

Полный RPG

Сергей ШАКУРИН



99 УРОВЕНЬ

16+

Полный RPG

Сергей Шакурин

99 уровень

«ЛитРес: Самиздат»

2016

Шакурин С. В.

99 уровень / С. В. Шакурин — «ЛитРес: Самиздат»,
2016 — (Полный RPG)

ISBN 978-5-4391-0316-4

Уже не один десяток лет, как воплотилась в реальность мечта толстосумов и игроманов – виртуальный игровой мир, с полным погружением игрока, развивается и процветает. Артём, не понимавший, как можно тратить не только колоссальные деньги, но и огромное количество времени в виртуале, все же сдался под натиском друга и согласился попробовать, что же это такое – нереальный, прекрасный мир. Только ему как новичку катастрофически не везло с самого начала, а потом появился персонаж, которого не должно быть в этой игре... Откуда он вообще взялся, этот некромант?.. (первая книга серии)

ISBN 978-5-4391-0316-4

© Шакурин С. В., 2016
© ЛитРес: Самиздат, 2016

Содержание

Конец ознакомительного фрагмента.	51
-----------------------------------	----

ПРОЛОГ

Не настолько далекое будущее

Планета на грани катастрофы: ей грозит глобальное перенаселение. Материки превратились в каменные джунгли. Их теперь заполняют мегаполисы-гиганты, вытеснившие живую природу в историю.

Даже в великой стране России не осталось лесов. От финской до тихоокеанской границы землю заполнили сплошные небоскребы. Зачастую километровые в высоту здания теряются в облаках.

Правительства тех стран, которые хоть иногда или частично вспоминали о народе, на самом же деле это были лишь слова, давно остались в истории.

Сейчас лидеры каждого государства открыто пополняют свои банковские ячейки вместо того, чтобы осваивать территорию Вселенной в поисках пригодных для обитания людей планет и переселения туда жителей Земли. Не пытаются устроить войны, как это было раньше, для сокращения численности населения. Ведь каждому известна истинная цель прихода к власти во все времена – личное обогащение. Зато тех патриотично настроенных правителей, которые борются за справедливость, радеют за народ и свою страну, всегда оперативно отправляли в «отпуск» со словами: «Вечная им память!»

И вот уже не один десяток лет, как воплотилась в реальность мечта толстосумов и игроманов – виртуальный игровой мир качал деньги нескончаемым бурным потоком в мир реальный. Но у каждого была своя цель: богатеи продолжали богатеть, как бы это не звучало тавтологически, а игроманы – играть, воплощая свои несбыточные мечты реальной жизни в «болоте» Всемирной сети. Хотя большая часть игроков имела основной денежный доход, именно играя.

На данный момент виртуальной игровой индустрией правили несколько Корпораций, которые поделили реальный мир на территории. На каждой из них имела своя, строго определенная Игра. Так, например, жители европейской части никак не могли присоединиться к серверу африканских стран, североамериканские – к южноамериканским, японские – к китайским. И даже в России имелись три разграниченных территории: Столичная, Урало-Сибирская и Камчатско-Дальневосточная.

У всех игр была одна базовая тематика: глобальные фэнтезийные MMORPG¹ миры, но каждая Корпорация имела свои тонкости, правила, наполнения мирового пространства, геофизические и геополитические особенности. Было множество случаев, когда игрок одной Корпорации, посмотрев по сетке видеоролики боёвок² из другой Корпорации, переезжал жить в интересующий его регион только ради игры.

В общем основной массе простых обывателей, живущих в этом загрязненном машинами и технологиями, которые почти уничтожили экологию, мире под названием Земля, остается одно – уйти в нереальный мир: мир в котором ты будешь дышать чистым воздухом, наслаждаться ароматами свежей травы, получать удовольствие от просторов прекрасной виртуальной Вселенной. Мир, где нет заводов-гигантов, наводнивших всю планету и загрязняющих атмосферу своими отравленными выбросами, а также сливающимися отходы в воды планеты.

Люди не хотели думать о катастрофических проблемах, они намеревались забыть весь происходивший на Земле хаос. И этим для своих целей благополучно пользовались правительства, способствуя Корпорациям игровой индустрии. Ведь так удобно избавляться от лишних рук планеты чужими руками.

Спрашиваете, каким образом? Всё просто!

¹ MMORPG – Massive Multiplayer Online Role Playing Game – массовая мультиплеерная онлайн ролевая игра.

² Боёвка – боевые действия персонажей игры в схватках с монстрами и другими персонажами.

Когда-то Корпорации предложили химфарму – химико-фармацевтическому производству, совместное обогащение, и химфарм не отказался. Процесс пошел. Корпорации, якобы заботясь о народе и понимая, что не все могут позволить себе приобрести дорогостоящее оборудование, стали сдавать его в аренду по нереально смешным ценам. Теперь даже уборщик помещений мог себе позволить насладиться игрой.

Не думайте, что Корпорации работали себе в убыток. Ни один руководитель, чем бы он ни управлял, никогда себя не обделит.

Процесс подключения был отработан до точности механизма: к новому будущему игроку сотрудники Корпорации привозили домой и устанавливали капсулу полного погружения, а работники химфарма подключали систему жизнеобеспечения игрока. Каким физраствором поддерживался игрок, находившийся в игровом пространстве, соответственно держалось в секрете.

Затем будущий арендатор оборудования укладывался в удобное пространство капсулы и к нему подключали демо-версию игры. Возвратившись в реальный мир после получасового теста, новоявленный игрок с горящими глазами, счастливо, придурковато улыбаясь, был готов ехать в центральный офис для подписания договора.

А теперь о том моменте, который позволяет Корпорациям быть такими «щедрыми».

Игрок держит в руках договор об аренде оборудования и торопливо листает, читая наискосок, но его мысли до сих пор там, в новом, «реальном», мире.

Как вы думаете, насколько внимательно и быстро арендатор прочтет сто четырнадцать страниц договора?

В условия договора входили все данные игрока, от группы его крови до счетов банка. Это все находилось на первых страницах документа, а на сто восьмой был один пункт, звучащий приблизительно так: «При невозможности оплаты игрового времени и невнесении долга в течение месяца все имущество игрока переходит в собственность Корпорации».

Но все же основная прибыль шла от того, что имелось большое количество случаев невозврата в реальный мир.

Когда в Центре Управления Системой Серверов появлялась информация о непогашенном долге, за этим игроком автоматически устанавливался контроль, и только возникали признаки зависания игрового персонажа, к нему на квартиру выезжала группа «помощи». Основной их работой были отключение игрока от системы и его списание, то есть – «утилизация».

Объем физраствора жизнеобеспечения был рассчитан только на три недели непрерываемой игры, а после долгосрочного «погружения» без положенных возвратов в реальность человек превращался в «овощ».

После «пробуждения» бывший игрок не помнил, кто он и для чего в этой жизни. В основном он вяло сидел, пуская слюни, а нередко просто впадал в кому, не реагируя ни на какие раздражители.

После «утилизации» никто никогда не видел этого человека, а вся его собственность переходила в загребушие руки Корпораций. Таким образом правительство руками данной индустрии потихоньку сокращало численность населения, которое уже давно преодолело критический рубеж.

Родственники игроков пытались заявлять о пропаже людей, но представители Корпораций лишь разводили руками, говоря, что, видимо, игрок, боясь ответственности за огромный долг, просто где-то скрывается, а согласно договору Корпорация вправе забрать его имущество в счет уплаты долга.

Глава 1

– Ну ты даешь! «Открытый мир» запустили уже два года тому назад, а ты вообще ни разу не был в виртуале даже ранних версий, а они существуют уже десятки лет! С деньгами твоего папаши тоже можно не в аренду брать оборудование, а купить собственную капсулу, как это сделал я! – поражался своему другу Дима.

– Что ты предлагаешь? – Артём провел рукой по светло-русые волосам, улыбаясь своему другу детства – игровому наркоману.

– Ты даже не представляешь, насколько там все реально! Я траву жевал, она на вкус как настоящая!

– Братец, не жуй траву, козленочком станешь! – засмеялся Артём.

Но Дмитрий его не слушал: он был на взводе, постоянно жестикулируя и рассказывая о том мире.

– И вообще, откуда ты знаешь, какая на вкус настоящая трава? На Земле зелень осталась только в музее, под серьезной охраной. Может быть, конечно, где-то на Крайнем Севере и сохранилось что-то подобное, хотя... даже Камчатка с ее регулярными землетрясениями превратилась в сплошные каменные джунгли. Не представляю, как можно жить на вулкане... – пытаюсь не обращать внимания на поток информации, размышлял хозяин квартиры на триста втором этаже.

– Да зелень не главное! – продолжал наступать Дима. – Представь Средневековье с прекрасными дамами, воительницами и девушками притягательного поведения...

– Там что, и проститутки есть?! – перебил друга пораженный Артём.

– Таких проституток ты еще не видел! Да что проститутки?! – отмахнулся возбужденный воспоминаниями друг. – Наши девушки затмевают своим великолепием всех вместе взятых красавиц мира!

Артём не раз обращал внимание, что Дима говорит о виртуальном игровом мире как о реальном. Дмитрий много раз объяснял, как можно, не выходя из виртуала, зарабатывать огромные деньги именно в игре, главное, чтобы твой перс, так игроки называют свой персонаж, был хорошо прокачан. Вы не так поняли, если подумали о тренировках в спортзале. Качем они называют поднятие уровня персонажа, его всевозможное развитие в игровом мире.

– Ну ты загнул! – отмахнулся, копируя друга, хозяин квартиры. – Чтобы рисованные персонажки были красивей и притягательней реальной красавицы... По-моему, тебе пора купить куклу и лечь в психушку.

Дима, как всегда, не обратил внимания на поддевки друга.

– Помнишь, еще до начала учебы в институте мы с тобой ходили в центр оздоровительно-боевой гимнастики «Спираль»? Тебе даже тренер позволил его клинками поворачивать – так классно у тебя это получалось!

– И что из этого следует? – издевательским тоном спросил Артём.

– Так вот, в игре ты можешь так развить свое умение махать клинком, что тебе позавидуют персы с максимальным уровнем развития! Выбираешь себе персонаж – воин-танк³, их у нас два – праведный боец и бесстрашный паладинум, и мочишь всех направо и налево!

– Постой! Если мне не изменяет память, то паладинум – это что-то вроде оберега было, талисман с изображением богини Афины, сакральный предмет, приносящий удачу владельцу.

– Именно! – Дима просто сиял. – Бесстрашный воин, способный охранять как себя, так и группу, в которой он сражается! С его удачей выполнение квестов, то есть – заданий, на порядок легче проходят! С этим персонажем ты сможешь менять вооружение. Захочешь –

³ *Танк* – обобщенное название класса персонажа, обладающего большим количеством жизни, высоким показателем защиты и средней атакой, способного принять большой урон. Вдобавок ко всему у танка должно быть умение направлять атаки только на себя, пока союзники или игроки его группы убивают противника.

возьмешь меч, защищая себя щитом. Не понравится – легко поменяешь на двуручник, который в круговом вращении наносит огромное количество урона противнику!

Да, Артёму нравилось подчинять себе холодное оружие, и действительно, оно его слушалось. Но сейчас «Спираль» закрыли, а в его собственной квартире не так много места, чтобы передвигаться с полуторным⁴ клинком.

В этот момент Дмитрий заметил, что друг задумался, и он тут же перешел к очередному наступлению.

– Тебе не придется долго мучиться в никчемном состоянии новичка: я расскажу все тонкости начальной стадии, и ты не заметишь, как твой уровень полетит ввысь!

Артём вернулся из размышлений.

– Но если мне не понравится – ты попал! – пригрозил он Дмитрию. – Ты понимаешь, что тебе придется выкупать у меня капсулу? Иначе мой папаша меня прихлопнет за такие бесполезные растраты.

– Да у него денег больше, чем у моих предков! Расслабься! – отмахнулся Дима.

Артём поднялся с дивана и подошел к окну. Столица России уже давно не отличалась от остальных гигантов своими постройками, даже, наверное, считалась старинным городом, как когда-то Питер. Но все равно она была столицей!

«Как так получается, что такой могущественный город не оставил себе хотя бы искусственно-посаженный парк?» – помотал головой Артём.

Читая книги о приключениях, он всегда ярко представлял, как герои пробираются по всевозможным непроходимым джунглям. Авторы так красочно описывают нетронутую цивилизацией природу, что охота быть, глядя в окно на то, что сделали с его планетой.

И вот сейчас Артём начинал понимать тех, кто пытался забыться в виртуальном мире. Возможно, Дима прав: иногда стоит отключаться от умирающей планеты...

* * *

Дмитрий не обманул, «Открытый мир» поразил его с первых же минут, настолько окружающее пространство было нереально реальным.

Сколько прошло времени в первый день с того момента, как он появился в городе Лант-кёр, Артём не знал, но он долго ходил по улицам, разглядывая всех и всё. Дотрагивался до каждого встречного предмета: бочек, стен домов, растений. И даже взял за руку одну миленькую девушку, подарив при этом сорванный алый цветок. Она хихикнула и поблагодарила, нехотя забирая свою маленькую теплую ладошку из его крепких рук молодого воина.

Средневековые этой игры завораживало: постройки из дерева и камня разной архитектуры, всевозможные персонажи. Здесь обитала не только раса людей. Ему часто встречались эльфы, орки, гоблины. Гномы общались с ящероподобными воинами, вроде из расы дракайров, торгуя оружием. Маг отчитывал алхимика за халтурную работу в создании зелья. Возбуждение Артёма от многообразия переполнялось через край.

После изучения части города Артём вышел за крепостные стены, столкнувшись в воротах с недовольным гномом, бубнившим что-то себе в косматую бороду.

Сойдя с дороги, новоявленный игрок лег на сочно-зеленую траву у каменной стены. Сорвав одну травинку, стал ее жевать, глупо улыбаясь. Миллионы ароматов пьянили, голова кружилась от впечатлений, но все же нашелся тот, кто испортил эти первые впечатления.

Услышав журчание, Артём открыл глаза.

⁴ *Полуторный, полутора́ручный меч* – современное обозначение группы средневековых западноевропейских мечей, которые удерживали в основном двумя руками, но при этом их вес и баланс допускал при необходимости одноручный хват.

– Чё вылупился?! – голосом, напоминающим твякающее карканье, прокричал гоблин маленького роста. Он наглым образом справлял нужду на стену в двух метрах от лежавшего на траве Артёма.

– Ну ты и урод!

– Чё сказал?! – гоблин взялся за рукоять ножа, торчавшую из-за пояса, при этом продолжая опорожнять мочевой пузырь.

– Э, зеленый! – прогремел голос со стороны ворот.

Остроносый гоблин ощерил острые зубки, глядя на внушительного вида стражника, гигантский боевой молот которого легко переместился на закованное броней плечо.

– А ну пшел отсюда, пока в кляксу не превратился! – сверкнул глазами стражник.

Гоблин глянул на поднявшегося парня, которому он был всего по пояс. Не смотря на то что телосложением тот удался – настоящий молодой воин, но защиты никакой: тряпичные штаны, рубаха с поясной сумочкой и потрепанные, хоть и кожаные, полусапожки.

– Я тебя запомнил! – прошипел зеленокожий ушастый хулиган и рванул за удаляющимся от города, состоявшим из скрипучих повозок караваном.

Артём поблагодарил стражника за поддержку и пошел на поиски кузницы. Дима ему посоветовал начать именно с поручений у гномов. Помочь лично в игре он пока не мог, так как выполнял какие-то задания совсем в другой части этого мира.

Вот таким был первый день., поражая своей реальностью во всем, даже в инцидентах. По пути к бородатым мастерам металла и горнил Артём размышлял, удивляясь сегодняшней конфликтной ситуации, о которой он не мог и предположить.

Как выглядит неживой игрок, Дима ему объяснял. Но сразу запомнить ВСЕ, человеку, который ни разу не играл в такие игры, просто невозможно. Переважив огромный поток информации, до Артёма наконец-то дошло, что гоблин и стражник были неигровыми персонажами: кто-то их называл НПС⁵, кто-то – непись. Над ними светила строка с названием героя либо его именем, величины уровня и шкалы жизни они не имели.

«Это же надо было ввести компьютерных игроков, которые сами решают, как им поступить, будто они имеют свой разум!» – поражался он.

С этими размышлениями, но уже к вечеру и валясь с ног, Артём все же наткнулся на одну из кузниц с общирным двором перед постройками.

Пролетели почти три недели, которые почему-то очень медленно прибавляли опыта. Это расстраивало, ведь Артём слышал в трактире, что некоторые за четыре дня поднимались до 25-го уровня, а у него на данный момент только недавно появился второй. Конечно, эти «двадцать пятые» могли просто ввалить в игру реальные деньги, то есть платишь в Корпорации за различные бонусы, и опыт скачет вверх.

«А может быть, я делаю что-то не так?» – сам себя терзал вечерами Артём, работая в кузнице на износ.

При регистрации в игре он выбрал персонажа – бесстрашного паладинума, но с ним явно что-то было не так...

«Дима говорил об основном классовом параметре – об Удаче, что Выносливость, Мудрость и Сила идут после нее. Но в чем тут удача-то?! Мне вообще не прет в игре!»

В эти моменты, борясь за первенство, его донимали два желания. Одно требовало внести деньги и стать супервоином, другое – ссылаясь на рассудок, предлагало покинуть этот прекрасный мир прямо сейчас и навсегда.

⁵ НПС, NPC, непись – (от англ. none-player character – «персонаж, не управляемый игроком») – игровые персонажи, не управляемые игроком: могут быть торговцами, теми, от кого ты получаешь задания, да и просто жителями мира. Также к НПС относятся все монстры, которых можно убивать, получая за это опыт и какую-нибудь добычу.

«Но мне здесь реально нравится!» – со злостью опускал раз за разом кувалду на слиток железа Артём.

Он не привык сдаваться и поэтому выбрал свое – доиграть оплаченный месяц и, если ничего не изменится, попрощаться с прекрасной мечтой человечества – чистейшим миром – навсегда.

Утро выдалось пасмурным. Артём проснулся от того, что замерз. Его комнатой, которую сдавал бородатый сварливый кузнец по имени Крун, был сарай при кузне. На большее денег не хватало, не говоря уже о том, чтобы приобрести себе первый клинок, так необходимый для его персонажа.

Артём поежился, но заставил себя встать, вместо того чтобы завернуться в полушерстяной обрез ткани, который представлял собой одеяло, и продолжить утренний сон.

Ведро воды, служившее ему умывальником, добавило бодряка.

– Вроде лето на дворе, а холод какой-то осенний! – пробурчал он и принялся к своей одежде.

Игра настолько была реальной, что здесь не только надо было есть и спать, а еще принимать ванну и ходить по нужде, иначе придется отстирывать штаны.

– Опять у этого еврея выпрашивать баню, – сокрушался неудачливый помощник, вспоминая последний разговор с кузнецом Круном. – Пашешь на него, пашешь, а он, сволочь, помыться и постираться жметесь!

И сволочь не заставила себя долго ждать.

– Эй, помощник великого мастера кузнеца, а ну, хватит спать! Руда закончилась, ты не видел, что ли?! Еще вчера надо было к торгашам сходить, закупить повозку!

– Крун, мне надо помыться, – серьезным голосом выдал помощник.

Видимо, лицо Артёма не предвещало ничего хорошего, и кузнец осекся, засопев, как бык.

– От меня уже в городе шарахаются, а ты предлагаешь торговаться в лавке.

– Уговорил, черт языкастый, – совсем по-человечески выдал неигровой персонаж. – Затоплю баню, пока ты ходишь.

Артём вздохнул, но согласился на эти условия.

Он с первых дней работы в кузне заметил отношение тех, к кому Крун отправлял его по каким-либо поручениям. Торговцы, и даже сородичи гномы, неохотно продавали необходимый товар. Круна не любили в городе, это мог увидеть даже слепой. Артём уже много раз порывался уйти от него и заняться чем-то другим, но каждый раз вспоминал слова друга: «Прокачаешь кузнечное дело и начнешь сам создавать оружие с броней! С этим умением тебе в карман потечет неимоверная прибыль! А если найдешь, где подучиться магии... Ты только представь, сколько может стоить зачарованный клинок!»

Артём вздохнул, собираясь за рудой, и ему на глаза попалось кайло. Он глянул в сторону двора, где при ходьбе переваливался как пингвин квадратный в плечах гном. Проследив, как Крун скрылся в небольшой постройке под названием «баня», тут же убрал к себе в инвентарь кайло и пулей выскочил за забор кузни.

Ему надоело ходить к торговцам и каждый раз выпрашивать их о снисхождении в продаже даже так необходимого материала, заверяя их, что у Круна просто от возраста такой скверный характер, а на самом деле он добрый гном. Торговцы хорошо относились к Артёму, и в очередной раз ему удавалось их убедить. При этих заданиях парень приобретал минимальный опыт, но все же за три с лишнем недели получил второй уровень, даже ни разу не воспользовавшись в деле мечом.

А сейчас у него возникла идея.

Город Ланткёр находился в каменном мешке. Его окружали невысокие горы, а проходом к этой круглой долине служило широкое ущелье. Естественно, в окружающих горах имелись и тропы, ведущие на ту сторону природного ограждения, но Артём о них ничего не знал, так как

все три недели не выбирался из города дальше чем на сто метров к берегу неширокой реки, которая водопадом низвергалась из каменного склона Обводного хребта.

В лесах долины нередко встречались одиноко стоявшие скалы. Где-то рельеф местности переходил в холмы, вздутые как пузыри. И сегодня Артём решил сходить к новым достопримечательностям этого мира, а именно к скалам. Раз у него появилось орудие труда, значит, он сможет добыть руду, а не выклянчивать ее у торговцев.

Левее ворот города, над макушками деревьев, виднелись небольшие скальные нагромождения. С них он и решил начать.

Пока пробирался по редколесью, наткнулся на оголившееся тело земли с твердой породой. Кайло не заставило себя долго ждать и приступило к работе. Через полчаса, поняв, что здесь ничего нет, Артём отправился дальше, тем более невысокий склон уже мелькал между стволами деревьев.

Не успел он выбраться из растительности на камни, как глаз уцепился за прожилку в скале. Металлическую прожилку! И его тут же оповестили, что он получил достижение:

Вы получили умение – Глазастый искатель 1-го уровня.

– Ничего себе! – обалдел Артём.

В кузне звание «помощник кузнеца» он получил лишь спустя две недели, хотя не раз сам ковал кирасы и даже один меч, правда потом его доделывал Крун. А тут просто заметил железную жилку, и на тебе!

Клюв кайла начал беспощадным образом разрушать камень, а обух в форме молота – его крошить. Благо что у еврея Круна все инструменты были зачарованные от износа и работоспособность не терялась даже на единичку.

Не прошло и получаса, а у ног уже лежало несколько кусков руды. В порыве радости Артём едва не пропустил нападение небольшой зверюги с мелькнувшим над ним названием:

Бронеежец 5-го уровня.

Отмахнувшись от него кайлом, резко развернулся.

Три Бронеежца размером с невысокую собаку, напоминающие смесь старого, лысеющего ежа с броненосцем, вместо игл которого между броневых пластинок торчали редкие, не очень длинные волосины, угрожающе рычали. Все они были подсвечены красным цветом, указывая на то, что это враг, и имели 5-й уровень!

Артём глянул на орудие труда:

Кайло добытчика, магически модифицированное, стойкость к износу сто процентов, атака плюс два.

«И всё?!»

В момент атаки злобных мобов⁶ Артём вспомнил, что, наслаждаясь свободой загородных прогулок, забыл обозначить новое место реса⁷ – точку возрождения. А последнее место было у ворот города...

Тут он понял – надо бежать!

⁶ Моб (сокращение от «монстр») – любые НПС (неигровые персонажи – монстры) в игре, которые агрессивно настроены против персонажа и которых можно убивать, получая при этом опыт либо какую-то добычу.

⁷ Рес (от англ. resurrect – «воскрешение») – воскрешение убитого персонажа игрока.

Как у него получилось за доли секунды вспомнить об оплошности, швырнуть кайло в ближайшего Бронеежца, при этом нанести ему незначительный урон и взобраться на почти вертикальную стену скалы, он не знал, но в семи метрах от земли обнаружил небольшой грот, куда он благополучно и влетел от страха.

Естественно, Артём прекрасно понимал, что после гибели тут же оживет у ворот Лант-күра, но был один нюанс: кайло и руда остались бы у места добычи полезных ископаемых и его смерти.

В принципе, не так далеко, примерно час ходу. Но как туда вернуться с пустыми руками без шансов на оборону? К тому же неизвестно, как поступили бы Бронеежцы: обосновались там или убежали дальше – охотиться за такими нубами⁸, как он.

По звукам снизу Артём понял: зверушки лазать по скалам не умеют, и это радовало. Он тихо подкрался к краю грота и осторожно оценил обстановку.

Один лысеющий еж-мутант ходил кругами, то ли хрюкая, то ли рыча, два других пытались залезть по примеру Артёма, но каждый раз кувыркались вниз.

«Почему третий наматывает круги?» – задал сам себе вопрос беглец и только сейчас понял: Бронеежец теряет здоровье!

Красная жизненная шкала под определяющей неигровой персонаж надписью постепенно уменьшалась.

«Это что получается? Атака у кайла плюс два, но магическая модификация самостоятельно добавила урон?! Интересно... – улыбнулся случайной удаче Артём. – Посижу здесь, подожду, когда еж-пенсионер протянет лапки и... Он же 5-го уровня, а я 2-го! Теперь думаю, госпожа удача повернется ко мне своим миленьким личиком, а то ее прекрасный зад созерцать мне уже надоело...»

Артём решил обследовать грот, и в его глубине наткнулся на... труп.

Умение – Глазастый искатель, удача к поиску поднялась на 5%.

Это оповещение он, как всегда, пропустил. Ну что поделать? Не привыкший он к тому, что перед глазами в воздухе пробегает строка.

Труп оказался древним, точнее, не труп, а скелет. Еще одна странность.

– А разве он не должен был исчезнуть после гибели? – непонятно у кого спросил беглец от Бронеежцев. – Конечно, разработчики могли оставить какие-то вещи после смерти этого персонажа, так, для разнообразия, но чтобы труп....

То, что тело осталось на месте, искателю повезло. Недолго думая, Артём снял со скелета кожаную куртку, обшитую металлическими бляхами, и тут же улыбнулся характеристике одежды:

Куртка путешественника. Нет требований по уровням. Защита – три единицы из шести возможных.

– Отлично! – Артём стряхнул с нее пыль и сразу надел, застегнув на все пуговицы. – Почисти, подлатаю, и «шестерка» защиты вернется! А то мои штаны и рубаха в сумме всего единицу дают.

Счастливый обладатель «брони», а ее можно было считать таковой по сравнению с нынешней одеждой, попробовал подвигаться, изображая удары мечом наотмашь, когда под ногами что-то звякнуло.

⁸ *Нуб* (от англ. *newbie* – «новичок») – обычно не несет негативной оценки, а лишь указывает на малый опыт начинающего игрока. Любой игрок, приступая к какой-либо игре, является в ней нубом до тех пор, пока сам не разберется в ней.

– Что-то еще? – удивился парень.
Возле скелета накрытый тряпкой лежал:

Средний меч. Нет требований по уровням. Атака – один из четырех, урон – один из пяти.

– Ну это просто праздник какой-то! – поразился находке Артём.
Причину того, что характеристики оружия упали, он определил, лишь взглянув на клинок: ржавчина и зазубрины. Тут мастером не нужно быть.

В ту же секунду прозвучала присущая смене уровня музыка, и перед глазами на мгновение высветилась цифра 3. При этом Артём вздрогнул от неожиданности.

– Это что?! – поразился он. – Почему?

Артём практически никогда не обращал внимания если программа выдавала какую-то информацию, и его это даже немного раздражало. А в панели игрока он так полностью еще и не разобрался. Как люди умудряются звонить кому-то в реальный мир, завершать какие-то дела и при этом не выходить из игры, для него было что-то невообразимое.

И вот сейчас, непонятно за что, он получил следующий уровень! Как?!

Покопался в панели своего персонажа в поисках причины изменений, опять заблудился в ней и плюнул на все это с балкона своего триста второго этажа. Немного успокоившись и осмотревшись по сторонам, нашел, что искал. Почти плоский кусок камня идеально подходил для черновой обработки металла. А так как пока выход наружу перекрывают Бронеежцы, Артём тотчас взялся за работу по приведению в порядок своего первого клинка этого чудесного мира. Он надеялся, что к моменту чистки и правки меча раненая зверушка перевернется кверху ногами, а с двумя мобами можно и попробовать поторговаться за свою молодую жизнь.

Подняв характеристики меча до трех единиц, Артём услышал вместо пылящих попыток стать скалолазами рычание его новых знакомых, а следом три раза: «Хэк!», после чего наступила тишина.

Артём рванул к выходу из грота, и увиденное его расстроило. Бесплатный подарок в виде самостоятельно скончавшегося старичка-ежа ему не получить. Огромный воин такого же класса, как и Артём, собрал мелкую добычу из трех убитых им Бронеежцев, поднял кайло и внимательно рассмотрел орудие труда. Затем его взгляд скользнул к месту попыток восхождения двух мобов. На камнях были отпечатки человека, где сапог сорвал мох с твердой породы. Бородатый дядька посмотрел вверх и тут же, улыбаясь, спросил:

– Твоя кайлуха?

– Моя, – молодой воин с обычным, ничем не примечательным лицом, смотрел на него серыми глазами, а светло-русыми волосами парня развевались на ветру.

– Спускайся, я этих ежей уже того...

– Да видел я... – вздохнул парень и полез вниз.

– А чего ножичком не отмахался? Три атаки и три урона – легко бы их фаршанул! – продолжал улыбаться бесстрашный паладинум 34 уровня по имени Вах.

Когда Артём подошел, воин отдал кайло.

– Да я его там нашел, в гроте, – мотнул головой в сторону чернеющей дыры беглец, виновато улыбнувшись.

Артёму стало стыдно. Три с лишнем недели в игре – и всего 3-й уровень, не говоря, что собственное оружие только что приобрел.

– Значит, удача нашего с тобой класса не миф! – хохотнул в бороду воин, доспехи которого сверкали на выглянувшем солнце. – И такой клинок, как у меня, ты еще получишь! – проследил за восторженным взглядом Вах.

– Мне такой никогда не получить, с моей-то работой... – тяжело вздохнул Артём

– А ты чем занимаешься? – заинтересовался Вах.

– Да пашу как вол в кузне, а выхлопа никакого. Жить тоже приходится там, на другое денег не хватает.

– А ты случайно не на Круна ли горбатишься? – уточнил воин.

– На него, – поразился догадке Артём. – А ты откуда знаешь?

– Эх, и угораздило же тебя... Беги оттуда со всех ног!

Артём не понимал реакции Ваха.

– Ты небось уже месяц торчишь в игре, а развиться никак не можешь, рост опыта будто по дороге уснул, так?

Артём энергично закивал.

– А теперь у тебя желание уйти из игры либо бабки в нее вкинуть для роста персонажа?

Очередной кивок ошарашенного человека.

– Тебе «посчастливилось» попасть в самую ужасную кузницу неигровых персонажей. Крун – это программный паразит, созданный с намерением замедлить рост персонажа. Это как в жизни бывает: ты можешь попасть к грамотному специалисту и очень быстро освоить необходимое дело либо угодить к дебилу, строящему из себя мастера, и остаться после этого неучем. Таких неписей по миру достаточно, их создают для того, чтобы несведущий, в чем дело и уже готовый сорваться в истерику игрок начинал вносить деньги в игру. Реальные деньги! Когда кругленькая сумма для дальнейшего роста падает на счет Корпорации, программа автоматически «отпускает» игрока-неудачника из своих цепких лап, мы это называем «снятие порчи». Корпорация же все это списывает на баг⁹. Ты, наверное, думаешь, как можно вырваться из циклического действия, связанного с неписью? Например, какое-то сражение или захват города, и твоего Круна, заразу, убивают. Бинго! Но бывает, что ты встречаешь знающего тонкости игрока, и он тебе подскажет, – Вах подмигнул.

Артём был так ошарашен услышанным, что не мог проронить ни слова.

– Да ты не переживай! На этого гома, – специально неправильно назвал расу воин, – многие нарывались вначале. Хотя кому-то везло, их сразу предупреждали владеющие информацией. Естественно, те, кто в этой части мира ошибается и давно знает об этом кузнеце. Такие во всех отраслях мира есть, будь бдительным! – подмигнул бородатый воин и, раскрыв ладонь парня высыпал добычу, выпавшую из убитых им Бронеежцев. – А это тебе для развития!

– Но... – хотел было протестовать Артём, но бесстрашный паладин тут же перебил его порыв.

– Этот перстень отнеси алхимику Хармазу и скажи, что я попросил продать. За него он отвалит немного золотишка. Если начнет считать серебряные монеты, сразу забирай украшение, и он поймет, что ты в курсе расценок на такой товар. После этого алхимик начнет, улыбаясь, извиняться. Тут ты победил – куш будет хорошим!

Глаза парня горели.

– Этот амулет недорогой, но маги за него могут нормально заплатить, смотря, как ты поторгуешься. После продажи побрякушек иди на Оружейную улицу, лавка «Огнем и Мечом», к гному Гарубаззу. Ему тоже скажи, что от меня. За вырученные деньги от амулета и кольца лавочник для твоего уровня нормально тебя приоденет. Даже меч свой сможешь ему продать и приобрести гораздо лучше. Но советую побродить немного здесь и сейчас, поохотиться на таких вот зверушек, чтобы уровень поменять.

– Да он у меня только что поменялся, пока я был там, – Артём махнул рукой вверх.

– Вижу, ты совсем новичок, – вновь улыбнулся Вах.

Артём уже давно заметил, что в Ланткюре многие обходят слово «нуб». И из-за этого с каждым разом у него все сильнее возникало ощущение, что это локация Петербурга.

⁹ Баг (от англ. bug – «ошибка») – глюк или абсолютно любая ошибка, неисправность в игре.

– Иногда заглядывай в параметры своего перса, тебя там многое удивит. Могу даже поспорить, что сейчас, пока мы общались, число очков опыта у тебя превысило половину.

Артём заглянул в характеристики и вновь опешил.

– Но как?!

– Опыт дается за все. Смог избежать нападения – держи копеечку! Нашел что, – он указал на меч, – хорошую вкусняшку могут дать. Мы с тобой душевно пообщались, и я подогнал барахлишка – еще прибавка! Найдешь противника и сам нападешь, а еще, если повезет, победишь без возрождений – так ты можешь и на два уровня скакнуть! Вот так вот, парень!

– Как мне тебя отблагодарить за столь ценную информацию и это? – Артём раскрыл ладонь с ювелирными украшениями.

– Глядишь, когда в сражении и подмогнешь! – Вах хлопнул его по плечу. – Бывай!

Тут же последовало:

Вы получили квест: Защити воина класса. Временем не ограничено.

Артём стоял у скалы, наблюдая, как воин-гигант углубляется в лес.

«Странно... – задумался он, – а разве игровой персонаж может дать квест?»

В голове была куча информации, как тогда, перед первым погружением, от Димы.

«Выходит, этот проклятый Крун сдерживал все мои потуги вырасти, а сейчас я сбросил оковы, и на тебе, понеслась душа в рай?..»

В этот раз не стал слишком обольщаться, как это было с раненым мобом по имени Бронеежец. Собрал добытую железную руду и вновь глянул на магическое кайло.

– За твою подлость, Крун, этот инструмент я оставлю себе в виде компенсации. Попробуй только подойти ко мне поинтересоваться о нем, сразу в лоб получишь!

От этих слов настроение взлетело выше планки, и он посмотрел на три тушки Бронеежцев. Спинки, покрытые броней, остались практически целы. Он попытался их проткнуть, но не тут-то было, кожаная броня имела костяные наросты. Недолго думая, Артём приступил к добычанию шкуры противника.

Взятый у Круна моток тонкой веревки тоже пригодился. Поверх кожаных рукавов своей новой куртки Артём примотал на оба предплечья спинки Бронеежцев, за что ему тут же добавили пять процентов к умению по усовершенствованию брони.

После этого апгрейда довольный Артём пошел на поиски приключений, прихватив удобный камень для дальнейшей правки оружия и не забыв привязать точку возрождения к скале Удачи, как он ее прозвал.

Ориентируясь по вершинам Обводного хребта, стал забирать правее, где предположительно проходил городской тракт. Чтобы долго не искать объект охоты, решил приманить его шумом. От трения по металлу камень приспособленный под точило, издавал звенящий звук. Иногда Артём стучал по клинку, и неприродный шум разлетался по округе.

Солнце застыло в зените, от утренних пасмурных туч не осталось и следа. Настроение было отличным. Пройдя через небольшую полянку с красивыми голубовато-желтыми цветами, искатель приключений углубился в лес. Но не пройдя и двухсот метров, Артём уловил какое-то движение позади себя. Он резко развернулся.

Сердце заколотилось от избытка адреналина. Правая рука с камнем-точилом, больше не прикасаясь к металлу, замерла.

Глаза уловили явное покачивание пары деревьев.

«Атака будет сверху!»

Приглушенное касание о землю сзади, и спину обожгла боль. Артём вскрикнул и отскочил, мгновенно разворачиваясь. Напротив него, огибая стволы деревьев, двигалось нечто.

Бесхвостая зверюга, покрытая пестрой шерстью, на четырех длинных ногах передвигалась, будто кошка, только высотой почти по грудь Артёму. Вместо обычных кошачьих лап она имела подобие обезьяньих. Зато на голове торчали длинноватые заостренные уши с характерными кисточками на концах. Непривычно вытянутая морда, совершенно не имевшая глаз, оскалилась острыми зубами, а над кроваво-красной полосой ее жизни высвечивалось обозначение:

Рысля 8-го уровня.

Артём хорошо знал всех животных, когда-то обитавших в России, и сейчас он понимал, что прародителями этого нечто, скорее всего, были рыси.

– Да-а, создатели игры явно шагали с психушкой в одну ногу, – усмехнулся он.

То, что моб выше его уровня больше чем в половину, Артёма не пугало. Наоборот, теперь у него появился интерес в игре и дикий азарт в охоте.

«До скалы, где привязал точку возрождения, примерно час ходу. Если что, бегом вернусь сюда, подберу меч и устрою попытку номер два...» – размышлял Артём.

В этот момент Рысля неожиданно резко оттолкнулась от земли, запрыгивая на дерево, и тут же спрыгивая вниз, на землю, почти достав свою жертву. Но жертва тотчас метнула ей в морду точильный камень и рванула в обратном направлении, где в двухстах метрах красовалась цветами небольшая полянка. На открытом пространстве у Артёма был шанс!

Удар в спину был таким сильным, что беглец буквально вылетел на открытое пространство, усеянное голубовато-желтыми цветами. И не успев очухаться от падения, получил сразу несколько глубоких ран от когтей, болью обжёгших сознание.

Меч просвистел, отбивая очередную атаку, и Рысля отскочила в сторону, чуть-чуть прихрамывая.

– Что, сволочь, не нравится?! – морщась от боли, прокричал Артём. – Ну! Давай, нападай! И Рысля напала.

Искры осветили всю поляну, и Артём почувствовал жесткое падение, а следом острейшие зубы впились в ногу и дернули жертву на себя. Очередной полет закончился новым грубым ударом о землю. Затем снова все повторилось. Зверюга словно кошка играла с пойманной мышкой.

Артём кричал от боли не переставая. А что стоило ему не выронить из рук меч, описать сложно. На пороге потери сознания он ткнул острием в сторону захваченной ноги, и попал! Зубы сразу отпустили жертву, и тварь зашипела, копируя кошачью породу.

Артём заставил себя подняться, при этом взыв от боли всего тела. Поляна мигала кровавым туманом, а яркие оттенки мира перешли в серый спектр. Видимо, так в игре обозначалось критическое состояние игрока. Но увиденное прибавило ему сил. Левая сторона головы Рысли сильно кровоточила.

Двинувшись влево и глядя, как его перемещение копирует хищная тварь, Артём наткнулся на невысокое, сантиметров пять в диаметре, деревце. Не задумываясь, рубанул у корня наискосок. В этот момент Рысля разинула пасть в страшном рычании и кинулась в прыжке, видимо, намереваясь добить человека. Артём ухватил ствол импровизированной рогадины и направил его острие прямо в смертельно опасную пасть.

Упереться в землю не получилось, помешали ветки, но рогадина хорошо засела в глотке твари. Тяжелое тело Рысли сбilo своим прыжком Артёма с ног, и они оба рухнули на траву. Но зверюга, поднявшись на задние лапы, тут же заскребла когтями передних по стволу деревца, торчавшего из ее глотки. И что самое странное, оно поддалось! Заливая все кровью, импровизированная рогадина начала выходить.

Артём в очередной раз с большим усилием поднялся.

Он не исключал такой вариант, что Рысля, освободившись от рогатины, вновь кинется на него. Этого позволить он никак не мог. Собрав остатки сил, размахнулся, держа меч обеими руками, и лезвие с хрустом врезалось в шею кошки-гиганта. Но для нее этого было недостаточно, и Рысля начала пятиться, пытаясь укрыться в лесу.

– Ну уж нет!

Артём еще раз махнул мечом, и левая передняя лапа отделилась от туловища. Вторым ударом лишил ее левой задней.

– Никогда не любил кошек! – плюнул он на кровавую картину, наблюдая, как Рысля скребет землю огромными когтями. После чего бессильно уселся на траву.

В это время в окружающий мир возвратились все звуки, которые ты не замечаешь в момент сражения: шум листвы в верхушках деревьев, трели птиц и... скрип из пасти лежавшей рядом твари, которая тут же дернулась и с новыми силами начала выцарапывать ствол дерева, вытаскивая его наружу.

– Да что же ты такая живучая! – со злобой прорычал Артём и тяжело поднялся.

Встав над зверюгой, воздел меч и со всего маха вогнал острие ей в спину, надеясь попасть в сердце.

Тут же высветилась надпись:

Вы впервые совершили критический удар бесстрашного паладинума, приведший к смерти противника. Смерть Рысли 8-го уровня.

– И что из этого следует? – уставшим голосом поинтересовался Артём.

Тут же последовал ответ игровой системы:

Уровень здоровья увеличился на 20%.

И только сейчас он догадался заглянуть в свои характеристики.

– Ого! А уровень-то когда поменялся? – как всегда был ошарашен известием Артём.

Но, не успев обратить внимания на линию жизни, которая действительно стала длиннее, сразу стал доставать флакончик с лечащим эликсиром.

Эликсир здоровья прибавлял сорок процентов жизненной энергии, и таких эликсиров у него было два. Один ему щедро предоставила система, когда он впервые появился в «Открытом мире», но это была единственная вещь, которую дали просто так, вместе с его первой одеждой, а второй он купил совсем недавно, потратив все скопленные деньги.

«Какой приятный сладковатый вкус у жидкости жизни», – улыбнулся Артём, чувствуя, как рваные раны на теле начинают потихоньку заживать, возвращая силы здорового человека.

Сорок процентов подняли шкалу лишь до половины, так как у него оставалось всего десять процентов жизни.

«Еще один удар Рысли – и я бы поздоровался со скалой Удачи», – нахмурился Артём. Как заставить себя контролировать хотя бы уровень жизни, он не знал.

Срезав на память о первом убитом мобе уши с кисточками, посмотрел, какое добро могло быть в восьмиуровневом монстре.

Наруч война, правый, требуется 10-го уровень.

«Вот черт! Мне до десятого еще шесть уровней расти...»

Разочарованный подарком, убрал его в свой инвентарь. Сейчас Артём чувствовал себя намного лучше, но от дальнейших поисков приключений на мягкую точку он отказался, решив выходить на тракт и двигаться в направлении города. Итак, за сегодня он получил два уровня.

«Кстати, а когда все же четвертым меня наградили? – размышлял он по дороге, стараясь идти осторожно, не привлекая к себе внимания. – Возможно, во время схватки с длинноногой кошарой, когда ее зубы и когти терзали мое бедное тельце...»

Шум борьбы привлек его внимание задолго до того момента, когда Артём смог различить, кто с кем схватился. На достаточно открытом пространстве у самого тракта лупасили друг друга маг и вроде бы черный медведь, но назывался он как-то странно – Гризлюнг. Каких они уровней, Артём пока разглядеть не мог: сейчас ему мешали деревья на опушке леса, из которого он пытался выбраться.

«А вообще, стоит ли выбираться?» – тут же задал он резонный вопрос, видя, как маг ударил струей пламени прямо из руки и правая лапа медведя вспыхнула.

Но что-то произошло, и маг полетел в сторону. Огромный Гризлюнг, тяжело переваливаясь, двинулся за лежавшим на камнях у дороги магом, и тут Артём увидел у зверя вместо морды массивный клюв.

От первого ряда деревьев, где прятался начинающий воин-паладинум, до места схватки было метров пятьдесят. Теперь Артём хорошо видел, как над головами обоих персонажей висит почти пустая линия жизни с их именами и величиной уровня.

Маг Кроллаз имел 18-й уровень, а клювоносый медведь Гризлюнг – 20-й.

Кроллаз из последних сил пытался отползти, но Гризлюнг почти добрался до него. Артём, не думая, рванул в их сторону.

Сколько уходит времени на стометровую дистанцию? Около пятнадцати секунд. Значит, в его распоряжении было секунд семь до спасения мага. А так как в институте он был лучшим из бегунов, то уверенность в успехе, несмотря на половинный уровень здоровья, придала ему сил.

Гризлюнг доковылял до своего соперника и, страшно зарывчав, хотя это никак не вязалось с клювом, поднялся на задние короткие лапы. Маг воздел руку в останавливающем жесте, но медведоптиц вскинул мощные лапы с растопыренными когтями в последнем, смертельном, ударе.

Артём не успевал и поэтому с ходу запустил меч в Гризлюнга. Холодное оружие сделало несколько оборотов и с глухим ударом воткнулось в мохнатый черный бок зверя. Тот отшатнулся от неожиданного шокового поражения и стал заваливаться набок. Артём, не останавливаясь, налетел на зверя, всем весом вдавив клинок в мощное тело.

Вы нанесли критический удар противнику более чем на десять уровней выше. Смерть Гризлюнга 20-го уровня.

Вы получаете 5-й уровень.

У вас появилось умение – Карающий удар 1-го уровня.

Артём мимоходом обратил на это внимание и сразу подскочил к магу. Тот медленно моргал, пытаясь удержаться в сознании: на данный момент его шкала жизни была пустой. Не думая ни секунды Артём достал последний пузырек с эликсиром здоровья и, приподняв окровавленную голову мага, влил жидкость в приоткрытый рот.

Вы получаете 6-й уровень.

Вы приобрели умение – Длань лекаря 1-го уровня.

Маг закашлялся и открыл глаза.

– Ты кто? – тут же последовал вопрос спасенного волшебника, когда он попытался сесть.

– Артём.

– А что имя себе не присвоишь? – Кроллаз указал на шкалу жизни начинающего паладина, которая висела у него над головой, как и у всех персонажей игры, будь они игровые или неигровые.

Артём не понял вопроса, а маг продолжил:

– Ты один? Играешь один? – на всякий случай уточнил он.

– Ну да, один, – пожал плечами парень.

Маг открыл поясную сумку, достал оттуда пять флаконов с красной жидкостью под названием «Волшебный глоток» и протянул их Артёму.

Тут же проскочила надпись:

Вы приобрели умение – Дарующая рука путешественника 1-го уровня – плюс 20% к торговле.

– Это многоразовые, можешь их заправлять у любых магов, алхимиков или лекарей, и это будет гораздо дешевле, чем покупать новые эликсиры, – пояснил спасенный волшебник.

Артём отказываться не стал и сразу убрал флаконы в свой инвентарь, а Кроллаз одним махом осушил два флакона подряд: один – «Волшебный глоток», другой – «Манна небесная».

«Манна небесная» была синего цвета, и можно было догадаться, что маг поднял свою магическую силу до максимума, так как растратил всю ее на Гризлюнга.

«Точно – Гризлюнг!» – вспомнил Артём и подошел к огромной черной туше, из которой выпали интересные штучки:

Меч Разящий 9-го уровня, вероятность критического удара 30%, отвод удара 50%.

Кольцо Пополнения – 20% к мане. Нет требований к уровню.

«А мне-то мана зачем, я же не маг?» – подумал Артём и убрал кольцо вместе с Разящим в инвентарь.

– Советую когти Гризлюнга от передних лап забрать, – сказал Кроллаз, отряхиваясь. – Алхимики тебе за них даже золото заплатят, когда они от высокоуровневых тварей.

Артём кивнул в знак благодарности за подсказку и отрубил указанный трофей. Но тут же оказался в тупике – инвентарь был переполнен. Пустых ячеек не осталось.

«Блин!» – выкидывать ничего не хотелось.

Не долго думая, надел кольцо Пополнения на палец, и его словно обдало порывом теплого ветра.

– Это что?! – испугался он.

Кроллаз улыбнулся:

– Бесстрашный паладинум в первый раз попробовал, что такое магическая сила?

– Но... я же не маг!

– Ты давно 6-й уровень получил? – прищурившись, задал вопрос спасенный волшебник.

Как же он изменился после принятия эликсиров! Когда Кроллаз был при смерти, потрепанный медведоптицем, то походил на рваную кровавую тряпку. Сейчас же перед Артёмом стоял высокий, стройный и достаточно широкоплечий маг. Зеленоватый плащ покрывал дорожную походную одежду. Овальное лицо играло румянцем, а соломенного цвета волосы выбивавшиеся из-под бело-металлического обруча, охватывавшего голову, развивались на ветру. Единственный оставшийся изъян – это шрам под правым глазом от клюва Гризлюнга.

– Я... – Артём вздохнул. – Сегодня утром я был вторым...

– Выходит, про удачливость вашего класса правду говорят – это не миф, – кивнул маг.

Артём пожал плечами.

– Для новичка ты достаточно везучий. И хоть ты одиночка, я советую тебе именовать своего перса, а то как-то непривычно смотреть на твою шкалу жизни, над которой стоит многоготочие.

Артём не понимал, ведь когда он создавал персонаж, то прописывал свое имя. Или он опять что-то намудрил?..

– Я направляюсь в город. А ты куда путь держишь? – изменил тему разговора маг, видя что парень был озадачен.

– Да туда же.

– Ну тогда пойдем, спаситель магов, – улыбнулся Кроллаз. – Только монетки под тушкой заberi...

Артём еще раз глянул на убитого им Гризлюнга, и действительно из-под шерсти поблескивали кругляши серебряного наполнения.

«Вот тебе раз! Пять серебряных монет чуть не проворонил!» – поразился он, и довольный несметными богатствами «раб» кузнеца Круна побежал за волшебником по пыльной дороге.

Подходя к воротам Ланткúра, Артём все же справился с изменением своего имени, и теперь его звали Соло.

– Почему – Соло, понравилась триста седьмая серия «Звездных войн», где Хана Соло оживили? – с улыбкой поинтересовался Кроллаз.

– Почему – Кроллаз, в честь своего пушисто-ушастого друга кролика назвался? – парировал Соло.

Маг кивнул, принимая юмор.

Пройдя сквозь ворота, остановились на торговой площади. Кроллаз протянул руку для рукопожатия, и Соло ему ответил, крепко пожав сухую ладонь мага.

– Ну что, воин-спаситель, мне – в орден магов. Если что, забегай!

– Скоро буду у вашего торговца, – улыбнулся новоявленный игрок Соло.

– Глядишь, там и встретимся, – кивнул маг и зашагал вверх по улице.

Соло оглядел близлежащие ряды: бесплатные деньги жгли карман. Как же ему хотелось все попробовать... За эти три недели он прямо изголодался по приобретениям чего-нибудь. Да хотя бы просто яблочко этого мира попробовать на вкус, потом повеселиться и уснуть счастливым жителем города Ланткúр!

Но здравый смысл его гнал выполнять наставления паладинума Ваха.

«Кто там первый у меня в списке? Алхимик Хармаз!»

Как Вах и предупреждал, алхимик сначала хотел расплатиться с ним серебром, но ожидаемая реакция после того, как Соло забрал назад перстень, ему понравилась. Множество извинений, виноватая улыбка, а итог – два золотых! Не, вы представляете?! Из какого-то пятиуровневого ежа-пенсионера выпало два золотых! Плюс ко всему за когти алхимик дал четыре сотни серебра!

От радости Соло потратил пятьсот серебряных – это половина золотой монеты – на эликсиры здоровья. Пусть они восстанавливают шкалу жизни всего на шестьдесят пять процентов, не так, как «Волшебный глоток», – на сто, но все же. А также на всякий случай взял пару бутылочек с восстановлением маны. Ведь Кроллаз заверил его, что и бесстрашные паладинумы пользуются магией.

В ордене магов Соло встретил Кроллаза, который помог ему продать недорогой амулет дорого. Теперь настала очередь лавки «Огнем и Мечом», где заправлял гном Гарубазз.

Оружейная улица была тесной: дома то и дело нависали над проезжей частью, а где-то и вовсе соединялись наверху третьими этажами. Здесь едва могли разминуться две телеги с узкой колесной базой. Здания липли друг к другу, имея окна только на своих фасадах.

Железная вывеска – меч, объятый пламенем, острием вниз, – поблескивала от закатных лучей солнца. Соло обернулся. С этого места хорошо был виден Обводной хребет, за который медленно опускался красный диск светила.

«Ветренный день завтра будет», – заметил для себя он и толкнул дверь торговой лавки.

– Кого там черти принесли?! – раздался недовольный голос Круна.

У Соло чуть удар не случился, но к нему из соседней комнаты вышел чернобородый незнакомый гном. Парень облегченно выдохнул. Может быть, здесь все гномы говорят одинаково-похоже, на это он не обращал внимания.

– Ну, что уставился?! По делу или глаза помозолить ввалился?

– Я... это... – немного растерялся Соло.

– Я понял, что ты это, давай теперь про то!

Вежливый гном – это анекдот.

Соло вернул себе уверенность и твердо произнес:

– Я от Ваха. Он заверил меня, что ты поможешь подобрать снаряжение.

Настроение гнома изменилось.

– Забугага, смени меня! – крикнул он в комнату, противоположную той, откуда сам появился. – Пойдем.

Интонация в голосе поменялась на отеческую, почти заботливую. Соло, пригнувшись, вошел за гномом в другой торговый зал. Первый он так и не рассмотрел, ошарашенный «теплой» встречей.

В этом зале тоже имелись стеллажи с различными железяками понятного и непонятного предназначения.

– На это барахло не смотри! – бросил гном через плечо и вытащил из-под стола большой сундук.

Соло всегда поражала сила маленьких, но квадратно-сформированных гномов. Они напоминали мега-качков, выращенных в ящиках. Это, как раньше выводили микропороды собак – карманных тьякалок.

Вот и сейчас Гарубазз с легкостью пустого ящика вытащил ему на показ здоровенный, полный различного железа сундук, а мышцы свободных от одежды рук и плеч даже не напряглись.

– Как я понимаю, тебе нужно все, – не спросил, а констатировал факт, при этом оглядел Соло с ног до головы Гарубазз.

Соло кивнул.

– Деньги есть?

Покупатель раскрыл ладонь, на которой блеснули от магических светильников две золотые монеты и внушительная горсть серебряных.

– Пойдет! – кивать настала очередь гнома.

Соло улыбнулся.

– Свои кровавые лохмотья скидывай вон в ту корзину. На топку пойдет, – указал в угол торговец.

– А сумка повместительней есть? – не удержался Соло. – А то в этой у меня лишь двенадцать ячеек.

– У меня есть на сорок, но она обойдется тебе в один золотой, – гном вынул из-под кирасы аккуратную кожаную сумку.

Соло, не думая, положил желтую монету на стол и забрал у Гарубазза первую покупку. В этот момент глаза парня горели от удовольствия.

– Что еще для счастья нужно воину? – ухмыльнулся гном и сам ответил: – Побольше места, чтоб добро таскать на продажу.

– А эту у меня купишь? – Соло показал старую поясную сумку.

– Так уж и быть! Раз ты друг Ваха, я подскажу, – заботливым тоном начал гном. – Есть одна хитрость с первыми вещами...

Соло внимательно слушал, даже оторвал взгляд от нового хранилища добычи.

– Укладываешь вещи непервой необходимости в эту старенькую авоську, забивая ее битком, и кладешь в одну из ячеек новой сумки, – гном хитро заулыбался. – Сечешь, какая выгода? Даже перевеса не будет!

– А я бы и не догадался так проверить, – поразился Соло.

– А никто и не догадывается! – захохотал гном. – Об этом знают единицы, а теперь и ты.

– Спасибо за добрый совет!

– Одного серебряного мне за эту информацию будет достаточно, – ощерился бородатый торгош.

– Ну ты и жук! – усмехнулся парень и бросил в квадратную ладонь белую монетку.

– Вот старенький мечик твой я заберу, – бесцеремонно вынул из ножен убийцу многоуровневых тварей гном.

Соло даже отреагировать не успел.

– Для тебя у меня найдется что получше, – подмигнул гном и, разгребая богатство сундука, достал со дна завернутое в тряпку оружие.

Соло взял в руки полуторный клинок из серой матовой стали с витой рукояткой и навершием с изображением искры.

Меч Двойной удар, вероятность критического удара 40%, поражение холодом 25%. Нет требований к уровню.

Соло вспомнил про Разящий у себя в сумке. Тот имел тридцать процентов крита, это меньше чем в Двойном ударе, зато пятьдесят процентов отвода атаки. А в этом оружии присутствовало поражение холодом...

– Ты сомневаешься?! – поразился гном.

– Да у меня... – Соло достал из инвентаря Разящий и вручил Гарубаззу.

Гном глянул на оружие и бросил его на стол.

– Давай шесть сотен серебра, и Двойной удар твой, а с этим даже не сравнивай.

– Но там ведь пятьдесят процентов... – вяло попытался отстоять Разящего, уже почти влюбившись в серый матовый клинок, Соло.

– Хорошо! Пять сотен! – сморщил нос, напоминая картошку, гном. – А отвод атаки – это для тех, кто стоит на месте как истукан. Но если глянуть на твои шрамы от когтей и зубов, можно предположить, что ты сразился с тварью и выжил, ни разу не возрождаясь. Я прав?

– Ну да, – ответил парень.

– Отсюда следует вывод: на месте во время схватки ты не стоишь! – Гарубазз поднял к потолку толстый, похожий на сардельку палец.

И Соло согласился, отдав серебро за отличное оружие. Следом пробежала строка:

Умение – Дарующая рука путешественника – поднялось до 2-го уровня – плюс 25% к торговле.

После этого Соло приобрел штаны с сапогами, новенькую рубашку. Поддался на уговоры поменять куртку. А после покупки кирасы деньги закончились.

– Теперь ты стал похож на человека, а то ходил как подзаборник! – подвел итог Гарубазз, улыбаясь.

Соло и чувствовал себя теперь как человек, а не как «раб» Круна....

«Может, пойти ему по башке надавать?» – заиграл желваками он.

– Ты что, парень, обиделся? – не понял реакции гном.

– Да так, вспомнил одного урода... – и настроение испортилось.

Гарубазз не знал историю Соло, но, видимо, у того на лице было все написано. И гном решил его отвлечь.

– Держи от дядьки Гарубазза подарок!

В руку Соло легли кожаные, хорошо выделанные перчатки.

– А то мозоли натрешь с непривычки о новое оружие, – хохотнул гном почти так же, как Вах тогда у скалы.

Соло глубоко вздохнул, пытаясь успокоиться.

– Ты бы снял комнату в трактире, пригласил девушку, отдохнул, а то после тяжелых сражений нервы не в пи... – он осекся. – В общем сходи, развейся...

И Соло решил развеяться!

– Крун! Где ты, сволочь?! – ворвался во двор кузницы Соло, когда на город уже опустилась ночь.

Он знал, что неигровых персонажей, которые не являются врагом-мобом, побить нельзя, нет такого в разработке игры. Но гнев Соло успокоить не мог, даже девчонку выгнал из снятой им комнаты.

– А, щенок вернулся! – зашипел Крун, появившийся из дома. – Неблагодарный сопляк! Я ему баньку топлю целый день, а он увел у меня мое кайло, приперся ночью, да еще и бузит! Поди и руду не купил?!

«А руду-то можно было спихнуть трактирщику вместе с наручем воина», – вспомнил Соло, как продавал наруч 10-го уровня, чтобы снять комнату в трактире «Пыль у дороги» надолго.

– А кайлом не хочешь за свои делишки?! – прорычал парень, сжимая кулаки и направляясь напрямик к кузнецу.

Внезапно под висевшим над головой гнома его именем проявилась красная шкала жизни с опознаванием уровня, и Крун схватил боевой молот...

Соло был так ошарашен невероятностью ситуации, что пропустил первый удар в грудь, отлетев метров на пять, и его линия жизни сократилась в половину.

А что вы хотели? Крун, неожиданно ставший врагом, имел 10-й уровень, а у Соло был всего лишь 6-й.

Хорошо, что Соло не забыл разместить эликсиры в панели быстрого доступа. Выдернув пузырек из кармашка на поясе, выпил его одним глотком.

Следующая атака молотом прошла мимо цели, разнеся угол бани, и бывший помощник кузнеца был до глубины души поражен наглостью Круна – баня была холодной!

– Ах ты, приплюснутая бородатая тварь! – взревел Соло и его меч со свистом распорол воздух, развалив левое мясистое плечо гнома.

Крик боли и злобы вырвался из глотки Круна, глаза загорелись красным огнем, по всему телу пробежали всполохи пламени, и гном увеличился втрое!

Тут же пробежала строка:

Вы освободили Пламенеющего Падшего гнома.

Рев разлетелся по округе, и смертельный молот едва не снес голову Соло ударом с неудобной руки. Парня спасло предчувствие атаки, когда он нырнул под левую руку монстра. Жаль только, мечом воспользоваться не успел.

Теперь от баньки остались лишь фундамент и куча щепок. Крун в очередной раз махнул молотом, но противник уже находился за его спиной. Меч по имени Двойной удар вошел

в середину спины, но выдернуть свое оружие Соло не успел, получив удар рукой наотмашь. Пространство озарилось звездопадом из глаз, и парень жестко впечатался в стену сарая, бывшего его комнатой.

Следующий удал он успел увидеть, но при этом почти умер. Молот врезался ему в грудь, и все померкло. Спасло то, что стенка сарая была не из бревен, а из досок. Соло пробил ее своим телом, очутившись где-то в глубине, заваленный сеном, досками и бочками.

До слух отдаленно долетал рев взбесившегося гиганта-гнома. Соло в полубессознательном состоянии вынул второй бутылек «Волшебного глотка», но выпить не успел. Лежавшая на нем бочка отскочила в сторону, и мощная ручища Круна ухватила его за ногу.

«Неужели опять?..» – Соло вспомнил, как Рысля мотала его по всей поляне, и полетел в центр огады, уронив при этом спасительный пузырек красной жидкости.

Очередная вспышка боли от удара о твердую землю, и хрип вырвался из многострадальной груди. В этот момент Соло вспомнил, как Крун его эксплуатировал, и гнев заставил открыть глаза.

Ночное чернеющее пространство сменилось на серое, при этом мигающее кровавым туманом. Выбираясь из глубины разрушенного сарая, к Соло неторопливо приближался огромный гном.

«Почему он так неспешно идет?» – не понимал измученный молодой паладинум.

Крун поднял молот над головой и медленно завалился навзничь, из-за чего лезвие меча Соло вышло из могучей груди.

Вы убили Пламенеющего Падшего гнома.

Вы убили противника выше себя уровнем.

Вы приобрели умение – Наказание 1-го уровня – плюс 10% к интеллекту.

Вы получаете 7-й уровень.

«А как связан интеллект с наказанием?» – вяло размышлял Соло, и его рука с чудовищным усилием вынула из кармашка на поясе эликсир «Волшебный глоток».

Не зря так назван этот чудодейственный эликсир. Соло вскочил на ноги, осмотрел себя и подошел к мертвому гиганту, хотя усталость от боя не прошла.

– Это же надо, я убил программу-паразита! – усмехнулся он и неожиданно легко перевернул труп на бок.

Взгляд уцепился за новое имя Круна.

«Падший гом... Знакомое слово», – в памяти всплыл разговор с Вахом у скалы, и тот также назвал Круна гомом...

«Что же получается, Вах тоже бился с Круном, а после смерти гнома появляется новая программа-паразит?..» – сегодня углубляться в размышления ему уже не хотелось, и он бросил это занятие.

Выдернув меч из тела, обтер его об одежду поверженного.

«Как получилось, что один удар игрока 6 уровня убил монстра 10 уровня?»

Размышляя по этому поводу, Соло глянул на клинок:

Меч Двойной удар, вероятность критического удара 40%, поражение холодом 25%. Нет требований к уровню.

«Неужели поражение холодом его доконало? И похоже, прошел критический удар!»

Соло глянул на убитого и заметил разваленное почти надвое плечо.

«Это что получается, за каждое попадание прибавляется 25% поражение холодом?! Не, вряд ли, это я губу раскатал...»

Соло решил на следующий день сходить к Гарубаззу и поблагодарить за оружие. А также завтра надо поднять кузнечное дело, выпрямляя свою кирасу.

Он так устал за этот бой, что чуть не забыл про лут¹⁰.

Подняв кольцо, расплылся в довольной улыбке:

Кольцо Прибавления – плюс 20% к уровню здоровья.

– Вот это подарок! – воскликнул Соло и без каких либо эмоций забрал дополнительную добычу в тридцать пять серебряных монет. – Если так пойдет, то ведь реально за три-четыре дня можно получить 25-й уровень!

На этой высокой ноте Соло решил осмотреть дом Круна и забрать все что понравится, причитающееся победителю в качестве трофеев.

Жилище оказалось небогатым. Собрав еду, решил здесь же и перекусить. Умываясь, почувствовал жжение на щеке. Видимо, когда он с помощью молота бешеного гом влетел в сарай, что-то распороло ему лицо.

«А почему "Волшебный глоток" не залечил рану? – удивился Соло, но тут же вспомнил слова Гарубазза. – Значит пока я не воскресну после игровой смерти, мое тело будет покрываться шрамами от битв...»

Он стал припоминать встречавшихся ему игровых персонажей и не мог вспомнить хоть одного со шрамом на лице или руках. Это означало, что таких везучих, как он, не так уж и много.

Наскоро перекусив, пошел в кузню, благо что Падший гом ее не развалил. И здесь на него нахлынула ностальгия. Все же три недели он работал с горячим металлом, и ему это нравилось, как бы не ненавидел Круна его помощник.

Не став откладывать на завтра то, что можно сделать сейчас, Соло переоделся в кузнечную робу и приступил к правке своей кирасы.

Лучи восходящего солнца скользнули на порог кузницы, когда дело было завершено. Соло, как всегда, подняли Кузнечное дело за выполненную работу, и это радовало – опыт стал расти быстрее предыдущих недель. Парень собрал все магические инструменты Круна и разместил их во внутренней сумке, которая занимала лишь одну ячейку.

Осталось дело за малым – поблагодарить Гарубазза.

Уже несколько дней Соло ходил по городу, выполняя различные поручения, но его уровень не менялся. Рост опыта двигался медленно, так как сражений пока не предвиделось. Каждый день, проходя мимо разоренного хозяйства Круна, Соло ждал появления двойника программы-паразита, но ничего с той ночи не изменилось. Лишь в трактирах обсуждали исчезновение гномьего жида.

И вот с очередным утренним обходом города Соло вышел к кузнице, где раздавались удары молотка. Остановившись напротив калитки, он с любопытством наблюдал, как новый гном восстанавливает разрушения. И это был не Крун.

– А ты ждал возвращения любезного дядюшки Круна? – прозвучал знакомый голос за спиной.

– Вах! Рад тебя видеть! – Соло с удовольствием крепко пожал руку бородатого воина-гиганта.

– Я так понимаю, ты к нему наведалься в ту ночь? – на всякий случай уточнил Вах.

– Типа того.

¹⁰ *Лут* (от англ. *loot* – «добыча») – любые предметы, ресурсы или деньги, выпадающие из НПС неигровых персонажей – монстров – после их убийства, которые игрок может забрать себе. Другим словом это – трофеи.

– Ну и как тебе Падший? – хохотнул в бороду воин, подросший уже до 36-го уровня.
– Могу предположить, ты с ним тоже был знаком... – сощурил серые глаза Соло.
– Было дело.
– А ты не мог предупредить? – без злобы укорил он воина.
– Только истинный паладинум мог пробудить демона, – продолжал улыбаться Вах. – И если бы я тебе сказал, вряд ли ты бы пошел к нему.

Соло ненадолго задумался, а когда вернулся из размышлений, глядя на очередного хозяина кузницы, спросил:

– И что теперь, новый гном – тоже паразит?
– Кто его знает, Соло... В последнее время в виртуале творятся странности, много неясных ошибок в игре, и не только в нашей. Ты давно в реал выходил? – Вах стал серьезным.
– Да на днях. А что?

– В форумах сплошные дебаты о сбоях в сетях. Но самое интересное, это творится по всему миру, я не беру виртуальные игры! Правительства ищут хакера под ником ИИХ. Он уже в международном розыске! Все, что связано с непонятными изменениями во всех сферах мира, дело рук этого хакера. Но многие считают, что это какая-то терророрганизация. Просто невозможно в один момент на всей Земле совершить множество козней.

– Я эту информацию пропустил, – безразлично ответил Соло. – Меня вообще мало интересуют сети, а сюда, в «Открытый мир», друган сблатывал.

– Тогда тебе проще! – вновь улыбнулся Вах. – Кстати, интересное имя, – мотнул он головой на надпись, парящую над игроком. – Любишь «Звездные войны?»

– Нет, – ответил парень.
– С нашей первой встречи ты неплохо подрос в уровнях, – перешел на другую тему Вах.
– Ты же сам говорил: наш с тобой класс удачливый, – подмигнул Соло.
– Это верно! А про Падшего я думаю, он – одна из выходов ИИХа, так как не может быть такого, что неагрессивный НПС, дававший задания для развития перса, вдруг становится агрессивным. Посмотри, сколько неигровых персонажей ходит в игре. А представь, что все они в один момент переродятся в каких-нибудь тварей...

– Думаю, мы будем быстро прокачивать своего персонажа, в принципе, как и умирать, – засмеялся Соло.

Вах поддержал веселье и, просмеявшись, подал руку для рукопожатия.

– Ладно, друг классовый, мне надо одно дельце закончить. Еще увидимся!

– Увидимся! – махнул рукой вслед воину Соло.

Когда Вах скрылся на другой улице и мир вновь превратился в многоголосый муравейник из множества реальных и нереальных игроков, Соло еще раз глянул на «брата» Круна и пошел на выход из города. На сегодня он поставил себе задачу – найти хотя бы одну тропу через Обводной хребет, так как выход из долины по ущелью достаточно долгий, а ему не терпелось познакомиться с остальным миром.

Уже у самого подножия Соло вновь наткнулся на парочку несерьезных лесных тварей, с которыми было даже неинтересно состязаться в ловкости. Двадцать пять процентов поражения холодом давали быстрые результаты.

Соло собрал выпавшие из мобов трофеи в виде медных монет и пары перчаток, которые даже не стал надевать, и осмотрелся. Странно, но тропа, по которой он пришел к этому месту, привела в никуда. Глаз не цеплялся ни за один камень или насыпь – здесь подъема не было.

– Как это понимать? – Соло рассматривал уходивший ввысь склон и не замечал каких-либо зацепок.

Ему ничего не оставалось делать, как привязать точку возрождения к этому месту и двинуться вдоль нависающей кручи. Но, не пройдя и пятидесяти метров, наверху заметил что-то вроде тропы, точнее, ее части.

Вы получили к умению Глазастый искатель 5% удачи к поиску.

– Ух ты! – обрадовался путешественник. – Выходит, нужное место нашел!

Но чтобы добраться до начала тропы, пришлось попотеть, играя в скалолаза. При этом он пару раз чуть не сорвался вниз. Высота, конечно, небольшая, метров семь, но убиться бы хватило.

Вы получаете 5% к Ловкости.

– Хоть не зря я корячился, – Соло уселся на камень у тропы, утирая пот, и глянул вниз. Красота лесов завораживала. Солнце радовало, насыщая зелень теплом. Ветер шумел, раскачивая макушки деревьев. Птички соревновались в пении.

– Эх, хорошо-то как! – потянулся Соло, хрустнув спиной. – А теперь продолжим путь!

Тропа поднималась все выше, петляя между камней, но было видно, что она не настолько популярная. Где-то приходилось выбирать более удобный путь, иначе не преодолеть препятствие. Все камни оказались подвижными, качаясь при нагрузке на них. Это было, мягко сказать, не очень приятно.

При очередной задержке и поиске прохода Соло заметил похожее на тропу ответвление влево.

Тут же промелькнула надпись:

Вы получили к умению Глазастый искатель 10% удачи к поиску.

– Опана! Что это я нашел? – обрадовался Соло и свернул с тропы.

Осторожно пробираясь, поглядывал вперед, дабы не напороться на сюрприз. А сюрпризом оказался малозаметный вход в пещеру в глубине кулуара¹¹.

– Ага... пещерка... – азарт, подгоняемый адреналином, боролся со здравым смыслом.

Не тот еще был уровень у Соло, чтобы сломя голову лезть в мало кому известный проход. В принципе, достаточно закрепить точку возрождения на входе и, если напорешься на что-то довольно серьезное, то по возвращении на виртуальный божий свет можно отказаться от повторной попытки. Но Соло еще не знал, что такое умереть в игре, и это его немного останавливало. Он помнил боль от ранений и повреждений его тела, и та была достаточно чувствительной, как, собственно, в реальной жизни. А что тогда игрок испытывает в момент смерти? Присуший всем обычный человеческий страх перед неизвестностью пытался взять верх, хотя...

Соло нажал клавишу в виртуальном меню, и точка привязки изменилась. После чего он полез в свой багаж.

«Какой же я предусмотрительный!» – похвалил себя молодой паладинум и достал из инвентаря факел с огнивом.

Пламя заплясало рваными тенями по неровностям глотки пещеры, и исследование началось. Во время движения от ног спелеолога поднимались облачка пыли. Видимо, давно здесь никого не было. С одной стороны, это ужасно радовало, с другой – чудовищно настораживало.

¹¹ Кулуар (от фр. couloir – проход, коридор) – ложбина в склоне горы, направленная вниз по линии тока воды. Широкая в верхней части, сужается внизу. Пути сброса воды и камней.

«Если сюда давно не ступала нога человека или другой разумной расы, то это дает шанс найти что-то очень привлекательное в качестве добычи, – по пути рассуждал Соло. – Но есть один нюанс... Здесь могут быть очень, нет, о-о-очень серьезные противники! А с моим 7-м уровнем... Так, стоп! Хватит накручивать и себя запугивать!»

И только он разогнал неуместные мысли, как глаза уловили какой-то блеск в стене. В этот момент ему вновь добавили процентик к умению Глазастый искатель.

Рубин самородок, нераспознанный.

– Драгоценный камень! – обрадовался Глазастый искатель и чуть было не полез за кайлом. – Погоди...

И вновь погружение в раздумья.

«То, что нераспознанный, скорее всего, пока не добудешь его. Хотя что там распознать-то? Это ладно. Дело в другом... Начни я колотить по камням, шум эхом разнесется по всей пещере. Как известно, в начале подземного пути обычно бывают мелкие, неопасные твари, но на звуки ударов могут выползти такие...» – у Соло пробежали мурашки, подняв «мех» на загривке.

Глянув еще раз на манящий красный отблеск, решил идти дальше, оставив отметку у места находки.

«По обратной дороге вытащу, если, конечно, не буду нестись сломя голову...»

Новый, синеватый, отблеск процент к умению не прибавил.

Топаз самородок, нераспознанный.

И снова метка у места находки.

«Богатая пещерка!» – улыбнулся искатель сокровищ и сделал шаг...

Вдруг все изменилось. Мгновение назад кишка пещеры была сухой и пыльной, но тотчас поменялась на влажную, со срывающимися с потолка каплями.

«Это что?!» – Соло завертелся по сторонам, выставив перед собой меч.

Сырость была везде, как спереди, так и сзади. Мозг кричал вернуться назад, а человеческое любопытство показывало ему язык.

«Так, спокойно! Ничего страшного не произошло, возможно, это переход в другую локацию, и всё».

Соло глубоко вдохнул и медленно выдохнул. В этот момент он пытался обострить слух до предела, и это ему удалось. Где-то впереди он уловил шорохи и тяжелое дыхание.

А вот и местные аборигены...

Тоннель плавным изгибом уходил вправо, приближая к неизбежной встрече. И каким бы сильным сейчас не было желание погасить факел, чтобы подкрасться незамеченным, Соло прекрасно понимал, что от того, кто живет во тьме, ему не скрыться. Оставалась надежда на то, что он сможет ослепить пещерного жителя.

Кишка тоннеля начала раздаваться вибрирующей. Соло сглотнул, напряженно всматриваясь в темноту. Шлепающие шаги поспешно передвигались то в одну сторону, то в другую. А тяжелое дыхание все чаще срывалось на рык. И не успел юный спелеолог понять, кто перед ним находится, как что-то сильное ударило в грудь.

Дыхание тварь не сбивала, так как Соло в последний момент отклонился в сторону, но при этом он все равно отлетел к стене и едва не уронил меч.

Глаза зацепились за надпись над злобным мобом, и сразу мелькнула строчка:

Терр 10-го уровня – неизвестный.

Почему неизвестный, Соло не стал рассуждать: сейчас он приготовился к атаке Тгрра, причем сам был совершенно спокойным, ведь разница в уровнях невелика.

Что собой представлял противник: огромная вытянутая голова, похожая формой на голову доисторического ящера, при этом вся усеянная острыми костяными наростами, две мощные лапы, которыми, скорее всего, роет проходы, и хвост. Плюс зубастая пасть. Ах да! Ослепить его невозможно ввиду отсутствия глаз.

Тгрр атаковал и сразу получил продольный порез головы справа, но мощный хвост ударил по ноге так, что Соло буквально перевернулся в воздухе.

Падение было жестким, но ожидаемой атаки не последовало, Тгрр терся о стену раненым боком и протяжно рычал. В этот момент его шкала жизни неумолимо уменьшалась.

– Что, сволочь, холода не любишь? – язвительным тоном проговорил Соло, хромая приближаясь к своей жертве.

Да, именно к жертве! Один взмах, и нет левой ноги. Следом проникающий удар сверху, и...

Вы нанесли критический удар Тгрру неизвестному. Смерть Тгрра 10-го уровня.

– И? – не удержался от вопроса Соло, но дальнейшего комментария не последовало.

«Странно...»

Соло поднял трофей:

Амулет Сомнамбула – плюс 2% к ночному зрению.

«Амулет лунатика? Ну и фантазия у разработчиков! Хотя если он действительно помогает... То это здорово!» – обрадовался он и надел его на шею.

Ничего не произошло. Из этого следовало: либо факел мешает, либо два процента – это ни о чем...

Глянув еще раз на головастика-мутанта, Соло решил идти дальше. Тоннель продолжал расширяться, и молодой паладинум вышел в куполообразную пещеру. В ней имелось еще два ответвления, а по центру, видимо, когда-то давно, часть свода обвалилась, устроив пирамиду из скальных обломков, и вот возле этой пирамиды стоял... сундук!

Глянув по сторонам и не обнаружив опасности, Соло быстрым шагом очутился рядом с ним:

Сундук темного орка Обдэрра, нужен ключ.

«Нет, вы что, издеваетесь?! – возмутился "счастливый" обладатель неизвестно чего. – Я быюсь за это добро, рискуя жизнью, а тут на тебе – нужен ключ! Теперь понятно, почему сундук охранял моб всего 10-го уровня...»

И со вздохом убрал находку в инвентарь.

В тот же миг из перпендикулярного к его пути входа выскочила огромная тварь... 57-го уровня!

Сразу пробежала «радостная» строка, хотя Соло и так уже прочитал обозначение, парившее над пещерным «сюрпризом»:

Схиш, Пожиратель страха, 57-го уровня – неизвестный.

Соло выставил перед собой меч и факел, словно пытаясь огнем отпугнуть незваного гостя, кроваво-красная шкала жизни которого была в пять раз длиннее и в добавок в два раза жирнее его собственной линии. Как бы ты не пытался настроить себя, что это только игра, пусть и виртуальная, с полным погружением, но ладони сразу вспотели, а волосы встали дыбом. И не только из-за разницы в пятьдесят уровней: тварь просто источала смертельную опасность для всего живого, не издавая ни единого звука. Она не рычала, не шипела и даже передвигалась неслышно, обходя вооруженную добычу. А когда ты один в пещере и это крылатое чудовище загородило выход, откуда ты пришел и на который так рассчитывал, то тебе непроизвольно становится жутковато.

О такой гадине Соло ни разу не слышал. Ему даже посчастливилось как-то раз в ордене магов быстро полистать бестиарий мира. Конечно, там хватало всякой опасной мерзости, но когда ты сам встречаешь ту, о которой нигде не упоминалось даже намеком...

Вытянутое тело Схиша было изогнуто дугой и в холке достигало метров пяти, а в длину – еще больше. На вид неуклюжие длиннющие конечности со здоровенными когтями на пальцах ступали мягко и неслышно. На передних лапах, соединенных с телом, как у белки-летяги, имелись крылья. С наружной стороны их покрывала гладкая черная шерсть, как, собственно, и все тело Пожирателя страха. Голова, как уже не удивило Соло, не имела глаз, зато широченная пасть с двадцатисантиметровыми зубами практически предвкушала свежее мясо, медленно открывалась и закрывалась.

То, что Соло потратил последние деньги на наручи, спасло его предплечье, когда неожиданно резко длинная лапа Схиша чиркнула когтями по руке, при этом выбив факел.

Как Соло отреагировал клинком, он, естественно, не знал, но ударившая его лапа получила порез. Видимо поэтому Схиш не атаковал сразу вторично, а начал передвигаться влево и вправо, примеряясь.

Соло глянул над тварью в надежде, что двадцать пять процентов холодом также начнут действовать, как и на Тггра, но 57-й уровень неумолимо горел смертельно-безысходным для парня кровавым цветом. В этот момент совсем некстати Соло вновь вспомнил, что не знает ощущений причиненной игровой смерти, и ему стало страшно до дрожи в коленях и судороги в животе.

Когда Схиш замер, молодой паладинум сглотнул. Сейчас его била крупная дрожь. Он даже представил, как зубы рвут его плоть. Мгновение, и горбатая спина твари вздыбилась холкой длинных жестких волос. Оскаленная морда резко повернулась в сторону соседнего прохода, и незаметно быстро Схиш рванул в прыжке. Синее пламя объяло крылатую бестию, и ее остов рухнул на каменный пол, источая дымок.

Соло тут же чихнул от резкой вони сожженной кислятины.

– Факел подними, – послышался тихий голос из темноты тоннеля, где горели две кровавые точки, сразу сменившиеся обычными человеческими глазами.

Парень поднял древко, на котором продолжало полыхать пламя, вырвавшееся из темноты худощавую, высокую, почти на две головы выше его самого, фигуру в плаще.

Некромант Greyzver 99-го уровня присел у останков Схиша, поднял какие-то небольшие предметы, осмотрел и убрал к себе в сумку. Тут же сверкнула снежно-белая сталь клинка, и обе кисти твари также исчезли в инвентаре Greyzvera.

«Некромант?! – обалдело глядел на него Соло. – В нашей игре нет таких персонажей, как некромант! Даже если разработчики решили сделать неожиданный для всех сюрприз и сегодня утром ввести нового перса, то за полдня, счастливчик, кто первым его приобрел, не смог бы прокачать такого необычного персонажа до... 99-го уровня! 99-й уровень – обалдеть!»

– Чего уставился, некромантов никогда не видел? – выпрямившись, Greyzver направился к выходу из пещеры.

– Нет... – так и стоял как истукан молодой паладинум.

– Если хочешь, можешь оставаться здесь, но прилизанные по одному не лазают, – на ходу, не поворачиваясь, проговорил некромант.

Соло сорвался с места в след за спасителем.

Когда они поравнялись, Greyzver спросил:

– Каким образом ты попал в пещеру, где mobs 57-го уровня обитают?

– А что такого? Я, между прочим, завалил двадцатиуровневого, когда сам был еще 3-го, – горделиво хмыкнул Соло.

– Да неужели? Только моб был уже при смерти, – с сарказмом заметил Greyzver.

– Ну и что? – буркнул парень. – Ты вон вообще Некр, а у нас их не бывает в мире!

– Где это – у вас? – посмотрел на парня некромант и тут же добавил: – Хотя да, ты как-то странно выглядишь...

– Я – странно?! – обалдел от сказанного Соло. – Да ты на себя посмотри!

Они вышли из пещеры. Солнце сильно слепило, и некромант накинул глубокий капюшон на голову, так что молодой паладинум не успел его рассмотреть.

– Странно... – проговорил Greyzver, осматриваясь. – Какая-то новая локация?.. Здесь я ни разу не бывал...

– Да не может быть! – не удержался парень, чтобы не съязвить.

Некромант всматривался вдаль, где почти в середине долины располагался город, и не обратил внимания на поддевку молодого воина.

– Что за город? – не поворачивая лица, поинтересовался некромант.

Соло понял, что этого смертоносца ничем не пронять, и ответил как есть:

– Город Ланткúр – начальная локация для новичков. А если ты заметил какой у меня уровень, то можешь и так понять, ты ведь у нас догадливый, что большего я и знать не могу. Не выбирался я еще дальше этого каменного мешка Обводного хребта. Хотя сегодня это и намеревался сделать – перейти хребет...

– Твой ведь класс воина-танка? – не в тему спросил некромант.

– Ну да, – пожал плечами Соло.

– Тогда не переживай, себя ты быстро прокачаешь, – тон Greyzvera стал каким-то дружелюбным.

– Если бы ты знал, как долго я к этому шел... – вдруг нахлынули воспоминания неудачного начала игры на парня.

Некромант это заметил и отвлек его от мыслей:

– Интересное ты имя выбрал, подходит для игрока-одиночки.

– Ничего себе! – Соло повернулся к некроманту. – Я ведь именно поэтому и взял такое имя – хотел одиночкой играть! Не хочу ни в какие кланы вступать или группы собирать. Ненавижу, когда мне кто-то указывает, как мне жить, навязывая свое! Вот только в городе все считают, что я любитель «Звездных войн», раз такое имя выбрал...

В этот момент некромант повернулся к нему лицом, и Соло смог его разглядеть. Длинные, прямые, такого же цвета, как глаза, черные волосы трепались ветром Обводного хребта. Вытянутое, суровое и неприятное лицо с волевым подбородком имело сероватый оттенок. На лбу, словно вплавленное в кожу, очерченное прерывистой окружностью, слабо мерцало желтоватым свечением подобие пентаграммы. Закрывая область глаз, по щекам до подбородка спускались две черные полосы, напоминающие сплошную татуировку. Тонкие губы Greyzvera слегка улыбнулись.

– Ничего смешного в этом нет, – нахмурился Соло.

– Я не над именем, – пояснил некромант. – Я тоже не люблю, когда мне указывают, поэтому всегда один работаю...

Как-то странно закончил фразу Greyzver, но Соло от его признания стало легче, и он тоже улыбнулся.

– Раз мы всё выяснили, – продолжил некромант, – может, ты меня проводишь в город и расскажешь, что здесь и как?

Соло глянул наверх. Где-то там, в вышине, заканчивался гребень хребта, через который он сегодня планировал перейти, после чего вздохнул и устремил взор в сторону города.

– Ну что ж, неожиданный и страшный попутчик, пойдем знакомиться с местными аборигенами, – показал в сторону тропы Соло.

Некромант достал из инвентаря уродливого вида посох и, опираясь на него, зашагал по тропе.

Вы получили квест: Ознакомить напарника с миром. Время выполнения определяется.

«Не понял, какого напарника? Я игрок-одиночка, забыли?!» – Соло встал как вкопанный. Greyzver обернулся:

– Что-то случилось?

– Ты что, на меня проклятье наложил?! – нахмурившись, засопел парень.

– С чего такие доводы? – спокойно поинтересовался некромант.

– По полученному квесту определил, – злился молодой паладинум.

– Поверь, Соло, мне незачем без причины творить свою магию. Ты мой уровень видел?

Молодой воин вновь глянул на обозначение персонажа, которое висело у некроманта над головой. Номер уровня вместо ромба, как у всех в «Открытом мире», замыкал кругляш с пляшущими острыми языками черного пламени. Вправо от него вытягивалась линия-шкала, определяющая жизненную энергию персонажа, также обведенная черным контуром. Вместо зеленого цвета шкалы, как у всех нормальных «открытомирцев», линия наполнялась фиолетовой живой субстанцией, которая нередко показывала смешение с цветом контура. Ник персонажа Greyzver был также написан фиолетовым цветом. А контрастом во всем этом «великолепии» являлась надпись правее имени, изображенная тонкими, пляшущими, словно пламя, красными линиями – некромант.

После созерцания чужеродного обозначения перса Соло еще раз глянул на кривой посох, увешанный различными тесемками и перьями, на который сверху, друг над другом, были насажены три маленьких человеческих черепа (кому они принадлежали, лучше не думать), а вершиной посоха служила лапа какого-то небольшого чудовища, которая удерживала когтями вытянутый синий кристалл.

Соло вздохнул, все также злясь на ситуацию.

Сейчас он вспомнил разговор с Вахом про странности и ошибки в играх мира. Значит, его квест может быть одной из этих ошибок. И как теперь быть? Не хотел он играть в группе, тем более с некромантом, непонятно откуда взявшимся...

Ничего не оставалось делать, как выполнить обещание.

– Ладно, пойдем, мое проклятье, – махнул головой Соло, и Greyzver продолжил движение по тропе.

Некр ловко перебирался с одного камня на другой, перепрыгивал там, где Соло приходилось перелезть с трудом, будто некроманты только и делают, что занимаются скалолазанием.

На спуск времени ушло намного больше, чем на подъем к пещере. Соло прыгнул на землю и вытер струящийся пот. Склон остался позади. Он достал из ножен клинок и, указав направление, зашагал вдоль хребта в сторону тропы.

Весь путь до города прошел в молчании и спокойствии. Такое ощущение, что твари чувствовали присутствие некроманта и боялись показать свой нос. Единственная печаль в том, что Соло забыл добыть драгоценные камни в той пещере и вспомнил об этом только на подходе к Ланткүру.

Впереди обозначились стены города, движение по тракту в обе стороны и естественная суета у ворот. В общем ничего не изменилось. Но как отреагируют НПС и игровые персонажи на появление некроманта?..

Соло остановился и посмотрел на Greyzvera:

– Ты только агрессивно не реагируй на отношение к тебе, а то у меня был случай... НПС превратился в смертельно-опасного моба...

– Я так понимаю, ты с ним справился, – не спрашивая, а утверждая проговорил Некр.

– Мне пришлось. Но все же... – Соло, не отрываясь, смотрел на попутчика.

– Если на меня не нападут, я никому не причиню вреда.

Реакция жителей и гостей города показала себя сразу. На тракте все расступались и шаркались. Стражи ворот настороженно проводили взглядом странную парочку, но вопросов не задали.

Новость мгновенно облетела весь город. Многим знакомый бесстрашный паладинум Соло вернулся в город с некромантом 99-го уровня!

Первым делом Greyzver хотел получить какой-нибудь квест, и парень повел его по известным ему торговцам, трактирщикам и другим неигровым персонажам, которые обычно давали поручения.

На центральной торговой площади народу было, как всегда, не протолкнуться. Но сегодня Соло даже ни разу не задел плечом: живая масса обтекала воина и некроманта. Впереди замаячила палатка алхимика. Этот персонаж всегда мог предоставить множество заданий.

Рынок голосил обилием продаваемого товара и настойчивыми возгласами торгующихся покупателей. Среди всего этого шума Соло неожиданно уловил смутно-знакомый, презрительный, напоминающий твякающее карканье голос:

– Вот мы и встретились!

Маленького роста гоблин мгновенно нанес удар ножом в правый бок Соло... Раздались испуганные крики, и толпа в мгновение ока разбежалась, освобождая центр площади. Гоблин взмыл над землей, корчась от боли. Его глаза полезли из орбит, и по зеленой коже стали расползаться черные разводы, быстро поражая и разъедая ее. Ужас перед смертью отпечатался на его морде. А спустя секунду останки рухнули на брусчатку рыночной площади, источая едкую вонь.

Соло посмотрел на порезанную куртку: это единственное, что успел сделать гоблин, потом на некроманта, красные глаза которого вновь сменились на человеческие, а горевший синем огнем кристалл его посоха снова стал бесцветно-мутным.

– Ты мне опять жизнь спас, – вроде упрека выдал Соло.

– Не стоит благодарности...

Ближе к вечеру Соло привел некроманта в трактир, где снимал комнату, чем жутко напугал постояльцев и хозяина заведения. Но трактирщик благоразумно не противился гостю, спрятавшись в подсобке.

Заказав ужин и эля, Соло сам принес поднос в комнату, так как помощник трактирщика тоже был в шоковом состоянии от такого гостя.

– Не пойму, – хмурился Некр, – как такое возможно, что во всем городе нет ни одного квеста на выполнение? Конечно, я заметил, что здесь самые большие уровни персонажей – 41-й и 45-й, но и для таких должны быть задания.

– Я и так был уверен, что никто не захочет с тобой связываться, а после твоего шоу с гоблином и подавно. Видел, как испугался алхимик?

– Мне он показался глухонемым, – поднял брови Greyzver.

– Насмешил! – Соло отрезал от куска мяса ломтик и засунул его в рот.

– И что смешного?

Прожевав и запив элем, молодой паладинум продолжил:

– Ты попробуй зайти в дом Радости, к девочкам...

– И? – Некр не понимал, к чему клонит Соло.

– Ты же знаешь, что девочки притягательного поведения никому не отказывают? Для них главное, чтобы оплата была!

Некр поднял брови в ожидании продолжения.

– Вот и увидишь, что с тобой в комнату никто не пойдет, даже если ты ее засыплешь золотом и драгманиями.

– Почему же? Я настолько непривлекательный? – усмехнулся некромант.

– Да ты в зеркало на себя глянь! Одна только надпись мелким шрифтом чего стоит... Не говоря о том, что у тебя уровень на 19 единиц выше чем наш «потолок»¹².

– Значит, все-таки я не в своем мире...

– Ну наконец-то дошло! – хлопнул в ладоши Соло, радуясь, что может немного поиздеваться над навязанным ему напарником.

– И все же я сначала думал, что новую локацию открыли... – размышлял Greyzver.

– В нашем мире никогда не было некромантов.

И раз уж он разговорил адепта смерти, Соло решил узнать, откуда тот появился.

– Ты вообще откуда взялся у нас?

– Как ваш называется? – вопросом на вопрос ответил Некр.

– «Открытый мир».

– А, Столичная Корпорация, я так и понял, – усмехнулся Greyzver.

– И как же ты понял, что это наш регион?

Отпираться смысла не было.

– Слишком уж у вас здесь красиво и мирно. Как всегда – отдельное государство.

– Ты просто еще не сталкивался с нашими тварями... – хмыкнул Соло.

– Зато наших ты сегодня имел честь лицезреть.

– Почему Схиш было написано – неизвестный? – вспомнил интересующий его вопрос Соло.

– В каком смысле – неизвестный? – не понял Некр.

– Схиш, Пожиратель страха, 57-го уровня – неизвестный. Так был определен этот моб.

– Там не было такого добавления.

– Значит, это для меня, игрока этого мира, он определился как неизвестный, – размышлял парень, запивая пережеванную пищу.

– Странная, конечно, ситуация. Я думал, что Корпорации строго следят, дабы не было связи между чужими серверами, – теперь выдал свои мысли Некр. – И у нас в «Ужасах» никто о таком не говорил.

– Значит, я угадал! – улыбнулся Соло.

– Ты о чем, об игре?

– Да. Твоя игра называется «Ужасы Крайнего Севера»?

– Именно так наша игра и называется, – подтвердил некромант, прислушиваясь.

– Ты что? – не понял реакции Соло.

– Ты ничего не слышишь?

Парень прислушался и помотал головой.

– Вроде сигнал тревоги. По крайней мере, похож на наш, – некромант поднялся, взял посох и вышел в коридор трактира.

Соло – за ним.

¹² «Потолок» – предельный уровень, до которого может подняться персонаж в игре.

Кроллаз поймал паладинума с некромантом у выхода.

– Привет, Соло! – невесело поздоровался маг.

– Привет! А ты какими судьбами здесь? – поинтересовался парень, уже четко слыша, как на окраине города звучат колокола и горны всеобщей тревоги.

– Я вообще-то к твоему... знакомому, – маг осторожно посмотрел на некроманта.

– Говори, в чем дело, – спокойно поинтересовался Некр.

– На город со стороны Обводного напали твари. О таких мы даже не слышали. Их уровни от 50-го до 57-го...

– Схиш, – угадал некромант, и маг кивнул.

Соло посмотрел на Greyzvera.

– Что ты от меня хочешь? – Некр, глядя на мага, не показывал никаких эмоций.

– Орден... просит у тебя помощи... – нехотя выдавил из себя Кроллаз.

– Что вы можете предложить мне за это?

– Золото, камни, – в глазах мага промелькнула надежда.

Все в городе понимали, что если твари его захватят и останутся в нем, то персонажи попадут в бесконечный рескил¹³, так как точки возрождения у всех внутри городских стен.

– Это меня не интересует. Мне нужны книги, эликсиры, – холодный взгляд адепта смерти был непроницаем.

Маг вздохнул:

– Мы так и думали.

– Зачем тогда предлагал другое?

– Надеялся, что ты соблазнишься, – невесело улыбнулся Кроллаз.

Некр молчал.

– Хорошо, твои условия мы выполним, – кивнул маг.

– Веди.

Greyzver внутренне улыбнулся, когда прочитал надпись:

Вы заключили удачный договор. Награда: книги и эликсиры по вашему требованию. Время исполнения – до полного очищения.

По дороге Некр достал несколько склянок с желто-слизкой жидкостью и передал Соло. У парня перед глазами тут же пробежала строка:

Очиститель, стопроцентный.

– Что это? – не понял парень. – Звучит не особо симпатично, да и выглядит...

– Перед боем выпей одну, – не поворачиваясь, начал объяснять некромант. – Схиши плюют ядовитой слюной. С твоим уровнем тебе будет достаточно двух плевков. А Очиститель ставит защиту от ядов, блокируя токсичное действие. Конечно, со временем эффект проходит, но тогда выпьешь вторую. Главное, больше трех не пей, а то загнешься от этого зелья. К нему необходимо привыкание прокачивать.

У Соло побежали мурашки по коже, когда он представил вкус этой необходимой гадости.

– Тебе тоже советую принять что-то от ядов, – обратился к магу Greyzver. – И своих предупреди.

¹³ Рескил (от англ. *resurrect* — «воскрешение» + *kill* — «убийство») — убийство персонажа игрока или НПС (монстра в игре) сразу после того, как он воскреснет.

Небо почти потемнело, к тому же затягивалось тучами. Поднявшийся ветер принес запах дождя. Чем ближе троица подходила к месту вторжения, тем громче были слышны крики ярости и вопли боли.

Широкая улица вывела на площадь для празднества, которая почти примыкала к стенам Ланткúра. Множество огней освещало эту часть города.

Соло впервые в игре увидел такое масштабное скопление дерущихся и раненых воинов, которых здесь же, в стороне, пытались исцелить лекари всех мастей.

У высокого, красивого дома стояла кучка магов, которые пока не принимали участия в отражении нападения. К ним и направились Соло, Greyzver и Кроллаз.

– Архимаг Бóзучир, – представился древний старец 70-го уровня с идеальной осанкой, пепельная борода которого была намотана на правую руку, удерживающую внушительного вида посох.

– Некромант, – ответил Greyzver.

– Я понимаю, раз вы здесь, значит, отозвались на наш призыв о помощи? – вежливо поинтересовался архимаг.

– Естественно, – без эмоций ответил Greyzver.

Соло наблюдал, как на стенах идет сражение, как падают умирающие воины, маги, стрелки и проныры. Персонажи всех классов обороняют город, их призвал наместник – архимаг. Это Соло уже слышал по дороге сюда.

– Вы знаете что-нибудь об этих тварях? – Бóзучир внимательно изучал странного нового персонажа «Открытого мира».

– Холод их только приостанавливает, электричество – раздражает, – начал без предисловий Некр. – Сразить можно огнем и оружием. Еще они плюют ядовитой слюной.

– Это всё? – на всякий случай уточнил архимаг.

– Всё.

Бóзучир повернулся к магам:

– Братья, вы слышали?! Оповестите всех! Соберите противоядия и принесите сюда!

Этого некромант уже не слышал: он с Соло пробиравался на стену. Мимо пронесли воина класса праведный боец: того били судороги, и изо рта уже пошла зеленовато-красная пена. Соло, не раздумывая, выпил Очиститель, и его передернуло, чуть не вывернув наизнанку.

– О боги! Какая гадость! Какая гадость эта твоя защита, Некр!

– Да не реви ты! Все будет хорошо! – Greyzver выбросил руку вперед, и сорвавшееся проклятье просочилось в тело Схиша, который кого-то пожирал.

Тварь забилась в припадке, все также не издавая ни единого звука.

– Добивай тех, кого я поразил! – крикнул некромант, указав на умирающего Схиша.

Дважды Соло повторять было не надо. Перепрыгнув через труп мага, он с ходу вогнал остриё меча в череп твари.

Вы нанесли критический удар противнику на пятьдесят уровней выше Вас. Смерть Схиши, Пожирателя страха, 57-го уровня – неизвестного.

Вы получаете 8-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 45%.

Умение – Карающий удар, повысилось до 5-го уровня.

Умение – Наказание, повысилось до 15% к интеллекту.

Вы получаете 9-й уровень.

Умение – Длань лекаря, повысилось до 3-го уровня.

Вы приобрели умение – Удар Смерти 1-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 30%.

Умение – Карающий удар, повысилось до 8-го уровня.

Вы получаете 10-й уровень.

Амулет Сомнамбула – улучшился до 5% к ночному зрению.

Вы приобрели умение – Шок Холода 1-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 10% выше.

Умение – Карающий удар, повысилось до 9-го уровня.

– А-а-а-а!!! – заорал Соло от боли, когда когти Схиша распороли ему щеку с плечом.

– Ты что, уснул там?! – рявкнул Greyzver, нанеся порчу напавшей твари, а следом с его посоха сорвалось синее пламя.

В этот момент в Соло прилетела слюна очередной гадины, запрыгнувшей на стену, и парень непроизвольно стал задыхаться. Но эффект отравления сразу прошел – Очиститель работал!

– Не зевай! – рычал Некр, поражая сразу двух Схишей.

Только сейчас до Соло дошло, почему он не увидел нападения. Столько информации за один критический удар просто выбило его из виртуальной реальности. Теперь он не отставал от некроманта, прикрываясь им.

По всюду раздавались крики призыва о помощи и яростные боевые кличи. Соло отбивал нападения, и его оружие сдерживало тварь, а Некр добивал ее.

За спиной слышались знакомые «Хэк!». Соло обернулся. Вах отражал атаку Схиша 51-го уровня, у самого же бородатого воина был все еще 36-й. Стрелок поддерживал его из арбалета, но Схиш был слишком большого уровня. В этот момент появившаяся очередная гадина втянула шею для плевка, и Соло прыгнул, толкнув старого знакомого. Едкая слюна попала на лицо парню, и он сразу стер ее, при этом задержав дыхание, но, видимо, защита первой порции Очистителя закончилась, и он стал задыхаться, чувствуя во рту привкус щелочи. Вах отбил атаку на парня, но когти Схиша распороли бородатому воину лицо, лишив глаза. Тварь наступила на грудь Ваха и разинула пасть.

Greyzver обернулся и вновь не увидел рядом с собой своего напарника. Тот лежал неподалеку от бородатого раненого воина, пытаясь выпить Очиститель. Некромант испепелил сразу двух Схишей, которые угрожали Соло и бородачу, и подбежал помочь, на бегу послав проклятье очередной твари.

Парень следом за противоядием выпил «Волшебный глоток» и серый спектр мира сменился на все цвета реальности, разогнав кровавый туман. Он тут же протянул зелье, восстанавливающее здоровье, Ваху. Тот выпил и оклемался.

Незамедлительно пролетела строка:

Вы выполнили первый классовый квест в игре: Защити воина класса. Награда: умение – Исцеление игроков группы, 20% к жизни – редкое. Защита игроков группы 20%.

Вы получаете 11-й уровень.

Вы получаете 10% к Ловкости.

Соло не обратил на это внимания, а глянул на укоризненный взгляд Greyzvera.

– Я тебе нянкой нанялся, что ли?! Куда опять убежал?!

– Да не ругайся, – Соло виновато глянул в кроваво-красные глаза некроманта. – Это мой знакомый, и он когда-то тоже мне жизнь спас. Не мог я его оставить без поддержки...

Вах, с новым уродливыми шрамами на лице, крутанул мечом и, стряхнув кровь Схиша, кивнул некроманту в знак приветствия. Greyzver ответил и, уже успокоившись, обратился к обоим:

– У нас проблемы. Там, – он указал посохом за стену, – у тварей есть поддержка. Кто-то их хилит¹⁴, и я примерно предполагаю, кто...

– Что надо делать? – тут же спросил Вах.

– Нам нужно зайти в тыл этой орде, как раз к тому факиру-айболиту, и я с ним справлюсь, но, чтобы быстрее все проверить, нужны танк, – Некр указал на Ваха, – и какой-нибудь лекарь, кто умеет восстанавливать здоровье.

– В группу до завершения сражения берете? – тут же спросил бородатый воин.

Некр кивнул, и у бородатого паладинума пробежала строка, указывая, что он принят в группу.

Вах завертел головой в поисках необходимого персонажа, когда некромант уничтожил вновь появившуюся тварь. В стороне виднелся отряд магов во главе с наместником – архимагом. Они ставили огневую стену и метали стрелы огня.

– Я могу! – вдруг выкрикнул Соло.

– Что ты можешь? – спросил Greyzver, не поворачиваясь, а наблюдая за стеной.

Вах тоже заинтересовался.

– Я только что квест выполнил, и мне дали редкое умение – Исцеление игроков группы, 20% к жизни!

– Ого! – присвистнул бородатый воин. – Это реально редкое умение для нашего с тобой класса.

– А еще, – продолжал вдохновленный Соло, – когда я убил этого, 57-го уровня, из него выпало Кольцо Жизни – 50% восстановления здоровья игроков группы!

– Это кольцо требует ману, – охладил возбужденного компаньона Некр.

– Отлично! – вновь воскликнул Соло. – У меня есть кольцо Пополнения – 20% к мане. А еще у меня есть умение – Длань лекаря...

– Так, хвастун, захлопнись! – оборвал парня Greyzver. – Мы берем тебя в команду. Вах, есть мысль, как спуститься со стены, чтобы не обходить весь город?

Соло молча поднял руку и затряс ей.

– Ну говори уже, – разрешил Некр.

– У меня веревка с собой есть...

И Вах расхохотался, глядя на улыбку на лице некроманта.

Отойдя подальше от сектора нападения Схишей, два паладинума и некромант привязали веревку к деревянной постройке, что служила сторожевой будкой на стене, и спустились за пределы города, благо что невысоко, метров десять.

Факелы, естественно, не брали, чтобы не привлекать внимания, тем более город был наполнен огнем, да и маги постоянно устраивали фэйр-шоу. И тут Соло вновь обрадовался – амулет Сомнамбула, 5% ночного зрения, дал результат! Пусть он пока видит только силуэты напарников, но все же!

Через какое-то время некромант определил места привязки для возрождения, и три персонажа засветили точку реса.

– Откуда у тебя умение Длань лекаря? – спросил Вах, идущий по левую руку от Соло. – У нашего класса может открыться только Рука лекаря.

– Да я в день нашего с тобой знакомства спас мага на последних секундах жизни, отдав ему свое последнее зелье здоровья. И вот после этого мне даровали такое умение, – пожал плечами Соло. – А сегодня оно поднялось до 3-го уровня, представь!

¹⁴ Хилить (от англ. *heal* — «здоровье») – восстанавливать здоровье персонажа с помощью какого-либо умения, заклинания или зелья. Как правило, в игре есть особые классы персонажей, специализирующихся на различных заклинаниях восстановления здоровья.

– Глядя на тебя, парень, я теперь нисколько не сомневаюсь, что Удача класса бесстрашный паладинум стоит на первом мес... – Вах остановился на полуслове, отреагировав на жест некроманта.

– Мы близко, – прошептал Greyzver. – Соло, помнишь, что я тебе сказал?

– Да. Не вступать в бой ни при каких обстоятельствах.

– И быть позади меня! – еще раз напомнил с нажимом Некр. – Лечение Ваха проводить на расстоянии.

– Да помню я, помню, товарищ педагог, – и Соло показал язык, так как в темноте все равно не видно.

– Это тебя не красит, – сверкнул красными глазами Greyzver и отвернулся.

«Он что, в полной темноте видит?!» – опешил парень.

Сейчас 5% ночного зрения Соло показывали только слегка различимый силуэт некроманта и Ваха. Но дальше развивать мысли ему не дала атака из темноты.

Шизшаман, 92-го уровня – неизвестный.

Соло тотчас спрятался за спину некроманта, как дети в детстве от страха прячутся за спины родителей. Greyzver успел отвести удар какой-то красной энергии и тут же выругался.

– Что за ...?!

В этот момент Вах сорвался с места, обегая Шизшамана чуть левее, и, призвав своего питомца – огромного, закованного в броню медведя, сразу атаковал. Соло ни разу еще не видел в игре, как призывают петов¹⁵. Медведь просто появился рядом с хозяином и вступил в схватку с тварью.

На что же походил Шизшаман, представилась возможность разглядеть благодаря источавшему подобие светящейся красной дымки короткому жезлу в левой руке шамана. На чело-веческий голый торс была водружена голова Схиша, но с небольшими отличиями. На лбу Шизшамана имелся один-единственный глаз овальной формы, расположенный вертикально. Шерсть на шее и голове вместо черной была пестрой. Ног не было видно, так как шаман носил длинную складчатую юбку, а на поясе висело множество цепей и веревок с подвесками в виде камней различной формы и цвета, как, собственно, и их огранка.

Магический жезл тварь удерживала одним большим пальцем, в то время как остальные четыре вытягивались на полтора метра и имели между собой перепонки. И этими растопыренными «веерами» Шизшаман иногда махал сверху вниз, поддерживая свое парящее над землей положение.

Соло потряхивал озноб. Он неотрывно следил за красной величиной жизненной шкалы чужеродного создания и чуть было не прозевал момент, когда Вах мог погибнуть.

Глаз Шизшамана вспыхнул красным, и с жезла сорвалась очередная порция смертельной магии, окутав бородатого воина, линия жизни которого моментально сократилась до минимума, и питомец Ваха исчез. Интуитивно Соло выбросил левую руку вперед, на пальце которой сидело кольцо Жизни. С нее сорвался бело-салатовый росчерк в сторону бородатого паладина, и зеленая полоса над персонажем мгновенно пополнилась до середины. Второй росчерк восстановил здоровье полностью.

Шизшаман резко повернулся в сторону некроманта, за которым прятался Соло, и парень буквально ощутил его взгляд на себе, почувствовав слабость в коленях и тошноту. В этот момент молодой паладинум непроизвольно глянул уже на свою шкалу жизни, и страх быстро

¹⁵ *Пет* (от англ. *pet* — «любимец») – питомец, который может быть вызван игроком для помощи своему персонажу. Питомцем может служить любая живность, создание или тварь, все зависит от возможности и класса персонажа.

приближавшейся смерти заставил выпить «Волшебный глоток», вернув сто процентов всех возможностей.

В это время с руки некроманта сорвался черный протуберанец и на полете к шаману разделился на несколько частей.

Шизшаман, такой же молчаливый, как и Схиши, воздел правую руку-«веер», и его окутал полупрозрачный столб, но некоторые из обрывков протуберанца все же успели ворваться в магическую тварь. Ее тряхнуло, и жезл чуть не выпал из руки-«веера».

Вах забежал сзади Шизшамана и нанес сразу несколько молниеносных ударов своим двуручным мечом-гигантом. Соло, уговаривая, торопил пополнение тонкой шкалы своей маны, обозначавшей насыщение магической силой, следил за уровнем жизни Ваха, в этот момент из пасти «полководца» Схишей вырвался фонтан черной слюны и окатил бородатого воина с ног до головы.

Не дожидаясь наполнения, Соло отправил спасительный росчерк бородатому воину, но его маны не хватило: урон от ядовитой железы Шизшамана был непомерно велик, перекрывая рост жизненной энергии. Вах упал на землю и забился в предсмертных судорогах.

Некромант отправил очередное проклятье в шамана и добавил заклятье Боли, пока тварь была отвлечена на бородатого воина, но урон оказался минимальным. Как призыв питомцев, так и многие умения у него не работали.

– Беги! – прокричал он Соло, но не успел.

Шизшаман вмиг оказался возле Greyzvera и окатил его таким же черным фонтаном. Некр огородился от него, а Соло – нет. Парень упал на землю, корчась от удушья и разъедавшей боли в груди, но трясущиеся руки уже достали бутылек с желтой жидкостью.

Некромант махнул левой рукой, в которой блеснула снежно-белая сталь клинка, а следом с его посоха ударило синее пламя. В эту минуту со стороны точки возрождения уже бежал Вах со своим питомцем.

Соло через силу поднялся и стал отходить от места схватки, вынимая флакон с «Волшебным глотком». Когда его жизненная шкала вернула сто процентов наполнения, он уже был за пятьдесят метров от некроманта.

Шизшаман отвлекся на питомца, одним ударом развоплотив его, а поток красной дымки окутал добежавшего воина, который нанес всего несколько ударов по парящей твари.

Вах уже не видел, как сталь клинка Greyzvera несколько раз вошла в спину Шизшамана, как черные размазанные полосы души твари вырываются из ее тела и насыщают некроманта.

Соло обернулся, но все уже было кончено. Greyzver стоял над поверженным. Ваха рядом не было. Это означало, что он вновь погиб. Чудовищная усталость свалилась на плечи, и парень тяжело рухнул на землю. Он даже не обратил внимания, что система его наградила новым уровнем и еще какими-то бонусами за убийство противника 92-го уровня в составе группы. Сейчас он хотел спать.

– Ты как, парень? – Вах заботливо улыбался, подавая руку Соло.

Парень поднялся и вяло посмотрел на некроманта.

– Молодец, ты справился, – легкая улыбка пробежала по тонким губам Greyzvera.

– Почему я чувствую себя расколотым арбузом, у меня ведь уровень жизни сейчас максимальный? – не понимал своего состояния Соло.

– Ты тошноту сегодня ощущал во время боя с шаманом?

– Да...

– Это Шиза наложил на тебя недельное проклятье, – попытался объяснить Некр.

– Только на меня?! Почему?! – удивился Соло.

– Да, на тебя, – кивнул некромант. – Ты был его «коллегой» – хилиром: помогал восстанавливать здоровье игроков, а таких они очень не любят.

– И что теперь, я неделю буду, как вафля, ходить? – устало поинтересовался Соло о своей участи.

– Не только. Еще ты не сможешь накапливать ману выше пяти процентов.

«Так вот почему полоска маны не восстанавливалась, а замерла вначале, и поэтому же я не смог помочь Ваху...» – догадался Соло и тут же возразил:

– Но после получения проклятья я еще нормально двигался, не ощущая себя такой немощью!

– Это бойцовский заряд, – поддержал Некра Вах. – В бою ты многое можешь не замечать и быть взведенным как пружина, а уже после...

– Но нам еще надо помочь город отбить... – обессиленно проговорил молодой паладин.

– На сегодня ты отвоевался, – улыбнулся Greyzver. – Мы попробуем без тебя справиться.

– Но...

– Просто стой в стороне и наблюдай.

Сопротивляться не было сил. С трудом передвигая ноги, Соло поплелся за Вахом и некромантом в сторону Ланткúра. А когда в его затуманенное поле зрения попал Greyzver, поражавший Схиша, он потерял сознание.

Greyzver сразил последнюю тварь и осмотрелся. Жители города ликовали. Победа далась трудно, но она все же настала! Вот только радости некроманту почему-то не прибавилось.

«Это как понимать? – не понял он. – Почему до сих пор не выполнен квест? Мы прошерстили всю территорию, ни одного следа Схиша не осталось, выбили всех...»

– Ты что невеселый-то такой? – спросил Вах, обтирая меч. – О чем задумался?

– У меня к тебе просьба.

– Говори, – Вах стал серьезным.

– Вон у тех деревьев без сознания лежит наш общий друг – Соло. Отнеси его в трактир «Пыль у дороги», там он снимает комнату. Хозяину скажи, чтобы присмотрел за парнем, и что некромант, – Greyzver постучал пальцем себе по груди, – скоро вернется за ним.

Вах кивнул, а Некр вручил ему амулет.

– Это за квест, – пояснил он.

– Да я бы и так пацана пристроил да и сам покараулил! – развел руки в негодовании бородатый воин.

– Не кипятись, Вах, это ведь игра и мы качаем опыт с заданий. А я не хочу быть должным. Предчувствую, что больше не увидимся...

Вах вздохнул и, взяв амулет, без прощаний направился за Соло.

Greyzver догадался, почему его квест не закончен. И как теперь ему быть, он еще не решил. Выход из его мира – в той пещере, и, пока он открыт, твари могут постоянно навешиваться сюда. Если же Greyzver попросит магов обрушить тоннель и уйдет к себе в «Ужасы», то квест так и зависнет. Тогда какой был смысл его выполнять и помогать аборигенам, все равно он уже давно ничего не получает за победы, кроме трофеев, ведь в их игре выше «потолка» – 99-го уровня – все равно не прыгнешь. Зато в новом мире может что-то измениться, да и в «Ужасах» он знает каждую пядь земли, а здесь все в новинку...

А изменения он и так уже заметил, правда они подошли с отрицательной стороны.

Во время боя с Шизшаманом он не смог призвать питомца – раз! В этом же бою был неприятно удивлен, что некоторые заклинания не действуют или действуют с минимальным уроном. Значит, ему придется заново их развивать, это – два! А три – это страх местных перед его классом. Выходит, что ни одно задание он не может взять. Но есть один плюс – неожиданный напарник, который не испытывает к нему страха и желает развиваться. Значит, с его помощью можно получать новые квесты.

Выбор сделан!

– Кроллаз! – позвал некромант, найдя мага на площади в толпе.

– Да, Greyzver.

– Это еще не конец сражения, – без предисловий выдал Некр.

– Как? – удивился маг. – Мы же всех убили!

– Я знаю, где их логово, из которого они могут и дальше плодиться, но у моего персонажа нет взрывной магии, чтобы обрушить тоннель, а у вас она имеется – баромагия, если я не ошибаюсь...

Кроллаз оценил осведомленность некроманта, ведь эта магия была запретным учением, но все же кивнул в знак согласия.

– Что ты предлагаешь?

– Я могу отвести тебя туда, и мы завалим логово раз и навсегда, – некромант указал рукой в сторону Обводного хребта.

Кроллаз испытывал какое-то неудобство рядом с этим адептом смерти. Только это был не страх, скорей, неприязнь. Но спасти обреченный город все равно надо, и маг согласился, получив квест «Просьба некроманта», хотя предполагал, что будет какой-нибудь вроде «Защиты Отчизны».

Спустя четыре часа некромант и маг стояли в начале пещерной горловины, привязав здесь точку возрождения.

– Что теперь? – Кроллаз немного волновался, ведь твари могут хлынуть новым потоком.

– У тебя маны хватит на двойное применение?

– Вполне, – кивнул маг.

– Хорошо. Тогда идем вглубь и первый обвал сделаем там, а уже потом здесь, на выходе.

– Для подстраховки?

– Точно, – подтвердил Greyzver.

Кроллаз не рассчитал воздействия магического давления, и от первого обвала им пришлось бежать сломя голову. А когда он нанес второй удар, взрывная волна, отразившись от первого завала, выбросила обоих из пещеры на тридцать метров. И если бы внизу не росли деревья, в ветках которых они застряли, то магу пришлось бы перерождаться внутри обвала, который каменной лавиной сошел с хребта.

– Ты в школе на химии не разу класс не взрывал? – поинтересовался недовольный Greyzver, слезая с дерева.

– Да я только недавно обучился ей. Книга Баромагии у нас 17-го уровня, – оправдывался Кроллаз, но тут же понял, что сболтнул лишнего.

Greyzver сделал вид, что ничего не заметил, и тут же внутренне улыбнулся:

Вы выполнили удачный договор. Награда – книги и эликсиры по вашему требованию – ждет.

Greyzver не пошел сразу за наградой. Он решил, что при ее получении с ним должен находиться и Соло – его напарник, тем более что ожидаемый ночной дождь пошел только сейчас, когда они были в лесу, и до города придется еще шлепать промокшими до нитки несколько часов.

Подождав три дня, пока сила проклятья, наложенного на Соло, немного спадет, Greyzver напоил парня сильно действующим зельем, временно очищавшим и снижавшим почти до нуля воздействие проклятья на человеческий организм, и отправился вместе с ним в орден магов.

Некромант и молодой паладинум стояли в кабинете архимага, ожидая его ответа. Старец, сидя в кресле, не торопился, сверля глазами Greyzvera.

– Тебе не кажется странным совпадением, что в день твоего появления в городе на Лант-күр нападают твари, которых знаешь только ты?

Соло не выдержал:

– Я их тоже знаю, уже сталкивался!

Архимаг недовольно глянул на молодого воина и сдержанно-вежливо проговорил:

– Юноша, не всегда можно верить тому, что видишь. С магией иллюзии знакомы многие... – и он зыркнул в сторону некроманта.

– Он спас ваш город! – засопел Соло, глядя исподлобья.

– Маг, – голос некроманта стал холодно-опасным, и Соло почувствовал, как дохнуло смертью.

– Архимаг! – поправил Ббзучир, от которого тоже начало тянуть нагнетающей магической энергией.

Но сорваться некроманту не дал Соло.

– Когда мне спасают жизнь не один раз, я готов смириться с сомнениями! – выпалил молодой воин.

Архимаг презрительно глянул на парня, и если бы умел накладывать проклятья, то именно сейчас он это и сделал.

– Я выполнил свою часть договора, – повысил голос Greyzver, – теперь твоя очередь!

В глазах Ббзучира гуляло пламя. Ненависть к этим двоим у него не только читалась на лице, она витала в воздухе.

– Хорошо... – еле сдерживаясь, выдавил из себя слова наместник города и глава ордена в одном лице. – Но после этого вы покинете мой город навсегда! Путь сюда вам закрыт!

«Странно, неужели он решил этим нас расстроить?» – усмехнулся про себя Соло.

– Какие книги ты хочешь получить? – ледяным голосом спросил архимаг.

– Покажи список имеющихся, и я скажу, какие, – на лице некроманта играла холодная улыбка.

Архимаг хотел что-то сказать, но сдержался. На столе перед гостями, где уже стояло огромное количество двух видов эликсиров: «Волшебный глоток» и «Манна небесная», появился большой пергаментный лист, где столбиками, каллиграфическим почерком были выведены все книги ордена, за подписью Ббзучира.

Ознакомившись со списком, некромант обозначил:

– «Кража маны» – 10-й уровень, «Баромагия» – 17-й уровень, «Парное колдовство» – 12-й и 75-й уровни...

Глаза архимага вспыхнули огнем, а Greyzver как ни в чем не бывало продолжил:

– «Алхимия» – 78-й уровень, «Захват заклятий» – 77-й уровень и «Травология» – 80-й уровень.

Архимаг вскочил с места, и контур его зеленой шкалы жизни начал мигать красноватым отливом, а сквозь кожу на руках стало заметно гуляющее внутри пламя.

– В договоре четко указано: «Награда: книги и эликсиры по моему требованию», – спокойно процитировал некромант.

Соло думал, что архимаг сейчас взорвется, от него даже исходил жар. Морщинистое лицо подергивалось, а руки то и дело пытались взметнуться в сторону грабителей. Зато лицо некроманта было непроницаемо.

Спустя звенящую как струна минуту на столе появились все названные книги, и Ббзучир сорвался:

– Забирай, и убирайтесь отсюда вон! Вон из моего города!

По дороге к трактиру у Соло было отличное настроение. И не только из-за того, что Greyzver разделил эликсиры поровну, а потому, что они так хорошо обобрали этого противозного крючконосого архимага.

Парень глянул на некроманта.

– Что? – кивнул тот.

– Скажи, зачем ты взял «Кража маны» – 10-й уровень, «Баромагия» – 17-й уровень и «Парное колдовство» – 12-й и 75-й уровни? Кстати, что такое «Парное колдовство»?

– «Кража маны» и «Парное колдовство» 12-го уровня – это для тебя, – начал пояснять Некр. У него тоже было отличное настроение. – Раз ты у нас еще и хилир, помогаешь игрокам группы восстановить здоровье, а мы ведь с тобой уже группа, – улыбнулся он, – то тебе надо научиться заклинанию Кражи.

– И что она дает, как действует? – не терпелось узнать Соло.

– Если в двух словах, то, когда ты кого-то атачишь и они получают урон, с их уроном пополняется твоя мана.

– Ух ты! – обрадовался Соло.

– «Парное колдовство» – это о призыве питомца, я потом объясню, как это делается.

Парень кивнул и тут же спросил:

– Понятно, что 75-й уровень ты себе взял. Но разве у тебя, такого, – Соло указал на 99-й уровень, – нет своего питомца?

– Об этой неприятности я узнал во время боя с Шизшаманом, – сквасил тонкие губы Некр.

– Глюк программы, – усмехнулся Соло.

Некромант продолжил:

– А вот «Баромагия» у них была только 17-го уровня, жаль. Я с такой еще не знаком, вот и взял ознакомиться, вдруг получится.

– Слушай, а почему старик так взбесился? – вспомнил взрывную реакцию архимага Соло. – Ведь это только книги...

– Книги – это знания и умение! Ты видел его уровень?

– Ну да – 70-й.

– А я забрал все имевшиеся книги выше его уровня... – улыбнулся Greyzver.

– Выходит, он мечтал до них дорасти и воспользоваться, а ты забрал у ребенка его игрушку, – рассмеялся Соло, и по его лицу проплыла серо-черная тень.

Некромант едва успел подхватить парня, когда тот вновь потерял сознание.

– Вот черт, невовремя действие зелья закончилось! – выругался Greyzver и положил Соло на брусчатку улицы.

Теперь он понимал, насколько мощное проклятье послал Шизшаман.

«Почему мое слабее?... Надо изучить это...» – некромант решил по дороге из города взять кровь у Соло.

Глава 2

«Что же так трясет?» – проползла измученная мысль в чугунной голове Соло.

– Эй, сурок, хватит спать! – прозвучал знакомый голос.

– Где мы? – парень не хотел открывать глаза: его мутило и он чувствовал ужасную слабость.

– На, выпей, – к губам прижалось горлышко маленького флакона.

– Некр, ты, что ли? – простонал Соло.

– Я, золотце, я, – усмехнулся некромант. Greyzvera не раздражало, что напарник называет его сокращенно.

Не успела жидкость скользнуть по пищеводу, как парень вскочил с ошалелым видом.

– О, черт! Что это?!

– «Чудесный Стресс». Зелье бодрости, так называемое, – пояснил Greyzver.

– Ничего себе бодряк! Словно током шибануло!

– Теперь тебе лучше? – уточнил некромант.

– Да я хоть сейчас на схватку с Шизом!

– Смотри, чтобы у тебя схватки не начались, мал еще – с такими взрослыми дяденьками играть, – кривая ухмылка Некра делала его физиономию еще более неприятной.

– А это что? – Соло заглянул под повязку, которая перебинтовывала левую ладонь и имела на ткани засохшее кровавое пятно.

– Я кровушки твоей немного попил.

– Зачем? – не понял парень.

– Тебе что, жалко? – опять кривая улыбка.

– Ты что, вампир?! – испугался Соло.

– Точно. Так что при мне не расслабляйся... – и снова эта ухмылка.

– Издеваешься, сволочь, над больным издеваешься? – Соло не понимал, то ли правду сказал этот смертоносец, то ли опять подкалывает.

– Где ты больного увидел? Запрягу тебя сейчас в телегу, будешь лошади помогать.

И только сейчас Соло обратил внимание на окружающий его мир. Они с некромантом ехали по лесной дороге на скрипучей телеге, в которую была запряжена чахлая лошадка. На чем у нее душа держалась, непонятно.

– И далеко мы от Ланткúра? – Соло переключился с разговора об издевательствах над своей личностью на изменившуюся с момента его проклятья обстановку.

– Четверо суток скрипим, – нерадостно проговорил некромант.

– И что, никакой цивилизации не попадалось? – удивился парень.

– Пара деревень, и всё.

– Ты знаешь куда мы едем-то? – Соло залюбовался лесом: здесь растительность немного отличалась от той, что была в долине Ланткúра.

– А тебе не все равно? – некромант что-то жевал. – Как для меня, так и для тебя здесь все в новинку, так что едем, куда ведет дорога. Кстати, на вот.

На сено рядом с Соло упал неэстетичный на вид шлем серо-коричневого цвета. Парень взял его в руки:

Шлем Шизша Отчужденный, 16-й уровень. Отражение магического удара 65% и нанесение им урона 25%.

– Это как понимать? – глупое выражение лица Соло было смешным.

– Ты о чем? Что означают параметры шлема или откуда такая вещь? – Некр запил из бурдюка.

– И то и другое.

– При атаке тебя магией шлем отводит 65% ее мощи, и, отражаясь от тебя, их магия наносит им же 25% урона. В общем ты бьешь противника их оружием, даже не вспотев.

У Соло округлились глаза.

– А судя по сокращенному названию шлема, можно понять, из кого он выпал, – это некромант проговорил таким тоном, будто Соло умственно отсталый.

– А как так получилось, что из моба 92-го уровня выпала вещь всего лишь 16-го уровня? – не понимал собеседник.

– Все просто до безобразия. Мы были в группе, поэтому из твари досталось каждому по возможностям. Трофеи были разноуровневые. Вах тоже получил подарок.

Соло разглядывал шлем со всех сторон. Он был округлой формы, только поверхность снаружи походила на содранную с дерева кору, вся в неровностях. Щеки прикрывали два несимметричных, вытянутых вперед языка, а сверху опускалось забрало в виде гребенки с

пятью неровными зубами-когтями, торчавшими вверх. И это уродливое чудо защиты Соло сможет надеть только через три уровня. Значит, надо срочно в бой!

– Забыл добавить, – оторвал от мыслей некромант. – По поводу уровня не беспокойся, он будет подниматься и прокачиваться, как и твой меч, вместе с тобой – это эпическая вещь...

– Что? Мне перепал эпик?! Эпический предмет другого мира?! – Соло чуть не задохнулся от такой новости.

– Точно, – улыбнулся Некр. – Тварь нашего мира была достаточно серьезной, чтобы наградить милыми вещами...

– Но я не видел, чтобы у Шиза были какие-то серьезные атаки, – не отрываясь от подарка, проговорил Соло.

– Я в начале боя бросил ему Мертвящую Пустоту – заклятье, лишаящее противника почти всей магии. Вот ему и осталось только пускать красный дымок...

– И блевать на нас своим ядом, – Соло передернуло. – Стой! Ты сказал и про мой меч. Он ведь неэпический!

– Зато у него есть свойства прокачки. Дорогая вещь, – кивнул некромант.

– Ну надо же, а я его всего за пятьсот серебром выторговал, – заулыбался Соло.

– Повезло.

Соло, не переставая, крутил подарок в руках и не мог нарадоваться.

– Странно, что шлем называется Отчужденным. Не могли другое название придумать. Отчуждение – это ведь вроде что-то чужое, далекое, отделение или отдаление от чего-то или кого-то, замкнутость.

– В данном случае это изолирование от чужой магии, хотя чужое-далекое тоже присутствует. Шиза же из далекого для тебя мира, – усмехнулся Greyzver.

– В общем да...

– Расскажи, какие в вашей игре есть классы и персонажи? Для общего развития, – попросил Greyzver.

– Да я думаю, расы во всех играх одинаковые, – Соло посмотрел на некроманта, но тот ждал. – Ну, в общем, есть люди, – говоривший указал на себя, – орки, эльфы и их соперники – темные эльфы, друиды, еще гномы и дракайры.

– Кто такие дракайры? – спросил Некр.

– Это прямоходящие ящеры.

Некромант принял ответ и продолжил расспрос:

– А классы персонажей какие?

– Наверное, как и везде, только с малым отличием, – но, поняв, что слушатель от него не отстанет, Соло начал перечислять: – Маг, бесстрашный паладинум, праведный боец, алхимик-чародей, лекарь, стрелок и вор-проньера.

– Всё?

– А тебе что, мало? – улыбнулся Соло.

– Просто изучаю ваш мир.

– Раз ты узнал о нашем, расскажи про свои «Ужасы Крайнего Севера» по тем же вопросам, что и меня пытал.

Некромант даже не стал сопротивляться:

– Расы у нас немного отличаются. Первая, само собой, – человек.

Соло расплылся в улыбке.

– Дальше: древний орк, горный гном, дроу...

– Так дроу – это темный эльф! – решил сумничать Соло.

– Я знаю, но у нас нет названия «темный эльф».

– Да какая разница, тот же он, только в левой руке! – отмахнулся парень. – Просто ваши разрабы немного переименовали да добавили слово к названию расы.

– Альвы, – продолжил некромант и сразу добавил, видя открывшийся для высказывания рот Соло: – Да, это те же эльфы, только переименованные. Еще древний вамп и бес.

– Бес? – удивился парень.

– Да. Обычный рогатый урод, правда намного мощнее древнего орка.

– Ну и фантазеры ваши разработчики! – усмехнулся Соло. – Теперь мне даже интересно стало, какие у вас там классы персонажей.

– Разные...

– Давай выкладывай! Я же тебе рассказал!

Greyzver посмотрел в голубое небо, по которому плыли редкие облака.

– Красиво тут у вас, совсем не похоже на наш мрачный мир.

– Зубы не заговаривай! – деланно серьезно нахмурился Соло.

– У нас их тоже семь плюс специальный для класса древний орк, называется орк-пожиратель. Он питается только врагами. А остальные – воин-варвар, воин-оборотень, ведьма, некромант, – он скопировал жест Соло, указав на себя, – чернокнижник, лучник-убийца и безумный алхимик.

– Да уж, и классы у вас... – помотал головой парень. – А воин-оборотень реально превращается в волка?

– Не в волка, в медведя.

– Почему в медведя? – удивился Соло.

– У нас на Камче когда-то их было несчетное количество, к тому же многие становились людоедами. Видимо, поэтому разрабы и решили поностальгировать по смертельно-опасному хозяину природы.

– Так ты с Камчатки? – парень уставился на некроманта, и тот понял, что сказал лишнее, но все же утвердительно кивнул, после чего решил сменить тему:

– Раз ты оклемался и проклятье растворилось, предлагаю немного размяться, – Greyzver мотнул головой в сторону подарка: – Тебе ведь хочется шлем примерить?

Соло довольно улыбнулся.

Они выехали на открытое от деревьев место с долгой поляной, уходившей вправо, благодаря чему открылся вид на далекий холм.

– Видишь его? – указал рукой на возвышенность Greyzver. – Я еще на рассвете от деревни заметил, как над ним то и дело кто-то летает. А раз видно с такого расстояния, значит, вблизи этот кто-то должен быть достаточно крупным. Во что еще...

Перед Соло из инвентаря некроманта появились латные перчатки, наплечники с новой кирасой, шлем и поножи со щитом. Все это имело 10-й уровень.

– Это что? – удивился парень.

– Вкладываю деньги в развитие группы, – кривая улыбка исказила лицо Некра. – А то в твоей недозащите странно, что ты вообще кого-то побеждаешь.

Соло глянул на себя. Некромант был прав.

– Деньги потом отдам, – парень начал экипироваться.

– Необязательно, – отмахнулся Некр.

Телегу оставили в лесу, проехав как можно глубже. Распрягли лошадь и спутали ей ноги, чтобы далеко не ушла.

Двигаться по опушке было легко, а в новых доспехах и чувство безопасности увеличилось на порядок. Хотя Соло рядом с некромантом вообще ничего не боялся.

После обеда они углубились в лес. До всхолмья оставалось идти не так долго. Некромант остановился и повернулся к напарнику:

– Работаем по старому плану, я попробую его или ее, что там будет, не знаю, сразу не убивать, а ты уже добиваешь.

Соло кивнул.

Подъем по пологому склону затянулся и уже порядком надоел, когда до двух путешественников долетели многоголосые то ли рычания, то ли шипения. Это означало, что бой будет не настолько быстрым, как предполагалось.

Greyzver молча отодвинул за себя молодого паладинума и показал пальцем его место, – то есть за спиной некроманта.

С каждым шагом деревья все больше расступались, освобождая место для открытого пространства, и Соло увидел на каменистой возвышенности, прорвавшей земляной покров, несколько крылатых тварей, а точнее – пять.

Каргоны обладали 10-м, 13-м, 16-м, 19-м и 22-м уровнями. Их худосочные тела имели широкий плоский хвост, размашистые крылья и длинную шею с вытянутой узкой головой, по обеим сторонам которой виднелись по три глаза в ряд. Лап не наблюдалось Зато зубов, как у уважающих себя тварей, у них хватало.

Не отходя далеко от деревьев, некромант выбросил левую руку вперед, и с нее сорвалась черно-фиолетовая тень, тотчас по гладким серо-зеленым шкурам каргонов пробежала чернота, поражая их проклятием, которое ему удалось изучить по зараженной крови Соло, и твари с воплями взвились ввысь. Их полеты были нереально быстрыми и хаотическими. Greyzver запускал черные протуберанцы один за другим, а те, разделившись на несколько частей, поражали крылатых бестий, хотя пока не было заметно, чтобы их линии жизни уменьшались.

Соло был весь в нетерпении, дожидаясь, когда хотя бы одна из «птичек» рухнет вниз. Он вышел из-за спины некроманта, слегка покачиваясь на ногах, нагнетая боевую энергию у себя в организме перед грядущим сражением. В этот момент что-то хлестко грохнуло, от чего парень полетел в сторону.

Greyzver обернулся и тут же почувствовал какую-то скованность. В этот момент вокруг него расплзлась вязкая, бурлящая бурая жижа, а неподалеку образовалась невысокая фигурка в грязно-белом переднике. Черные, торчавшие во все стороны борода с усами еще больше уродовали зеленую голову с растопыренными в стороны длинными ушами. Мелкие круглые глазки над кривым носом безумно зыркали. Руки в перчатках поправили потрепанный колпак, и в них появились склянки с мутной сине-зеленой жидкостью. Тотчас над новым персонажем проявилась надпись:

Алхим Зловредный 34-го уровня.

Greyzver практически зашипел от гнева, что какая-то букашка его так обездвижила. Он воздел посох, и с него в сторону Алхима рванули черные полосы, впиваясь в злодея невысокого роста. Но было странным то, что магия некроманта почти не причиняла ему вреда. В ту же секунду Некр почувствовал такой силы обжигающий удар в спину, что чуть не вскрикнул, а его линия жизни сократилась на одну пятую.

Соло потряс головой и открыл глаза. Увиденная картина его не обрадовала. Некромант увяз в каком-то буром вареве, его забрасывает взрывающейся жидкостью в стеклянной таре Алхим Зловредный 34-го уровня, а пять каргонов за спиной Greyzvera внезапно врезались друг в друга, словно их что-то притянуло в одной точке, по комку тел пролетели бело-голубые всполохи, и на месте комка вдруг очутилось новое, внушительного вида, создание:

Карго воплощенный 80-го уровня.

Из пасти крылатой магической обrazyны вырвался сноп бело-голубого пламени, угодивший в спину некроманту, лишив его части жизни.

Соло бросил левую руку вперед, и бело-салатовый росчерк мгновенно восстановил сто процентов здоровья напарника. Парень вскочил и стрелой умчался в лес.

– Ну и напарничка ты себе выбрал, страшила! – заржал Алхим. – Убег малец-то!

На слова Зловредного некромант не обращал внимания, а бросал заклятья то в зеленого ушастого пигмея, то в опухшего Карго. Вот только не все проходили: алхимические бомбы оглушали, сбивая ману до минимума. А больше всего Greyzvera раздражала эта бурлящая ловушка, которая держала его на месте.

Алхим запустил очередную склянку со взрывающейся жидкостью, и ему в спину прилетел клинок. Меч Двойной удар погрузился на половину лезвия. Соло рывком преодолел оставшееся расстояние и всем телом вдавил клинок в туловище противника. Тот заверещал, махая руками, и, достав новый, но уже другого содержания, бутылек, раздавил его над собой, окатив жидкостью парня.

Отравление произошло моментально, и мир неумолимо погрузился в серые тона с кровавым туманом. Соло выхватил из поясного кармашка «Волшебный глоток» и одним махом выпил, только нужного эффекта не получил. Токсин, или что там было в раздавленной склянке, превышал отравляющим действием процент восстановления здоровья. Парень выпил следом еще две или три эликсира, сколько точно, он не помнил.

Алхим, продолжая верещать, достал очередной флакон, но Соло не дал ему им воспользоваться. Выхватив магическое кайло, нанес удар в висок Зловредному. Но тот был слишком живучим. Он врезал парню так, что тот отлетел на несколько метров. Вырвав кайло из головы и бросив его, попытался дотянуться до рукояти меча, так как шкала его жизни продолжала медленно уменьшаться.

Шанса вытащить клинок Соло ему не дал. Тут же подхватив оружие труда, вновь нанес удар, но уже сверху. Алхим рухнул на колени и незаметно для парня вновь что-то сотворил. Его окутала ядовито-желтая дымка, которая за секунду почти лишила жизни Соло. Молодой паладинум сделал два шага назад и свалился на землю. Трясущимися руками он залил эликсир в рот, из которого начала появляться кровавая пена, но и это отравление оказалось тяжелым, так что пришлось пить сразу несколько «Волшебных глотков».

Алхим, стоя на четвереньках, упер острие меча в землю и навалился всем телом, выгаликивая холодное оружие наружу.

Соло пришел в себя за пару секунд до завершения Алхимом удачной попытки освобождения. Он вскочил на ноги и, задержав дыхание, ворвался в ядовитое облако. Одним движением помогая Зловредному, выдернул клинок, и, крутанувшись, снес Алхиму голову с плеч.

Вы нанесли критический удар противнику более чем на двадцать уровней выше. Смерть Алхима Зловредного 34-го уровня.

Вы получаете 14-й уровень.

Вы получили умение – Сдвиг Морока 1-го уровня. Мгновенная атака четырех противников одновременно.

Ваш уровень здоровья увеличился на 25%.

Умение – Удар Смерти, повысилось до 2-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 35%.

Амулет Сомнамбула – улучшился до 6% к ночному зрению.

Умение – Шок Холода, повысилось до 2-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 25% выше.

Вы получаете 15-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 35%.

На этого всего Соло не видел: он бежал на помощь напарнику, на ходу поднимая его уровень жизни на сто процентов.

Greyzver почувствовал неожиданное облегчение в движении, а его заклятье Насильственное Лишение вдруг полноценно сработало. Он рванул вперед и оказался на чистой от жижи земле. Послав проклятье Карго воплощенному, обернулся. Соло сошелся в схватке с Алхимом, и это радовало.

Некромант видел, как грузно бухнулся о землю крылатый монстр. Насильственное Лишение забрало 80% сил на пять минут, и Карго теперь не мог взлететь.

Вновь изученное проклятье – подарок Шизшамана тоже действовало в полную силу. Карго выпустил сноп бело-голубого пламени, но оно было уже настолько слабым, что некромант подошел почти вплотную. Убрав посох и обнажив снежно-белую сталь клинка, стал атаковать только им, со временем добавляя Насильственное Лишение, продлевая при этом бессилие твари. Коготь некроманта – его белоснежный, слегка загнутый кверху клинок – при критическом ударе забирал 85% жизни и добавлял 65% отравления трупным ядом.

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.