

Иван Снежный



ЖРЕЦ
СВЯТОК ВТОРОЙ

Иван Алексеевич Снежный

Жрец. Свиток второй

Серия «Жрец», книга 2

Авторский текст

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48415580

Аннотация

Иван Снежный – молодой писатель из Санкт-Петербурга, автор книг в жанрах ЛитРПГ и городского фэнтези. Среди них наиболее популярна трилогия «Жрец».

В первой книге цикла молодой парень по имени Норман регистрируется в игре с полным погружением. Стандартное начало для ЛитРПГ-романа, не так ли? Однако для развития герой выбирает весьма своеобразный путь. Класс лекаря, который он хочет взять, в игре полностью завязан на вопросах веры. Постигая тайнства и обряды местной религии, герой всё отчетливей понимает, какую силу даёт вера, сколь многое можно изменить, если обладаешь ею...

Во второй книге ситуация иная. Храмов больше нет, но жрецы остались. Ложь наслаивается на ложь и рождает... веру в новое божество. Испытав тяжёлое потрясение, Норман пытается разобраться в себе и нащупать собственный путь среди сектантов и лжепророков в игре «Новый мир». Но что может безоружный лекарь без группы поддержки? Поучаствовать в героическом

турнире и создать себе имя? Или, рискуя оказаться на костре инквизиции, бросить вызов первосвященнику, захватившему власть над умами игроков?

Читайте вторую книгу трилогии «Жрец». Ответы в ней.

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	22
Глава 3	60
Глава 4	86
Глава 5	104
Конец ознакомительного фрагмента.	127

Иван Снежный

Жрец. Свиток второй

Глава 1

Огонь весело потрескивал в камине, освещая уютно обставленную комнатку и собравшуюся в ней группу людей в религиозных одеждах. Несмотря на такое окружение, атмосфера на втором этаже таверны «Сивый мерин» царила удручающая. Воздух можно было хоть ножом резать. Все присутствующие здесь хорошо знали друг друга, многие дружили не один год. Но теперь, когда рухнул целый мир, жрецам было нечего сказать друг другу. Первой молчание нарушила Кларисса, теперь уже бывшая жрица Крона:

– Братья, я не знаю, что делать. Произошедшее на церемонии чествования Императора не имело прецедентов. Так или иначе, предлагаю обсудить варианты. Надо что-то решать.

Присутствующие на внеплановом собрании загомонили, бурно обсуждая ситуацию. Я был здесь единственным представителем богини нищих и просто наблюдал за происходящим. Священники разделились на три группы. Часть из них цеплялась за старых покровителей. Они считали, что происходящее – лишь способ всколыхнуть игроков и нужно бороться за свои религии. Мир постоянно формируется, в том

числе и из-за наших действий. Значит, нужно как-то повлиять, выполнить особые задания и вернуть старый религиозный порядок. А может, и убить патриарха... большинство из них очень хотели крови Таврия. Как по мне, ими больше двигало чувство мести, чем любви, но кому какое дело до мотивов? Вторая группа уже смирилась с обновлением и стремилась как-то найти свое место в церкви Триединого. Обсуждали возвращение сана и бонусы нового покровителя. Пытались найти плюсы в сложившейся ситуации. Листали гайды в поисках мест для молитв и основных наставников. Некоторые из нас отмалчивались, уйдя глубоко в себя. К этой группе принадлежали жрецы темных религий (которым, по большому счету, было все равно) и некоторые игроки, которые всерьез задумали удалить персонажей после произошедшей подставы и вообще не играть какое-то время. Потеря такого количества репутации, а следовательно, и денег, сильно отразилась на их игровом процессе. Наверняка полетят запросы в суды, и славную компанию «**Мономир**» ждут длительные тяжбы. К третьей группе принадлежал и я, но совершенно по другим причинам. Куда уходить... альтернативы игре я не видел. Сильно сомневаюсь, что в других проектах существует столь совершенная виртуальная реальность. Такой исход мной даже не рассматривался. Мысль о возрождении церкви Мирены была соблазнительна, но перед глазами все еще стояла злосчастная надпись:

Мир Изменился. Церковь Триединого становится до-

минирующей религией Света.

Добро пожаловать в «Новый мир»!

Не было никакого ивента или всеобщего голосования. Вся последующая часовая речь императора Марка Пятого про великую угрозу, необходимость объединения и про то, кому отходит церковное имущество – не более чем пустая и довольно невнятная болтовня. Послание гласило достаточно ясно: Мир уже изменен. Наверняка изменить его вновь возможно, но дело это сложное и неблагодарное. О служении патриарху даже думать не хотелось. Разумеется, мне придется это делать, куда я денусь. Захочется изучить заклинания – примчусь, как миленький, и буду обхаживать новых наставников. Однако падение моей религии, тем более такое быстрое и буднично-обыденное, наложило свой отпечаток. Я крепко усвоил урок, который преподал мне Таврий Всепрощающий. Внешние условия изменяемы и редко зависят от моих желаний или планов. Полагаться на них было глупостью, но еще большей глупостью было бы сейчас сетовать на свою недалёковидность и проклинать Триединого. Вспоминать, что были ясные знаки, что стоило сразу передать в гильдию разговор с Патриархом, что безумец Портос явно хотел предупредить, но ему не дала система. Сегодня буквально все кричало о победе Таврия. Но что толку жалеть о собственной невнимательности? Вывод сделан: мир слишком изменчив, чтобы на него полагаться. Значит, стоит обратиться внутрь себя. То, что я умею, чему научусь и что

постигну, – не отнять никому и никогда (разве что я сам по доброй воле откажусь). На этом стоит сама основа игры. А умел я прискорбно мало:

Статистика:

Имя: Норман. **Раса:** Человек. **Пол:** М.

Врожденная особенность: Книголюб.

Бог-покровитель: Триединый.

Гильдия: «Чемпионы».

Уровень: 8. **Опыт** 8/2500. **Класс:** Жрец.

Характеристики: Сила 5(+1). Ловкость 3. Выносливость 4. Интеллект 43(+2+1). Харизма 5(+2). Вера 63. Удача 6.

Жизнь: 60/60. **Мана:** 430/430. **Выносливость:** 40/40.

Скорость бега: 0,91 м/с. **Максимальный вес:** 10,7/30 кг.

Атака: 1–1. **Шанс критического попадания:** 1,1 %

Защита: 1. **Магическая защита:** 6. **Уклонение:** 0.

Мораль: Упорядоченно-добрый. **Слава:** 505. **Известность:** 25.

Покровителя сменили даже без заверения в лояльности новой вере. Значит, у новичков фракции добра тоже бог будет выбран автоматически. Оно и правильно, зачем мудрить, если выбора теперь нет. Хочешь играть за свет – добро пожаловать к Триединому. Что касается остального – для моего уровня характеристики вообще смешные. Конечно, я не обращал внимания на совершенствование персонажа. Попытка разгадать слова божеств, разбирался в перипетиях местных

пантеонов... и кому сейчас нужны все мои знания? Ведь извлек из своих приключений я немного:

Навыки:

Книжник 8. Скорость чтения: +60 %. Книг прочитано:

9.

Красноречие 6. Возможность разговорить собеседника 15 %. Цены в магазинах снижены на 2 %.

Картограф 5. Шанс нахождения скрытых кладов 1 %.

Азартные игры 4. Шанс раздачи дополнительной карты из колоды 9 %.

Богослов 10. Вероятность успеха проповеди +30 %.

Попрошайничество. Возможность просить милостыню.

Окно профессий выглядело совсем удручающе. Почти все они остановились в развитии на начальном уровне:

Профессии:

Попрошайка 2. Денег получено попрошайничеством: 217 меди.

Ранг профессии: «Ученик» 117 из 500.

Шахматист 1. Возможность играть в шахматы.

Партий выиграно: 0.

Ранг профессии: «Новичок» 60 из 100.

Мастер ядов 1. Возможность создавать яды. Ядов создано: 162.

Ранг профессии: «Новичок» 60 из 100.

Из списка достижений реальную пользу приносили только

Сила Молитвы и Тяжелые годы:

Достижения:

«Малое паломничество». Скорость роста репутации с религиозными общинами +15 %.

«Паломничество Света». Скорость роста репутации с религиозными общинами +30 %.

«Рука помощи». Вы можете видеть статус здоровья всех окружающих игроков.

«Аскет». Время выполнения аскез уменьшено на 50 %.

«Крепкий сон». Возможность спать на любых поверхностях без отрицательных последствий.

«Мученик». -1 % урона по членам группы.

«Сила молитвы». Все эффекты накладываемых молитв сильнее на 20 %.

«Тяжелые годы». Негативные эффекты от голода и жажды уменьшены вдвое. Игрок не может умереть от Голодной смерти.

«Домосед». Репутация с жителями городов +5 %. Скидки в магазинах, расположенных в городской черте - 7 %.

Выполненные аскезы и принятые обеты радовали глаз, но лишней раз напоминали о Мирене и ее загадках:

Возложенные обеты:

«Венец безбрачия». Вера +10.

«Открытые ладони». Вера +8.

«Чистая совесть». Вера +4.

«Свет». Вера +5.

(Выполненные аскезы: «Бедность». Вера +3; «Безмолвие». Вера -5; «Чтить храм». Вера +3; «Великий пост». Вера +2; «Экзорцист». Вера +1).

Аколиты вокруг жарко спорили, чуть ли не набрасываясь друг на друга с кулаками. Пока они решали, что делать с изменяющимся миром, я продолжал изучать статистику. Квест на выполнение обязанностей священника отменили, ведь теперь я больше не имел сана. Помнится, указывалось, что его можно вернуть у официальных представителей патриарха, но я решил пока походить в послушниках. Меньше мороки с проповедями, да и кто его знает, какие обязанности у высших лиц церкви Триединого. В заданиях остался висеть групповой квест на вампиров, который мне не по силам выполнить:

Групповое задание «Клык в ночи»:

– уничтожить Главное Гнездо «Братства Теней».

Награда:

– повышение популярности у фракции «Инквизиция»;

– 10 золотых монет.

Примечание: Рекомендуемый средний уровень группы 140.

Обновляемый квест Союза картографов, на исследования любых неизвестных мне земель:

«Самодельные карты».

Задание:

- *заполнять личную карту;*
- *сдать результат картографу.*

Награда:

- *вариативно в зависимости от степени выполнения;*
- *повышение популярности у фракции «Союз картографов».*

И непонятное вариативное задание. Перечитав его внимательно, я убедился, что никакого упоминания моей бывшей покровительницы в нем не было:

Квест «Дорога к святости».

Задание:

- *познайте суть святого текста;*
- *познайте вторую часть святых текстов.*
- ???
- ???
- ???

Награда:

- *вариативно в зависимости от степени выполнения.*

Выходит, он не привязан к конкретному богу, потому и не пропал. Может, он привязан к конкретной книге? Я достал из инвентаря **«Заветы Мирены. Том 2»** и сделал то, что надо было сделать с самого начала, не будь я таким тугодумом. А именно: начертил стрелу в круге на кожаной обложке. Символ уже несуществующей церкви все еще обладал силой. Как я сразу не догадался... ведь столько мобов убивал, просто перекрестив их. Стрела в круге запечатлелась

выжженной кожей на обложке, и описание предмета изменилось: **«Заветы Мирены. Том 2»**. *Доступна первая глава.*

Кларисса кричала про то, что молитвы не перестали работать, а значит, боги еще активны и в самой игре существуют. Но мне все равно, моя богиня прямо здесь, на страницах этой книги. Я погрузился в чтение. Обычный человек плевался бы, читая эту главу. Ужасный стиль написания, постоянные повторы оборотов и целых предложений, перескакивание с одного события на другое. Но для меня это было словно манна небесная. После многократной вычитки первого тома я понимал здесь практически все. Хотя с точки зрения игрока, важны были лишь несколько призывно светящихся строк:

«И начали люди верить, что они достигают счастья, имея как можно меньше. Но неверно это, ибо нищета и богатство – две стороны одной монеты. А необходимо выбросить монету прочь».

Вы хотите взять на себя аскезу «Достаток»?

Да/Нет.

Условие: Обладать состоянием в 10 000 000 золотых.

Награда: Вера +500.

Штраф при провале: Вера –1000 (значение веры не может быть меньше 1).

Примечание: Ограничений по времени исполнения нет. Вы не можете выполнять другие аскезы вместе с аскезой «Достаток».

Мирена всегда умела удивлять, но сейчас богиня пре-

взошла саму себя. Покровительница нищих накладывала на своего жреца обязательство стать богачом. И не просто богачом – я специально проверил статистику богатейших игроков. Самый успешный из них – некто Де Ля Круа, обладал состоянием в общей сложности 7 450 300 золотых. Уверен, он чуть ли не с начала бета-теста скупал всевозможные доходные предприятия и совершал запредельные финансовые сделки. Об остальных и говорить нечего, второй игрок в рейтинге едва преодолел планку в три миллиона золотых. Значит, самый простой способ – занять недостающую сумму – не пройдет. Даже если заслужу необходимое доверие, ни один банк или игрок не смогут выдать мне столь заоблачные средства. А после того как я займу первые несколько миллионов, об этом сразу станет известно, и даже сельский ростовщик не даст мне ни гроша. Хотя полностью сбрасывать со счетов такую вероятность не стоит. Мало ли как запредельные деньжищи добываются... откуда мне знать такие вещи.

Крайне жестоко со стороны богини было выдавать такую аскезу нищенствующему жрецу, самое большое состояние которого достигало нескольких золотых монет. И те были найдены в случайном тайнике убийц и в тот же день благополучно спущены за игрой в карты. В общем, все очень печально, но отказаться я тоже не мог... это же аскеза. Первая за столько дней! А я так и не разобрался, куда они меня приведут. **Да**, принимаю. Аскеза «Достаток» добавилась к остальным квестам, вместе со строчкой заработанного со-

стояния.

У этого обязательства наверняка своя подоплека. Но постичь суть всегда сложнее, чем просто выполнить. Можно предположить, что жрец Мирены должен перестать думать о деньгах в принципе. Когда золота ни на что не хватает, человек начинает слишком об этом волноваться. Последователь богини должен научиться добывать настолько много монет, чтобы это уже никогда не беспокоило? Или это уловка, и мне надо сколотить состояние, не превратившись в алчного охотника за золотом? Над этим я не стал сильно ломать голову. Аскеза взята, значит, я уже на верном пути. Понимание придет, со временем. Я заглянул в **Кожаный мешочек для денег**. Сейчас мои финансы составляли **3 золотых 93 медные монеты**, спасибо задачке про лотос и казначею «Чемпионов». Высчитывать, какую сумму осталось собрать для выполнения аскезы, не хотелось.

Как и гласило описание, книга содержала только первую главу. Но в примечании к Достатку мне виделась прямая подсказка. Ведь если я не могу выполнять других аскез параллельно с этой – значит, они мне не нужны. Новые главы откроются только после выполнения обязательства. На это же намекали пустые страницы в конце книги. Настроение потихоньку улучшалось. Интересно, мне всегда будет необходим стимул в виде четкого квеста? Есть же игроки, которые сами строят планы, назначают себе планки и достигают их без дополнительных наград. Так или иначе, задача передо мной

стояла ясная. Стать богатейшим игроком Нового мира.

Я досидел почти до самого конца собрания, которое так ничем и не окончилось. Большинство игроков все же решились менять мир любыми средствами и параллельно всячески оказывать давление на администрацию игры. Интересно будет, если у них получится задуманное. Мы тепло попрощались друг с другом и назначили следующее собрание через две недели. Я спустился по деревянной лестнице на первый этаж. Атмосфера здесь оказалась еще более мрачной. Хмель как будто разом выветрился из голов игроков, выпивавших утром в основном зале. А может, в прямом смысле слова выветрился. Уверен, существуют специальные магические зелья. Столы оказались сдвинуты в центр таверны. Совет клана «Чемпионы» был в самом разгаре. Почти никого из присутствующих я не знал. Разве что вербовщика новичков Стасяна. Мельком знаком с оборотнем под ником Маверик и главой контрразведки Ишимурой. Остальные явно составляли костяк гильдии. Может, и наш глава, Обрученный Со Смертью, где-то среди них. Но в лицо я его не знал, а отвлекать топовых игроков от обсуждения – занятие явно небезопасное. Я как раз захватил часть отчета Ишимуры:

– ...источники сообщают, что богов понерфили с концами. Уволили весь штат сотрудников, отвечающих за религиозные подоплеки света. Официальная версия: слишком много новых игроков вошло в игру за последний год. Выдержать равновесие между разными гранями одного направления ве-

ры стало невозможно. Насчет темных богов пока никаких сведений нет, но я считаю, их не вырежут. В отличие от пантеона добра, там все завязано на классы. Убери последователей Аббадона – и некому станет учить демонологии, грохни «Братство теней» – и класс вампиров станет практически недостижим. Разумеется, это не последняя правка баланса. Теперь у разработчиков появились свободные средства, и стоит ждать новых изменений. С какой стороны – держится в тайне. Тем не менее...

Ко мне подошла Макра, официантка-суккуб, одетая в соблазнительное вечернее платье из черного шелка:

– Норман, вам нельзя здесь находиться. Ранг Рекрут не позволяет присутствовать на собрании офицерского состава.

Голос Ишимуры мгновенно пропал, хотя он продолжал говорить и показывать что-то руками. Удобное, должно быть, заклинание для скрытных убийств. Девушка пояснила, заметив мой интерес:

– Купол тишины, из общей магии... теперь стоять здесь нет смысла. Пройдемте к выходу.

Вытолкав меня за дверь в темноту ночи, Макра вернулась внутрь. Выходит, она из офицеров, или, скорее, из осведомителей Ишимуры. Информация, которая мелькала в отчете, очень бы пригодилась сейчас гильд-жрецам, но пусть отцы-командиры сами решают. Странно, что купол не кинули сразу и дали мне столько услышать. Опять Ишимура что-то задумал? Да и бес с ним, без него проблем хватает. Пусть

делает, что хочет. Я медленно побрел по городу. Пора брать себя в руки. Наброшаю для начала направления развития: стать ремесленником и заработать на крафте. Идея интересная, но, не обладая навыками сбора из-за обета «Открытые ладони», я вряд ли окуплю начальные вложения на создание предметов. Да и, смотря правде в глаза, никаких преимуществ перед другими крафтерами у меня нет. Усидчивость и наличие большого количества свободного времени? Так это даже не преимущество, а необходимое условие. Крафт для меня станет в лучшем случае дополнительной возможностью усиления персонажа, но не более того. Зарабатывать на стандартных квестах можно, но такие копейки, что это не окупит даже потраченного времени. Большинство игроков качается через ветки начальных заданий, и особых богатств им это не приносит. Разумнее всего вариант чистить данжи, валить боссов и так заколачивать деньги. Определенную сумму так можно сделать. Не миллионы, конечно, но, надеюсь, хотя бы десятки тысяч. Учитывая, что я не хочу сотни раз проходить одну и ту же локацию, для фарма больших сумм мне необходимо нападать на самых сильных чудовищ этого мира. Казалось бы, что может противопоставить простой лекарь монстрам, перед которыми пасуют топовые игроки... на самом деле очень многое, при правильно подобранной и дисциплинированной группе. Значит, надо снова вставать во главе гильдрейдов и подбирать под себя отряд. А дальше буду думать что-нибудь с недвижимостью, вложениями... уф,

уже голова болит, ничего в этом не смыслу. Деньги наверняка есть у топовых игроков, а топовые игроки составляют основу клана. Надо поднять влияние в гильдии «Чемпионов», как-то заявить о себе и узнать, на чем здесь зарабатывают. Я пока даже не полноценный член боевой группы, не то что не ее глава. Я открыл окошко чата с Джа, благо он, наконец, был в сети:

– Привет боевым командирам!

– Здорово, Норман. Говорят, в церквях теперь полный разброд, сочувствую. Ах да, что там у тебя с вампами? Нам без хила вообще край.

– С вампами все в подвешенном состоянии, но в группу очень хочется. Может, перекинем Смертушку в другой отряд?

– Смертушка уже сам ушел, не проблема. Можешь завтра присоединяться. У нас тут такое намечается! Групповой квест на убийство Ведьмы крови! Будет весело.

– Такое нельзя пропускать.

– Отлично, я передам остальным! Встречаемся утром, часиков в девять. За северными городскими воротами.

– Ок.

Я отключил чат. Итак, первый шаг к богатству и славе сделан. Пока я размышлял и переписывался с магом, ноги сами вынесли меня к зданию церкви в квартале нищих. Символ Мирены не успели убрать с фасада, но это место уже не было прежним. Я все еще считал его своим домом. Хотя двери

храма, заколоченные огромными досками, ясно утверждали обратное. Бедняки, обитающие в приюте, тоже не могли войти и толпились у входа, переминаясь с ноги на ногу. Сомневаюсь, что у новых владельцев этого места есть желание содержать бесплатную ночлежку. В отличие от несчастных неписей, лишившихся крова, я знал лазейку внутрь. Хотя и не самую удобную. Обойдя церковь, я едва нашел в темноте нужное место и с большим трудом взобрался на забор.

***Поздравляем! Вы получили повышение навыков:
+1 Ловкость.***

Боги, какой же я дохляк, если основные характеристики растут даже от такой мелочи. Показатель ловкости достиг значения четыре, и благодаря этому повысился параметр **Уклонение**. Теперь он составлял аж целую единицу! Но этот параметр не спасет меня... Заранее зная, что сейчас произойдет, я прыгнул в церковный дворик, пытаюсь сгруппироваться:

Получен урон –5 хп.

Жалко, что не вышло. Я опять неуклюже упал на руку, не успев развернуть тело. Указал целью себя и сказал:

– Святой свет.

Приятное тепло разлилось по телу. Давно я себя не лечил, даже забыл это чувство. Дворик на первый взгляд совершенно не изменился: родник со святой водой, скамеечки и груды веток для квеста послушников по уборке. Вот только дверь в церковь была закрыта, как и доступ к кельям. По-хорошему

мне надо обратиться к квартирмейстеру при каком-нибудь собрании Триединого, и он меня разместит. Выдаст новую келью и переместит туда мои вещи. Помнится, у меня в сундуке лежала «**Ступка новичка**» и «**Черный хлеб**», даже книжка какая-то была. Не хотелось бы терять нажитое нелегким трудом. Чудно, что я вообще смог попасть в эту локацию. По идее она должна быть заблокирована для игроков до полной перестройки храма.

Я прошелся вдоль деревьев и присел на родную скамеечку. В инвентаре все еще лежал **Лист заметок № 53** с проповедью мистика. Его слова сейчас пришлись как нельзя кстати: *«Конечно, проще закрыть глаза, уповая на божественную силу любви и на абстрактную болтовню о ненасильственном противостоянии... и т. д. и т. п. Но не пора ли проснуться?»* Конечно, Бравос писал совсем не о моей ситуации, но я ясно представил себе, как он трясет меня за плечи и кричит: «Проснись, Норман, проснись!» К черту мир, я сам выбью себе право быть в нем. Пусть меняется, как хочет, а я буду играть в свою игру. Я лег на скамейку и заснул прямо на жестких досках.

Выход

Глава 2

Вход

Какое-то время после пробуждения я пытался понять, где нахожусь. Церковный сад вокруг тих и непривычно пуст. Перезвон церковных колоколов главного собора Тринединого вернул меня в сознание и заставил принять вертикальное положение. Умение «**Крепкий сон**» сработало отменно – никаких отрицательных дебафов за сон на улице. Даже простуду не подхватил. Но, несмотря на отсутствие проблем со здоровьем, ночевать здесь больше не стоит. Это место навевает воспоминания, а мне надо идти дальше. Избавиться от тоски по светлым денькам начала игры все равно не удастся, но усугублять эти чувства не стоит. Открыв личные сообщения, я убедился, что никаких изменений сегодняшнего похода не предвидится. Перебираясь через забор, получил привычный урон от падения и бросился к площади у ворот. Именно бросился. Бегом. С этого дня я буду передвигаться только так, пока не прокачаю параметр скорости до необходимого минимума. Пообщавшись со священниками «Чемпионов», я выяснил, что не всех устраивала судьба черепашки. В боевом походе скорость бега **0,91 м/с** не просто замедляла, а становилась причиной гибели сопартийцев, из-за неспособности жреца быстро сменить позицию или отойти за танка. Выход был прост и не требовал никаких гайдов и

скрытых учителей: пробежки. Несмотря на то что это средство известно каждому, следовали ему единицы. Из-за реалистичности игрового процесса бегать до полного сдувания выносливости здесь не легче, чем бегать в реале до появления одышки. Сбитое дыхание и жжение в горле прилагалось. А чтобы добиться ощутимых результатов, бегать приходилось много, даже не стоило считать, насколько много. Поэтому я и не считал, а просто бежал.

Путь до площади Четырех фонтанов заставил меня трижды остановиться, отдыхая и удаляя из окна эффектов мигающие сообщения: **Выносливость: 0/40**. Последний рывок до торговых рядов я проделал с помощью **Личного телепорта**, который никак не желал прокачиваться и позволять мне прыгать дальше, чем на пять метров. Итогом таких мучений стало короткое сообщение:

Поздравляем! Вы получили повышение характеристик:

Скорость бега: +0,01 м/с.

Негусто, но лучше, чем ничего. До назначенной встречи времени хватало, я вполне успевал купить что-нибудь к походу. Раз уж я теперь накапливаю золото, про приобретение одежды и книг можно забыть. Как ни соблазнительно выглядели корешки книг с названиями: «Основы развития талантов» или «Тактика малых отрядов», цены кусались. А насчет экипировки... в большинстве игр я вообще никогда ее не покупал. Устаревала одежда часто, особенно в начале игры.

Так что каждый раз закупать полные комплекты нет смысла. В свое время все выпадет из мобов. Хил один на группу, драк за классовый лут не бывает. Вот без чего мне точно не обойтись – так это без расходников. Почти ползолотого ушло на покупку десяти Средних зелий маны, восстанавливающих по двести пунктов мп, и пяти Слабых зелий здоровья, восстанавливающих по пятьдесят хп. Большого на моем уровне не потребуется. Наверное, я был единственным дураком, заплатившим сегодня полную цену товара. Зато довольно улыбающийся торговец подарил хорошему клиенту два кристалла возврата. Они выглядели как спрессованные куски соли и грозились рассыпаться при прикосновении:

«Кристалл возврата».

Класс: обычный. Прочность 1/1. Вес: нет.

Эффекты: Телепортирует на точку возрождения.

Время использования: 90 секунд.

Примечание: Для использования игрок должен быть вне боя и не получать урона. Нельзя передать. Разрушается при применении.

Надо не забывать торговаться, может, мне даже понравится. Стоили такие кристаллы пару медяков, Андрон говорил, что десятками их с собой таскает. А вот где у меня теперь точка возрождения – вопрос немаловажный. Покопавшись в настройках, я выяснил, что теперь мои останки покоятся там же, где и у всех новичков – на внутригородском кладбище. Как раз сегодня пробежал мимо него. Местечко не самое

приятное, но зато хорошо охраняемое. Никакие злодеи на респе не зажмут.

Заняться было нечем, а слоняться по рынку не хотелось. Все равно не позволю себе ничего больше купить. Я присел на землю возле доски с объявлениями и наблюдал за жизнью города. Смена пантеона не так сильно повлияла на игру, как мне казалось. Это для такого жреца, как я, становление в Империи Света официальной религии стало ударом, а вменяемых игроков, не особо интересующихся теологией, это не затронуло. Основные разговоры велись как обычно: кто кого нагнул, какая гильдия лучше, цены на супер-убер сет доспехов и новых топ-игроках. Заключались сделки, собирались группы, качались профессии. Всюду сновали с озабоченным видом игроки, погруженные в свои задания. Инквизиторы не бегали по городу с мечами наголо, сжигая еретиков. От Таврия с Тормундом я не ожидал такой пассивности. На их месте я бы как минимум ужесточил наказания и удвоил казни... но пока все спокойно. Хотя еще не вечер, посмотрим, как возлюбленные братья по вере станут действовать через недельку. У них теперь практически абсолютная власть, в этом городе уж точно. А абсолютная власть в руках кучки религиозных фанатиков ни к чему хорошему еще не приводила. Пусть даже каких-то неправильных фанатиков атеизма. Что-то я опять отвлекся от реальности. Меня же должны теперь волновать только деньги, деньги и еще раз деньги.

Изучив доску объявлений, я убедился, что самые высокие награды назначались за групповые задания по уничтожению монстров. Конечно, если игнорировать корявые записи вроде: «*Замочите игрока "Серого_Мрака"!! Плочу 500 голды*». Это просто насмешка над официальными контрактами, у автора объявления вряд ли есть такая сумма. Но насколько я знаю, стать охотником за головами – выгодное решение. Особенно, если есть знакомый с профессией **Гадания**, который может указать на местоположение жертвы. Только вот у меня возможностей для поимки преступников нет... или есть?

Раз уж начал играть всерьез, пора забыть о своих принципах. Я добавил в закладки форум «Нового Мира» и с головой погрузился в гайды по профессии «Полицейский». Реализовано все крайне удобно: читать можно прямо в отдельном полупрозрачном окне, не выходя из игры. Примерно через пять минут я знал про этот вид заработка буквально все. Выживание злодея, за голову которого назначена награда, резко становилось сложнейшей задачей. Проблема даже не в стражниках НПС, отказе стандартных торговцев совершать с преступником сделки или невозможности зайти в города через главные ворота и открыто прогуляться по его улицам. На душегуба выписывался именной контракт, и взять его могло неограниченное число желающих. Выдавались такие контракты имперской тайной службой и инквизиторами, а чтобы они стали доступны, необходимо было лишь немного

поработать на стражников, вылавливая мелких воров-НПС. Сам процесс поимки начинался с поиска жертвы. Этому посвящался отдельный раздел форума. Проблема в том, что гадалки обычно указывали круг радиусом в пол-локации. Приходилось проявлять чудеса изобретательности: сыщики шептались в приват встреченным нейтральным игрокам, что заплатят, если они сдадут преступника; играли на самолюбии злодея, вызывая его в общем чате на дуэль и обзывая трусом; использовали ритуальную магию и гончих крови... короче, отдельная вселенная со своими законами и правилами. Найдя жертву, полицейский вешал на нее специальный маячок, который перемещал после смерти не на точку возрождения, а в тюрьму – ожидать приговора. После чего начинался финал процесса поимки, а именно – драка с преступником. Разумеется, злодеи тоже не дураки и, узнав, что за их голову назначена награда, готовились противостоять служителям закона на всех этапах: убегали, закупались свитками невидимости, затачивали снаряжение под убийство игроков, чтобы победить самых назойливых преследователей, вербовали подельников, создавали двойников, нанимали охранников из гильдии Бойцов и еще много-много всего. Ведь если какое-то время успешно избегать помещения в тюрьму, то контракт аннулируют. Правда, никто не даст гарантии, что тут же не появится новый контракт на большую сумму. Здесь все зависело от тяжести преступления и поведения злодея.

У преступников, как и у полицейских, имелись свои рей-

тинги и герои. Самый успешный слуга закона – «Большой-Джо» – кормился охотой, вылавливая по три преступника в день, но все равно не мог поймать самого увертливого негодяя под ником «Саламандра». Цена за голову последнего достигла уже двух миллионов. В последний раз его видели у одной из крепостей «Волков», где злодей в одиночку расправился с тремя боевыми отрядами гильдии и украл часть казны, которую они перевозили. Помимо роста соответствующей репутации и доброй морали, средненькие охотники за головами зарабатывали от десяти до ста тысяч золотых в неделю. Несмотря на все затраты, связанные в основном с гаданиями, покупкой расходных материалов, ловушек и подкупом свидетелей, сумма выходила неплохая. Вот только одна беда – я жрец, единственный боевой навык которого – перекрестить врага, стоя к нему вплотную. Даже пробовать такое на живых игроках не буду, и так ясно, чем дело кончится. Форум гласил, что иногда для поимки самых матерых преступников усилий одного служителя закона было мало, и полицейские объединялись в группы, разделяя награду и опыт. В таких случаях создавалась отдельная тема с местом и временем сбора, где указывался необходимый минимум навыков для участия в облаве. Но для таких развлечений я еще мелковат уровнем, хотя как идею на будущее стоит запомнить. Опять-таки добрая мораль никогда не бывает лишней.

– Не витай в облаках, Норм!

Мне на плечо опустилась рука в красной кожаной перчат-

ке. Джа пришел раньше назначенного срока. За время, прошедшее с нашей последней встречи, он приоделся в тонкий бордовый плащ и нацепил на себя еще больше золотых украшений. Учитывая эльфийскую хрупкость и длинные белые волосы, маг все больше походил на девушку.

– Привет. Читаю про полицию, ты не пробовал?

– Ах, это... пробовал, не пошло. Попался ушлый гад. Полмира за ним оббегал, на телепорты десяток золотых спустил. А когда догнал, он мне горло перерезал с одного удара и ушел. Сразу расхотелось ищейкой работать. Кое-кто из гильдейских этим серьезно промышляет, даже в топ иногда поднимается... не помню только ник. Что-то там с котом связано: ЛипкийКот или ДлинныйКот...

– Да ладно, мне не горит. Просто прикидываю, где можно подзаработать.

Джа улыбнулся:

– Опять на новые молитвы не хватает? С этим я могу помочь. Лови квест.

Внимание! Вы получили групповой квест «Возвышение кровавого вождя».

Задание:

– *исследуйте места жестоких жертвоприношений на болотах 3/3;*

– *найдите обезображенного человека в селении Локастер.;*

– *выясните местоположение следующего Кровавого*

Пира;

– победите Локастерскую Ведьму Крови.

Ограничения: Ведьма крови не должна завершить ритуал.

Награда:

– 50 золотых монет;

– повышение репутации с жителями болот Локастера.

Примечание: Рекомендуемый средний уровень группы: 10.

Прибыльный квест, как и положено нормальному групповому заданию. Три пункта из четырех уже выполнены, осталось только босса победить. Но в этом, как правило, самая загвоздка.

– Расскажи хоть, в чем соль?

Глава данжгруппы медленно брел между торговыми рядами, приобретая свитки для похода. Я шел рядом с ним и пытался сложить его путаные объяснения в стройную картину. Виделось все примерно так.

Вчера Святоглазка нашла на дороге полумертвого оборванца и отпоила его зельем лечения. Он оказался сыном местного землевладельца. Рассказал, что бежал с кровавого ритуала и очень боится. Больше ничего из НПС выудить не удалось. Решив, что нашла на след задания, орчиха связалась с остальными членами группы. Вместе они бродили до темноты по ближайшим болотам, пока не отыскали несколь-

ко мест для ритуалов. Кровь, пентаграммы, свечи и обезглавленные трупы – стандартный набор для вызова мертвых. Уже поздней ночью вышли к деревушке Локастер. Оказалось, оттуда часто пропадали жители. Местные бормотали что-то про Кровавый пир, месть и жертвы для ведьмы, пропитанной кровью. Так и появился этот квест. Вся группа считает, что им крайне повезло, вслепую выполнить два пункта задания из четырех. Быстренько прочли описание на форуме. Оказалось, что ведьма вызывает умершего мужа. А дальше немного завязли:

– Почти дошли до нужных координат, и тут нам навстречу такие твари! Вроде нежить, а вроде и не нежить. Искателями Крови зовутся. Полуголые, с гнилым ножом вместо руки, лица все в засохшей крови. Лангольер так визжал, что я чуть сам в него фаерболом не запустил. Они вроде не слишком сильные, но дальше болотный туман превратился в призраков, а их берут только мои спелы. Да и ночь уже была, устали все. Сама ведьма тоже сильна, в гайде так и написано: без жреца не соваться. Так что ты как раз вовремя, полсотни голды на халяву срубишь, наши не против.

Полсотни... пусть так, с чего-то надо начинать.

– Спасибо, что позвал.

Джа кивнул, звякнув серьгами, и мы двинулись от торговых рядов в сторону ворот.

– Что там с богами-то? Слышал, сам император их грохнул. Мы как раз в тумане бродили, когда посыпались систем-

ки про изменения.

– А у тебя какой покровитель?

– Какой был, такой и остался: Троединый. До бонусов выдаваемых богом еще дослужиться надо, а деньги всегда нужны. К тому же он единственный бог, вообще не требующий жертв от верующих.

Вот это уже интересно. Не думал, что Таврию не нужны пожертвования. Откуда тогда вся мощь, средства на скупку храмов и целых площадей? С чего влияние на императора? В конце концов, на что тогда опирается моя новая вера? Неужели он дерет налоги с собственных священников... столько, что хватает на содержание инквизиции и бонусы новичкам? Опять меня заботит какая-то ерунда, пора вернуться к вопросам насущным. Я постарался перевести разговор на денежные темы, но Джа только отнекивался или рассеянно говорил что-то банальное, вроде: выполняй денежные квесты, следи за мировыми событиями. Вообще, он показался мне сегодня каким-то несобранным. А может, маг всегда был таким, я не особо сильно успел узнать его за две встречи.

Вся компания уже собралась на старом месте в тени вековых деревьев, ждали только нас. За день, прошедший с нашей последней встречи, игроки немного подросли в уровнях и приоделись. Вот что значит бегать в постоянной пати. Святоглазка обзавелась полным латным доспехом. Девушка явно стеснялась своей клыкастой внешности: закрытый шлем скрывал морду орчихи даже сейчас, хотя сражаться у кром-

ки леса не с кем. Лангольер сменил фартук кузнеца на полноценный сет брони из посеребренных колец двойного плетения. Он шутливо отсалютовал мне двуручным молотом:

– Приветствую жрецов. Сегодня никого убивать не будешь? А то мы тут с Глазкой навели справки, ты, оказывается, знаменит. Гуляют слухи, что не один ходишь, а с мешком неприятностей.

Орчиха молча кивнула. Вот такая у меня репутация.

– Это что еще за новости? Никому я проблем не приношу особо. Кстати, а что со Смертушкой? Как-то без вора неполная пати выходит.

Джа поправил мантию и ответил за кузнеца:

– Никто не знает. Он снял с себя членство в «Чемпионах» и подался на вольные хлеба. Жаль, конечно, неплохо ловушки определял, но не могу же я силой держать. Ладно, отставить лирику. Я взял свитки разгона тумана. Так что теперь мы точно определим, сколько этих тварей. Еще всякой ерунды по мелочи накупил, поэтому сам буду держаться позади. Глазка с кузнецом стоят вместе спина к спине. Норм, они, как видишь, толстые, какое-то время выстоят, поэтому вали призраков святым светом, хилий по возможности. Вопросы?

Я решил, что козыри стоит показывать сразу, не на лесных кабанчиков идем:

– У меня есть аура, сжигающая нежить. Дамаг примерно в пятьсот-шестьсот единиц. Включить?

Джа что-то писал чате, судя по направлению взгляда.

– А, знаю... солнце, кажется? Не стоит, оно работает только на бескровную нежить. Урона не будет, а лишний агр наберешь. Выруби пока. Так, все готовы? Открываю групповой портал. Нас выкинет, где планировали, чуть дальше полянки ведьмы. Всю ночь читал про эту бестию, хотя наверняка рандом подкинет что-нибудь новенькое. Сами знаете, как сейчас с элитными мобами. Если все получится – нам обеспечена слава самой стратегически подкованной группы новичков. Так что постарайтесь как следует!

На этой воодушевляющей ноте командир создал перед собой серебряное зеркало портала. Я бафнул всю группу «Малым благословением», и танки пошли вперед. Как и было оговорено, я шагнул в прохладу телепорта третьим и... попал в самую гущу сражения.

Нас выкинуло на довольно живописное болото, но времени любоваться красотами не оставалось. Здоровье орчихи уже было в красной зоне.

– Святой свет! Малое исцеление! Восстановление!

Выкастовав все, что мог, я полностью восполнил 900 хп Святоглазки. На нее набрасывались со всех сторон изломанные люди в окровавленных одеждах. Судя по лезвию вместо правой руки – это обещанные Искатели Крови. **Восстановление** действовало, и на следующие двенадцать секунд об орчихе можно не волноваться. Но положение по-прежнему опасное: существа зажимают девушку со всех сторон, не позволяя ей взмахнуть мечом. Одно из созданий быстро рубило

по ее спине, нанося критические удары. На всякий случай бросил в него «Святой свет», но это не произвело никакого эффекта. Лангольер не мог помочь нам по довольно банальной причине – он тонул в болоте. Медленно погружаясь в хлюпающую топь все глубже и глубже. За спиной хлопнул закрывающийся портал, и раздался крик Джа:

– Кастюю!!!

Орчиха упала прямо в грязь, закрывая голову руками, Лангольер попытался всосаться поглубже в трясины. Маг начал зачитывать какой-то речитатив на непонятном ухающем языке, вращая руками над головой. Над ним быстро сформировалась огненная воронка. Он выкрикивал все громче, а воронка разрасталась и становилась плотнее. Предчувствие беды заставило меня кинуть на себя «Восстановление», защитить кузнеца я уже не успел. Джа опустил руки, и воронка поглотила нас.

Получен урон –110 хп.

Получен урон –106 хп.

Получен урон –111 хп.

Я с тревогой следил, как слетают мои несчастные 124 хп, и снова восполняются, чтобы в следующий момент сгореть. Джа совсем не замечал ревушей стены пламени вокруг, теряя всего по 1–5 хп. На Святоглазке все еще висело мое лечение, да и здоровья у нее больше. Вот кому действительно плохо пришлось в огненном смерче – так это Лангольеру. Его жизни стремительно таяли.

Получен урон –112 хп.

Получен опыт +200.

Получен опыт +200.

Получен опыт +200.

Получен опыт +185.

Получен опыт +180.

Получен опыт +180.

А вот и сгорели наши враги. Довольно сильные твари, простояли секунд шесть. Выходит, здоровья у каждого не меньше, чем у Святоглазки.

Получен урон –120 хп.

Поздравляем! Сопротивление огню увеличено +0,05 %.

Получен урон –118 хп.

От увеличившегося сопротивления легче не стало. Мой подхил по-прежнему едва перекрывал урон. Но вот что меня действительно заботило, так это положение кузнеца. После заклинания Джа ревущая стена пламени поглотила все вокруг, и я не видел дальше полуметра от себя. Я примерно представлял его местоположение, но указать на Лангольера как на цель для заклинания не мог. Попытался выделить его в окошечке группы, но почему-то не вышло. Можно пойти в его сторону, надеясь нащупать пациента наудачу, но мы стояли посреди болота. Нет никакой гарантии, что я сам не провалюсь в какую-нибудь трясиину. А огненная буря все не стихала. Мне пришлось еще раз накинуть на себя «Восстановление». Наконец оранжевое марево начало рассеиваться. Я

разглядел спину Джа впереди. И тут, словно в насмешку, за пару секунд до полного падения чар, высветилось сообщение:

Внимание! Член группы Лангольер был убит.

Количество живых членов группы 3 из 4.

Вот тебе и отхлилил. Неплохо мой первый профессиональный поход начался. Набросив святое лечение на Глазку, я ждал каких-то объяснений от командира, но их не последовало. Похоже, испепеление членов группы было здесь делом обыденным. Зато поступили новые команды:

– Двигаемся в центр болота. Расстановка та же. Доберемся до ведьмы, там кузнец наш реснется, и я его призову. Кстати, так со всеми будет. Пока вы в группе – все нормально. Я свитками призыва соратников затарился по полной. Судя по тому, что вчера это место было безопасным маковым полем, влияние ведьмы расширяется. Будьте начеку.

Понятное дело, надо быть начеку. Особенно после такого теплого приема. А вот как это сделать без разведчика впереди? Орчиха не тянет на мастера по распознаванию засад, а для меня все вокруг сливается в однородную коричневую массу. Дело гиблое, понятно с самого начала. Однако я решил не спорить понапрасну и просто выполнять приказы. Возможно, на меня подействовала молчаливая покорность Святоглазки. Но игру в лесного эльфа быстро пришлось прекратить. Через несколько шагов, вглядываясь в корягу слева, я чуть не угодил в трясину. Не знаю, можно ли высвобо-

диться из болотной массы. Спросить у сосредоточенных сопартийцев показалось неловко, а проверять на себе не хотелось. Поэтому я смотрел в основном себе под ноги, страшась захлебнуться в этой мутной каше.

Сначала хлябь под ногами сменилась травой, затем исчезла привычная полутьма локации. Погруженный в свои мысли, я поднял глаза, только когда орчиха впереди тихо ойкнула. Наша группа стояла на живописной солнечной полянке, которую почти полностью занимал ОН. Я не был знатком подобных фигур и не мог сказать, из какой части мира или эпохи эта статуя... но я точно знал: это – золотой сфинкс. Метров десять в высоту. Наплевав на мерзкое болото, он нависал над нами, бросая вызов самому мирозданию. Казалось, он создал под своими лапами твердую почву и заставил деревья расступиться. Джа почему-то заговорил шепотом:

– Сфинкс-загадочник. Случайное событие, блиин... пару дней назад про него читал, и вот он вживую! Нам надо назад, подходим по одному. И будьте осторожны. Ошибетесь – проклянет так, что не отмоетесь! Отходите, не упуская его из вида, может исчезнуть. Лучше даже моргать по очереди.

Сфинкс совершенно не обращал внимания на нарушителей своего покоя и вообще не казался живым. Осторожно пятясь назад, мы старались не упустить его из виду. Эльф слов на ветер не бросал. В то, что сфинкс может волшебным образом мгновенно испариться, верилось без особых проблем.

Ведь появился он тоже непонятно откуда. Конечно, моргали мы как обычно. Джа поначалу таращился, но быстро понял, что это уже слишком. Отойдя на достаточное расстояние, Святоглазка решительно уркнула и пошла на сфинкса, будто желая зарубить его насмерть. Я затаил дыхание. Истории про сфинксов никогда не были добрыми, к тому же девушка не тянула на средоточие мудрости. Разговор с существом прошел неожиданно быстро. Меньше минуты – и она уже вернулась к нам.

Несмотря на это, Джа уже весь извелся, даже дернулся к ней навстречу:

– Ну что там? Что? Загадки Нострадамуса, математические расчеты, логические трехступенчатые головоломки с вариантами?

– Неа. Дал мне кубик Рубика, ну такой, где цвета собирать.

– Понятно, что не буквы. А ты что?

– А я что... разгрызла его со злости. С детства ненавижу такие штуки вертеть. Такое чувство, что Рубик этот издевается надо мной. Типа вот я создал, а ты страдай теперь, собирай, мучайся. Так бы и треснула его по голове.

– А он?

– А он дал плюс пять к силе. Иди, говорит, с миром, девочка. Даже по голове лапой погладил. Мягкий такой, как плюшевый.

– Эх, мне бы тоже кубик. Я такие штуки за минуту собираю.

Командир пошел в сторону золотой статуи. Не так уверенно, как орчиха, но все-таки пошел. Правда, их разговор оказался еще короче. Лицо вернувшегося к нам мага выражало недоумение и разочарование. Как последний, кому еще предстояло попытаться счастья, я спросил:

– Какая загадка?

– Что? А, загадка. . . . На заборе сидит, «ку-ка-ре-ку!» кричит.

Звучит несложно:

– Так это же петух.

– Вот, и я сказал петух! А он таким скучающе-разочарованным голосом говорит: «Правильно». И как влечет мне минус пятнадцать к интеллекту. Главное, замер потом, будто неживой. Ни ответа не добиться, не проклятье отменить. Лучше бы и не ходил вовсе.

Джа грустно вздохнул:

– И ни фига он не плюшевый. Я по лапе пнул со злости, будто по чугуну ударил.

Обсуждать больше было нечего. Пришел мой черед попытать удачу. Я с опаской приблизился к золотой фигуре. Опять рискую потерять очки характеристик. Везет мне на такие события. . . но не подойти тоже глупо. Когда еще выпадет шанс встретить волшебное сверхмудрое существо. Вблизи размеры оказались еще внушительнее. Зверь слегка наклонился и развернулся, как бы позволяя мне осмотреть себя: тело льва, хвост скорпиона и крылья орла. Несмотря на такое

разнообразии, все части тела составляли единое целое. Создавалось впечатление, что только так и должно быть. Поэтому я совершенно не удивился, когда вместо человеческого лица увидел приближающуюся голову барана. Парнокопытные редко ассоциируются с умом, но насколько эти суеверия применимы к мифическому созданию? Красивые резные рога загибались сами в себя, короткая шерстка покрывала всю мордочку. Когда я начал всерьез задумываться, не дернуть ли за призывно болтающуюся козлиную бородку, Сфинкс заговорил:

– Почему людям в голову быстрее всего приходит какая-нибудь гадость? Большинство из вас напоминает мне гоблинов. Мелкие и пакостливые создания...

Сфинкс вздохнул, жалея весь людской род. А я почему-то оскорбился за человечество. Планировал обращаться к нему почтительно, но после такого приветствия решил поддержать его панибратский тон, будто мы старые знакомые:

– Думаешь, большинство умов занято этим? Посмотри, какие прекрасные города мы построили, на что способны лучшие из нас...

Он говорил, не раскрывая рта. Звук шел откуда-то из глубины статуи, как будто внутри кто-то сидел. Но сейчас губы на козлиной морде сложились трубочкой, и существо громко фыркнуло, прерывая мою защитную речь.

– Вот только не надо мне тут рассказывать про мощь цивилизации. Всего лишь новые способы вражды, новые виды

выгоды от перегрызания глоток друг друга. Мысли большинства так же суетны и мелки. Желания так же предсказуемы. Из века в век одна сплошная скука. А насчет выдающихся людей... так и среди гоблинов есть свои золотые головы. В любом случае ты не один из них. Слабоват даже по гоблинским меркам. Мы оба это прекрасно знаем, так что не будем тянуть. Подойди и согласись разгадывать загадку.

Ясно. Требуется формальное согласие. Вроде моего отказа от претензий при выполнении аскез. Приблизившись к Сфинксу вплотную, я заметил в нижней части груди красиво выгравированную надпись: *«Когда он заговорит, жизнь сойдет с привычного круга»*. А чуть пониже, будто нацарапанная подростком, кривая строчка: *«От него нельзя убежать, его нельзя обмануть»*. Нельзя обмануть, говорите... а я бы попробовал. Игроки оказываются в неудобном положении, решая задачки, на которые только сам сфинкс знает верный ответ. А если бы мне позволили загадать загадку сфинксу на тех же условиях, то...

– Ну, загадай, раз так хочешь.

Это прозвучало настолько неожиданно, что я даже забыл, перед кем нахожусь, и задал вопрос:

– Ты что, мысли умеешь читать?

– У тебя все на лице написано, смертный. Не ты первый мне предлагаешь такое. И не ты последний. Но уж постарайся, развлеки меня.

Фух, вроде пронесло. А мог засчитать за загадку. Все же

это не мелкий демон, а величественное создание. Ему жульничать незачем. Он так легко согласился играть по моим правилам. Это настораживало и в то же время манило. Загадать то, что не может знать программа, наверняка имеющая полный доступ ко всем базам данных, включая свободный выход в интернет... а, учитывая наличие гейм-мастера, что не разгадает и человек. Значит, варианты с шарадами на бытовые электроприборы современности отпадают. Нужно загадать то, что в принципе нельзя отгадать. Загадку-парадокс, завернутую саму в себя. Ну же думай, думай...

– Поторопись, человек. Даже золото моего тела не вечно. А ты, похоже, решил скоротать со мной пару веков, тужась выдать что-то особенное.

Не слушать его... только сбивает. Сфинкс словно почувствовал, в какое русло повернули мои мысли, и зевнул во всю козлиную пасть:

– Только давай без этих туманных вопросов, не имеющих ответов. Я в любом случае разгадаю загадку, а если нет – заставлю объяснить ее суть. И тогда лучше бы твое объяснение мне понравилось!

Глаза сфинкса загорелись золотым светом, а хвост скорпиона угрожающе поднялся над внушительным телом. Понятно, злить его не стоит. Понавешает дебафов, а впереди еще поход на ведьму. Несмотря на неудачное начало, свой первый гильд-рейд стоит довести его до конца.

Я должен справиться. Начнем с самого простого. Что та-

кое загадка? Какое-нибудь выражение, в котором одна вещь выражается с помощью другой. Они обязательно должны иметь хотя бы отдаленное сходство. На основании этого сходства и отгадывается задуманное изначально. Чтобы сделать загадку сложнее, необходимо... Тем временем создание начало хмуриться, а солнце затянули тяжелые свинцовые тучи. Чем сильнее хмурился сфинкс, тем темнее становилось вокруг. Пока с неба не хлынул поток воды. Почти сразу замигало знакомое системное сообщение:

Внимание! Прочность вашей одежды достигла критической. Вы рискуете потерять часть снаряжения.

Примечание: Починить одежду с низкой прочностью нельзя, следите за своим снаряжением и вовремя ремонтируйте его.

Я быстро проверил инвентарь:

«Светлая роба клирика». Прочность 44/200. Вес 2,8 кг.

Сила +1. Интеллект +1. Харизма +2. Все исцеляющие заклинания сильнее на 20 %. Ограничение по классу: только для жрецов.

Очень не хотелось терять робу. Бонусы хороши, ограничений по уровню нет. Как назло, в голову ничего не лезло. Вертелась прочитанная где-то фраза: «Какая мать сосет своих детей?», но такую муть разгадает даже ребенок. Так, на чем я там остановился... Может, загадать загадку про себя? Что-нибудь вроде: «Чего я желаю больше всего на свете?» Хотя нет, глупо. Сверкнула молния и дождь пошел сильнее.

Надо решаться. Ну, была не была:

– Я родился в многочисленном семействе, и сразу стало понятно, что из всей своей родни я самый неуловимый, самый необузданный, самый выдающийся. Я могу с легкостью свинтить жизнь с намеченного круга. Превратить короля в раба, а нищего возвести на самую вершину жизни. Кто же я?

Зрачки Сфинкса дергались, как будто он быстро листал какие-то тексты. Голос из сонного стал напряженным:

– Мало данных для загадки, нужно больше условий!

Больше так больше, получай. Я закрыл глаза и снова представил себя загаданным объектом:

– Моя семья годами безжалостно истреблялась, и число наше сокращалось, иногда приходилось исчезать и мне. Но я всегда возвращался! Вновь и вновь ломая все планы, руша все судьбы. Оккультисты с радостью сделали меня символом мистической тайны. Но правда в том, что мне плевать на тайны... я люблю лишь одно дело – предавать. Всех и вся и даже самого себя. И вот меня уже считают безумным... все чаще изображают с улыбкой до ушей, зеркалом в руке... и кто-то уже начинает пририсовывать на мою голову дурацкий шутовской колпак. Мало кто замечал за моими ужимками и безрассудством...

Я осекся, так и не закончив фразу. Колпак, колпак... зря. Случайно брошенное слово и такая огромная подсказка. Открыв глаза, я увидел смеющуюся морду козла и понял, что проиграл:

– Джокер, верно ведь? Семья из пятидесяти четырех человек. Неплохо, Норман.

Неплохо, но не очень умно... а ведь сколько было возможных вариантов: бесконечность, ничто, дурак, смерть, бог. Из всего этого многообразия я загадал карту, к тому же одну из самых известных. Вдруг из головы сфинкса раздался другой голос, более могучий, волевой. Он повторял только одну фразу из четырех слов, снова и снова. А первый сфинкс продолжал говорить, ничуть не сбиваясь

– Получай свой приз... Знать, сметь, хотеть, молчать... Не много ли ты на себя берешь, Норман?.. Знать, сметь, хотеть, молчать... Достаточно ли только молчать?... Знать, сметь, хотеть, молчать... Попробуй хотя бы посметь для начала... Знать, сметь, хотеть, молчать...

Разделить два голоса было тяжело, а еще тяжелее понять, что ему от меня надо. Или что мне нужно от него? Неожиданно сфинкс взмахнул крыльями и сбил меня с ног ударом в лицо. Он проделал это настолько быстро, что я даже не успел испугаться. Больно не было, но открылись системные сообщения:

Получен урон –100 хп.

Вам нанесена рана «Печать Сфинкса».

Чуть не убил, животина безразмерная. Поднявшись на ноги, я огляделся в поисках обидчика, но его уже нигде не было. Что примечательно, существо исчезло вместе с поляной и дождем. Мои сопартийцы спешили ко мне по болоту, осто-

рожно огибая топи и неизвестно откуда выросшие за секунду скрюченные деревья. Огромная иллюзия, или магией разума морок наводил? Хотя, какая, в сущности, разница? В окне характеристик добавилась еще одна строка:

Шрамы: «Печать сфинкса»: Удача +2. Харизма –3. Вера +5. Интеллект +10.

Я использовал «Святой свет», чтобы восполнить хп, но это никак не повлияло на эту строчку. Выходит, сфинкс меня скорее наградил, чем проклял. Способ занятный, но почему привлекательность срезали, неясно. Родной харизмы больше нет: сниму робу с бонусами – и будет 0. Такое точно отразится на моем общении с НПС. Начнут еще убегать, как от чумного. Подбежавшая Глазка испуганно уставилась на мое лицо:

– Все плохо? Обнулять персонаж будешь?

– Это еще зачем?

Догнавший орчиху Джа, тоже был не в восторге:

– Друг, ты только не нервничай. У тебя неизлечимый шрам во все лицо, чем же ты его так рассердил? Поди, половину характеристик потерял?

– Да нет, получил вообще-то.

Повинуясь внезапному порыву, я откинул капюшон робы и вызвал окошко персонажа. По правой половине лица, захватывая нос и часть левой щеки, проходил отчетливый отпечаток когтистой львиной лапы. Не то чтобы он делал меня особо уродливым, даже придавал оттенок мужественности.

Эдакого ветерана, побывавшего в суровых передрягах.

– В лечебнице такое не лечат. Можешь использовать чары или морок, но это, опять же, деньги тратить, и мана постоянно будет уходить на эту ерунду.

– Не парься, Джа. Мне и так нормально.

После встречи со Сфинксом мы продолжали хлюпать по мерзкой болотной жиже. Лес вокруг скрипел и навевал мрачные мысли. Здесь каждая коряга могла запросто атаковать. Местная фауна серьезно превосходила нашу троицу уровнем и возможностями. Но нашему командиру все не давал покоя встреченный сфинкс. Иногда он даже останавливался и тихо бормотал:

– Ведь петух же, петух. Почему минус к интеллекту? За то, что не подумал, как следует? Что же тогда... ответ же верный. Или был еще ответ внутри ответа? Не стоило торопиться...

Минут через десять воскрес Лангольер, о чем сообщила мигающая полоска жизни возле его ника. Джа раздавил крупный зеленый кристалл, выкрикнув его ник – и вот уже кузнец стоял перед нами. На разведчика он тянул еще меньше, чем орчиха, но уверенности добавил. Не обойдем ловушку, так отобьемся от нападающих. Однако враги не спешили показать себя. Пару раз что-то большое шумело совсем рядом, заставляя танков нервно хвататься за оружие, но не более. Глазка пересказала в подробностях нашу встречу со Сфинксом. Скорее со скуки, чем хвастаясь. Реакция кузнеца

была предсказуема:

– А подождать не могли? Может, я тоже хочу поучаствовать в случайном событии с бонусами?.. Ну вы даете...

Обида Лангольера оказалась настолько сильна, что он, насупившись, оттеснил орчиху и пошел впереди группы, рискуя провалиться в топь. Больше ничего интересного не происходило. Я даже решил, что сегодня ничего не выйдет, когда мы набрали на нужное место. Небольшой холм, вокруг которого установили шесть жертвенных столбов с привязанными пленниками. Кузнец практически уперся в один из них, настолько хорошо лес скрывал свои секреты. Пленники еще были живы, а некоторые даже умоляли их освободить. Особенно распинался какой-то юноша в косоворотке, протяжно плача:

– Ваше благородие, спасите... не оставляйте темным силам на потеху.

Глазка достала из ножен меч, но Джа ее остановил. Оно и правильно, судя по описанию квеста, сразу после нахождения некоего **«Кровавого Пира»**, нас ждала встреча с **Локастерской Ведьмой Крови**. В центре располагалось подобие алтаря – камень, изрезанный рунами. Если у кого и оставались сомнения в предназначении этого камня, то аккуратная полоса кровостока снимала все вопросы. Ритуальные жертвоприношения... везет мне на всякие гадости. Вспомнилась милая полянка в локации новичков с зайчиками и лисичками. Знали бы несчастные, с какими мерзостями здесь

можно столкнуться.

Вдруг обреченные на смерть селяне разом стихли. Зато раздались другие стоны, хрипы, и из-за деревьев показалась группа Искателей Крови. Я бросился от них вправо, но от туда тоже хлынула толпа мобов. Нас быстро окружали. Командир принялся жечь столбом пламени из ладоней, танки врубались в центры самых больших групп, а я все никак не мог найти удобную позицию. Казалось бы, ерундой маюсь, но работа лекаря начинается задолго до боя. Действительно, самое главное, что может сделать грамотный хил – правильно встать. Как можно дальше от поля битвы, но в тоже время сохраняя возможность лечить сопартийцев. Со вторым пунктом проблем не было, холм невелик и все стоят в радиусе моих заклинаний. Но вот как оказаться в безопасности, если толпы недозомби окружают со всех сторон? Крестьяне на столбах постепенно превращались в нежить, теряя куски живой плоти и отращивая лезвие вместо руки. Мы смещались к центру локации, а кольцо врагов все сжималось, несмотря на яростный отпор. Залечив орчиху очередным «Святым светом», я практически уперся спиной в алтарь.

Под ногами глухо лязгнуло, что-то большое ударило по рукам, и я взмыл вверх. Вот что значит пати без вора, собираем все шишки своей шкурой. Я оказался подвешен в ржавой железной клетке метрах в восьми над землей. Под ногами валялся рассохшийся скелет, как бы намекая на мою участь. Нет, умирать я тут не собираюсь. Мысленно благода-

ря Ишимуру, я потянулся использовать телепорт... хотя постоите, вот же она – идеальная позиция. Когда я увидел превращение крестьян, закрались сомнения. Может, они обычные зомби? Кровь была на Искателях, а не в них. Почему бы не проверить. Кинул в пати-чат:

– Врубаю ауру, держитесь подальше от центра поляны.

А дальше началось веселье. Парочка еще не пропитанных кровью мертвецов сгорела мгновенно. Остальные развернулись в мою сторону и довольно резво взобрались на холм. Достигнув места моего добровольного заточения, они бесильно выли и тянули свои руки-лезвия к клетке. Вскоре подо мной образовалось небольшое озеро из гниющих трупов. Я угадал, окровавленные зомби все же сжигались аурой. Правда, совсем слабо: по 5–10 хп в секунду. Значит, сгорят минуты через 2–3. Будь я внизу, это сыграло бы в их пользу, но здесь мне спешить некуда. Остальные члены группы бегали по границе леса и добивали тварей, не попавших в радиус малого солнца.

Получен опыт +185.

Получен опыт +180.

Получен опыт +180.

Надоело уже. Покопавшись в настройках, отключил сообщения о получении опыта, оставив только напоминание о повышении уровня. От орды зомби остались примерно два десятка, и я уже прикидывал, куда выгоднее телепортироваться, когда упадет последний из них, но моим планам не

суждено было воплотиться. Мы упокоили слишком много мертвых. По земле расползлся плотный кровавый туман, затем он поднялся выше и поглотил холм целиком. Стало не по себе, когда внутри тумана Искатели Крови начали лязгать своими руками-ножами. Эльф торжественно закричал:

– Врешь... два раза на одно и то же я не куплюсь. **РАЗВЕЙСЯ!** Вот и пригодился свиточек... глядите в оба, она где-то здесь!

Вглядываться особо не пришлось. **Ведьма крови 17 уровня** стояла возле одного из столбов, привязывая новую бесчувственную жертву. Старушка явно намеревалась продолжить ритуал. Понадеялась на туман, а может, на внушительные **5 000 хп**.

Внешне она напоминала некромантов, которых я уничтожил на городском кладбище. Наверное, все призывающие маги рано или поздно становятся похожи на призываемых ими существ. В любом случае, серая сторбленная бабушка с красным от крови лицом не вызвала приятных чувств. Существо куталось в полуистлевшую шаль и злобно зыркало во все стороны блестящими черными глазами без зрачков. За ней следовала свита, состоявшая из внушительной орды Искателей Крови. Никого другого старушка создавать не научилась, но она с лихвой окупала это количеством существ. Раскачиваясь из стороны в сторону, начала напевать:

– Исшарги ла, исшарги ла... **ИСШАРГИ ЛА!**

Новые твари вылезали прямо из-под земли, повинуюсь

хриплым напевам своей госпожи. Обычные зомби тут же повторили ошибку своих предшественников и с чавканьем и лязганьем встали под клеткой, прямо на исчезающие трупы товарищей. А старушку так просто не сагришь, элитный моб как-никак. Она горела под моим «Малым Солнцем», как и вся нежить, но совершенно не обращала на это внимания. В пати-чате замелькала переписка:

– В ближний бой не вступать! Ждите. Заклинания приготавливаю и начнем. «Джа».

– Она-то ждать не будет. «Лангольер».

– Стухни. Ждем, значит, ждем. «Святоглазка».

Я решил ничего не писать, тем более что мои опасения уже озвучили. Ведьма не торопилась, несмотря на убывающие жизни. Внимательно осмотрев каждого из нас, она сделала то, что сделал бы любой живой игрок на ее месте. А именно – кинулась убивать мага. С несвойственной дряхлому телу прытью она побежала напрямиком к Джа. Наперерез ей бросился кузнец, раскручивая молот. Буквально за секунду до удара ведьма остановилась, и удар пришелся в пустоту. Лангольер не удержавшись, пробежал пару шагов вслед своему молоту. Эти шаги стали для него последними. Изпод шали бестии высунулись два окровавленных лезвия, как у Искателей Крови. Испустив дикий вопль, она с бешеной скоростью врубилась ими в спину танка. Бедолагу не спасли ни висящие на нем «Малое благословение» с «Восстановлением», ни вовремя брошенное мной «Малое исцеление».

Внимание! Член группы Лангольер был убит.

Количество живых членов группы 3 из 4.

Тело Лангольера обмякло. Он упал прямо в грязь лицом и начал тонуть в зловонной жиже. Парню не везет с болотами: угодить в топь дважды за один день – это еще умудриться надо. Глазка уркнула и бросилась к Джа, закрывая его телом. Мне же было совсем не до боя: клетка начала исчезать прямо у меня из-под ног. Очевидно, прошел кулдаун ловушки. Последние Искатели Крови догорали внизу, но слишком медленно. К тому же прямо подо мной стоял каменный алтарь. Без навыков атлетики и акробатики падение обещало быть весьма болезненным, если не смертельным. Хуже всего то, что ведьма тоже была слишком близко. Все сложилось так удачно для нее... мелькнула мысль, что игра наказывает меня за читерство. Или это использование багов, даже не знаю. Все равно неплохо получилось, опыта набрал. Уже чувствуя начало смертельного полета я услышал:

– Норман, ЖИВИ!

Из кулака Джа в меня ударил радужный луч.

Баф «Поцелуй вечности». Все сопротивления +100 % на 3 секунды.

Представляю, сколько такая штука стоит. Вообще, зачем он ее использует в бою с мобами? Это же идеальный дуэльный свиток. Додумать я не успел.

Что можно сделать за три секунды? Оказалось, довольно много... упасть с высоты нескольких метров, разбившись

на смерть; быть пошинкованным в капусту кучкой умирающих зомби; потерять голову, срубленную клинком пробегающей мимо ведьмы и сгореть в Огненном Смерче, вызванном любимым командиром. В этом заклятии все было продумано, сопротивление всем видам урона – фактически бессмертие. А вот боль, боль осталась. Не спасли даже внутриигровые ограничения. Я натурально взвыл, особенно при попытке обезглавливания. Такого я еще не испытывал. Меня как будто за секунды разобрали и собрали заново.

Внимание! Член группы Святоглазка была убита.

Количество живых членов группы 2 из 4.

Когда я пришел в себя, с трудом осознавая произошедшее, ведьма уже рубила Джа. Правда, рубила медленно, словно прорубаясь сквозь очень плотный воздух. Эльф осыпал ее градом огненных шаров, молниями из свитков, даже бросил ей под ноги снежок, превративший ведьму в ледяную статую на пару секунд. Но это слабо помогало: **2 600/5 000 хп**. Даже самые убойные заклинания мага не смогли сжечь старушку. Пора и мне оправдывать вложения. Хилки на Джа я накладывал уже на бегу:

– Малое Исцеление! Восстановление!

Добравшись до ведьмы, я начертал привычную стрелу в круге на уродливом горбу... но ничего не изменилось. Я чиркнул символ снова. Опять ничего. Подняв глаза, я наткнулся на непонимающий взгляд командира:

– Какого черта ты ее гладишь? Отходи!

Но было уже поздно отходить. Ведьма почуяла рядом легкую цель и резко развернулась. Пресвятая Мирена, да что ж она такая страшная-то? Черные глаза с ненавистью впились в меня, а окровавленный клинок начал подниматься для удара. Даже не думая, что делаю, я выкинул руку вперед и прямо поперек дряблой шеи карги начертал трехзубчатую корону.

– Агрхххх.

Сработало... да еще как сработало. Сила веры сбивала с ног Темного Рыцаря в полном доспехе, а сухонькую старушку унесло, словно мячик. Пролетев мимо Джа, она влетела в деревья. Командир бросился следом, как будто не ведьма только что его теснила, а наоборот:

– Догоняй! Догоняй, заразу!

Ага, с моей-то скоростью... хотя:

– Телепорт.

Чуть не влетев в огромную корягу, я развернулся, чтобы встретить грудью злосчастный клинок ведьмы.

Получен урон –75 хп.

И мгновенно удар вторым клинком:

Получен урон –5 хп.

Здоровье упало в красную зону, хильнуться уже не успеваю. Перед глазами опять мерзкая харя старухи, только теперь уже с золотым оттиском короны. Рука сама метнулась повторить жест. Корону чертить очень непривычно, особенно в горячке боя, но я справился. Черный мячик с воем унесся в сторону командира. А оттуда уже раздались взрывы,

и засверкали заклинания. Джа вошел в раж и тратил свитки, даже не глядя, что достает из инвентаря. Меня ослепил яркий свет, и неожиданно мы оказались на высокой башне мощной каменной стены. Непонимающе уставился на миникарту: «*город Семи Богов*» светилась маленькая надпись. Родные края... с такого ракурса я еще эти места не видел. Красиво здесь.

Джа стоял на самом краю зубца, будто самоубийца перед прыжком, и чертыхался как заведенный:

– Черт! Черт! Черт! Мы ведь почти... капелька оставалась, только дожать. Черт, черт...

Я прикинул хп ведьмы, свой дамаг от двойной молитвы. Все не так плохо:

– Не убивайся ты так. Догорит она.

Наверное, мои танцы с боссами действительно со стороны выглядят смешно, но зато эффект убойный. И словно в подтверждение моих слов высветились сообщения:

Поздравляем! Групповой квест «Возвышение кровавого вождя» выполнен!

Награда:

– *получено 3000 опыта;*

– *получено 50 золотых монет;*

– *отношение с жителями локации «Болота Локастера» улучшено на 210 очков!*

Репутация сменилась на «Узнаваемый» 110 из 250.

– *Счетчик побежденных элитных монстров: 2.*

Самым загадочным по-прежнему оставалось название квеста. Причем тут кровавый вождь? Хотя уже поздно в этом разбираться. Задание выполнено, и возвращаться в мрачные топи у меня не было ни малейшего желания. Счетчик монстров – это что-то новенькое. Видимо, добавили после очередного обновления. А вот опыта отвалили прилично. Вместе с экспой от кучи зомби у меня должен быть:

Поздравляем! Получен новый уровень!

Текущий уровень 9. Опыт 7658/7500.

Получено свободных очков характеристик: 5.

Повышение навыков: +1 Вера.

Поздравляем! Получен новый уровень!

Текущий уровень 10. Опыт 7658/10000.

Получено свободных очков характеристик: 5.

Повышение навыков: +1 Вера.

Отлично, десятый уровень – это рубеж почти в любой игре. Значит, где-то ждут новые классовые задания или как минимум обновление заклинаний. С распределением характеристик пока повременю. А деньги – первый вклад в будущие миллионы. Как бы смешно ни смотрелись мои **53 золотых 41 медная монета**, в сравнении с нужной суммой.

Надо было видеть Джа в эту минуту. Его глаза выражали такую запредельную степень счастья, что даже мне передалось его радостное настроение.

– Смогли, неужели смогли...

– Да уж, смогли. Жалко, не полутали ее, наверняка что-

то вкусное было.

– Не порть вкус победы. На вот лучше перекуси:

*Получен предмет: «Сладкий рулет». Прочность 10/10.
Вес 0,5 кг.*

Немного утоляет голод, вызывает слабую жажду.

Точно, совсем забыл, что теперь надо есть. Я, конечно, не умру от голодной смерти благодаря аскезе, но это не причина отказывать тебе в маленьких удовольствиях. Тем более что полоска сытости уже наполовину уменьшилась. Укусив рулет, я посмотрел на мага, хлещущего какой-то алкоголь из голубой бутылки.

– И пленника не спасли. Которого старуха к столбу привязала.

Джа отмахнулся, звякнув браслетами:

– Да и шут с ним! Не трави душу. Сам знаю, что виноват. По ошибке юзнул групповой телепорт. Совсем уже мозги набекрень с этой ведьмой. А когда она убежать начала... ух, такая злость меня взяла. Давай спускаться.

Эльф уверенно направился к отверстию в одном из зубцов башни. Войдя в него, мы оказались на лестнице. Все бы хорошо, но спускаясь по ступенькам вниз, я отчетливо слышал шепот. В голове эхом отдавались слова сфинкса: «Знать, сметь, хотеть, молчать... Знать, сметь, хотеть, молчать...». Перед глазами все еще маячила смеющаяся козлиная морда. И все-таки, я ему загадал загадку... или он мне?

Глава 3

Спуск оказался долгим. После шестого пролета возродились орчиха и кузнец. Никакого опыта и золота сопартийцы не получили, несмотря на выполненный квест. Они заполнили пати-чат потоком ругательств, на которые Джа не отвечал, просто расформировав группу. Судя по сердитому сопению, скандал продолжался в личке. Святоглазка была просто в ярости, ей окончательно надоело умирать от пламени эльфа. Лангольер в основном возмущался тем, что спасать «поцелуем вечности» надо танков, а не бесполезного хила, и что командир вообще не просчитывает тактику. Видимо, этот поход на болота последний для этого состава группы. Я молчал, Джа спешил уйти вперед. Наверное, переживал из-за случившегося. Мы вышли прямо на площадь Четырех фонтанов, минуя стражу городских ворот. Денег сейчас хватало, но возможность не платить входную пошлину радовала. Хотелось подбодрить эльфа, но он заговорил первым:

– Я ухожу из Нового мира.

Слова прозвучали как-то глухо. Похоже, я первый, й кому он это сообщает.

– Надолго?

– Навсегда, Норман. На самом деле я давно решил. Просто искал, кому доверить свое место в гильдии. А тут ты повернулся. Еще в нашу первую встречу, когда ты меня из ог-

ня вытолкнул, я понял, что ты именно тот, кто нужен, а уж после сегодняшнего...

Мне показалось, или его голос дрогнул. Неприятная ситуация вышла с этой ведьмой.

– Так ты из-за карги? Да забей уже.

– Нет, Норм, это скорее повод. Мне хотелось побыть здесь подольше, но все хорошее когда-нибудь заканчивается. Думаю, лучше уйти сейчас.

– А из-за чего тогда?

Джа оценивающе посмотрел на меня:

– Не знаю, слышал ли ты... Полгода назад в сети стали появляться статьи про игроков, путающих реальность с игрой. Мне жена их читала, но я только смеялся. Понятное дело, она не разделяла моих увлечений, вот и искала везде оправдания своим страхам. Старалась спасти геймера со стажем. Не понимала, насколько игры стали частью меня. Глупости, конечно. Дураков хватало и во времена карманных консолей, и ролевые игры совсем ни при чем. Но потихоньку я стал замечать...

Разумеется, я читал про это. Подобные статьи не редкость, журналисты любят создавать шум из ничего. Суть проста: существует некий процент особо впечатлительных людей, которые принимают реальность за игру. Обычно они безобидны. Такие люди начинают бросаться на животных в зоопарке, пытаясь их зафармить, или продают прохожему старые штаны. За весь мой игровой опыт я не встречал таких

отклонений.

– Что именно замечать?

Эльф остановился возле торговой палатки НПС с доспехами и указал на него:

– Вот видишь, продавец стоит. Стандартный бот-торговец. У него в памяти около ста восьмидесяти повторяющихся фраз, в разных вариациях и с разной интонацией. Все бы ничего, но... это большой словарный запас, чем у многих моих знакомых в реале!

Интересно, похоже на обратную сторону того же психологического отклонения. Восприятие компьютерных программ как живых людей. Не так радикально, но для Джа это превратилось в проблему:

– Я однажды полдня проболтал с водоносом и понял, что он непись, только когда попытался обменяться контактами. Короче пора мне завязывать.

Тоже мне, удивил. Я с начала игры только и делаю, что воспринимаю всех встречных как живых. В этом же и есть суть полного погружения. И, признаться, это непросто, даже учитывая роскошную графику. НПС еще ладно, а с игроками постоянно приходится делать скидку на их бессмертие и знание о современном мире. Дело здесь не в маге, скорее в его жене или ком-то еще из реала.

– Не беспокоился бы ты об этом, Джа. Все тут немного сумасшедшие. Расскажи кому-нибудь в подробностях, чем забит наш день, и получишь прямую путевку в палату с мяг-

кими стенами. Но если твердо решил – уходи.

Эльф с благодарностью поглядел на меня. Не то чтобы поверил в мои путанные слова поддержки. Скорее, оценил, что мы можем больше не говорить о болезненной теме. Перескочив на вещи понятные и приятные:

– Деньги я уже раздал, ценный лут завещал гильдии. Все сделает банк через три дня после удаления персонажа. Так что не мечтай. Ой, не хмурься, я заметил алчный блеск твоих глаз. Регалии тоже сейчас передавать не буду. Через неделю смотрины новичков, там и объявят. Не забудь прийти, а то «Чемпионы» тебя не простят. Гордые они уж очень. Топовая гильда, все дела... подходи часиков в десять к «Сивому Мерину», Стасян объяснит, что к чему. Тебе, как офицеру, предложат набрать группу игроков – внимательнее выбирай. Почти все ребята из сегодняшней пати закончили свое обучение, может, кто-нибудь захочет остаться... но это уже тебе решать. В целом разберешься, не маленький уже. Шмот будут предлагать гильдейский – не хватай. За него потом казначей три шкуры сдерет. Заклинания в свитках бери, никогда лишними не бывают. Уровнем вот маловат, расти быстрее или подопечные тебя задавят.... и, Норм...

Устав от потока информации и нравоучений я раздраженно вскрикнул:

– ЧТО?

Джа улыбнулся:

– Спасибо за приятный поход. Жаль, что мы не встрети-

лись раньше. Мне кажется, мы бы сдружились.

Подмигнув, эльф растворился в воздухе. Я сразу понял, что он больше не зайдет. Выходит, я скрасил ему последний вечер в игре и помог уйти на победной ноте. Надеюсь, в реале у него все будет хорошо, и он сумеет найти себе место.

А мне нужно думать о моем месте в этом мире. Итак, офицерский чин и прочие регалии пока оставим. Плюшки принимать много ума не надо. Вот группу водить при моих знаниях игровой механики – прямой путь на удаление персонажа. Придется углубиться в форумы, чтобы спокойно расставить все по полочкам. И начать с видов физического урона. Как минимум колющий, рубящий и дробящий... как от чего защищаться, какие доспехи лучше. Точные отличия в цифрах кожаной туники от медной кирасы, чем выгоднее снимать инвиз воров, и еще полсотни вопросов чисто технического характера. Для водящего пати я знаю преступно мало. Но сейчас это подождет. Десятый уровень, пора бежать к Триединому на поклон. Самое важное для любого игрока – знать свои сильные и слабые стороны. Разбираться в собственных скилах.

– Эй, Норман. Принимай счастье!

Персонаж «ГотовИграть» предлагает обмен.

Да/Нет.

Я непонимающе уставился на рыцаря в полных латах, ведущего под уздцы роскошного коня:

– Чего?

Рыцарь нетерпеливо звякнул шпорами:

– Принимай письмо, говорю. Гонец я... да быстрее, мне еще пятерых искать сегодня.

Я выбрал вариант **Да**.

Получен предмет: Благодостное Письмо. Вес: Вес 0,1 кг.

Рыцарь тут же вскочил на коня и проскакал мимо, чуть не сбив меня с ног. Вполне выгодный способ быстрого перемещения по миру, правда, необходим навык наездника. Точно не коневодство, оно здесь отдельный параметр, включающий ловлю лошадей и их скрещивание для дальнейшей продажи. Что-то в голову всякая ерунда лезет, что он принес-то? Не простой же мальчик-посыльный.

Красный конверт с сургучной печатью, обвязанный шелковой лентой. Отгиск в виде двух крыльев, сложенных на манер ангельских. Значит, послание не церковное, Таврий запечатывает короной. И наверняка не правительственное. Хотя зачем гадать. Я распечатал письмо и вчитался в красивый витиеватый шрифт на дорогой бумаге.

Слава Герою Нового Мира!

В честь появления восьмого героя приглашаем вас на первый Героический турнир «Знамя жизни». Турнир пройдет через три дня на спорной территории Серых земель. Победителей ожидают ценные призы и подарки. Участники турнира:

1) Силос (главный некромант Трупной гильдии).

2) Де Ля Круа (магистр торговли).

3) *Обрученный Со Смертью (первый меч Нового Мира).*

4) *Корвус (Ночная тень Серой Земли).*

5) *Смешной Портос (безумец).*

6) *Норман (священник церкви Триединого).*

7) *Святозар (старший паладин Триединого).*

8) *Царик (новичок).*

Турнирная сетка расписана подробнее на обратной стороне приглашения.

Желаем удачи!!!

Святозар считался паладином Сариды, но все логично. Мир изменился. Как только я дочитал до конца, возникло системное сообщение:

Вы получили Героический квест «Знамя жизни»:

– явиться на турнир «Знамя жизни»;

– победить в 1/4 Турнира;

– победить в 1/2 Турнира;

– победить в Финале Турнира.

Награда:

– ???

Примечание: При провале первой задачи квеста штраф – смертная казнь. Награды получают только игроки, занявшие 1–3 места на турнире.

Ничего себе штраф за невыполнение. Хочешь не хочешь, а участие примешь. Приглашение короткое, но очень содержательное. В скобках указывался самый значимый титул героя. А располагались мы в порядке присвоения героическо-

го статуса. Святозар получил его почти сразу после меня, а мировое сообщение о подвиге последнего персонажа я, как обычно, пропустил. В любом случае, набирается довольно разношерстная компания. Интересно, как будут устранять разницу в уровнях. Я всего лишь десятый, а первый меч Нового Мира, насколько я помню, – это игрок с самым большим левелом в игре. То, что список содержал ники всех игроков, не предвещало ничего хорошего. Три дня перед турниром – большой срок. Лучшая возможность подготовиться – выяснить слабые места противников. Значит, возможны провокации. Похоже, мои планы опять накрылись медным тазом. Самое время забиться куда-нибудь и не вылезать до самого турнира. Келья церкви самое безопасное место. Однако я ее недавно лишился, а добыть новую может оказаться сложнее, чем я думаю. Можно попроситься в «Красный замок» чемпионов, но один из участников турнира – мой гильдмастер. Не то чтобы я сомневался в его благородстве, но незачем болтаться в гильдхолле, провоцируя устроить договорной бой. Выход из игры оставался самым разумным вариантом. Взгляд наткнулся на внушительные белые колонны. Три дня, говорите... ха, почему не неделя? С легким сердцем я толкнул дверь городской библиотеки.

Волнения в городе и смена власти не повлияли на эту цитадель знаний. За невысокой кафедрой сидела все та же старушка.

– Мы рады приветствовать вас в городской библиотеке Го-

рода Семи Богов. Меня зовут Белатрикс, и я штатный библиотекарь...

Встав напротив, я позволил ей закончить стандартную процедуру, пропустив мимо ушей все, кроме последней фразы:

– ...в каталог читателей. Ваше имя и род занятий?

– Норман. Священник церкви Триединого.

Получен предмет:

Читательский билет библиотеки города Семи богов.

Класс: обычный. Прочность 1/1. Вес: нет.

Эффекты: Дает свободный доступ к общим секциям библиотеки города Семи богов.

Примечание: Штраф за утерю документа – 5 серебряных монет.

– Рады приветствовать вас. Если вам что-нибудь понадобится, обращайтесь ко мне или к моим помощницам в читальных залах. Вы ищете что-то конкретное?

– Пожалуй, нет. Я просто почитать.

Это были мои последние слова. За следующие три дня я не произнес ни звука. Как ни смешно это, учитывая проваленную недавно аскезу Безмолвия. Меня не оставляла идея, что ее можно вернуть и выполнить снова. Добровольное молчание – одна из попыток это сделать. Чем Триединый не шутит, вдруг формального выполнения условий достаточно. В характеристиках персонажа не отмечалось, что Безмолвие провалено, значит, теоретически шанс есть. В сети (по крайней

мере, в открытой ее части) ничего дельного по жрецам и самоограничениям не было. Кроме стонов, что это форменный мазохизм и портит игровой процесс. С чем я в принципе согласен, несмотря на все бонусы и духовные озарения. Постоянно помнить, что я не могу взять в руки оружие и наклониться за чужим лутом, – та еще морока.

Попытки вычитать решение в библиотечных книгах тоже не увенчались успехом. Здесь не было Тех Самых книг. *«Библия малых народов»* и *«Шаманские практики для начинающих»* не в счет. Обе книги оказались просто выдержками из оригинальных произведений. Духовные тексты должны передаваться от наставника к ученику, по прямым квестам. Иначе доступ к ним получали бы слишком многие. Выходит, пора добывать библию Триединого. Может, как-то активировать безмолвие из диалога с храмовыми служителями? Так или иначе, условия слишком неопределенные, чтобы я мог случайно на них наткнуться. К тому же, в активных квестах висел многострадальный «Достаток». Даже случайно наткнувшись на новую аскезу, я не смогу ее активировать. Но прекратить поиски я тоже не мог. Видимо, смирение не входило в число моих достоинств. Мирена была бы недовольна... если бы существовала... и осталась жива после расформирования церкви.

Иллюзий насчет предстоящего турнира не было. Я не могу даже отличить очередную подставу от чистосердечного желания помощи. Пришлось отключить все чаты, включая лич-

ные сообщения. Знаю я эти честнейшие турниры с легендарными призовыми. Как минимум меня попросят сливать все бои ради победы главы гильдии и будут долго презирать и обвинять в некомандной игре, если откажусь. Не то чтобы я сильно против. Шансы священника с моей раскачкой выстоять в прямом столкновении на арене резко стремятся к нулю. Но все-таки героический турнир! Хотелось соответствовать и хотя бы проиграть честно. Мое добровольное заточение стало абсолютным. Я не просто не говорил, а даже не писал на форумах и вообще никак не общался с внешним миром. Под конец второго дня мое внимание пытался привлечь какой-то игрок-арбалетчик в красном камзоле, но я уткнулся в *«Как распознать Ведьму и лишить ее сил: Особенности черной магии проклятий»*, и его через несколько минут вывели из помещения за нарушение тишины. Надеюсь, влепили денежный штраф или хотя бы ограничили посещение библиотеки. В любом случае, больше он не появлялся, и я спокойно наслаждался чтением, перемешивая местные книги с гайдами из сети. За три дня мне не удалось охватить весь игровой контент «Нового Мира», но в суть основных игровых механик я вник. В грязь лицом на собраниях гильдии не ударю.

На Таврия с церковью Триединого времени не хватило. Отдельный раздел форума с кучей ответвлений посвящался изменениям, касающимся служения новой церкви и ее иерархии. Я нашел его сразу, но откладывал изучение. А в

последний день залип на способах добычи игровой валюты и не успел. Зря, конечно. Оттягиваю неизбежное, и ничем хорошим это не кончится. Но заветы Мирены казались интереснее, чем выдуманный бог с псевдорелигией. Умом я понимал, что от такого взгляда на мир нужно избавляться. Все боги выдуманы, это, в конце концов, просто игра. Однако рана еще слишком свежа. Новый патриарх всей светлой стороны (в моем представлении) сейчас радостно потирал руки и злобно хохотал, считая прибыль от новых прихожан. К тому же незавершенных дел хватало и без него. Стоило завершить малое паломничество. Посмотреть, против чего мы, собственно, боремся. Но когда? Внешние обстоятельства последнее время швыряют как куклу.

Зато с богатством более-менее понятно. У меня его нет, и это многое упрощало. Способы коммерции, вроде: «купи соленую репу в селении Орихал и перепродай в любых северных городах варваров» не подходили по причине высокого порога для входа (да-да, теперь я знал просто кучу финансовых терминов, как будто это решало проблему). Говоря по-простому: я могу закупить товара на пятьдесят три золотые монеты и даже продать его с выгодой около десяти процентов, но зачем? Десять процентов от этой суммы составят чуть больше пяти золотых. Коммерческий товар нельзя перемещать магией: то есть ты либо крафтишь, нанимаешь или покупаешь торговую повозку (что тоже стоит немалых денег, учитывая приобретение специально выведенных коневода-

ми грузовых лошадей), либо взваливаешь товар в виде тюка на спину и топаешь до места продажи. Причем надо заранее озаботиться защитой от случайных разбойников: несущий тюк и возница торговой телеги не могут сражаться. В любом случае логистика занимает время. Чем дальше вещь отвезена от места изготовления – тем дороже может быть продана. Необходимо учесть еще специфику товара и местные финансовые веянья, но это слишком сложно для моего уровня. Например, товар вроде «морских ежей» с побережья ценился в горных районах без рек и озер, но быстро портился в процессе доставки.

Случались и неожиданные курьезы. На форуме торговой гильдии второй день продолжался спор двух купцов, привезших несколько телег с серой в небольшой провинциальный городок в один и тот же день. Первый торговец продал товар по хорошей цене, полностью насытив рынок. А когда второй делец довез свои телеги до перекупщиков, цена на серу в регионе уже упала ниже той, за которую бедняга эту серу купил. Даже в этом случае хватало вариантов, кроме перевозки товара в соседний город. Можно продать самому с лотка на площади, купить лавку, нанять НПС торговца и передать ему на реализацию. Так или иначе, все упиралось в две вещи: время и деньги. И, конечно же, репутацию. Чтобы открыть самую простенькую лавку в городе, необходима репутация «Почтение» с государством и минимум «Узнаваемый» с местными властями.

С сотней тысяч золотых начального капитала ситуация менялась. Небольшие 10–15 % составляли кругленькие суммы. Превращая торговлю в более выгодное занятие, чем выполнение половины стандартных заданий. На этом уровне капитала и разгоралась самые яростные финансовые войны. Заключались торговые союзы, покупались предприятия и так далее. В развитие мануфактур я даже не залезал. Открытие собственного швейного производства, даже за чертой города, начиналось с закупки станков и сырья минимум на миллион.

По этой же причине отменялось любое другое массовое создание товаров, вроде выращивания пшеничных полей. Меня не покидало ощущение, что, ввязавшись в посевные работы, опыление ростков зельями от вредителей, прогнозирование сезонов дождей и вычисления лучшей культуры для данной местности, я рискую застрячь с садовыми работами на долгие годы. Опять же рабов надо покупать или слуг-крестьян. Не самому же обрабатывать грядки, даже профессии подходящей нет. Да и землю арендовать или выкупать, а там и налоги подтянутся. Сфера услуг оказалась несколько проще, и это ее практически сгубило. В бизнесменов средней руки играли все кому не лень. А открывать сотую таверну в районе было далеко не так выгодно, как первую. Престиж и чувство собственной значимости владельцу такое заведение приносило, но прибыль едва покрывала затраты. Встречались интересные варианты вроде борделей и бродячих цир-

ков, но все придется просчитывать индивидуально.

Сама же экономика оказалась не просто сложной, она была за гранью понимания простого обывателя. Игровые условия позволили разработчикам развернуться на полную. Они создали такого монстра, что вряд ли существовал хоть один живой человек, осознающий, как вся система функционировала целиком. Существовала внутриигровая фондовая биржа со своими брокерами, акциями, облигациями и прочими замечательными вещами вроде двойных фьючерсных сделок. Освоение всех тонкостей финансового рынка заняло бы те же месяцы, что и беготня по торговым делам, но уже на учебу. И совершенно не гарантировало успеха, хотя и повышало шансы разбогатеть. Так или иначе, без крупного капитала на фондовом рынке ловить нечего. При удачном стечении обстоятельств и понимании процессов, можно увеличить первоначальные вложения на 15–20 %.

В общем, после прочтения кучи гайдов мне стало казаться, что без миллиона заработать миллион невозможно. А все богачи уже имели деньги заранее, задонатив в игру деньги семьи. Теперь просто ворочали их туда-сюда, то выигрывая, то проигрывая. А все остальные с трудом зарабатывали на расходные зелья и экипировку. Если случайно скапливали суммы в десятки тысяч золотых, то полностью теряли их в сомнительных финансовых операциях. Не имея ни опыта, ни финансовой грамотности, чтобы этими деньгами распорядиться. Внутренне содрогнувшись, я оставил идею поко-

ритель экономический мир. Чтобы в нем состояться, надо, чтобы мне было что ему предложить. В любом случае нужны первоначальные средства.

К вопросу о первоначальных средствах мысли возвращались постоянно. И вертелись снова и снова по одному и тому же кругу: квесты, развитие профессий, данжи, гильд-группа, помощь высокоуровневых игроков. Пытаясь выбраться из этих крысиных бегов, я стал всерьез размышлять о способах мелкого мошенничества на новичках, но со временем отверг эту идею. Слишком мало получу, слишком рискованно и противно этим заниматься. Итак, будем отталкиваться от того, что у меня есть. Офицерское звание в одной из топовых гильдий. Пусть еще не полученное, но вполне реальное. Собираю постоянную пати из новичков (бывалых солдат мне никто не даст) и возглавляю ее. Сам определяю, куда и на кого мы будем ходить. Что может группа из того, что не умеет одиночка? Первое, что приходит на ум: многократная зачистка денежных данжей. Но пускать в эту мясорубку начинающих играть – верный способ привить им отвращение к командной игре. Тем более в таком красочном и развитом мире. Я не смогу заставить их снова и снова проходить одну и ту же локацию. Харизмой не вышел, сбегут мои подопечные. Есть групповые квесты, но их долго искать, и не всегда они так хороши, как кажется. Хотя в качестве запасного плана можно запомнить. Существовали элитные мобы, с которыми после обновы почти никто не справлялся. Так или

иначе, этот вариант подходит больше всего. Убив элитного монстра, можно выполнить сразу два пересекающихся квеста: от Гильдии Бойцов на спасение горожан от чудовища и Гильдии Охотников на редкие компоненты и шкуры. Плюс само по себе убийство дает дроп и опыт. А постепенно поднимаясь с гильдиями по ступенькам репутации, можно рассчитывать на большую награду и лучшие предложения, чем бегая и выполняя случайные групповые задания. Попробовать стоило. Если вдумчиво подходить к каждому монстру и не лезть на рожон, можно быстро улучшить свое положение.

В общей секции общественной библиотеки не оказалось дорогих книг, повышающих навыки, характеристики или переход на редкие классы. Все, что мне удалось найти в этом плане: *«Общее руководство по стратегии шахмат»*. Как и первая книга по шахматам, прочитанная у наставника, она оказалась сборником несложных задачек. Интереснее всего была последняя, под названием *«Пиррова победа»*. Для выигрыша пришлось пожертвовать почти всеми камешками. Однако название предлагало такую увесистую подсказку, что ничего больше для решения не потребовалось. Закрыв книгу, я увидел системные сообщения:

Поздравляем! Вы получили повышение ранга:

Профессия Шахматист 2. Возможность играть в шахматы. Партий выиграно: 0.

Ранг: «Ученик» 7 из 500.

Поздравляем! Вы выучили новый строй.

«Клин». Необходимо 3 игрока.

Эффект: +10 % к скорости атаки.

Примечание: При разрыве строя эффект утрачивается. Радиус строя зависит от уровня шахматиста.

Поздравляем! Вы выучили новый строй.

«Веер». Необходимы 6 игроков.

Эффект: +7 % к защите от ментальной атаки, +9 % к ловкости.

Примечание: При разрыве строя эффект утрачивается. Радиус строя зависит от уровня шахматиста.

Благодаря неудачному походу на вампиров, так и висевшему мертвым грузом у меня в квестах, я уже имел опыт в построении. Главное – не забывать вставать в нужные точки до боя и не убегать далеко от своего положения в строю. Процентные прибавки намекали, что моя эффективность с ростом уровня членов группы только возрастет. В любом случае наличие тактических бафов – еще один плюс в мою пользу как главы отряда.

Сама по себе библиотека являлась отдельной локацией. Она состояла из нескольких секций и как минимум трех этажей. Как минимум, потому что выше второго меня не пустил стражник заливчатского вида с большими пушистыми усами. При моем приближении он пробасил:

– В секцию специальной истории вход только по пропускам.

Больше ничего от него добиться не удалось. На прямой

вопрос, где взять пропуск, он бы ответил. Вот только спросить я не мог. Раз уж решил молчать, надо молчать до конца. Сомневаюсь, что секция специальной истории – секретная область, скрытая за семью печатями. Но есть дела поважнее, чем история. Например, подготовка к героическому турниру «Знамя жизни», хотя бы мысленная.

Итак, что у нас есть? Герои, в количестве восьми штук. Я снова перечитал их титулы и ники: *Силос (главный некромант Трупной гильдии)*, *Де Ля Круа (магистр торговли)*, *Обрученный Со Смертью (первый меч Нового Мира)*, *Корвус (Ночная тень Серой Земли)*, *Смешной Портос (безумец)*, *Норман (священник церкви Трединого)*, *Святозар (старший паладин Трединого)*, *Царик (новичок)*.

Турнирная сетка с заполненными первыми графами оказалась нарисована на обратной стороне приглашения. Хорошая новость состояла в том, что турнир был на вылет, а не круговой. То есть мне не придется сражаться со всеми подряд. Победитель схватки переходил на следующий уровень и там встречался с победителем соседнего матча. Выходит, чтобы выиграть, необходимо одержать верх всего в трех боях подряд. Я ожидал какого-то подвоха, но правила ясно гласили, что участников ждет стандартная схватка до победы или сдачи. Не задачи на внимательность, не лабиринты с препятствиями на скорость, а обычный турнир. Пользоваться можно всем, что пронесешь с собой на Арену, любыми вещами, заклинаниями и личными талантами. Противников

распределили заранее, без всякой жеребьевки:

Норман – Синос,

Де Ля Круа – Корвус,

Обрученный Со Смертью – Царик,

Святосар – Смешной Портос.

Некромант самый лакомый для меня враг, немного настораживала приставка «главный», но я специально выяснил: «Трупная гильдия» – небольшое сообщество НПС. Не слишком влиятельное в темных землях и даже не имевшее представительства в темной столице. Тактика против него более-менее ясна. Разумеется, он сильнее и опытнее любой нежити, встреченной мною на городском кладбище, но **Малому Солнцу** все равно. Необходимо выжить после первых ударов и простоять на арене достаточно долго. Несколько верно подобранных свитков и зелий решат эту проблему. Чем больше я думал о бое и прикидывал варианты, тем сильнее крепла уверенность в моем превосходстве.

В остальных парах победителя можно предсказать с большой долей вероятности. Например, Корвус зарежет Де Ля Круа. Ночная тень Серой Земли – это переходящий титул лучшего убийцы в области. Серые земли занимают чуть ли не весь запад общей карты. Это значит, что торговца не спасет все золото мира. Какое бы имба-оружие он не закупил, профессиональный ПК со стажем его переиграет. А потом переиграет и меня, потому что победители этих двух поединков сражаются друг с другом в следующем круге. Обручен-

ный СоСмертью расправится с Цариком. Для бедолаги этот турнир вообще будет насмешкой. С меня титул «Новичок» слетел во время чтения первой книги **«Путь семи богов. Краткое руководство»**, еще перед входом в город. Вообще не помню, чтобы я обращал на него внимание, настолько быстро он исчез. Новичок исчезает практически от любого действия, начиная от простого удара по чучелу. Уж не знаю, за что он получил героический статус, но глава «Чемпионов» размажет его без шансов. С последней парой сложнее. Я бы поставил на паладина, не знай лично Смешного-Портоса. Этот кадр может выкинуть такое, что не каждый гейммастер разрулит. На Арене надо соображать и реагировать быстро, а преподносить сюрпризы безумец умел, как никто другой. Выходит, что в финале сойдутся Обрученный-СоСмертью и Корвус. И все превратится в противостояние убийцы и бойца. Там уже схватка опыта. Кто лучше знает скилы противника и свои – тот и победит. Описание квеста гласило, что награды получают только игроки, занявшие первое-третье места на турнире. Значит, будет еще бой за третье место. Но до него я добирался только в радужных мечтах.

Примерно такими подсчетами и мыслями были заняты все три дня. На последние сутки я немного вздремнул в дальней секции библиотеки и примерно за два часа до начала турнира решил выйти в мир. Стоило заглянуть на рынок за свитками и подыскать недорогой телепорт до Серых земель.

Эти локации у меня еще не открыты. Старушка-библиотекарь по-доброму посмотрела на меня, когда я проходил мимо. Не то чтобы улыбнулась, но... проверив окно характеристик, я убедился:

Фракция «Библиотека города Семи богов». «Узнаваемый» 200 из 250.

Выходит, здесь целое сообщество. Стоит попробовать пожертвовать им книги. Наверняка принимают в любых количествах. Заодно взглянул, что еще изменилось в статистике:

Книжник 10. Скорость чтения: + 70 %, книг прочитано: 26.

Ого, сколько начитал, даже не вспомню всех названий. Я старался делать упор на практические руководства. Легенд и сказок на полках хранилось столько, что за несколько жизней не перебрать. А вот навык Чтец совсем не вырос, что только подтверждало мою теорию о священных текстах, скрытых внутри церквей.

Я без приключений прошел через турникет, обыскивать на предмет украденных книг меня не стали. Прежде чем полностью покинуть библиотеку, стоило проверить почту. Писем оказалось не так много, как я ожидал. Первое было от Джа:

«Будь осторожен. Не погружайся в эту реальность слишком глубоко. Помни про акваланг. Завещание от Джа.»

К письму были прикреплены:

«Малое Зелье подводного дыхания». Вес: 0,2.

Эффект: Дыхание под водой на 250 секунд.

«Свиток личного телепорта» (2 шт.).

Класс: обычный. Прочность 1/1. Вес: 0,1 кг.

Эффекты: Телепортирует на заранее привязанную точку.

Время использования: 60 секунд.

Примечание: Для использования игрок должен быть вне боя и не получать урона. Разрушается при применении. Точку привязки можно задавать несколько раз, активна только последняя точка привязки. Возможность задать точку привязки в некоторых локациях ограничена.

Оригинально, мне бы сейчас больше пригодилась невидимость, но спасибо, недолгий друг. Надеюсь, в твоём новом мире все хорошо, и ты примирился с возможностью не играть. Хотя, скорее всего, у тебя сейчас страшная ломка и все вокруг кажется медленным, скучным и пресным. Но в любом случае счастья тебе. Следующее письмо было от Де Ля Круа. Вот это уже интересно:

«Здравствуйте, дорогой Норман.

Мы с Вами незнакомы, но так вышло, что интересы наши пересеклись. Буду с Вами откровенен, я хочу предложить Вам простую сделку: Вы отказываетесь от выигрыша турнира «Знамя жизни», а я выплачиваю Вам некоторую сумму, покрывающую Ваши моральные му-

ки. Ваши шансы на выигрыш невысоки и у букмекеров составляют всего 1 к 40, то есть 2,5 %. Полагаю, сумма в 70 500 золотых с лихвой покрывает Ваши убытки. Я не предлагаю Вам не явиться на этот турнир, просто откажитесь во время первого боя.

Это письмо является безотзывной офертой. Ответьте на него в любой форме, чтобы выразить согласие с условиями. Выплаты будут произведены после выполнения условий с Вашей стороны, гарантом является Всемирный Банк Гинзы.

С уважением, Де Ля Круа».

Завернул, так завернул. Выходит, на героев уже делаются официальные ставки. Мой процент уж очень мал, поэтому такая сумма. Не при моих условиях нос воротить, но меньше ста тысяч за героический турнир? Даже назвал специально «этот турнир», без приставки. Как будто это рядовое событие, и они каждый день проходят. Да вся сеть в ожидании. Раскуплены не только билеты на сам турнир, но и права на прямые трансляции с места событий. Согласен, вероятность не в мою пользу, но матчей не так много, случиться может всякое. Конечно, я откажусь от этого предложения. Беда в том, что по ходу турнира мне предложат суммы куда более значительные. Откажусь ли я от миллиона? Несколько суток голова была забита тем, где раздобыть хоть какие-то деньги, а тут такой шанс озолотиться. Хотя договорные бои еще ни к чему хорошему не приводили. Тем более на таком высоком

уровне. Последние три письма были от Ишимуры:

«Знаю о турнире, свяжись со мной. Ишимура».

«Смерть настаивает на честном поединке. Хватит прятаться, надо многое обсудить. Ишимура».

«За тобой следят, схватят и будут удерживать, как только ты выйдешь из своей чертовой Библиотеки. Используй камень возврата и телепортируйся на красную крышу. Ждем на респе до ночи, потом уйдем. Ишимура».

За окном смеркалось, стоило поспешить. Причин не верить Ишимуре не было. Он, конечно, темнит, но напрямую подставлять не станет. Не его методы. Скорее подговорит стороннего человека, и тот ударит исподтишка. Или еще что-нибудь пострашнее. Смерть в игре не так ужасна, как скажем порча репутации с важными НПС. Два кристалла возврата у меня оставались. Я приобрел их чисто случайно. Только потому, что вспомнил первые советы Джа. Ишимура настолько следит за мной, или это уже паранойя? Или предполагается, что у игрока 10 лвл в любом случае найдется горсть кристаллов? В любом случае выбора у меня особо нет. Я сжал в руке *Кристалл возврата*, он мгновенно рассыпался.

Вернуться на точку возрождения?

Да/Нет.

После нажатия *Да*, счетчик начал отсчитывать 90 секунд. Время достаточное, чтобы подумать. Подумать о том, что на респе в любом случае ждет еще одна команда похитителей, а Ишимура мог давно уйти. Обрученному Со Смертью выгоден

такой исход, что бы он ни рассказывал своим соратникам. О том, что я никогда не узнаю, кто из героев послал за мной головорезов на этот раз. И кто заплатил достаточно, чтобы игрокам было наплевать на испорченную репутацию за нападение на священника в черте города. И даже о том, как будет забавно, если все крыши вокруг респа красные.

Глава 4

Несмотря на позднее время, на общей точке возрождения оказалось полно народу. Кладбище носило декоративную функцию, ограничившись низкой оградкой, парой склепов и круглой платформой для воскрешения игроков. Сделав всего шаг вперед, я оказался на площади. Здесь бойко шла торговля, в основном едой и усиливающими зельями. Часто раздавались крики о поиске пати. По ночам большинство мобов становились сильнее, и их радиус агра увеличивался. Многие новички, а иногда совсем уже не новички, забывали про это и оказывались на площади. Некоторым хил был настолько необходим, что моего мнения даже не спрашивали. Какой-то долговязый эльф в кожаном жилете схватил меня за руку и настойчиво тряс:

*Игрок Щелканчик предлагает вам вступить в группу.
Да/Нет.*

Заманчивый ник, но **Нет**. Однако парень оказался настойчив:

*Игрок Щелканчик предлагает вам вступить в группу.
Да/Нет.*

*Игрок Щелканчик предлагает вам вступить в группу.
Да/Нет.*

*Игрок Щелканчик предлагает вам вступить в группу.
Да/Нет.*

Поняв, что так просто к незнакомому игроку я не присоединюсь, Шелканчик соизволил заговорить:

– Да че ты мнешься, как баба! Пошли, я заплачу. Тут недалеко адские скорпионы вылезли, мне чуток не хватает, хильнешь, и все. Давай, погнали, мне уже спать скоро.

Позади убийцы скорпионов вышел из инвиза Ишимура:

– Отбейся, болезный. А то спать я тебя уложу прямо сейчас.

Сегодня он выглядел иначе. Передо мной стоял каноничный варвар: с полуголым торсом, длинными рыжими патлами и грудой мускулов. С таким связываться себе дороже. Уровень скрыт, но, судя по огромному топору за поясом, далеко не первый. Образ старичка Конфуция так прочно связывался у меня с Ишимурой, что я с трудом узнал его даже по настоящему нику. А ведь имя он умеет менять и скрывать. Значит, оставил специально для меня. Не знаю, откуда он взял новое тело. Возможно, это иллюзия или что-то по сильнее, но выглядело действительно впечатляюще. Оттеснив ничего не понимающего Щелканчика плечом, он положил огромную ладонь на мое плечо:

Игрок Ишимура предлагает вам вступить в группу.

Да/Нет.

Вот это уже определено **Да**. Помимо Ишимуры, в группе уже состоял игрок КарМо. Судя по внушительному столбику маны – маг, но всмотреться в его показатели мне не дали. Пати-чат заполонил поток инструкций:

– Вставай справа. Идем вперед, через площадь. Надо выйти за пределы круга возрождения, из него телепортировать-ся нельзя. Дышим спокойно, не бежим, не торопимся.

С каждой минутой происходящие все больше напоминало детективную историю. Тусклый свет фонарей, сгущающиеся сумерки. И будто бы тихий шепот Ишимуры:

– Сворачиваем за угол. Хорошо.

По телу бегали мурашки, как будто я прокрался в чужой дом и пытаюсь что-то своровать. А если Щелканчик с убийцами заодно? Или вон тот странный орк с повязкой на глазу. Пройти далеко мы не сумели:

– Не верти головой, сделай вид, что читаешь почту. Так, поздно. Началось. Четверо у палатки с пирогами и двое на той стороне улицы. Судя по тому, что факир слева запустил фейерверк особенно больших размеров и необычного цвета, скоро будет вся компашка.

КарМо оказался менее многословен:

– Ясно. Что делаем?

– Не справимся. Видно, что опытные. План тот же, на проработку чего-то лучшего времени нет. Норман прыгает к тебе, берешь его под руки, и сразу бегите. Попробую навести шум и задержать их, но сильно на это не рассчитывай. Норм, точку для телепорта видишь?

Нужная крыша была далеко, по моим прикидкам даже слишком далеко. В темноте она ничем не отличалась от других крыш. Если бы на миникарте не отображалось положение

ние КарМо, я бы даже не понял, в какую сторону смотреть:
– Вижу...

Из толпы у торговой палатки отделились несколько игроков. В воздухе ощутимо нарастало напряжение. Ишимура побежал к ним навстречу, на ходу распахивая руки для объятий и крича:

– Друзья! Как долго я вас искал! Куда вы подевались? Я в этом городе, кроме борделя, не знаю ничего! Зачем вы меня бросили?!

А пати-чат гласил другое:

– ПОГНАЛИ!

Я хотел приблизиться к КарМо еще на пару домов, но тянуть с прыжком опасно. Несмотря на выходку шпиона, нас явно брали в кольцо. Еще одна группа преследователей появилась из переулка на другом конце площади. Не скрываясь они в открытую бежали ко мне. Пришлось активировать **Личный телепорт**, не указывая точную точку выхода. Я просто задал взглядом направление. Успел услышать позади крики преследователей:

– Уходит, лови!

И громкий хлопок с места, на котором стоял Ишимура. В хлопке я, правда, не был уверен. Он слился со звуком удара моей головы о парашют крыши.

Получен урон –50 хп.

Получена травма «Вывих челюсти»: Не всякая драка хорошо кончается.

– 6 Харизмы. Средний дефект речи.

А ведь это практически насмерть, при моих шестидесяти хитпойнтах. Ко всему прочему, я начал соскальзывать с края. Падение обещало быть унижительным, учитывая примерно шестой этаж и четыре единицы ловкости. Значит, я вернусь на респаун, и плакал мой турнир. Руки не выдерживали. Пять пунктов силы помогали здесь не лучше ловкости. Соскользнув окончательно, я упал вниз на мостовую... и оказался прямо на нужной крыше в стоге сена. Я осмотрелся, перепроверяя, но все так и было. Стог сена на крыше – еще куда ни шло, но почему, падая, я оказался значительно выше, чем был? Ничего не понимаю. Но объяснять происходящее никто не спешил. Рядом стоял высокий и абсолютно лысый негр, сливающийся с ночным небом. КарМо оказался еще внушительнее нового обличия Ишимуры. Бугристые мышцы под свободной одеждой ставили под сомнение мое предположение о его магических способностях. Он бросил в чат:

– Клирик не допрыгнул. Телепортацию явно не качал. Ты должен мне двадцатку. Нас засекли. Мы уходим в Пески Мортрии. На арену рано.

– Твое решение, дальше вы сами по себе. Главное доведи его до турнира, сам решай, как. Меня не ждите.

Со стороны точки возрождения ярко полыхнуло синим пламенем.

Внимание! Лидер группы Ишимура был убит.

Новым лидером назначен игрок КарМо.

Количество живых членов группы 2 из 3.

За меня тут жизнью жертвуют, придется соответствовать. Дружба с Ишимурой не первый раз спасает мою шкуру. Хотя у разведки нет друзей, не стоит обманываться на этот счет. Плюсы от союза с ним в любом случае перевешивали минусы. Судя по стилю игры, Ишимура сам по себе не последняя фигура. Чем больше я о нем узнавал, тем сильнее крепла уверенность, что поддержку «Чемпионов» он просто использует в своих целях. Сблизившись с ним, я точно окажусь в гуще событий. Вот только нужно ли мне сейчас оказываться на шахматной доске гильдейских разборок? На бегу такие решения принимать опрометчиво.

Тем временем КарМо прохрипел нараспев несколько слов, и перед нами открылся сливающийся с ночным небом овал портала. Он молча зашел в него, не особо заботясь, последую ли я за ним. Никаких врагов вокруг я не наблюдал. После взрыва улица погрузилась в тишину. Только где-то внизу маршировал отряд ночной стражи. Опасаясь, что портал схлопнется, и я останусь в одиночестве, я последовал следом за магом.

Пройдя сквозь яркий свет, я оказался в сердце своей гильдии. Жалко, что не удалось осмотреть гильдхолл со стороны. Средневековые крепости обычно выглядят внушительно. Мы оказались во внутренних помещениях. В центре зала, ярко освещенного факелами. Судя по отсутствию окон и

запаху сырости, комната располагалась в подвале или значительно ниже. Обстановка здесь царила по-военному строгая, никаких гобеленов и статуй. В центре располагался круглый стол из цельного куска бежевого мрамора, стулья отсутствовали. Наверное, их приносят слуги по числу игроков, перед каждым приемом или советом. Название «Красный замок» эта локация получила неспроста. Стены, пол и даже потолок – все вокруг сочилось густой красной слизью, зрелище не для слабонервных. Я провел по ближайшей колонне рукой, но она не окрасилась. Ощущение от прикосновения как от обычного гранита. Выходит, это просто визуальный эффект. КарМо не обращал на происходящее никакого внимания, а значит, и мне не стоило. Человек ко всему привыкает, особенно к тому, что не несет прямой угрозы:

– Пойдем. Тебя казначей хотел видеть.

Для такого гиганта у КарМо оказался на редкость мягкий голос. И хотя говорил он рублеными фразами и явно только по большой необходимости, эта особенность придавала ему особый шарм. Делала его запоминающимся. Если вы, конечно, способны забыть черную грудку мускул. Он почти побежал к дверям в конце зала, а я поспешил за ним. Бежать пришлось долго, несколько раз выдыхаясь в процессе. Мой спутник не ждал, пока я восстановлю дыхание. Городская карта здесь помогала слабо, иногда мне приходилось возвращаться назад из-за неправильного выбора поворотов. Все коридоры оказались похожими друг на друга, а слизь со-

здавала ощущение, что я путешествую по желудку огромного животного. Я с трудом догнал мага возле медной двери с надписью «Хранилище». А чуть ниже мелким шрифтом: «Выдача амуниции с 10:00 до 13:00, по предварительной записи». КарМо надписей не читал. По локации родной гильдии негр мог провести с закрытыми глазами и без всяких указателей. Он кивнул в сторону двери, а сам прислонился к противоположной стене, давая понять, что со мной не зайдет. Вообще, немногословность моего проводника начинала утомлять. Возможно, ему такое поведение кажется крутым, но каждый раз гадать, что он имеет виду – не самое своевременное занятие. Мы познакомились всего полчаса назад, и я не мог точно истолковать его язык жестов. Но в данном случае ошибиться сложно.

Все еще размышляя, как наладить контакт с КарМо, я толкнул дверь хранилища. Оно представляло собой маленькую и практически пустую комнату: ящик в углу, скамеечка с питьевым фонтанчиком и стол, заваленный бумагами. Больше похоже на канцелярию, чем на склад. Артефакты явно находились не здесь. За столом сидел неизвестный мне игрок. И от того, что я мог хорошо его осмотреть, известнее он не стал. Блеклый мужчина неопределенного возраста в чистой белой рубашке и темных брюках. Раса человек, внешне напоминал безликого клерка. Надпись над его головой гласила: «Казначей клана "Чемпионы"», и больше ничего. Ни ника, ни класса, ни уровня – понять, кто передо мной, и как-то

идентифицировать его в городской толпе просто невозможно. Достойные меры предосторожности. Скрываться на виду. Честно говоря, он и за НПС вполне мог сойти. Однако никто в здравом уме не доверит сторонней программе полный доступ к финансам клана. Казначей заполнял ворох бумаг и при моем появлении лишь лениво провел по мне взглядом. Разговор со мной интересовал его куда меньше собственных записей:

– Итак, Норман. Наше юное дарование. Учитывая предстоящий турнир, Обрученный Со Смертью предоставил тебе полный доступ к хранилищу. Все расходы за наш счет, с тебя не потребуют ничего возмещать. Беда в том, что мы сейчас в несколько сложном положении, разглашать подробности которого я не имею права. Поэтому в помещение сокровищницы я тебя не пушу.

Интересная манера разговора. Мужчина строил фразы крайне вежливо, но при этом обращался ко мне на ты. Возможно, это о чем-то говорило, но я слишком далек от правил этикета общения. Он внимательно осмотрел мое лицо. Как будто решая, обиделся я сильно или пока еще не очень, и уткнулся обратно в бумаги:

– Я планировал называть тебе то, что находится в хранилище, предлагая выбор: брать предмет или нет. Но учитывая присутствие в коридоре мистера КарМо и время, оставшееся до первого поединка, полагаю, ты спешишь. Начну с легендарных предметов. Тебе явно не мешает **Святой ски-**

петр Первосвященника. Он работает сильнее с **Тиарой нравственности**, но, к сожалению, пока ее у нас нет...

Я прикинул, времени действительно маловато. Церемония открытия турнира важна не меньше самих боев. Не хотелось упускать чествование героев, учитывая, что для меня все может кончиться первым боем.

– Агрфааа...

Это только средний дефект речи, что же происходит при сильном? Вывих челюсти оказался травмой куда серьезнее, чем мне казалось. Все голосовые команды теперь недоступны. Травма – не болезнь и не урон, лечить я ее пока не умею. Боги, как все-таки мало я могу! Лекарь, который не смог вылечить сам себя. Смех, да и только. А еще группы водить собираюсь.

– Не нервничай так, Норман. Выпей лучше водички. Питьевой фонтанчик в углу.

Сомневаюсь, что это поможет, но раз предлагают... Фонтанчик на вид совершенно непримечательный, но стоило наклониться над струей и сделать пару глотков, как здоровье полностью восстановилось и выскочило сообщение:

Излечена травма «Вывих челюсти».

Полезная штука. Интересно, здесь вся вода такая? Вылив из **Фляги служителя Мирены** оставшиеся там два глотка святой воды, я доверху наполнил ее из фонтанчика.

Получен предмет: Фляга служителя Мирены.

Заполнен: Целебная вода 5 из 5. Прочность 30/30. Вес

0,9 кг.

Небольшая фляжка на пять глотков с узнаваемым символом веры.

Должно пригодиться. Освятить воду я всегда успею, а целебная жидкость, сращивающая травмы, может спасти жизнь. Голос вернулся практически сразу:

– Давайте я сэкономлю нам обоим время. Мне нужны шесть свитков невидимости, самые сильные, что у вас есть, что-нибудь для снятия проклятий и магических эффектов, желательны две-три штуки, свиток каменной кожи и свиток статуи. Знаю, что они дорогие, поэтому можно один из них. Какое-нибудь зелье на увеличение количества хп или силы, хотя бы в течение получаса. Да, и все это не должно требовать больше пятидесяти очков интеллекта для активации.

Не отвлекаясь от письма, казначей ответил:

– Приятно слышать, что ты сам знаешь, что нужно. Это упрощает дело. Забери из сундука.

Он указал пером на ящик в углу помещения. Открыв его, я обнаружил:

«Свиток малой невидимости» (3 шт.).

Класс: обычный. Прочность 1/1. Вес: 0,1 кг.

Эффекты: Невидимость на игрока на 120 секунд.

Время использования: 2 секунды.

Примечание: Невидимость будет снята, как только игрок сдвинется с места или атакует.

«Свиток Покрова Ночи» (2 шт.).

Класс: обычный. Прочность 1/1. Вес: 0,1 кг.

Эффекты: Невидимость на игрока на 60 секунд.

Время использования: 10 секунд.

«Малое Зелье Живучести». Вес: 0,2 кг.

Эффект: +220 хп на 3,5 часа.

«Свиток Статуи» (2 шт.).

Класс: обычный. Прочность 1/1. Вес: 0,1 кг.

Эффекты: Превращает цель в статую на 200 секунд.

Время использования: 5 секунд.

Примечание: Статуя имеет сопротивление 100 % ко всем видам урона, 90 % к физическому воздействию. Статуя не может атаковать, двигаться с места и активировать умения, а также не может быть целью.

Распределив вещи по карманам и ячейкам быстрого доступа на поясе, я сразу выпил **Малое Зелье Живучести** и распределил все свободные очки в интеллект. Теперь он достиг внушительных 53 пунктов. Для моих целей должно хватить. Жаль, нельзя пить одновременно больше одного зелья, увеличивающего характеристики. Эффекты просто заменяют друг друга. Иначе запросил бы рост всех характеристик, особенно маны и интеллекта. При прочих равных для моего плана важнее всего выживаемость. Теперь я вооружен, хоть и не особо опасен. Но набрать сейчас костяных решеток, шипов холода или огненных метеоритов будет ошибкой. Я плохо знаком с эффектами этих высокоуровневых заклинаний, в лучшем случае просяду по мане, пытаюсь активиро-

вать их не к месту. В худшем – нарвусь на контрзаклинание и самоубьюсь. Турнир такого уровня – не место для опробования новых тактик. С невидимостью я более-менее знаком, наблюдал, как она работает. Скрупулезно изучил всю информацию по ней. Свиток покрова ночи в этом плане – сильнейший инвиз из того, что можно купить. Практически любую невидимость можно сбросить заклинаниями, либо рассыпав в воздухе специальную пыль. Но я надеюсь, никто не рассчитывает на наличие такого арсенала у священника. Вроде все. Разве что после сегодняшних приключений стоит озаботиться разведкой:

– Спасибо. А у вас есть что-то, что позволит мне видеть эффекты и характеристики противника?

– Все в том же ящике.

Снова обыскав сундук, я обнаружил:

«Амулет Зоркого глаза».

Класс: Мифический. Прочность: 500/500. Вес: 0,2 кг.

Эффекты: Позволяет видеть полную личную информацию о живых объектах.

– Поспешите, молодой человек. Небольшая просьба: все расходники, что не используете, верните клану. И, конечно же, мифический амулет должен быть возвращен в хранилище по возможности целым. Чинить вещи такого класса весьма накладно. Надевать артефакт я советую перед самым боем. Некоторые из нас очень ценят конфиденциальность. Успехов на турнире.

Предостережение прозвучало, как угроза. Однако он зря волновался. Надевать амулет сейчас я не планировал. Мне нет никакого дела до его личности. Сейчас все мои мысли занимал турнир. Спешить, и правда, стоило, до первого боя оставалось меньше получаса, а если придется вновь петлять по запутанным коридорам, то я точно опоздаю.

Закрыв дверь, я подумал, что казначей не слишком верит в мой успех. Занимаемая должность ему полностью подходила. Хранитель монет – так называлась это место в моем прошлом клане. Человек, занимавший этот пост, оказался не слишком аккуратным в записях, и все вещи гильдии постепенно растащили. Возможно, ему не хватало именно этой прижимистости: «Верните все, что не используете». Как будто в пылу сражения я буду обращать внимание на цену предмета. КарМо стоял в той же позе, кажется, не пошевелил и мускулом, пока я готовился к поединкам.

– Пора. Воздуху набери. Будет тошнить.

Спросить сильно ли будет тошнить и почему, я не успел. КарМо отлепился от стены, подскочил ко мне и довольно профессионально умял в охапку. А дальше реальность замелькала ярким калейдоскопом. Я опустил взгляд, едва успевая читать системные сообщения:

Локация изменена: Болота Синего Змия.

Под ногами хлюпнуло. Похоже, мы угодили в трясиину. Но мага это особо не интересовало.

Локация изменена: Город Мерколанд.

Воздух резко посвежел. Прямо над ухом тревожно-агрессивно крикнул кондор... или грифон.

Локация изменена: Силосные ямы кратера Вора.

Нас выбросило на кучу грязных людей в кандалах. Некоторые из них тянули к нам руки, а один даже просипел:

– Я игрок, вытащи меня отс...

КарМо быстрым пинком оттолкнул его в толпу рабов, не позволив закончить фразу.

Локация изменена: Остров Проклятых.

Здесь мы задержались дольше. Мой спутник пил какие-то зелья, залпом осушая литровые бутылки. За время внезапной передышки я сумел рассмотреть крупные верфи вдали и определил по общей карте, что мы сейчас где-то за континентом тьмы, далеко в открытом океане. Сзади сверкнуло и из открывшегося портала выскочили три игрока с красными никами. Выходит, все это время нас преследовали! КарМо бросил им под ноги круглую склянку, и все окутал плотный фиолетовый туман, а я вновь ощутил себя мешком на плече опытного грузчика.

Локация изменена: Норы Гиминра.

Отсюда мы убрались почти сразу, едва я успел дочитать название.

Локация изменена: Серые Земли.

Поздравляем! Получено достижение:

«Быстрый путник». Опыт за открытие новых локаций +20 %.

Когда вокруг еще столько неизведанного, нет времени любоваться красотами. Посещено 5 неразведанных локаций за 10 секунд.

И тут меня догнал откат от первого перемещения. Тошнота накатила, словно я катался пару часов на быстрой карусели. Рвотные позывы усиливались с каждой секундой, требуя своеобразную плату за каждый прыжок. Никаких дебафов не высвечивалось, но состояние ужасное. Разболелась голова, тело сковала слабость, казалось, что желудок стремится выскочить наружу. С трудом удержавшись на ногах, я покосился на КарМо. Внешне никаких последствий прыжков, даже не морщится. Выходит, мой новый знакомый владеет пространственной магией. И не просто владеет, скакать на такой скорости по всему миру – уровень не меньше архимага по телепортации. Это объясняло произошедшее на крыше: он просто открыл окно телепорта в воздухе подо мной и обеспечил мягкую посадку в нужное место. Заранее подготовил сено... крайне полезный для гильдии человек. Может из боя быстро забрать или в гущу врагов перебросить несколько ударных отрядов. Особенно учитывая сложность и дороговизну перемещений по миру. Немалые ресурсы задействовали «Чемпионы», чтобы я только добрался сюда. Зачем-то гильдии очень важно мое присутствие.

Я огляделся. Стояла темная безлунная ночь. До самого горизонта раскинулась гладкая серая степь: ни кустов, ни деревьев. На форуме было крайне мало информации по Се-

рым Землям. Здесь не действовала большая часть имперских законов, а частые пыльные бури затрудняли передвижение. Если судить по записям самых упорных путешественников, места здесь пустынные, квестов практически нет. Все споры решаются боем насмерть, а ПК-шить можно прямо на улицах немногочисленных городов. Местные НПС нападали где угодно и когда угодно, вплоть до личных комнат в редких гостиницах. Идеальное место для проворачивания сомнительных дел. Официальной религии нет, местные верования ограничивались анимизмом и шаманизмом. Больше я не знал ничего конкретного. Однако то, что Таврий не заграбастал себе эту область, внушало уважение. Услышав о турнире, я представлял что-то вроде огромной арены под открытым небом. Но в прямой видимости не было даже города.

– А где мы, собственно?

– Серые Земли. Большая локация. Трудно ориентироваться. Турнир под землей. Будешь готов – сделай шаг.

С этими словами КарМо исчез, словно аккуратно изъяс сам себя из пространства. Любопытный персонаж, наверняка я его еще встречу.

Лидер группы КарМо распустил группу.

Прислушавшись, я различил тихий шум. Словно сухие листья шелестели под ветром. Но зелени поблизости точно нет. Квест указывал точные координаты, но на деле это оказалась просто точка в безлюдной степи. Я сделал шаг вперед, как советовал маг. Шуршание усилилось, разделилось

на шум отдельных голосов. А затем земля под ногами раз-
верзлась, и я провалился вниз, на что-то мягкое. Прямо над
ухом раздался звонкий голос Портоса:

– А вот и духовенство пожаловало. Ваше преосвященство,
огоньку не найдется?

Глава 5

За последний час я пережил много чудес, но увиденное сейчас не вписывалось ни в какие рамки. Я приземлился на одну из мягких красных перин, разбросанных по шикарному залу. Между подушками сновали служанки в тонких, почти прозрачных туниках с подносами, полными еды и выпивки. В воздухе пахло цветами и чем-то сладким, вился дымок ароматизированных палочек. Рядом обнаружилась лестница, ведущая на внутренний балкончик. Играла легкая расслабляющая музыка. Примерно так я представлял себе идеальный публичный дом, с одним нюансом...

На одной подушке со мной лежал СмешнойПортос, голый. То есть абсолютно голый, без набедренной повязки и вообще чего бы то ни было! Какие уж тут мысли о служанках. Как ему это удалось, оставалось загадкой. Я открыл рот, но тут же закрыл. Сказать по этому поводу было решительно нечего. Он тоже не слишком ждал ответа, приложившись к бутылке с вином. Выглядел безумец так, словно пил без продыху недели две: землистый цвет помятого лица, глубоко запавшие, чуть приоткрытые глаза. Непонятно, как он вообще добрался до турнира в таком состоянии и сможет ли встать с подушки после продолжения банкета. Дождаться, пока Портос закончит сражение с бутылкой, не было смысла. Мне оставалось только подняться и продолжить осмотр

помещения. Огонек действительно не помешал бы. В зале царила полутьма, горели лишь несколько свечей, и всматриваться в обстановку приходилось, напрягая глаза. В который раз замечаю, что без заклинания шара света или ночного зрения не обойтись. В помещении явно есть еще люди, но как их рассмотреть? Откуда-то слева выскочил сухощавый молодой человек азиатской наружности:

– Не обращайтесь на дурачка внимания, коллега. Любая магия здесь не работает, как и предметы. Мы уже все успели опробовать до вас.

Я чуть не вздрогнул, прочитав его ник: Силос. Мой будущий визави. Рука сама дернулась к поясу, и он это заметил:

– Зачем вы так сразу, коллега? Бои здесь невозможны, как и телепорты сюда и отсюда. Вообще идеальное место, чтобы разом похоронить всех героев заживо, не находите?

Из дальнего угла раздался голос, слегка растягивающий слова, будто говорившему лень шевелить языком:

– Вот еще, герр Силос. Это у вас профессиональное – везде могилы видеть. Вполне себе приличное место. Наслаждайтесь истинным гостеприимством Серой земли.

Некромант замолк, что-то обдумывая, и ответил:

– Пожалуй, вы правы. Кстати, Де Ля Круа – очень длинный ник, вас можно называть как-то короче?

– Вам, герр Силос, – определенно нет.

А вот и богатейший игрок этого мира. Пробегавшая мимо служанка осветила круглого коротышку в бархатном зе-

леном камзоле. Весь в перстнях и драгоценностях, кричащих о высоком статусе владельца. Будто Де Ля Круа боялся, что его примут за кого-то другого. Может, продемонстрировать свой статус принято в узких кругах светского общества? Сложно представить, как можно извращаться, распоряжаясь средствами, которые не потратить за десять жизней. Но не мне судить. Кто знает, как бы я коротал дни на его месте? Точнее, буду коротать, надо мысленно привыкать к богатству. Так или иначе, он напоминал небольшую новогоднюю елку или сильно разъевшегося лепрекона. Только взгляд пронизывающе-злой, будто каждый здесь – его личный враг. При чем смотрел он таким взглядом не только на нас, но и на служанок, и даже на гроздь винограда в своей руке.

Судя по шорохам в дальних углах комнаты, большинство героев прибыли заранее и уже успели надоесть друг другу разговорами. Здесь наверняка все уже перезнакомились, и начинать процедуру представления заново для меня одного никто не спешил. Вот что значит приходить последним. Некромант тем временем взял меня под руку и повел дальше по залу, в сторону балкончика. Я особенно ему не препятствовал:

– Глупости все это, коллега. Вот о чем хотел вас спросить... я давно жажду завершить Малое паломничество. Сейчас, когда храмов света осталось так мало, самое время. Не подскажете, как посетить Обитель Триединого?

Надо же, не так сильно мы отличаемся, если нас волнуют

схожие проблемы. Приму его модель поведения:

– Сомневаюсь, что у вас выйдет. Главный храм на церковной площади в городе Семи Богов, совсем рядом здание Инквизиции, так что сами понимаете... вся площадь освящена. Может, пробраться по канализации, а затем подняться на крышу? Должно сработать, ведь крыша – тоже территория обители. У меня встречный вопрос. Как светлому жрецу совершить паломничество по темным храмам?

Силос снова ненадолго замолчал. Довольно вдумчивый игрок. Наверняка я так же разговариваю с людьми, делая паузы и утекая за своими мыслями.

– Вопрос не из легких. Признаться, я сам завершил малый круг с трудом. А служителю света придется куда тяжелее. Самые простые в этом плане – Мистики. Им интересна только личная сила соискателя, ни на что другое они не смотрят. Полагаю, вы пройдете к ним без проблем. Про остальных не скажу ничего для вас нового: воспитанники первородной вампирши Акаши атакуют всех живых, я проник к ним только после того, как потерял последнюю каплю крови из тела. Сектанты Великого Абаддона ненавидят святость и боятся света, так что реакция на вашу рясу будет соответствующая. Вот с Хранителями могил могу помочь. Вам нужен Некрономикон. Не та ерунда, что продается в букинистических магазинчиках, а настоящий. Если покажете эту книгу скелету дракона на входе, в костел он вас пропустит, а дальше уж как повезет. К сожалению, свой экземпляр отдать не могу, сами

понимаете.

– Конечно, конечно.

Разумеется, я все понимал. Все равно, что попросить меня отдать «*Заветы Мирены*», да я скорее руку себе отрежу. Турнир турниром, но контакты надо заводить. И я впервые кинул приглашение сам:

Предложить дружбу игроку Силос.

Некромант улыбнулся и подтвердил запрос. Просто и без всяких вопросов. Теперь у меня есть друзья на темной стороне. Надеюсь, то, что я сожгу его на арене, не расстроит наши отношения. Интересно все-таки говорить с человеком, идущим по духовному пути, пусть даже другими тропами. «**Внутренняя тьма. Краткое руководство по религиям зла**» – единственное, что я прочитал по теме разговора. Что-то в ней упоминалось интересное из философии некромантов. Закрыв глаза, я процитировал по памяти кусочек:

– Запретные знания? Могут ли знания быть запретны? Мы же не дети, чтобы закрывать нам глаза. Они крадут наше время, загадывая загадки. Но свободный ум не нуждается в загадках. Он разрывает их на части.

Силос зааплодировал:

– О, так вы читали. Сожалею, но не могу похвастаться в ответ. Книги света у нас под запретом, плохо влияют на свежевоскрешенных. Но подтверждаю, такие слова в Некрономиконе есть. Мне всегда казалось, что они отлично подошли бы мистикам, будь у них свой фолиант. А что вы сами об

этом думаете?

– Бога ради, хватит! Вы еще философский диспут здесь начните!

Святозар изменился с момента нашей последней встречи. Доспех стал еще тяжелее, хотя уже тогда казалось, что толще некуда. Теперь он больше напоминал ходячую башню из стали, чем живого человека. На вид металл доспехов самый обыкновенный, и только темный блеск выдавал ковку гномов. Такие латы стоят целое состояние. Шлем, напоминавший чугунное ведро с узенькой прорезью для глаз, стоял у него в ногах, перчатки горой лежали на ближайшей подушке. Даже вне боя тяжело тащить на себе такой вес. Но я не сомневался, что закрепить недостающую защиту и приготовиться к бою он способен за секунды. Мужественное лицо паладина вселяло уверенность. Он твердо знал, чего хочет, и шел прямо к своей цели. Хороший танк, жаль, уже не побродим вместе. Слишком большая разница в уровнях. Его 134 лвл смотрелся солидно рядом с моим десятым.

Эти слова задели Силоса за живое:

– Вам, коллега, стоило бы уделять больше внимания богам, которым мы все служим.

Паладин потянулся и встал с подушек:

– В бездну богов. И службу туда же. Турнир уже десять минут как начался, а мы все еще сидим здесь. У кого-нибудь есть идеи, что происходит?

Де Ля Круа подал голос:

– А с чего вы взяли, герр Святозар, что он уже не идет? Серые земли больше любовных утех обожают только утехи зрелищами. Не сомневаюсь, на арене под нами маги-иллюзионисты уже транслируют лучшие моменты наших бесед. Все желающие уже здесь, давайте спокойно дождемся нашего выхода на сцену. Ведь наговорили мы друг другу немало, не находите?

Святозар почему-то насупился. А с балкончика раздался незнакомый голос:

– Так уж и все. Судя по твоей оговорке, Корвуса можно не ждать?

А вот и глава моей гильдии. Обрученный Со Смертью оказался высоким статным мужчиной в тонкой золотой кирасе, будто из фольги. Небольшие браслеты из того же материала и сапоги из чешуи какого-то зверя, отливающие зеленью, – вот и все доспехи. Каждый предмет явно уникальный и тщательно подобранный. Золотые волосы перехвачены резинкой в толстый конский хвост. Ему нечего было скрывать, все форумы пестрели раскачкой от Обрученного Со Смертью. Я припомнил основные моменты. Класс: Лансер, оружие – длинное копьё и упор на максимальную ловкость. На пятидесятом уровне второй субкласс не брал, продолжил упражняться с копьём. И если я хоть что-то понимаю в подобном билде, то, учитывая скорость прокачки, за спиной стояли не меньше трех хило-бафферов и поддерживали в таком Лансере едва теплящуюся жизнь. Хотя бы уровня до двухсотого... даль-

ше, конечно, увороты стали спасать лучше рыцарских лат, и можно свободно геройствовать. Но уметь договориться с командой – тоже мастерство. Сейчас, даже стоя на месте, он напоминал жидкую ртуть, едва заметно смещаясь вправо-влево. Несмотря на то, что копейщик обращался к Де Ля Круа, он все время оценивающе смотрел на меня. Интересные обстоятельства для встречи с боссом, ничего не скажешь.

– Вы что-то хотите предъявить, герр Смерть? Как официальное лицо второй гильдии сервера?

Глава «Чемпионов» слегка поморщился:

– Ничего, Ля Круа. Я поспешил с выводами.

Возможно, действительно поспешил, без достаточных доказательств. Но направление мыслей верное. Из всех присутствующих от появления на турнире Корвуса, торговец проигрывал больше всех. Один из лучших ПК, да еще и на родной земле – на него ставили больше всего. И не надо быть гением, чтобы прикинуть, сколько букмекерских клубов содержит Де Ля Круа. Не говоря уже о том, что у него с Корвусом первый бой. Коротышка многих в этой комнате держал на коротком поводке. Ладно паладин, его можно подавить простой риторикой. Но на Смерть наверняка имелись финансовые рычаги давления, и, судя по всему, немалые. В какую сумму обходится содержание кланхолла размерами с Красный замок? И при каких обстоятельствах «Чемпионы» его приобрели? Может, положение моей гильдии не так неприступно, как кажется... Одна из разносчиц вдруг тихо сказа-

ла:

– Просто знайте: я не сдамся! Ни за что! Не! Сдамся!

Приглядевшись внимательнее, я понял, что принял за НПС последнего из присутствующих героев. Вернее последнюю – Царик оказалась девушкой, несмотря на ник. Это было немудрено, ее одежда практически не отличалась от одежды служанок.

– Милая фройлян, мы все уже это слышали, и не раз. Или вы вновь повторяетесь для нашего нового друга? Так не тревожьтесь. Несмотря на то, что все обращаются к нему с уважением к сану святого отца, он всего лишь послушник. Это регалии по старой памяти, еще до того, как мальчик выбрал неверную сторону в войне за веру и потерял все. Так что от вас он недалеко ушел.

Хорошая попытка, Ля Круа, будь у меня гордость и хоть какие-то притязания. Однако для того, чтобы найти мои слабые места, недостаточно общих сведений. Я сам себя раню сильнее любых слов, и уж тем более таких слабых. А вот Царик – та еще штучка. Красивая девушка, по меркам некоторых даже идеальная: высокая, женственная, с длинными темными волосами и гордым профилем. По мне, слишком откровенный наряд все портил. Под туникой угадывались очертания нижнего белья, пространства для фантазии оставалось немного. Интересно, она так специально переделалась, или есть возможность создать персонаж с эротичным начальным облачением? Захотелось надеть «Амулет Зоркого

Глаза» до боя, но я помнил предостережение Казначея. После турнира я рассчитывал более-менее отдохнуть от преследований и заняться своими делами. Новый враг в лице того же Ля Круа, о котором я выясню какую-то лишнюю информацию, мне сейчас не нужен. И все-таки, какой это вообще класс и что за подвиг она совершила?

Совсем уж непотребные мысли пошли, не о том думаешь, жрец. Ты здесь заперт с топовыми игроками. Пусть безумец и Царик не в счет, но человек, достигший самого большого уровня в игре, сейчас недовольно сопит, стоя в двух шагах. Все герои мира, собранные в одной точке... в борьбе за что? За какой приз? Пока нас пригнали сюда силой, обещая казнь за неповиновение. А будет ли вообще смысл сражаться, кроме престижа? Кстати, чего это Смерть так сопит? Ох, он же мне письмо послал:

– Силос – мастер по поднятию нежити. Кроме тебя, его здесь никто не завалит. Все равно, что ты будешь делать до или после, но урони его. Гильдия будет благодарна, я тоже. Обрученный Со Смертью.

– Хорошо, постараюсь. Норман.

А что еще я мог ответить? Если даже Смерть не сможет затыкать этого азиата... мои шансы при таких раскладах вообще мизерные. Уровень свой Силос прикрыл, но то, что в списке друзей по уровню он располагается выше Ишимуры, ничего хорошего не предвещает. Как именно мы будем сражаться, тоже никто не знает... или знает?

Де ля Круа сейчас выглядит спокойным настолько, насколько вообще может быть спокоен человек. Он словно вышел на прогулку по старым, давно знакомым улицам с десятком телохранителей и купленной городской стражей. Карлик явно знал больше нас всех, вместе взятых, вот только способов выудить эту информацию я не видел. Уговоры, психологическое давление, пытки... даже не смешно. Подговорить остальных? Но смысл... здесь все против всех.

Раздался торжественный звук горна, и одна из стен зала растворилась, будто ее никогда не было. Нашему взору открылась круглая арена, посыпанная золотым песком. Высокий куполообразный свод поддерживали внушительные колонны. Все пространство пещеры было ярко освещено факелами и застывшими в воздухе огоньками. Мероприятие подготовили с размахом. На переполненных трибунах гудящие игроки смешались с НПС. С ближнего ряда раздался хриплый женский голос, разнесшийся эхом по всей арене:

– Толпа!!! Чествуй же своих героев!!!

Началось. У исчезнувшей стены возникли пара крепких мужчин разбойничьего вида и не менее подозрительный тип в длинном красном шарфе. Надпись над его головой гласила: «Распорядитель турнира». Вот что значит отсутствие регулярной стражи, этих господ будто наняли в ближайшем кабаке. Тем не менее, со своими обязанностями они справлялись. Распорядитель вышел вперед и без всяких приветствий начал разьяснять правила:

– Сейчас будет процедура знакомства. Выходите на арену по одному, начиная с тех, кого я буду сейчас называть. Итак, Де Л...

Смешной Портос активизировался при появлении неписей. Он, пошатываясь, поднялся с подушки и именно на этих словах кинул в них пустую бутылку. Распорядитель ловко уклонился, и она упала на песок манежа. Тут безумец заметил, что стены нет, и уже ничто не могло его удержать. Не обращая внимания на возмущение распорядителя, он пробежал мимо него прямо на арену. Бодро преодолев несколько метров, игрок упал примерно в центре площадки. Кажется, он что-то кричал, но свист и подбадривающие выкрики присутствующих все заглушили. Зрители рукоплескали голому заду Портоса едва ли не сильнее, чем началу турнира. Все произошло так быстро, что никто из нас не успел среагировать, но хриплый голос ведущей не растерялся:

– ХА! Как вам этот герой? Внесите картину его подвигов!

Насколько я знал, каждый героический подвиг запечатлелся системой в тот момент, когда был сделан. Из этого делали огромную картину и вывешивали в каком-то зале славы. Полуобнаженные красотки с трудом вынесли на арену цветное полотно в тяжелой золотой раме. Достижение Портоса оказалось вполне в его стиле. Он сидел на крыше какого-то здания, плакал навзрыд и кидался большими желтыми яйцами в возмущенного толстяка, окруженного охраной. Толстяк что-то кричал, брызгал слюной и указывал на него

пальцем. Охранники растерянно бежали к крыше, понимая, что подняться наверх и догнать нахала никак не получится. Дело происходило в неизвестном мне городе, судя по одежде жертв и небольшому количеству песка на улицах, где-то в пустыне.

– Перед вами героический подвиг отвращения! Смешной-Портос первый и единственный испортил отношения не с одной, не с двумя, а с сорока тремя фракциями! Такое достижение еще никто не смог повторить! Можете попробовать, но учтите: справиться надо за неделю! ХА-ХА-ХА!

Трибуны послушно рассмеялись вслед. Что-то этот турнир нравится мне все меньше и меньше. Портоса уносили с арены помощники распорядителя, сам подняться на ноги он оказался не в состоянии. Картина осталась стоять возле колонны.

– Интересно, какие у него шансы?! В любом случае с таким уважаемым героем хотят пообщаться многие из присутствующих! ХА-ХА! Для СмешногоПортоса победить на турнире легче, чем покинуть пределы Серых Земель с головой на плечах! ХА!

Безумца внесли через ту же невидимую стену и специально бросили на пол мимо подушек. Один из стражей даже зло пнул его в бок, никто из игроков им не препятствовал. Распорядитель продолжил недовольным голосом:

– Что-то у нас не заладилось. Герои, давайте больше без выходов, а? Глава города не славится терпением. А ведет

турнир именно она. И госпожа Ле Гулла уцепится за любую возможность испортить вам жизнь, не сомневайтесь.

Выходит, так зовут крикливую хохотушку. Меня больше удивило, что это не просто нейтральная арена, а целый подземный город. Получается, никакой это не честный и равный турнир, скорее попытка выставить всех нас на посмешище. Недовольно выдохнувший торговец, кажется, тоже это понял:

– Уважаемый герр Распорядитель, не просветите нас насчет награды? Обычно подобное объявляют до турнира. Но нас забыли уведомить заранее.

Однако человека в красном шарфе было не так просто смутить или сбить с толку. Он действовал четко по инструкции:

– А у нас тут не обычный турнир, если вы не заметили. Все узнаете в свое время. А пока пожалуйста на арену, Де Ля Круа.

Пока коротышка шествовал вперед, быстро семена ножками, Силос подошел ко мне:

– Вам тоже происходящее не нравится, коллега? Похоже, нас подадут как главное блюдо к столу местных лордов. Ума не приложу, что делать.

Ага, не приложит он. Если придется сражаться, заспамит меня зомбями и скелетами без угрызений совести. Сейчас начнет убеждать меня проиграть, чтобы попортить кровь властным неписям. Прерывать надо такие разговоры:

– Что мы можем поделаться? Играем по их правилам, и все.

Некромант умолк. Кажется, понял, что убеждать меня сдать бой и отправиться по своим делам – глупая затея. Этот турнир еще в момент приглашения не вызывал у меня особого восторга, но сейчас идти на попятную глупо.

На песок тем временем вынесли новую картину. На ней Ля Круа стоял на коленях в какой-то мутной жиже. Судя по покрытой зеленой плесенью арке, это глубокие уровни канализации. Куда ниже, чем опускался я, помогая Святозару. Торговец носил расстегнутую на груди белоснежную рубашку, без перстней и украшений, менее толст... да вообще как-то моложе и симпатичнее. Однако в правой руке он держал за волосы две отрубленные женские головы, а в левой – ритуальный кинжал с горящими огнем письменами. Лицо застыло в страхе, и не зря. Я бы на его месте уже убегал, вопя от ужаса. Прямо перед Де Ля Круа возвышался отвратительный демон. С мерзкими рогами-отростками, красный и дымящийся, будто только что из котла. Разумеется, я видел с десяток вариаций демонов в других играх, но к такому был не готов: оскаленная гримаса с черными гнилыми зубами, в которых застряла чья-то плоть; кровь, капающая из желтых глаз; обрубки крыльев, оголенными костями упирающиеся в кладку. В дальнем конце зала испуганно вскрикнула Царик. Выходит, не я один такой впечатлительный. Реалистичность в Новом Мире на уровне. А тут не просто мерзость, а что-то запредельно отвратное. Может, демоны воплощают какие-то

наши потаенные страхи? В любом случае, осматривать тварь ниже груди я не стал, мне еще дорог мой спокойный сон. На зрителей картина произвела не менее гнетущее впечатление, они даже как-то притихли. Только Ле Гулла не упускала моментов для шоу:

– Чего замолчала, толпа?! Это же ваш герой богатства! Не всем просто достается первый миллион, ХА! Интересно, помогают ли сделки с демонами в бою?! Или продавший душу торгаш уже не интересен высшим силам?

Де Ля Круа внешне совершенно не смутился и даже как-то свысока смотрел на осмеивавшую его публику. Выдержки карлику не занимать, он мог бы утопить ведущую в своем презрении и высокомерии. С достоинством выждав некоторое время, пока она изощрялась в оскорблениях, карлик занял прежнее место в зале. Вот тебе и богатейший игрок. Надеюсь, не все состояния основаны на подобных сделках, мне моя святость еще дорога. Еще один человек в этой комнате, для которого моральные дилеммы и божественные запреты не пустой звук, хотя путь он выбрал радикальный. Некромант тоже заинтересовался:

– Уважаемый Де Ля Круа, кажется, это Бвеелиал или сам Амасгаарот? Не буду спрашивать о подробностях сделки... но нет ли проблем с инквизицией? Вы, кажется, квартируетесь в городах добра.

Карлик раздраженно отмахнулся. Думаю, инквизиция не каждый день обыскивает поместья в приличных кварталах.

Да и деньги, как известно, сильно помогают в подобных вопросах. Если не подкупить напрямую, так узнать о приходе дознавателей заранее и скрыться в другой регион. На арену спешила Царик:

– ХА! Посмотрите на это милое невинное дитя! Может, не такое невинное? К сожалению, мы не можем показать ее подвиг!

Девушки внесли очередную картину, но она была завешена красным бархатным полотном. Трибуны негодуяюще взревели.

– Прости меня, толпа! Среди нас есть дети, а Царик запечатлена в весьма пикантный момент! Даже пошлый! ХА-ХА! Вы знаете, какой у нее подвиг? Разрушение! Если у кого-то из присутствующих остались дела в славном городе Сакровенталь, можете не торопиться. Милое дитя уничтожило его подчистую! Со всеми детишками и домашними животными! Разом, ХА!

Царик сильнее опустила голову и, кажется, заплакала. Зрители снова бесновались, как у них только энергии хватает? Хотя многие явно пьяны не меньше Портоса. Де Ля Круа лениво подал голос со своей подушки:

– Пусть присутствующих не обманывает внешность девочки. Это шестой ее персонаж, и я не завидую герру Смерти. Соперник не из приятных.

Как только она вернулась в зал, торговец замолк. Но своего добился, остальные опасливо отодвинулись от Царик.

Уничтожить целый город – это не шутки. В этой игре НПС не мобы, они не возрождаются после смерти. На этом основывается добрая половина состояния гильдии Убийц. Иногда проще убить надоедливого деревенского старосту, чем месяц поднимать с ним отношения. Чтобы не допустить такого, разработчики постоянно усиливают стражу и охрану первых лиц городов и государств. Но что-то мне подсказывает, что это не сильно помогает. Какой там по счету сменился император за время моей игры? Третий? Или уже четвертый? В любом случае, целый город – это впечатляет. Еще и потому, что непонятно, каким именно способом. Убить всех одного за другим не смог бы даже Смертушка. Значит, что-то массовое. Мораль после такого поступка выше хаотично-злой не поднимется. Если играла раньше, значит, продумала все последствия заранее. Девушка уловила общее настроение и поднялась на балкончик, подальше от нас.

Пока я прикидывал, чем массовым и настолько убийственным воспользовался новичок, прошло представление Святозара. Про подвиг паладина я и так все знал, сам помогал в его свершении. Вспомнилось, как он собирал нубов на площади за двадцать серебряных монет, потом заботливо вел по канализации, спасая от крыс и прочих мерзостей, а после заставил нас разминировать капканы своими телами. Паладин по-своему честен, даже предупредил заранее, что мы все умрем страшной смертью. Вот только мало кто слушал. И мало кто остался доволен платой. Картина достиже-

ния оказалась впечатляющей. Святозар с гримасой счастья склонился над распахнутым золотым сундуком, из которого струился золотой свет. Художник специально захватил мост за его спиной, где погибали на ловушках новички. Они умирали красиво и живописно: разваливались, разрубленные напополам огромным топором; догорали от волн огня; хватались за стекающую плоть, облитую кислотой и просто падали с этого злосчастного моста. Себя я на полотне не увидел. Не помню точно, что меня убило, но я ступил на мост первым, и тело успело исчезнуть к моменту открытия сундука. Ле Гулла всюду издевалась над тем, что святой паладин совершил гнусный подвиг вора. Он вернулся с арены красный как рак, со злости избив кулаком стену. Распорядитель продолжал процедуру представления:

– Следующий Норман. А вас я бы попросил не портить имущество, приберегите свои силы до боя.

Вот и пришла моя очередь. Выходя, я услышал крики Святозара:

– С кем боя? С этим блюющим отребьем? Да это просто насме...

Голос резко оборвался, как только я прошел через стену. Со стороны арены она была непрозрачной и вообще никак не отличалась. Мы как бы появлялись из воздуха. Не очень помпезно, зато эффектно. Пока вносили мою картину, я успел дойти до середины будущего поля боя. Здесь все казалось совсем иным, чем из комнаты отдыха. Разумеется, раньше

я участвовал в нескольких турнирах. Парные поединки удавались мне особенно хорошо, а в массовых схватках я даже занимал призовые места. Однако чувство, охватывающее здесь, было чем-то новым. Так, наверное, чувствовали себя древние гладиаторы... которые очень плохо сражались. Зрители начали насмехаться еще до начала процедуры представления. Слышимость прекрасная: святоша и баба в подряснике оказались самыми безобидными эпитетами, которыми меня награждали. Служителей церкви в Серых Землях не жаловали. Свою картину я видел раньше, ничего нового на ней не появилось: я, распластанный очередным оглушением на мраморном полу, и огромный Рыцарь Тьмы на коленях перед моим телом. Бой вышел действительно жаркий, и я им по праву гордился. На четвертом уровне вынести элитного моба десятого – это надо очень постараться. Первая схватка, где я применил «Силу веры» по полной. Краснеть не за что.

– ХА! Кто это заглянул к нам на огонек?! Настоящий поборник нравственности и морали! Ну же, не смейся, толпа! Норман один из двух героев, совершивших подвиг, соответствующий классу! Только вдумайтесь: убил врага, используя только МОЛИТВУ! ХА-ХА! Воистину, слова убивают, пад-ре!

Ле Гулла стояла над нашими комнатами отдыха, поэтому рассмотреть я ее сумел только сейчас. Длинные седые волосы, но не от старости, а крашенные или выцветшие под палящим солнцем. Яркий наряд и вызывающе пышное боа из

зеленых перьев. Выкрикивая очередную порцию желчи, она яростно тряслась и мощно жестикулировала, разговаривая всем телом. Никаких приспособлений вроде рупора я не наблюдал, должно быть, ее слова усиливались магией. Хриплый, почти мужской голос подходил местной госпоже:

– Давайте послушаем другую сторону! Ведь в том зале были еще люди! Да-да, сейчас они все мертвы, и на картине их нет! Но они были, поверьте!

Ох, только не опять этот гном. Он что, меня до конца жизни будет преследовать? Над ареной раздался плаксивый голос Андрона:

– Да ну, кинул он нас, как детей. Жрец, как же! Крыса он! Я вел тот поход. Два эльфа, проверенные ребята, и этот вот. Паровозиком его качали, а он в конце нас всех уложил, группу расформировал и добил моба! Скотина такая... так меня еще из-за него из гильдии исключили!

Самого бывшего командира «Волков» не было видно, наверное, запись. Но трюк оказался эффективным, зрители снова лютовали, требуя справедливости и моей скорой смерти. Ведущая распалила их еще больше:

– Да, толпа! Ты права! Даже самые святые мужи грешны! Пусть его покарает Арена, а не мы! Не будем уподобляться этому герою, с руками по локоть в крови друзей!

Под свист и улюлюканье я вернулся в стену, почти столкнувшись по дороге с Силосом. Он ободряюще мне кивнул и пошел получать свою порцию позора. Я же занял ближай-

шую к выходу подушку. Меня никто не доставал, но, право слово, на фоне присутствующих я выглядел сушей овечкой. Даже если предположить, что Андрона действительно развел сам. Как же меня достал этот гном, еще в то время, когда объявил за мной охоту. Но пусть прошлое останется в прошлом. На импровизированной сцене стоит мой будущий соперник, нужно ловить каждое слово. Некроманта принимали теплее, чем меня, по крайней мере, прямых обвинений не звучало.

– А вот и Силос! Взгляни, толпа! Герой, что ни жив ни мертв! Лич, потерявший последние остатки человечности! Не дай себя обмануть! Мрачная слава главного некроманта Трупной гильдии – фикция! Ведь перед нами герой-фермер! ХА-ХА!

На картине Силос миролюбиво сидел на травке и гладил маленького кролика, кормя его ягодами с руки. Яркое светило солнышко, кругом ветвились кусты с малиной. Более идеалистичное изображение трудно себе представить. Зрители разразились хохотом. Некромант разозлился, даже потряс немного кулаками, но быстро успокоился. К концу речи Ле Гуллы он дружелюбно смеялся вместе со всеми. Как бы признавая, что его уличили. Лич, а это мне на руку. Чем меньше в нем крови, тем лучше. Чистую нежить аура жжет куда сильнее. Земледелие – тоже хорошая новость. Профессии отнимают много времени и сил. Для того чтобы крафтеры не отставали по уровням от обычных игроков, им пред-

лагали поощрение за каждое действие. Выкопал морковь – получи десяток опыта, махал весь день киркой – получи пару уровней. Беда у этой системы одна – игроки, убивающие монстров, прокачивали основные характеристики куда быстрее, да и боевые навыки росли. При прочих равных фермер должен быть гораздо слабее игрока одного уровня. И все-таки – мастер по поднятию нежити. Думаю, у него одно или два заклинания, но развитые по максимуму. Одно из них – поднятие нежити, и еще нужно что-то стабилизирующее, чтобы удерживать группу врагов на месте. При нашей с ним неспешной манере игры особо в группах не побегаешь – времени нет. Это меня все время отвлекают обстоятельства и собственные оплошности, а он даже в клан не вступил. Значит, развивался как соло-некромант. Из-за того, что можно выучить одно любое заклинание из любой школы, точно предугадать, что у Силоса, нереально. Придется импровизировать в бою.

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.