

Алексей Александров

L
i
t

RPG



**БОЕВОЙ
ЖРЕЦ**

16+

Алексей Александров

Боевой жрец

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=56870785

SelfPub; 2021

Аннотация

Герой – ветеран войны. Волею судьбы и правительства принудительно запихнут в игровой мир. Где будет творить разумное и вечное. Планируется немного юмора, щепотка экшена, капелька драмы, доля романтики и много приключений. В далекой перспективе создание клана и клановые войны.

Содержание

Пролог	4
Глава 1	10
Глава 2	43
Глава 3	69
Глава 4	92
Глава 5	113
Глава 6	133
Конец ознакомительного фрагмента.	153

Алексей Александров

Боевой жрец

Пролог

Доктор Бакаев поморщился, моргнул и с трудом подавил зевок. Кофе! Полцарства за кружку хорошего кофе! Как же он ненавидит ранние подъемы! Но сегодня стартует проект «Новая жизнь», и утренняя смена началась несколько раньше обычного.

Потерев виски, Бакаев встал из-за рабочего стола и вышел из кабинета. Сцепив руки за спиной, он прошелся по изогнутому подковой коридору клиники. То и дело на его пути попадались дроиды уборщики. Ожидалась пресса, поэтому сегодня даже тень грязи во всегда идеально чистой клинике подлежала безжалостному уничтожению.

В холле рядом с входом призывно манил световыми индикаторами кофейный автомат. За регистрационной стойкой клевал носом Пирсон – один из санитаров клиники. Доброжелательно кивнув ему, Бакаев приложил ладонь с чипом идентификатором к считывающей консоли автомата и сделал заказ.

Бодря одним своим ароматом, черный как деготь и в меру горячий кофе заполнил пластиковый стаканчик. Пить кофе

с сахаром – святотатство! Добавлять в него молоко – извращение! Доктор Бакаев себя к таким не относил.

Покатав стаканчик в руках, он сделал осторожный глоток и довольно сощурил глаза. Чудесно! Встав перед прозрачной стеной, он с интересом оглядел царившую на улице суету.

Реконструкция нового медицинского крыла клиники завершена. Сегодня предстоит торжественное открытие. В отличие от старых зданий Центра Изучения Синдрома Крэма, новый корпус внешне больше походил на небольшой крытый стадион. Но гораздо больше различий таилось внутри. Вместо одноместных, полностью изолированных от внешнего мира палат, в новом крыле находятся огромные залы, заполненные новенькими, только что сошедшими с конвейеров капсулами виртуальной реальности. С режимом постоянного погружения!

– Что вы обо всем этом думаете, док? – поинтересовался Пирсон, встав рядом с Бакаевым.

– Прогресс не стоит на месте, – вздохнул врач.

– Ха, прогресс. – Санитар поморщился, словно это слово вызывает у него острую зубную боль. – Пять лет назад этих мужчин и женщин считали героями. И чем мы им отплатили? Пожизненным заключением! Они даже с родными вынуждены общаться исключительно через сеть. А что теперь? Мы их запираем в пластиковые гробы, словно каких-то зэков. Хотя, нет! Зэк может отбыть свое наказание и выйти. А эти бедолаги навсегда затеряются в виртуальности, без воз-

возможности выхода. Новый метод лечения? Чушь! Наши горячо любимые бюрократы нашли прекрасный способ скинуть со своих нежных плеч заботу о ветеранах войны. Ну да, содержание людей с синдромом Крэма в капсулах обойдется гораздо дешевле нормального лечения.

– Мы не можем их вылечить, – тихо произнес Бакаев. – А там, в многочисленных виртуальных мирах, они будут свободны и вольны делать все, что захотят. Там они могут глаза в глаза встретиться со своей семьей, обнять детей, выпить с друзьями. Они могут прожить жизнь, которой сейчас лишены. Перед ними будет целый мир, тысячи возможностей и дорог. И главное, там они не будут представлять опасности для окружающих.

– Ха. Что им эта свобода? Многие из них по развитию недалеко ушли от детей. Вернее, это поражение нейробластерами сделало их таковыми. Их нужно лечить. А не выбрасывать в виртуал, лицемерно обзывая это свободой выбора.

– Мы не знаем, как их лечить! – резко заметил доктор, слегка возвысив голос. Нервными глотками допив кофе, он выбросил пластиковый стаканчик в урну и помассировал глаза. – Прости, Джон. Ненавижу ранние подъемы!

– Да все в норме, док, – отмахнулся санитар.

– В любом случае, решение уже принято. От нас с тобой это не зависит. Закон суров, но это закон. Ты сам прекрасно знаешь, что люди с синдромом Крэма очень опасны. Они кажутся всего лишь безобидными чудаками, но на самом де-

ле это бомбы с часовым механизмом. Никто не знает, когда будет срыв, и в какие формы он выльется. Вспомни резню в Стамбуле, безумного бомбиста и многих других. За четыре года работы клиники срывы были у ста процентов пациентов, у некоторых по десятку раз. Вспомни, что творилось на земле и колониях в первый год после войны? Тогда мы еще не знали, что происходит, и списывали первые случаи синдрома Крэма на обычное посттравматическое стрессовое расстройство.

– Все равно, это не закон, а идиотизм, – не сдавался санитар. – Иногда мне кажется, что все самые буйные психи сидят в правительстве.

– Возможно, вы недалеко от истины, – раздался за их спинами чей-то голос.

Доктор и санитар обернулись. Возле стойки стоял Адам Кит – один из вице-президентов «ИноКо», главного лоббиста нового законопроекта Единых Наций.

– Мистер Кит, прошу простить нашего сотрудника...

– За что? – удивился вице-президент. – Как я понимаю, мистер Пирсон принадлежит к ярым реальщикам?

– Да, – вскинув подбородок, санитар дерзко взглянув Киту прямо в глаза. – Или это уже противозаконно?

Тот в ответ лишь безразлично пожал плечами.

– Мы живем в свободном обществе. Каждый волен сходиться с ума так, как ему угодно. Главное, чтобы он не мешал при этом другим и не представлял опасности для окру-

жающих. Но, надеюсь, вы не станете отрицать, что глобальная виртуальность решила множество проблем нашего общества.

– И породила кучу новых! – горячо возразил Пирсон. – Люди стали забывать, что такое реальный мир.

– Давайте каждый останется при своем мнении, – дипломатично свернул разговор Кит и повернулся к доктору: – Ваши пациенты готовы?

– Да! – отозвался тот, потеряв острую бородку. – Но я думал, что мы дождемся церемонии открытия...

– Сомневаюсь, что кому-то будет интересно наблюдать, как вашим пациентам будут вводить пищевые трубки, ставить катетеры и калоприемники. Согласитесь, это не самое аппетитное зрелище. Для лучшей картинки будет неплохо, если мы подготовим несколько капсул заранее.

– Сколько человек вам нужно?

– Пять-шесть, – неопределенно пожал плечами вице-президент. – Стольких вы успеете подготовить?

– Хорошо, – кивнул Бакаев.

– Жду вас в новом крыле вместе с пациентами. Доброго дня, мистер Пирсон, – кивнув на прощание санитару, он ушел.

– Джон, у тебя найдется лишний инфопланшет с выходом в сеть центра, – вздохнул Бакаев, проводив спину вице-президента взглядом. – Лень возвращаться в кабинет.

– Разумеется, держите док.

Введя имя и набрав пароль доступа, Бакаев открыл список пациентов и долго листал личные дела, выбирая первых из тех, кому суждена новая жизнь в многообразии виртуальных миров. С фотографий историй болезни смотрели молодые мужчины и женщины. Откуда-то из глубин памяти всплыли когда-то услышанные от деда слова: "Война – дело молодых, лекарство против морщин". Рядом с фотографиями шли имена, фамилии, звания, список наград и один и тот же диагноз – синдром Крэма, страшное эхо недавней войны Первого контакта. Войны ненужной, глупой и фактически случайной, но от этого не менее ожесточенной и кровавой.

Глава 1

Братец Тук и Затерянный монастырь

Новый день не предвещал ничего хорошего. Он должен был стать таким же обычным и унылым, как и все прочие в этой юдоли скорбных разумом.

Подумать только, эти идиоты считают меня сумасшедшим! Меня – первого консула французской республики! Откинув в сторону одеяло, я широко зевнул и пошлепал в гигиенический блок.

Так, что тут у нас сегодня? Банановая паста, жидкое мыло с запахом ромашки, гель... это мы оставим для душа.

Умывшись и почистив зубы, я вернулся в свою палату-камеру и принялся делать основной разминочный комплекс. Все как обычно, бодряя зарядка для разогрева мышц, отжимания, пресс, легкий кросс на беговой дорожке. Потом душ и можно завтракать.

Дни здесь однообразны до отупения. Если бы не возможность выходить в сеть, то я бы уже давно сошел с ума. Сойти с ума в сумасшедшем доме – смешно. Иногда мне кажется, что лучше бы они нас всех усыпили, как бешеных животных – это было просто милосердней.

Привычно приняв упор лежа, я начал отжиматься на ку-

лаках, считая в слух:

– Один! Два! Три!

В воздухе перед дверью появилась голограмма молодой женщины, в довольно откровенном медицинском халатике, который не столько прикрывал, сколько подчеркивал длинные и стройные ножки.

– Сто четыре, сто пять, сто шесть, – как ни в чем не бывало продолжил отсчитывать я.

Голограмма медсестры покачала головой.

– И когда ты повзрослеешь? Время пить лекарство, – сказала она.

В тот же момент в окошке раздатчика появился прозрачный стаканчик с ярко-красной жидкостью.

– Хорошо выглядишь, Юлия, сменила помаду? Тебе идет.

– Спасибо, Игорьь.

– А что ты делаешь сегодня вечером?

– Тоже что и всегда – осуществляю оперативное управление системами медицинского комплекса особого режима. Напоминаю в девятьсот девяносто восьмой раз, я всего лишь искусственный интеллект с имитацией личности.

– О, так скоро тысяча. Юбилей. Что тебе подарить?

– Лекарство, капитан, – голограмма перешла на строгий официальный тон.

– Мне подарить тебе лекарство? Впрочем, если это лекарство от одиночества, то я знаю один хороший рецепт...

– Примите свое лекарство, капитан, или я буду вынуждена

применить к вам протокол 12.

– Все, все, – прекратив отжимания, я продемонстрировал голограмме открытые ладони. – Обойдемся без двенадцатого протокола.

Подхватив из раздатчика стакан, я опрокинул в себя кислотную жидкость и привычно поморщился. Да, это явно не Шато Латур и даже не "Рыгач" – дрянная самогонка, которую доблестные панцерваффе нашей четвертой бригадной боевой группы научились гнать из болотных лиан, технической жидкости и кислородных патронов.

Голограмма довольно кивнула и исчезла, вильнув на прощание своей аппетитной попкой. Чертовка! И все-таки я разведу ее на свиданку.

Хм, что вкус у лекарства сегодня какой-то странный. Да и цвет, если подумать, тоже. Обычно наш коктейль из психотропных лекарственных средств слегка солоноват, а его цвет варьируется от желтого до зеленого. Но никак не красного!

Голова стала невообразимо тяжелой, захотелось спать. Снотворное! Вот ведь гадство, я же не закончил разминку! С другой стороны, раз меня накачали снотворным, значит ожидается что-то нетривиальное. Может наша дружная психушка переезжает? Или иги опять гоношатся и правительство мобилизует ветеранов первой войны, рассудив, что психам на фронте самое место? Дьявол, после четырех лет изоляции, я этому даже рад буду. А ведь по возвращению на землю разве что не целовал в засос поверхность старушки

праматери.

Ладно, что гадать? Скоро все сам узнаю. Как говорил наш мастер-наставник в учебке: "Солдат спит – служба идет. Солдат идет – служба идет. Но самое обидное – солдат бежит, а служба-то идет. Взвод! Бегом а-а-а-рш!".

Отбросив стакан в сторону, я широко зевнул. У-ф-ф, так ведь и челюсть вывихнуть можно. Завалившись обратно на кровать, я притянул к себе подушку и заснул.

Пробуждение вышло странным. Тело не ощущалось, а перед глазами постоянно маячила таинственная надпись.

Загрузка нового пользователя.

Я попытался смахнуть ее рукой, словно назойливую муху. Но тут возникла проблема – рук не было, я их просто не чувствовал. Тогда я решил задействовать ноги – безрезультатно. Трудно провести вертушку, если ног нет, как и всего остального. Может стоять просто сдуть эту надоедливую надпись? Хм, а как набирать воздух в неоощуемые легкие? Я вообще дышу или это уже ад? На рай я не претендую. Да и скучно в нем будет нашей военной братии.

Сложная дилемма решилась сама с появлением длинной стены текста, медленно плывущего перед глазами. Там было много всего: даты, судебные решения, ссылки на законы, подзаконные акты и прочее. Мой неискушенный юридическим крючкотворством мозг скоро просто перестал воспринимать то, что я читаю. А для чего еще придуманы подобные документы? Наконец стена текста подошла к концу.

...согласно третьей поправке к закону об ограниченной дееспособности лиц с психическими расстройствами, мир внедрения будет выбран вам принудительно, перед погружением в глобальную виртуальную реальность. Смена мира – невозможна.

Выбор завершен.

Выбранный мир – Броселланд.

Желаем приятной игры!

Воркующий, глубокий, притягательный женский голос продублировал написанное. Вот только непонятно, откуда он исходит? По ощущениям, он находится прямо в моей голове. Плохой знак, до этого у нас тут была чисто мужская компания.

Впрочем, в таком исполнении даже смертный приговор заслушивать как-то приятней. И кажется мне, что сейчас нечто подобное и произошло.

Дальше пошла красочная заставка. Бравурная музыка, не хуже чем у нашего бригадного оркестра. Рыцари. Симпатичные девки с длинными ушами и нерациональной системой бронирования, которая не столько защищала, сколько подчеркивала их прелести. Черт! Нельзя же такое показывать человеку четвертый год плотно сидящему на подавителях сексуального влечения, транквилизаторах и прочей химии. Армии сходились, драконы плевались огнем, какие-то типы с посохами в руках с методичностью гаубичного дивизиона сводили в ноль укрепления огромной крепости. Полный па-

фоса и превозмогания голос вещал что-то о подвигах, славе и приключениях. Я подавил зевок – жалкое подобие моих походов в Галлию.

Наконец эта скукота закончилась. Перед глазами выскочили очередные строчки с текстом. Вместе с ними вернулся и приятный женский голосок. Милая, как же я по тебе скучал!

Пол персонажа – мужской.

Смена пола персонажа возможна только по медицинским показаниям. Смена пола персонажа запрещена.

Вот подстава! Всю жизнь мечтал понять, о чем думают женщины? А тут сорвалась такая возможность!

Выберите расу персонажа.

Экран выбора рас впечатлял. Кого тут только не было – бородатые коротышки, ширина плеч которых зачастую чуть-чуть не дотягивала до их роста, ушастые трансгендеры в обтягивающих лосинах, зеленокожие обезьяны, с растущими прямо из плеч головами, минотавры, кентавры, несколько видов прямоходящих ящеров, неприятно напоминавших игров. Эти серожопые поганцы тоже внешне больше всего походят на непомерно выросших, прямоходящих игуан, отсюда и ласковое прозвище – иги. Но, несмотря на внешний вид, они млекопитающие, как и мы.

Где-то в конце списка отыскались и самых обычных на первый взгляд люди. Только вместо привычных рас шли какие-то непонятные, ничего не говорящие названия. Вот за-

чем типичного на первый взгляд китайца обзывать кочевником Залманора?

Европеоидов отыскалось целых пятеро. Первым шел какой-то севнар. По внешнему виду типичны викинг: мускулистый, белокожий, блондинистый и голубоглазый. Настоящий ариец... хотя те вроде бы были древними иранцами или индусами.

Дальше шли внешне мало отличавшиеся кадрад и хаэлец.
– Хаэлец, – произнес я из интереса. Что-то мне подсказывает, что выбор происходит именно так.

Камера приблизилась к кудрявому, черноволосому бородачу.

Раса: человек хаэлец.

Хаэльцы – выходцы южных провинций Старой империи, непревзойденные торговцы, политики и дипломаты. Язык их острее меча, но и мечи их отнюдь не тупы.

Расовые бонусы: плюс два к харизме и интеллекту, навык красноречие – пятьсот (подмастерье).

Расовый навык: Знатоk ядов – сопротивление ядам +5% (пассивно).

Расовые ограничения: отсутствуют.

Подтвердите свой выбор.

– Отмена, – приказал я.

После войны у меня выработался стойкий рвотный рефлекс, как к политикам, так и к дипломатам. Войны начинают не солдаты, войны начинают политики. Впрочем, войну

Первого контакта начала случайность...

Кто там у нас еще остался?

Мой взгляд остановился на последней модели: средних пропорций мужчина, слегка загорелый, кареглазый, правильные черты лица и типично римский нос с небольшой горбинкой.

Раса: человек имперец.

Название мне уже нравится.

Имперцы – собирательное название нескольких народов людей, жителей западных и центральных провинций Старой империи. Империя пала, но дух ее живет в ее наследниках. Помни, имперец, высшая ценность империи – доблесть ее сынов!

Расовые бонусы: плюс один ко всем характеристикам.

Расовый навык: В здоровом теле здоровый дух – сопротивление болезням +10% (пассивно).

Расовые ограничения: отсутствуют.

Подтвердите свой выбор.

– Подтверждаю.

Идет конструирование внешности.

Внимание!

Выбрана внешность по умолчанию – наиболее приближенная копия внешности пользователя, с учетом облика выбранной игровой расы.

В воздухе повисло трехмерное изображение какого-то смутно знакомого мужика. И где я мог его видеть? Невысо-

кий, жилистый, хмурый. Ему можно было дать как тридцать, так и все сорок лет. Легкий загар, орлиный нос, волосы почему-то черные и до плеч, глаза серые. Единственное, что меня немного смущает, так это неаккуратная борода. Бороду носят только варвары! Добропорядочному римскому гражданину, а тем боле императору, подобное не пристало. Да и прическа, если подумать, неуставная.

– Редактор внешности, – приказал я.

Внимание! Пользователю разрешено минимальное изменение внешнего образа персонажа.

– И за что я плачу деньги? – возмутился я. – Стоп! Я же их вроде не плачу? Прическа, изменить.

Похоже, смена прически входила в тот самый доступный минимальный комплект изменения внешности. Прогноировав многообразие вариантов и расцветок, я остановил свой выбор на привычном армейском полубоксе. Эх, рука сама так и тянется проверить остроту короткого ежика на макушке и прямую линию окантовки висков и затылка.

– Борода, убрать.

А вот это изменение мне почему-то не понравилось. Серьезный дядька сразу как-то слишком резко помолодел и стал походить на неоперившегося салагу, только что вылезшего из армейской учебки.

Нет, так дело не пойдет!

– Борода, изменить.

Просмотрев список вариантов, я остановил свой выбор на

аккуратной, короткой эспаньолке. Проверил получившийся результат, покрутив трех мерную фигурку в пространстве, и остался доволен. Ничего так получилось.

Нет, но кого мне этот парень напоминает?

Выберите класс.

Внимание! Согласно третьей поправке к закону об ограниченной дееспособности лиц с психическими расстройствами, класс вам будет назначен системой согласно вашему психотипу и лечебным рекомендациям.

Выбранный класс – боевой жрец.

Бесстрашные мастера сражений и неутомимые последователи девяти богов, боевые жрецы снискали славу и почет. Смертельно опасные в рукопашной схватке, боевые жрецы помогают союзникам божественными благословениями, лечат раненых, вдохновляют колеблющихся. Длань небесных покровителей защищает странников пути веры и укрепляет их дух.

Начальные умения: тяжёлая броня, дробящее оружие.

Стартовая локация – Затерянный монастырь Тара. Закрытая провинция Аванакс.

Дальше шла табличка с циферками характеристик персонажа. В каждом пункте стояла пятерка, а еще двадцать свободных единиц предлагалось раскидать по своему желанию. Совершенно понятно, что ничего не понятно. С названиями характеристик все ясно: сила, ловкость, выносливость, интеллект, мудрость и харизма. Но что означают эти цифры по-

сле них? Понятно, что восемь силы лучше шести, но хуже десяти. Но много это или мало и как вообще растут эти характеристики?

Слава неизвестным мне девяти богам, ничего менять система не предлагала, не требовала тратить свободные очки вот прямо сейчас, избавив тем самым от возможных ошибок.

Выберите мировоззрение персонажа.

Очередное окошко. Это уже начинает раздражать! Я, между прочим, человек психически неуравновешенный, у меня и отметка в личном деле есть! Даже приятный девичий голосок уже не радует. Да и выбор какой-то странный. Ни тебе левых, ни тебе правых. Простой круг, сверху крупная надпись "свет", снизу "тьма". Слева идет "добро", справа "зло". То есть выходит можно быть светлым, но при этом злым, и темным, но добрым? Интересная концепция черно-белого мира.

Особо не раздумывая, поставил стрелку появившегося курсора в самый центр круга.

Мировоззрение – истинный нейтрал.

Тьма-свет, добро-зло. Пусть другие воюют, мы же будем заключать сделки. А наши мечи получит лишь тот, кто больше заплатит. И деньги вперед!

Начальный бонус отношений с нейтральными фракциями плюс тысяча (признание). Начальный бонус отношений с фракциями Света плюс пятьсот (равнодушие). Начальный бонус отношений с фракциями тьмы плюс пятьсот (равнодушие). Бонус при продаже вещей торговцам НПС плюс

пять процентов.

Внимание!

Помните, что первичный выбор мировоззрения может быть изменен в соответствии с действиями или бездействием вашего персонажа.

Желаете выбрать мировоззрение?

– Да-да, желаю. Давай быстрее!

Новое окно возвестило о том, что мои мучения еще не закончены.

Выберите желаемое имя персонажа.

На этом экране я залип надолго. Очень надолго. Очень, очень на долго. Система последовательно и злонамеренно, словно издеваясь, браковала все предложенные мной варианты. И чем ей не нравится имя Гай Юлий Цезарь – слишком длинное. Юлий и Цезарь уже заняты. А Гай у нас тот, кто заставляет больных людей извращаться над собственным именем.

А Наполеон Бонапарт чем тебе не нравится? Хорошо, пусть будет Наполеон. Что? Опять некорректное имя, выберите другое. Император и консул тоже не подошли.

– Игорь Туков! – раздраженно воскликнул я, перебрав добрую сотню всевозможных вариантов.

Эти два слова, породили целый вал неприятных, полузабытых воспоминаний и образов. Они нахлынули на меня, оттеснив на задний план все остальное...

Изорванная воронками земля Нового дома. Тактический

визор гермошлема треснул и опять рябит от помех. В наушнике на ротном канале царит полный хаос. Все настройки связи полетели, и под ругань лейтенантов сержанты пытаются докричаться до своих стрелковых ячеек по общему ротному каналу. Хорошо хоть, что универсальные переводчики еще пашут, иначе была бы полная жопа. Хотя базовое знание английского и является обязательным для всех военнослужащих Единых Наций, практика показывает, что это не спасает. В боевой обстановке лучший язык – родной. Универсальные переводчики, с возможностью не только переводить, но и точно моделировать голос говорившего, были незаменимы.

По ушам резанул пронзительный визг – где-то за холмом ухнула плазменная картечница отступающих игов. В ротном канале опять ругань, целая ячейка едва не отправилась к праотцам.

Я несколько раз с силой стукнул себя по гермошлему – универсальный русский способ ремонта сложной электроники в полевых условиях. Рябь слегка прошла, тактический анализатор сообщил об отсутствии в зоне прямой видимости вражеских единиц и подсветил дружественные цели. И то хлеб.

Вершина холма уже рядом. Первый и второй взвод, выбив противника с холмистой гряды, успешно развивают наступление вглубь вражеских позиций. Третий взвод я пока что предпочел подержать в резерве. Пускай охраняют наши дра-

гоценные задницы. Иги – хитрые твари, обожают устраивать глубокие фланговые обходы с заходом в тыл. А потом устраивают хумансам в этих самых тылах нетрадиционные сношения. И поддержки никогда не дождешься. Если бы я всегда рассчитывал на помощь от бригады, то вряд ли бы протянул так долго.

Рядом раздались тихие ругательства. Кенни – второй лейтенант Йокиннен, оступился и рухнул прямо в грязную лужу. Шипя сквозь зубы, этот обычно флегматичный финн сейчас тщетно пытался очистить визор своего шлема, больше размазывая грязь руками в таких же грязных тактических перчатках. К чести второго лейтенанта стоит отметить, что свою штурмовую винтовку он сумел уберечь от купания в грязной жиже. Поняв тщетность своих попыток, он сорвал с пояса флягу с водой, открыл ее, поднял голову вверх и вылил все содержимое фляги прямо на лицевой визор.

– Воздух! – внезапно испуганно завопил он, тыча пальцем куда-то в небеса. – Наши штурмовики, они заходят прямо на нас!

Из-за розовых облаков вынырнули два хищных силуэта АРН-6 – атмосферных штурмовиков прозванных в народе "Архангелами".

– Джонсон, связь! – рявкнул я, оборачиваясь к побелевшему от страха радисту с комплексом полевой связи на спине. – Дай мне связь с этими недотрахаными архангелами!

– "Небо восемь", отменить атаку. Отставить! В квадрате

семь-пятнадцать дружественные подразделения!

Поздно!

Из-под крыльев "Архангелов" вырвались белые росчерки НАРов и вершина холма вспухла огненными цветами разрывов. Вот вам лядь и долгожданная поддержка с воздуха! Взрывная волна бьет в грудь, опрокидывает на спину и волочит меня вниз по склону, в ненавистную болотную жижу...

Выбранное имя "Тук". Подтвердите выбор.

– Подтверждаю! – что-то мне подсказывает, что это хороший выбор. По-настоящему мой. Хотя Цезарь тоже было бы неплохо.

Генерация персонажа завершена. Добро пожаловать в Броселианд, извечный Тук.

Темнота перед глазами прошла. Я валяюсь на какой-то грубой лежанке и пялюсь в потолок. Поправка, в потолок из серого, тесанного камня. Но главное, я снова ощущаю свое тело: правая рука, левая рука, правая нога, левая нога. Вроде все на месте. Я пощупал рукой причинное место. Да, все на месте.

Щипаю себя за бедро, и поглаживаю по лицу. Боль приглушена, зато тактильные ощущения не отличаются от настоящих. Черт, как же я отстал от жизни. Во времена моего бо-соногого детства в вирте могли создать только не отличимую от реальности картинку. Хотя, помнится, на тактических симуляторах для остроты ощущений и имитации ранений использовались легкие удары током. Как же я их ненавидел! А

теперь... Я втянул носом воздух. Пахло сыростью, плесенью и почему-то прелым сеном. Да, техника на грани фантастики. Да что там, уже за гранью!

Обстановка в комнате поражала аскетизмом. Фактически в ней не было ничего, кроме грубого деревянного ложа с тюфяком набитым... Я пощупал содержимое. Да, так и есть. С тюфяком набитым сеном. Так вот откуда этот запах!

Больше всего комната напоминала тюремную камеру. Но за такие тюремные камеры правозащитники оторвали бы органам правозащиты все первичные половые признаки. Да и засов на двери говорит об обратном. Где это видано, чтобы заключенные могли запираяться от тюремщиков?

Ладно, что гадать, когда можно просто взять и посмотреть.

Встав на ноги, я критически осмотрел свою одежду. Хотя, это слишком громкое слово для белоснежных, без единого пятнышка подштанников. Должен заметить, несмотря на не слишком презентабельный вид, подштанники были нежными на ощупь и весьма удобными. Нет, это замечательно, но и обувь бы тоже не помешала. Пол то холодный!

За дверью оказалась длинная галерея, сложенная из такого же серого, грубо тесаного камня. Размеры блоков внушали уважение к труду строителей. Не пирамиды, конечно, но тоже неплохо. Интересно, почему подобная конструкция не падает под собственным весом?

Я прошел вперед, к каменным перилам. Второй этаж.

Внизу лежал обширный, мощный камнем двор, заполненный людьми. Одеты они были по большей части в скромные монашеские рясы. Хотя в середине двора, рядом с колодцем, виднелось несколько фигур в тяжелых рыцарских (а может и не рыцарских, тут я не знаток) доспехах. Слева площадь упиралась во что-то похожее на огромный готический собор, пристроенный прямо к крепостной стене. А может, это стена была пристроена к этому величественному сооружению. Выглядело в любом случае впечатляюще. Внушительное здание господствовало над окрестностями. Казалось, что узкие и высокие башни с заострённым верхом возносятся прямо к небесам. Богато украшенный фасад с резными деталями и многоцветные витражные стрельчатые окна словно подчеркивали это стремление вверх.

Справа от площади были какие-то постройки, тоже пристроенные или являвшиеся частью стен. Дальше простирался парк или сад, расположенный прямо внутри крепостных стен, а за ним виднелась массивная квадратная башня с выступающей надстройкой из двух небольших башенок. Видимо, где-то там ворота.

Хотелось бы посмотреть на эту цитадель снаружи. Интересное должно быть зрелище.

– А, новый послушник, ты уже проснулся?

Резко обернувшись, не люблю, когда ко мне тихо подкрадываются со спины, я едва не столкнулся с низеньким, лысым монахом в уже знакомой серой рясе. У них серый цвет

что, хит сезона? Серые камни, серая одежда, небо вон и то серое! Или это для маскировки на местности? Не камуфляж "хамелеон", но тоже неплохо.

– Добро пожаловать в монастырь, послушник, – продолжил между тем монах. – Я брат Игнатий. Вижу, ты поистрепался за время паломничества. Загляни к брату Клаусу – это наш интендант. Он с радостью поможет любому идущему дорогой служения богам.

Перед глазами появилась надпись.

Принято задание: Получить снаряжение. Награда: десять опыта.

Поблагодарив бритоголового, я отправился в указанном направлении, попутно изучая появившуюся на периферии зрения полупрозрачную карту. Это нам знакомо – обычный тактический визор с мыслеуправлением. Стоило сосредоточить взгляд на карте и отдать мысленный приказ, как та развернулась передо мной в воздухе на манер экрана. Правда, ничего интересного на ней не обнаружилось. Спутниковая группировка тут явно не пашет. Из отметок присутствовал единственный значок, обозначающий мою комнату-келью, еще один значок в виде восклицательного знака был недалеко, на неисследованной территории. Видимо именно он обозначал местного главу тыловой службы. Все остальное пространство белело девственной чистотой. Ради интереса я увеличил масштаб. Да, что тут сказать – размеры этого мира поражают. Одинокая точка со значком комнаты сначала

уменьшилась до размеров песчинки, а потом и вовсе пропала.

Интендант нашелся там, где ему и положено быть – на большом складе, забитом всевозможным снаряжением. Тут было всего и много, но в основном преобладали стойки с доспехами и стеллажи с разномастным холодным оружием. Чувствую, местные монахи из всех христианских заповедей помнят только "око за око, зуб за зуб" и "подставь левую щеку и заряди открывшемуся врагу с ноги". Такое монашество мне по душе!

– Кого тем нелегкая принесла? – недовольно заметил интендант, оторвавшись от изучения здоровенного гроссбуха. – Извечный? Откуда вас столько сегодня на мою седую голову?

Насчет седины он нагло врал. Во-первых, стариком этот розовощекий, мясистый крепыш совсем не выглядел. Во-вторых, он был такой же бритый, как и все остальные увиденные мной монахи.

– Э-э-э, мне бы снаряжение получить, да одежду.

– Оно и видно.

Смерив меня критическим взглядом, он закрыл гроссбух, поискал что-то под стойкой и достал небольшой сверток.

– На вот! На первое время тебе хватит. Сломаешь чего или порвешь, ремонтировать будешь сам!

Одного касания до свертка оказалось достаточно, чтобы тот исчез. Зато система порадовала сообщением.

Получены предметы: дубинка послушника, мантия послушника, сандалии послушника, котомка послушника.

– А где все? – я непонимающе посмотрел на свою пустую руку.

Интендант смерил меня укоризненным взглядом.

– Извечный, ты часом не болен? Открой инвентарь!

Задавать вопрос, как это делается, я не стал. Похоже, пришла пора изучить те несколько значков на периферии моего зрения.

Предположение оказалось верным, инвентарь шел аккурат первым значком слева от карты. Пропавшие вещи тут же отыскалась в появившемся перед глазами окне. Вдобавок рядом открылось еще одно окошко, в котором на манер зеркала отражалось мое изображение.

Мантия из некрашеной мешковины выглядела не слишком презентабельно и была несколько коротковата, едва закрывая колени. Сандалии на деревянной подошве смотрелись еще хуже. Такие хорошо выдавать заключенным, чтобы не убежали. Дубинка послушника походила на обычную палку, буквально только что выломанную с ближайшего дерева.

– Твоя щедрость не знает границ, добрый брат. – Взвесив в руках дубинку, я задумчиво посмотрел на лысую голову монаха.

– Да-да и тебя туда же, извечный, – отозвался интендант, проигнорировав мой красноречивый взгляд. – Зайди на монастырскую кухню. На обед ты опоздал, но брат Сантий не

оставит в беде сырых и убогих.

Слово убогих он выделил особо. Я снова взвесил в руках дубинку, но отвлекся на очередное сообщение:

Принято задание: Получить припасы. Награда: десять опыта.

Ради такого дела экзекуцию можно и отложить.

Монастырская кухню я нашел больше по запаху, чем по отметке на карте.

У любого кто пережил блокаду Нового дома, выработалось особое чутье на любую жратву. К концу четвертого месяца блокады планеты мы сожрали все мало-мальски съедобное в нашем секторе и с плотоядным интересом поглядывали на несъедобное.

В длинном подвальном помещении полыхала жаром огромная печь, в воздухе стоял слюневырабатывающий аромат свежей выпечки и пряных трав. Если запахи здешней еды соответствуют вкусу, то в этом монастыре вполне можно жить.

Очередной бритоголовый монах в белом фартуке поверх стандартной серой, бесформенной хламиды приветливо улыбнулся, стоило только мне переступить порог кухни.

– А, новый послушник, – завел он слегка поднадоевшую пластинку. – Оголодал небось? На вот, – стряхнув с ладоней муку, Сантий протянул мне нарезанную словно в супермаркете краюху свежего, еще теплого хлеба, дюжину полосок вяленого мяса и деревянную баклажку.

Не густо, но до ужина хватит. Предметы исчезли при касании, как и сверток интенданта до этого. Раньше у меня с такой скоростью исчезали только деньги в отпуске.

Поблагодарив работника ножа и черпака, я покинул кухню.

Хлеб был теплым и мягким, давно я такой не ел. Да и вяленое мясо оказалось на удивление вкусным. В меру соленое и не слишком жесткое, с легким пряно-горьким привкусом незнакомых приправ, оно просто таяло во рту, словно должным образом приготовленная отбивная. К сожалению, во фляжке оказался обычный яблочный сок, а я бы предпочел чего покрепче. Интересно, где в этом монастыре подвалы с кагором? Что за монастырь без таковых?

Занятый приемом пищи, я не сразу заметил подошедшего ко мне человека в такой же грубой мантии послушника, как и на мне. Интересно, в этой хламиде и я выгляжу столь же жалко. Черт, да мы с этим парнем, выступая дуэтом, можем неплохо грести милостыню на паперти ближайшего храма.

По мере приближения над человеком, кажется эта раса при выборе обзывалась кадрад, отчетливо появилась надпись с именем – Ренраль. Я и над монахами видел что-то похожее, но как-то не обратил внимание.

– Приятного аппетита, Тук. Майор Ривьер, вторая бригадная боевая группа Единых Наций.

– Капитан Туков, четвертая бригадная боевая группа Единых Наций, – машинально отозвался я, пока тело само по-

спешило принять строевую стойку.

– Не тянись, капитан, – добродушно усмехнулся майор, – мы уже давно в отставке. И давай на ты. Можешь звать меня Ренралем или Реном. Все одно придется к этому привыкать, – вздохнул он. – Выкать в виртуальности не принято.

– Привыкать? – удивился я.

– Ты что не в курсе? Всех наших с синдромом Крэма принудительно запихнули в капсулы постоянного погружения и адью. Поможет это нам или нет, но у правительства стало меньше головной боли. Но знаешь, я даже рад. Теперь я наконец-то смогу увидеться с женой, обнять дочек. Ждать три месяца не буду, отправлюсь прямо к ним, жена обещала прислать порталный свиток. И что с того, что наша встреча произойдет в игре? Это все равно лучше, чем общение через голопроектор или пуленепробиваемое стекло. Да и чем эта реальность отличается от нашей, кроме притупленной боли и бессмертия?

Одна часть моего сознания понимала, о чем говорит этот легат, но для другой его слова ничего не значили.

Я остановил свой взгляд на траве под ногами. Обычной зеленой траве, когда я видел ее в последний раз? Несколько муравьев суетились между травинок, выискивая хлебные крошки. Если игра настолько похожа на реальность, то возможно стоит принять ее в качестве таковой?

– А причем тут три месяца? – поинтересовался я.

– Статус "закрытая" в названии провинции помнишь? Он

не просто так. Каждые полгода в игру вводится новая провинция, созданная специально для новых игроков или решивших начать игру заново. На полгода доступ и любая деятельность высокоуровневых игроков и кланов в данной провинции сильно ограничены. Этого срока достаточно, чтобы новички слегка прокачались, а новые кланы обзавелись замками и немного обросли жирком. Когда в провинцию открывают общий доступ, то даже топовым кланам придется немало потрудиться, чтобы выбить новичков с насиженных мест. Правда, как показывает практика, сильные кланы просто посылают в новые провинции часть своего молодняка, чтобы те захватывали все самые вкусные точки.

– А зачем им это?

– Деньги, мой друг. Что же еще? Контроль над замками дает возможность взимать налог с окрестных земель. Плюс привилегированный доступ в подземелья, если таковые окажутся на территории.

– И что им делать с этими игровыми деньгами? Покупать игровую же недвижимость?

Ренраль посмотрел на меня с нескрываемым сожалением.

– Любая валюта любых игровых миров глобальной виртуальной реальности свободно конвертируется в кредиты Единых Наций. Современные игровые кланы сродни небольшим корпорациям, и оперируют немалыми суммами. Настолько немалыми, что и крупные корпорации мира реального стали с интересом поглядывать на мир виртуальный.

– Стоп! Игровые деньги можно свободно менять на кредиты? Это как вообще?

– Ты последние четыре года новости совсем не читаешь? Неофициально подобная практика существует с момента появления первых многопользовательских игр. Сначала с этим пытались бороться, потом предпочитали не замечать и даже поощряли, снимая свой процент. Четыре года назад, с момента старта программы Глобальной Виртуальной Реальности – Гловира, эта практика полностью узаконена и обложена налогом. В разных игровых мирах для антуража существуют различные денежные единицы, но все они имеют твердый курс по отношению к кредиту Единых Наций. Ты раньше многопользовательскими играми не увлекался?

– Служба в армии считается?

Ренраль раскатисто расхохотался:

– А что, очень похоже: звания-уровни, квестовые задания, включая эпические, прокачка и куча навыков. Но я про другие игры – обычные, компьютерные.

– Да как-то времени не было, – почесал голову я.

В сиротском приюте компьютеры разрешалось использовать только для учебы. А виртшлемы и тем паче только начавшие тогда появляться капсулы полного погружения, я видел только на картинках в сети. В кадетском корпусе и офицерском училище уже познакомился и с первым, и со вторым, но там было не до игр. Тактические симуляторы это все же несколько другое. В гробу я видал такие развлечения!

– А я думал, что только я тут такой отсталый, – хмыкнул майор, – хотя и гонял в детстве в танковый симулятор. Да и прочим увлекался по мелочи. Но это было так давно... Тогда слушай, введу тебя, в общих чертах, в курс дела. Остальное считаешь в гайдах и на форумах. Доступ в сеть нам не перекрыли, так что найдешь.

Нас захихнули в один из самых популярных игровых миров с полным погружением. Их вообще-то несколько, на любой вкус и цвет. Фэнтези, паропанк, киберпанк. Есть даже мир имитирующий войну на Новом доме.

Меня передернуло от отвращения:

– И находятся идиоты, готовые в это играть?

– Представь себе. Это третий по популярности игровой мир.

– И эти люди считают нас опасными для общества психами? Сколько вообще этих игровых миров?

– Точно не знаю, – почесал бровь он, – но больше десятка. Все игровые компании мира сейчас работают над этими мегапроектами под эгидой Единых Наций и остальные игры, кроме казуальных поделок, отмерли за ненужностью. Броселиад – стандартный фэнтезийный игровой мир, почерпнувший все лучшее у своих предшественников... Черт, говорю словно рекламный менеджер на презентации.

– С каких это пор правительство стало заниматься многопользовательскими играми?

– А с тех самых пор, когда стало очевидно, что виртуаль-

ность – решение многих проблем современного общества. Программа Глобальной Виртуальной Реальности изначально появилась не от хорошей жизни. Шарик наш, – указательный палец Ренраля начертил в воздухе круг, – слегка того... перенаселен. С ресурсами, благодаря Марсу и астероидному поясу проблем нет, но сути это не меняет. Людей стало слишком много, а вот работы для них все меньше.

Тотальная автоматизация и внедрение управленческих искинов привела к огромной, невиданной прежде безработице. Изначально выход виделся в активной колонизации новых миров. Но Новый дом показал, что с этим тоже не все так гладко. И дело даже не в игах, не в том, что мало желающих покинуть Землю. Наоборот! Лунные верфи клепают колониальные корабли как горячие пирожки, а очередь колонистов расписана на три года вперед. Человечество плодится быстрее, чем мы успеваем сплавливать людей в колонии. И в ближайшие десять лет ситуацию не изменить. Тут то и появился проект Глобальной Виртуальной Реальности. Человечество уже добрый век рубится в компьютерные игры. Эта зараза уже давно перестала быть только детским развлечением. Многие люди еще в самых первых многопользовательских играх умудрялись делать если не состояния, то зарабатывать на свой кусок хлеба с маслом. Правительство решило – вот он выход. И с энтузиазмом взялось за дело, решив убрать в виртуальную реальность всех, кому не нашлось места в реальности.

– Да, – кивнул я, – надо отдать этим бюрократам должное, когда они о чем-то договариваются, то обычно получается неплохо. Вот только договариваются они крайне редко.

Мы обменялись понимающими взглядами. Нелюбовь военных к гражданской администрации – это непреложная истина, проверенная временем. Впрочем, те всегда отвечали нам взаимностью.

– Так и есть. Проект Глобальной Виртуальной стал настоящим прорывом. Но мы отвлеклись, будет интересно, сам считаешь.

– А как тут вообще играть? – задал я главный из вопросов.

– Да, сложно тебе будет, – заметил он. – Но голова у тебя вроде варит, разберешься. Читай гайды и форум. Изучи их как боевой устав! А дальше поймешь. С классом нам правда не повезло.

– Почему?

– Классов в игре множество, несколько десятков, плюс престижные. Про последних сам ничего не знаю, кроме того, что они есть. Боевые жрецы, к которым мы с тобой теперь принадлежим, в силу своей специфики особой популярностью не снискали. Хотя, последним патчем их вроде апнули. Но тут я не в курсе.

– И в чем причина непопулярности боевого жреца?

– Он универсал. Помнишь LF-505?

– Белого слона? Такое не забывается.

Разрекламированный многоцелевой атмосферно-субор-

битальный Локхид Фантом-505 должен был стать революционной машиной, способной решать большой круг задач. Десять лет разработки и огромный бюджет сделали проект самым дорогим в истории Единых Наций. Результат получился... неоднозначным. Стоимость одного "Стирателя" равнялась стоимости фрегата класса "Лондон". Все заявленные задачи истребитель выполнить мог. Но при этом резко проседала его хваленая универсальность. В режиме штурмовика падали истребительные качества, а в режиме истребителя – штурмовые. Про заявленную невидимость скромно умолчу. Разработчики радарных комплексов тоже не сидели на месте, и новые радары светят хваленого «невидимку» во всех ракурсах и позах. Им ведь никто не объяснял, что он невидимый.

За непомерную стоимость LF-505 обозвали "стирателем бюджета" или "белым слоном". Это в честь старой байки, а может и не байки, про изысканное наказание, практиковавшееся некогда в Индии или Сиаме. То самое, когда в награду кому-то дарился белый слон, содержание которого просто разоряло нового владельца.

– Вот и наш боевой жрец такой же как "Стиратели". Умеет вроде бы все, но все это делает посредственно. Средний танк, средний дамагер, средний баффер и хилер. Ты и этого не знаешь? – удивился он, увидев мой недоумевающий взгляд. – Поищешь потом в сети. Так вот, народ это давно понял и предпочитает более узкоспециализированные клас-

сы. Геморроя с прокачкой меньше, а выхлоп больше. Хотя многие считают, что боевой жрец – идеальный вариант для игры соло. Но играть соло в многопользовательской игре... – он многозначительно помолчал. – Еще из минусов боевого жреца – характеристики.

– Это тот столбик: сила, ловкость и прочее?

– Они самые! Обычно игровому классу нужно сосредоточиться на прокачке двух-трех из них – их называют главными характеристиками класса, а все прочие второстепенными характеристиками класса. Так вот, у боевого жреца все характеристики главные. Вот такие мы уникамы.

– И в чем подвох?

– Сейчас поймешь. В начале игры каждый класс получает двадцать свободных очков характеристик. Каждый уровень еще две, каждый десятый – пять. Как думаешь, куда их обычно вкладывают?

– В главные характеристики класса?

– В точку. Там есть ряд нюансов, в зависимости от класса. Но в среднем ситуация такова, из десяти полученных очков характеристик восемь следует вложить в главные характеристики класса. Остальные два – в наиболее нужные из второстепенных.

– Раз для нас важны все шесть, то по мере роста уровней мы существенно просядем в характеристиках по сравнению с другими классами.

– Верно, но тут есть одно "но".

– Дай угадаю – характеристики могут расти по мере их использования.

– А ты точно никогда не играл во что-то подобное? – удивился Ренраль.

– Нет, просто это логично. Я вообще не понимаю, как можно увеличить силу просто поменяв какие-то циферки?

– Игровая условность, – он пожал плечами. – Это все же игра, не забывай. Но при этом все игровые характеристики также растут по мере их использования. Машешь киркой в шахте – увеличиваешь силу и выносливость, читаешь много книг – получаешь прибавку к интеллекту. И тут есть одна тонкость – главные классовые характеристики растут значительно быстрее, а на развитие второстепенных накладывается существенный штраф. Маг может поднимать силу и выносливость, неистово долбя рудные залежи, но воин за тоже время прокачает эти характеристики в два-три раза быстрее, приложив меньше усилий.

– Зачем тогда все эти уровни? Залез в шахту, кирку в руки и качай себе силу, пока не надоест.

– Видишь ли в чем дело. Начальная прокачка характеристик идет бодро и быстро. Тот же воин при желании за пять первых уровней без особого труда поднимет силу единиц на пятнадцать. В то время как за уровни получит всего десятку свободных очков. Но каждая новая единичка "естественного" роста требует в разы больше усилий. Где-то уровню к пятидесятому свободные очки, получаемые за уровень, ста-

новятся основной возможностью увеличить свои характеристики, не считая вещей. А естественная прибавка, раз в два-три уровня, считается всего лишь приятным бонусом. К тому же у повышения уровней есть еще ряд плюсов, прибавка жизней, маны, навыки и прочее.

Я почесал подбородок. Да, придется изучить законы этого мира, раз предстоит тут обитать.

– Откуда ты все это знаешь? – вновь обратился я к Ренралю.

– Старшенькая моя с самого начала играет, – мрачно хмыкнул он в ответ, – уже выбилась в замы главы одного из топ кланов. Денег зарабатывает больше чем вся моя пенсия вместе с наградными. Глядя на нее и супруга полгода назад начала. Паладин семьдесят пятого уровня она сейчас. И чего ей в реале не хватало? Хороший дом, отличная работа! – внезапно взорвался он, но тут же успокоился и тихо добавил: – Наш мир сошел с ума, но заметили это только психи.

Мысленно я согласился с этим заявлением.

– И что теперь делать?

– А что мы можем сделать? – пожал плечами майор, машинально хлопая себя руками по одежде, словно ища сигареты. – Ничего. Так что просто живи, построй дом, обзаведись семьей.

Семья! Какой сирота не мечтает о семье? Сам того не ведая майор зацепил меня за живое.

– Все это будет лишь иллюзией, обманом, игрой, – помор-

щился я.

– Может да, а может нет, – он вновь пожал плечами. – Не хочешь тихой семейной жизни – отправляйся на поиски приключений, займись торговлей, завоюй мир в конце то ко... – прервавшись на полуслове, Ренраль застыл на месте, неподвижный словно статуя.

– Все, мне пора, – отмер он, – жена прислала свиток с порталом. Удачи, четвертая.

– Счастливо, вторая.

Мы обменялись крепкими рукопожатиями. Майор задорно улыбнулся. От чего стал выглядеть как-то моложе.

– Выше нос, капитан. Мы дважды прошли через ад, сначала на Новом доме, а потом на земле. Мы все еще живы и не в клетках больничных палат. Прорвемся!

В его руках появился свиток с красной сургучной печатью. Сломав печать, он быстро прочитал его содержимое, махнул мне рукой на прощание и тут же исчез. Просто растворился в воздухе, словно тут никого и не бывало.

Счастливчик! Отправился к своей семье. Это хорошо, когда тебе есть куда идти. Когда тебя ждут. Говорят, что те, кого ждут, всегда возвращается. Конечно это ложь, но в такую ложь хочется верить.

Глава 2

Братец Тук и крысиный подвал

Что может сподвигнуть человека на подвиг? Долг? Честь? Любовь? Цель? Лишняя бутылка крепкого алкоголя? Меня потянуло на подвиги после радикального изменения местного меню. Если кто-то такую причину считает недостаточной, то это его личные проблемы.

А ведь поначалу ничто не предвещало беды.

Следующие несколько игровых суток, а здесь они всего восемь часов: четыре часа ночь, четыре день, я почти не спал. Следуя совету Ренраля, я вдумчиво изучал гайды и форумы, заучивал игровые определения. Чем дамаг отличается от дебаффа, а рут от стана?*

***(Дамаг от английского Damage – повреждение, урон. Любой урон наносимый или получаемый персонажем или мобом. Дебаф, дебафф от debuff – отрицательный эффект. Рут – заклинания или навыки контроля, обездвиживающее противника. Стан от stun – оглушение, ошеломление, способность других игроков или монстров лишать вашего персонажа возможности действовать на какое-то время).**

Что такое хил* и с чем его едят? Несмотря на первичный скептицизм, читать об игре было интересно. Теперь да-

же как-то хотелось проверить полученные знания на практике. Может и правда последовать совету Ренраля и отправиться в путешествие? Времени у меня вагон. А сидеть и киснуть, скорбя над своей судьбой, это не для меня. Да и целый мир, пусть и ненастоящий, куда лучше настоящей, но опостылевшей палаты закрытого медицинского центра. К тому же где-то в этом мире бегают куча тех длинноухих красоток, не отягощенных одеждой, бронированием и, будем надеяться на лучшее, моралью. Тут ведь наверняка не только тактильные ощущения на высоте, но и все остальное. В том, что это "все остальное" в игре есть, можно даже не сомневаться. Тут делаются деньги, а на людских пороках их делать проще всего.

(*Хил, хилер от heal, healer – лечить, лекарь).

Предвидя вопрос. Нет, я не все время мечтаю о выпивке и сексе, а только последние года полтора. Видимо, организм настолько привык к транквилизаторам, что они постепенно перестали действовать.

Первые два уровня набились влет, и часа не прошло. Заданий было множество, но все они оказались до жути однообразными, сбегай туда-то и за тем-то, найди того-то. До смешного доходило. Брат Павел – местный смотритель за совмещенным с огородом садом, попросил меня отнести корзинку лечебных трав брату Игнатию. А тот как раз проходил мимо, решив прогуляться по саду. Обменявшись с ним приветствиями, брат Павел все равно всучил мне и квест – то есть задание, и корзинку. Если бы в игре был чемпионат на самое

быстрое выполнение этого задания, я бы точно его выиграл.

Вскоре я понял, что это беготня служит для ознакомления послушника с монастырем. Карта пополнилась множеством отметок: храм Девяти, келья настоятеля, тренировочное поле, монастырский огород, подвалы. В них меня, кстати, не пустили. Монах-охранник сказал, что я еще слишком мал. На мое резонное замечание, что мне уже давно за двадцать, он лишь улыбнулся и ответил, что его интересует не возраст, а уровень. Доступ в подвалы был разрешен не раньше пятого.

Это подстегнуло меня к свершениям. Подвалы – это бочки. Бочки – это кагор. Кагор – это выпивка. Выпивка – это одна из тех вещей, коих я был лишен целых четыре года.

От постоянной беготни из одного конца монастыря в другой, характеристика выносливости прокачалась аж на два пункта. А задание на переноску припасов в кладовую столовой дало единичку к силе и несколько яблок. Помимо опыта, задания принесли два десятка медных монет и новую робу, по внешнему виду и характеристикам чуть лучше старой.

Когда колокол на башне ударил два раза, возвещая о середине дня и скором обеде, я уже был в двух шагах от пятого уровня. Кстати, из-за особенности местных суток, все игроки в монастыре могли получать пищу только один раз в игровой день. А завтрак там это будет, обед или ужин тут уже каждый решал для себя сам.

Игроков в монастыре существенно прибавилось. Все соседние кельи как-то постепенно оказались заняты, а по мона-

стырю бродило уже около двух десятков извечных. Шапочно перезнакомившись со всей нашей братией, я подметил интересную деталь – все новоявленные боевые жрецы в прошлом представляли собой младший офицерский состав. В основном это были первые и вторые лейтенанты, плюс три капитана. Достопамятный майор Ривьер был бы среди нас самым старшим по званию. Впрочем, возможно это еще и потому, что большинству старших офицеров повезло избежать близкого знакомства с нейробластерами игов. Нет, не потому что все они были поголовно трусами. Просто уже давно прошли те времена, когда генералы возглавляли атакующие колонны.

Кивнув одному из новых знакомцев, я пристроился за группкой монахов НПС и отправился в столовую. Обычно кормежка в монастыре была вполне себе на уровне. Порции, на мой взгляд, маловаты, но все сытно и вкусно. Но сегодняшний день стал исключением.

Первое плохое предчувствие посетило меня при получении своей порции. Жидкий супец, больше похожий на подкрашенную воду. На второе какой-то салат из незнакомой зелени.

Не надо считать меня привередой. Когда иги установили блокаду Нового дома мы не жрали разве что самих игов, да и то скорее по причине их полной несъедобности. После обработки позиций ящериц протуберанцами без включенных фильтров гермошлема на них не зайти. Запашок того... специфическим. Даже не знаю с чем сравнивать. Как-то мне до-

велось побывать неподалеку от горящей свалки. Так вот, по сравнению с жареными игами там был дивный аромат.

Как-то после первого месяца блокады планеты на позиции моей роты заползла местная гидра. Симпатичная такая тварюга, помесь змеи, ящерицы и динозавра длиной метров в десять-пятнадцать, с тремя-пятью головами на змеиных шеях. Натуральный Змей Горыныч, только чуток поменьше. И мы этой ядовитой твари были даже рады. Почти две тонны свежего мяса, пусть и слегка пованивающего болотной тиной! Бедная гидра и квакнуть не успела, как лишилась всех своих пяти голов. Парни разделались с ней с такой скоростью, что Геракл убился бы об свою дубину от зависти.

Заприметив за одним из столов компанию таких же извечных, я присоединился к ним. Вообще между игроками и монастырскими неписями установилась определенная дистанция. Чисто на подсознательном уровне мы испытывали некоторый дискомфорт при общении с неигровыми персонажами, обладавшими продвинутыми имитаторами личности. Они настолько походили на живых людей, что нас это сбивало с толку.

– Что это? – поинтересовался я у соседа, с подозрением рассматривая содержимое своей тарелки.

– Пародия на луковый суп, – просветил меня Робур – здоровый минотавр. Он единственный из нас выбрал себе нечеловеческую расу и сейчас занимал добрую половину длинной деревянной лавки, на которой с комфортом могли бы

разместиться три человека.

Интересно, что именно от его реальной внешности оставил генератор. Все же морда быка несколько отличается от физиономии человека. Рога? Так Робур не женат.

– Понятно, – понюхав содержимое, я отодвинул тарелку с супом в сторону и придвинул к себе салат. – А куда подевалось все мясо?

– Месяц смирения начался, – скривился Робур. Столовые приборы в его огромных руках казались просто детскими игрушками. Игнорируя их, он перехватил свою тарелку, словно пиалу с чаем, и без особого аппетита хлебал мутное варево. – В это время все монахи соблюдают строгий пост.

– Но мы-то не монахи!

– Это ты монастырскому повару объясни и получишь вот это задание, – он перекинул мне описание.

Задание "Великий пост".

Воздержитесь до конца месяца смирения от употребления убоины в пищу.

Награда: тысяча опыта, репутация с божеством покровителем плюс тысяча.

Поститься в игре? Отказывать себе в стольких вкусняшках? И что с того, что в реале нас, скорее всего, кормят какой-нибудь питательной смесью – отвратительной, как на внешний вид, так и на вкус. Я армейский сухой паек ел, а это та еще гадость. Его создали, чтобы мы жаждали скорой победы или хотя бы захвата вражеской полевой кухни. Здесь

в игре вкусовые ощущения на высоте. Может я и псих, но не настолько, чтобы отказываться от всего этого ради какого-то дурацкого опыта и репутации с богами.

Отодвинув от себя тарелку с салатом, я решительно перехватил дубинку и отправился выполнять квесты. Надо скорее набивать десятый уровень и валить из монастыря подальше. Игровой месяц без мяса – это почти полторы недели реального времени! Так ведь и вегетарианцем сделаться можно, а я не сторонник всяких извращений.

Последнее незакрытое задание гласило: "Пройдите обучение у наставника боевых жрецов". Отметка вела на тренировочное поле, но прежде чем направиться туда, я решил сделать то, что уже давно назрело – раскидать полученные очки характеристик. А то их уже скопилось целых двадцать четыре единицы. Похрустывая полученным яблоком, я открыл окно персонажа и быстро исправил этот недостаток. Раз для боевых жрецов важны все характеристики, то и качать будем все. Вскоре все значения показывали круглые десятки.

Я пощупал бицепс. Что-то не чувствуется разницы между силой семь и силой десять. Ладно, на утренней разминке посмотрим. А может и не утренней – я не сильно слежу за временем в реале. Когда проснулся – тогда и утро.

Тренировочное поле представляло собой большую площадку с аккуратно подстриженной травой. А монах-наставник Кон словно сошел с древних китайских картин про шаолиньских монахов: невысокий, сухонький, бритоголовый

старичок в яркой оранжевой робе. Несмотря на обеденный перерыв, он так и остался на тренировочной площадке и, сидя на скамейке в тени яблони, с отстраненным видом наблюдал за облаками.

– Что тебе, послушник? – поинтересовался он, едва я подошел.

– Я хотел бы потренироваться... мастер, – немного поколебавшись, я отвесил монаху почтительный поклон. Чем-то этот НПС напомнил мне мастера Канга – нашего штатного инструктора по рукопашному бою в офицерской школе. У них даже имена немного похожи Кон – Канг. Впрочем, мастера Канга в моей альма-матер чаще называли не иначе как Драконом. В основном из-за тоненьких китайских усиков и умения в несколько секунд разложить на татами любого противника.

Степенно огладив короткую седую бородку, Кон с интересом посмотрел на меня.

– Стремление к новым знаниям всегда похвальна, послушник, – сказал он. – Копи знания, а не уровни.

Получено задание: "Учебный поединок".

Проведите учебный поединок с мастером-наставником Коном. Награда: вариативно.

Это еще что такое? Обычно размеры награды четко оговаривались, а здесь какое-то "вариативно". Становится все интересней.

Кон вышел в центр площадки и жестом предложил мне

встать напротив него.

– Нападай!

Перехватив палку двумя руками, на манер боккэна, я бросился вперед. Дальше все слилось в град ударов... по мне. Десять секунд и вот я уже глотаю пыль, повалившись носом в землю, а полоска жизни зловеще мигает в красной зоне.

– Неплохо для новичка, – прокомментировал мою жалкую атаку Кон, но это мало успокоило мое самолюбие. – Чего разлегся, мы только начали. Залечи свои раны, послушник, и продолжим, – он протянул мне руку и помог встать.

Получен боевой навык: Целительная молитва (ранг – ученик).

Очередное сообщение системы было ожидаемо и не застало меня врасплох. С навыками я уже разобрался. Спасибо гайдам. У всех классов есть три типа боевых навыков: обязательные классовые, выбираемые и скрытые. Одно обязательное классовое умение игрок получал на четвертом, восьмом, шестнадцатом и так далее уровнях. В рамках одного класса эти умения одинаковы.

Выбираемые навыки – тут все гораздо интересней. Каждый пятый, десятый, двадцатый и так далее уровень каждый игрок получает возможность выбрать один навык из длинного списка и с каждым новым уровнем этот список только расширяется. Список этот общий для всех классов и теоретически даже чистый, как горная слеза воин может выбрать что-нибудь магическое, чтобы неприятно удивить противника в

схватке. На практике подобные гибриды достаточно редки, но все же встречаются.

Скрытые навыки и умения – самое вкусное и малопонятное. Часть из них прекрасно известна, те же ремесленные специальности. Но по многим информация крайне скупа. Те, кто их имеет, не спешат делиться своими знаниями с остальными. Получение таких навыков не зависит от уровня персонажа, но сопряжено с некоторыми трудностями. Например, для получения навыка торговли нужно постоянно делать что? Правильно – торговаться. Причем алгоритм получения навыка совершенно непонятен. Некоторые получали его просто случайно, а иным приходится ходить на базары как на работу, чтобы система смилостивилась и порадовала нужным сообщением.

Скрытые навыки бывают разными: суперполезные, приятные и даже просто забавные. Точного их количества не знает никто. Способы получения особо редких и полезных держат в тайне даже от своих соклановцев.

Все навыки прокачиваются по мере использования, но улучшения происходят не с каждым очком, а по мере получения нового ранга. Рангов всего пять: ученик, подмастерье, искусник, мастер, виртуоз.

Все навыки, кроме скрытых, получаются по достижении необходимого уровня у наставников классов. Обычно такие располагаются только в крупных городах и клановых замках. Изредка встречаются и бродячие мастера-наставни-

ки. Но встретить такого в нужный тебе момент – это редкостная удача.

Так как я уже четвертого уровня, то мне достался первый из обязательных навыков боевых жрецов.

Активировав Целительную молитву, я не без удовольствия следил, как меня охватило легкое свечение, а полоска жизни начала медленно восполняться. Полезная штука. Натуральная автоаптечка наших штатных боевых скафандров. Хотя та, к сожалению, не восстанавливала жизни. Правда у молитвы есть один минус. Во время ее каста я не могу двигаться. Впрочем, уже при получении ранга подмастерье это ограничение будет снято, и целительную молитву можно будет творить на ходу.

Пока полоска жизни восполнялась, я посмотрел описания навыка.

Целительная молитва (ранг-ученик). Общее количество восстанавливаемых очков жизни за время действия – десять умножить на мудрость, плюс бонус за каждый уровень репутации с божеством-покровителем). Время сотворения – две секунды. Время перезарядки – одна минута. Время действия – тридцать секунд. Стоимость – пятьдесят единиц маны.

– Продолжим, – сказал Кон, когда моя полоска жизни восстановилась. – Нападай!

Вздохнув, я вновь перехватил дубинку двумя руками и поднял над головой.

Надо сказать, боевая система Броселианда довольно интересна. Например, блоки. Никакого игрового умения они не требовали, все было отдано на откуп реакции игрока, которая, правда, несколько зависит от ловкости. Но удачно заблокированная атака вовсе не гарантирует полное отсутствие урона, а запускает скрипт, который сравнивает игровые характеристики игроков. С их учетом определяется количество заблокированного урона и того, что непосредственно прилетит в игрока.

С лучниками все еще забавней. От них требуется... уметь стрелять из лука. Что хуже того – уметь попадать в цель! Вот ведь ужас! Одна из топ тем на главном игровом форуме была посвящена плачу стрелометателей. Правда несколько патчей назад, то ли для облегчения жизни местных Робин Гудов, то ли для увеличения их поголовья, лучникам существенно подправили обязательные классовые навыки, сделав большую часть из них с эффектом по площади. Навыки, требующие точного попадания в цель, а не в район цели, убрали в обычные классовые, слегка увеличив им урон. Это несколько выровняло ситуацию.

Навыки фехтования у меня отсутствовали полностью. Ну не учат ему ни в солдатской, ни в офицерской учебке. Никаким диверсантом-спецназовцем я тоже не был – обычная пехота, так что и ножевой бой пролетал мимо. Да и сомнительно, что владение ножом равно владению мечом или булавой. Все мои знания о фехтовании включали в себя пару

тренировок с боккэном, которые мне как-то устроила одна хорошая знакомая, большая фанатка кендо. Но в то время меня больше увлекала она сама, а не это древнее искусство.

Еще трижды мне пришлось поцеловаться с землей, прежде чем система посчитала квест выполненным. Но в награду предложили только опыт. Видно, несмотря на все заявления, не впечатлил я Кона.

Полоска бодрости просела до критически малой величины, и я завалился в траву, ожидая пока она заполнится вновь. Жаль, что фляга с соком выпита еще в первый день. Кто же знал, что питье восстанавливает бодрость! Ох уж эти игровые законы.

– Вижу, ты продолжаешь следовать дорогой веры, – удовлетворенно заметил Кон. – Такая целеустремленность достойна награды.

Выберите навык из списка доступных для вашего уровня навыков.

Вот я балда! Пропустил сообщение о получении нового уровня. Все верно, пятый уровень – один навык на выбор.

Тут я слегка завис. Как-то не рассчитывал на столь быстрый рост и не прошерстил рекомендации для правильной прокачки боевых жрецов. Если таковые вообще существуют – класс-то не особо популярен. Наспех просмотрев список из двух десятков навыков, я и вовсе загрузил. Хотелось что-нибудь атакующее или оглушающее. Противника лучше бить, когда он не может оказать сопротивление. Может это

не слишком честно, зато эффективно и безопасно. Но таких навыков в списке не оказалось, а остальные мне не приглянулись. Хм, а что если...

Закрыв выскочившее окошко, я встал и почтительно поклонился наставнику.

– Мастер, а что вы посоветуете мне выбрать.

Кон улыбнулся, молча поклонился в ответ и взмахнул рукой.

Получен навык: Вдохновляющая аура (ранг – ученик).

Выполнено скрытое задание "Совет мастера".

Награда: ранг полученного навыка повышается до искусника.

Хм, надо почаще прислушиваться к своей интуиции. А то будет как на мартовские иды в сенате.

Вдохновляющая аура оказалась типичным пассивным баффом с кучей полезных прибавок. Размеры этих прибавок были мизерны – не более пяти процентов и это при ранге искусник, но зато их количество внушало уважение. Защита от трех видов физического (колющий, рубящий, дробящий), всех видов магического (огонь, вода, воздух, земля, свет, тьма, жизнь, смерть) урона. Улучшение действий лечащих заклинаний и полезных баффов, снижение отрицательных и прочие бонусы. Аура, как и положено ауре, действовала не только на меня, но и на всех игроков партии, рейда, легиона, если оные находились не далее десяти метров.

С одной стороны, если покопаться в гайдах и на форуме,

то возможно я бы отыскал вариант получше. А с другой стороны, аура – тоже неплохо. Висит себе, маны или бодрости не жрет, а бонусы дает. Обновляй раз в игровой день или после смерти, да и все.

Еще раз благодарно поклонившись мастеру, я развернулся, чтобы бежать... да что там бежать – лететь к долгождан-ным подвалам. Пятый уровень! Теперь-то тот зловредный монах-стражник должен меня пропустить.

– Стой, послушник, – догнал меня возглас Кона. – Мы, боевые жрецы – карающий молот богов. Но вера не заменит прочных лат. Загляни к брату Клаусу, он выдаст тебе твою первую броню.

Нет, исключая обед, сегодня просто праздник какой-то. Рождество. Вон и Клаус есть, почти Санта. Наконец-то смению эту хламиду нищего, на что-то более приличное. Я понимаю, что должен внушать врагу ужас. Но ужас, а не жалость.

– Послушник, какого лысого демона ты ко мне приперся? – тепло поприветствовал меня интендант стоило мне переступить порог склада.

Видимо, как и все интенданты, Клаус искренне считает содержимое монастырских хранилищ своей личной собственностью. Знакомая ситуация. У наших бригадных тыловиков тоже снега зимой не допросишься.

Подслеповато шурясь, он, как обычно, медитировал над своим грессбухом. Я его ни разу не видел в столовой или просто гуляющим по монастырю. Другие неписи как-то по-

активней будут. Гуляют, разговаривают – живут своей жизнью. Даже стражники на постах постоянно меняются.

– И вам доброго дня. Мастер Кон передает вам привет и просит выдать мне доспехи.

– Кон? Привет? Ну и врун ты, извечный, – скептически фыркнул брат Клаус. – Пятый уровень получил? Вижу, что получил. Тогда постой тут минутку. Сейчас отыщу чего... полезного.

Мне показалось или вместо "полезного" он имеет в виду "ненужного"? Что-то сомневаюсь.

Отойдя в самый темный угол склада, Клаус долго что-то перебирал там, звеня железом. Отыскав удовлетворившее его интендантскую совесть, если таковая существует в природе, он вернулся к стойке. Быстро смахнув со своей находки пыль и паутину, Клаус выложил ее передо мной. Это оказалась изрядно позеленевшая от времени медная кираса. К кирасе интендант прибавил потертый стеганный дублет с нашитыми в районе подмышек и внутренней части плеча кусочками кольчуги.

– А новое оружие? – с надеждой поинтересовался я, изучая характеристики предложенных доспехов. Да, выглядят неважно, но это все же лучше чем монашеская роба. Да и древний солдатский закон гласит, халявное и трофейное плохим быть не может.

– Бери что дают, – отрезал Клаус. – Получишь десятый уровень, будет тебе оружие. Всем оружием оружие, – туман-

но пообещал он.

– А если я заплачу, – я продемонстрировал ему несколько медных монет.

– Ох и настырен ты, извечный. Да пойми! Нет у меня ничего на твой уровень.

Следом за кирасой и дублетом на стойке появились штаны. Посмотрев на мои сандалии, Клаус поморщился, задумчиво потер свою бритую голову и нехотя добавил к ним еще и сапоги. Настоящие сапоги! Им я обрадовался даже больше чем всему остальному. Сандалии за эти несколько игровых дней заслужили мою самую искреннюю ненависть.

Мантия полетела в инвентарь, а я быстро облачился в свое новое снаряжение. Вот, другое дело. Конечно, не одежда красит человека. А красивых девушек особенно красит ее полное отсутствие. Но если ты выглядишь как огородное пугало, то и относиться к тебе будут соответственно.

Радость мою несколько омрачили лишь полученные штаны. На них оказался приделан внушительный медный гульфик. Этакая выпуклая чашка, прикрепленная кожаными шнурками в области паха. А так как кираса не имела защищающей бедра юбки, то видок у меня получился несколько забавным. А с другой стороны, лучше иметь смешной защитный гульфик, чем отнюдь не смешной удар по яйцам. Да, болевые ощущения здесь притуплены, но это слишком деликатное место, чтобы испытывать насколько.

Благодаря новому снаряжению, мой общий уровень защи-

ты вырос до восьми единиц. А настроение скакнуло сразу до десяти и настойчиво продолжало ползти вверх. Мир прекрасен! И даже кислая физиономия брата Клауса не может этого изменить.

Весело насвистывая какой-то полузабытый марш, я уже двинулся к выходу, когда в груди ветоши возле дверей что-то шевельнулось. Из-под порванной мешковины вальяжно и не таясь, словно она тут хозяйка, выбралась здоровая крыса. Да она размером с две моих ступни, не меньше! Крыса слегка приподнялась на задних лапах, понюхала воздух, мазнула по мне равнодушным взглядом глаз бусинок, опустилась на четыре лапы и небыстро побежала прочь, волоча светло-серый хвост.

Щелк!

Арбалетный болт пробил серую воровку насквозь. Не успев издать и писка, крыса дернулась и отдала свою виртуальную душу виртуальному же крысиному богу.

– Опять в подвалах расплодились эти твари, – проворчал Клаус, убирая под прилавок небольшой арбалет, – вот молодняк наверх и лезет. Хм, – он смерил меня задумчивым взглядом, – есть у меня для тебя задание, извечный. Надо очистить монастырские подвалы от крыс. Берешься?

Я замер. Впервые задание было мне именно предложено, а не нагло всучено системой с требованием обязательного, а еще лучше немедленного выполнения. Растем помаленьку!

Не вдаваясь в чтение появившегося описания задания, я

только радостно кивнул:

– Берусь!

Как все удачно складывается. И так хотел побродить по подвалам, а тут еще и подспудное истребление крыс. Много за них этот скряга не даст. Ну да с паршивой овцы...

Внезапно в моей голове защелкали шестеренки. Что такое крыса? Хвост, шерсть, писк, визг? Нет! Крыса – это мясо. А мясо – это шашлык или жаркое. Перед моим мысленным взором тут же нарисовалась благостная картинка: весело пылает костерок, на вертеле исходят соком жирные крысиные тушки, веет аппетитным дымком. Я сглотнул слюну. Моя прелесть! Я уже почти чувствую запах прожаренного мяса, пусть и крысиного. А если в подвалах есть еще и вино...

Первые подозрения, что с этим заданием не все так просто, появились у меня при попытке спуститься в подвалы.

– Ты решил идти один? – искренне удивился стражник на входе.

– Да, давай уже открывай.

– Ну, удачи тогда, извечный. Безумству храбрых, поем мы песню...

Пробормотав это напутствие, он снял с пояса шестопер, взвесил его в руке, быстро отодвинул засов и распахнул дверь.

– Чего ждешь? Давай быстрее заходи! – поторопил меня монах. Нервно облизнув губы, он с явным испугом покосил-

ся на идущую вниз лестницу.

Стоило мне сделать несколько шагов по ступенькам, как дверь захлопнулась. Глухо лязгнул спешно задвинутый засов. Хорошие тут монахи, всегда придут на помощь в трудную минуту. Воистину "добрые" братья.

Может у него тяжелая форма крысофобии отсюда и реакция?

Мучимый нехорошими предчувствиями, я открыл журнал и прочитал описание задания.

Задание «Очистка подвала». Убейте не менее двадцати крыс в подвалах монастыря Тара. Класс задания: партийное, простое. Награда: вариативно.

Партийное? Что за бред! Я что не смогу в одиночку разделаться с какими-то крысами? К дьяволу группу. Да и где я ее сейчас найду? Все наши еще прибывают в легком шоке от изменения судьбы и не спешат качаться. Лентяи! Ничего, три дня травяной диеты и они взвоют. У ветеранов, прошедших блокаду нового дома, просто зверский аппетит. По себе это знаю. Травой нас не прокормишь! Но ждать три дня. П-ф-ф, это же всего лишь крысы. Мне что слабо уделать десяток грызунов? Главный вопрос состоит не в том, как их убить, а как освежевать. Нужно где-то раздобыть ножик. Надеюсь, крысы тут упитанные. Та, что прибил Клаус, была неплоха. А еще неплохо бы раздобыть маринад и специи, для моего будущего шашлыка.

С этими мечтами я и сам не заметил, как ступеньки лест-

ницы кончились, приведя меня к цели.

Подвалы... нет – подвалища впечатляли. Высокий потолок в два моих роста терялся в полутьме. Камни кладки настолько потемнели от времени, что казались скальным монолитом. Все это создавало впечатление, что находишься в самых настоящих пещерах.

Память царапнули неприятные воспоминания штурма Аида. Не знаю, кому пришло в голову обозвать так тот горный массив с развитой системой карстовых пещер, но название вышло знаковым. Аид – царство мертвых...

Больше болот я ненавижу только пещеры...

Как это ни странно, но в подземельях монастыря оказалось достаточно светло. То и дело на стенах попадались чадящие факелы. Наверное, они тут вечные – еще одна игровая условность. Впрочем, хватало мест, где темнота царила более чем полностью.

Я попытался снять со стены один из факелов. А что? Вечный фонарик всегда в хозяйстве пригодится. Но не тут то было. Проклятая деревяшка хоть и была вставлена в хлипкое на вид кольцо, но держалась намертво.

Похоже, разжиться халявным источником света мне не светит. Обидно, досадно, но ладно.

Первые минуты прошли в бесплодных скитаниях. Хорошо хоть подвалы не напоминают лабиринт. Просто длинный коридор. Периодически попадаются большие подземные залы, заваленные разномастным мусором: битый камень, об-

ломки мебели, ржавые цепи.

Однако поиски начинают утомлять.

– Крысы? Крысы! Где же вы мои маленькие пушистые друзья? – позвал я в темноту очередного зала.

Ответа не было. Похоже, поиски будущего обеда затянутся. Да и бочек чего-то не видно.

От горестных дум меня отвлек тихий шелест где-то в стороне, едва слышный пик и еще какой-то непонятный звук, напоминающий тихий цокот когтей по камням. Ну наконец-то! На ловца и зверь бежит. Цокот приблизился, во мраке за колонной с факелом мелькнула серая тень и в круг света выступила...

Ах ты, мать моя бригадная боевая группа! Где мой дозиметр? И вот это они обозвали крысой? Это же какая тут радиация, если плодятся такие мутанты? Да иная бойцовая собака меньше будет. А эти милые зубки? А ласково-злобный взгляд маленьких, красноватых глазок?

Подземная крыса, уровень пять (ранг – серебро). Очки жизни (информация недоступна, нет необходимого навыка).

Очень информативно. Еще бы знать, что это значит. Ранг серебро – про это я точно читал. Кажется, такие монстры несколько сильнее своих одноуровневых собратьев. Что-то мне подсказывает, что я несколько погорячился. Прежде чем лезть в бой с местными крысами нужно было "потренироваться на кошках". Ладно, серебро не золото – справлюсь!

Позволив вдоволь налюбоваться собой, крыса злобно оскалилась, продемонстрировав полный набор острых зубов, и прыгнула на меня. Прыжок вышел загляденье, иной кенгуру удавился бы от зависти, но удар дубинкой прервал его на полете к моей драгоценной тушке.

Полоска жизни крысы немного просела.

– Скри-и-и?! – громко и обиженно заверещала она. Обидно, понимаю, вместо вкусной плоти пришлось попробовать невкусный каменный пол.

– Скри-и-и! – вторично заверещала крыса. Бодро вскочив на ноги, она наградила меня еще одним многообещающим взглядом. Крово-красные глаза бусинки просто дышали неистовой злобой.

– И тебе того же, – я приглашающе помахал дубинкой. – Чего стоим? Иди ко мне, завтрак послушника.

Крыса тут же бросилась вперед за добавкой. Прекрасно! Люблю, когда мясо хорошенько отбито. Так оно становится нежнее.

Я ударил второй раз... и промахнулся. Ловким прыжком в сторону крыса ушла от удара, проскользнула вперед, вцепилась когтями в мой сапог и принялась остервенело рвать зубами ногу.

Особой боли не было, но определенный дискомфорт присутствовал. Укусы комара вроде тоже не очень болезненны, но желания скорее прихлопнуть мерзкое насекомое не отменяют.

Я обрушил на крысу град ударов, но куда там! Она на них будто бы и не реагировала. Полоса ее жизни продолжала медленно таять, но и моя не стояла на месте. Лог сообщений пестрил цифрами полученного и нанесенного урона, но изучать их не было ни времени, ни желания.

Полоса жизни крысы просела более чем наполовину, а моя едва потеряла треть. Если дело пойдет так и дальше, то победа за мной. Крыса тоже это поняла и тут же сменила тактику. Равнодушно приняв очередной мой удар, она с невообразимой скоростью принялась карабкаться вверх по моей ноге с явным прицелом попробовать на прочность мой новый гульфик.

– Эй-ей! Ты куда это полезла! Нельзя! Фу! – не рассчитывая более на дубинку, я поймал ее за хвост, с трудом оторвал от своей ноги и отбросил в сторону. Наградив легким пинком, для придания ускорения.

– Скри-и-и!!! – особенно громко заверещала она, бросаясь в новую атаку.

Мысль, что громко шуметь в подвале полным таких мутантов переростков – это не лучшая затея, пришла ко мне только когда из темноты вынырнула вторая крыса.

Что я могу сказать? Это было не столько больно, сколько обидно. Хвостатые твари разложили меня, как моряки портовую девку. И броня только несколько продлила агонию.

Первую крысу я почти одолел. Но когда вслед за второй к празднику жизни присоединилась третья серая мутантка,

отправка на перерождение стала неминуемой.

Темнота.

Вы погибли! Убиты персонажем подземная крыса.

Возвестила надпись.

Да, пришел, увидел, огреб.

Смерть не запомнилась совершенно. Вот я отчаянно отбиваюсь от окруживших меня крыс. Полоска жизни проседает до одной единицы, я падаю на колени, а радостные крысы проводят добивающий удар... вернее укус. Короткий миг темноты и вот я уже лежу на холодных камнях и бессмысленно пялюсь в звездное небо. Слева нависает квадратная надвратная башня – главный вход в наш затерянный монастырь, справа из полутьмы выступают стволы деревьев монастырского сада.

Что же, теперь хотя бы понятно, где в монастыре точка возрождения – у главных ворот, рядом с небольшим фонтаном.

Встав на ноги, я активировал Целительную молитву, вскинул свою дубинку над головой и зло прокричал в небеса:

– Римская Империя несокрушима! Если враг нападает. Империя наносит ответный удар!

Сбоку скрипнула дверь в караулку. В освещенном проеме появилась грузная фигура одного из монахов, охранявших ворота.

– Ты чего орешь, послушник? – спросил он, убирая арбалет. – Иди спать! Не видишь ночь на дворе. Ходят тут,

кричат. Службу нести меша-а-ают, – он с трудом подавил зевок. – Нет, чтобы спать, как все приличные люди и нелюди.

Почувствовав, что действительно устал, я решил последовать доброму совету. Жаль, что приходится ложиться спать на пустой желудок. Ну да где наша не пропадала. К тому же у меня еще осталась пара наградных яблок с квеста на переноску припасов в кладовую. А крысы пускай пока попасутся в подвалах, жирок нагуляют. Все равно я их поймаю и съем! Теперь это дело чести!

Глава 3

Братец Тук и безумная команда

В палате царил легкий полумрак. Юлия вышла из душа, закутанная в одно тоненькое мало что скрывающее полотенце. Перехватив из раздатчика бокал с вином, она стрельнула в мою сторону лукавым, многообещающим взглядом. Хотя, какая к дьяволу стрельба! Это уже натуральная артподготовка протуберанцами, когда огнем залит весь горизонт.

Она сделала несколько глотков из бокала. Несколько случайно оброненных капель вина покатились по ее подбородку, шее, груди, где были перехвачены изящным пальчиком. Шаловливо улыбнувшись, Юлия поднесла палец ко рту...

Эй! А вот это уже и вовсе неконвенциональное оружие массового поражения.

Прекрасное лицо приблизилось, на манящих, карминовых губах играла легкая улыбка победительницы. Я раскинул руки, Юлия упала в мои объятия... и резко ударила головой в переносицу.

Было темно. И только лог сообщений пестрел зловещим кроваво-красным цветом:

Вы атакованы игроком Хеймнар. Игрок Хеймнар наносит вам пятьдесят шесть единиц урона. Критический удар! Внимание! Вы ослеплены! Внимание! Вы дезориентированы!

Мало чего соображая, я дернулся в сторону. Новый удар разминулся с моей многострадальной головой, но зацепил плечо.

Игрок Хеймнар наносит вам пятнадцать единиц урона.

Да где же он! Темно как в заднице у ига! Это еще ночь или действуют последствия ослепления? Еще один удар и опять по плечу. Полоска жизни стремительно убывает в красную зону. Пусть болевые ощущения и притуплены, но все равно малоприятны. На удачу наношу размашистый удар перед собой. Мимо! Все еще ничего не видя, ужом выскальзываю из кровати. Очередной удар разрывает в клочья подушку, на пол сыплется сено.

Ослепление и дезориентация проходят. Зрение слегка проясняется, но только для того чтобы увидеть, как мне в лоб летит очередной удар дубинки. Среагировать не успеваю, не успеваю даже зажмуриться. Опять последняя жизнь и пять секунд победителю, чтобы покуражиться над побитым противником или лекарю, чтобы успеть вылечить, не прибегая к долгому и затратному воскрешению.

Нет, эту игру создавали натуральные психи. А кому еще могла прийти в голову мысль сделать шоу из добивания поверженного врага? На форуме под это дело даже целый раздел существует, туда игроки выкладывают видео самых красивых добиваний. Сейчас там, лидирует какая-то Эстер – темно-эльфийская ведьма тридцать восьмого уровня. Она сперва дарит поверженному противнику страстный поцелуй,

а потом проводит ножом по горлу. Хорошо хоть крови и выпущенных потрохов в игре нет. Земляне хоть и свихнулись, но не настолько.

Хеймнар широко размахнулся, и нанес последний удар. Опять темнота и сухая строчка сообщения:

Вы погибли! Игрок Хеймнар убил вас.

Вторая смерть не запомнилась, как и первая. Вот я тщетно пытаюсь защититься от вошедшего в раж Хеймнара, а вот я уже лежу у ворот монастыря. Две смерти за один игровой день, вернее ночь, согласитесь – это уже перебор. Хорошо хоть, что уровень у меня пока маленький – ничего не теряю. После десятого каждая такая смерть – это минус пять процентов опыта. Вроде и мелочь, но на высоких уровнях это несколько дней активного кача. Хорошо, что точка возрождения так близко. Можно сразу вскочить и в бой. Впрочем, тут я слегка поторопился: жизнью единица, бодрость на нуле. В таком состоянии много не навоюешь.

Нет, но что нашло на Хеймнара? Помню я этого парня, вчера за одним обеденным столом сидели. Да и на Новом доме я с первым лейтенантом Карлсоном (нет, это не кличка, а его настоящая фамилия) несколько раз пересекался на бригадных брифингах. Он тоже из четверки, но из другой роты.

Небо порозовело, близился рассвет.

Активировав ауру и целительную молитву, я глотнул воды из фонтана, отошел к деревьям и присел на травку. Полоска жизни и бодрости начала медленно заполняться.

Невдалеке послышались крики и явные звуки боя. На колокольне храма ударил тревожный набат. Спорим, я знаю, из-за кого поднялся такой переполох!

Получено задание: "Успокоить одержимого Хеймнара".

Награда за задание: две тысячи очков опыта.

Прочитав сообщение, я зло улыбнулся, поудобнее перехватил дубинку и бросился обратно к своей комнате. Хеймнар мне друг, но опыт мне дороже! К тому же он испортил мне такой сон!

На подходе к кельям послушников кипел бой. Робур и Лим наседали на Хеймнара. Хотя тут я несколько поторопился с выводами. Это Хеймнар успешно теснил сразу двух игроков. И это несмотря на свой невеликий второй уровень! Да и ник у него над головой немного изменился – налился красным, как у агрессивных мобов, и обзавелся золотым рангом.

Подкравшись со спины, я со всей силы врезал ему дубинкой по затылку. Это тебе за ослепление! Новый удар и снова в голову. А вот это за оглушение и прерванный на самом интересном месте сон.

Полоса жизней Хеймнара резко просела, один из ударов вышел критическим. Он попытался развернуться лицом к новой угрозе. Но тут на него обрушился град ударов со стороны Робура и Лима.

В меня прилетел ответ, до конца не восстановившаяся полоса жизни упала до половины. Но это уже агония. Удар от

Робура и еще один от Лима, и вот уже Хеймнар падает на колени с одной жизнью в запасе.

Заново дубинку для добивания, но резко останавливаюсь. Игровое имя Хеймнара побелело, исчезла приставка «одержимый» и золотая рамка ранга. Да и сам он выглядит как-то растерянно и явно не понимает, что происходит.

– Стоять! – крикнул я.

Поздно!

Дубинка Робура вышибла из Хеймнара последнюю жизнь, отправляя на перерождение.

Игрок Хеймнар убит. Получено сто очков опыта.

Задание "Успокоить одержимого Хеймнара" выполнено.

Получено: две тысячи очков опыта.

Хоть это и слабая компенсация за испорченный сон, но все же лучше чем ничего.

– Что это нашло на Хеймнара? – отстраненно поинтересовался Лим, убирая дубинку. – Мы шли на кухню, думали стрясти с повара задание и чего-нибудь съестного, а тут он выскакивает и атакует.

– Меня он и вовсе убил, пока я спал, – заметил я.

– А мне пятый уровень дали, – обрадовался Робур. – Может еще разок его завалим?

Он воинственно взмахнул своей дубинкой послушника. Надо отметить, Клаус подобрал минотавру оружие точно под размер. Его дубинка послушника раза в два больше чем наши с Лимом, хотя на этом различия и заканчиваются.

– Одержимость с него спала и за убийство мы получим не опыт, а проблемы со стражей монастыря, – рационально заметил Лим. – А вон и он сам идет! Да убери ты оружие, Роб, у него жизни и бодрость в красной зоне. Тук, тебе тоже стоит подлечиться.

Хеймнар подходил к нам с некоторой опаской, но агрессии не проявлял.

– Ты как? – участливо спросил его Лим.

– Нормально. А что вообще произошло?

– Ты ничего не помнишь? – заинтересовался Робур.

– Как ты меня приложил по голове – помню, – недовольно заметил Хеймнар, потирая лоб. – А до этого все как в тумане. Я вообще-то у себя спал...

Мы переглянулись. Всем нам пришла на ум одна и та же мысль этого странного поведения – синдром Крэма. Все симптомы налицо. Так вот как это происходит в игре! Интересно, а если бы приступ у Хеймнара не прошел, то он бы и с точки возрождения пришел одержимым?

Синдром Крэма – наше проклятье, плата за то, что уцелели. Он главная причина почему ветеранов Войны Первого Контакта держали в строгой изоляции. А ведь так даже с самыми опасными преступниками уже давно не поступают! Это сделали не из-за наших мелких чудачеств, нет. Приступы странного, внезапного помешательства – вот истинное проклятье носителей синдрома Крэма. Живет себе такой ветеран тихо, мирно. Но в один прекрасный день у него

что-то переключивает в голове. Что происходит дальше? Разное. От банального убийства или крупномасштабного теракта, до полноценной партизанской войны. Приступ мог быть очень коротким, так что никому не успеешь навредить, а мог длиться несколько дней подряд.

Робур зло сплюнул на пол.

– Им было мало запихнуть нас в игру, они еще и сделали нас ее частью, заданием, – озвучил он наши общие мысли.

– Хорошо, что смерть здесь не настоящая, – поежился я.

Погибнуть после Нового дома от рук такого же ветерана – это было бы чертовски несправедливо. Конечно, я всегда мечтал умереть в собственной постели в объятьях юной красотки, но никак не раньше восьмидесяти лет. Да и красотка в этот раз была всего лишь сном.

Солнце бодро поднималась над стенами, освещая двор. Никак не могу привыкнуть к быстротечности дня и ночи этого игрового мира.

Монастырь просыпался после ночного отдыха. Про недавний набат никто и не вспоминал. Мимо протопали сменившиеся стражники. С кухни повеяло аппетитным дымком. Никто даже не подошел к нам поинтересоваться, что произошло?

Я покосился в сторону своей кельи, но спать уже категорически не хотелось. Хеймнар полностью выбил из меня сон.

Между тем внимание Лима привлекла моя нетипичная для послушников одежда.

– Тук, а где ты раздобыл нормальное снаряжение? – спросил он, просто пожирая завистливым взглядом мои сапоги. Похоже, сандалии послушника достали не только меня. Это вон Робуру хорошо, для копыт сандалии не предусмотрены. Интересно, а что у минотавров вместо них? Неужели подковы?

– На пятом уровне дали, после тренировки с мастером Коном.

– О, а мы как раз пятерку взяли на Хеймнаре, – обрадовался Робур. – Без обид.

– Да ладно, чего уж там, – махнул рукой бывший одержимый. – И это, Тук, ты меня извини. Я тут глянул логи, тебе крупно досталось.

– Забей, раз это приступ, то от тебя тут мало что зависело. Я сам виноват, надо было на ночь запираться. Подзабыл за четыре года заточения для чего на двери засов.

Еще раз извинившись, Хеймнар широко зевнул и ушел к себе, досыпать.

Склонив голову, Робур поскреб ногтями рог, решая неожиданно сложную дилемму.

– В столовку или к мастеру наставнику? – спросил он, повернувшись к Лиму. – Хочу себе такие же прикольные штанишки. Только гультфик мне надо больше... гораздо больше.

– Не льсти себе, Роб. Будь твои фантазии правдой, ты не заимел бы такие ветвистые рога, – ослабил Лим.

– Они вовсе не ветвистые. И вообще, зависть – плохое

чувство, – проворчал минотавр. Шуточки на тему выбора расы ему уже порядком поднадоели. – Так куда пойдём: за пищей духовной или телесной?

– Давай к наставнику, – Лим кивнул в сторону тренировочной площадки.

– Тогда я с вами! – вскинулся я. – А потом предлагаю сходить в одно интересное место. Ловите описание задания.

После недавнего фиаско мне как-то резко расхотелось со-ваться в подвалы в одиночку. К тому же Бог любит большие батальоны. Впрочем, артиллерия и авиация любят их больше и гораздо изошреннее. Особенно если подловят на марше...

Вольготно развалившись на травке, я хрустел последним из оставшихся у меня яблок.

Бесконечно можно смотреть на три вещи: как горит огонь, как течет вода и как работают другие люди. Следуя этому постулату, идеальным объектом наблюдения является пожар. Но смотреть, как мастер Кон гоняет по тренировочному полю Робура и Лима, тоже забавно. Особенно когда дело дошло до Робура. Здоровый минотавр возвышался над маленьким монахом на добрые полкорпуса, но это не помогло ему избежать скорого поцелуя с землей тренировочного поля. Кон играючи уходил от размашистых, но неуклюжих ударов минотавра, а его дубинка всегда находила цель. Провозился он несколько дольше, чем с Лимом, но итог оказался таким же.

Но вот уставшие Робур и Лим закрыли задание и, выслушав нотацию "вера не замена доспехам", получили направ-

ление к Клаусу. Лезть с советами в плане выбора навыков я к парням не стал. Ничего личного – обычный расчет. А вдруг Кон выдаст им ту же ауру. А зачем нам сразу три такие ауры в группе, если работать будет только одна, наиболее сильная? У них своя голова на плечах, вот пусть сами и решают.

К интенданту Лим и Робур чуть ли не в припрыжку побежали. Я на склад лезть не стал, решив подождать их у входа.

Первым от интенданта вышел Лим. Тут все было понятно. Он получил такой же комплект, как и я: стеганный дублет, штаны, сапоги и медную кирасу. Причем внешне они ничем не отличались. Вон на кирасе даже небольшая вмятина сбоку. Такая же есть и на моей.

Вскоре появился и Робур. При его появлении мы с Лимом переглянулись, словно молча спрашивая друг друга: "Ты видишь то же, что и я". И расхохотались.

Робуру ни дублета, ни штанов не досталось, а сапоги минотаврам и вовсе не полагались. Забавно, но их заменителем действительно выступали подковы. Клаус выдал ему их, здоровую кирасу, медные наплечники и наколенники. Но смешно было не это. Венчал всю это прелесть настоящий килт. Клетчатый, как и полагается, с тонким ремешком и поясной сумкой. Вы когда-нибудь видели минотавра в килте? Подкованного минотавра в килте?

– Чего ржете? Он теплый и хвосту удобно, – Робур демонстративно стегнул себя хвостом по ляжкам.

– Роб, какой у тебя какой уровень защиты? – отсмеяв-

шись, поинтересовался я.

Он вновь задумчиво почесал ногтями рог. Растут они у него что ли?

– Шестнадцать, а что?

– Отлично! Ты идешь первым, у нас с Лимом всего восемь. Будешь танком.

– Танковать – это нам привычно, – хмыкнул бывший командир танкового взвода, хлопнув себя кулаком по нагрудной пластине доспеха. Не электродинамическая броня конечно, но сойдет. Где там ваши крысы? Пойдем, покажем им, что такое правильный блицкриг. Держитесь за мной, звездная пехота, – он покровительственно похлопал Лима по плечу.

Очередной монах-стражник беспрекословно пропустил нас в подвалы монастыря. Пока Робур бодро цокал своими подкованными копытами по ведущим вниз ступенькам, мы с Лимом обговорили план действий. Наши начальные лечебные молитвы пока не слишком сильны. Для нормального хила Робуру придется выходить из фокуса атаки. Значит нужно в случае чего снимать с него мобов, переключая их внимание на нас.

В этот раз первая крыса отыскалась прямо в конце лестницы, та как раз сделала последний поворот. Вот за ним нас и поджидала серая мутантка.

Робур не растерялся. Получив удар подкованным копытом, крыса кубарем покатила по ступенькам, оглашая

окрестности обиженным писком.

– О, подковы еще и урон увеличивают! – прокомментировал минотавр, вскидывая дубинку. – Ну что, потанцуем?

– Скри-и-и! – согласилась крыса.

Дальше все было просто. Три дубинки быстро свели полосу крысиных жизней до нуля. И никакой серебряный ранг не помог.

Первая победа принесла нам помимо морального удовлетворения несколько сломанных медных вещей. В частности мне досталось простое медное кольцо. Теперь понятно, чего в этом подвале крысы такие злые. Озвереешь тут с таким-то рационом.

Следующий час все пошло как по маслу. Крысы-одиночки падали под нашими слаженными ударами. Их поиск занимал куда больше времени, чем уничтожение. Первое время мы еще с интересом смотрели добычу из каждой крысы, а потом перестали обращать внимание на сломанную мелочевку. Изредка попадались свитки со слабенькими заклинаниями начальных рангов.

Дележ вещей отдали на откуп системе. Что меня порадовало, на тушки крыс претендентов не нашлось. Полевой рацион из крыс не встретил отклика в душах Робура и Лима. Ну да ничего! Посмотрим, как они запоют после недельки травоядной диеты.

Мы углубились в подземелья и уже давно миновали то место, где нашел свою первую смерть извечный Тук. Кстати,

никаких следов своего брэнного тела я не нашел. Похоже, при убийстве мобами с телом игрока происходит то же самое, что и при убийстве игроками – оно просто растворяется со временем в воздухе. Это хорошо! А то как-то неуютно будет кушать крыс. Есть того, кто не так давно сожрал тебя самого... Интересно, можно ли назвать это каннибализмом?

– Стоять! – дубинка Робура перегородила мне путь. – Не видишь, тут интересная травка растет? А ты по ней ногами!

Припав на одно колено, он склонился к полу, где в стыке между камней кладки росла непонятная серо-бурая масса. Длинные стебли были усеянными тонкими и острыми, словно иголки, листочками. Погладив растение пальцами, Робур оторвал один из стебельков, понюхал, положил в рот и принялся жевать. Вид у него при этом был таким вдумчиво-вдохновенным, что мы с Лимом не выдержали и расхохотались.

– Что Роб, проголодался или так по Новому дому скучаешь? – поинтересовался Лим. Явно намекая на всю ту гадость, которую мы жрали во время блокады планеты. Суп из вареной болотной тины до сих пор снится мне в кошмарах. Но с голодухи мы его жрали так, что за ушами трещало.

– И ничего смешного, – фыркнул минотавр, наградив нас весьма красноречивым взглядом из разряда "мои друзья идиоты, но они все же мои друзья". – Это у меня расовое умение такое, стоит пожевать любую травку, как случайным образом открывается одно из ее свойств. Для алхимиков шту-

ка очень полезная. Не нужно выяснять все опытным путем, переводя сразу кучу реагентов. Это, например, подземный мох. Одно из его свойств – увеличение защиты от огня.

– А смысл в твоих изысканиях? В гайдах все свойства уже давно расписаны.

– В гайдах то они расписаны, а толку? Алхимик должен сам открыть свойства каждого из ингредиентов иначе ничего у него не получится, сколько точным рецептам не следуй. Гайды помогают сделать это с меньшими затратами и риском, вот и все.

– А у тебя открыта алхимия? Где взял? – поинтересовался я. – Или это тоже расовое?

– Так у брата Павла, по заданию, – охотно пояснил он. – Надо ему несколько раз в саду помочь...

– Не хочу вас отвлекать от столь увлекательной беседы, но у нас гости, – заметил Лим.

Из темноты выскочила очередная крыса. Но в этот раз она не бросилось вперед с радостным и уже порядком приевшимся "Скри-и-и!", чтобы обрести вечный покой под ударами дубинок. Окинув нас задумчиво-злобным взглядом, крыса быстро прикинула свои шансы и явно сообразила, что таковых нет. Испуганно пискнув, она попятилась назад, развернулась и метнулась дальше по коридору.

– Бей ее! – взревел Роб, бросаясь вдогонку за серохвостой.

– Стой Роб, она нас просто заманивает в засаду! – словно угадав мои мысли, крикнул Лим, но куда там. Вошедшего в

раж минотавра было не остановить.

Интересно у этой шайтан травки никаких побочных эффектов не было? Берсерк там какой или жажда крови? Иначе с чего это наш рогатый так возбудился?

Зло выругавшись, мы побежали за ним. Вечно с этими бронеходами проблемы. Тормоза у них отсутствуют за ненадобностью. Залезут в самую гущу джунглей, вырубая своими "Гепардами" целые просеки, огребут там от игов, а потом орут по всем каналам, зовя на помощь отставшую пехоту.

Коридоры сменялись залами, а те вновь переходили в коридоры. Но если раньше путь был все равно один, то теперь стали попадаться ответвления. Серая беглянка нарочно держалась освещенных коридоров. А ведь она легко могла юркнуть в сторону и затеряться в темноте. И это только добавляло мыслей о ловушке. Да и Робур своими азартными, охотничьими криками и стуком копыт известил о скором обеде добрую половину подземелья. Что самое обидное, обедать будем не мы, а нами.

Внезапно крыса остановилась прямо посередине коридора. Развернувшись мордой к нам она зло оскалилась... Мне это сейчас кажется или она показала нам язык? Отпрыгнув от удара Робура в сторону, крыса протиснула свое далеко не маленькое тело в широкую трещину в стене, издевательски махнув серым хвостом на прощание.

Расстроенный Робур зло ударил копытом в стену.

– Вот ведь юркая зараза, спряталась! Все веселье испор-

тила!

– Не переживай, скоро будет весело, – обнадежил его Лим, отстраненно смотря в ту сторону, откуда мы только что прибежали.

Смысл его слов дошел до нашего сознания вместе с цокотом десятков когтистых лап по камням. Из темноты нас с плотоядным интересом изучали не меньше полутора десятков пар красных, злобных, немигающих глазок.

– Влипли! – прокомментировал Лим.

– Скри-и-и!!! – подтвердил дружный хор из темноты. И от этого крысиного клича задрожали стены, а эхо пошло гулять по коридору.

– Что будем делать? – нервно сглотнул Робур.

– Предлагаю провести тактическое отступление. С целью перегруппировки подручных сил и средств, – сказал я, медленно отступая назад.

– Что?

– Бежим!

Подавая пример, я бросился дальше по коридору, стремясь укрыться в глубине подвалов. Робур и Лим бодро припустили следом. Хоть карту составим, пока бодрость в ноль не выйдет. В любых минусах надо искать плюсы.

Крысы молча бросились за нами.

Я оглянулся и прибавил скорости. От одного вида серой волны у меня сразу открылось второе дыхание.

– В стороны! – внезапно рывкнул Лим и, подавая пример,

первым нырнул в ближайшее боковое ответвление.

Робур последовал примеру товарища. Крысы продолжили бежать за мной. Ни одна не отвлеклась на Робура или Лима. У них что, отставные капитаны – это любимое блюдо, а вторых лейтенантов принято оставлять на второе? Или это моя вдохновляющая аура на них так влияет? Меня вот она вдохновлять перестала.

Спустя несколько минут наш дружный марафон влетел в очередной зал. И мое сердце забилося чаще в радостном предвкушении. Вот он родимый – винный погреб. Я знал, что он должен тут быть, и я его нашел. Пять здоровых в полтора моих роста бочек смиренно стояли у стены, ждали своего героя. Который, в данный момент, бесстрашно спасался бегством от крыс.

На этом хорошие новости заканчивались и начинались плохие – зал имел только один вход, он же выход. Похоже, он знаменовал собой конец монастырских подземелий.

Недолго думая я бросился к ближайшей бочке. Используя в качестве ступеньки удачно вбитый в нее кран. Я подпрыгнул вверх. Под ногами что-то хрустнуло, но мои пальцы уже уцепились за верхний край обода бочки. Рывок! И вот я уже наверху.

Некоторое время я просто лежал, хватая ртом воздух. Шкала бодрости гордо демонстрировала последнюю единичку и нахально подмигивала красным цветом. Видимо, чтобы я оценил степень собственной удачливости.

Крысы обиженно пищали вниз. А еще оттуда же раздавалось непонятное журчание и бульканье.

Усевшись на бочке, я посмотрел вниз. Так вот что это хрустнуло? Вкрученный в бочку кран не пережил издевательств и сломался под моим весом. Теперь из бочки полноводной рекой бил кроваво-красный водопад. В воздухе стоял отчетливый запах перебродившего виноградного сока.

Я сглотнул слюну. Ловившие любое мое движение крысы тоже.

– Ну чего хвостатые? Все, завтрак отменяется.

Я дразнящее свесил правую ногу вниз. Одна из крыс высоко подпрыгнула, решив попытать счастье.

– Мимо! – прокомментировал я неудачную попытку, когда серое тело, не сумев побороть оковы гравитации, рухнуло вниз. – И чего вы ко мне прицепились? Во мне и есть то нечего – кожа да кости. У вас тут по подземелью целый минотавр где-то бегают. Зараза! Он большой и вкусный. Говядина, высший сорт!

– Скри-и-и? – заинтересовались крысы, нагло продолжая пожирать меня голодными глазами.

– Точно говорю! – подтвердил я. – Здоровый такой бычара, в два мои роста, а может и в три. На всех хватит. Ловите его, пока не сбежал.

Это заявление крысы проигнорировали, кружа вокруг стремительно пустеющей бочки с азартом оголодавших волков.

Пятнадцать минут спустя ситуация не изменилась. Разве что лужа расплзлась по всему подвалу, а винный фонтан окончательно иссяк. И так, я наверху на бочке. Крысы внизу, радостно барахтаются в вине и посматривают на меня не только с плотоядным, но еще и с полупьяным интересом. Достать меня они не могут, но и самому мне не спуститься – сожрут. Спасательной экспедиции в лице Лима и Робура тоже не наблюдается. Да и два десятка крыс им не одолеть.

Вот где справедливость? Будь я героем какой-нибудь книжки, то сейчас по сюжету должен появиться рояль. Здоровый такой рояль, который одним махом избавит меня от всех этих крыс. Я воздел очи к небесам... каменному своду.

– Эй, автор, кончай филонить, тут главного героя сейчас того и гляди в очередной раз сожрут. Нет рояля, я согласен на пару плазменных гранат.

Небеса, а вернее каменные своды подвала молчали.

От нечего делать я открыл инвентарь, надо же посмотреть, что мы там понавыбивали.

Так-так, что тут у нас? Фляга послушника, увы, пустая. Крысиные тушки – семь штук. Интересно, а они не испортятся? Медная брошь со статусом сломано. Два точно таких же медных кольца. Два свитка. Первый с заклинанием снятия болезни. А второй...

Я с интересом прочитал описание.

Одноразовый свиток «Удар молнии». При использовании одиночная указанная магом цель поражается заклинанием

удар молнии (ранг – ученик). Наносимый урон: 300-400 единиц магией воздуха.

Неплохо так, одним ударом можно снести пятиуровневую серебряную крысу. Хм...

Я посмотрел на залившую подвал винную лужу и копошившихся в ней крыс. А что если... Да и что я теряю?

Когда я встал, крысы прекратили свои бесплодные метания и замерли, внимательно ловя каждое мое движение. Слова сами пришли, вынырнув откуда-то из глубин памяти, из далекого-далекого детства. Тогда еще были живы родители. Отец часто разыгрывал передо мной представления, передвигая большие, как мне тогда казалась, раскрашенные фигурки героев и чудовищ.

– Именем Священной Имперской Инквизиции, я приговариваю всех вас... – Одна из крыс попыталась прервать мою проникновенную речь. Подпрыгнув особенно высоко, она уцепилась когтями за бочку и попыталась забраться наверх. – ...и персонально тебя, – пинком ноги сбиваю нахалку обратно в винную лужу, – к очищению огнем! И объявляю – Экстерминатус!

Сургучная печать свитка треснула под пальцами, вытянув руку в картинном магическом жесте, я навел карающий перс на винную лужу и позволил свитку развернуться под своим весом.

Никакой молнии из моих пальцев не вылетело, она ударила прямо из потолка. Здоровая такая, толщиной с мою но-

гу. В удар сердца подвал превратился в огромный электрический стул. Треск электрических разрядов, запах озона, вонь паленого мяса.

Крысы визжали и дохли, корчась в агонии. Лог сообщений пестрил записями о нанесенном уроне, полученных уровнях и достижениях.

Задание "Очистка подвала" завершено. Для получения награды найдите брата Клауса (Затерянный монастырь Тара, провинция Аванакс).

Получено достижение «Электрошок».

Не будучи магическим классом, вы разом уничтожили десять и более игроков или монстров с помощью заклинания школы воздуха.

Награда: плюс десять единиц урона электричеством к любому вашему оружию.

Получено достижение «Первый мститель».

Вы уничтожили трех и более противников, ставших причиной вашей смерти в последние двадцать четыре часа.

Награда: плюс пять процентов урона по любому игроку или монстру, убившему вас в последние четыре игровых часа.

Получен уровень. Получен уровень. Получен...

Почти три десятка серебряных мобов принесли мне сразу четыре уровня. Если за закрытие задания подкинут еще хотя бы две тысячи опыта, то вот она – вожаделенная десятка, и прощай монастырь! Что-то мне подсказывает, что из обите-

ли пора смываться. Не дай боги, скоро монахи прознают, что случилось с частью их стратегического запаса кагора. Я бы на их месте очень обиделся. Кстати о кагоре!

Я спрыгнул вниз. Сапоги хлопнули в винной луже. Эх, столько добра пропало. Но эта жертва не была напрасной! К тому же тут еще четыре бочки. А я человек в питье весьма умеренный, мне хватит и такой одной... но полной.

Жаль запасов мяса больше не набрать. Тушки крыс обуглились, и несло от них даже хуже чем от иггов. Хотя я и практически всеяден, но это даже пробовать не буду. Зачем? В инвентаре есть запас свежих крысиных тушек.

Монастырский кагор, да под жареное мяско... я мечтательно закатил глаза.

Где же ты мой дорогой? Надеюсь выдержка у тебя хорошая?

Достав из инвентаря флягу, я подошел к одной из уцелевших бочек и до упора крутанул вентиль... Ни-че-го! Бочка оказалась пустой.

Да, промашка вышла. Ну да ничего, их тут еще целых три. Никто же не будет держать в подвале пустые бочки! А то будет забавно, если я разломал ту единственную, заполненную монастырским вином. Ха-ха!

Дунув во флягу и протерев ее горлышко, я подошел ко второй уцелевшей бочке и крутанул вентиль...

Дальнейшие слова пропущу по причине самоцензуры. И эта бочка оказалась пустой!

Мучимый дурными предчувствиями я легонько ударил по третьей из уцелевших бочек. Глухой звук был сродни ударам церковного колокола на похоронах моей веры в справедливость новообретенного мира.

Осталась последняя попытка.

Так, спокойно. Успокаиваю дыхание. Вытягиваю руку и осторожно, а потом все сильнее и сильнее стучу. Есть! Полнехонькая! Похоже, ко мне возвращается вера в местный божественный пантеон.

Крутанув вентиль, я подставил флягу под струю. Не прошло и нескольких ударов сердца, как фляга наполнилась... яблочным соком...

Глава 4

Братец Тук и храм Девяти

Получен уровень!

– А это штука точно защищает? – Я с сомнением покрутил в руках полученную от Клауса награду.

Медный обруч с малахитом (обычный).

Физическая защита: четыре. Магическая защита: восемь.

– Защищает, прекрасно защищает, – неистово закивал ин-тендант.

– А шлема нет? – с надеждой поинтересовался я. У меня не та ориентация, чтобы похожие на диадемы обручи на голове таскать. Он бы еще серьги предложил!

– Не хочешь, не бери, а больше я тебе ничего не дам! – отрезал Клаус.

Повернувшись ко мне спиной, он с нарочито занятой миной принялся пересчитывать какие-то мешки.

Я надел обруч и открыл инвентарь, чтобы полюбоваться на свое изображение. Хорошо когда у тебя с собой такое переносное зеркало.

Мое внимание привлекла появившаяся строчка "отображение головного убора" и статус "включено". Я сменил статус на "отключено". Вот теперь другое дело и защита головы

есть, и на людях не стыдно показаться.

Кстати на счет защиты. Это дело точно требует проверки. Что-то сомнительно мне, что тонкая медная полоса меди способна защитить голову.

Не знаю, что на меня нашло. Но я снял обруч, подошел к стене и со всего размаху ударился об нее головой.

Столкновение со стеной! Получено четыре единицы урона.

А теперь попробуем вот так.

Я вернул обруч на голову и вновь приложился лбом об стену.

Столкновение со стеной. Получено три единицы урона.

Опыт можно считать успешным, защита работает. В более развернутом логе значилось, что одну единицу урона поглотила броня.

– Ты чего это тут творишь! – обернулся на шум Клаус. – Удавиться решил с горя? Так на башню залезь, да вниз прыгай. Эх, молодежь, всему вас учить надо.

Не слушая больше этого "доброего брата", я покинул склад и направился на тренировочное поле. Десятый уровень, это не только сразу пять нераспределенных очков характеристик, но и новый навык на выбор. А я еще и за восьмой обязательный боежреческий навык не получил.

На тренировочной площадке оказалось неожиданно многолюдно. Да тут собралась почти вся наша безумная братия. Но особой очереди не было. Кон вызвал себе на помощь

несколько монахов-стражников и те бодро валяли извечных послушников не хуже самого мастера.

Получение новых навыков много времени не заняло. В этот раз обошлось без дополнительных поединков – короткий разговор с наставником и все.

Почтительно поклонившись брату Кону, я тут же полез посмотреть описания своих новых приобретений.

Епитимья (ранг – ученик). Снятия с цели всех положительных эффектов. Наложение на цель отрицательного эффекта "Божественная кара" – физическая и магическая защита цели минус пять процентов. Время сотворения – мгновенно. Время перезарядки – две минуты.

Это награда за восьмой уровень, обязательный классовый навык всех боевых жрецов. Штука очень полезная, более ни одного аналогичного навыка со снятием с персонажа сразу всех положительных эффектов не существует. Даже барды – признанные бафферы и дебафферы, могут снимать с цели только один-два положительных эффекта за раз. Правда несколько их навыков площадные, то есть имеют возможность снимать баффы сразу с нескольких целей в определенном радиусе. А тут, одно заклинание – и игрок или моб сразу без всех усилений. А ведь на высоких уровнях без них никуда! Еда, зелья, правильно подобранная группа или рейд – все это дает больше десятка положительных эффектов. Даже по самым скромным подсчетам – это усиливает персонажа процентов на двадцать-тридцать, если не больше.

Казалось бы, вот он навык, за который боевых жрецов должны носить на руках и принимать во все серьезные рейды. Но тут в ход шло одно большое "но". Навык зависел от харизмы! И не просто зависел. Для более-менее приличного шанса срабатывания значение харизмы должно быть больше сотни! С моими одиннадцатью единицами, вероятность наложения епитимьи чуть больше процента! С таким значением этот навык практически бесполезен. Это даже не рулетка, там шанс выигрыша гораздо больше. А ведь есть еще спабросок цели, который может свести все усилия на нет. Ладно, будем играть с тем, что есть.

Теперь переходим к самому интересному – выбору навыка за десятый уровень. В этот раз я не доверил такое ответственное дело игровому персонажу. Да и особых мук выбора уже не было. Я заранее отыскал на форуме подробный список всех обычных классовых навыков и уровни, с которых их можно выбрать. А вот и он – моя прелесть.

Сокрушающий удар (ранг – ученик). Наносимый урон – средний урон умножить на два. Бронбойный: игнорирование двадцати пяти процентов брони цели. Шанс оглушения цели плюс пять процентов. Рост уровня угрозы: плюс двадцать процентов. Время отката навыка: двадцать секунд.

Неплохой атакующий навык. А то у боевых жрецов их явно не хватает. Первый атакующий обязательный появится только на тридцать втором уровне, а до него еще надо дожить.

Лениво наблюдая за тренировками, я быстро разбросал тринадцать свободных очков характеристик, полученных за новые уровни.

Помимо навыков и очков характеристик, забег по подвалам монастыря принес мне неплохую прибавку к выносливости. Сразу на четыре единицы! Плюс на единичку поднялась сила, ловкость, а харизма почему-то сразу на две. Неужели покойным ныне крысам так понравилось мое сольное выступление перед их отправкой на перерождение? Или куда там уходят искусственные звериные личности?

Если я прав, то рецепт прокачки харизмы найден. Вижу только одну проблему. Где еще найти противников, которые будут смирено ждать, пока я выскажу им в лицо все то, что о них думаю.

Открыв окно с полными характеристиками своего персонажа, я некоторое время с удовольствием любовался на такого замечательного себя.

Герой, да и только! Должен признать, в последнее время я даже испытываю какое-то удовольствие от увеличения всех этих циферок. Вот к каким извращениям приводит долгое воздержание и отсутствие приличной выпивки! Нет, срочно в город к трем "Б": банку, бару и борделю.

Не так давно мне на почту упало письмо с извещением. Если пропустить строгий язык официальнойщины. В письме говорилось, что в связи с отсутствием у меня родственников, я имею право на частичное использования в игре средств со

своего личного счета. И это несмотря на ограниченную дееспособность! Признаться, совсем про него забыл. А там ведь за четыре года должно набежать не так мало. Не миллионы конечно, но надо отдать должное Единым Нациям – пенсион ветеранам Войны Первого контакта назначили весьма щедрый. Плюс проценты. Правда, из-за моей частичной недееспособности существовал лимит на снятие средств. За месяц в игровую валюту можно перевести не более десяти процентов суммы с личного счета.

Так что деньги у меня теперь есть. Нужен только город, чтобы их получить и потратить.

Вот с такими планами и характеристиками я и отправлюсь покорять большой мир...

Хотя, стоп! Отставить покорение мира! Это дело всегда успеется. Главное разбить Россию до зимних холодов. Перед уходом из монастыря следует сделать еще кое-что.

Проигнорировав метку последнего задания с интригующим наименованием "посвящение", я отправился в противоположную сторону – в монастырский сад. Робур очень удачно подсказал мне, где получить алхимию.

Не скажу, что собираюсь ее качать, но пусть будет. Да и ограничений на количество ремесленных навыков не существует. Хочешь быть мастером на все руки? Да, пожалуйста! В среднем прокачка хотя бы до уровня искусника занимает два месяца упорного труда по специальности. И обходится в скромную сумму в сто тысяч золотых. Если перевести на

реальные деньги, то выходит сумма равная моей пенсии... за год. Надо ли говорить, что "мастеров на все руки" в игре единицы? Редкий игрок прокачивает больше одного-двух ремесленных навыка. Да и то чаще всего не поднимают их выше искусника.

Помимо ремесленных навыков существуют еще и добывающие. Но все они получаются при первой попытке сбора простейшего ресурса. Робур вон на работе в монастырском саду травника получил и даже прокачал чуток. Потому то он тогда в подземелье и понял, что мох можно собирать.

Кстати! Именно этим этот гад и занимался, пока я развлекался спаиванием крыс монастырским вином. Он и Лим так и остались исследовать подвалы, хотя задание у них тоже закрылось, ведь они находились в одной со мной группе. И были достаточно близко, чтобы задание засчиталось, но недостаточно, чтобы получить опыт за убитых крыс и часть добычи.

Брата Павла я нашел перед грядкой с какой-то подозрительно знакомой травой: длинный стебель, пять-семь тонких зубчатых листочков. На земле точно есть что-то похожее, но не помню что.

– Приветствую, извечный. Отчего земля у меня под ногами потеплела при твоём приближении? – равнодушно спросил монах, вытирая грязные руки прямо о рясу. – Прошу, открой затуманенным глазам цель своего визита.

Я смерил брата Павла подозрительным взглядом. Эта

странная манера речи и отсутствующее выражение лица, были одной из причин, по которой я не стремился к общению с монастырским садоводом. Явно не все местные травы одинаково полезны!

– Добрый брат, я слышал, что вы сведущи в алхимии...

– Твои слова наполняют меня радостью. Стремление к новым знаниям – это всегда похвально. Но ничто в мире не дается просто так. Готов ли ты к испытаниям, послушник?

– Да, готов, – кивнул я.

Странно Робур про испытания ничего не говорил.

– Сей дивный сад весь зарос сорной травой. Годы истончили мои кости, я теперь слишком хрупок для этой вечной битвы с природой. Будь моим защитником, прошу тебя!

Вам предложено задание: "Истребление сорняков".

Прополите одну грядку в саду монастыря Тара.

Награда: сто опыта, ремесленный навык алхимия.

Я измерил грядки задумчивым взглядом, какие-то они слишком длинные, вздохнул и принял задание.

Не считая окапывания, не очень люблю ковыряться в земле. Не мое это. Признаюсь честно, окапываться в ручную тоже не люблю. Но если авиация иглов накрыла инженерный взвод со всей его техникой, а запасы универсальных термитных шашек вышли еще месяц назад, то жить захочешь – окопаешься, несмотря на всю свою нелюбовь. Впрочем, я и до войны с земледелием не дружил. В моей служебной квартире даже комнатные растения никогда не приживались.

Присев на корточки я занялся прополкой. Здоровые и длинные, с колючками – это сорняки. Все остальное – полезные травы. Тут главное не перепутать. Эх, на что только не пойдешь ради вожаденного навыка.

Получен ремесленный навык: травник (ранг-ученик).

Нет сада без сорной травы.

Порадовала система.

Рядом со мной кто-то присел и тоже занялся прополкой. Я повернул голову, посмотреть на неожиданного помощника, и увидел Хеймнара.

– Здорово. Тоже хочешь получить алхимию или просто задания делаешь.

– Утром виделись, – напомнил он. – Это не задание. Мне просто нравится. Вижу, ты уже десятый уровень взял. Поздравляю!

– Ерунда. А ты почему все еще третий? Все наши уже минимум пятые. Я на тренировочной площадке целую толпу видел. Не хочешь скорее получить десятку и попасть во внешний мир?

В ответ он безразлично передернул плечами.

– А зачем? Я никуда не пойду. Мне нравится здесь. Тишина, покой.

– Скука, – добавил я, скривив губы, но Хеймнар меня не слушал и вдохновенно продолжал.

– Меня перестали мучить кошмары, Тук. Впервые за долгие годы я могу спокойно спать. И возиться в саду мне нра-

вится! Ты знаешь, как это приятно, когда из крохотного семечка, в котором нет практически ничего, кроме генного материала, вдруг вырастает растение, маленькое или большое. Прекрасный цветок или даже дерево. Это же настоящее чудо, – на его губах появилась мечтательная улыбка. – Все эти уровни, характеристики, задания, охота на монстров – это не для меня. Понимаешь?

– Нет, – честно признался я. – Но это твой выбор. Кто я такой, чтобы указывать, как тебе жить?

Дальше мы молчали. Каждый размышлял о своем. Как-то незаметно грядка подошла к концу.

Задание "Истребление сорняков" завершено.

За наградой обратитесь к брату Павлу (Затерянный монастырь Тара, провинция Аванакс).

– Земля моя, очистившись, облегченно вздыхает, – улыбнулся монах. – Ах, извечный, мой сад цветет – а твой?

И все-таки этот парень очень странный. Он меня пугает!

Получен ремесленный навык: алхимия (ранг – ученик).

Смешать, но не взбалтывать, иначе взорвется. Не взбалтывать, я ска...

Вот и все. Осталось последнее монастырское задание, и здравствуй большой мир!

Внимание! Вы хотите пройти полный ритуал посвящения? Предупреждаем вас, полный ритуал посвящения займет продолжительный кусок игрового времени и приведет к необратимым изменениям внешности вашего персонажа.

Награда за прохождение полного ритуала плюс десять процентов к репутации с божеством покровителем. Если вы желаете пройти полный ритуал, отправляетесь в главный храм. Если не желаете, то покиньте монастырь. Все положенные предметы вы получите автоматически.

Возвестила система, когда я попытался открыть двери главного храма. Подражая мастеру Кону, я степенно огладил усы и бородку. Что же выбрать? Бонус за полный ритуал не слишком впечатляет. А еще это непонятное необратимое изменение внешности. Не будь этого предупреждения я бы, пожалуй, прошел ритуал. Но моя внешность меня вполне устраивает. Ай, ладно! Хуже чем у Робура все равно не будет.

Стоило мне переступить порог храма, как навстречу вышел старик. Седые волосы, с редкими темными прядями спадали на его плечи. Но, словно презирая собственный возраст, изборожденное глубокими морщинами лицо дышало гордостью, властью и силой. А взгляд светло-зеленых водянистых глаз был тверд. Из всех монахов, брат Георг – настоятель монастыря, единственный никогда не расставался с тяжелой броней.

– Послушник! – прогрехотал под сводами зала далеко не старческий голос.

– Брат-настоятель, – повинуюсь интуиции, я почтительно преклонил колено перед старым воином.

Доспехи с меня исчезли, я вновь оказался в скромной

монашеской робе, с веревкой вместо пояса. Со всех сторон полилась величественная музыка, и церковный хор затянул что-то торжественное на незнакомом, напоминающем латынь языке.

Старческая ладонь настоятеля легла мне на голову.

– Приходит время, когда послушник делает новый шаг на пути веры. Ему обривают голову и ведут в храм. Там перед алтарями девяти богов он проводит вечер в смиренной молитве и делает выбор, кому из Девяти отныне принадлежит его верность. Так в мир приходит новый боевой жрец – воин, идущий трудным путем веры. Сегодня пришло твое время, брат.

Настоятель отошел в сторону, а из темноты выступили два монаха. Один из них нес полотенце, а в руках другого зловеще сверкала опасная бритва. Я с трудом подавив в себе вставшие на дыбы инстинкты. Очень, знаете ли, нервно отношусь к людям с чем-то блестящим и острым. Эх, прощай родимый полубокс, я буду по тебе скучать. Надеюсь, усы и бороду эти изверги не тронут.

Никаких пенек для бритья, или хотя бы воды не было. Бритва скользила по моей голове почти нежно. Ощущения можно было назвать даже приятными. Наконец на пол упал последний волосок.

Между прочим, сам настоятель почему-то ходит с роскошной шевелюрой, а другим не дает.

Мне помогли встать на ноги и отвели в главную залу хра-

ма. Здесь, на небольшом возвышении, мне предстояло провести игровой вечер в смиренной молитве. Правда, как правоверный атеист, я не знаю ни одной. Но кому это интересно?

Двери храма закрылись. Я остался в полутемном зале в компании девяти статуй богов и богинь. Три статуи стояли у правой стены, три у левой, а еще три занимали противоположную входу стену.

Местный пантеон я изучал вскользь. Всего богов девять штук. Три бога считаются светлыми, три – темными, а последние три считаются нейтральными. Собственно говоря, на этом мои знания и заканчиваются.

Пожалуй, самое время изучить форум. Времени много, а делать все равно нечего. Не молиться же, в самом деле. Постоянное упоминание пути веры и выбора бога покровителя, как бы намекают, что с высшими сферами у боевых жрецов особые отношения. У других классов никакого упоминания про божественных покровителей нет. Боги считаются обычными фракциями со своей линейкой репутации. Высокая репутация дает возможность общаться и торговать, иногда с особой выгодой, с представителями тех самых фракций. Низкая, приводит к агрессии с их стороны. Все как обычно.

По форуму я лазил долго. Выяснить удалось много, и хорошего, и не очень. Божество покровитель – это классовая фишка клириков и боевых жрецов. Другим игровым классам она тоже доступна, но только по достижению определенного

уровня репутации с одним из богов. А клирики и жрецы получают ее на десятом уровне. С этого времени, хорошее отношение с божеством покровителем – залогом их долгой, а возможно даже и счастливой жизни. Каждый уровень положительной божественной репутации дает определенные игровые бонусы. В то время как за отрицательную репутацию налагаются огромные штрафы.

Возможность сменить бога покровителя существует, но этот выбор грозит огромными минусами к репутации не с первым богом, но и со всем остальным пантеоном, а значит и частью игровых фракций. Вылезать из подобных минусов придется очень долго.

Я прошелся по залу, переходя от одной статуи бога к другой. Стоило постоять перед статуей, сосредоточив на ней взгляд, как система любезно предоставляла краткую подсказку.

Первая статуя у левой стены. Высокий воин в рыцарских латах, стоит опираясь на длинный меч. Выражение лица суровое, а во взгляде чувствуется неприкрытая ненависть и обращена она на статуя у противоположной стены зала.

Ранрар Светоносный Меч – владыка дня. Бог солнца, огня и света. Мировоззрение: свет-зло.

На этом описание заканчивалось. А на кого это мы так грозно глядим?

У противоположной стены стоит почти точная копия Ранрара Светоносного, только вместо меча булава. Тут не надо

лезть в изучение истории мира, чтобы понять, что это братья.

Гарлиш Темный – подлунный правитель. Бог ночи, холода и тьмы. Мировоззрение: тьма-зло.

Все понятно. Местные антагонисты-фанатики.

Хоть боги и делятся на светлых и темных, но только последователи этих двух божеств находятся в состоянии постоянной войны друг с другом. Они не могут входить в одну группу или состоять в одном клане.

Между прочим, это два наиболее популярных местных божества. Многих привлекает возможность поучаствовать в извечном противостоянии света и тьмы. Да и бонусы Ранрар и Гарлиш дают весьма приятные.

С этими парнями мне явно не по пути. Не люблю упертых фанатиков ни условного зла, ни условного добра. Фанатики сами по себе зло. И неважно, какие идеи они проповедуют. Фанатизм извращает любые, даже самые светлые и прекрасные идеалы.

Что там у нас дальше. Следующие четыре статуи я прошел не глядя. Свет-тьма – мне это не интересно. "Пусть воюют другие!" – как правильно гласит выбранное мной в начале игры мировоззрение.

Три статуи "нейтральных" богов.

Некоторое время я стоял возле крайней правой из них. Женщина-воин, в правой руке держит копье, левая прикрыта овальным щитом.

Лиайя Суровая – хранительница севера. Богиня войны,

*охоты и зимы. Покровительница отчаянных храбрецов. Ми-
ровоззрение: нейтралитет-зло.*

Интересно это часом не из нее поссорились светлый и тем-
ный братец? Не в моем вкусе. И как женщина, и как боже-
ство. Может этот мир и нереальный, а войны тут не более
чем игра. Но богиню войны пусть выбирают покровителем
те, кто войны не видели. А я не буду, и плевать на все бонусы.

Предательница память вновь подкинула образы из не
столь далекого прошлого...

Малый десантный транспорт, прозванный за вечную бол-
танку Шалтаем-Болтаем, шел так низко, что едва не задевал
днищем поверхность болота.

Открыв боковую дверь, я откинул визор шлема, высунул
голову и подставил лицо встречному воздушному потоку.
Вообще-то это категорически запрещалось, но я ненавидел
подобные полеты в этих летающих гробах десанта.

Мрачные солдаты сидели на своих местах. Сегодня не бы-
ло грубых подколов и шуточек. Дельное средство против
предбоевого мандража, и помогает куда лучше штатной хи-
мии. Но не сегодня. Комплекс полевой связи Джонсона ра-
ботал на полную катушку и все напряженно слушали эфир.
Сквозь треск помех, глушилки игов сегодня были особен-
но злы, к нам с трудом пробивался далекий сигнал. В эфи-
ре творился полный хаос. Кто говорил и кому, понять бы-
ло трудно, поскольку в половине случаев позывные просто
не назывались. Периодически в голоса людей вмешивались

сторонние звуки выстрелов и разрывов.

– Южный периметр смят! Вторая рота отступает! Иги вышли на...

– Танк Нимфы поджарили! Нимфа горит!

– Картечница справа!

Десантные транспорты шли прямо в кровавый горизонт. Где-то там, в нескольких секторах к востоку, погибала девятая бригадная боевая группа. Со всех секторов к ним на выручку шли подкрепления, но всем уже было очевидно, что мы не успеем...

Где-то в центре мониторинга.

– Пациент две тысячи триста восемьдесят пять, зафиксировано критическое увеличение мозговой активности.

– Очередной приступ?

– Да... то есть – нет. Не достигнув пиковых значений, показатели вновь пришли в норму. Очень странно, никогда не видел такого короткого приступа.

– Действительно. Вот что, Джон, скинь мне всю информацию по этому пациенту. И все его показатели за время помещения в капсулу. А еще все данные наблюдений за последний год.

– Будет сделано, док.

Откидывая богиню войны, остается не слишком богатый выбор: нейтрально-добрый бог ремесла и богиня судьбы.

Я окинул статую богини судьбы задумчивым взглядом. Молодая женщина, почти девушка. Без оружия и доспехов,

что уже вызывает симпатию. На глазах повязка, как у древнегреческой богини правосудия, но никакого меча и весов в руках нет.

Тизаяна Прядильщица Судеб. Богиня судьбы и удачи. Покровительница странников. Мировоззрение: истинный-нейтрал.

Слепая леди Удача. Почему бы и нет? Да и окончание у имени хорошее, навевает воспоминания.

Подтвердите свой выбор божества покровителя.

– Подтверждаю!

Выбор сделан!

Тизаяна Прядильщица Судеб принимает твоё служение, последователь.

У всего есть начало и есть свой конец. Все в мире рождается, живет, умирает. И только Прядильщица Судеб знает, что и кому предназначено судьбой.

Получено тысяча сто очков репутации с божеством покровителем. Текущий уровень репутации – признание.

Текущий уровень репутации с божеством покровителем: плюс тысяча (признание).

Получено случайное ежедневное благословение. Текущие благословение "Печать удачи": плюс три процента к шансу нанесения критического удара.

Время текло размеренно и медленно. Окон в зале не было, а единственным источником света служили свечи, богато расставленные перед статуями богов. Наконец двери вновь

распахнулись. Ряса исчезла, ко мне вновь вернулись мои штаны и доспехи.

– Вижу, ты сделал свой выбор, – голос настоятеля заполнил собой весь зал. Этому старику надо армии в бой водить, а не затерянным монастырем командовать. – Помни, дорогой брат, главное. Мы служим разным полюсам порядка, разным богам. Мы можем враждовать, можем сражаться, можем даже убивать друг друга. Но в наших душах нет места ненависти. Мы, боевые жрецы – сошедшая на землю воля богов! Прими же оружие, достойное нести эту волю.

В его руках появился огромный молот с длинной рукоятью. Хотя, какой молот. Это же самая настоящая кувалда! Головка молота была лишена каких-либо украшений и представляла собой с одной стороны молот, а с другой – острый "клюв" размером с ладонь. Вверх из головки выступал острый шип, словно продолжение длинной рукояти, укрепленной железными полосами с грубыми заклепками. Сколько же эта махина должна весить? Десять килограммов? Двадцать? Я хоть на здоровье и не жалуясь, но махать в бою такой кувалдой – это как-то перебор.

Взяв молот за рукоять, я без особой надежды дернул его вверх. Странно, но особой тяжести не было. Да в штурмовой винтовке веса и то больше, а ведь там сплошные полимеры и пластик. Я взмахнул молотом. Инерция тоже терпима. Опять игровые условности. Махни, я подобной кувалдой в реале и сам бы улетел следом за ней.

Безымянный молот боевого жреца. Класс предмета: божественный артефакт первого уровня. Привязка: Тук. Свойства: невозможно потерять, не может стать целью кражи, неразрушимый. Оружие ближнего боя. Физический урон: десять-двенадцать (дробящий).

Несмотря на пафосный класс, характеристиками, как и внешним видом, молот отнюдь не блистал. Божественное оружие – это новинка последнего обновления. Похоже, что разработчикам поднадоело создавать к каждому новому обновлению новые эпические вещи для страждущих игроков. Вместо новых сетов был введен новый класс предметов – божественные. Такие вещи имеют собственный уровень. И могут соответственно прокачиваться по мере их использования. Дарование божественного артефакта всем боевым жрецам – это и есть то усиление класса, про которое мне не так давно говорил Ренраль. Посмотрим, что из этого выйдет, но пока результаты не впечатляют. Уверен, под свой десятый уровень я мог бы прикупить оружие и получше.

– Боевой молот жреца – это больше чем оружие, – продолжил вещать настоятель. – Он друг, соратник, защитник. Выбери имя своего нового друга.

Аргумент, демократизатор и довод, причем последний – вот первые мысли, что пришли мне на ум. Хм, Демократизатор... Мне нравится!

– Демократизатор!

– Да, это достойное имя, – кивнул настоятель. – Второй

спутник боевого жреца – священная книга. – Он передал мне пухлый том, переплет которого образовывал своего рода сумку с тонкой цепочкой для крепления к поясу. Помимо небольшого растительного орнамента на корешке, обтянутый коричневой кожей переплет украшений не имел. – Как ты назовешь свою священную книгу?

Безымянная священная книга боевого жреца. Класс предмета: божественный артефакт первого уровня. Привязка: Тук. Свойства: невозможно потерять, не может стать целью кражи, неразрушимый. Аксессуар. Магическая защита: восемь.

– Капитал, – произнес я, сам не зная почему.

– Хорошее название, – утвердительно кивнул настоятель. – Теперь, дорогой брат на пути веры, ты можешь покинуть стены нашей обители.

Задание "Посвящение в боевые жрецы" выполнено. Награда: свободный выход из монастыря Тара.

Глава 5

Братец Тук и торговый караван

Монастырь я решил покинуть утром, тем более никто меня из него и не гнал. Отлично выспавшись в своей келье и предварительно не забыв заглянуть в столовую, чтобы перехватить у брата Сантия хлеба в дорогу, я потопал к воротам.

С утром, правда, вышла промашка. Никак не могу привыкнуть к местным суткам. Когда я проснулся, солнце уже давно перевалило за полдень.

Настроение было хорошим.

На поясе болтался Капитал, Демократизатор висел на спине. И не спрашивайте, как он крепится, даже не знаю. В убранном состоянии он сам там появляется. Такое чувство, что молот просто примагничивается к кирасе магнитными фиксаторами. Но снять его просто, достаточно ухватиться за рукоять.

На мне была уже слегка потрепанная медная кираса послушника, штаны, сапоги и стеганый дублет все того же послушника. Завершал снаряжение медный обруч с ониксом, скрытый, чтобы не позориться. Плюс котомка послушника на два десятка ячеек. Половина из них уже забита мелким хламом за зачистку монастырских подвалов.

Ну что, мир, встречай нового героя!

Монахи-стражники в надвратной башне быстро подняли решетку и опустили подъемный мост.

Вдохнув полной грудью воздух долгожданной свободы, я шагнул за ворота.

Затерянный монастырь Тара располагался на огромном и высоком холме посреди густого леса.

В этом бескрайнем зеленом море серая громада колоссального сооружения смотрелась несколько дико, противостоительно и даже нелепо. Хотя, должен признать, сам монастырь внушал уважение одним своим видом. Массивные башни, высокая крепостная стена, и над всем этим в вышину устремляется величественное здание Собора Девяти. Подобное сооружение сделало бы честь столичному городу. А тут им кроме монахов и диких зверей и любоваться-то некому.

Я развернул карту. Так, теперь нужно разобраться, куда идти. Настоятель рекомендовал восточное направление, город с красивым названием Лавена – столицу провинции. Город – это хорошо. А столица провинции – еще лучше. Три "Б" в ней точно есть. Столица это или не столица?

Так... Если я в северном полушарии и разработчики мира не меняли непреложных законов земной картографии, то верхний край карты сориентирован, как и положено, на север. Компаса нет. Зато само мое местоположение указывает стрелочкой, острие которой смотрит ровно в ту сторону, куда смотрю я. Следовательно, никаких проблем с ориентированием не предвидится.

Что там настоятель еще говорил? Держаться дорог? Хороший совет. Дельный. После Нового дома у меня стойкая неприязнь к бездорожью. Предвижу только одну, крохотную проблемку. Где настоятель нашел тут эту самую дорогу? Вот эта тропинка шириной в мой шаг – образчик местного автобана?

К счастью мои сомнения оказались беспочвенными. Полчаса ходьбы и тропинка привела меня к вполне приличному тракту. Не широкому, два всадника разъехаться могут, а вот две повозки уже нет, зато мощенному камнем. Дальше идти было уже легче.

На стоянку торгового каравана я наткнулся ближе к вечеру. Шесть запряженных быками фургонов были выстроены полукругом на большой поляне в стороне от дороги. Система порадовалась моему достижению новым сообщением.

Достигнута новая точка привязки – лагерь каравана Золотых поясов. Желаете сменить точку привязки?

Естественно желаю! Лететь в случае чего к воротам монастыря будет очень обидно.

Кстати, никаких точек свободной привязки персонажа в игре не существует от слова совсем. Для возрождения игроков выделены строго отведенные зоны, обычно это кладбища селений и храмы богов. Но встречаются и исключения подобные этому. Ну и частности, вроде замков и штурма замков, там атакующая сторона может поставить лагерь и организовать в нем точку возрождения.

Подобная система значительно усложняет исследование неизвестных территорий, удаленных от мест возрождения игроков. Даже старые провинции еще пестрят многочисленными белыми пятнами, что уже говорить о новых.

Особого оживления у караванщиков мое появление не вызвало. С цветами встречать никто не кинулся, но и стрелы метать не стали. Дозорные обожгли профессиональным подозрительно-изучающим взглядом, но мешать проходу не стали.

Только когда я подходил к разложенному в центре лагеря большому костру, возле которого сидело несколько караванщиков, один из них поднялся мне навстречу.

Эйвинд, начальник каравана Золотых поясов.

Дальнейшая информация была недоступна. Навык "наблюдательность" никак не хотел открываться. Впрочем, раньше пятнадцатого мало кто смог его открыть, исключая несколько игровых рас обладавших им изначально.

Начальник каравана оказался типичным севнаром. Та модель при выборе рас была почти полной его копией, но без морщин и седины в волосах. Заложив большие пальцы рук за пояс с большой золотой бляхой, он смерил меня взглядом и дружелюбно улыбнулся.

– Приветствую, извечный! Путешествуешь? Когда-то и меня вела дорога приключений, но потом мне прострелили колено.

– Левое или правое? – посочувствовал я. Ранение в сустав

– крайне мерзкая штука.

– Что? – севнар непонимающе выгнул бровь, а потом расхохотался густым басовитым смехом. – Ох, насмешил! Это у моего народа про женитьбу так в шутку говорят.

Ваша репутация с персонажем Эйвинд, начальник каравана Золотых поясов выросла на пятьсот единиц. Текущий уровень репутации: равнодушие.

Ваша репутация с фракцией Золотые пояса выросла на пятьдесят единиц. Текущий уровень: признание.

А вот это уже интересно! Не знал, что помимо репутаций с фракцией существует репутация и с отдельными игровыми персонажами. В том числе и входящими в различные фракции. С монахами в монастыре Тара ничего подобного не было.

Пятьсот очков за простой разговор! Неплохо. Правда первые уровни репутации просто берутся и еще проще теряются.

– Куда путь держишь? – поинтересовался Эйвинд.

– На восток.

– В Лавену что ли идешь?

– Туда, – кивнул я.

– Неблизкий путь, – огорошил меня он. – День пути, если на своих двоих.

Я слегка перевел дух. Игровой день – прилично, конечно, но не смертельно. Вот и еще одно дело образовалось – срочно обзавестись транспортом. Интересно, а я умею ездить на

лошади? Раньше точно не умел. А "Шалтаев-Болтаев" и "Носорогов" тут точно нет.

– А давай с нами? – внезапно предложил он. – Караван наш в Медянку за рудой идет. Молот да доспехи у тебя явно не для красоты, а дальше на дороге разбойники пошаливают. Да и волки местные злые больно. Охрана у нас, сам видишь, добрая, но боевой жрец лишним не будет. Два дня туда, три обратно. Оплата – пять золотых плюс питание. Доля в добыче опять же.

Вам предложено задание: "Сопровождение каравана Золотых поясов".

Сопроводите торговый караван по следующему маршруту: поселок шахтеров Медянка – город Лавена.

Класс задания: фракционное, обычное.

Награда: пять золотых, две тысячи очков опыта, пятьсот очков репутации с фракцией Золотые пояса.

Желаете принять задание?

– Спасибо за предложение, но мне надо в город, – отказался я.

К черту все эти задания и прокачку! Игра должна приносить удовольствие, а не уровни. Отдохну в городе. Нет... хорошенько отдохну в городе. А уже потом решу чем заняться и где качаться. Может и с караваном схожу. За задание продолжительностью в игровую неделю награда, конечно, просто смех. Но Золотые пояса – это одна из фракций торговцев. Такие задания в большей степени нужны для прокачки

с ними начальной, положительной репутации. Так что можно и потерпеть.

– Вольному – воля, – вздохнул севнар. – Будь нашим гостем! – Он радушно указал рукой в сторону костра.

– А поторговать тут с кем можно? – поинтересовался я.

– Поторговать? А ты купить что хочешь, али продать?

– Мелочь всякая для похода нужна: огниво для костра, плащ теплый, на земле спать неудобно, нож разделочный, да и котелок бы не помешал. Факелов запас опять же нужен. Только это, – внезапно вспомнил я, – с деньгами у меня не густо. Зато есть немного добычи с монстров.

– Показывай свою добычу, – разом погрустнел северянин, – а там посмотрим.

Я быстро опустошил сумку, вывалив перед ним все поломанные медные кольца, браслеты и прочую мелочевку с крыс.

– Хлам, – безапелляционно заявил он, изучив мои трофеи. – Это все только в переплавку. За полсотни серебра возьму. Торговаться не буду. Больше тебе никто все равно не предложит.

– И на что из моего списка этой полсотни хватит? – заинтересовался я.

Эйвинд смерил меня странным взглядом.

– Никогда не задавай такого вопроса торговцу, извечный. Клиент, который не знает местных цен – это же просто мечта! – он добродушно усмехнулся.

– А я тебя не как торговца спрашиваю, а как порядочного человека.

Хлопнув меня по плечу, северянин снова расхохотался.

Ваша репутация с персонажем Эйвинд, начальник каравана Золотых поясов, выросла на пятьсот единиц. Текущий уровень репутации: признание.

Ваша репутация с фракцией Золотые пояса выросла на пятьдесят единиц. Текущий уровень репутации: признание.

– Ну если как порядочного... На огниво, пяток факелов и котелок, тебе хватит. Нож разделочный я тебе так отдам. Правда старый он уже, но на некоторое время тебе хватит. Плащ дорожный у меня есть, но меньше чем за золотой я его тебе не продам.

– Согласен, – вздохнул я. В инвентаре было еще три свитка снятия болезни, но продавать их мне не хотелось. Где наша не пропадала, обойдусь без плаща. – А учителей ремесленных навыков в лагере нет?

– Учителей? – задумался севнар. – Повар наш если только. Кулинар он отменный.

Его слава вернули мне бодрое расположение духа. Кулинария – это хорошо. Нет, это просто замечательно. Наверное, я все же поторопился сбегать из монастыря. Надо было посидеть в нем еще пару дней, поискать учителей ремесленных навыков. Тот же брат Сантий наверняка мог научить кулинарии. А впрочем, ладно. В Лавене тоже должны быть учителя.

Местный работник общепита оказался половинчиком.

Толстый коротышка как раз суетился над приготовлением ужина для всей караванной братии.

– Бильбо! Бэггинс что ли? – вырвалось у меня, едва я прочитал его имя. Уж что-что, а "Властелина колец" в детстве читал. И даже старый, классический фильм смотрел.

Половинчик вздрогнул, поспешно проглотил то, что было у него во рту, и посмотрел на меня.

– Почему сразу Бэггинс?! – всплеснул он руками от возмущения. – Что вы все извечные постоянно достаете меня этим Бэггинсом?! Не знаю я такого! Не знаю! Словвкис я. Словвкис!

Похоже, для него это была больная тема. Но что он хотел с таким-то именем? Хорошо хоть репутацию резать не стал.

– Извини, не хотел тебя обидеть, – поспешил извиниться я. А то ведь и правда порежет сейчас репутацию и прощай мой кулинарный навык. – Я вообще-то спросить хотел. Эйвинд сказал, что ты в кулинарии сведущ. Говорил, что лучше повара и не встречал, – нагло польстил я.

– Так и есть, – важно кивнул половинчик, разом растеряв свой воинственный пыл.

– А меня научить можешь?

– Отчего же не научить, – он горделиво выпучил вперед объемный живот, словно наглядное свидетельство своих кулинарных талантов и хорошего аппетита. – Можно и научить, дело то нехитрое. Только занят я сейчас сильно. Ужин вот надо готовить, а овощи еще не чищены, – он многозна-

чительно замолчал.

Не понять столь "тонкий" намек было сложно.

– Могу помочь с овощами.

– Отлично, – просиял повар.

Получено задание: "Большая чистка".

Почистите две корзины овощей для ужина.

Награда: навык кулинария, порция мясного рагу с овощами, рецепт приготовления мясного рагу с овощами.

Большая чистка! Хорошо хоть не зачистка. Интересно, подобные названия система сама генерирует или это разработчики постарались. Наверное, все же система. А еще говорят, что у искинов нет чувства юмора!

Усевшись на землю, я достал мой новый, но весьма старый нож и потянул из корзинки первую картофелину. Это дело нам привычно. А какие воспоминания навеивает! Кадетская юность, полевые лагеря и наряды на кухню за залеты. У командира нашего учебного лагеря на тему чистки овощей был какой-то бзик. Кто бы мог подумать, что в наш прогрессивный век дроидов уборщиков и многофункциональных кухонных комбайнов есть еще такие места, где людей не только заставляют самим убираться в помещениях, но и отправляют вручную чистить и мыть овощи. Все это называлось заумным словом трудотерапия.

С овощами я разделался быстро. Юнцом я был весьма шустрым, залетал часто, так что звание виртуоза в искусстве чистки овощей взял еще тогда. А некоторые навыки остаются

ся с тобой на всю жизнь. Даже система оценила мое мастерство, дав еще одну единичку к ловкости.

Придирчиво осмотрев гору белого картофеля с тщательно, можно сказать любовно вырезанными глазками и прочие овощи, Бильбо удовлетворенно кивнул, принимая работу.

Получен ремесленный навык: кулинария (ранг – ученик).

Главное – добавьте перца. Все остальное можете не добавлять.

Получен рецепт: мясное рагу с овощами.

Хотите испортить мясо, добавьте к нему овощей. Хотите улучшить овощи, добавьте в них мясо...

– Тревога! – больше похожий на вопль крик одного из стражников разорвал тихий покой готовящегося к ночевке каравана. И в тот же миг неподалеку от меня в землю воткнулась стрела.

Что главное при обстреле? Найти укрытие! Пока голова думала, тело уже действовало. Старые навыки сработали как надо. Упав на землю, я быстро заполз под один из фургонов. Вовремя! За первым залпом последовал еще один. Неизвестные лучники стреляли навесом откуда-то со стороны густого подлеска. Стрелы летели не сказать чтобы густо, и приносили больше паники, чем вреда. Но какая разница, случайно в тебя стрела прилетела или прицельно?

Караванщики бросились к фургонам, спеша укрыться под ними. И только Бильбо бестолково метался возле костра. Он то отбегал от него к фургонам, то вновь возвращался. Когда

он оказался рядом, я схватил половинчика за ногу и затащил к себе.

– А-а-а! – заорал было он, но увидел меня и успокоился.

Между тем обстрел прекратился, а из леса послышался волчий вой.

– Волки? – удивился я. – С каких это пор они научились стрелять с луков?

– Это не волки! – нервно сглотнул Бильбо. – Дикие орки! Их сигнал к атаке.

Словно в подтверждение этих слов со стороны леса слышались воинственные крики.

– Сиди тут! – приказал я половинчику.

– Ага, сейчас, – возмутился тот. В его руках появилась пара далеко не поварских ножей. – Может мне еще в котел самому залезть и специями себя посыпать. Если орки вырежут охрану, то у остальных нет шансов. Это извечным на смерть плевать, все равно переродитесь, а нам так везет далеко не всегда.

– А что, обычные... жители тоже могут возрождаться? – удивился я. Вот ведь! Всего лишь программа имитации личности – кусок цифрового кода, а тоже жить хочет. Или это просто отыгрыш роли?

– Могут. Если целитель рядом окажется и в хорошем настроении будет. Мы так и будем тут болтать или пойдем, поможем нашим?

Когда мы выбрались из-под фургона. По всему лагерю уже

кипела схватка. Нападение было организовано грамотно. Короткий обстрел сразу с двух сторон и быстрая атака. Десятка два-три зеленокожих обезьян в одеждах из шкур наседали на караванщиков и охрану. Левая половина лиц нападавших была вымазана белой известью. Не лучший камуфляж для леса.

– Тук, сзади!

Я развернулся, чтобы увидеть, как с крыши фургона, прыгает одна из этих разукрашенных обезьян.

Дикий орк, уровень пятнадцать. Очки жизни (информация недоступна, нет необходимого навыка).

Пятнадцатый уровень. Зато без ранга.

– Человек! Убить! – Оскалив клыки, орк ударил грубым, напоминающим мачете-переросток мечом по краю щита.

Дикий орк применяет к вам навык "Устрашение". Произведен сбросок на отрицательные эффекты. Удача!

– Орк! Есть! – передразнил я, поднимая Демократизатор и активируя сокрушающий удар.

Дикий орк попытался закрыться щитом, но в этот момент Бильбо ловко ткнул его ножом в... будем считать это спиной, нижней ее частью.

Бильбо наносит Дикому орку двадцать единиц урона.

Не ожидавший такого подлого удара орк дернулся всем телом, приоткрылся и в тот же миг Демократизатор с хорошим таким шмяком впечатался ему прямо в череп.

Вы наносите Дикому орку шестьдесят три единицы уро-

на.

Дико взревев, орк отбросил меня назад ударом щита, ми-моходом едва не снеся половинчику голову своим мачете. Жизни Бильбо просели почти до половины. Или уровень у него маленький, или с защитой совсем плохо. Решив более не играть в героя, он с похвальной резвостью отскочил к колесу повозки.

Дикий орк наносит вам двадцать три единицы урона.

Очередной удар орка я принял на рукоять Демократизатора, схватив молот широким хватом на манер посоха. Помогло это слабо, видимо блок не сработал.

Дикий орк наносит вам пять единиц урона.

А вот удар щитом стал неприятной неожиданностью. Я нанес ответный удар, но орк блокировал его, сократив урон на половину. У него с блоками явно все в порядке.

Некоторое время мы обменивались яростными ударами. В целом схватка шла на равных. Я наносил больше урона, сказывалось отсутствие у орка брони, но у того было явно больше жизней. Не знаю, чем бы закончился наш поединок, но в игру вновь вступил полурослик. И как вступил!

В воздухе просвистел камень и впечатался моему противнику прямо в затылок.

Бильбо наносит дикому орку шестьдесят единиц урона. Критический удар! Дикий орк дезориентирован.

Взвыв что-то непонятное, но явно ругательное, орк бросился к половинчику, раскручивающему пращу для нового

броска. Вернее, попытался броситься. Дезориентация сыграла с ним плохую шутку. Сначала он дернулся не в ту сторону, потом споткнулся, а затем ему в спину прилетел удар Демократизатора. Демократия, она такая, спиной к ней лучше не поворачиваться. В воздухе просвистел еще один камень, в этот раз Бильбо попал в корпус, но орку хватило. С земли он больше не поднялся.

Целительная молитва! Полоска жизней медленно ползет обратно. Бросаться в бой не отлечившись – занятие крайне глупое. Да, пятнадцатый уровень – это для меня еще тяжело. Без помощи Бильбо схватку один на один я бы проиграл.

Между тем силы добра, в лице стражников каравана, побеждали силы зла, в лице орков. Ха! А Эйвинд – тот еще хитрец. Та пятерка стражников, что была в лагере, оказалась неединственной. Похоже, часть воинов скрывалась в повозках с товаром. Караванщики явно ожидали нападения или чего-то подобного.

Треть орков уже была мертва. Остальных успешно теснила стража. Да и сами караванщики оказались не робкого десятка.

Мимо меня просвистела стрела. Один из оркских лучников залез на крышу фургона и весело скалясь, пускал стрелы в стражу.

Пригнувшись к земле, подбегаю к ближайшему фургону и под его прикрытием двигаюсь к лучнику. Что-то мне подска-

зывает, что эти парни будут для меня самыми неприятными противниками. Щит боевым жрецам не положен, а священная книга дает защиту от магии, а не от стрел. Получать стрелу в колено мне что-то неохота. Тем более никакой жеманщицей тут и не пахнет.

Вот и нужный фургон, так похожий на повозки древних переселенцев на Дикий Запад. Осторожно забираюсь в него и карабкаюсь на крышу. Надеюсь, парусина выдержит мой вес. Но ведь орки как-то по крыше ходят, а они ребята крупные.

Парусина слегка прогибалась под ногами, но рваться не спешила. Опять игровая условность. Все же, несмотря на всю свою реалистичность, игра остается игрой. Занятый стрельбой по живым мишеням лучник не сразу осознал, что на крыше он уже не один.

Когда орк все же почувствовал неладное и оглянулся, я уже стоял у него за спиной. Если остальные орки были выбриты наголо, как монахи, то у этого оказалась длинная коса.

– Привет зеленый! – дружелюбно улыбнулся я.

Он развернулся, оскалил клыки, отбросил в сторону лук, схватился за рукоять ножа... и тут же получил далеко не джентльменский удар между ног. А нечего так широко их расставлять, у нас тут не бокс! Орк взвыл, согнулся, а его глаза стали похожи на огромные блюдца.

– А теперь полетай! – довольно кивнул я, игнорируя логи сообщений.

Широкий размах и молот сносит лучника с крыши фургона. Полет его красив и стремителен, но, увы, недолог. Встречу с землей орк пережил, а вот встречу с клинками стражи – уже нет.

Из леса послышался очередной вой. Заслышав его, уцелевшие орки побежали обратно к лесу. Пятерым это даже удалось. Орков никто не преследовал, но у караванщиков нашлись и луки, и метательные копья, и даже один арбалет. Скорее всего, никто бы из орков не ушел, но из леса вновь полетели стрелы.

Надо же, у них и отряд прикрытия есть. Не такие эти «дикие орки» и дикие. Сев на парусину, я бодро скатился вниз.

У караванщиков убитых не было, но несколько стражников получили серьезные ранения.

– Приятно иногда размять старые кости, – Эйвинд убрал в ножны короткий меч. – Дикие орки! – Он зло плюнул на одно из тел. – Так вот что случилось с караваном Хвитинга. А мы на обычных бандитов грешили. Спасибо, ты нам очень помог. – С этими словами он протянул мне какой-то сверток.

*Выполнено задание: "Спасение каравана Золотых поясов".
Первое задание скрытой цепочки заданий "Грабители кОрОванов".
Получено пятьсот очков опыта. Получен предмет: Плащ странника.*

Ваша репутация с фракцией «Золотые пояса» выросла на двести пятьдесят единиц. Текущий уровень репутации: признание.

*Открыта скрытая цепочка заданий: "Грабители кОрОванов".**

Награда за прохождение цепочки: пять тысяч опыта, тысяча очков репутации с фракцией Золотые пояса, один случайный предмет редкого качества.

(*Грабить корованы – интернет мем. Нередко использовался в компьютерных играх. В данном случае игровая пасхалка).

Да-да, в сообщении так и значилось "корованов". Стоит написать разработчикам об ошибке. Или это из-за быков в повозках? Ну так это же быки, а не коровы. Да и ошибка сразу два раза... Может я чего не понимаю?

Хм. Сомневаюсь, что мое скромное участие так уж спасло караван. На мой взгляд, у орков не было ни единого шанса. Но кто в здравом уме будет отказываться от вознаграждения. В любом случае, скрытое задание – это хорошо. Но сначала, город!

Кстати, что там с наградой?

Плащ странника (хороший).

Плотный шерстяной плащ с капюшоном, удобный и теплый. Прекрасная защита от холода и дождя.

Физическая защита: две единицы.

Прочность: сто единиц.

Я надел плащ. Действительно удобно и тепло. Забавно, но теперь молот прилипает к спине прямо через ткань плаща.

Караванщики обшаривали тела зеленокожих. Мысленно

хлопаю себя по лбу. Ну да, добыча же! Что в бою взято, то свято. Два "моих" Орка никто не трогал. И хоть в их убийстве поучаствовал не только я, но эти тела НПС словно и не замечали.

Последовательно дотронувшись до первого и второго мертвеца, я стал законным обладателем сломанного лука, того самого мачете, которым размахивал орк, десятка серебряных монет и янтарного ожерелья.

Эйвинд снова подошел ко мне, когда я приканчивал вторую тарелку рагу. Классная штука, хотя мяса можно было положить и побольше. Вкусная, и приятный бафф на плюс один к выносливости на шесть игровых часов дает.

– Тук, тут такое дело, – начал начальник каравана, благодарно кивнув Бильбо, протянувшему и ему тарелку. – Орков найти надо, а следопыта моего в бою ранили. Отравлен он. Жить будет, но несколько дней пластом проваляется. Возьмешься найти орков?

Вам предложено задание: "Поиск грабителей караванов". Второе задание цепочки "Грабители корованов".

В Промозглом лесу скрывается племя орков, совершающее налеты на торговый тракт. Отыщите их лагерь.

Награда за задание: тысяча пятьсот очков опыта, пятьсот очков репутации с фракцией Золотые пояса. Срок выполнения: семь дней.

Желаете принять задание? Внимание! В случае отказа от задания цепочка заданий "Грабители корованов" будет

провалена.

Вот ведь засада!

Я с тоской посмотрел на восток. Где-то там прекрасная Лавена, банковский счет и прочие развлечения. Я посмотрел в сторону леса. Там меня ждет только сырость, насекомые и орки.

И что только со мной происходит? Какой тут может быть выбор? Естественно я принимаю задание...

Глава 6

Братец Тук и деревня гоблинов

Лес был преимущественно лиственным: осина, дуб и (о, чудо!) березы. Изредка чернели одиночные ели. Средняя полоса России какая-то, а не фэнтези мир. На просторных полянах, покрытых густой, некошеной травой с вкраплениями ярких цветов, неистово стрекотали кузнечики. Только периодически попадавшиеся заросли кустарника с красноватыми, больше похожими на щупальца ветками, навевали некоторые подозрения. На земле таких растений точно не было, да и на Новом доме, пожалуй, тоже.

Старый армейский закон гласит: квадратное – катать, круглое – носить, незнакомое не трогать. Вот и от этих странных кустов я старался держаться подальше.

Поиски орков не задались с самого начала. Нет, не так. Сначала то они как раз таки задались. От стоянки каравана орки отходили в спешке, а некоторые из них были еще и ранены, так что следов осталось море. Но длилось это счастье недолго.

Стоило пройти каких-нибудь триста – четыреста шагов, и лес изменился. Первое, что сразу было заметно, тишина. Только слабо шелестели листвой кроны деревьев, да ветер доносил далекий стук дятла. Второй неприятной новостью

стало полное исчезновение следов.

Дальнейшие поиски так ничего и не дали – следов просто не было.

Солнце начало клониться к горизонту. Становилось темно. Плюнув на поиски, я решил организовать себе привал. Бродить по лесу ночью с факелом? Так я не орков найду, а неприятности.

Весело полыхал костер, жадно обгладывая сухие сучья. Над головой выгнулось куполом звездное небо с тремя дисками лун. Свежий ветерок доносил приятный запах свежей листвы, хвои и полевых цветов с ближайшей поляны.

Красота!

Устроившись на плаще перед костром, я смотрел на небо, придумывая названия новым созвездиям. Ну и что, что разработчики их уже сами обозвали и описали в истории мира. Все равно ее мало кто читает. А у меня и своя фантазия тоже имеется. Это созвездие будет баллистой, а вон то – ящерицей.

Как же это приятно заночевать на природе рядом с костром. Четыре года! Четыре года я был лишен подобного удовольствия. Да, теперь я понимаю. Даже если это все ненастоящее, то это куда лучше настоящей больничной палаты, где из всех развлечений только сеть да заигрывания с Юлией.

А теперь пора исполнить давнюю мечту. Ужин у караванщиков было давно, а мой организм имеет совершенно мерзкую привычку требовать регулярного питания.

Достав из инвентаря крысиные тушки, я приступил к работе. Система не осталась в стороне и тут же поспешила порадовать получением нового добывающего навыка.

Получен навык: свежеватель (ранг – ученик).

Люблю животных, в них много полезного.

Получены ингредиенты: плохая крысиная шкурка, крысиный хвост, крысиное мясо, крысиные когти.

Надо бы форум почитать, а то ведь даже и не знаю, сколько этих добывающих профессий. Травник, свежеватель, рудокоп... А что еще? Лесоруб? Рыболов? От последнего я бы точно не отказался. Люблю, знаете ли, с удочкой посидеть.

Шкурка, хвост и когти отправились в инвентарь, а мясо заняло предназначенное ему место на импровизированном шампуре из свежесрезанного орехового прута. Однако кусок мог быть и побольше! Этак из семи крыс только пара шашлыков и выйдет. Жаль, пряностей нет, как и соли. Не догадался у того же Бильбо попросить или купить. Четыре года изоляции с их до омерзения однообразными днями совершенно отучили меня планировать свои шаги. Но мясо – это мясо. Невкусным оно не может быть по определению.

Разделка остальных тушек не заняла много времени. Наметились проблемы со свободным местом в сумке: осталась только одна ячейка. Все остальные были уже заняты предыдущими трофеями и низкоуровневыми травами, собранными во время лесных поисков орков. Пятнадцать единичек травника получил, пока по лесу ползал.

Мясо зарумянилось. Жир шипел, капал на угли, и они то и дело грозили моему ужину вспыхивающими языками пламени. Приходилось жестоко пресекать эти наглые поползновения водой из фляги. Хорошо, что родник неподалеку. Утром надо не забыть наполнить флягу свежей водой. А то ведь какой самый ненужный предмет армейского снаряжения? Фляга, когда она пустая.

Над полянкой повис аромат жарящегося мяса. Не знаю как крысытина на вкус, но запах неплох. Надеюсь, гостей на него не набежит? Хотя если это будет что-то съедобное, например жирный кабан, то я не против.

Открыт рецепт: завтрак шахтера.

В шахте с крысами шахтер голодным не останется.

Вот, опять система оживилась. Это она так сообщает мне о том, что мясо уже готово? Хорошо, попробуем.

Сняв с угляй одну из палочек, я откусил от "завтрака шахтера" внушительный кусок и вдумчиво прожевал. Не рагу Бильбо, которое не только вкусное, но еще и баффы дает, но тоже ничего. Мне приходилось есть вещи и померзостнее, те же армейские пайки и болотная гидра. Хотя гидру по сравнению с армейскими пайками можно считать особо вкусным деликатесом.

Покончив с ужином, я завернулся в плащ и быстро заснул. Завтра предстоит трудный день.

Получено случайное ежедневное благословение. Текущие благословение: Песня странника. Расход бодрости при ходь-

бе и беге уменьшен на десять процентов.

Проснулся я ровно через шесть часов. Есть у моего организма довольно мерзкая привычка. Высыпаюсь я только тогда, когда просплю ровно три, шесть или девять часов. Причем после трехчасового сна я чувствую себя так же бодро, как и после девяти часового. Но есть одно "но". Мой организм очень любит сам определять, какой именно из этих трех циклов ему сегодня нужен. А вот это уже иногда создает определенные проблемы. Имея в своем распоряжении полноценные девять часов для сна, я могу проснуться через три часа, и пол ночи слоняться, не зная чем себя занять. Вариант гораздо хуже, когда есть три часа, а организм настойчиво требует все шесть или девять. На Новом доме такая ситуация была постоянно.

Солнце уже давно взошло, легко разогнав легкую утреннюю дымку. Сделав короткий разминочный комплекс, я направился к ручью. Холодная вода приятно обожгла лицо и струйками стекла с бороды. Здорово все же, что с бритьем тут никаких проблем. А с другой стороны – я погладил лысую, словно коленка, голову – обзавестись более модной прической мне тоже не светит.

Покончив с гигиеническими процедурами, я решительно двинулся на восток. Вот и звериная тропка возле ручья очень удачно ведет в ту сторону. Даже если задание провалю, то хоть ближе к городу окажусь. Орков мне не найти. Разве что наткнусь на них случайно. Навыка "следопыт" у меня нет,

а это задание явно делалось с расчетом на него. Только зря время потратил!

Впереди показались очередные заросли этих мерзких кустов, с красноватыми ветками-щупальцами. Странно, но росли они прямо на тропинке.

Я остановился. Не нравится мне это. Ветки у кустарника густые, длинные. Одни из них растут вверх, а другие изгибаются по земле, словно лианы. Да никакой зверь тут бы не прошел! Тогда откуда тропа?

Стараясь все же держаться вне возможной зоны досягаемости ветвей, я подошел поближе к кустам. Все страньше и страньше. Это мне сейчас показалось или одна из веток шевельнулась и явно не от ветра?

Отыскав у ближайшего дерева ветку, я перехватил ее на манер копья и запустил в странный кустарник. Никакой реакции. Хорошо, проведем новый эксперимент.

Вынув из инвентаря факел и огниво, быстро высекаю снопы искр на просмоленную паклю. Когда факел вспыхнул, чадя черным жирным дымом, я с силой помахал им в воздухе, стараясь сбить пламя. Пламя сбиваться отказывалось, а запылало лишь ярче. Вот и хорошо. Взвесив факел в руке, с силой запускаю его в кустарник.

Ветви-щупальца ожили. Перехватив огненный снаряд прямо в воздухе, они отправили его назад. Мне пришлось прыжком перекатиться в сторону, чтобы увернуться от собственного факела.

Зато я наконец-то выяснил, что же такое эти самые кусты.
Обнаружено замаскированное существо!

Лесной скрытень, уровень двадцать. Очки жизни (информация недоступна, нет необходимого навыка).

Особо хитрый монстр значит, то-то мне эти кусты сразу не понравились. Эта штука еще и двадцатого уровня. С моей десяткой лезть на нее сущее самоубийство. Судя по всему, передвигаться этот скрытень не может или делает это крайне медленно. Зато маскировка на высоте. Незнающий игрок может неосторожно подойти слишком близко и стать добычей этих странных ветвей-щупалец.

Зато этих переростков должны очень любить маги, особенно со школой огня. Вон как куст на факел среагировал. Жаль, что у меня огненной магии нет, да и магии вообще. Столько бесхозного опыта прямо на дороге растет.

Подразнив кусты уже потухшим факелом, я благоразумно обошел их стороной и снова вышел на звериную тропу.

Моя спокойная прогулка по лесу закончилась весьма неожиданно. Возле густого кустарника, в этот раз вполне обычного, тропинка сделала поворот, я повернул следом за ней... и нос к носу столкнулся с отрядом из двух десятков зеленокожих коротышек, росточком мне аккурат по пояс.

Лесной гоблин, уровень восемь. Очки жизни (информация недоступна, нет необходимого навыка).

С одной стороны их уровень вроде и меньше моего. Но два десятка восьмых уровней...

Я смотрел на гоблинов, гоблины смотрели на меня. Молчание затягивалось.

Настроение хорошее, и драться в этот солнечный день мне совершенно не хочется. К тому же это гоблины, а не орки. Если над их головами серые названия, то они не агрессивны. Так что сперва попробуем переговоры.

Подняв левую ладонь вверх, я слегка стукнул Демократизатором себя в грудь. Пусть оценят его размеры. Ненавязчивое демонстрирование самых убойных своих аргументов – это прекрасное начало для любых переговоров.

– Хау! Мои зеленокожие братья.

Молот гоблины явно оценили, в миг нацелив на меня короткие копыта с кремневыми наконечниками, но нападать не спешили. Да и вообще выглядели явно испуганно.

– Твоя не брат нам. Твоя не гоблин, – заявил вожак. А может и не вожак, но шел он первым и носил на голове странное украшение из пучка перьев. Безбожно коверкая слова, гоблин то и дело боязливо косился на Демократизатор. Понимает, кто в случае чего получит первым. Приятно иметь дело с понимающими существами.

– Досадная прихоть богов, – я пожал плечами, – в глубине души я тот еще гоблин, а может даже и тролль.

– Тролль? – не понял вожак.

– Какой еще тролль? – вздрогнул гоблин справа.

– Г-г-где тролль?! – испуганно проблеял, кто-то позади него.

– Тро-о-олль! – панически заверещал кто-то в конце колонны. – Тро-о-олль в подземелье!

Где, стоя в чаще леса, коротышки нашли подземелье, я так и не понял. Зато на них самих панический крик подействовал должным образом – они просто разбежались. Быстрота, проворство и ловкость, с которыми все это было проделано, говорили о немалой сноровке. Два удара сердца – тропинка пустая.

– И что это сейчас было? – спросил я у пустоты.

В кустах кто-то тихо застонал. Раздвинув ветки, я увидел своего недавнего знакомца с перьями на голове. Выглядел гоблин неважно, словно по нему промчалось стадо... гоблинов?

Вытащив хлипкое тельце из кустарника, я тряхнул гоблина за плечи.

– Эй, Облезлое перо, ты там еще жив?

Гоблин открыл глаза и отрешенно посмотрел на меня мутным взглядом.

– Почему в Полях вечный охота меня встречать человек, а не Великий дух?

Надо же у мобов даже своя религия есть. Проработанность мира воистину поражает. Я вновь встряхнул коротышку за плечи.

– Встреча с Великим духом пока откладывается. Но если хочешь, могу ее тебе обеспечить, – я ненавязчиво продемонстрировал ему Демократизатор.

При виде молота в глазах гоблина появилось понимание. Он встал, отстраненно огляделся по сторонам, тщетно выискивая своих товарищей, покосился на обломок копья в своих руках и тяжело вздохнул. Бедняга верно решил, что сейчас я начну его злобно убивать ради опыта и добычи.

– Как тебя звать, болезный, – спросил я.

– Моя Гумм, велик и могуч шаман Гнилозубов. Самый непобедимый племя этих мест.

Маленький гоблин горделиво выпучил тощую грудь и даже как-то раздался в плечах.

– Самый непобедимый? – не поверил я, слегка отвлекшись на очередное сообщение системы.

Выполнено скрытое задание: "Спасение шамана". Вы не стали убивать шамана Гумма, а поэтому спасли. Получено пятьсот очков опыта.

Ваша репутация с фракцией "Племя Гнилозубов" выросла на тысячу единиц. Текущий уровень репутации: признание.

– Да-да, – торопливо закивал Гумм, – мы самый непобедимый племя. Наш отважный воин очень быстро бегать и хорошо прятаться, а потому непобедим!

– Вы заманиваете врагов в засаду ложным отступлением, – восхитился я коварству коротышек.

– Нет, мы непобедим, потому что никто не может нас догнать или найти, – он

воинственно потряс своим сломанным копьем.

– Хм. Тоже вариант, – почесал подбородок я. – И часто

вас непобеждают?

– Очень часто, – доверчиво поведал Гумм. Забавно, но после представления, надпись у него над головой сменилась на имя. – Дикий орк Белый лицо нападает каждая вторая неделя и непобеждает наш воин, только немножко грабит деревня. Да и извечный вроде тебя, только светлый, то и дело заходят и жестоко нас непобеждают. Иногда дважды в неделю, да.

– Извечные, вроде меня, а им то, что от вас надо?

– Баран они...

– Что?!

Гумм замялся, подбирая слова.

– Баран они староста ищут, недалекий деревня.

– А, так вы скот у селян воруете? – я недобро погладил рукоять Демократизатора.

Гоблин испуганно жжал голову в плечи и торопливо зататорил:

– Слушай, один раз всего и был! И то давно. При старый вождь. Голодно было очень, да. Мы сильно непобедимый, но очень мирный племя. Рыба ловить, грибной брага делать, набегов давно не делать, не воровать, не убивать. А нас продолжают постоянно непобеждать! – Он громко хлопнул зеленым носом и продолжил: – Мы гонца посылать, темный герой искать, что бы нас защищать. Но никто не хотеть. Награда мало говорят. А откуда большой награда у бедный племя?

– Погоди-ка, а что ты там до этого говорил про орков? Это

часом не такие с разукрашенной в белое мордой?

– Они самые, – кивнул он. – Племя Белый лицо. Злобный гадина! Плевать на темный, плевать на светлый – всех резать.

– А где их лагерь ты знаешь?

– Конечно, как знать.

– А показать сможешь?

Я недобро сощурил глаза, и вновь погладил рукоять молота. Гумм тонкий намек понял и утвердительно закивал головой.

– Смогу! Все покажу! Куда надо проведу! Это недалеко, как раз к северу от моей деревня, возле болота.

– Отлично, Гумм, веди, – я хлопнул гоблина по плечу.

О близости деревеньки гоблинов я узнал по крикам и столбам дыма, поднимавшимся над кронами деревьев.

Переглянувшись с Гуммом, мы ускорили шаг. Поняв, что сегодня его убивать не буду, в моей компании коротышка чувствовал себя смелее, чем с двумя десятками своих "непобедимых" собратьев.

– Опять извечный! – скорбно вздохнул он.

– А может это орки.

– Орки хоть и дикий, но понимать, что с мертвый баран шерсть не получить. Они только грабить. А светлый извечный любить все разрушать.

– Не бойсь. Сейчас посмотрим, кто там маленьких обижает, – обнадежил я коротышку. Опыт это святое, но неужели нельзя найти более достойные цели для прокачки?

Прячась за стволами деревьев, мы осторожно двинулись вперед.

Деревенька гоблинов располагалась на берегу небольшого озерца, со всех сторон окруженного лесом. Десятка три убогих тростниковых хижин ютились возле самой воды. Перед хижинами полоскались и хлопали на ветру вывешенные на просушку сети. На берегу лежали выдолбленные плоскодонные лодки.

– Теперь еще и мага с собой притащить! – прошипел Гумм сквозь зубы, когда мы укрылись в кустах рядом с деревней.

В этот раз непобедимых Гнилозубов не побеждали сразу трое игроков. Лучник Сагмант, воин Бутл и маг Напалмчик. Мой соотечественник что ли? Все восьмого уровня. Было совершенно непонятно, что они тут вообще делают. Все Гнилозубы применили свою любимую тактику – просто разбежались. А нет, не все. Трем коротышкам сбежать не удалось. Вон тела перед входом в деревню валяются.

С рук мага сорвалась струя огня, и очередная тростниковая хижина запылала.

– Ты чего творишь, – возмутился воин, – я ее еще не обыскал. Как же добыча?

Маг беззаботно махнул рукой.

– Да какая тут добыча? Не лут, а мусор. И гоблины все разбежались, вылавливай их теперь по всему лесу. А ты говорил, легкий кач, легкий кач. Надо было в крипту идти.

– Для крипты хилер нужен, – резонно заметил лучник, –

а кое-кто решил качать мага?

– Вот взял бы сам хилера да и качал. А то вас луков, как собак нерезаных.

– Как и огненных магов, – парировал Сигмунт. – Бутл, твоя – правая, моя – левая, – повернулся он к воину, призывно взмахнув рукой в сторону еще целых хижин.

– Бедный мой племя, – тихо простонал Гумм и с надеждой посмотрел на меня. – Извечный, помоги, а? А я отплатить. Награда давать. Щедрый награда. И с орками помогать.

Вам предложено задание: "Защита деревни гоблинов".

Уничтожьте нападающих на деревню племени Гнилозубов игроков. Награда: две тысячи очков опыта, тысяча очков репутации с фракцией племя Гнилозубов. Пять фляг грибной браги Гнилозубов. Одна серебряная монета.

Штраф за отказ: минус тысяча очков репутации с фракцией племени Гнилозубов. Шаман Гумм откажется помогать вам в поисках лагеря орков.

– Их трое, а я один, – напомнил я.

Гоблин потеревил ухо, покосился на свое сломанное копьецо, а затем ударил себя в грудь кулаком.

– Гумм шаман. Гумм помогать.

– А как же известная непобедимость Гнилозубов?

– Нельзя все время не побеждать. Не жизнь это, да.

– И все равно их больше.

– Если мы начнем побеждать, мои соплеменники непременно придут помочь, – с подкупающей откровенностью

признался он.

Что тут поделывать? Только согласится принять задание.

Открыв инвентарь, я достал из него оркский тесак и передал гоблину. Все равно этот мачете переросток почти ничего не стоит, это я заранее узнал еще у караванщиков. А с обломанной палкой мелкий много не навоюет.

– На вот, владей. Отдашь потом за него самое ценное, что у тебя есть, – добавил я зачем-то. Что у гоблинов может быть ценного? Разве что грибная брага.

Гоблин посмотрел на меня странным взглядом, но меч взял. Для зеленокожего коротышки тесак орка был сродни двуручному мечу, но Гумм действовал им довольно бодро. Он пару раз взмахнул им в воздухе и радостно осклабился, демонстрируя кривые зубы. Теперь понятно, откуда пошло название племени.

– Хороший дар, да. Я принять его. И отдать назначенный цена. Большой честь, да.

Между тем разорение деревеньки гоблинов продолжалось. Воин и лучник, обследовав все крайние хижины, углубились в поселение. Маг остался один.

Я посмотрел на него.

Ничего личного, парень. Задание – есть задание. Да и маленьких обижать нехорошо. Светлые, темные – расизмом попахивает. Не люблю расизм и негров.

К магу я шел не таясь. Здоровенный амбал в тяжелых доспехах, с молотом наперевес крадущийся со спины к одино-

кому магу выглядит несколько подозрительно. Двух мнений тут быть не может. Крадется он явно не за тем, чтобы спросить: "Как пройти в библиотеку?". А вот точно такой же амбал, с таким же молотом, но идущий гордо, не таясь, с обезоруживающей улыбкой на губах – это уже совсем другое дело. Сразу такого может и не прибьют.

Впрочем, мой расчет не оправдался. Маг меня просто не заметил! Он все так же стоял и смотрел на охваченную огнем хижину. То ли этот Напалмчик пироманьяк, вон какой себе ник подобрал, то ли он просто просматривает форум. В любом случае, лучшего момента для атаки и не придумаешь.

Демократизатор поднимается вверх. Сокрушающий удар! Демократизатор опускается вниз.

Вы наносите игроку Напалмчик сто единиц урона. Критический удар!

Из своего ступора Напалмчик вышел, только после третьего удара, когда от его полоски жизни осталось жалкие огрызки. Что самое забавное, сопартийцы оказались ему под стать. Они так увлеклись обыском хижин, что даже не заметили атаки на своего мага. Сразу видно спаянную команду!

– Какого... – только и успел вымолвить он, разворачиваясь лицом ко мне. Но тут же ему на голову опустился очередной удар молота, выбивая последние остатки жизней. Не стоит пренебрегать уставом караульной службы! Часовому на посту не след по форумам лазить!

Маг повалился на землю с последней жизнью, давая воз-

возможность провести добивающий удар. Помахав рукой на прощанье, легонько стучаю его рукоятью молота. Тело мага стало медленно впитываться в землю, оставив вместо себя небольшой, но такой симпатичный мешочек с моей законной добычей!

Из-за хижин послышался крик лучника:

– Бутл, Напалма завалили!

– А на третий день Орлиный Глаз заметил, что у сарая нет одной стены, – прокомментировал я, дотрагиваясь до "останков". – Поздновато спохватились, ребятки. Кстати, а где Гумм? Опять в нем хваленая гоблинская непобедимость разыгралась?

Из-за хижины выглянул лучник. Быстро оценив ситуацию, он вскинул лук.

Еловая стрела наносит вам двадцать три единицы урона.

Меткий, зараза!

Стрела с белым оперением вонзилась в мою левую руку, да так и осталась в ней торчать. Боли нет, но ощущение забавное. Интересно, а почему не сообщили, что за игрок ее выпустил? Не понимаю я логики игровых правил.

Пригнувшись к земле, бросаюсь к лучнику. Прыжок в сторону! Очередная стрела вонзается в землю. Но Сигмунт накладывает на тетиву новую стрелу, подозрительно сияющую изумрудным цветом. А он неплох, действует бойко. Никак в реале с луком тренировался?

Перепрыгиваю невысокий плетень, снова петляю, как пьяный заяц, и резко останавливаюсь. Стрела ударяет в землю передо мной. Что за черт! От стрелы по земле пошла ошущимая ударная волна.

Еловая стрела наносит вам три единицы урона. Вы замедлены!

Похоже, в этот раз лучник ударил чем-то площадным, не требующим точного попадания, да еще и с замедляющим эффектом. Ноги и руки словно налились свинцом. Теперь я не бежал, а скорее шел. Причем довольно медленно.

– Бутл! Где ты там! – заорал Сигмунт. Отбежав чуть назад, он выпустил разом две стрелы. Увернуться от них я даже не пытался. – Шевели своей задницей, мне помощь нужна!

Тут он прав. Нас разделяет каких-то тридцать шагов, а жизнью у меня все еще больше половины. Сейчас замедление пройдет, и кто-то схлопочет молотом по наглой морде. У меня сокрушающий удар как раз откатился.

– Иду, – на поле боя наконец-то появился слегка запыхавшийся воин. – Где там этот пэкашер? Сейчас я его!

Теперь противников стало двое. Бутл прикрыл лучника своим громадным щитом, похожим на щиты римских легионеров. По-моему, его класс так и называется "легионер". Под такой защитой лучник слегка повеселел.

Два восьмых против одного десятого. Что-то мне подсказывает, что расклад не в мою пользу. Здравствуй зона возрождения. Зря я послушался этого чертового гоблина. Да и

вообще мне не стоило брать задание с орками. Сейчас бы уже тискал красоток в тавернах Лавены. Но нет, понесла нелегкая на поиски приключений!

Все эти мысли промелькнули в моей голове в один короткий миг, пока я одним броском преодолевал оставшееся расстояние до противника.

Еще одна стрела свистнула мимо головы.

Уже подбегая к воину, краем взгляда замечаю какое-то движение над головой. На крыше хижины появился мой пропавший напарник. Посмотрев вниз, Гумм бодро запрыгал на месте, совершая какой-то причудливый танец. Нашел время для дискотеки!

Демократизатор встретился с щитом легионера. Воин тут же контратаковал, острые спаты укололо меня в шею, снеся на удивление мало жизней. С атакой у воина явно проблемы. Зато с защитой все хорошо. Мы обменялись еще несколькими ударами. Будь легионер один, победа была бы за мной. Хотя и пришлось бы повозиться. Подобные классы не зря называют танками. Много жизней, хорошая защита от физического урона. Запаришься разбирать такую консерву, особенно если ты не маг. С другой стороны, уроном танки похвастаться не могут, но это и не их задача.

Еловая стрела наносит вам двадцать единиц урона.

Чертов лучник!

Сигмунт не терял времени даром. Обойдя с фланга, он пускал стрелы, не боясь зацепить напарника.

Внезапно Гумм закончил свои кривляния на крыше. В воздухе над ним появился призрачный филин и с уханьем бросился на лучника.

– Шаман на крыше! – завопил тот, отчаянно отмахиваясь луком от призрачной птицы.

– Гра-а-а! – Гумм злобно оскалился, поднял над головой подаренный мной меч и издал протяжный, воинственный клич. Тут даже я вздрогнул, не ожидал от коротышки такого громкого рева.

– Гра-а-а! – вторило ему из леса, и это было явно не эхо.

Легионер вздрогнул, прикрылся щитом и стал пятиться к лучнику. Сигмунт продолжал суматошно отбиваться от призрачного филина. Полоса его жизней не проседала, но птица явно мешала стрелять.

– Гра-а-а! – вторично послышалось из леса и в селение зеленой волной хлынули гоблины. Потрясая копьями с кремневыми наконечниками, зеленокожие коротышки словно впали в боевой транс. От былой "непобедимости" не осталось и следа. Теперь они словно соревновались, кто быстрее вступит в бой.

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.