

ЛитРПГ



ПЕРВЫЙ

САВИЧ М.В.

16+

Михаил Савич

**Первый**

«ЛитРес: Самиздат»

2016

## **Савич М. В.**

Первый / М. В. Савич — «ЛитРес: Самиздат», 2016

- Игрок, вы убили Стража Храма Смерти. - Игрок, вы убили Стража Храма Смерти. - Игрок, вы убили Стража Храма Смерти. - Вы получаете опыт 9999  
- Ваш статус новичка не позволяет повышения уровня выше 10. Ожидайте!  
- Вы сможете повысить свой уровень на 25 после выхода из локации для новичков. - Игрок, вы убили Капитана Стражи Храма Смерти. - Вы сможете повысить свой уровень на 50 после выхода из локации для новичков. - Игрок, вы убили Архимага Императрицы Тьмы. - Вы сможете повысить свой уровень на 100 после выхода из локации для новичков. - Игрок, вы прервали обряд Разрушения Источника силы Богини Света. - Вы сможете получить награду после выхода из локации для новичков. - Игрок, вы совершили деяния, достойные звания "Величайший герой"! Вы первый и единственный в игрок удостоенный данного звания. Выберите награду: 1.Меч Величайшего героя (характеристики скрыты). 2.Свиток заклятия высшего порядка "Армаддон" (характеристики скрыты). 3.Сумка Дракона (характеристики скрыты).

© Савич М. В., 2016

© ЛитРес: Самиздат, 2016

## Содержание

Глава 1. Семнадцать регистраций	5
Глава 2. Рождённый ползать – упасть не может	10
Глава 3. Везёт тому, кто...	14
Глава 4. Хочу всё. Что выбрать?	19
Глава 5. Валун.	24
Глава 6. Первая встреча.	29
Глава 7. Беда охотника.	33
Глава 8. Печать Архимага Империи Тьмы.	38
Глава 9. Прошлое Прокла.	43
Конец ознакомительного фрагмента.	46

## Глава 1. Семнадцать регистраций

ВХОД.

Регистрация. Выбираю расу – человек. Внешний вид – максимально приближенный к реальному облику. Слегка подправим лицо, чтобы друзья могли узнать, а враги – нет. Голос – мой, но тембр чуть ниже из тех же соображений. Степень погружения – 100%. Последний выбор довольно редок среди игроков, и система назойливо переспрашивает, точно ли я хочу такого счастья, запугивает сильными болевыми ощущениями в игре. Но мой выбор окончательный. Продолжим.

ВХОД.

Не то.

ВЫХОД.

Стираю перса. Заново регистрируюсь.

ВХОД.

Не то.

Повторяю процедуру. Занятие хоть и нудное, но необходимое.

ВХОД ... ВЫХОД. ВХОД...

Раз за разом создавая и стирая персонажа, я наткнулся на роскошное место – побережье океана, песчаный пляж и пальмы, спокойная, без больших волн, лагуна. Задержался аж на целый час. Просто искупался, поплавал и понежился на солнышке. Не так давно был в Египте, там уже через две недели мне всё надоело, и казалось, что подобного долго не захочется. Я был уверен, что всего этого яркого великолепия наелся, но вдруг случайное попадание в тропический рай показало, что я не прав, и нужно почаще выбираться к морю. Пришлось заставить самого себя прекратить гонять под водой маленького осьминога, прятавшегося от меня в коралловом рифе, вылезти из тёплой воды и расстаться с этим гостеприимным местом.

Но зарубку в памяти для себя я сделал. Стану сильным и богатым в этом мире, буду сюда выбираться для отдыха с друзьями. Может быть, не именно сюда, а приблизительно в такое же место. А пока:

ВЫХОД.

ВХОД.

Наконец я в нужном месте.

Успеха удалось достигнуть довольно быстро. Всего с семнадцатого раза мой большой ПЛАН начал осуществляться.

Одежда неизменно одинаковая, сколько бы ни стирал персонажа: типовой комплект новичка во всём своём великолепии – куртка, рубашка, штаны, ботинки и сумка. В сумке – бутылка с водой, краюха ржаного хлеба, нож с коротким лезвием, длиной не более пяти сантиметров, ну и всё. Небогато. Выгляжу я во всем этом неважно, даже до бомжа не дотягиваю, бомжи в Питере последние годы стали неплохо одеваться. Такой комплект ни один уважающий себя постоянный посетитель помоек не надел бы. Разве что за деньги, выпивку, еду, да и то – тут же снял бы за углом.

Скромность моего одеяния меня не расстраивает, все так появляются в мире Терры, и я не исключение. Это своего рода стимул для энергичных действий и попыток заработка средств для приобретения обновы. Но мне это сейчас не важно, план предусматривает, что первое время проживу на природе и не буду вступать в контакт с другими игроками и местными жителями. Причина таких действий проста – мне важно, чтоб гораздо позднее, когда я начну наступать на пятки своим врагам и подсекать им связки, они не вычислили меня по времени появ-

ления в игре. У них есть связи в администрации игры, что помогло бы найти меня в реальной жизни и лишить её (жизни). Для них это дело привычное, а для меня – нежелательное.

Сейчас я там, где и должен быть. В локации для новичков игры «Терра», под названием «Ущелье Грома». Пора начинать здесь осваиваться. Даже увидев безжизненную ледяную пустыню, всё равно не стал бы снова стирать персонажа. Именно эта локация и есть моя цель. Но крайности типа пустынь и ледяных полей мне не угрожают, «Ущелье Грома» – очень хорошее место. Вокруг лес и горы, рядом река и многочисленные ручьи, втекающие в неё. Недалеко деревня для новичков, в которую ведёт ухоженная тропа прямо от площадки возрождения игроков, на которой я и появился.

К моему собственному удивлению, игра сразу захватила меня реализмом и свежестью. Четыре года назад я имел отношение к её созданию, но тогда, в самом начале, она была ещё сырой. Таких ярких и почти подлинных ощущений не было. А сейчас я стою на практически настоящей лесной поляне, дышу свежим горным воздухом, слушаю шум деревьев и пение птиц, на руку мне садится комар и начинает пить из меня кровь, и я, так же как в реале, хлопаю по нему ладонью.

Впрочем, здесь я по комару не попадаю. В этом мире я очень слабый и неловкий. Пока. Но всё в моих руках. Очень правильная фраза для всех, у кого они прямые.

Комар улетел, не дав мне получить первый опыт за убийство на охоте.

Находиться долго на этом месте нежелательно, так как может появиться другой новичок или возродиться убитый кем-то игрок.

Идти по лесу просто и приятно, мягкий травяной покров на поляне позволяет двигаться, не глядя под ноги, что я и делаю. Время для входа в игру выбрал позднее, солнце уже почти ушло за горный хребет, и вокруг быстро смеркается – всё это повышает мои шансы остаться незамеченным. Путешествие через лес постепенно становится всё более сложным. Лес, поначалу напоминавший парк, густеет и превращается в чащу, покрывающую маленькие крутые горки, и для прохода к месту, которое я выбрал для постоянного проживания, приходится прикладывать всё больше усилий. С начальными-то характеристиками даже от такой недолгой прогулки успел устать. Пришлось остановиться и отдохнуть.

Сидя под деревом, ещё некоторое время наслаждался общением с природой. Постепенно ночь вступала в свои права, и после некоторого затишья стали слышны звуки ночных обитателей леса. Я вздрогнул от неожиданности, – совсем рядом громко заугукал филин. Налетевший порыв свежего ночного ветерка пошевелил волосы. Я пошевелился в ответ и сел поудобнее. Вот и поговорили. Удивительно – ветер в игре. Своим перемещением вызвал шорох в соседних кустах. Кто-то мелкий, услышав меня, испуганно удирал подальше от неизвестной угрозы.

Кстати, удирающий показал мне пример для подражания – пора и мне двигаться дальше.

Задача номер один – найти место для стоянки. Задача номер два – начать поднимать свои характеристики. Силу – в первую очередь. Поднять первый камень, который лежал поблизости от места моего отдыха, мне не удалось. Слишком он для меня ещё тяжёлый. Я новичок, и вес более десяти килограмм пока запредельный. Но попробовать-то можно, даже нужно. Привыкание к условностям этого мира – неременное условие для успешной игры. Методом проб и ошибок я нашёл камень, который смог поднять и пронести метров двадцать.

**ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200% БЫСТРЕЕ.**

Последние три метра прошёл на морально-волевых усилиях. Силы закончились, камень выпал из ослабевших рук, и я рухнул на землю рядом с ним. Но всё это было не зря.

**ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧИЛИ ПЕРВОЕ ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК В МИРЕ ТЕРРА.**

СИЛА +1, всего: 2.

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ЭТО ВАШ ПЕРВЫЙ УСПЕХ. БОНУС – СКОРОСТЬ РЕГЕНЕРАЦИИ ЭНЕРГИИ: +1%.

Лёжа на траве, радовался первым игровым сообщениям, проплывшим у меня перед глазами. За труды получил первую награду. Если бы я был пессимистом, то поворчал бы, что это увеличение всего на одну единицу, но я оптимист, и рад тому, что за пять минут стал вдвое сильнее. Вряд ли мне когда-нибудь удастся повторить такое достижение здесь, а тем более в реальной жизни. Поскольку я уже лежу и встать пока ещё не могу, то можно отдохнуть и продолжить знакомство с игрой.

Интерфейс игрока, судя по отзывам на игровых сайтах, очень простой, привычный для игр в жанре ММОРПГ и удобный. По сравнению с тем, первым, очень простым и корявым – это день и ночь. Настало время проверить улучшения на своём опыте.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 2

ЛОВКОСТЬ: 1

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 10

Это мои начальные характеристики, кроме уже удвоенной силы. В яслях их немного, но со временем количество параметров будет возрастать. Для новичка этого пока достаточно, ибо игра создана так, чтобы начинающим было просто и удобно в неё играть. Отличия от реальной жизни – минимальные. Усложнения вводятся постепенно и не требуют больших усилий для их освоения.

На самом видном месте интерфейса главная кнопка – «ВЫХОД». В любой ситуации игрок может быстро выйти из игры. Не все могут вытерпеть боль даже на минимальных пяти-процентных ощущениях, поэтому для них – и для всех прочих тоже, – есть путь быстрого побега. Нажал кнопку – и ты дома, в своей капсуле. А там уже можно спокойно думать о том, что делать дальше. Проще всего дожидаться в реале, пока твоего персонажа в игре убьют, и он возродится. Уже после этого, смирившись с потерей уровня, продолжать играть дальше.

Постепенно я пришёл в себя и отдышался, индикатор резерва вернулся в зелёную зону. Дождавшись того момента, когда он достигнет цифры десять, я сел. Отдых закончен. Второй раз поднять силу на единицу не так просто, но проверить рекомендации опытных игроков стоит, и я ещё раз повторил процедуру. Правда, камень для этого я взял побольше, и унести его мне удалось дальше.

ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200% БЫСТРЕЕ.

Таким же образом, как и в первый раз, доведя себя до изнеможения, я упал вместе с камнем, и с такой же радостью прочёл очередное сообщение:

ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО. ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС – РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +1, итого: 11.

Это неожиданно и ещё более приятно. Возникла мысль – вдруг ещё раз повезёт? Но все мои дальнейшие попытки поднять характеристики самым простым способом закончились ничем. Что ж – и так хорошо получилось. Отдохнув, я хотел уже двинуться дальше, но испытал чувство голода. Это серьёзный сигнал в обоих мирах. Надо подкрепиться, благо, что хлеб и вода у меня есть.

Съел половину горбушки и выпил всю воду. Не сказать, чтобы это было очень вкусно, но цели я достиг, и могу без проблем продолжать движение. Делать это постепенно становится всё труднее, местность всё более дикая и нетронутая людьми, да и темнеет всё быстрее. По плану, я должен найти родник ещё до темноты, о нём писал на форуме один из игроков, побывавший здесь полгода назад.

С его слов, это идеальное место для лагеря на природе. Местные жители здесь не бывают вообще, а игроки заглядывают крайне редко. Здесь нет ничего интересного ни для тех, ни для других. Передвигаться среди зарослей вереска и местной разновидности лиан очень непросто, а бонусов от этого продвижения нет и в помине. Здесь отсутствуют редкие и дорогие растения, и охотиться особо не на кого. Совсем недалеко от деревни полно мест, где можно с большими удобствами заняться прокачкой своего уровня и сбором трав. Те, кто здесь побывал до меня, не скрывали своего разочарования, и их отзывы отбили желание у других игроков посещать эти места. То есть, для моих целей местность подходит идеально.

Холмы стали круче, и продираться сквозь колючие лианы и засохшие кусты стало уже совсем трудно, но часа через полтора, совершенно выбившись из сил, я всё-таки нашёл родник между трёх холмов, а также небольшую площадку рядом с ним. Неимоверно хотелось пить, последние полчаса я уже жалел, что так быстро выпил всю воду. Жажда мучила меня значительно сильнее, чем голод и усталость, которые я, впервые в этом мире, испытал час назад.

Родничок бил из скалы на высоте полутора метров, и я приник к нему с нетерпением, удивившим меня самого. Пока я пил и пил, и пил ледяную воду с наслаждением, перед глазами проплыли слова сообщения системы:

**ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС  
ЛОВКОСТЬ +1, итого: 2.  
РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +1, итого: 12**

Вымотался я так, что даже двойной бонус меня не порадовал. Первые пять минут просто пил воду, не думая ни о чём другом. Напившись, лёг на землю. Хорошо, что она всё ещё тёплая после жаркого летнего дня. Надо отдохнуть и восстановиться. Как же я себя довёл до такого состояния? В планы это не входило, не думал, что поиск родника так дорого обойдётся. Впрочем, дело сделано, и результат достигнут. Да и характеристики подросли, что уже совсем хорошо.

Вслед за утолённой жаждой пришёл голод. Резерв энергии, которого новичку должно хватать на полдня, я уже дважды почти обнулil всего за пару часов. Хлеб я весь съел. Хотел оставить хотя бы небольшой кусок про запас, но это у меня не получилось. Как-то незаметно он закончился. Запивал я его водой уже более цивилизованно, – сначала наполнял бутылку из родника, потом пил из неё. Отдохнул и восстановился я на этот раз быстрее.

Отдыхал у родника уже в полной темноте. Звёзд сквозь листву деревьев не видно, но скоро должны появиться обе луны, и станет светлее. Быстро похолодало. Ветер принёс свежий воздух с гор, и я поёжился. Идти в темноте неразумно и, хотя я уже отдохнул, всё равно вынужден сидеть без дела. Это трудно, но я справился. Постепенно становилось светлее, и лес окрасился в необычный цвет, первая луна вышла из-за ближайшей горы и осветила призрачным светом все вокруг.

Видимость была не очень хорошей, но всё же достаточной для того, чтобы уверенно пробираться через заросли. Идти было не так просто, как при солнечном свете, но возможно, и я отправился к своей следующей цели.

Вскоре появилась вторая луна, и стало вдвое светлее. Дело пошло веселее, и я принялся про себя напевать подходящие к случаю мелодии старых песен.

Про то, что это наши горы, и они помогут нам, и про то, что в обход идти, понятно, не очень-то легко. В то, что песня помогала предкам строить и жить, я не очень-то верю, но для похода в горах, когда нужно идти всё время вверх через заросли вереска и лиан, она – лучшее средство. К тому же других средств у меня нет. Напевать я не переставал даже тогда, когда застревал в буреломе или запутывался в лианах. Хорошее настроение – это тоже сила.

Совершенно неожиданно для себя я вышел из леса и едва не свалился с обрыва. Последние деревья стояли на самом краю, и я удивился – как они до сих пор с обрыва не упали вниз, ведь дожди должны были регулярно подмывать почву под корнями. Отшатнувшись от края, встал на четвереньки и подобрался к самой его кромке. Увидеть дно мне не удалось – очень глубоко. Даже при свете солнца никому из моих предшественников не удавалось разглядеть внизу ничего путного. Мне же сейчас, среди ночи, и заглядывать туда не стоило, но любопытство – самый мой большой недостаток. Хотя, это с какой стороны посмотреть...

Проверил, убедился. Вот я и у Разлома. Это название использовалось среди жителей деревни, и игроки легко его подхватили. Я вернулся назад в лес, и нашёл одну из лиан, через которые я так долго и упорно пробирался. Теперь это не враг, а средство достижения цели. Выбранная лиана идеально подходила для моих планов. Пришлось довольно долго отрезать её ножом у корня. Закончив эту работу, я скрутил лиану в моток и пошёл вдоль обрыва к нужному месту. Луны уже поднялись выше, и у края леса стало намного светлее.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 2

ЛОВКОСТЬ: 2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 12

## Глава 2. Рождённый ползать – упасть не может

Пройдя вдоль разлома метров пятьсот, я нашёл то, что искал. Приключение. Замысел был прост. Состоял он в том, чтобы найти способ перебраться через пролом.

До меня нечто в этом роде некоторые особо предприимчивые игроки уже пытались сделать, и не раз. В надежде попасть на территорию, где до них ещё никто не бывал, и получить за это достижение и награду. Всех их при этом занимал вопрос, с какой стати на территории начальной локации, излазанной вдоль и поперёк, есть закрытый и недоступный кусок, на который ну никак не получалось перепрыгнуть или перелететь.

То есть общая не детализированная карта игрока этот кусок однозначно относил к «Ущелью Грома», но вот по самому пролому карта как бы заканчивалась размытой линией. На форуме можно было прочесть множество предположений, самым трезвым из которых было такое: эта часть локации зарезервирована искином для будущих ивентов и квестов.

Летающие маунты в начальных локациях не существуют, а уже прокачанные игроки, чудом добывшие себе летуна, технически не могут вернуться в «ясли». Поэтому желающие открыть эту тайну чаще всего просто прыгали вниз наудачу.

Лететь было долго и страшно, но они всё же благополучно долетали. В принципе, полёт прошёл у всех нормально, чего не скажешь о приземлении, но и в нём было нечто положительное: всё заканчивалось быстро. Искатели незабываемых приключений, острых ощущений и богатых наград получали и ощущения, и приключения, и достижения. То есть, план срабатывал где-то на шестьдесят шесть процентов. Не так уж и плохо. Но мой план должен быть намного успешнее.

В этом месте из глубины разлома поднимался утёс. До того уровня, на котором сейчас находился я, он не дотягивал всего лишь метров на десять. Расстояние до ближайшего дерева, росшего на утёсе, от ели, у которой я стоял, было метров двадцать – двадцать пять (в темноте точнее не определить). Вот на этот утёс я и рассчитывал.

Выбрав у края обрыва подходящую ель, я залез на неё, весь измазавшись в смоле. Запах еловый я люблю, он напоминает о Новом Годе и подарках, а ведь именно ради последних я всё это и затеял. На вершине я привязал лиану к стволу и сбросил конец в сторону, противоположную обрыву. Вниз спускаться было намного легче. Второй конец я привязал к нижней ветви совсем уж огромной ели, стоявшей в пяти метрах от обрыва. Из сушняка, валявшегося поблизости, выбрал крепкую с виду сухую ветку и вставил её в петлю, которую заранее сделал на лиане у места крепления. Теперь оставалось самое трудное. Нужно просто крутить палку вокруг оси, наматывая лиану, чем я и занялся.

Сначала дело шло просто и быстро, но вскоре люфт лианы я выбрал, и ель, стоявшая на краю обрыва, стала сгибаться от моих усилий. Чем сильнее она нагибалась, тем труднее было вращать палку, скручивая лиану. Дважды пришлось останавливаться и отдыхать. Воду я старался пить совсем понемногу, дабы не израсходовать полностью этот ценный ресурс. То, что руки в смоле, даже помогало – палка всё время норовила вырваться из рук.

Вращение палки вокруг оси моего самодельного троса в течении часа привело к трём результатам.

Первое, и главное: я нагнул ёлку. И для дела, и для доказательства самому себе, что могу её нагнуть. Это дало мне уверенность в том, что я смогу также решить здесь все проблемы, связанные с нагибанием.

Второе: сила возросла на +1.

Третье: я выдохся в почти ноль, запас энергии в красной зоне, но есть ещё награда: +1 к резерву энергии.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 3

ЛОВКОСТЬ: 2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 13

Всё, устал и отдыхаю. С помощью воды восстановился быстрее, чем в прошлый раз. Характеристики растут.

Отдохнув, я закрепил палку с помощью остатка лианы так, чтобы она не позволяла лиане раскрутиться обратно. Пора переходить к суициду. Пережить такой перелёт вряд ли получится, но теряю я только время. Характеристики после смерти до первого уровня сохраняются. Будет больно, но к боли в этом мире мне нужно привыкать в первую очередь.

Сначала я планировал сделать первый выстрел из катапульты не собой, а разместить там что-то вроде манекена. Но сейчас решил изменить план. Я почему-то был уверен, что всё получится с первого раза, и доверился интуиции. Залезть на ёлку до места крепления лианы получилось просто и быстро. Я уже приновился и освоился, да и верхняя часть ствола наклонилась горизонтально. Ещё раз оценил траекторию будущего полёта, и убедил себя, что перелечу пролом и попаду в крону каштана, растущего на склоне утёса-великана. Затем дополз по стволу до нужного места и запустил процедуру выстрела собой из катапульты собственного изготовления. Только я начал резать лиану, как перед глазами поплыло изображение текста, набранного крупными золотыми буквами:

**ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ!**

**СИЛЫ ТЬМЫ ПОХИТИЛИ ИЗ ХРАМА ВЕРХОВНОЙ БОГИНИ СВЕТА ЛИРЫ СИНЮЮ ПТИЦУ УДАЧИ И КОЛЬЦО БОЖЕСТВЕННОЙ ВЛАСТИ.**

**ЕСЛИ КОЛЬЦО НЕ ВЕРНУТЬ, БОГИНЯ БУДЕТ ПОВЕРЖЕНА И ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ УЙДЕТ В МИР ТЕНЕЙ И МЕРТВЫХ.**

**СВЕТЛЫЕ БОГИ ПРИЗЫВАЮТ ГЕРОЕВ ПРОРВАТЬ ЗАВЕСУ ТЬМЫ, РАЗБИТЬ АРМИИ ВРАГОВ, ВЕРНУТЬ КОЛЬЦО И ЗАЩИТИТЬ БОГИНЮ!**

Интересное сообщение, но меня не касается – это для крупнейших гильдий и кланов. Они соберут армии и вторгнутся в Империю Тьмы, потратят кучу денег, а потом на трофеях и наградах заработают ещё больше. Народ получит массу впечатлений и плюшек, а я и за месяц вряд ли выберусь из Ущелья Грома. Вполне возможно, что придётся тут полгода просидеть.

У меня более трудная задача, чем просто взять десятый уровень и пройти одно из трёх испытательных подземелий с кучей агрессивных мобов. Да и цель у меня отнюдь не в том, чтобы быстренько пройти начальную локацию. Гораздо сложнее.

Так что моё дело маленькое – лежу на ветке и пилю ножом лиану. Туго натянутая, она режется намного быстрее, да и я стал сильнее, опять-таки, адреналин перед смертельным трюком добавляет драйва.

Внутри все поёт и вибрирует. И страшно, и весело. Ещё немного, ещё чуть-чуть, уже сейчас...

Когда лиана затрещала на последних единицах прочности, я изо всех сил вцепился в ствол и сгруппировался для прыжка. Щелчок лопнувшей лианы, толчок ногами от разгибающегося ствола, и я лечу. Лечу сначала вверх, но недолго, потом вперёд и, наконец, вниз, к каштану на утёсе. Удивительное ощущение. Радость полёта и страх приземления смешались и выплеснулись в крике.

Будем считать, что я кричу что-нибудь приличное.

Хоть это и игра, но за те часы, что я потратил на подготовку, я в неё втянулся, а значит – поверил подсознательно в реализм происходящего. А в реале лететь вниз со скалы страшно.

Очень. Вот я и ору на лету – уверен, что на моём месте вы делали бы то же самое. То есть, те из вас, кому в голову пришла бы эта дикая затея.

Неожиданно, уже в конце пути влетаю в какое-то прозрачное желе. Завязнув в нём и барахтаясь, я пробиваюсь сквозь препятствие и успеваю дотянуться до ближайшей ветки каштана прежде, чем сорваться вниз. В этом мне здорово помогло то, что руки были липкими от смолы. Желе погасило кинетическую энергию полёта, и с верхних веток до нижних я добрался без переломов. Хоть и с десятком порезов и царапин. Куртка, правда, в состоянии... Ни один нищий такую не подберёт – гордость не позволит.

(Авторское отступление, сделанное по просьбе читателей, имеющих активных детей:

Где-то, не помню где, вычитал, что автор, описывая те или иные события, должен опробовать все ЭТО на себе. Если вы найдёте того, кто это придумал, дайте ему в ..., нет, лучше сообщите мне – я сам. С детства и до недавнего времени я любил бросать плоские камушки-катыши блинчиками по воде. Любовь прошла. Теперь от имени камней могу сказать – это жёсть. Если вы, всё-таки возьметесь за это дело, то учтите печальный опыт первопроходцев. Ёлка должна стоять на самом берегу озера или реки. Важным оказалось то, что глубина не меньше полутора метров должна быть сразу у самого берега. Начинать нужно с ёлки самой маленькой, иначе будет как вчера. С некоторых мест смола неделю сходить будет. При опытах должны присутствовать спасатель, реаниматолог и опытный автор прочувствованных некрологов.)

Пока я прихожу в себя, высвечивается новое сообщение:

**ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ!**

**ВПЕРВЫЕ ИГРОК ИМПЕРИИ ЛЮДЕЙ ПРЕОДОЛЕЛ ЗАВЕСУ ТЬМЫ И ПРОРВАЛСЯ НА ЗЕМЛИ ТЁМНОЙ ИМПЕРИИ.**

**ЗАВЕСА ТЬМЫ ПРОРВАНА – ВПЕРЁД, ГЕРОИ!**

Вот это за ...?! Что это было? Не я ли, пролетая сквозь странное желе, прорвался и уничтожил завесу?

Вряд ли – я бы такое заметил. Да и награда была бы.

И тут перед глазами опять появился текст, но шрифт помельче и красным цветом:

**ИГРОК, ВЫ ПЕРВЫМ ПРОНИКЛИ В ИМПЕРИЮ ТЬМЫ И ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ: «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ».**

**ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА ЗЕМЛЕ, НА КОТОРОЙ ДО ВАС НЕ БЫЛ НИ ОДИН ИЗ ИГРОКОВ.**

**ЧЕМ БОЛЬШЕ У ВАС ДОСТИЖЕНИЙ – ТЕМ ГРОМЧЕ ВАША СЛАВА И ШИРЕ ИЗВЕСТНОСТЬ. ТЕМ БОЛЬШАЯ ВЕРОЯТНОСТЬ ПРИВЛЕЧЬ К СЕБЕ ВНИМАНИЕ БОГОВ И ПОЛУЧИТЬ ЗНАЧИМЫЕ ЗАДАНИЯ ОТ НИХ.**

**ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:**

1. «ЗРЕНИЕ БОГИНИ» НА ОДИН ЧАС (всё, что вы сможете окинуть взором – вы увидите во всех деталях, и, независимо от расстояния, это отобразится на вашей карте игрока во всех подробностях).

2. ПЛЮС 7 УРОВНЕЙ.

3. 1000 ЗОЛОТЫХ.

Выбираю первое. Второе и третье – тоже хорошо, и даже очень, но у меня ПЛАН, и эти пункты в него не вписываются. А первый – приятная мега-плюшка, полезная и выгодная.

Карты новых земель стоят очень недёшево. Сейчас для меня это не имеет значения, а вот в будущем открывает интересные перспективы.

Нажал единицу. Вроде ничего не изменилось. Впрочем, я вишу, упав животом на толстую ветку, и кроме веток внизу и листьев каштана не вижу ничего, а это и без зрения богов можно различить в подробностях.

Ага, вот ещё сообщение:

– ИГРОК, ВЫ ПРОРВАЛИ ЗАВЕСУ ТЬМЫ, НАЙДЯ ЕЁ САМОЕ СЛАБОЕ МЕСТО, И ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ: «РАЗРУШИТЕЛЬ ПРЕГРАД»

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ: +30
2. 1000 ЗОЛОТЫХ
3. СКОРОСТЬ РЕГЕНЕРАЦИИ ЭНЕРГИИ: +5%.

Выбираю третье. Не так круто, как предыдущая плюшка. Видимо, система решила, что и без того жирно. Но что главное – этот бонус ничем у меня не отнять. В отличие от первых двух. Поэтому он отлично вписывается в план.

Это как же мне повезло! Будто именно я эту Птицу Удачи у богини увёл. Как это я самое слабое место нашёл? С другой стороны, тот, кто завесу создавал, вряд ли ожидал, что кто-то из яслей по воздуху будет её преодолевать.

Теперь плевать на боль и кровотечение – у меня всего лишь час, и надо срочно и тщательно осмотреть всё, что успею. Со стоном слезаю с дерева и, цепляясь за всё что можно, лезу по крутому склону на вершину утёса.

Сначала кажется, что это не высоко, и склон не особенно крутой, но продвигаюсь медленно. Ещё бы – болит нога, обе руки, отбил внутри всё, что можно, упав животом на ветку. Терпим – удача нытиков не любит. Опять вперёд и вверх.

Стою на вершине. Руки дрожат, ноги еле держат. В голову пришла спасительная мысль – а не сесть ли мне? Сел, подышал. Сидя лучше, само собой. Пейзаж предо мной просто поразительный. Всё, что до прыжка с высоты разлома было едва различимо и терялось в дымке и темноте, теперь видно в деталях. Подо мной – резко расширяющееся ущелье, дальше – отроги гор, ещё дальше – равнины, леса, озера. Дух захватывает. Стоит присмотреться, и можно разглядеть даже травинку в сотне километров от меня. Совсем уже вдали – океан. Видны даже острова среди волн.

Как бы крыша не поехала. Просто вожу головой вверх-вниз, вправо-влево, зигзагом и по спирали, сканирую пространство, чтобы на карте запечаталось. Так вот ты какая, Империя Тьмы. Вокруг много городов и посёлков, между ними дороги и поля. Вроде бы обычные, но, несмотря на ночное время, по дорогам движутся повозки и идут целые армии. Ценнейшая информация, за час я могу подробно осмотреть и запомнить все. А также узнать о ночной жизни империи Тьмы.

Только на одном этом, пожалуй, можно хорошо обогатиться – ведь всё, до чего дотягивается божественное зрение, отражается и фиксируется на моей карте с потрясающей точностью. До полёта была отмечена лишь узкая полоска земли от точки возрождения до разлома, сейчас же на ней можно увидеть целый континент, на котором ещё не был ни один игрок. На аукционе такая карта может быть выставлена с начальной стоимостью тысяч в сто долларов, то есть золотых (по текущему курсу обмена это почти одно и то же). Та часть меня, которая заведует финансами и доходами, довольно заурчала, распространяя радость на остальные части.

И тут началось глобальное событие – траектории лун пересекаются, и начинается затмение – голубая луна постепенно закрывает жёлтую.

### Глава 3. Везёт тому, кто...

Плавно, но быстро всё вокруг меняется, весь мир окрашивается иным цветом. Красиво. Это надо видеть. Только ради впечатлений от всего этого стоило начать играть. Жаль, что скрины не передадут всего великолепия – такое необходимо пережить и увидеть самому.

До конца времени действия «Зрения богини» я сидел и любовался. Одновременно восстанавливалась энергия, слегка затянулись порезы и царапины. Выпил всю оставшуюся воду из бутылки. Что делать теперь? По плану я уже должен был быть на точке возрождения. Собственно, туда мне и дорога, никакой другой отсюда не видно.

Да и как нулевому нубу выбраться с небольшой площадки на вершине огромного утёса во враждебной империи? Придётся снова прыгать. Прыгну на этот раз с другой стороны этого утёса, пока лечу – рассмотрю, что смогу, у его подножия, с вершины-то много чего не видно. А вдруг мне повезёт, и я увижу ещё что-нибудь важное и ценное? Решено! Поднимаюсь на ноги, и вперёд.

Перебравшись на другую сторону утёса и подойдя к краю, метрах в десяти ниже обнаружил небольшую террасу, имеющую форму полуокружности с радиусом метров семь. Вдоль края дуги были выложены какие-то камни. А на самом краю, над обрывом, стояла скульптура монстра. Кто это изображён – я не знаю, каюсь, поленился подробно изучить историю и легенды Терры. Особенно мало я знаю об Империи Тьмы, в моих планах она до сей поры вообще никак не фигурировала.

Да и неважно это сейчас. Судя по тому, что я на вражеской территории – это какой-нибудь главный гад. Что надо делать гадам? Гадость. Каждому гаду – по гадости. Это справедливо.

Всё равно умирать, поэтому, цепляясь за всё что можно, сползаю вниз на террасу и подхожу к фигуре, стоящей на её краю. Теперь я точно уверен – это гад. «Чудище обло, озорно, огромно, стозевно и лаяй». Автор этой скульптуры далеко не Антонио Канова – очень далеко. Он, должно быть, хотел, чтобы зрители при виде этого его произведения становились заиками. У него получилось. Заикой не стал, но, только потому, что у меня иммунитет. Автору я решил нанести ответный удар и залез, используя многочисленные морды, клыки, шипы, лапы, крылья, черепа и прочее, на голову уродца и посмотрел вниз.

У подножия холма была ровная площадь, выложенная красным камнем, ведущая куда-то под обрыв, прямо под ноги Гада. Сверху не видать, куда она ведёт, но по отдельным деталям и выступам предположил, что в скальном основании утёса вырублен храм или что-то вроде того. Почему-то вспомнился храм Эль-Хазне в Петре, фасад которого высечен из единой огромной скалы. Его необычный вид воспроизводился во многих фильмах и играх, начиная с Индианы Джонса, поэтому я его хорошо помнил. Наверняка там, внизу, какая-нибудь база тёмных сил.

Недолго думая, я решил попробовать раскатать скульптуру и уронить её вниз, как говорится, помирать – так с музыкой. Я не вандал, но такое творчество пробуждает во мне резко отрицательные эмоции, поэтому звук от того, как этот Гад грянет оземь, будет музыкой для меня. Похоронной музыкой, правда, но так уж карты легли.

Замысел был неплох, но раскатать монстра или хоть что-то отломить у меня не получилось.

Сидя на шее Гада, я пригорюнился. Жаль, так хотелось эффектно обставить попытку суицида. Может быть, ещё и наградили бы каким-нибудь весёленьким достижением. Национальная черта – все у нас хотят, чтобы были халява и много водки.

От философских дум меня отвлёк звук хлопка. Внизу, в центре площадки, появилось сияние. Затем повалили фиолетовые клубы дыма и из них стали выходить, выползать, вылетать, и выпрыгивать разные монстры. Разглядеть их с этой высоты не получалось, хотя, после

отката Зрения богини, у меня осталось дальнейшее зрение картографа, причём прокачанное до максимума.

**УМЕНИЕ «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА»** – позволяет путешественнику, при попадании на неизведанную им территорию, увеличить дальность зрения. Максимально на 200%. Карта игрока заполняется автоматически.

На заметку: всегда надо брать божественное!

Постепенно вся площадь заполнилась монстрами. Хотя «заполнилась» – не то слово, монстры набились битком, как пассажиры московского метрополитена в часы пик. И тут у меня родилась новая идея. Умереть я успею, и лучше это сделать в бою!

Быстро слез с памятника, неохраняемого государством. На меня почтенное собрание внимания не обратило, и я стал собирать камни, лежавшие по краям площадки, и перетаскивать их поближе к творению сумасшедшего эклектика. У меня нет умений, нет уровней, нет магии, маны – 0 (да для неё ещё даже позиции в характеристиках не появилось). В этом мире я самый слабый из разумных. Но столкнуть камень вниз я сумею, потому что... Это все умеют, физику только надо знать. Интересно подсчитать, сколько урона нанесёт трёхпудовый камень, падая с высоты двести метров? Считать не буду, проверю на практике – так веселее.

Сначала я перенёс самые маленькие камни и сложил их у подножия Гада, потом, методом кантования, туда же доставил остальные и уложил так, чтобы они заняли наиболее неустойчивое положение на краю террасы.

Как ни странно – не устал. И даже, похоже, стал бодрее и сильнее. Вот что значит борьба за правое дело!

Впрочем, может – это камни такие необычные? Не зря же их по периметру этой странной террасы выложили? Монстр – тоже не зря стоит в пустынном месте.

Внизу, пока я суетился, ничего заметного не происходило. Звуки и всполохи в духе концерта группы тяжёлого рока затихли, толпа монстров неподвижно и тихо стояла в ожидании чего-то или кого-то. Ночь ожидаемо приближалась к концу, луны уже поднялись в зенит, а затмение вскоре должно стать полным. Также, судя по часам в вызванном мною интерфейсе, с минуты на минуту начнётся восход солнца. Одновременное полное затмение лун, конец ночи и восход солнца. Когда готовился к сегодняшнему приключению, на астрономические события этого мира большого внимания не обратил, но не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что это всё неспроста. Ко мне пришла уверенность, что именно сейчас должно произойти что-то важное.

В этот момент внизу наметилось какое-то движение. Через портал появилась ещё одна фигура, надо думать, центральное действующее лицо в ключевой церемонии.

**СЮРПРИ-ИЗ.** Сейчас я вам это ключевое кое-чем накрою. Пусть и не медным, а каменным.

Плечом, руками, ногами и всем телом, один за другим и по несколько камней сразу, я столкнул все орудия убийства вниз. Склон утёса не был абсолютно вертикальным, хотя и имел почти 90 градусов наклона. Не был он и ровным. Сброшенные мной камни летели, вращаясь и ударяясь о неровности скал, отскакивали от них и отламывали куски породы, увеличивая общий поток камнепада.

Всё, процесс пошёл. Большого я сделать не смог бы. Просто стоял на краю и с обоснованным любопытством ждал развития событий. А развивались они... странно. Если звук рассекающих воздух камней ещё можно было не услышать или не обратить на него внимания, то грохот ломающихся от ударов скал, причём над головами собравшихся, не заметить невозможно. И, тем не менее, какого-либо движения в толпе около стен храма я не заметил.

Предположил лишь, что это какой-то магический и религиозный обряд, во время которого ни в коем случае нельзя двигаться и прерывать его. В таком случае, мне, наверное, повезло. Или?

Много времени камням для преодоления высоты в двести метров не нужно. И вот первый из них падает на кого-то, кто стоит у самой стены утёса или у входа в храм. И ни-че-го! Никакой реакции. Все стоят, не шевелясь, как будто так и надо. Я начал уже сомневаться в том, что попаду сегодня на респ.

Наконец, два-три камня, дальше других отскочившие от стены утёса, попадают в самую середину сборища – в субъекта, появившегося последним. Мне очень повезло – неожиданно эффективность моих действий превзошла все ожидания, и я невольно затаил дыхание.

Сначала полыхнуло белым светом, потом из центра ударил вверх черно-фиолетовый столб непонятно чего. Одновременно, раздался грохот, лишивший меня слуха, и тряхнуло так, что я едва не свалился. В панике схватился за какой-то хвост, выпиравший из скульптуры (надеюсь, что это был хвост, а то скульптор тот ещё извращенец), и на мгновение повис над бездной. То есть дно там было, но падать на это дно настроения уже не было. Мои планы изменились, и я захотел досмотреть шоу до конца.

То ли от моих кульбитов, то ли от землетрясения, каменный монстр покачнулся и стал заваливаться вниз. Рванулся изо всех сил, и мне удалось бросить тело вверх по направлению к площадке, попутно пинком отправив каменного уродца вниз. Это получилось здорово! Статуя, осыпая всё вокруг мелкими камнями, полетела с обрыва, а вот я упал неудачно – так приложился виском о постамент, что искры из глаз и дебафф «Оглушение». В глазах поплыли пятна – в основном красные и жёлтые. Пятна весело кружились, то сливаясь, то распадаясь на части. Должно быть поэтому, когда среди них появилось пятно синее, я особо не прореагировал. Но оно не сдавалось и, покрутившись вокруг моей головы, село мне на нос и клюнуло в лоб.

Когда я был маленький, меня клонул петух. Воспоминания до сих пор остро негативные.

Здесь же возник совсем другой эффект. Я лежал на спине и чувствовал себя не то чтобы богом, но близко. Почаще бы так. Удивительный прилив сил и здоровья! Сфокусировался на пятне, увидел небольшую синюю птичку и услышал:

– БЕГИ!

Все-таки, сильно я ударился головой... Голоса мерещатся. Стоп, что же это я, точнее – где же это я? Это ж мир меча и магии. А значит...

Обратно на вершину я взлетел одним духом.

– Аа... куда дальше? – спросил я неизвестно кого.

«Неизвестно кто» ответил вопросом:

– А как ты вообще сюда попал?

– Обратно так не вернуться, можешь в этом не сомневаться.

На всякий случай показываю неизвестно кому рукой в сторону ёлки-катапульты, стоящей на той стороне разлома. «Неизвестно кто» опять высказался:

– Возьми меня в руки и произнеси: «Портал к ели» – и смотри на неё, очень внимательно.

И на плечо мне села синяя птичка. Тут-то я и припомнил про украденную птицу богини. Осторожно взял её и скороговоркой произнёс требуемое.

Шаг в возникшее марево портала, – и я вернулся к той самой ели, с которой началось это приключение. Почти родная локация – «Ущелье Грома». Такое впечатление, будто домой пришёл из дальнего похода, а я ведь здесь и суток ещё не пробыл!

Обдумав всё произошедшее, я решил, что пока не поступят новые данные, можно считать голос в голове принадлежащим Птице Удачи. Так сказать, до выяснения.

Птица из рук перелетела обратно на левое плечо:

– Кольцо отдай!

– Что?..

С момента появления в Терре никаких колец я не только не держал в руках, но даже и не видел. Хотя, что-то было в глобальном сообщении.

– Ты про кольцо богини? Как там её зовут...

– Хам! – возмутилась птица.

– Ну, извини! Я исправлюсь, вот станет чуть поспокойней – и сразу исправлюсь.

– Отдавать кольцо будешь?

Я подумал. Ещё подумал.

– Буду, если ты подскажешь, как это сделать.

– Цвррк! – сердито выругалась по-птичьи моя собеседница. – Удод. В кармане посмотри.

– У меня есть карман?

Это я прокололся. Карман?. Обшарив обрывки штанов, рубахи и куртки, с удивлением обнаружил в последней маленький кармашек. Вот совершенно уверен, не было его там ещё вчера! И не писали ничего о таких карманах на официальном сайте Терры.

В кармане, размер которого соответствовал размеру кольца, и обнаружился металлический ободок. Я вынул его и внимательно рассмотрел – даже не золотое. «КОЛЬЦО БОГИНИ». В описании – сплошные вопросительные знаки.

Птичка перелетела на ладонь, аккуратно, словно провоцируя меня передумать, взяла кольцо в клюв, взлетела и исчезла.

И тут началось:

ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ!

ИГРОК ИМПЕРИИ ЛЮДЕЙ, ПРОРВАВШИЙ ЗАВЕСУ ТЬМЫ, НАПАЛ НА ИМПЕРАТРИЦУ ТЬМЫ, ОСВОБОДИЛ ПТИЦУ УДАЧИ И ВЕРНУЛ БОГИНЕ КОЛЬЦО БОЖЕСТВЕННОЙ ВЛАСТИ.

СИЛЫ ТЬМЫ ОСЛАБЛЕНЫ.

ВПЕРЕД, ГЕРОИ! НАНЕСИТЕ ИМПЕРИИ ВРАГА ОТВЕТНЫЙ УДАР!

«Вот это уже плохо», – успел подумать я, и вдруг...

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

Логи сыпались, как из рога изобилия. Сколько я там убил Стражей Храма Смерти, на первый взгляд и не сосчитаешь.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

– ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ ???

– ВАШ СТАТУС НОВИЧКА НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ВЫШЕ ДЕСЯТОГО. ОЖИДАЙТЕ! ...

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ КАПИТАНА СТРАЖИ ХРАМА СМЕРТИ.

– ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ ???

– ВАШ СТАТУС НОВИЧКА НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ВЫШЕ ДЕСЯТОГО. ОЖИДАЙТЕ! ...

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ АРХИМАГА ИМПЕРАТРИЦЫ ТЬМЫ.

– ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ ???

– ИГРОК, ПОЛУЧЕННЫЙ ВАМИ ОПЫТ ПРЕВЫСИЛ УРОВЕНЬ, ДОСТУПНЫЙ ДЛЯ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ. ВЫ СМОЖЕТЕ ПОВЫСИТЬ СВОЙ УРОВЕНЬ НА ??? ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

- ИГРОК, ВЫ ПРЕРВАЛИ ОБРЯД РАЗРУШЕНИЯ СИЛЫ БОГИНИ СВЕТА.
- ВЫ СМОЖЕТЕ ПОГОВОРИТЬ С БОГИНЕЙ ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

## Глава 4. Хочу всё. Что выбрать?

– ИГРОК, ВЫ СОВЕРШИЛИ ДЕЯНИЯ, ДОСТОЙНЫЕ ЗВАНИЯ «ВЕЛИЧАЙШИЙ ГЕРОЙ». ВЫ ПЕРВЫЙ И ПОКА ЕДИНСТВЕННЫЙ, УДОСТОЕННЫЙ ЭТОГО ЗВАНИЯ. ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. ЩИТ ВЕЛИЧАЙШЕГО ГЕРОЯ. Предмет для левой руки. Свойства: Трансформация. ???

2. СВИТОК «АРМАГЕДДОН». Заклинание высшего порядка. Свойства: Возобновляется в сумке игрока раз в месяц. ???

3. СУМКА ДРАКОНА. Пространственный карман. Свойства: Вместимость – не ограничено. ???

Без сомнения, 3-й пункт – мой выбор. Щит вообще мне не нужен (хотя странное обозначение «предмет для левой руки» и заставило меня на секунду усомниться). Свиток хорош (скорее всего, там максимальный урон и радиус до километра), но всего раз в месяц; конечно, его можно продавать топ-кланам за очень крупные деньги, и иметь неплохой ежемесячный доход, но их непрестанное внимание будет очень сильно мешать, да и в деньгах я не особенно нуждаюсь. А вот Сумка Дракона – это нечто. Гораздо более перспективная и нужная вещь для моего плана. Насколько мне известно, такой пока ни у кого нет (или те, у кого есть, тщательно это скрывают). Мне, кстати, тоже придется скрывать, но это обдумаю потом. В «Терре» все вещи имеют свой вес, поэтому в скрытых характеристиках – скорее всего бонус по весу. Но это и не суть важно. Главное результат.

Нажимаю пункт три. И... ничего не происходит. Думаю. Лезу в интерфейс. В описании персонажа, то есть меня, появляется новая ячейка. Читаю полное описание:

«СУМКА ДРАКОНА. Пространственный карман. СВОЙСТВА: Вместимость – не ограничено. Объекты в Сумке Дракона хранятся в стазисе – не портятся и не имеют веса. Объекты из Сумки Дракона не могут быть украдены, не выпадают в случае смерти. Поскольку карман находится в ином пространстве, он не может быть увиден или как-то еще обнаружен никакими существами, кроме божественных.

Кодовые фразы «Положить в сумку», «Вынуть из сумки», «Переместить все» (из другого ограниченного объема – в сумку), «Извлечь все» (из сумки – в иной ограниченный объем). Кодовые фразы вы можете изменить в интерфейсе на иные фразы, мысленные команды или жесты.

ОГРАНИЧЕНИЯ: Продать, передать, потерять невозможно. Чтобы извлечь объект из сумки, необходимо представить его как можно более детально. Если объект (сундук, сумка) или помещение, в которые вы хотите переместить вещи, не вместит все содержимое Сумки Дракона, команда «Извлечь все» будет отменена».

Это даже лучше, чем я ожидал. Закрываю описание, нужно дочитать все логи.

– ИГРОК, ВАША СЛАВА УВЕЛИЧИЛАСЬ, ВСЕ ИГРОКИ БУДУТ ВИДЕТЬ ВАШЕ ИМЯ, НАПИСАННЫМ ЗОЛОТЫМИ БУКВАМИ. ВАШ ПОРТРЕТ УКРАСИТ ЗАЛ СЛАВЫ ТЕРРЫ.

– ВЫ ПРИНИМАЕТЕ ЭТУ НАГРАДУ? ДА / НЕТ

А вот это мне точно не нужно. НЕТ. Сразу и безоговорочно.

– ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ – «СКРОМНЫЙ ГЕРОЙ».

ДО ВАШЕГО ВЫХОДА ИЗ ЯСЛЕЙ НИК ВЕЛИЧАЙШЕГО ГЕРОЯ БУДЕТ СКРЫТ ОТ ВСЕХ ИГРОКОВ

**ВАМ ДАРУЕТСЯ ПРИВИЛЕГИЯ – РАЗ В МЕСЯЦ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРОИЗВОЛЬНО МЕНЯТЬ СВОЙ НИК, ВИДИМЫЙ ИГРОКАМИ И НПС.**

Надеюсь, теперь все. Получать подарки, конечно, приятно, но как-то не по себе. Плюшек отсыпали настолько много, что даже подозрительно. Может ли такое быть, чтобы Искин мне подыгрывал? Я даже знаю пару причин, почему.... Так-то, по сути, я ничего выдающегося не сделал. С другой стороны, если попросят вернуть – не отдам, за Сумку дракона буду биться аки лев.

Надо бы выйти в реал и все обдумать.

С этой здравой мыслью я не спеша отправился в обратный путь к роднику. Обратно идти приятно, легко, и совсем недалеко. Уже почти светло, дорога, точнее бездорожье, знакомое и, к тому же, путь большей частью с уклоном вниз. Добрался быстро, почти не заметил, как дошел. Напился воды, на всякий случай наполнил бутылку. Пудобнее улегся под каким-то странным, незнакомым мне, деревом.

## ВЫХОД.

Дома, все как всегда, привычно уныло и скучно. В контрасте с ярким миром игры это особенно удручает. Приготовил себе поесть – восемь утра, а у меня ужин перед сном. Пока ел, подумал о произошедшем и решил заказать себе вторую входную дверь. Тоже металлическую, но посолиднее – металл потолще и замки подороже.

Героическое достижение в локации новичков не дает практически ничего, но в большой игре от него могут быть приличные бонусы, распространяемые на клан, группу или армию, в которой герой находится. Кланов могут искать такого героя и в игре, и в реале. Герой в клане – это престижно и выгодно, а призы, сопутствующие геройским подвигам, интересуют уже вообще всех. Такое внимание мне совершенно ни к чему. Более того, если я где-то проколюсь, что не желательно, но не исключено, и моя Сумка Дракона засветится перед личностями, привыкшими все получать по мановению руки, то даже при хорошем раскладе меня ждут еще большие проблемы с кланами – от попыток заполучить сумку до попыток обратить в рабство при факте, что сумка не отторгаема.

Так что поводов для мер по усилению безопасности полно. Сейчас надо укрепить защиту в этой квартире и ускорить меры по переезду в другую.

Последние годы я часто переезжаю. И причины для этого у меня очень серьезные.

Нашел в сети фирму, поискал отзывы – кажется, нормальная. Да, дороговато, и не планировал я на это тратиться, но деньги в наличии есть, а времени на лишние шевеления – нет. Обещали прислать специалиста для заключения договора и замеров часов через десять.

Что еще? Надо ещё серьёзнее повысить автономность жилья, может быть, придется отсиживаться какое-то время дома. Мой дом – моя крепость. Взял рюкзак, две большие сумки – и в поход по магазинам. Вообще-то, по магазину – «Лента» в десяти минутах ходьбы. Заодно и физическую нагрузку получу.

Вернулся через сорок минут, нагруженный под завязку. Крупы, бобовые, макароны, сухари, мука, яйца, замороженные – мясо, овощи, креветки и прочее. Консервы, напитки – крепкие и не очень. Много чего в азарте набрал, надолго хватит.

Пока достаточно. Разложил все по шкафам и в холодильники – у меня их два. Душ, – и спать.

Проснулся вечером от звонка в дверь – пришел мастер, все осмотрел, замерил, договор подписали, аванс заплатил. Послезавтра с утра будем устанавливать.

Ждать позднего времени смысла нет, раз уж проснулся:

ВХОД.

Так, что мы имеем?

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 3

ЛОВКОСТЬ: 2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 13

УМЕНИЯ:

1. «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА», ранг 20 из 20.

2. «КРИТИЧЕСКИЙ УДАР», ранг 20 из 20.

ДОСТИЖЕНИЯ:

1. «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ».

2. «РАЗРУШИТЕЛЬ ПРЕГРАД».

3. «СКРОМНЫЙ ГЕРОЙ».

– ВЫ СМОЖЕТЕ ПОВЫСИТЬ СВОЙ УРОВЕНЬ НА??? ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

– ИГРОК, ВЫ ПРЕРВАЛИ ОБРЯД РАЗРУШЕНИЯ СИЛЫ БОГИНИ СВЕТА. ВЫ СМОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ НАГРАДУ ОТ БОГИНИ ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

– ЗВАНИЕ: «ВЕЛИЧАЙШИЙ ГЕРОЙ».

Дорогой у меня перс, но слабый и беззащитный. Большой плюс – незаметный, и это хорошее качество я намерен сохранять максимально долго.

Игра вышла в свет уже давно, за это время образовались кланы, союзы, альянсы. Игроки смогли поднять уровни, набрать достижения и умения, повысить базовые и вторичные характеристики. В общем, вывод из этого неутешительный. Взять меня слабого и одинокого под контроль и засунуть в клан сейчас нетрудно. Поддержать на точке возрождения – труднее, но ненамного. А удалять перса я уже не хочу категорически.

Второй раз так не повезет никогда и никому. Игроков десятки миллионов, и они играют годы, появились даже профессиональные игроки, почти постоянно живущие в игре и игрой, а вот такого счастья, как мне вчера, не выпадало никому. Впрочем, подозреваю, что это не просто везение, однако доказательств пока нет...

Я и по первоначальному плану не стремился в деревню идти, а теперь и вовсе не пойду. Текущая задача – поднять уровень до 10 и не попасться на глаза ни игрокам, ни НПС.

Окружающую меня идиллию нарушила обычная муха. Вклинившись в гармонию звуков леса и родника, она с неприятным жужжанием закружилась вокруг моей головы и села на левый рукав куртки. К этим насекомым я отношусь неважно. Это жжж – неспроста, такая тварь обязательно должна быть посланницей или шпионкой, и уж точно – не от светлых сил. Вот на ней-то я и проверю одну из гипотез причин своего везения.

Сосредоточившись на мухе, медленно и осторожно беру камень с земли и, чтобы уж наверняка, со всей силы бью по наглой адептке Вельзевула.

ПОЛУЧЕН ОПЫТ 0,1. ДО ПЕРВОГО УРОВНЯ ОСТАЛОСЬ: 99,9.

Как же больно. Хорошо хоть с моей силой и уровнем сломать я себе ничего не могу: ни ушиба, ни дебафа не осталось, только боль. И трупик мухи без лута, как насмешка. Игра заботится о нубах – чтобы по глупости и неопытности не навредили себе, да не забросили игру с первой же пробы. Ведь каждый игрок платит абонентскую плату, и очень многие вводят дополнительные деньги для облегчения прокачки, комфорта, или престижа. Поэтому в игру

изначально было заложен закон роста, чтобы все начинающие привыкали к игре постепенно, не испытывая больших неудобств. И хотя у игры уже лет пять, с тех пор как нет ни одного админа, у Искина цели те же.

Ладно, с мухой получился конфуз. Но попробовать-то можно было.

Для достижения первого уровня нужно убить тысячу мух. Только сиди и жди их, охота будет безопасной. Эта мысль меня развеселила. Страхнув покойницу с рукава лохмотьев, еще вчера бывших приличной курткой, я отправился искать приключения.

Направление движения я выбрал в сторону Старого леса. Так называлась местная локация, где игроки оттачивали умения, полученные от учителей в деревне. Дело уже шло к вечеру. Я спокойно шел по лесу, судя по отзывам, в этой части локации безопасно. Смотрел я в основном вверх и по сторонам. Нужно было обзавестись оружием. Я конечно мастер воевать камнями, как вчера с Тьмой, но это вряд ли получится. И я искал ветку, палку, или что-нибудь похожее на боевую дубину. Бейсбольная бита тоже подошла бы, а лучше ружье. Но за неимением гербовой будем писать на простой. Предварительно найдя ее.

Лучше всего мне бы содирался посох, а для него нужна прямая длинная ветка, или тонкий древесный ствол. Древесину желательно применять твердую, поэтому присматривался в основном к дубкам, которые встречались довольно часто.

Дополнительной трудностью было найти ветку, обработка и доводка которой не заняла бы у меня чересчур много времени. Ибо из инструментов, для такой довольно скучной работы, я мог использовать только нож, который правильнее было бы назвать перочинным. Из подручных инструментов (в данной ситуации – подножных), можно было бы найти разве что кремень с заостренной кромкой.

Подходящую ветку мне удалось разыскать где-то через час или полтора. На старом дубе одна из ветвей засохла. Находилась она, примерно, на четырёхметровой высоте. По размерам подходила, и я полез на дерево. На дуб залезать намного легче, чем на ель, тот, кто пробовал – со мной согласится. На это конкретное дерево залезать было вообще одно удовольствие.

Самая нижняя толстая ветвь была на высоте метра полтора от земли. Несмотря на сгущающийся сумрак я, как по лестнице, поднялся к нужному месту. Для начала, в расчете на везение, я ее просто подергал – не обломилось. Нож Новичка оставил на ветке только царапины. Может быть, это какое-нибудь квестовое дерево? Уж очень твердое. Стало почти темно. Совсем почти. Искать другой вариант в темном лесу не хотелось, ждать час до восхода одной их лун – тоже.

Сначала я пробовал ее отламывать. Схватился за нее руками как за турник и раскачивал, добавляя к силе рук свой вес. Ветка даже не затрещала. Тогда я взобрался на нее ногами стал раскачивать: слегка приседая, пытался ввести свои движения в резонанс с качающееся веткой. Что-то стало потрескивать, но решительных изменений не произошло. Через 20 минут мучений я плюнул и полез наверх. Выбрав место на дубе прямо над нужной мне веткой и выше метров на шесть, я спрыгнул вниз...

В реальной жизни стремления к суициду у меня нет, но то ли под впечатлением от вчерашних успехов, то ли от ощущения вседозволенности в игре, то ли просто от обычного «Ах ты зараза, ну так на – получи!» я и поступил так. Я и раньше замечал в себе признаки легкой тяги к саморазрушению (все мы не без этого), но что-то я зачастил. То муху на себе камнем бью, то вниз с дерева прыгаю. Да, впрочем, неважно. Главное, вышло все по-моему.

...Летел я бомбочкой, кто ребенком бывал бассейне, меня поймет. В момент касания ветки распрямил тело и со всей силы ударил по ней ногами. Со страшным треском и не менее страшными выражениями, ветка и я полетели вниз. Шансов выжить было не очень много, но я рассчитывал через час-другой вернуться с респя. Оружие стоило одной смерти, да и других идей – где его взять, я не сгенерировал. К тому же игрок, возрожденный с уровнем ноль, снова

получал новенький комплект новичка, с острым ножом, хлебом и водой, от которых я бы не отказался.

Но оземь разбиться мне не посчастливилось. Счастье, в виде меня, выпало здоровенному кабану. Должно быть, зверь, услышав непривычные для ночного времени звуки, пришел навести порядок в столовой, или что они там обычно делают под дубами? Никакой угрозы для себя он не мог представить даже в принципе. С такими размерами ему никто не страшен. Наверняка, местный босс. Так, благодаря кабаньей самоуверенности и моей суицидальной решимости, я и прилетел всей массой ему на хребет. А следом и ветка стукнула зверя по морде.

Присев на задние ноги, кабан рванулся вперед с места. Естественно, я сорвался и покатился по земле. За то, что выжил и сэкономил массу времени и сил, я был очень благодарен животному. А вот кабан мне – нет. Как выяснилось, он не убегал, как я надеялся втайне, а занимал нужную позицию для разбега. Я только начал приходить в себя и подниматься на ноги, как почва буквально задрожала – из тьмы на меня вылетело чудище, выше метра в холке, и весом под, а то и за, две дюжины пудов!

Еще хорошо, что монстр, решив для верности хорошенько разогнаться, отбежал довольно далеко. Я тоже рванулся и с разбега успел забраться обратно на дуб. Была у меня скромная надежда, что кабан в азарте преследования врежется в него и «даст дуба», простите за неудачный каламбур. Но вот сижу я на ветке, а мой спаситель и, возможно, будущий обед – это сколько же мяса!!! – нарезает круги вокруг. Обиделся. Не уходит. Эдак я тут всю ночь просижу.

## Глава 5. Валун.

Еще немного – и станет совсем скучно. Стало. Вокруг уже светлее – видимо, всходит луна. Дуб огромен, и его листва полностью закрывает небосвод. Сколько лун там на небе и в каком они положении – мне неизвестно и безразлично. Просто улучшилась видимость. Местный босс луну проигнорировал, но нервно бегать перестал. Теперь неторопливо прохаживается, изредка останавливаясь и ковыряя землю клыками. А клыки-то у него знатные! Продать, наверное, можно, – размышлял я.

Нужно совершить попытку побега. Вправо, влево, вперед, назад и вниз – нереально. Он и бежит быстрее и местность знает лучше. Только вверх. Может, потеряв меня из виду и не чуя мой запах, животное все простит и забудет? Дерево старое и довольно высокое. Вверх! И еще вверх! Добравшись до вершины, я отдышался – дерево не просто высокое, оно самое высокое в этом лесу.

Стоя на ветке, находящейся почти на самой вершине, я осматривал окрестности. Яркая луна, темные облака, вокруг лес, окруженный кольцом гор. Облака, проплывая над лесом, то закрывают луну, то позволяют ей явиться во всей красе, и окружающий пейзаж постоянно меняет яркость и цвет. Заораживает. Такой красоты природы в реале я не видел. Жаль, я здесь один – хочется поделиться впечатлениями, но не с кем.

Сюда бы... Стоп. Эту тему я закрываю.

Красиво – это здорово, но делать-то что? Вспомнил о полученном вчера умении. «УМЕНИЕ «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА» – позволяет путешественнику при попадании на неизведанную территорию, увеличить дальность зрения. Максимально на 200%. Карта игрока заполняется автоматически».

У меня, спасибо богине, максимальное. Все-таки божественные подарки – это просто чит! Прокачал зрение картографа всего за час.

Будем заполнять карту. Вызвал ее через интерфейс. Да, не много: кривая полоска от точки возрождения до дуба, такая же – до Разлома, и огромная карта соседней империи. Меняю масштаб. Империя мне сейчас до фонаря. Оставляю на карте локацию «Ущелье Грома». То, что я вижу, кстати, на ущелье не похоже. Откуда такое название? Бога такого я не припоминаю, и героя – тоже.

Делать особенно нечего, буду всматриваться. Стараюсь напрягать зрение и подробнее рассмотреть наиболее освещенные участки. Карта постепенно заполняется. Довольно большая локация. Как оказалось, те карты, что я видел на официальном сайте, меньше раза в полтора. Все здесь исхожено вдоль и поперек – и это общее мнение. Ошибочное, как оказалось. Впрочем, как и все общие мнения. За историю всего человечества было создано много общих мнений, и все оказались ошибочными. Земля не плоская, даже не круглая, даже не шар и вообще... Примерам несть числа.

Судя по бесцельному и бесполезному полету мысли, я уже насмотрелся. Может быть, хозяин тайги ушел еды поискать?

Хотя, размышление о сочетании слов: дуб, желуди и басня Крылова к оптимизму не приводит. Проверить все-таки надо. Вниз!

Кабан ушел – настроение резко улучшилось, и я спустился на землю. Едва успев поднять свое будущее оружие, испытал дежавю. Шум, раздавшийся сзади, побудил меня, не оглядываясь, броситься обратно на дерево. Кабану не хватило совсем немного. Этот гад на меня охотится, и это при том, что стезю охотника я сам планировал пройти в первую очередь! И ведь спрятался где-то, несмотря на свои габариты.

Что же мне теперь делать? Хорошо, что я на автомате умудрился прихватить с собой сук, на котором и сидел, и висел, и чего только не делал. Сроднился я с ним. Потому и не бросил.

Тонкая часть отломилась при падении на кабана, а у меня в руках был почти готовый посох. У комля, при отрыве от ствола дуба, образовалась скошенная поверхность, острая с конца и частично по кромке. Для нормального посоха – дело неприемлемое, но сейчас и здесь – нужное. Кабанище смог меня удивить умом, пару раз напугать, а теперь разозлил. Ну всё, нарвался! Сидеть на дереве бесконечно я не мог, и решение потыкать в зверя палкой показалось разумным.

Во всяком случае – скучно не будет ни мне, ни ему.

Сгоряча залез высоко, пришлось спускаться. На нижней ветви древа, высота которой ненамного превышала высоту зверя в холке, я занял наступательно-оборонительную позицию.

Я его своим почти-копьем мог достать, он меня – никак. В любой драке это наилучшая позиция, правда, редко достигаемая. Пару раз я его ударил. Хотел попасть в глаз, но навыков нет, ловкость мизерная – попал в лоб. И второй раз – в шею. Единственное, чего добился – проявились характеристики монстра.

### «КАБАН». МЕСТНЫЙ БОСС. УРОВЕНЬ 10.

Полоска здоровья моба как была зеленой, так и осталась, и даже не дрогнула. Рано мне на него охотиться, но надо. Деваться некуда. Еще раз посмотрел на свои характеристики и достижения. Славой «ВЕЛИКОГО ГЕРОЯ» его не убьешь, «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА» в этом деле тоже не поможет. На всякий случай пристально посмотрел на животное – не помогло.

Он тоже покосился на меня. Надо признать, что производить нужное впечатление у него получается лучше.

Плюшек мне дали много, а боевых приемов нет. Вот я красавец, обвешался плюшками-перспективами, а прямо сейчас кабану и по хребтине нечем зарядить... К тому же он изменил траекторию движения и подо мной больше не пробегает. Что осталось? Не сумкой же его бить. Хотя, было бы классно заманить зверя туда, и носить с собой. Интересно, а там живое существо выжить может? В описании вроде ничего на этот счет не было.

Что-то я плохо соображаю. Конечно, она мне поможет! Ну-ка, напряги мозги...

Есть план. Я подробно и тщательно осматриваю ближайшие окрестности, на предмет поиска недостающих инструментов. Жаль, что раньше не додумался, был бы сейчас готов к бою. «Жаль» не помогла – она никогда не помогает. И никому.

ВВЕРХ! Я опять на вершине дерева. Здесь ничего не изменилось, только луна переместилась ближе к горизонту и собиралась скрыться за ближайшей горой. Любоваться видами не хочется, я весь в нетерпении. Придуманный план бодрит, хочется быстрее испробовать. Настроив интерфейс и подождав, сколько хватило терпения, я спустился обратно на нижнюю ветку дуба. Зачем я с посохом-то туда и обратно лазил? Мог ведь и внизу на нижние ветки положить, или в сумку спрятать? Ладно, не беда – увлекающаяся у меня натура. Сойдет за тренировку.

Спрыгиваю на землю и запрыгиваю обратно. Этот тест на идиотизм кабан прошел – выяснить, где прячется этот, теперь уже мой, объект охоты, не удалось. Но все равно – это моя добыча.

Спрыгиваю вновь и осматриваюсь – тишина и неподвижность. Усложняю тест – делаю рывок бегом метров десять и сразу обратно, при этом использую посох как шест для прыжков. Я на дереве – кабан не появился. Или ушел, или он умнее меня. Последнее уже как-то даже обидно. Спрыгиваю, и – бегом к орудию убийства. Побежав метров тридцать, останавливаюсь и прислоняюсь спиной к огромному валуну. Форма его близка к кубу со стороной примерно 3 метра. Здоровенный! Получится ли?

Кладу руку на камень и произношу кодовую фразу: «Положить в сумку». Замираю в ожидании, не веря до конца, что получится. Как же тянется время. Да или нет? Камень исчез. Не тотчас, но исчез.

ДА!

Не зря я сумку выбрал. Теперь повоюем!

Бегом обратно к дубу, в какой-то момент показалось, что кусты слева от меня колыхнулись, но нет. До своего дерева добрался запыхавшимся, но целым и невредимым. Много-тонный камень магия дракона отправила куда-то в пространственный карман, и вес сумки не изменился.

– Где ты, смертник? Иди сюда! – кричу я своему врагу. Скорее, для себя, – надо дать выход нервной энергии.

Кабан не пришел. Нет, ну мы так не договаривались. Я уже придумал, как буду готовить шашлык из кабанятины. А сама кабанятина и думать обо мне забыла. Непорядок. Посохом начинаю обстукивать ствол дуба, по ходу дела пытаюсь обнаружить место, при ударе по которому звук будет громче. Эффект нулевой. Поднимаюсь повыше – так звук распространится дальше.

Бум. Бум. Бум! – кажется меня слышит весь лес и даже горы. И где кабан? Неужели пропадет такая идея? Новой я ее назвать не могу – только вчера чем-то похожим занимался. Но все равно обидно.

Бум. Бум. Бум!

Нет, не зря я это затеял. Под деревом появился ОБЕД!

Вот только стоять на месте и дать мне прицелиться будущий шашлык явно не собирается. Мечется туда-сюда хаотично. Думаю, напрягаю мозги. Потом еще раз думаю, какая-то мысль не даёт мне покоя. С третьего раза получилось. Вспомнил, как кабан ковырял что-то под дубом в корнях. На нижних ветках желудей почему-то нет, но наверху я их видел в изобилии. Набираю полный «мешок новичка». Подумав, отправляю содержимое в сумку дракона – про запас, а вдруг пригодится. И еще дважды. Запасливый я. Все, готово угощение. Можно сбрасывать приманку.

Место для завтрака на траве выбрал тщательно так, чтобы валун пролетел оптимальное расстояние – чтобы и скорость набрать, и кабан не успел сбежать, когда почует. На всякий случай, зацепившись ногами за ветку, повисаю вниз головой. Прямо подо мной лежит на травке мой полуоткрытый «мешок новичка» с желудями. Часть желудей просыпалась через прореху в многострадальном инвентаре. Жду. С нетерпением. Все еще жду. Наконец, голодное животное, всю ночь вместо еды занимавшееся мной, хотя не исключая, что оно меня едой и считало, потеряло осторожность.

Кабан вышел в зону прицеливания и, сунув рыло мешок, захрумкал желудями.

Пусть войдет во вкус. Считаю до десяти. Активирую сумку, представляя себе мега-камень, шепчу: «Вынуть из сумки».

Совершенно бесшумно каменюга появился подо мной и медленно начал падать. Скорее всего, он падал обыкновенным образом, просто от нетерпения мое восприятие несколько изменилось.

Огромный валун упал прямо на спину местного босса, раздался чавкающий звук, хруст, и:

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ МЕСТНОГО БОССА. «КАБАН», уровень 10, повержен.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ – 1500.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

**ВАШ УРОВЕНЬ: 4.**

**РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +80, итого: 93** (за каждый уровень автоматически повышается или понижается запас энергии на 20 единиц)

**НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК: 20.**

Победитель плавно и величаво ступает...

Восторженная публика кричит и рукоплещет...

Но не так все было! Никому неизвестный герой спускается к своей жертве, и не находит ее. Жертва в компании с обедом и еще многими и многими обедами – под камнем. Попал я.

Попал. И точно-то как! А мясо?!

– Да что ж со мной сегодня? – убираю валун в сумку, и вот передо мной кабан. Я знаю – это он, не похож, но это все же он. Выглядит не очень – зато отбивные делать будет проще. Отбивать-то уже ничего не надо.

Рассматриваю результат охоты. Кладу руку на щетину кабана, и говорю, представляя много мяса и шкуру – «Положить в сумку». Интересно, а там в кармане чисто? Желуди не прилипли ли к мясу?

Тушка исчезает. А на месте смертоубийства осталась еще добыча:

**МЕЧ ВОИНА СТАЛЬНОЙ В НОЖНАХ С ПОЯСОМ, +3 К СИЛЕ, +3 К ЛОВКОСТИ, ПРОЧНОСТЬ 11 из 20.**

**ЗАЖИГАЛКА, изделие гнома Брала.**

**50 СЕРЕБРЯНЫХ МОНЕТ.**

Предполагается, наверное, что это предыдущему охотнику меньше повезло, и охота не задалась.

Со вчерашними наградами не сравнить, но я не в обиде. Это все мне очень кстати, особенно меч, с ним как-то увереннее себя чувствую. Вынув клинок из ножен, я его рассмотрел – не так, чтобы очень впечатляет, но если сравнивать с ножом новичка, то это смертельное оружие.

Вот вроде получил бонусов в миллион раз меньше, чем за вчерашнее, а удовольствия куда как больше. Почему так получается? Может быть это потому, что сам придумал, сам сделал, а вчерашнее – просто шальная удача?

Только я собрался возвращаться на свою стоянку у родника, из лесу послышалось угрожающее рычание. Недолго думая, я домчался до дуба и залез повыше.

На поляну вышел барс. Крупный зверь, пожалуй, он бы моего кабана победил. Вот даже появились сожаления об убиенном животном. Сейчас я смог бы посмотреть на битву двух равных соперников, а при удаче – сбросить камень на победителя. Трофеев было бы вдвое больше. Но, похоже, барс тоже думает о трофеях. Понюхав землю, на которой недавно лежал мой кабан, он по моим следам подошел к дубу и легко вспрыгнул на нижнюю ветку.

Так! Мне нужен новый план – и побыстрее. Прыгать вниз и пытаться убежать – глупость несусветная. Этот зверь делает и то и другое значительно лучше меня. Шансов нет. Значит, поле боя – дуб. Битва в трехмерном пространстве. Я наскоро осматриваю крону дерева. На огромном дубе есть ветки на любой вкус. Толстые и тонкие, длинные и короткие, прямые и кривые. Всякие есть. Что мне это дает? В чем мое преимущество?

Я быстро перебираю варианты. Он сильнее, быстрее, опытнее. Может, он даже живет на таком же дубе, или даже на этом самом. Он лучше приспособлен лазать – у него гибкость, ловкость и когти. Когти, которые уступают в размерах только его же клыкам. А клыки-то какие! Лучше я на когти смотреть буду. Он на четырех лапах устойчивее, чем я на двух. Стоп. Вот оно. Я прямоходящий, и у меня есть руки.

Мозг у меня тоже, слава богу, есть – и это редкое, для современной России, сочетание мне сейчас непременно поможет. Надо найти две ветки, расположенные одна над другой, с

разницей в высоте метра два, и при этом достаточно длинные для претворения в жизнь моего плана. В огромном разнообразии кроны дуба таковые нашлись, хоть и пришлось мне полазать по дереву.

Барс, тем временем, не спеша поднимался вслед за мной.

Облизывается – голодный, наверное. Уверен хищник, что обед уже не за горами. Медленно и неотвратно он приближается ко мне. Я уже добрался до нужных веток. Их расположение позволяло мне стоять на нижней из них, держась руками за верхнюю. Что я и сделал. Отойдя максимально далеко от ствола, приготовился ждать своего противника. Ветка подомной прогнулась, но я перенес часть своего веса на руки, и она почти вернулась в первоначальное положение.

## Глава 6. Первая встреча.

Охотник на великих героев перебирался с ветки на ветку с грацией и изяществом, которыми я бы наверняка, восхитился в другое время. Сейчас почему-то не до того. Зверь уже в двух метрах от меня. Должно быть планирует ударом лапы отправить меня вниз считая ветки и сломанные ребра.

У меня другие планы. Когда он был уже совсем близко, я начал раскачивать нижнюю ветку. Вверх-вниз, вправо-влево и наоборот. Короче, качал в разных вариациях. Барс припал к ветке и старался балансировать на ней. Пока ему это удавалось. Я стал подпрыгивать и, ударом ногами по нижней ветке, пытаться сбить его вниз.

Развернуться на неустойчивой ветке он не мог, прыгать вниз сквозь тонкие ветки, которые не выдержат его веса, тоже не хотел. Положение барса стало безнадежным. Я приноровился к движениям, и старался после прыжка подтянуться повыше, и ударить ногами в нижнюю ветку не сверху вниз, а под углом, выбивая опору из-под лап врага.

Это сразу же стало приносить результат. Барс уже едва держался и думал не об охоте, а о спасении. Наконец, особенно удавшийся мне прыжок и удар сбросили его вниз. Я, недолго думая, повис на нижней ветке вниз головой и повторил трюк с валуном. Стараясь направить камень в точку падения барса. Но зверю повезло.

Пролетая сквозь ломающиеся и гнущиеся ветки, он зацепился за одну из них и изменил траекторию движения. Несмотря на ушибы и раны, барс приземлился на четыре лапы. Рядом с ним, буквально в сантиметре грохнулся валун. От чавкающего звука и сотрясения почвы барс прижался к земле, после чего гигантским прыжком отпрыгнул подальше от камня, и бросился наутек.

Я добрался до ствола дерева и прижался к нему. Руки и ноги тряслись от мышечного и нервного напряжения, пульс напугал бы любого кардиолога. Но это была победа, и гордился я ею больше, чем спасением богини или убийством кабана. Трофеев не было, не было достижений и поздравлений. Даже характеристики не подросли. Было удовлетворение.

Выросло чувство уверенности в себе. Самый сильный и опасный зверь в этой локации бежал от меня без оглядки. Лес вокруг стал мне как-то ближе. Несмотря на странные звуки и мрачные тени, он перестал быть для меня опасным. Наоборот. Это я здесь самый страшный и опасный. Меня все боятся.

Стоя на ветке, я дышал полной грудью. Во мне, должно быть, проснулся инстинкт древних людей-охотников. Хотелось кричать и бить себя кулаками в грудь. Об этой победе никто не узнает, она не даст мне ничего материального. Но это была моя самая главная победа в этой игре. Я стал здесь своим. Еще пару минут я не делал ничего. И, как всегда, это у меня получилось великолепно. Но пора возвращаться на стоянку.

Другого мне ничего не остается и, забрав своей мега-валун, я пошел обратно к роднику и временному лагерю. По дороге собирал ветки и камни, срывал цветы и травы, все, что удастся разглядеть в призрачном свете луны, пробивающемся сквозь ветви деревьев. Сумка у меня безразмерная и веса не имеет, а как показал опыт, пригодиться может все. Выбросить все это недолго. Да и зачем выбрасывать? Туда можно положить сколько угодно всего, главное не забыть, что там лежит. Чтобы достать, надо всего лишь четко вспомнить, что именно ищешь.

Эйфория добавила сил, меч с поясом – тоже, и я на крыльях удачи...Нет, не так – на крыльях заслуженной победы добрался до своей стоянки.

Моя первая потеря – «Сумка новичка». Безвозвратно погибла в схватке с кабаном, я даже останков не нашел. Бутылку и нож заранее переложил в сумку дракона. Бутылка оказалась почему-то пустой. Когда выпил? Должно быть, автоматически приложился, среди таких волнений можно что-то и не заметить. Нет, вспомнил – выпил всю воду, когда на вершине

дерева пейзажем любовался. Все же красота оказывает более сильное воздействие, чем победа и убийство.

Из собранных сухих веток, мха и соломы соорудить костер не проблема, кремний для выбивания искры не понадобился, зря я на его поиски время потратил. Больше уже не понадобится, зажигалка же есть, но выбрасывать не буду.

Чтобы разделать добычу, отхожу подальше, вынимаю кабана и приступаю к разделке. Нужны ли для этого умения не знаю, проверяю опытным путем. Жадничать не стал – отрубил мечом все четыре ноги, вырезал мясо со спины. Взял также сердце и печень – остальное решил бросить. Неожиданно сами выпали клыки. Раз выпали – значит пригодятся. В сумку! Все ждал, что дадут навык разделки туш, но похоже, поток щедрости на сегодня иссяк. Или я что-то не так делаю? Скорее всего не так. В реале такого опыта нет совсем.

Вернулся к костру, настрогал подходящих веточек, кусочки мяса насадил на веточки. Сижу, поворачиваю мясо над огнем, пью воду. Отдыхаю от всего.

Пора заняться интерфейсом. Делаю все сообщения «по запросу игрока». Так надо, да и мешают они, вылезая иногда в самый неподходящий момент. Время идет. Я сижу, костер потрескивает, вода журчит, еда готовится. Может быть это и есть счастье?

– Присоединиться можно? – вопрос ценой в инфаркт. Подпрыгнув, я попытался оглядеться. Не получилось. Слишком долго смотрел на огонь. Видеть ничего не могу, но думать это не мешает.

– Присоединяйся, – разрешаю я. Оптимальный вариант ответа в данной ситуации.

К огню подошел человек. Для Терры это уже значительная информация. Сел напротив меня. Наконец я проморгался, и уже могу рассмотреть гостя. Мужик лет сорока, одет для похода по лесу. Куртка, штаны, сапоги, шляпа, лук, пояс с ножом в ножнах – все очень качественное и дорогое.

– Здравствуй, охотник, – говорю я, – угощайся, здесь хватит на двоих.

– Здравствуй и ты, добрый молодец, – отвечает он мне.

– Мих, новичок, – представляюсь я.

– Прокл, охотник.

Мясо уже готово, и мы молча берем по шампуру. Или я так проголодался, или в самом деле хорошо приготовил – вкусно. То, что Прокл – Учитель охотников и живет в своем доме вдали от деревни, я узнал заранее, когда готовился к игре. Отзывались все игроки о нем не лицемерно, как о нелюбиме и пьянице, трезвым не бывающим никогда.

Учитель достал из сумки флягу, пригубил. Крякнул и, молча, протянул флягу мне. Глоток обжег горло. Напиток уровня хорошего коньяка. Иногда у коллекционеров можно найти старый, советских времен, армянский коньяк. Похож.

– Не ожидал я здесь кого-либо встретить, – начал разговор Прокл.

– И я не ожидал. Даже был уверен в обратном. Зря, как оказалось.

– То что ты не ожидал, я понял, когда ты, услышав меня, подпрыгнул. Не умеешь жить в лесу.

– Научишь?

– А и научу.

Прокл приподнялся с земли, протянул руку и коснулся моего плеча.

– ИГРОК, ВЫ ОБУЧИЛИСЬ ПРОФЕССИИ «ОХОТНИК» РАНГ 1 из 20.

Волна везения продолжается. Бесплатно и без предварительных условий мне сделан довольно щедрый, по местным понятиям, подарок. С чего вдруг НПС, который большинство игроков посылал куда подальше (если судить по форуму), сам ко мне пришел?..

– Хороша свинка, – Прокл предпочел прямой вопрос не задавать.

– Да забил тут недалеко кабанчика, – не стал я скрывать очевидного.

– А одежду твою кабанчик так украсил?

– Нет, точнее он внес свою лепту в это дело, но и до него нашлись ценители прекрасного. Я попытался пошутить, и Прокл усмехнулся.

– В деревню что не идешь? Там ваших сейчас много.

– Так на охотника в деревне не выучишься. Да и нравится мне здесь, очень хорошее место.

– Это да – согласился Прокл, – когда -то хотел здесь свой дом поставить.

На мой немой вопрос ночной гость предпочел не отвечать. Костерчик догорал, мясо постепенно исчезало. Фляга охотника сделала уже кругов пять.

Мы молчали, но общению это не мешало. Разговор шел без слов. Редко, но так бывает. Сидишь рядом с человеком и молчишь, и он молчит, но постепенно ты его понимаешь, и он понимает тебя. Понравился мне этот НПС, да нет – какой там нпс, для меня он человек, почему-то решил для себя я. Много прошло времени, прежде чем я понял это свое первое странное и необычное ощущение. Последние годы и события сделали меня крайне осторожным и подозрительным, а Проклу я поверил сразу.

– Пошли, что ли, покажу тебе свой дом.

Я встал, затоптал остатки костра и засыпал мелкими камешками, подошел к роднику и наполнил опустевшую бутылку водой. Сунул ее в сумку дракона.

Прокл, видимо, заметив, как бутылка исчезает в никуда, удивленно качнул головой. Тут я понял, что засветился перед охотником. Откуда у игрока в локации новичков магия такого уровня? Но охотник промолчал, смолчал и я. Чего уж теперь.

– Все, я готов.

Прокл кивнул и пошел в лес, я – за ним, почти след в след. Люди леса много не разговаривают, тот болтунов не любит.

Шли совершенно новым для меня маршрутом, ничего особенно примечательного в ночном лесу я не увидел. Около двух часов шли. Дом у охотника оказался довольно большим, добротным и основательным. Как, впрочем, и все, что было у Прокла. Два сруба, два этажа, пристройки. Никаких заборов. Везде виден порядок и чистота, как-то все это не очень согласуется с репутацией пьяницы.

То, что Учитель охотников живет на Выселках один, я знал заранее, еще до регистрации перса. Но дом этот, совершенно однозначно, строился с расчетом на большую семью. Надо взять это себе на заметку.

Прокл вошел в дом и я, не ожидая отдельного приглашения, зашел следом.

– Садись, – хозяин исчез в глубине дома. Садиться я не стал, стоял посреди большой комнаты, пытаясь все вокруг тщательно рассмотреть и понять что-нибудь о своем новом знакомом. Вероятно, задумывалась она не как горница – скорее, как гостиная, почему-то решил я. Комната была почти пуста. Столик на двоих, пара табуретов. Шкаф с книгами, два сундука.

Прокл вернулся со свертком одежды. Положил сверток на стол и молча вышел.

Я развернул сверток:

КУРТКА ОХОТНИКА. РЕДКАЯ. +3 СИЛА, + 7 ЛОВКОСТЬ.

ШТАНЫ ОХОТНИКА. РЕДКИЕ. +3 СИЛА, + 5 ЛОВКОСТЬ.

РУБАХА ОХОТНИКА. РЕДКАЯ. +3 СИЛА, +3 ЛОВКОСТЬ.

СУМКА ОХОТНИКА. 50 ЯЧЕЕК.

Я переоделся – другой человек. Куда делся бомж в рванье?

Стоит это все недешево, денег моих на это не хватит. Думаю, что это подарок. Версия того, что от меня ему может что-либо понадобиться, постепенно набирает вес. Зачем опытному охотнику нуб с нулевым уровнем и умениями? Я ему никто, репутации никакой, и вдруг – такое расположение. Это может быть объяснимо только тем, что он каким-то образом в курсе моих безобразий около Храма Смерти, или хотя бы расположения Богини ко мне.

Появился хозяин с сапогами в руках.

### САПОГИ ОХОТНИКА. РЕДКИЕ. +5 СИЛА +5 ЛОВКОСТЬ.

Я переобулся. Вот так вот за минуту и +34 единицы характеристик. Это эквивалент семи уровней.

Вопросительно посмотрел на Прокла.

– Отдашь, когда сможешь, – решил он. Непись, а понимает меня лучше, чем люди.

Я подумал, промолчав пару секунд:

– За мной должок, – и кивнул. Ни деньгами, ни вещами за доверие не заплатишь.

– Садись, гость дорогой. Обнову надо обмыть.

Через пять минут на столе появилась бутылка литра на два, пара стеклянных стаканчиков, простая русская закуска – соленья, квашенная капуста, хлеб, копченый окорок. Когда мы это все употребим, мне надо будет не забыть из игры вовремя выйти.

Говорили мы мало, в основном о лесе, пили много и без тостов. Хорошо посидели, без напряжения, душевно.

Прокл заснул за столом, уронив голову на руки, а я добрался до самого большого сундука и лег на него. Укрыться нечем, да и не нужно.

### ВЫХОД.

Я дома, совершенно трезвый. Прошелся по квартире – переделал мелкие дела.

Поел. Почта, телефон – никто знакомый на связь не выходил – плохо, никто незнакомый не беспокоил – хорошо. Открыл окно – воздух свежий, чистый, прохладный, уже начинается лето, до жары еще далеко, если она вообще будет. В Питере погода непредсказуема по определению.

Включил беговую дорожку – час бега. Сначала трусцой минут десять, затем на максимум пол часа, и опять рысцой. Душ контрастный бодрящий. Пару часов посидел у ПК, посмотрел, что нового в сети по Терре.

В игре главная новость – подготовка к войне с Тьмой. Вторая новость – я. Обо мне спрашивают, меня обсуждают, строят догадки. За достоверную информацию о моем нике предлагают приличные деньги. Подспудно чувствуется, что за данные обо мне из реала заплатят реальными, и много.

Ничего неожиданного.

Сон.

Пробуждение. Вечерняя зарядка. Душ. Завтрак на ночь глядя. Посидел у компьютера, повспоминал прошедший день и записал все в дневник. Странного много, но анализировать пока рано, данных недостаточно. С тех пор как я последний раз был в игре – пару лет назад, прошли два обновления со стороны искина, и администрация смогла через него провести нововведения. Стало явно лучше, но во многом еще нужно будет разобраться.

## Глава 7. Беда охотника.

ВХОД.

У меня привычка из реала – с утра оценить себя на трезвую голову, если это возможно, и ставить задачи на день. Ставлю себе за вчерашний день 4. За позавчерашний я себе оценку ставить не стал – результат получился выдающийся, но соотнести свои действия с этим результатом адекватно не получается. Там еще многое не ясно. Не исключено, что меня использовали втемную и к чему-то готовят.

Лежу я на сундуке Прокла. Его самого нет в комнате. Сегодня я вошел в игру раньше, чем обычно, и на улице солнечно, хотя тени от деревьев уже длинные.

Во дворе Прокла тоже нет. С полдюжины хозяйственных построек, но все заперты и, похоже, никогда не используются. В центре двора – колодец. Воротом поднимаю ведро с водой и ставлю его на скамейку. Снимаю дорожную одежду и обувь, обливаюсь из ведра.

Брр. Вода ледяная, причем, в самом деле, не больше двух-трех градусов. Заглядываю в колодец – может, там лед плавает? Нет – вода чистая, поверхность зеркальная – отражает ясное небо и... пить надо меньше, и лицо будет приятнее на вид. Придти в себя удалось с помощью пяти ведер ледяной воды.

Оделся. Попрыгал, поэтому быстро высох и согрелся. Когда прыгал, сам себе удивился – высота прыжков выросла более, чем вдвое. Да и когда первое ведро с водой поднимал – веса почти не заметил. За последние сутки сила и выносливость выросли почти в десять раз. Но одно дело видеть цифры характеристик, другое – ощущать телом и действием их значимость в этом мире.

Где же хозяин?

Обошел вокруг дома. Никого. Прокла я знаю всего день, но уверен – гостя он одного без причины не оставит. Осторожный человек. И какая же может быть причина? Что-то медленно с утра и с похмелья протекают мыслительные процессы. Пить, значит, буду меньше. Не сразу и без рывков, но буду. Да. Так, стоп. Он же мой учитель, не так ли? И учусь я у него на охотника. А охотнику главное – что? Дичь найти.

Еще раз обхожу вокруг дома, но на этот раз смотрю под ноги и стараюсь рассмотреть незначительные детали.

Вот мои сегодняшние следы – видны четко, такие со спутника можно фотографировать. Следы идут вокруг дома. Вот вчерашние – эти ведут к крыльцу. Мои видны четко, а следы охотника почти незаметны. Я бы их и не нашел, если бы не знал точно, что они есть, ибо за Проклом шел по пятам. Осталось найти его сегодняшние следы. Что-то я с терминологией путаться стал. Ночной образ жизни вносит коррективы. И те, и другие следы – сегодняшние. Пришли-то мы сюда утром, а сейчас вечер.

Еще похаживая вокруг дома, я наконец обнаружил цепочку следов, ведущую на запад. Дошел по следу до опушки леса.

– Долго ты, ученик, – поприветствовал меня голос из ниоткуда.

– И ты здравствуй, Учитель, – добавил толику иронии в интонации.

Рука Прокла легла мне на плечо.

– ПОЛУЧЕНО УМЕНИЕ: «СЛЕДОПЫТ», ранг 1 из 20.

Когда за спиной из невидимости появился мой утренний собутыльник, я ожидал этого и постарался не вздрогнуть. Не вышло. Ничего, со временем привыкну.

Прокл выглядел свежим и энергичным. Может, мне и не придется изобретать эликсир от похмелья. Спрашивать не буду. Если у него он есть – должен поделиться.

У Прокла среди игроков репутация была неважная. Он или пропадал невесть где месяцами, или пил горькую, запершись в доме. Хотя где-то на старом форуме упоминалось, что в первые годы игры Прокл хорошо учил игроков на Охотников, но потом – как отрезало.

У меня уже сложилось свое мнение, я хотел видеть в Учителе друга. А дружбу не купишь, она возникает сама и укрепляется годами и совместными делами. Из ночных и утренних событий я сделал вывод – дело есть ко мне у Учителя, и скажет он мне о нем сам, и только тогда, когда сочтет достойным доверия. Хотя никаких сообщений о репутации в игре с самого начала не было, но она, по мнению почти всех аналитиков, все-таки существует в каком-то виде – как скрытый показатель. Возможно ли, что произошедшее возле храма Смерти немного улучшило мою репутацию у всех светлых нпс? Тут есть ещё над чем подумать.

Путь обратно к дому прошел в молчании. Поели тоже молча, из хозяйских запасов.

Убрав посуду, хозяин дома вышел, и пропадал минут пять. Вернулся с двумя луками и двумя колчанами, по два десятками стрел в каждом. Опять вышел и вернулся с большим мешком, наполненным до отказа. Мешок был чем-то средним между рюкзаком и вещмешком красноармейца.

«Будет дело, и не простое – поход за доверием!» – предположил я.

Прокл стал прилаживать походный мешок на спину, делал он все спокойно и основательно.

Я взял оба лука с колчанами и убрал их в сумку дракона. Доверять – так доверять, впрочем, скрывать это уже бессмысленно и вредно.

Мы молча переглянулись. Он снял мешок и поставил его на лавку. Я взял мешок и убрал в сумку. Стоим, чего-то ждем. Я вынул лук, выглядевший получше, и один из колчанов, по тому же принципу. В лице собеседника что-то дрогнуло и изменилось – когда-то он умел смеяться.

Молчаливые мы собеседники – может быть и за это достижение мне дадут?

Процесс пошел. Точнее, пошел мой единственный знакомый в мире Терра. Взял лук и колчан и пошел.

Дверь я, как выходявший последним, прикрыл, но замков никаких не заметил.

С полгода назад один из игроков влез в незапертый дом и хорошо обогатился. Ненадолго. Думаю, он доставил редкую радость обворованному охотнику. Поиск был недолгим и успешным, наказание суровым и унижительным. Краденое было возвращено. Больше никто в этот дом без спроса не входил. Ну, или никому не рассказывал о том...

Шли мы часов шесть. По мере удаления от обжитых мест охотник менялся. Походка стала другой – легкой, крадущейся и совершенно бесшумной. Весь облик моего учителя стал настороженным, внимательным. На моих глазах он как бы вращался в лес, становился его частью – органичной, и потому незаметной.

Топая сзади как слон и наступая с хрустом на ветки, я был полной ему противоположностью. Но я старался, смотрел под ноги и пытался копировать движения учителя. Не сразу, но у меня стало что-то отдаленно похожее получаться. Ближе к концу нашего перехода Прокл остановился, и когда я подошел, положил мне руку на плечо.

**ВЫ ПОЛУЧИЛИ УМЕНИЕ: «СКРЫТНОСТЬ», РАНГ 1 ИЗ 20. В ЛЕСУ ВАС СТАЛО ТРУДНЕЕ ЗАМЕТИТЬ, ВАШИ СЛЕДЫ ТРУДНЕЕ НАЙТИ.**

Я оценил очередной подарок, и мы пошли дальше. Всю дорогу от дома охотника я собирал в лесу все, за что цеплялся взгляд. Никогда так подолгу пешком не ходил. И уж точно не по ночному лесу. Привал был сделан у маленького лесного ручейка. Вокруг был все такой же лес.

Поскольку мы оба не устали совершенно, я стал делать предположения о причине остановки. Чтобы проверить догадки, молча достал из сумки дрова, вещмешок Прокла, мясо

кабана и лук со стрелами. Мой спутник кивнул, взял свой мешок, достал хлеб и сыр, затем вынул и отложил в сторону котелок.

Значит, мне выпало заняться костром.

Когда огонь уже горел, я сходил с котелком за водой и повесил его над огнем. Учитель взял свой лук и сменил на нем тетиву. Я посмотрел и повторил его действия со своим луком. Он кивнул, затем одним плавным движением вынул стрелу из колчана, наложил на тетиву и выстрелил в ствол березы, стоявшей в двадцати метрах от нас. Я сделал то же самое, но попал в кусты за березой. Он снова наложил стрелу на тетиву, подошел ближе, придвинулся, показал, как лежат пальцы на стреле, как он ее удерживает, как пальцы двигаются. Я повторил.

Выстрел.

Снова рука на плече.

– ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧИЛИ УМЕНИЕ: «СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА», ранг 1 из 50.

Похоже, стать хорошим лучником труднее, чем я думал. Когда нашел стрелу и вернулся, мы повторили эту процедуру. На своем опыте я убедился, что если каждый раз после неточного выстрела необходимо искать в темноте стрелы, то стреляешь намного точнее, и готовишься к выстрелу тщательнее.

К концу моих мучений еда была готова. Весь отдых занял менее часа и пришелся на безлунное время ночи.

К утру мы вышли из леса. И тут мой взгляд уперся в стену. Прямо перед нами возвышались горы. Очень высокие и почти вертикальные склоны. Насколько было видно, стена уходила вправо и влево. Растительность здесь везде была более обильной, из-за чего трудно подойти к скалам – многочисленные кусты, лианы, заросли высокой травы, опутанной вьюнками с колючими цветами.

Но Прокл двинулся прямо, оборвал колючие вьюнки, раздвинул лианы и исчез в образовавшемся проходе. Следуя за ним, я оказался в пещере.

– Это тоннель, построенный гномами в давние времена.

От неожиданности я вздрогнул – это была вторая фраза, услышанная мной за последние восемь часов. Надо полагать, что это достаточно важная информация. Или же – тест на умение молчать я выдержал.

Какой-то неизвестный мне мох рос прямо на стенах и потолке тоннеля и светился голубоватым светом. Из-за этого совсем темно не было, и мы спокойно прошли под горами часа за полтора. Мох тоже пополнил мою коллекцию – это мне точно где-нибудь в игре пригодится.

Выход от входа отличался мало, без помощи я бы его не нашел, если бы подходил со стороны леса.

– ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ: «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ 2». ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА ЗЕМЛЕ, НА КОТОРОЙ НЕ БЫЛ ДО ВАС НИ ОДИН ИЗ ИГРОКОВ. ВАМИ ОТКРЫТА ТЕРРИТОРИЯ «ДОЛИНА СЕРЫХ ЗАГОНЩИКОВ»

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. УВЕЛИЧЕНИЕ ЛОВКОСТИ +3

2. УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛА +3

3. УВЕЛИЧЕНИЕ РЕЗЕРВА ЭНЕРГИИ +10

Выбор, по сравнению со вчерашними подарками, слабоват. Не то слово, он откровенно бесполезен. Неважно, пусть будет ловкость, все равно в ближайший месяц смысла нет в этих добавках.

Не снижая темпа, идем дальше. Неплохо бы подняться повыше и заполнить карту территории. На первый взгляд, лес здесь почти такой же.

Через час мой наставник остановился.

– Дальше нужно идти очень тихо. Здесь зона охоты большой стаи волков. Из-за них и название – Долина Серых Загонщиков. Встретить десять- пятнадцать особей тут легко, а если случайно напоремся на вожака – он может позвать всю стаю. Я, правда, ни разу его не видел. Так что особо не волнуйся.

Определенно, я перешел на новый уровень общения с Проклом. Сейчас я за один раз слышал от него больше слов, чем за все время знакомства.

Иду тихо, крадучись, смотрю под ноги. Держу дистанцию. Сильно подозреваю, что со стороны мои потуги выглядят смешно. Вдруг послышались шум и сопение сзади. Останавливаюсь и очень медленно оборачиваюсь. Небольшой волк.

– Прокл, сзади.

Охотник обернулся и беззвучно выругался

– Волчонок, – произнес он. – Отбилась от стаи. Не опасен, пусть идет за нами. Лишь бы мать за ним не пришла.

Как сглазил. Из пройденных нами зарослей выбежала волчица и, ощерившись, на нас зарычала. Волчонок бросился к матери, а мы замерли в надежде, что конфликт улажен, и стороны разойдутся миром.

Еще пару минут назад мне казалось, что путешествие проходит как-то скучновато, чего-то не хватает. Волчица завывала, и сразу стало нескучно.

– Если это самка вожака, то дело плохо. Бежим, – спокойно сказал Прокл.

Что такой крупный, солидный и молчаливый мужчина может так быстро бегать, меня удивило и обрадовало. Это повышало наши шансы. Я держался след в след, не отставая. При нашей разнице в уровнях и характеристиках это делать совсем не просто, но у меня есть одно преимущество: на меня волчий вой действует вдохновляюще. Ну вот очень.

Спрашивать, куда мы бежим и зачем, смысла нет, ведь я здесь ничего не знаю. Бегу, как вагон за паровозом. Вслед за воем волчицы вдалеке раздался вой другого волка, и вскоре вой слышался уже со всех сторон. Чувствую, меня ожидают новые яркие и незабываемые ощущения, но это почему-то не радует.

Идет охота ..., идет охота. Вот только охота волков – на охотников. Мне-то все это интересно, я-то в результате окажусь на точке возрождения. А Прокл? Он же умрет окончательно. Ради чего же он пришел сам и привел меня в столь опасное место?

Впереди нас завывали сразу три волка, Прокл резко повернул направо. Теперь мы бежали к ближайшим горам.

«Может, там еще пещера найдется, или, хотя бы, узкий проход, который можно оборонять вдвоем», – понадеялся я. Догонялки мы волкам точно проиграем. Волчий вой приближался и справа, и слева, и сзади. Хорошо, что я налегке. И меч, и лук, и вообще все – в пространственном кармане сумки. То есть где-то там, где это пространство, оно, может, чего-то и весит, но на мне никак не сказывается.

Вой приближается. Напряжение растет. Очень не хочется терять хорошего человека, да и процедура раздирания моего тела волчьими зубами при полных болевых ощущениях не тот праздник, на котором я хотел бы побывать. И уверенность в возрождении – не сильно помогает. Вру, помогает. Но не сильно.

Несмотря на все завышенные вещами характеристики, я начинаю уставать. Запас энергии перешел в красную зону, впрочем, до гор хватит точно.

Выбегаем из леса – перед нами снова горы, но, к счастью, не такие крутые. Впереди осыпь из крупных камней, покрытых мхом, должно быть, камнепад в этом месте был давно.

Прокл обернулся ко мне:

– Добрались, в прошлый раз здесь они от меня отстали. Посидеть, правда, пришлось долгонько, – мой учитель излучал оптимизм.

Мы стали подниматься. С непривычки делать это, прыгая по скользким камням, непросто. Камни качались, из-за мха ноги соскальзывали, но вой был уже совсем рядом, и мы, не замедляясь, поднимались вверх. Наконец, Прокл решил, что достаточно и, выбрав камень поустойчивее, сел. По привычке я повторил его действия. Сверху, слева и справа осыпь была ограничена неприступными скалами. Скорее всего, одна из них, рассыпавшись, и образовала камнепад.

Внизу собралась стая. Какие там пятнадцать! Волков было под сотню, а то и больше. «Серые загонщики» нас загнали. Теперь они собрались внизу и чего-то ждали. Вскоре стало понятно, чего, вернее, кого. Появился волк размером почти с босса-кабана, серый, но в отличие от остальных, с проседью.

Вожак.

## Глава 8. Печать Архимага Империи Тьмы.

– Сколько у тебя воды? – спросил я Прокла. – У меня – одна бутылка.

– Дня на два, если очень экономить – на три.

Но экономить нам не пришлось – Вожак встал на тропу войны, начав подниматься по осыпи. За ним потянулись остальные волки. Прокл взял лук на изготовку и достал стрелу.

– Не, – сказал я, – поднимемся выше.

Я уже говорил, что у меня всегда есть запасной план?

Удивление на лице Учителя было настолько необычным для него, что я подумал: «Ё, а не впервые ли в жизни он удивился?»

– Выше камни мельче и менее устойчивые – возможен камнепад.

– Пойдем ближе к скалам, – предложил я.

– Попробуем, стрел все равно не хватит.

И мы пошли, хотя все чаще приходилось помогать себе руками. Мы, скорее, ползли. Вскоре вся стая втянулась за вожаком, волки, поскуливая и оскальзываясь на камнях, упорно преследовали нас.

– С чего они такие упертые – голодные что ли? – необычное поведение животных меня удивило.

– Вожак не терпит чужих в своих охотничьих угодьях, а мы еще и наткнулись неудачно на его самку и щенка. Остальные идут за ним, – объяснил охотник. Продолжил обучение, получается.

Очень медленная и очень странная охота продолжалась, но потерь с обеих сторон по-прежнему не было. Чем выше мы поднимались, тем осторожнее и медленнее двигались. Волки приближались. Когда мы добрались до верхних скал, я выбрал хорошую трещину в скале и вставил в нее свой дубовый посох. Представил валун, которым вчера убил босса-кабана. «Извлечь из сумки».

Многотонная махина зависла на секунду, затем стронулась с места и покатила вниз, жутко скрежеща камнями. Вожак и многие волки успели от него увернуться, но вибрации вызвали сотрясение скального основания. Я рассчитывал, что сдвинется только существующая осыпь, но мои действия вызвали разрушение и верхних скал. Наша трещина с посохом почему-то удержались, и, держась вдвоем за посох, мы прижимались к скале. Мимо проносились огромные камни. От грохота и скрежета заложило уши, и нас накрыло облаком пыли.

Прокл стоял выше и прикрывал меня собой. Я заметил, что ему пришлось пару раз достать и выпить какие-то эликсиры. Должно быть, его задело осколками камней. Вскоре все уже закончилось. Внизу медленно оседающая пыль накрывала камни новой осыпи. Волков видно не было. Где же сообщения? Не то чтобы мне жаль опыта и уровней, но все же.

– Вот ведь – вслух ругнулся я, и полез вызывать сообщения по требованию, которое сам же и настроил.

ИГРОК, ВЫ УБИЛИ ВОЛКА, уровень 10

ИГРОК, ВЫ УБИЛИ ВОЛКА, уровень 10

...

Это сообщение повторилось больше 70 раз!

ИГРОК, ВЫ УБИЛИ ВОЖАКА СТАИ, уровень 25.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ ДОСТИЖЕНИЕ: «ГРОЗА ВОЛКОВ».

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. АМУЛЕТ «ПЕРО». СВОЙСТВА: ЗАМЕДЛЕНИЕ ПАДЕНИЯ. ???

2. 100 ЗОЛОТЫХ.

### 3. «ЛУК ОХОТНИКА», РЕДКИЙ. СВОЙСТВА: СИЛА: +10. ???

Выбираю пункт 1 – амулет. Я уже летал, то есть падал, и почему-то очень хочется получить этот амулет. Сразу же смотрю параметры амулета: «АМУЛЕТ «ПЕРО» – ПОЗВОЛЯЕТ НА МГНОВЕНИЕ ОСТАНОВИТЬ ПАДЕНИЕ. СРАБАТЫВАЕТ ПО КОМАНДЕ «ЗАМЕДЛЕНИЕ» (ВЫ МОЖЕТЕ ИЗМЕНИТЬ КОМАНДУ В ИНТЕРФЕЙСЕ). ТРЕБУЕТ МАНЫ: 1000». Тысяча? Досадно, ну ладно. Сам амулет, кстати, похож на крошечную подвеску в виде металлического пера. На шею не повесишь, а вот к браслету, пожалуй, можно прицепить.

– ИГРОК, ВЫ ОХОТИЛИСЬ В ГРУППЕ СО СВОИМ УЧИТЕЛЕМ ПРОКЛОМ. ВАШ УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН НА 4, ИТОГО УРОВЕНЬ 8, ДО УРОВНЯ 9 ОСТАЛОСЬ 1500 ОЧКОВ ОПЫТА.

ПОЛУЧЕНО НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК – 20, всего: 40.

Перед моим напарником мне даже стыдно – от камнепада он меня прикрыл, причем своим смертным телом, а награду получаю я один. И вообще, есть чувство неудовлетворенности. Как-то я однобоко развиваюсь. Воюю исключительно камнями. Даже муху, и ту камнем прибил.

Примитивно – залез повыше, сбросил оттуда камень, и все – герой.

Пожалуй, надо это прекращать. Хотя есть еще один враг, и у него есть замок, и на этого врага и его замок я бы свой заветный камень скинул! Где моя прелесть, кстати? Мой Валун Незаменимый?

Пропажу я обнаружил внизу, наполовину засыпанную камнями. Надо откопать и забрать. Все же это самый большой камень, что я видел в яслях. (И, кстати, нашел я его у самого большого дерева. Интересно, надо будет потом обдумать). А вдруг другой в сумку дракона поместить не получится – великоват все же, даже для дракона.

С моей силой 20 и ловкостью 23 самые большие из камней отвалить не удалось.

Подошел Прокл и повысил мне ранг профессии:

– ПРОФЕССИЯ «ОХОТНИК», РАНГ: 2 из 20.

Затем помог мне в раскопках. Ему отбросить крупный камень – это, похоже, развлечение. Какой у него, интересно, уровень? Малыши из яслей чужих уровней не видят, это, наверное, для того, чтобы не боялись.

Сейчас это неважно.

За полчаса мы освободили мой валун, и он был благополучно помещен на свое место в пространственном кармане.

– Ты закончил? – спросил меня партнер и, дождавшись моего кивка, пошел в лес. Я, естественно, за ним. Луна еще стояла довольно высоко в небе, и было относительно светло, но вершины гор уже розовели в солнечных лучах. Скоро утро. На территории охотничьих угодий волчьей стаи нам, в принципе, уже ничего не должно грозить. Поэтому я расслабился и шел, собирая по пути незнакомые растения, грибы, ягоды и мох. Хорошо, что я на память не жалуясь, а то, как потом все доставать? Но не проходить же мимо! Локация еще не обследована игроками. Может, что ценное ненароком попадется под руку. Зачем же игнорировать будущий профит, если он сам в руки идет?

Еще два часа мы преодолевали холмы, ручьи и заросли. Остановился Прокл только тогда, когда мы дошли до небольшого озера. На другом берегу негостеприимно возвышалась непреодолимая и мрачноватая стена скал.

Охотник смотрел на противоположный берег озера с такой тоской и надеждой, что я понял – мы пришли. И я, наконец, узнаю – зачем.

– На тот берег можно только доплыть, пешком не пройти. Там пещера, в которой есть портал, ведущий в Храмовую долину. В долине находится храм богини Света. Пять лет назад жрицей в нем стала моя жена, мы тогда только приехали в Ущелье Грома. Храм – Скрытый, и паломники там бывали только по особому разрешению Богини. И вот однажды я пошел туда проведать жену и детей, и обнаружил вход в пещеру запечатанным.

Он помолчал.

– О храме никому рассказывать нельзя. Тебе я доверился, так как ты отмечен светом. Должно быть, ты держал в руках какую-либо вещь богини, или она коснулась тебя. Я могу видеть такое. Ты из возрождающихся и, может быть, сможешь мне помочь. Сам я перепробовал уже все.

**ВАМ ПРЕДЛОЖЕНО ЗАДАНИЕ: «ВОССОЕДИНИТЬ СЕМЬЮ». Награда: вариативно. ПРИНИМАЕТЕ? ДА / НЕТ?**

Конечно «да». Чем я могу помочь – непонятно, но сделаю, что смогу. Даже если бы был штраф за провал задания – я бы попробовал.

Прокл протянул мне руку.

**– ИГРОК, УЧИТЕЛЬ ОХОТНИКОВ ПРОКЛ ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ ДРУЖБУ. ПРИНИМАЕТЕ? ДА / НЕТ?**

Да. Я пожимаю протянутую руку. Теперь у меня в игре есть друг. Надежный, верный, а то что НПС – неважно, я все меньше внимания обращаю на условности игры.

Появилась информация: «УЧИТЕЛЬ ОХОТНИКОВ ПРОКЛ, уровень 73». Другим положено знать больше друг о друге. Может, им вообще положено знать всё?

– Ну что друг, поплыли?

– Ты плавать-то умеешь? – насмешливая ухмылка явно отражала его сомнения.

А это вопрос интересный. Хотя интереснее ответ на него. В реале я проплываю сто метров за минуту и пять секунд, а здесь нужно качать умение.

– Не знаю, но попробую.

Я разделся и сразу потерял большую часть силы и ловкости. Вода холодная – для горной местности это нормально. До другого берега метров двести, мне на пару минут.

Но для страховки пытаюсь плыть вдоль берега, где глубина не больше полутора метров.

Навык реала работает, но как-то не так. Медленно и неловко. Проплыл несколько метров и запыхался. Так я никуда не доплыву. Выхожу на берег. Холодно. Попрыгав, я согрелся и оделся. Прокл положил мне руку на плечо.

**– ВЫ ПОЛУЧИЛИ УМЕНИЕ: «ПЛОВЕЦ», РАНГ 1 ИЗ 20. ВЫ СМОЖЕТЕ ПЛЫТЬ ВДВОЕ БЫСТРЕЕ И ВДВОЕ ДАЛЬШЕ.**

Проведя еще один пробный заплыв, я понял, что смогу переплыть через озеро только в одежде и с мечом. Вещи повышают характеристики, только будучи надетыми, а когда я убираю их в сумку дракона – характеристики снижаются.

– Поплыли? – предлагаю я.

В мокрой одежде кролем грести непривычно, удобнее брассом. Как бы то ни было, но через десять минут мы переправились. Выбравшись на берег, я увидел маленькую каменистую

площадку, примыкавшую к огромной отвесной скале и с трех остальных сторон окруженную водой.

Из скалы, примерно на уровне воды, пробивался ручей и стекал в озеро. Во многих местах скала носила на себе следы ударов, и чётко виднелись царапины на ней.

В мокрой одежде было прохладно, я снял ее и положил на камни сушиться. Сразу навалилась слабость. Зависимость от вещей – болезнь человечества. Но свои собственные характеристики я смогу повесить еще очень нескоро.

– Здесь был вход в пещеру с порталом, – сказал Прокл. Я недоверчиво оглядел скалу. Ни трещин, ни следов инородного тела – скала выглядела монолитом.

– Видишь этот ручей – он вытекает из пещеры, справа от него в то время был вход.

– У меня два вопроса: откуда ручей втекает в пещеру, и что это за царапины на скале?

Прокл потемнел лицом, и я решил, что чем-то его невольно оскорбил.

– Царапины эти оставил я, – хмуро ответил он. – Несколько лет я пытался пробиться туда. Ничего не вышло – прочность скалы возросла многократно, а я не горняк. И даже если бы был им, эту скалу не пробить. Она запечатана магией. Той слабой магии, что есть у меня, для снятия печати недостаточно. Что же касается ручья, то в пещеру вода падает водопадом из трещины в скале, под потолком.

Я подошел к скале, вынул меч и попытался нанести царапину. Эффект – ноль. А я старался. Как бумагой алмаз царапать.

Это сколько же времени и сил потратил мой друг, чтобы оставить эти следы.

– Мне нужна карта самой пещеры и прилегающей местности, – задумчиво сказал я. Плана у меня пока никакого еще не было, да и рано – полной информации о проблеме пока тоже нет.

– Бери.

– ИГРОК, УЧИТЕЛЬ ОХОТНИКОВ ПРОКЛ ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ СКОПИРОВАТЬ ЕГО КАРТУ.

ПРИНИМАЕТЕ? ДА / НЕТ?

Конечно, да, спрашиваете! Я захожу в свою карту – и ...! Я едва не сел от неожиданности. Вместо, того, чтобы дать мне карту этого места и локации вокруг нее на пару километров, Прокл отдал мне ВСЮ свою карту. Ведь где он только не побывал! В результате на моей общей карте Терры черных пятен осталось процентов тридцать. Это при том, что клан игроков, занимающихся исключительно путешествиями и исследованиями, гордится тем, что открыл уже четверть территории этого мира.

Подарок дорожный и подозрительно необходимый мне в будущем (я так и так планировал потратиться на приобретение карты). Но для решения текущей задачи он мало что дал.

Моей первой идеей было найти поблизости горное озеро, из которого вода поступает в пещеру, и попытаться повторить путь воды. С помощью магии это, в принципе, возможно.

Да даже и без магии можно что-нибудь придумать. Физику надо знать!

– Струя воды из стены пещеры бьет сильно или едва сочится?

Прокл посмотрел на меня удивленно:

– Там из скалы струя толщиной с мой кулак вытекает и падает рядом с порталом в полуметре от стены.

– Давай попробуем применить мои познания в гидростатике, – предлагаю я. – Может, что и получится, если нет – будем применять термодинамику.

Грустно и даже мрачно выглядевший Прокл на глазах стал оживать.

– Этой магии я не знаю и даже не слышал о такой. Но пробовать готов все, что угодно.

Первоначальный план приобрел конкретные черты.

– Нужно герметизировать отверстие, по которому из пещеры вытекает вода. Для этого мы вырежем из дерева подходящий по размеру брусок, и забьем его туда. Я вспомнил вольное изложение закона Архимеда и, вслед за Проклом, повеселел. По карте Прокла выходило, что объем, небольшой в общем-то, пещеры, порядка ста кубометров. Расход воды в ручье, который спускался от скалы в озеро, я на глаз оценил в десять кубометров в час.

Вывод – пещера заполнится водой за десять часов. Плюс-минус не важно, точные расчеты невозможны, да и не нужны для предстоящего эксперимента. Судя по тому, что, пройдя сквозь скалы, вода вытекала в пещеру под давлением и не сочилась из стены, я сделал предположение, что водоем, из которого она сюда течет, наземный или подземный, находится на отметке выше уровня пещеры метров на двадцать. Меньше вряд ли, а вот больше – очень даже вероятно. Значит на печать, запирающую вход к порталу, будет воздействовать давление от двух и более атмосфер.

– Какие размеры были у входа в пещеру?

Резко изменившийся, ставший порывистым и излучающим энергию, мой товарищ повернулся ко мне, отвлечшись от рассматривания отверстия из которого вытекала вода, ответил:

– Я проходил, не сгибаясь, и в ширину метра два.

Значит, около четырех квадратных метров. Это даст нам воздействие на печать около ста тысяч килограмм, а, если разница в отметках окажется больше, то и до пятисот тонн. В реале вынесло бы любую дверь. Здесь все сложнее, но на удержание печати заклятие будет тратить огромное количество маны в секунду. Все зависит от силы мага, наложившего ее.

## Глава 9. Прошлое Прокла.

В резерве у меня остается знание, как спровоцировать гидроудар. А если и это не поможет, то есть убойный метод: заморозить воду в пещере. Без магии при этом уже не обойтись. Придется мне обучиться ей в деревне с помощью Учителя Магии. Времени много уйдет, но уж расширения воды при переходе в твердое состояние не выдержит никакая печать. Эта сила в реале ломает горы и разрывает стальные трубы, да и в игре законы физики воспроизведены неплохо.

Пока я думал, Прокл зашел в озеро по пояс и подтянул к берегу какую-то корягу.

– Мореный корень дуба, – поделился он со мной полезным знанием, затем достал из своей сумки походный топорик и стал вытесывать затычку по форме отверстия. Через десять минут мы уже забили ее в отверстие скалы. Забивал, конечно, в основном Прокл, но и я руку приложил.

Чтобы давлением затычку не выбило я, недолго думая, применил свое самое сильное оружие. Миру опять был явлен ВАЛУН НЕЗАМЕНИМЫЙ. Камень я положил аккуратно так, чтобы он прижал затычку к скале. Не с первой попытки, но получилось хорошо.

– Пока все – сказал я, – поплыли обратно.

– Нет! Я буду ждать здесь, – Прокл места себе не находил от нетерпения. Не знаю, поверил ли он мне, но новая надежда его изменила: даже движения, доселе невозмутимого и уверенного в себе Учителя, стали порывистыми и суетливыми.

– Друг! Слушай меня: если у нас все получится, то я хотел бы предъявить твоей жене и детям тебя, а не твое тело. Тут и часть скалы, при некотором стечении обстоятельств может вылететь.

Недоверчиво покачав головой, он все же последовал за мной в воду, и мы быстро переплыли обратно. Перекусив, я улегся спать прямо на берегу. Прокл сказал, что спать не сможет и посторожит нашу стоянку.

### ВЫХОД.

Едва успел принять душ и поесть, вполне ожидаемый раздался звонок, – пришел уже знакомый мастер с помощником. Работали быстро, но аккуратно. Профессионалы. Всем довольный, я расплатился и подписал, что попросили. Закрыл двери и лег спать.

Проснулся рано – еще день. Но сейчас я могу появляться в игре в любое время. Там, где я оставил свое тело, игроков точно не встречу. Зарядка, завтрак душ. Поделился через ПК информацией с будущим Я.

### ВХОД.

УРОВЕНЬ 8, до уровня 9 осталось 1500 очков опыта.

НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК: 40.

СИЛА: 3, предметы +17, всего 20.

ЛОВКОСТЬ: 5, предметы +18, всего 23.

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 183.

Проснулся я с хорошим настроением и полный сил. Будоражили надежды и ожидание. Получится или нет?

Прокл стоял у воды и смотрел на другой берег. Его нетерпение, вера и боязнь очередного поражения поочередно сменяли друг друга. Все это я увидел на его лице, когда он, услышав, что я заворочался, развернулся и подошел ко мне.

– Ты уверен, что получится? Я твоей магии совсем не понимаю.

– У моего плана три пункта, сейчас мы проверяем первый. Если не получится, то попробуем второй, за ним третий. Очень многое зависит от силы того, кто наложил печать. Ты, кстати, не знаешь – кто это был?

Прокл молча покачал головой. Его неудержимо тянуло туда, поближе к месту, ведущему к жене и детям. Он вернулся на берег озера.

Я подошел к нему и тоже посмотрел на другую сторону, надеясь своим суперзрением разглядеть столь желанные изменения. Но пока на скале ни трещин, ни течей видно не было. Подождем. Пока делать для решения основной задачи нечего, и я развел костер, на котором стал готовить то ли завтрак, то ли ужин. Еду!

Уговорить Прокла поесть оказалось непросто, но я заявил, что он может понадобится для моей магии в полной силе и на максимуме возможностей. Это сработало, и мы поели. Я прикинул – может, таким же образом заставить его спать? – нет, я бы в такой ситуации не заснул, и он не заснет.

– Ты бы научил меня еще чему? Никогда неизвестно, что может понадобится в следующий момент, – попробовал я отвлечь своего друга от самоистязаний, не без доли меркантильности. Лозунга «пока мы спим – враг качается» всегда актуален.

Следующие два часа Учитель рассказывал мне о стрельбе из лука. Я узнал о разных видах тетивы и материалах для них, о материалах для лука и стрел, о великих мастерах, изготавливавших в прошлом все это. О великих охотниках и лучших лучниках, о поправках на ветер, о самых уязвимых для стрел местах у различных зверей и у человека, о том, как убить рыцаря или мага. И много еще о чем.

**ВЫ ПОВЫСИЛИ УМЕНИЕ «СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА», РАНГ: 2 из 50**

**ВЫ ПОВЫСИЛИ ПРОФЕССИЯ «ОХОТНИК», РАНГ: 3 из 20**

Слушать было интересно, и я увлекся. Так всегда, когда умный, знающий человек рассказывает о любимом деле, не увлечься рассказом невозможно. Нас прервал постепенно нарастающий звук, высокий и какой-то заунывный. Мы оба бросились к воде. Источником звука явно была скала на том берегу. Я решил, что шум издает печать, наложенная неизвестным. Видимо, сила воздействия на нее возросла, и запас магической энергии самого заклинания подходил к концу. А может быть, маг и не рассчитывал, что печать будет атакована изнутри.

На скале возле моего Валуна стали видны изменения. Трещин и протечек видно не было, но на камне появился – еще не проход, но рисунок прохода. И он постепенно становился все ярче.

– Прок, нужно зайти в воду по шею, – сказал я. Видимо решив, что это нужно для моей магии, мой доверчивый друг последовал в воду за мной. Я же просто минимизировал возможный ущерб. К чему приведет срыв печати – трудно предположить. Но в том, что он вскоре произойдет, я уже не сомневался.

Звук все нарастал, а мне становилось холоднее. Купаться в горных озерах даже летом – это не удовольствие, а закаливание. Наконец, слушать визг стало просто невозможно, и я присел. Под водой было потише, хотя и здесь ушам комфортнее не стало.

**ВЫ ПОЛУЧИЛИ УМЕНИЕ «НЫРЯЛЬЩИК», ранг 1 из 10.**

Я почувствовал руку Учителя на плече. Несмотря на ситуацию, он не забывал меня учить.

**ВРЕМЯ ПРЕБЫВАНИЯ ПОД ВОДОЙ: 2 минуты**

120, 119... 29, 28, 27...

Когда осталось 11 – раздался грохот. Моя первая мысль – хорошо, что нырнул, может, не оглохну. Вторая – может, рыба всплывет. Чем-то вся эта ситуация напоминала рыбалку с динамитом.

В этом случае и я кое-чему, в области охоты и рыбалки, Прокла научу. Вынырнув, я увидел своего предполагаемого ученика уже на середине озера. Из возникшего входа в пещеру выливалась вода. Даже если бы на пути воды стоял позавчерашний кабан, его бы смыло. Но длилось это недолго, и я поплыл, поглядывая по сторонам, в надежде угостить семью Прокла свежей рыбой. Как я, сам-то, не всплыл? Взрыв был впечатляющий.

**ИГРОК, ВЫ РАЗРУШИЛИ НЕРУШИМУЮ ПЕЧАТЬ ПОКОЙНОГО АРХИМАГА  
ИМПЕРАТРИЦЫ ТЬМЫ.**

## **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.