



ТЕМНЫЙ ЗАВЕТ УШЕДШИХ



ГЕОРГИЙ  
СМОРОДИНСКИЙ

РЫЦАРЬ ГОСПОЖИ  
СМЕРТИ

Мир Аркона

Георгий Смородинский  
**Рыцарь Госпожи Смерти**

2019

## **Сморodinский Г. Г.**

Рыцарь Госпожи Смерти / Г. Г. Смородинский — 2019 — (Мир Аркона)

«Теплое летнее солнце позолотило на прощанье верхушки далеких деревьев, и по небу растекся кроваво-красный закат. Над самой землей к заболоченной низине пронеслась стайка маленьких пестрых птиц. Заквакали повсюду лягушки, приветствуя скорое наступление темноты, и на Хельстад медленно опустилась ночь. Я поднялся на ноги, вышел из-под дерева, в тени которого переждал день, откинул с головы капюшон, оглядел своё бравое воинство и приказал: – Готовьтесь, через минуту выступаем к Ан Клауду...»

## Содержание

Глава 1	5
Глава 2	14
Глава 3	21
Глава 4	28
Глава 5	33
Глава 6	40
Конец ознакомительного фрагмента.	42

# Георгий Смородинский

## Рыцарь Госпожи Смерти

### Глава 1

*Северо-западный Даркан, Хельстад, Восточный сектор, уровень локации 245. [Регенерация души: 0,51 %/час]*

Теплое летнее солнце позолотило на прощанье верхушки далеких деревьев, и по небу растекся кроваво-красный закат. Над самой землей к заболоченной низине пронеслась стайка маленьких пестрых птиц. Заквакали повсюду лягушки, приветствуя скорое наступление темноты, и на Хельстад медленно опустилась ночь.

Я поднялся на ноги, вышел из-под дерева, в тени которого переждал день, откинул с головы капюшон, оглядел своё бравое воинство и приказал:

– Готовьтесь, через минуту выступаем к Ан Клауду.

Семнадцать часов потеряно! Я думал, глаза быстрее привыкнут к свету, но, видимо, не судьба. Хорошо хоть, таланты смог разложить. Умертвиям солнечный свет нипочём, поэтому я призвал их сразу, как только откатился навек, и приказал Итану перераспределить вещи. С момента последнего призыва отряд серьезно подтянулся по уровню, и бойцам стали доступны предметы из моих старых запасов. Навыки с характеристиками у них распределились автоматически, но ничего страшного – я бы разложил так же.

В редком обвесе скелеты выглядели охренеть как эпично. Прокачанная до восьмерки *Сила Умертвия* сделала их натуральными монстрами, а с учетом нового бойца мощь отряда выросла многократно. Я задержал взгляд на костяной гончей, вздохнул и вытащил из сумки Око Забвения. Если бы не она, то некромант так, наверное, и остался бы в камне. Как бы я его освободил с пыточного стола богини Коварства? Но преданность должна быть вознаграждена. Поэтому я сначала отправлюсь в Ан Клауд за ножом Мервина, а уже оттуда двину в Вайдарру.

Ладно... Найдя на карте нужную точку, я использовал Око и указал Итану на появившийся портал:

– Пошли! Там на месте сориентируемся по обстановке.

– Да, командир! – кивнул скелет, и первая пятерка двинулась к окну перехода.

Дождавшись, когда все умертвия скроются в серой дымке, я свистнул Шону, позвал Мирну и направился в портал, будучи уверенным, что оба питомца идут следом за мной.

Маленького ящера, в принципе, можно не звать, он все равно никуда от меня не денется, а вот с костяной гончей оказалось все не так просто. Ни её характеристики, ни навыки мне не открылись. Только пять команд: *атаковать*, *отозвать*, *охранять*, *идти по взятому следу* и просто – *следовать за хозяином*. В случае гибели я смогу поднять её через месяц, могу отпустить, как умертвий, мгновенно призвать и прогнать. То есть исключить из списка призыва, освободив тридцать соответствующих очков. Делать этого я, понятно, не собираюсь, но все остальные команды лучше использовать. А ну как останется здесь без персонального приглашения? И ищи её потом по всему кладбищу. Размышляя таким образом, я прошёл сквозь серую муть и оказался в зарослях крапивы на краю леса, в пятидесяти метрах от разрушенной каменной стены.

*Северо-западный Даркан, Хельстад, Развалины университета темной магии и некромантии, уровень локации 250. [Регенерация души: 0,50 %/час]*

О том, что Ан Клауд когда-то был университетом некромантии, говорил ещё Мервин, остальную информацию я попытался отыскать в «Летописях», но ничего интересного не нашёл. Вообще ничего, там даже о Хельстаде упоминаний не было. Оно и понятно. «Летописи» пишут игроки, а бесплатно делиться полезной информацией – дураков мало. Да и не заходят дураки так далеко, так что во всем придется разбираться самому.

Вдыхая свежий аромат леса, я выбрался из крапивы и приказал отряду идти к развалинам. Никакой опасности вокруг не видать, да и вряд ли нам кто-то может угрожать в двести пятидесятой локации. Если только Ллос заявится лично... Но у меня и на это есть чем ответить – я просто призову Ракота, и пусть эти двое разбираются между собой. Сам же под неуязвимостью добегаю до камня привязки и понаблюдаю, сколько смогу, за этими их разборками. Глядишь, и кто-то из местных богов подтянется на огонёк. Умру? Да и пофигу! Главное, что своей смертью я нанесу этим тварям максимальный урон, ну а дальше посмотрим. Впрочем, вероятность такого события минимальна – если бы Ллос могла, она бы уже пришла, но боги, к счастью, не всеильны. Ещё бы узнать, как нашла меня её спутница... И почему, кстати, она не сдохла? Ведь за смерть Йоклы я бонусов не получил. Кто-то эту суку вылечил? Не знаю...

Думаю, из Серых Пределов можно выйти только на ту поляну, и Йокла специально ждала меня там, ведь полгода для таких неписей – как для меня сутки. А сейчас она, наверное, бежала в какую-то дыру и вряд ли может доложить хозяйке о своём эпическом фейле. Разработчики как-то писали, что Высшие Существа, не являющиеся боссами подземелий, получив раны, теряют часть способностей и очень долго восстанавливают ХП. Ну вот и пусть восстанавливает, и чем дольше – тем лучше.

Ещё издали мне показалось, что над дизайном развалин Ан Клауда потрудился художник, что работал над игрой «Древнее Зло», а когда мы дошли до ворот – ощущение только усилилось. Такой же полуразрушенный готический храм, остовы двухэтажных строений с грудами камней вокруг, вывернутая из земли фонтанная чаша, широкая, мощёная площадь перед входом и заросли травы возле обвалившихся стен. Правда, в отличие от того храма в игре, этот выглядел посолоннее, и его определенно кто-то разрушил. Ну не плавится камень под солнцем, и земля просто так не превращается в стекло. Странно другое: на территории университета в пределах видимости всего пять небольших групп скелетов и зомби, но на площади перед зданием гниет с полсотни трупов каких-то животных. Три-четыре десятка – не меньше. Ветер дует со спины, и у ворот мертвечиной не пахнет, но да и хрен с ним, с запахом! Кто их убил? Когда? Где он сейчас? И почему эти твари не встали? Все эти вопросы – больше из любопытства; область, где лежит квестовый нож, на карте отмечена, однако лишняя предосторожность не повредит.

Раздумывая таким образом, я коснулся камня привязки и, обернувшись к Итану, поинтересовался:

– Что ты думаешь об этом месте?

Услышав вопрос, скелет мгновение поколебался, затем зашёл в воротный проем, оглядел территорию университета, коснулся ладонью коричневого пятна на земле и, не оборачиваясь, пояснил:

– Главное здание с пристройками разрушено больше полутысячи лет назад. Трупы на площади – свежие, пролежали здесь примерно пару недель. Судя по следам на брусчатке, тут побывал сильный маг Холода. *Ледяной Обвал* оставляет как раз такие отметины.

Интересно... Я ещё раз внимательно оглядел площадь, кивнул и вопросительно посмотрел на командира скелетов:

– С трупами понятно, но... полтысячи лет? Ты уверен?

– Больше полутысячи лет, – поправил меня Итан и, указав рукой себе под ноги, пояснил: – Это ржавчина. Ворота были сделаны из зачарованной стали. Чтобы этот металл превратился в



труху, требуется не меньше пяти веков. Если бы материал был другой, тут давно все заросло бы травой...

– Полторы тысячи лет, – неожиданно подала голос Атма.

Магесса подошла к нам и, кивнув на развалины главного здания, пояснила:

– Я училась здесь когда-то. Ан Клауд был разрушен во время последней Войны Хаоса. Тогда же погибла Хозяйка Кладбища – Хель, которая присматривала за университетом. Здесь, в Хельстаде, пересеклись интересы многих богов. Видимо, кто-то из них и решил подвинуть Кильфату.

– Хозяйка Кладбища служила Кильфате? – хмуро поинтересовался я и, дождавшись утвердительного кивка, добавил: – А ты раньше все это рассказать не могла? Например, в тот момент, когда узнала, что мы в Хельстаде?

– Прости, господин, – Атма опёрлась на посох и низко склонила голову. – Я вспомнила это минуту назад.

– Ясно... – я кивнул и уже хотел приказать двигаться дальше, но тут вдруг подала голос Мирна.

Костяная собака негромко заскулила, подошла ближе и как-то странно посмотрела мне в глаза. Тоже что-то вспомнила? Не иначе... Вторя собаке, затыкал у ног Шон. При этом маленький ящер смотрел на меня снизу вверх так, словно пытался что-то сказать... Не понимая, что происходит, и слегка охренев от этого собачьего концерта, я шикнул на Шона и, глядя в глаза гончей, произнёс:

– Я не понимаю, что ты хочешь, но если покажешь, где именно погиб твой хозяин, то очень поможешь мне и ему. Если же пытаешься о чем-то предупредить, то хотя бы покажи, где опасность...

Не успел я закончить фразу, как Мирна подалась вперёд и, чиркнув по наплечнику одним из шипов, вбежала на территорию университета.

– Итан, все, что шевелится – в расход, – тут же приказал я и быстро пошёл следом за собакой.

Вообще, в играх прошлого костяные гончие встречались редко, поэтому, создавая их здесь, разработчики особо не заморачивались. Добавили собачьему скелету костяных пластин, понатыкали где попало шипов, утяжелили крестец, увеличили и удлиннили морду. Получилось симпатично и достаточно грубо, вот только на собаку ни хрена не похоже.

Убежавшая вперед Мирна миновала уцелевшую часть здания, смела по дороге группу скелетов, взбежала на груды камней и застыла не оборачиваясь. Квестовый предмет, судя по всему, под завалом.

М-да... В уцелевшем крыле некромант зарезать себя, конечно, не мог. Я думал по-быстрому забрать кинжал и свалить, но, чувствую, пару дней тут проторчать придётся. Ладно, хоть помощники есть, один бы я тут неделю провозился.

\* \* \*

Завал мы разгребали двое суток. Я присоединился к работе только ночью, а днём уходил в тень и беседовал по очереди с каждым бойцом. Не, так-то от света можно особо не прятаться. В плаще с накиннутым капюшоном я даже на солнцепёке терял чуть больше двух процентов ХП в секунду. Потерю с лихвой компенсировало кольцо, однако здоровьем дело не ограничивалось. На солнце мне становилось труднее дышать, немного ухудшались зрение и слух, начала болеть голова. Стоило же уйти с прямых солнечных лучей, и все неприятные ощущения пропадали. Поэтому я сидел в тени, а скелеты работали. Ну да не очень-то они и перетрудились. С их характеристиками камень весом в тонну ощущается как большой кусок пенопласта.

Все беседы, в итоге, оказались напрасны. Скелеты не помнили ничего, кроме того, что все они были когда-то благородными и воевали вместе под командой Итана. Память же, судя по всему, частично возвращалась к ним только в определенные моменты. У Ясины – при виде следов ящериц, у Атмы – по прибытии к месту прошлой учебы. К слову, магесса больше ничего так и не вспомнила. Ни о каком кинжале не знала, а имя Мервин – вообще в первый раз слышала.

Получается, заморачивался я зря. Разговаривай-не разговаривай – Система все равно будет выдавать информацию дозированно и только ту, какую посчитает нужной. Ну ничего – превращу своих бойцов в Рыцарей Смерти, и память вернется. Тут осталось-то всего ничего...

Сегодня в полдень скелеты раскопали треснувшую плиту, под которой находилась комната с квестовым предметом. Несмотря на то что часть помещения удавалось разглядеть – ни один из магов внутрь *Прыгнуть* не смог, и бойцы продолжили расширять раскоп, чтобы вывернуть часть плиты и увеличить дыру. Ну да, было бы странно найти кинжал без какого-то геморроя. Помещение магически защищено, и не удивлюсь, если там внизу куча ловушек. Впрочем, ловушки – фигня, жалко времени – его у меня остаётся все меньше и меньше.

Чтобы хоть чем-то себя занять, я увеличил панель и сфокусировал взгляд на том единственном навыке, который открылся у меня в новой ветке талантов:

***Армия Тьмы V.***

*Требуется: 275-ый уровень.*

*Требуется: благословение Истинной Тьмы.*

*Мгновенное действие.*

*Радиус действия: 50 м.*

*Затраты маны: 20 % от общего запаса.*

*Время восстановления: 24 часа.*

*Вы призываете отряд из 25 скелетов, которые сражаются на Вашей стороне 55 секунд.*

*ХП призванных скелетов: 30 000.*

*Все защиты: 45 %.*

*Урон в секунду: 3 000.*

*Внимание: призванные скелеты появляются случайным образом в радиусе действия заклинания и атакуют ближайших противников.*

На самом деле – стандартный навык любого ДК-игрока. С вложением очков талантов – вырастает ХП, урон, защита и количество призванных существ, а также увеличивается длительность их существования. Читом это умение не назвать, но одновременное появление такого количества целей гарантированно отвлечёт противника на какое-то время. Призванные mobs могут сбить магу каст, перекрыть обзор лучнику. И плевать, что каждого из них можно уничтожить плевком, исход боя порой решают секунды. Сказать по правде, я рассчитывал на что-то посерьезнее этого цирка, но дареному коню в зубы смотреть не нужно. Ну и зажрался я тоже – не без этого. Уж с талантами-то у меня все в порядке. В общем, пока достигну трехсотого уровня, подниму этот навык до десятки, а там и следующее умение в новой ветке откроется.

Я свернул панель, сделал глоток из фляги, задержал взгляд на растущей под ногами траве и тяжело вздохнул.

В радиусе двух метров от меня все растения завяли и уже начали гнить. В магическом мире Тьма не может сосуществовать с Природой, и эльфы вряд ли будут теперь со мной дружить. М-да... Трава гниет, молоко киснет. Хотя насчёт последнего не уверен.

Я убрал флягу, усмехнулся и посмотрел в сторону леса. Да пофигу! Грустно, но не более того... Без плюсов ведь тоже не обошлось. Тут, на кладбище, полно мошкар, но ко мне эта гадость не подлетает. Так что непонятно ещё – потерял я что-то или все-таки приобрел. Травы



то тоже ведь гниет не сразу, но все равно, под *Личиной* и в *Невидимости* лучше теперь по ней не ходить.

Вообще, интересное место – этот Хельстад. Душа тут восстанавливается нормально. Пол-процента в час – я и не думал, что на Карне такое возможно. Знал бы заранее, сколько провожусь – ещё бы одного скелета призвал, но сейчас-то, понятно, время упущено. Ладно, ерунда – мне все равно потом сюда возвращаться. Я потрепал по загривку подбегавшего Шона, отдернул руку, когда этот гад в очередной раз попытался меня укусить, и погрозил фамильяру кулаком. Маленький ящер разочарованно засопел и побежал к развалинам северной стены – по всей видимости, на охоту.

От сыра и сухарей Шон отказался, но вот пойманных крыс жрал так, что за ушами трещало. Ловил он их лучше любого кота, поскольку мог мгновенно телепортироваться к жертве, а зубам и челюстям моего фамильяра позавидовал бы любой крокодил. Впрочем, сытый Шон от голодного не отличался. При недостатке внимания терся у ног и возмущённо таявбал, а при попытке его погладить – кусался. Нет, кусался он, понятно, не в полную силу, но поскольку вне боя боль ощущается немного иначе, я эти укусы прекрасно чувствовал. И следы зубов оставались, и кровь текла. Стоило же треснуть в ответ по морде, Шон смотрел на меня своим фирменным оскорбленно-несчастливым взглядом и часа три после этого не подходил. Впрочем, досталось ему всего один раз, и больше я этого поганца не трогал. Просто отдергивал вовремя руку и грозил кулаком. Страшно подумать, что будет, когда он вырастет, но больше обижать его не хочу. Мы с ним, может, и не доживем до этого счастливого времени.

В отличие от Шона, Мирна вела себя спокойно. Еда костяной гончей не требовалась, поэтому собака улеглась неподалёку от раскопа на траву и пролежала так целые сутки. Пораскинув мозгами, я «переложил» Мирну в заросли кустов в пятидесяти метрах от входа на территорию университета, кинул ей свою старую сумку и приказал: «Охранять!».

Собака лежит неподвижно и шевелением веток себя не выдаст, атакует только в случае угрозы, а у меня на крайний случай в рукаве припрятан козырный туз.

Раздавшийся треск известил об окончании работ. Из клубов пыли появился Итан и, найдя меня взглядом, сделал приглашающий жест. Мог бы и в канале сказать – я бы не обломился. Впрочем, так, наверное, даже лучше.

Поднявшись на ноги, я кивнул Итану и не торопясь направился к раскопу.

Солнце уже скрылось за верхушками деревьев, за здоровье можно особо не париться, однако капюшон до полной темноты лучше все-таки не снимать.

После того как выяснилось, что на помещении висит защита, я запретил бойцам туда спускаться. За кинжалом схожу сам, ловушки мне не страшны, а скелетов лучше побережь. Нет у меня лишних суток – дожидаться, когда снова смогу их поднять.

Морщась от пыли, я прошёл следом за Итаном мимо расступившихся бойцов к неровной чёрной дыре и заглянул внутрь.

– Бесполезно смотреть, – указав на пролом, тут же пояснила Аتما. – Остатки защиты проецируют обманку...

– Остатки? Ты что-то вспомнила? – спросил я и с надеждой посмотрел на магессу.

– Только плетение, – пожала плечами та. – Тот, кто разрушил университет, разбил плиту потолка и уничтожил тем самым большую часть защитного заклинания. Обычным способом внутрь можно пройти без проблем, но что-то разглядеть – не получится.

Я кивнул Атме, вытащил из сумки меч и уже собрался прыгивать внутрь, когда у ног неожиданно материализовался Шон. Маленький ящер припал на передние лапы и, глядя вниз, угрожающе зарычал. «Ну точно – собака», – хмыкнул про себя я, не зная, как реагировать на это его рычание. Шон определённо что-то почувствовал. Но вот что? Я не друид и с животными говорить не умею. Да и рычит-то он всего второй раз: при встрече с Йоклой и вот сейчас...

Пока я размышлял на тему грозящей опасности, Шон успокоился и, усевшись на камни, громко тьякнул, привлекая внимание.

«Может, и правда собака? Ведь у ящериц нет ушей, и не растёт шерсть...» – в который раз мелькнуло у меня в голове, но, отогнав эту навязчивую и в целом бесполезную мысль, я наклонился и спросил, глядя в хитрые глаза своего фамильяра:

– И чего ты рычал? Там кто-то есть?

Шон тьякнул в ответ, телепортировался на другую сторону дыры и ещё раз тьякнул оттуда.

Не понимая, что происходит, чувствуя себя полным идиотом, я приказал скелетам сосредоточиться на случай возможного нападения и прыгнул в комнату, готовый к любому повороту событий.

Вообще, прыгать, не зная расстояния до пола – то еще удовольствие, но все закончилось благополучно. Высота – метра четыре, не больше, мне даже равновесие удалось удержать. Ночную прохладу сменил затхлый воздух подземелья, ноги по щиколотки погрузились в песок, шлепнула по плечу сброшенная следом веревка.

– В порядке, – сообщил я в канал и, скинув с плеча меч, быстро оглядел просторный прямоугольный зал.

Похоже на казематы древнего замка. Стены сложены из крупных камней, которые выступают из-под обвалившейся штукатурки. Тут и там видны потеки и остатки орнамента. Ловушек нигде нет, зато есть много песка. Он полностью укрывает пол и правильными горками лежит на десяти приземистых тумбах непонятного назначения. Единственный выход ведет в узкий арочный коридор, заваленный обломками. Двери проржавели и превратились в труху, о чем свидетельствуют ржавые следы на песке у входа.

Ладно, все это хорошо, но где, мать его, кинжал? Я открыл квест-лог, выделил нужное задание, и в этот момент тишину подземелья нарушил едва различимый шорох. От дальней стены отделились четыре грязно-серых сгустка и медленно поплыли ко мне по воздуху. Духи-стражи. Пятисотые уровни и по полмиллиарда ХП у каждого! Очень похожи на то существо, что восстанавливало мне душу в Винете. Полоски – зеленые, дружелюбные, но... что им тогда от меня нужно? Может быть, какой-то квест?..

Я на всякий случай удобнее перехватил меч, но тут между мной и духами материализовался Шон. Задрав голову к потолку, маленький ящер взвыл и вприпрыжку побежал навстречу неожиданным гостям. Дальше начался форменный цирк: духи подлетели к Шону и закружились вокруг него, ускоряясь с каждой секундой. В какой-то момент их безумная пляска превратилась в сплошное серое кольцо, затем круг сузился и впитался в моего фамильяра. Занавес...

*Восстановлено 4 % астрального тела.*

*Прочность Вашего астрального тела в настоящий момент составляет 94,01 %.*

Охренеть!

Шон, как ни в чем не бывало, обернулся, тьякнул и исчез, а я, все ещё находясь под впечатлением от увиденного, медленно положил на плечо меч, вздохнул и устало покачал головой. М-да... Мой питомец полон сюрпризов. Жалко, разговаривать пока не умеет, но точно когда-нибудь научится. Кусаться бы ещё перестал к тому времени... И даже гадать не хочу, что тут только что произошло. По логике, духи-стражи были привязаны к этой комнате, а Шон их как-то освободил и передал своему хозяину – по проценту астрального тела за каждого. Будем считать так, поскольку эта версия самая позитивная. Впрочем, если мой Шон просто сожрал доверчивых духов, то тоже ничего страшного. Мне-то от этого одни только плюсы, так что пусть жрет кого хочет.

Ладно, пора заканчивать эту комедию... Я нашёл глазами полупрозрачную стрелку, указывающую на местоположение квестового предмета, вытащил из песка серебристый стилет с изогнутой гардой и шершавой металлической рукоятью, подкинул его на ладони и убрал в сумку. Все, можно сваливать.

***Задание «Судьба некроманта II» выполнено.***

*Вами получен кинжал Длань Ракота (1/8).*

***Вам доступно задание «Судьба некроманта III».***

*Тип задания: скрытое, цепочка заданий.*

*Возложите кинжал Длань Ракота вместе с камнем души Мервина ad Драма на алтарь бога Мучений и Мучительной Смерти в катакомбах Вайдарры.*

*Награда: опыт, неизвестно.*

*Внимание! Кинжал Длань Ракота должен содержать хотя бы один заряд.*

***Длань Ракота (1/8)***

*Кинжал; одноручное.*

*Прочность 400/3200.*

*Уникальный, масштабируемый.*

*Не требует уровня.*

*Урон: 400 – 480.*

*Используя заряд, гарантированно убивает цель (за исключением Великих Сущностей и при наличии у цели души) и отправляет душу убитого существа в Лимб.*

*Вес: 0,5 кг.*

Я дочитал системные сообщения и уже собрался выбираться наружу, но тут меня осенило. Черт! Я медленно оглядел помещение, затем с замиранием сердца подошёл к одной из десяти тумб, разгреб лежащую на ней кучу песка и... вытащил оттуда небольшой коричневый диск! Бинго! Каким же кретином нужно быть, чтобы сразу не понять, что эти тумбы использовались в качестве подставок для хранящихся тут предметов! Ну не вешают защиту на обычную комнату и уж тем более не оставляют в ней на страже четырёх непонятных духов. Тут ведь и последний нуб догадался бы. Стыдно...

Размером найденный диск оказался чуть больше ладони. Странная угловатая гравировка с обеих сторон ежесекундно вспыхивала в разных местах алыми огоньками. Называлось это непонятное что-то «**Рунный диск Хель**» – предмет той самой спутницы Кильфаты, которую грохнули полторы тысячи лет назад. Интересно... Я пожал плечами и сфокусировал взгляд:

***Рунный диск Хель. 0/10 000.***

*Артефакт.*

*Создаёт группу иллюзий и прикрывает местность в радиусе километра от взоров Высших Существ.*

*Ослабляет врагов богини Смерти и Перерождений Кильфаты на территории Великого Кладбища.*

*Внимание! Вынос с территории Великого Кладбища приведёт к мгновенному разрушению артефакта.*

Вот везет же мне, блин, на артефакты. Еще полгода назад я неделю скакал бы от радости только от одного осознания такой вот находки. А сейчас... Ну артефакт и артефакт. Разряженный и бесполезный. Нужно Атме показать – может, она вспомнит чего? Да, так и поступлю, а потом уже буду решать, что с ним делать. Зато теперь стало понятно, почему разрушен уни-

верситет: артефакт разрядился и маскировка с Ан Клауда спала. Очередное бесполезное знание, на самом деле. Как, собственно, и сам диск. Хель погибла, а новым хозяевам кладбища эта штука, судя по всему, не нужна.

Ладно, фигия – это только начало. Тут в комнате ещё девять тумб и четыре стены для простукивания. Я убрал диск в сумку и приступил к осмотру.

Повезло мне только два раза: на двух тумбах обнаружили кольцо и амулет. Оба предмета как минимум легендарные, но разглядывать их я не стал – оставил на сладкое.

Весь осмотр занял у меня пару часов. Я дотошно простучал стены, просеял песок, но, кроме потемневшей от времени монеты, не нашёл ничего.

Итан через каждые полчаса докладывал обстановку, пару раз навещал Шон, а все то время, пока длился обыск, меня не покидало странное чувство... Я понял, что не хочу уходить. С территории университета, да и вообще с кладбища. Знаю, что надо, но не хочу. Двое суток меня никто не дергал, я никуда не спешил, а сейчас что? Работы закончены, кинжал найден, и надо идти. Пешком. Две сотни километров по пустоши, до границы Эрантии. А там нужно искать игрока, который отправит меня к Вайдарре. Верхом добираться не вариант: долго и не факт, что у меня это вообще получится. Трава гниет, насекомые избегают, а что будет с лошадью? Слишком много вопросов, на которые придется искать ответы, а как хорошо было эти два дня...

Ладно. Я кинул взгляд на светлую щель в потолке, вздохнул и вытащил из сумки найденные предметы:

***Поцелуй Кильфаты.***

*Аксессуар; амулет.*

*Персональный при надевании.*

*Требуется: благосклонность богини Смерти и Перерождений Кильфаты.*

*Легендарный, масштабируемый.*

*Не требует уровня.*

*+550 к интеллекту,*

*+ 275 к здоровью.*

*Призванные существа имеют 13,75 % увеличение характеристик.*

*Время повторного призыва существ снижено на 13,75 %.*

*Дар богини Смерти и Перерождений Ан Клауду.*

***Обратный дар Лозтии.***

*Аксессуар; кольцо.*

*Персональное при надевании.*

*Требуется: нежить.*

*Легендарное, масштабируемое.*

*Не требует уровня.*

*+275 к интеллекту,*

*+275 к здоровью,*

*+275 к духу,*

*+ 13,75 % к силе лечебных заклинаний нежити.*

*Обладатель этого кольца может восстанавливать здоровье живым в объеме, соответствующем его навыкам лечения нежити.*

*Дар богини Медицины и Милосердия Мастеру Смерти Шаду ан Ваазу.*

Странное какое-то хранилище, но ладно, хоть колечко подходящее нашлось, а то что-то все мимо да мимо. Кинжал с одним зарядом; бесполезный, по сути, диск и точно такой же

амулет... *Поцелуй Кильфаты*, м-да... Я вспомнил статую богини в Храме Истинной Тьмы и мечтательно улыбнулся. Был бы совсем не против, если бы она меня и на самом деле поцеловала. Даже махнул бы не глядя этот амулет на тот поцелуй. Но Кильфата для меня – как улыбка голливудской кинозвезды с рекламного постера кинотеатра. Нет, понятно, что можно выбрать ее в качестве своей покровительницы, но без серьезного пересечения интересов благосклонность Высшего Существа заслужить почти нереально. К тому же я собираюсь призвать ещё одного бога Смерти. Сомневаюсь, что этот факт богиню сильно обрадует. Ладно, кольцо передам Ясмине, чтобы та смогла лечить и меня, а диск нужно будет куда-нибудь перепрятать...

– Крис, у нас гости, – сухо доложил в канале Итан. – Два жреца Кильфаты, четыре урма и пятнадцать солдат...

«Блин! Помяни черта...» – тут же мелькнула в голове мысль, когда ХП пяти умертвий просело до половины. Полоска Ясмины три раза вздрогнула, и иконка жрицы погасла.

Суки!

– Бой! – рявкнул в канал Итан.

Сверху раздались крики людей, и события понеслись вскачь.

## Глава 2

Уйдя в инвиз, я одним движением взлетел по веревке, выхватил меч и быстро оценил ситуацию: в полусотне метров от нас, прямо напротив входа, два некроманта – четырёхсотого и триста десятого уровней. Высший жрец Кильфаты, Мастер Смерти Шерг ан Калиг, и жрец первого ранга Крейг ан Линг. Сто сорок и пятьдесят миллионов ХП соответственно. Оба стоят и спокойно наблюдают за происходящим.

Справа от них, неподалёку от лежащей в кустарнике Мирны, пятеро арбалетчиков перезаряжают оружие, а к выступившим вперёд Ральфу и Араму, не торопясь, прикрывшись щитами от заклинаний и стрел, двигается десяток солдат. Чуть впереди них, тяжело переваливаясь на ходу, идут четыре отвратительных чудовища. Урмы – производное от зомби и вурдалаков. По сто очков призыва – за каждого, внешне напоминают трупы четырехметровых горных горилл. Все, кроме чудовищ – неписи, у солдат по двадцать миллионов ХП, у обезьян – по сорок. Воинский *Рывок* невозможен, умница Итан окружил место раскопок слабым подобием баррикад, однако если не вмешаться, бойцов я потеряю секунд через двадцать. Луна полная, ее света хватает, чтобы люди чувствовали себя, как днем! Черт! Как же не хочется ссориться с Кильфатой, но эти твари прекрасно знали, на кого нападают...

Выделив целью младшего некроманта, я приказал Мирне атаковать и, перемахнув через импровизированную баррикаду, быстро пошёл навстречу чудовищам. Снять каждому четверть ХП, остальное «заберет» аура. Солдаты сдохнут и так...

– Лучники! Маги, левый урм! Все в него! Воины, готовность!

Хлопнули за спиной тетивы, мелькнули росчерки заклинаний и стрел. Чудовища ускорились и прошли мимо, обдав меня смрадной волной.

– Бей! – заорал командовавший десятком сержант, но в этот момент я врубил обе *ауры* и, появившись перед солдатами, как чёртик из табакерки, нанес рубящий удар этому сержанту в голову! Крит!

Впереди раздались крики ужаса. Мирна, разбросав стоящих на её пути арбалетчиков, прыгнула на некроманта, вцепилась ему в плечо и опрокинула на землю.

*Тень Тьмы!* Труп солдата еще только падал на траву, а я, продолжая движение, обернулся и на подшаге пробил бедро одному из чудовищ, еще даже не сообразивших, что главный противник проскользнул мимо них. Тварь, с которой разом слетело четверть ХП, резко обернулась, но я, не задерживаясь, прыгнул к следующей: *Сокрушение! Казнь!*

Сквозь меня пролетают клинки опомнившихся солдат, но ребятки уже, по сути, мертвы – двойная *аура* критиует на три миллиона за тик. Этим уродам следовало сразу бежать...

– Пошли! – командует в канал Итан, бросая воинов на урма – единственного не попавшего под действие аур.

Впереди Мастер Смерти с выдравшимся из собачьей пасти жрецом атакуют на расстоянии ревушую в *Цепях* Мирну, трое уцелевших арбалетчиков разрядились гончей в бок и сейчас перезаряжают оружие. Крики и мат резко обрываются – солдаты сгорают в пламени *Ауры*. *Прыгнувшая* вперед Атма вскидывает руки и освобождает гончую из *Цепей*, в следующую секунду череп магессы взрывается от умело пущенного болта. Слева доносятся крик боли и отчаянная ругань арбалетчиков. Сейчас, собачка, я скоро!

Кидаю не глядя *Лечение* в Мирну, пробиваю в бок третьего урма и отпрыгиваю от валяющихся на траву туш.

***Вами получен новый уровень! Текущий уровень 276.***

*Классовый бонус: +1 (50) к силе; +1 (50) к здоровью*

*Вам доступна одна единица очков таланта.*

*Вам доступно 3 единицы характеристик.*

Все! Последнего доберут скелеты! Обернувшись, я кинул под ноги Мастера Смерти *Капкан Скверны* и побежал к нему, на ходу глядя, как Мирна атакует жреца.

Как же все-таки здорово, что у меня есть эта собака, и как хорошо, что я догадался спрятать её в кустах. С начала боя прошло четверть минуты, а противник уже практически уничтожен, и все благодаря гончей, которая своей неожиданной атакой отвлекла главного жреца и не позволила ему поддержать урмов.

Шерг, видя, что напарнику уже не помочь, швырнул в меня *Копьё Тьмы* и *Прыжком* ушел назад. Вражеская магия окатила грудь приятной прохладой, а в следующую секунду левую часть лица рвануло чудовищной болью от вонзившегося в глаз болта. ХП разом улетело в желтый сектор. Тварь! Глухо зарычал справа Шон, Мирна, словно почувствовав мою ненависть, отшвырнула труп жреца и рванула к арбалетчикам, а мелькнувшее в голове желание дать главному некроманту уйти смыла звериная ярость. Разбив на поясе склянку, я резким движением выдернул из глазницы болт и, стиснув от боли зубы, выбрал целью Мастера Смерти.

*Порыв!* Лезвие Жнеца с глухим звуком разодрало мантию на плече некроманта, и он тут же замер в стане. Шаг за спину. *Сокрушение! Казнь!* Я все ещё мастер-убийца! Четырнадцать секунд контроля и двадцать пять до отката его *Прыжка*. Я все ещё продолжаю считать секунды. *Сокрушение! Казнь!* *Капкан* был обманкой – специально, чтобы посадить его на кулдаун. Этот Мастер купился... Да, неписи ожили, но в бою они такие же тупые болваны! *Сокрушение! Казнь!*

Зелье и благословение Шеры восстановили ХП целиком, но боль не прошла, и крики умирающих арбалетчиков звучали для меня волшебной музыкой. Им ещё повезло, что я сейчас занят. *Сокрушение! Казнь!* Иконки пяти умертвий погасли, но бойцы вроде бы разобрались с тактикой и, думаю, справятся. Главное – убить некроманта.

– Ты заплатишь, – выйдя из стана, прошипел Шерг и резким ударом сапога в живот отшвырнул меня метра на три. В глазнице словно закрутилась раскаленная спица, сбилось дыхание, но на ногах я все-таки устоял.

Тем временем посох в руках некроманта превратился в гигантский чёрный меч, Шерг сделал шаг вперед, резко замахнулся и...

– *Зеркало!* – приказал я...

*Вами получено уникальное достижение «Убийца мастера Шерга». Шерг – уникальный неигровой персонаж. Убить его можно только единожды. Вы и Ваши соратники получаете пятипроцентное увеличение физического и магического урона.*

*Внимание! Вы обратили на себя внимание Высшего Существа. Богиня Смерти и Перерождений Кильфата относится к Вам враждебно.*

Вот так... Кильфата теперь вряд ли будет меня целовать... Я указал Мирне в качестве цели последнего урма, затем вытащил из сумки склянку с зельем *защиты от огня* и, запрокинув голову, вылил ее содержимое себе в глазницу. Сука... Раньше в лицо могла попасть только та стрела, которая отправляла персонажа к камню привязки, а сейчас... Черт! Как же больно!

И что теперь будет с глазом? Он отрастет, как хвост у ящерицы, или нет? Отрастет глаз... что я несу?!

Зелье подморозило ткани лица, и движения перестали доставлять мучительную боль. Отшвырнув пустую мензурку, я пару раз глубоко вздохнул и, подавив, наконец, панику, положил на плечо меч, а потом обернулся к идущему ко мне Итану.

Бой закончился, мы потеряли семь бойцов, людям повезло меньше. Все солдаты и маги отправились напрямик к своему божеству. Вот она пусть с ними и разбирается. Интересно,



какого хрена эти уроды тут забыли? Почему атаковали? Полторы тысячи лет никому эти руины не были нужны и тут на тебе – вдруг понадобились? Магов Льда среди людей не было, значит, трупы, что лежат на площади, не их рук дело, но чьих тогда? Ладно бы, игроки, но... Да пофигу. Делать тут все равно больше нечего. Лутим и сваливаем, пока не появился кто-то ещё.

Я кинул *Лечение* на Мирну, восстановив ХП собаки до максимума, указал Итану на растерзанные трупы арбалетчиков и приказал:

– Добычу собрать, через десять минут уходим.

– Уже распорядился, – кивнул тот и хотел что-то добавить, но тут у ног неожиданно зарычал Шон. Одновременно с этим где-то рядом хлопнули крылья.

– Черт! Что ещё?!

Я проследил за взглядом питомца, обернулся и впереди, в воротном проеме, заметил женщину в свободно ниспадающем светлом платье с широкими рукавами. Хель... Темная Госпожа Великого Кладбища. Невысокая и стройная, она висела в полуметре над землёй, и слабый ночной ветер шевелил полы ее длинного платья. Шестьсот десятый уровень, девять миллиардов ХП и красная полоска над головой. Попал... Сука! Что им всем от меня нужно, и именно в тот момент, когда основные навыки на кулдауне?!

В мгновение ока Хель перенеслась ко мне, взмахнула коротким клинком, что появился у неё в руке, и... замерла, словно натолкнувшись на невидимую стену. Понимая, что боя не будет, я опустил занесенный для удара меч и вопросительно на нее посмотрел.

– Темный?! – после короткого замешательства девушка тоже опустила оружие и, приблизившись, взглядела в мое лицо. – Зачем? Зачем ты убил этих людей?

М-да... Никогда не встречал в игре фею Смерти. Баньши вообще редко показывались игрокам, а тут – вот она, да ещё и такого уровня! И с чего, интересно, Аتما решила, что Хозяйку Кладбища кто-то убил?

На вид Хель я бы дал не больше двадцати лет. Из-за распущенных волос и странного фасона платья издали ее можно было принять за крестьянку. Это если не принимать во внимание правильные черты лица, меч в руке и висение в воздухе. Отношение ко мне – вражда, и до обновления она атаковала бы без вариантов, а сейчас...

– Они напали первыми, – глядя ей в глаза, коротко пояснил я, – причины этой атаки мне неизвестны.

– Этих людей я отправила сюда на поиски артефакта, – грустно произнесла Хель и, отлетев на пару метров назад, обвела взглядом свежие трупы. – Теперь они мертвы, Госпожа в ярости, а я не могу покарать тебя за их смерть, потому что не хочу ссориться с Матерью...

– Эти люди лишили меня глаза, – кивнув на труп Шерга, я большим пальцем левой руки ткнул себе в пустую глазницу и с вызовом произнес: – Богиня в ярости, говоришь?! А я, потвоему, счастлив?!

– Ты должен покинуть территорию Кладбища в течение суток, – не обратив внимания на мои слова, холодно произнесла Хель. – Прощай...

– Стой! – я вытащил из сумки диск и протянул его баньши. – Ты это искала? Забери, мне он не нужен.

Понты понтами, но мне ещё сюда возвращаться, и не хотелось бы встретить на Кладбище одних только врагов. Этот артефакт мне не нужен. Вынести его нельзя, как зарядить – не знаю, а продать... Кто тут, на Кладбище, у меня его купит?

Увидев диск, Хель на мгновение замерла, затем приблизилась, аккуратно забрала его из моих рук и медленно подняла на меня взгляд:

– Что ты хочешь за него, Темный? – негромко спросила она. – Я не могу просто так забрать его у тебя.

Ну да, законы игры ещё работают, и понятно теперь, почему ей пришлось отправлять за артефактом целый отряд. Эти уроды сидели где-то поблизости, каким-то образом почувство-

вали, что я забрал диск, и решили его отобрать. То ли я, спрыгнув вниз, окончательно разрушил защиту, то ли тут как-то замешаны духи-стражи – не знаю, да и плевать. Сдохли и сдохли.

Понимая, что Хель ждет ответа, я пожал плечами и произнес стандартную в таких случаях фразу:

– Мне нужна лошадь, ее я возьму в оплату за диск. Если у тебя нечего предложить – дай то, что сама посчитаешь нужным.

Хель пару секунд испытующе смотрела в глаза, затем кивнула и положила ладонь мне на грудь:

– Да будет так! – кивнула она.

В следующее мгновение тело пронзила резкая боль, перед глазами полыхнули красные пятна, на десять процентов сократилась полоска души...

*Вы призвали Белую Кладбищенскую Лошадь.*

*Повышение репутации! Темная Госпожа Великого Кладбища, Хель, относится к Вам нейтрально.*

– Прощай, Темный. Мне правда жаль... – тихо произнесла фея Смерти и медленно растаяла в воздухе.

– Прощай, – тяжело дыша, прошептал я, когда от входа в университет донеслось сиплое ржание.

Спустя секунд десять в проеме ворот появилась кобыла. При виде этого «подарка», стоившего мне частички души и всех свободных очков призыва, я забыл о боли в груди и замер, не в силах произнести ни слова. Меня поймёт тот, кто договаривался о первой встрече с девушкой, разместившей на своей страничке чужие фотографии. Нет, все женщины по-своему красивы, но когда ты ждёшь одно, а приходит совершенно другое... И нет – я не надеялся на коня, который прибежал к Гендальфу во второй серии «Властелина колец», но даже и предположить не мог, что все обернётся настолько уныло...

По земным меркам этой лошади стукнуло лет пятьдесят, не меньше, а «белой» её мог назвать только человек, совершенно не различающий цвета. Грязно-серая мосластая кляча с обвислыми боками, выступающими по хребту позвонками и спутанной гривой выглядела так, словно голодала последние несколько лет.

Остановившись в воротах, кобыла обвела взглядом заваленную трупами площадь и медленно побрела ко мне, цокая копытами по брусчатке. От звука ее шагов по спине пробежал нехороший холодок, так что я непроизвольно стиснул рукоять лежащего на плече меча. Охреть... Меня Хель напугала меньше...

Лошадь шла, низко наклонив голову, на ходу покачивая слипшимися прядями гривы, и тянувший, вкрадчивый цокот ее копыт медленно растекался над территорией университета. Полоска ХП лошади была скрыта, а сфокусировать взгляд и посмотреть характеристики не получалось, потому что её силуэт постоянно дрожал и раздваивался. В итоге я прекратил попытки и просто стал ждать. Казалось, прошла целая вечность, когда жутковатый звук наконец прекратился. Кобыла остановилась в метре передо мной, вытянула морду и издала короткое ржание, обнажив щербатые желтые зубы. Занавес...

– Большая удача, – неожиданно произнёс стоящий чуть позади Итан. – Даже представить не могу, что ты отдал Хозяйке Кладбища за эту красавицу.

– Красавицу? – поморщился я и посмотрел на него, не понимая, шутит он или говорит серьезно.

Впрочем, по физиономии скелета этого, понятно, я не разобрал.

Заметив недоверие в моем взгляде, Итан кивнул на лошадь и пояснил:

– Посмотри, как зыбок ее силуэт. Ты когда-нибудь встречал лошадей-полупризраков, Крис? Такое случается, если при жизни существо было осенено божественной благодатью. Богиня Милосердия Лозетия, например, одаривала таким образом жалких и увечных животных. Не спрашивай, откуда я это знаю, но уверен, что благодать на этой лошади осталась и после ее смерти.

– Смерти? – я удивленно посмотрел на вздымающиеся лошадиные бока, и в этот раз у меня все же получилось сфокусировать взгляд.

*Внимание! Для доступа к меню вам необходимо придумать имя!*

Мгновение поколебавшись, я в появившейся строке вписал имя «Юлия», затем открыл характеристики и озадаченно хмыкнул...

**Юлия**

*Кладбищенская лошадь. Транспорт.*

*Нежить. Полупризрак (иммунитет к физическому урону, устрашению, оглушению, похищению здоровья, ядам).*

*Легендарное. 276-й уровень.*

*Не требует уровня.*

*Требуется: Верховая езда.*

*Все сопротивления: 90 %.*

*Запас сил: Бесконечен.*

*Выносливость: 828 (3 единицы за уровень) (вес характеристик 1:10 000) 8 280 000 ХП*

*Шаг: 1 – 3 км/ч.*

*Рысь: 10 –15 км/ч.*

*Галоп: необходим 400-ый уровень.*

*Особые умения:*

**Неудача.**

**Прыжок.**

**Имитация жизни.**

**Распределение опыта 50 %/50 %.**

**Неудача.**

5,52 % (в зависимости от уровня) неудачи любого действия у всех существ в радиусе 100 метров. Исключение: хозяин и его отряд.

2,76 % (в зависимости от уровня) шанс негативного воздействия на окружающий мир. Применяется автоматически, однократно к каждому объекту. Восстановление 30 дней.

**Прыжок.**

*Мгновенное действие.*

*Восстановление: 20 секунд.*

*Вместе со всадником переносится в заданную (видимую) точку в радиусе сферы 50 м. В момент переноса освобождается от эффектов, ограничивающих передвижение. Вне боя способность применяется самостоятельно.*

**Имитация жизни.**

*Имитирует поведение живого существа.*

Неудача... М-да... Никогда ни о чем подобном не слышал... Ее, судя по всему, не Лоэтия одарила, а Сата. Кстати, нужно будет не забыть заглянуть в храм и отдать долг богине Удачи. Ладно, все очень даже неплохо. Магический *Прыжок*, иммунитет к физике, контролям и восемь миллионов ХП. Галопа нет, это плохо, но дареному, как говорится, коню в зубы не смотрят. К тому же зубы она мне уже показала сама...

Кобыла, видимо, задолбалась стоять и ждать, когда хозяин наконец обратит на неё внимание, подошла вплотную и... облизала мне физиономию. В смысле, лизнула она один раз, но мне, что называется, хватило. Одновременно с этим я понял, что навык имитации жизни у лошади прокачан по максимуму. И не из-за этих непонятных заигрываний. Просто у кобылы был влажный липкий язык, и от неё совсем не пахло мертвечиной.

Эта выходка Юлии словно послужила каким-то незримым сигналом, что вся сегодняшняя хрень закончилась и можно начинать расслабляться.

Весело затыкал Шон, который во время разговора с Хозяйкой Кладбища тихо сидел у ног. Подошла и улеглась рядом Мирна, встрепнулись и зашумели уцелевшие умертвия. Кобыла же, видя, что хозяин пребывает в прострации, мазнула по мне заинтересованным взглядом, негромко фыркнула и, цокая копытами, подошла к лежащему неподалёку труп. Дальше начался форменный трэш. Юлия, наклонившись, без видимого труда отгрызла некроманту правую руку и прямо с тряпками заглотила её так, как птица заглатывает пойманную рыбу.

Выглядело это настолько обыденно и в то же время нереально, что я на всякий случай ущипнул себя за мочку уха, дабы убедиться, что мне это не снится. Нет, каждый, наверное, читал про плотоядных лошадей в книгах, но – читать одно, а видеть такое в реале...

Сглотнув подступивший к горлу комок, я аккуратно облутил труп и отошел в сторону. Карт бы, наверное, не оценил, но он в Вайдарре, а мне оно как-то до лампочки. И я совсем не против, если труп врага послужит кормом для моей лошади.

Итак, что мы имеем? Девятьсот двадцать золотых, легендарный нагрудник на темного мага, шесть редких и девять необычных предметов. Помимо этого на трупе некроманта обнаружили: пара ненужных рецептов и двадцать одна мензурка, из которых особенно порадовали три *зелья высшего исцеления жизни*. С моим количеством ХП обычные банки давно бесполезны, вампирик тоже работает не всегда, поэтому зелье, снимающее все болезни с проклятиями и полностью восстанавливающее здоровье – сейчас для меня самый ценный алхимический дроп. Жаль только, кулдаун на нем – двое суток, но тут уж ничего не попишешь.

Все то время, пока я разглядывал вещи и думал о своей нелегкой судьбе, Юлия не торопясь ужинала. Лошадь, опираясь на убитого передней ногой, вырывала из него куски мяса вместе с обрывками одежды и, не сортируя, заглатывала целиком. Иногда она поворачивала окровавленную морду, смотрела на меня печальным взглядом, словно боясь, что хозяин заберёт у неё угощение, и в эти моменты я безумно жалел, что не могу сделать скрин.

– Как твой глаз? – раздавшийся в голове голос заставил меня вздрогнуть.

Я обернулся, удивленно посмотрел на подошедшую Кайсу и неожиданно осознал, что боль ушла. Глаз не болел, хотя действие зелья закончилось. Непонятно только, что послужило причиной. Язык моей кобылы, или, может быть, что-то еще?

– Его нет, – буркнул я и вопросительно приподнял правую бровь. – Ты разве сама этого не видишь?

– Не двигайся! – невысокая жрица положила руки мне на плечи, встала на цыпочки и внимательно осмотрела лицо. «Внимательно» – это я к слову, у скелетов глаз нет, хотя видят они не хуже людей. Не понимая, что ей нужно, и чувствуя себя идиотом, я просто стоял и молчал, когда Кайса наконец закончила и, отойдя на шаг, грустно произнесла:

– Мне жаль, но твой глаз восстановится не раньше чем через полгода. У этих людей были зачарованные болты. Возможно, помогло бы перерождение, но я не уверена. Прости...

– Откуда ты это знаешь? – удивленно уставился на неё я. – И почему именно полгода?

– Я двести лет служила в храме Лээтии в Сари и умею по внешнему виду раны определять примерные сроки ее полного заживления, – пожав плечами, пояснила она. – В храме богини Милосердия тебе могли бы помочь, но чтобы восстановить глаз, потребуется не меньше месяца...

– В храме Светлой богини станут меня лечить? – усмехнулся я, с иронией глядя на жрицу. – Вот прямо так – я приду, а они меня вылечат?

– Милосердие... Ты знаешь, что это такое, Крис? – в ответ на мой вопрос тихо спросила та.

Некоторое время Кайса смотрела мне в глаза и, так и не дождавшись ответа, отправилась к раскопу, где находились остальные умертвия. Я задумчиво смотрел ей вслед, пытаюсь понять, зачем она ко мне подходила. Осмотреть рану? Какое дело нежити до меня и моего глаза? Есть он, нет его – для них-то ничего не изменится. Потеряв глаз, я не превращусь в конченного идиота. Ладно... Женщин иногда очень сложно понять, и я не буду даже пытаться. Нужно будет – скажет сама. Что же до милосердия... Я знаю, что такое мизерикорд и какое именно милосердие он нёс поверженным рыцарям. Я верю только в такое, да и нет у меня месяца свободного времени. Если Кайса права, и глаз восстановится за полгода, то заморачиваться не стоит. Мне главное – дожить до того чудесного времени.

Пока я передавал вещи Итану, а тот распределял их по отряду, Юлия обглодала труп жреца, закусила останками одного из арбалетчиков и наконец-то наелась. Где-то в глубине души я надеялся, что, нажравшись человеческого мяса, лошадь изменит внешний вид, как это происходит у сытых вампиров, однако никакого апгрейда не произошло. Закончив свою жуткую трапезу, кобыла вышла с территории площади, интеллигентно обтерла окровавленную морду о траву и вернулась ко мне – чистенькая и вполне себе сытая.

Видя, что ждать больше некого, я коротко дошёл до умертвий свои дальнейшие планы, выслушал их рекомендации и, вытащив из сумки старое кавалерийское седло, пошёл готовить лошадь в дорогу.

## Глава 3

*Внимание всем игрокам и кланам Мира Аркона! Новый бог повержен бойцами клана Стальные Волки! Вечная слава героям! Жизнь продолжается! Тьма отступила!..*

«Ага, отступила она, как же», – хмыкнул про себя я, свернул системный чат и задумчиво посмотрел на полоску далекого леса. Криан – молодец, но я в нем даже не сомневался. Только по всему выходит, что теперь наступает моя очередь. Там, в разрушенном доме с камином, Шиката говорила как раз об этом. Конечно, можно отмахнуться от слов предсказательницы, но беда в том, что в тот раз за неё говорила сама Тьма...

Границу Эрантии я пересёк этим утром и, не останавливаясь, направился к ближайшему форпосту с говорящим названием Четыре Осла. Не знаю, что там за ослы и в каком количестве, но очень надеюсь, что в этой деревне есть гостиница. Тридцать пять тысяч золотых – это огромная сумма, и лучше с собой её не носить. Особенно в стране, где тебя все ненавидят.

Вчера вечером погода испортилась, небо затянули тяжелые тучи, полил дождь. Он шёл не переставая до утра и закончился чуть больше часа назад.

Дождь ночью в степи – это страшно. Все вокруг исчезает, скрываясь за пеленой падающей с неба воды, овраги вскипают бурными реками, почва превращается в вязкую грязь. Но самое жуткое, что в этот момент ты особенно остро осознаешь свое бессилие перед природой. В степи нет магазина, в котором можно переждать непогоду, нет автобусных остановок. Тут ничего нет... У меня была только Юля, и после этой ночи я свою кобылу иначе не называю.

Невзирая на творящееся вокруг безумие, лошадь бежала по грязи с безразличием внедорожника, *Прыгала* по кулдауну вперед и ни разу не сбилась с рыси. Волшебный мир – волшебные средства передвижения, полупризраки тут – самые «проходимые» лошади, а Хель, видимо, и впрямь очень дорожила тем артефактом...

После того памятного разговора с Хозяйкой Кладбища я отправился на границу Хельстада и до следующего вечера просидел в странном полуразрушенном святилище с высоким уровнем излучения некротической энергии. Восстановив душу до отметки девяносто пять процентов, я отпустил всех, кроме Мирны, и отправился в Эрантию. Гончая не уступает по скорости лошади, поэтому я оставил ее на случай, если придется отражать возможное нападение. Однако реальность внесла свои коррективы.

Большинство городских жителей считают степь эдакой ровной поляной, наподобие футбольного поля с цветами. Я сам полгода жизни провёл в горах и вроде бы должен был сообразить, что это не так, но увы... Многокилометровые овраги, глубокие трещины, холмы, завалы камней... Мирну пришлось отпустить первой же ночью, и если бы не Юля с её *Прыжком* и размеренным бегом по пересеченной местности, я бы не пятьдесят часов добирался бы, а, наверное, больше ста.

Дарканская живность меня особо не беспокоила. Пара небольших стай степных волков не в счёт. В момент атаки я просто врубал *Ауру* вместе со своим основным навыком, ну а Юля к физике имунна и так. Гораздо больше проблем доставляло солнце: голова раскалывалась, ломило суставы, перед глазами плыли оранжевые пятна. Конечно, можно было отсиживаться все светлое время в оврагах, но, к сожалению, Владыка Лимба жестко ограничил меня по времени, и, надеюсь, этому уроду икалось от того, какими словами я его вспоминал.

На границе я повесил на себя *Личину* и поставил на ручное управление Юлин *Прыжок*. Только при таком условии силуэт лошади перестает «дрожать». Не стоит демонстрировать способности своего маунта возможному противнику. Друзей у меня в Эрантии мало. Их всех можно пересчитать по пальцам одной руки, так что эти предосторожности вполне оправданны.

Солнце после дождя так и не выглянуло, поэтому я не стал накидывать капюшон и ехал, подставив лицо прохладному ветру, вдыхая аромат свежей мокрой травы. *Личина* превратила меня в эрантийского рыцаря – в том смысле, что в меню и над головой появилось соответствующее звание. Все правильно, с использованием навыка статус обязан сохраняться. Насчёт внешности – сказать не могу... ну, кроме того, что я для всех теперь человек. Свой убермеч я от греха убрал в сумку и пристегнул к седлу старый клеймор. Черный фламберг – слишком уж приметная штука. Эрантия – территория Светлых богов, и вряд ли кто-то из местных станет зачаровывать своё оружие Тьмой. Игроки – дело другое, но я уже давно на них не похож.

В полдень, когда до цели моего путешествия оставалось ещё километров тридцать, впереди показались конные. Три рыцаря в сопровождении семи солдат выехали из небольшой рощицы и, заметив одинокого всадника, направили коней в мою сторону. На разбойников вроде не похожи, но даже если и так, то ничего страшного.

Видя, что я не собираюсь бежать, рыцари остановились и стали ждать. Встали они в ряд, на порядочном расстоянии друг от друга, чтобы, в случае сопротивления, легче взять меня в клещи и не мешать при этом стоящим за их спинами конным стрелкам. «Обычные разбойники себя так не ведут, эти ребята определенно профессиональные воины», – думал я, пытаюсь просчитать ситуацию. Впрочем, тут, в Приграничье, разбоем может промышлять каждый барон, так что расслабляться не стоит.

Нет, я не сомневался в своих силах, но в том-то все и дело, что в бой ввязываться мне не с руки. Ну не хочу я проблем на пустом месте, мне в гостиницу надо: помыться, поесть, попить кофе, а случись драка – сохраняется большая вероятность, что кто-то сбежит, и тогда накроются медным тазом все эти планы. Догнать я никого не смогу, *Прыжок* не поможет, Юля у меня – внедорожник, а не какой-то там спортивный болид. Поэтому нужно договариваться, и, учитывая мой послужной список, с настоящими разбойниками это сделать проще, чем с баронскими дружинниками. Ну да ладно – подъеду, а там посмотрим.

Когда до преградивших дорогу людей оставалось метров сто и у них над головами появились имена и звания, стало ясно, что в своих предположениях я ошибся. Солдаты и рыцари оказались десятком имперского патруля.

Уровни – от трехсотого до триста двадцатого. У солдат по шестьсот тысяч ХП, у рыцарей от двадцати до пятидесяти миллионов. Цвет полосок над головой желтый – нейтральный. Форма у солдат одинаковая, латы рыцарей начищены как на парад, только кони у всех разных мастей. Впрочем, имперский патруль не гвардия, пофигу, какой цвет у лошади – главное, что она есть.

Все-таки интересно, что им от меня нужно? Впрочем, сами сейчас и скажут. Гораздо интереснее оказалось наблюдать за физиономиями этих вояк, когда они поняли, кто я, и наконец рассмотрели мой разноцветный прикид. Ну да, сета еще не собрал, но даже не это главное. Рыцарь в кожаном доспехе по меркам местной знати – дичайшая жесть. Я для этих ребят примерно как бородатый фрик в женском платье, который перепутал парады и вместо своего заявился на воинский. И это они еще мою лошадь как следует не разглядели... М-да... Хорошо хоть, меч спрятал, а то бы точно санитаров пришлось вызывать...

Отрядом командовала женщина средних лет по имени Раса ан Седже. Высокие скулы, твердый подбородок, смуглая кожа и достаточно привлекательная внешность. Когда я придержал поводья и остановил лошадь напротив, она некоторое время смотрела на меня задумчивым взглядом, с понятной смесью жалости и презрения, но потом спохватилась и холодно произнесла:

– Патруль Империи! Куда следуешь, эрл? И все ли у тебя в порядке?

«В порядке – это она думает, что мне хорошенько врезали по башке, не иначе. Хм-м, может, оно и хорошо, что меня принимают за идиота? Тут, в Арконе, бытует мнение, что за убогими присматривают Великие Сущности. Так, может быть, и впрямь стоит гнуть эту



линию?» – подумал я и медленно оглядел хмурые лица солдат. Кони явно тренированы – стоят тихо и не шевелятся, арбалеты взведены, но пока направлены в землю, на лицах рыцарей-мужчин – показное безразличие вперемешку с тем же презрением. М-да... Вот интересно, случись женщина-рыцарь в средневековой Европе, как бы к ней обращались все остальные? Сэра? Рыцарша?

– Эрл? – в голосе женщины мелькнули нетерпеливые нотки, Раса тронула бока своего дестриэ<sup>1</sup> и, выдвинувшись на корпус вперед, оглядела меня с головы до ног цепким, оценивающим взглядом.

Понимая, что переигрывать не стоит, я вздохнул и пояснил, глядя прямо перед собой:

– У меня все в порядке. Возвращаюсь из Даркана. Еду в Четыре Осла, потому как надеюсь, что в этой деревне есть хоть какая-нибудь гостиница.

Закончив говорить, я медленно повернул голову, вопросительно посмотрел эрле в глаза и добавил:

– У вас ко мне какое-то дело?

– Гостиница есть, – не отводя от меня пристального взгляда, едва заметно кивнула Раса. – Скажи, эрл, а что ты делал в Даркане?

Не, ну прям как московские менты в дни митингов оппозиции. И ведь просто так ответить нельзя, я ведь не крестьянин, чтобы ей отчитываться. Нужно возмутиться, но так, чтобы никого не обидеть. Хотя, если играть дурака, то...

– С чего бы такое любопытство? – одними губами улыбнулся я и вопросительно приподнял правую бровь.

– Служба, – в голосе женщины лязгнула сталь. – Его Высочество герцог Кале требует задерживать всех подозрительных типов до выяснения! В случае сопротивления – убивать. Или ты мне расскажешь, что забыл в Даркане и почему у тебя такой... э-э-эм... необычный вид, или поедешь вместе с нами в Шану и там будешь разговаривать с дознавателем.

Произнося эту проникновенную речь, Раса сделала незаметный знак рукой правому от меня рыцарю с именем Арви, а тот как бы невзначай снял перчатку и положил ладонь на синюю бляху, что висела у него на груди поверх кирасы.

Детский сад... Готов поставить все своё золото против медяка на то, что у этого парня есть слабые задатки менталиста. Сам он ложь распознать не сумеет, но с помощью такой вот штуки – запросто. Подобными амулетами пользовались ещё стражники в Вайдарре, но, правда, там они этого не скрывали. Видимо, к благородным применять подобное – западло, но если благородный одет не пойми во что и ведёт себя странно, то в качестве исключения можно. Черт, получается, что джентльменам тут на слово не верят, а эти поцы думают, что с помощью детектора лжи способны «прокачать» мастера-убийцу? Ну-ну...

Понимая, что тянуть с ответом не стоит, я пожал плечами и произнёс:

– Если информация о моих перемещениях может как-то помочь герцогу Кале, то передайте ему, что я был в Хельстаде и сейчас возвращаюсь оттуда.

– Отлично, – скосив взгляд на Арви, кивнула женщина. – Но меня больше интересует не то, где ты был, а причина твоего пребывания там.

– Мне нравится богиня Смерти Кильфата, – пожал плечами я и изобразил на лице мечтательную улыбку. – Нравится внешне, как женщина. Я даже обет принёс, что два года не буду надевать латы... Так гораздо проще встретить смерть, и если это случится – значит, я нужен ей! Понимаете? Значит, богине понадобилась моя служба, или... или, может быть, что-то большее...

---

<sup>1</sup> Дестриэ (фр. *destrier*) – крупный боевой рыцарский конь, как правило, жеребец. Термин подразумевает не породу, а определённые свойства коня, предпочтительные для использования его на рыцарских турнирах.

Произнося этот наркоманский бред, я и не думал врать, поскольку обет принёс мысленно, за мгновение до того, как о нем поведал. Да, богов в Арконе упоминать чревато, но Кильфата, думаю, переживет. С богиней у меня «вражда», и эта моя клятва ничего не изменит. А так я и над стражей посмеюсь, и Кильфату потроллю в случае смерти... Сложнее всего оказалось не заржать, глядя на серьезные физиономии солдат и на вытянувшееся лицо их командира.

– А в Хельстад ты ездил, чтобы объясниться богине в любви?! – наконец, не выдержав, ехидно поинтересовалась Раса. – И что Кильфата? Ответила тебе взаимностью?

– Нет, – вздохнул я и опустил взгляд. – Хель сказала, что богиня в ярости...

При этих словах с лица Расы слетела кривая ухмылка.

– Хель?! – выдохнула она. – Ты разговаривал с Хель?!

Женщина резко повернула голову и посмотрела на менталиста. Тот растерянно кивнул и медленно убрал руку с амулета. Одновременно изменились лица солдат. Мужчины смотрели на меня теперь с уважением, женщины – с нескрываемым интересом. Ну ещё бы – парня отшила сама Кильфата и даже спутницу свою попросила ему это передать.

Чтобы окончательно дожать ситуацию, я ещё раз вздохнул и добавил:

– Скажите герцогу, что я ездил в Хельстад за букетом цветов. Белые васильки – цветы смерти, они растут только на кладбище и цветут летом. Алхимики используют их в приготовлении ядов, а я думал подарить богине при встрече.

– Да, кгхм... – Раса кашлянула в кулак, сделала отмашку отряду, приказывая выступить, и перевела взгляд на меня:

– Вопросов больше нет, эрл, и... – она кивнула на Юлю и добавила: – В Ослах хорошая конюшня, там ты сможешь заменить лошадь – эта, как я вижу... хм-м... устала...

Понимая, что речь идёт о ней, Юля вытянула голову и издала возмущенное ржание. Раса поморщилась, видимо, оценив всю прелесть лошадиных зубов, и в этот момент в перестраивающемся отряде с грохотом рухнул на землю один из коней. Спустя мгновение его примеру последовал дестриэ менталиста. Громко заржали лошади, закричали солдаты, емко выругался Арви. Нет, ничего страшного не произошло, оба всадника умело спрыгнули с падающих коней, а сами кони быстро поднялись на ноги, но я, понимая, что Юля в теории может сотворить и не такое, коротко попрощался и, тронув бока лошади, сразу пустил ее рысью.

«Не, так-то все правильно, – думал я пару минут спустя, направляясь к недалекой дороге. – Пока они стояли не двигаясь и практически не производя никаких действий, Юлин перк не работал, но как только лошади тронулись – появилась вероятность неудачного действия».

Немаленькая такая вероятность, потому как пять с половиной процентов – это охренеть как много. Интересно, шанс неудачи рассчитывается применительно к объекту на какой-то промежуток времени или тупо работает на каждое действие? Скорее первое, иначе бы они все там валялись в траве. Хорошо ещё, что я эту сказку им рассказал, иначе точно бы заподозрили в колдовстве – рыцарские кони на землю без причины не падают. Погони-то вроде нет, но все равно нужно поаккуратнее, а то я что-то расслабился. Вспомнил, блин, разбойничью юность...

Не, над стражей посмеяться – святое, но с богами тут шутки плохи, уж я-то это знаю прекрасно. Эту клятву Кильфата может припомнить, и пофигу, что приносил я ее в шутку и про себя. С другой стороны, я ведь не врал. Богиня и впрямь девушка классная. Обидится – подарю ей при встрече букет васильков, я их много набрал на кладбище. Про цветы смерти, правда, придумал, но яд из них и впрямь получается неплохой.

С другой стороны, чего я парюсь? С учётом того амулета других вариантов у меня не было. Ложь бы они распознали, а говорить правду... Не, тогда точно пришлось бы убивать. М-да... Забавно, но теперь мне латы ни в коем случае носить нельзя. Ведь даже узнав о моей клятве, Кильфата не может появиться передо мной, как Сивка-Бурка, и надавать по башке. Карн – не её территория, да и не позволят этого игровые законы. А вот если я клятву нарушу –

она обязана будет меня наказать. Обет-то я приносил именно ей, и, хотя суть клятвы несколько отличалась от того, что я рассказал страже, Кильфату она в любом случае оскорбит. Женщины – существа обидчивые, а уж богини – тем более. В общем, латы мне теперь даже мерить нельзя. Ну да не очень-то и хотелось.

Деревня, к которой я доехал минут через сорок, стояла на берегу небольшого озера, примерно в километре от леса, и со стороны выглядела, как натуральная крепость. Не доезжая сотни метров до ворот, я пустил лошадь шагом и внимательно изучил окрестности. Очень похоже на форт из старого вестерна. Крупное по местным меркам поселение, квадратной формы, обнесено шестиметровой бревенчатой стеной, над которой возвышались узкие угловатые башни. Ворота открыты, четыре человека на страже. Еще по двое на четырех башнях фронтальной стены. Ну да... Задача жителей таких деревень: успеть захлопнуть ворота, подать сигнал и продержаться до подхода баронской дружины, поэтому в случае осады на стены выходит все население без остатка. В Приграничье по-другому не выжить. В свое время разработчики наводнили этот край бандитами всех мастей и кучами агрессивных тварей. Интересно, куда они все подевались сейчас? Ну, бандиты, возможно, поумнели и поступили к барону на службу, а вот чудовища... Я всего-то штук двадцать видел сегодня издалека, да и те в основном – простые хищники. Тут же респ<sup>2</sup> не такой, как в нуболокациях. Нет конкретной привязки к местности. Наверное, тоже поумнели и разбежались кто куда... Впрочем, я могу ошибаться...

За стеной, на каменистом берегу озера – четыре почерневших от непогоды барака, с десятком перевернутых лодок. Чуть дальше дымит небольшая мастерская, на шестах сушатся сети, горит костер, возле которого копошатся семеро местных и три игрока.

Игроки! Черт! Вот кто мне нужен!

Улыбнувшись, я тронул бока кобылы и направил ее к воротам деревни. Сначала порешаю дела, а потом у кого-нибудь из этих товарищей куплю себе портал до Вайдарры. В столицу лучше отправляться во всеоружии.

При моем приближении солдаты в воротах насторожились, но никакой агрессии не проявили. Ну да, из благородных рыцарей тут, наверное, один только местный барон, а этим парням плевать, на чем я езжу и во что экипирован. У них тут немного другие заботы.

Остановившись перед воротами, я кивнул стражникам и спокойно произнёс:

– Добрый день, уважаемые! Эрла Раса сказала мне, что в вашей деревне есть гостиница, в которой я смогу провести ночь. Мне завтра в дорогу, и хотелось бы выспаться.

При упоминании о командире десятка стражи успокоились окончательно. Видимо, эрлу тут знают в каждой деревне, а судя по реакции этих ребят, отношение к ней весьма позитивное. Собственно, на это я и рассчитывал.

– Эрла вас не обманула, – усатый страж в годах оторвал взгляд от моей лошади, посмотрел на меня и махнул рукой себе за спину. – Прямо по дороге, за площадью, трактир одноухого Сэда. Там и комнаты есть, и пиво, и шышлыг...

– Что такое шышлыг? – поморщился я, удивленно глядя на стража.

Тот на мгновение задумался, но его выручил молодой рябой парень с торчащими из-под шлема рыжими патлами:

– Да это пришлые научили одноухого по-особенному жарить мясо, – с улыбкой пояснил он. – Маленькими кусками на тонких железных прутьях. Вы попробуйте, господин, вам понравится.

– Обязательно, – кивнул я, затем не торопясь въехал на территорию деревни, и... И в этот момент себя проявила Юлия...

---

<sup>2</sup> Респ, респаун (от англ. Respawn) – перерождение, возрождение мобов и монстров. Может обозначать как время, так и место возрождения. Спауниться (спавниться) – появляться с определенной частотой.

Нет, сама-то лошадь шла спокойно и забавно шевелила ушами, но одна из воротных створок такого соседства не выдержала. С противным скрежетом обломилась стальные крепления, свистнули оборвавшиеся цепи, бросились врассыпную стражники, и оббитая железом махина рухнула на землю, подняв целое облако пыли.

Уезжать сразу было нельзя, поскольку это выглядело бы как минимум подозрительно, поэтому я спрыгнул с лошади и изобразил на физиономии удивление. Ведь ворота в таких деревнях просто так не ломаются, и какая-то реакция обязательна.

Что-то орали со стены стражники, к воротам потянулся обеспокоенный народ, и мне пришлось отойти вместе с лошадью в сторону, чтобы особо не отсвечивать и в то же время оставаться на виду. То, что это оказалось не лучшей идеей, я понял, когда какой-то мужик, что прибежал на шум и встал недалеко от меня, вытащил флягу, но вместо глотки вылил её себе на брюхо. Когда же ровная, присыпанная песком площадка словно бы превратилась в натуральный каток, и народ начал валиться с ног, я решил не испытывать судьбу и, отпустив Юлю, пошёл прочь, кляня себя за беспросветную тупость.

Была у меня мысль отпустить кобылу заранее, но пришла она поздно – в паре километров от деревни, когда я уже находился в поле зрения часовых. Ну а какой, скажите, дурак пойдёт пешком при наличии лошади? Следовало хотя бы перед воротами отпустить, но кто ж знал, что створка обрушится и сюда столько народа сбежится? Там же шанс совсем маленький был... Вот ведь черт! Одна кобыла, а столько шума! Если бы я сюда с Мирной и скелетами заявился, вряд ли они бы так всполошились. Хотя все вроде живы – и хрен с ним. Если никто не погиб, то почешут репы, поматерятся и разойдутся. Да и вряд ли вообще кто-то сможет подумать, что ворота, способные выдержать не один десяток ударов тарана, сломала старая невзрачная кляча одним только фактом своего присутствия. А то, что упало человек пять – так под ноги смотреть надо, а не по сторонам пялиться.

Успокоив себя таким образом, я хмыкнул и внимательно оглядел стоящие вдоль дороги дома. Хм-м... Ощущение такое, что попал в воинскую часть. Однотипные жилые бараки, сложенные из неотесанных бревен, тянулись до небольшой площади, на которой находилось здание администрации и с полдюжины торговых лавок. Ни одного ребенка я на улице не заметил, но зато все местные жители оказались вооружены и носили какую-никакую, но защиту. Вкупе с отсутствием возделанной земли – можно сделать вывод, что никакая это не деревня, а самый что ни на есть военный городок. А то, что на карте написано, так и на заборе тоже разное пишут...

Выйдя на площадь, я по широкой дуге обошел лежащую возле колодца собаку, делая вид, что внимательно изучаю вывески. Одна из них привлекла мое внимание: *«Зелья и Эликсиры. Исследование. Ханс Реген. Мастер Зельеварения. Мастер-исследователь (реагенты)»*. Интересно...

Возле двухэтажного дома с плоской крышей, в котором находилась алхимическая мастерская, был разбит цветник, разделенный дорожками на треугольные клумбы. Небольшую веранду во дворе увивал плющ, семь изогнутых декоративных грядок благодаря правильно подобранным цветам напоминали лежащую на земле радугу. Достаточно необычно все это выглядело здесь, но алхимику без цветов никак, особенно если он занимается зельеварением. Впрочем, зелья мне без надобности, а вот встретить в случайной дыре целого мастера-исследователя иначе как удачей не назовешь. Хотя сам я дальше Шанамы не забирался, поэтому не знаю, как у них тут все устроено. Да и пофигу, собственно, но конкретно этот мастер мне может очень помочь. Не считая *Черного лотоса*, я вынес из Лимба двадцать семь видов реагентов, восемь из которых – редкие. Мастер-исследователь – это, конечно, не профессор из Ровендума, но свойства редких реагентов определит без проблем. Вопрос только в цене...

Разработчики в свое время ввели грабительские расценки на определение скрытых свойств. Начиная со второго: два, десять, пятьдесят и сто золотых соответственно. То есть

полное опознание реагента с одним открытым свойством и четырьмя скрытыми обошлось бы игроку в сто шестьдесят две золотые монеты. Почти полкило золота или миллион российских рублей. Ну, сейчас-то у меня денег достаточно, но именно поэтому я сначала пойду в гостиницу, а уже потом загляну сюда.

Придя к такому решению, я подмигнул лежащей на земле собаке, усмехнулся и продолжил свой путь.

## Глава 4

Как все-таки быстро меняется настроение. Пару минут назад я бесился от собственной тупости, а сейчас ничего так, нормально – не улыбаюсь только из-за того, чтобы не выглядеть идиотом. Нет, тупым я себя считать не перестал, но радость вымысла из головы досаду. Ну а как иначе? В Вайдарре же – практически у всех нормальных алхимиков мастерские прикрыты специальными просветами, которые на раз обнаруживают *Личину*. Искать алхимика у бандитов? Ну был там вроде один товарищ, но просто так меня с ним никто не сведёт, да и хрен его знает, что после обновления происходит в столице. Чтобы осмотреться на месте, понадобится время, а с ним-то у меня как раз проблемы. Нет, понятно, что опознание реагента не приблизит меня к рецепту, но я хотя бы начну понимать, что из всего этого можно приготовить и в каком направлении искать.

Двухэтажное здание трактира стояло в глубине просторного двора, обнесённого невысоким забором. Сюда я добрался минут за пять. Мог бы и быстрее, но спешка, как известно, нужна для двух вещей, которые, к счастью, со мной случиться не могут, а вот пути отхода разведать необходимо. Это все-таки территория врага, и любой из местных, прикончив меня, от этого факта испытает множественный оргазм. Так вот, я им такой радости доставлять не хочу.

Зайдя во двор трактира, я быстро оглядел территорию и не торопясь направился к дверям. Все стандартно: колодец, конюшня, курятник и три потемневших сарая для хранения инвентаря. Трактир носит название «У одноухого Сэда». На вывеске нарисована обезьянья голова с торчащим сбоку ножом. Не, вряд ли они тут шашлык из обезьян делают, это просто у художника руки росли из известного места, а нож, наверное, нарисован, чтобы показать, как именно хозяин заведения лишился уха. История в картинках... М-да...

Возле конюшни о чем-то разговаривали мужчина и женщина, молодой парень затаскивал в сарай нарубленные дрова. Никто из них на меня внимания не обратил, и я, не особо расстроившись по этому поводу, подошел ко входу и потянул на себя массивную дубовую дверь.

«Черт! Как же давно не ел нормальной еды!» – было первое, что я подумал, как только зашел внутрь.

Едой пахло так, что мне стоило немалого труда не расплыться в улыбке и сохранить бесстрастную физиономию. Тушеная капуста, вино, свежее пиво, и над всем этим – дразнящий аромат жарящегося мяса...

Вот не понимаю я этих веганов. Как можно это променять на траву?! Нет, я никого не осуждаю: в условиях развитой цивилизации каждый сходит с ума как хочет. Только вот с природой-матушкой не поспоришь, и травоядные всегда оказываются в чьем-то желудке. В буквальном или переносном смысле – не важно. Ну а в Арконе этот закон работает особенно четко.

Трактир внешне напоминал тот, где мы с Картом встретили Шушу. Просторный зал в виде перевернутой буквы «Г», очаг в человеческий рост, с огромным котлом и десятком шампуров, возле которых дежурил молодой парень в серой рубахе. Двенадцать дубовых столов в видимой части и четыре колонны по центру, с висящими на них головами зверей. Конечно, не «Лебедь» в Вайдарре, но для Приграничья – нормально.

Зайдя внутрь, я краем глаза оценил обстановку и, не задерживаясь у дверей, направился к стойке, находящейся прямо напротив входа.

Последнее дело выставять себя в незнакомом месте на всеобщее обозрение. Кому нужно – заметит и так, а остальные – пусть сидят и пьют дальше. Лишние конфликты мне без надобности, я и так сегодня уже достаточно накосячил.

Место за стойкой пустовало, я сделал вид, что рассматриваю бутылки на стеллажах, а сам краем глаза продолжил изучать местных. Краем глаза, м-да... Не передать, как меня бомбит по этому поводу. Ладно, проехали... Полгода срок небольшой, но повязку себе на физионо-

мию все равно нужно будет найти нормальную вместо этого обрывка, что я откопал у себя в сумке. Да и вообще о потерянном глазе лучше не думать, чтобышний раз не расстраиваться. Дерьмо в жизни случается, и от этого никуда не уйдёшь.

Всего в видимой части зала, не считая повара, находилось шестнадцать человек: десять мужчин и шесть женщин. Вели себя достаточно тихо для подобного заведения, а причина такого их поведения сидела в углу обеденного зала и буравила меня холодным презрительным взглядом. Сотник баронской дружины, капитан Дарс – рыцарь без родового имени – самый главный перец в этой деревне. Триста седьмой уровень и сто двадцать миллионов ХП. Сидит в обществе женщины-мага и худого длинноносого жреца в светло-бежевой рясе – служителя Мирта. Последние не обратили на меня внимания, а этому товарищу, видимо, не понравился мой прикид. Ну да и пошёл он на фиг – в чем хочу, в том и хожу.

Трактирщик появился через минуту из комнаты за стойкой, и при взгляде на него я понял, что у художника, рисовавшего вывеску, с руками было все очень даже нормально. Двух с небольшим метров ростом, с широченными плечами и изуродованным шрамами лицом – тут действительно проще обезьяну нарисовать, чем такое. Впрочем, определенное сходство прослеживалось все равно: массивные надбровные дуги, низкий лоб, широкие скулы... Хотя – не с моей рожей придирается. У него зато оба глаза на месте, в отличие от меня...

Мужик быстро принял заказ, выдал ключ от комнаты на втором этаже, налил пол-литровую кружку светлого пива и попросил двадцать минут подождать. Расплатившись, я забрал пиво и чисто по привычке сел за опорную колонну – так, чтобы меня практически не было видно остальным.

Странное дело, но ещё возле стойки я поймал себя на мысли, что люди, собравшиеся в таком количестве в одном месте, почему-то перестали меня раздражать. Нет, я отношусь к ним ко всем так же, но если раньше в подобной ситуации я испытывал дискомфорт, то сейчас его нет. Не знаю... То ли это потому, что я давно не видел людей, то ли что-то изменилось во мне. Попытки тому виной или второе рождение – пофигу, главное, что так мне намного комфортнее.

Я вздохнул, поправил тряпку на лице, сделал небольшой глоток из кружки и блаженно зажмурился. Нет, мне не очень нравится пиво, но если долго его не пить, то в момент первого глотка мир словно замирает... А сейчас еще и ощущения такие же, как двадцать пять лет назад, когда Сашка Осипов украл бутылку «Балтики» у какого-то мужика и мы её потом распили на двоих в туалете. Наверное, это из-за обстановки. Правда, тогда двум пацанам могло влететь за сам факт употребления пива, а сейчас у всех людей вокруг гораздо более веские причины надавать мне по башке. Одна только створка ворот сколько стоит. «Кстати, а какого хрена в деревне ворота сломаны, а командир тут сидит и пялится на посетителей?» – возмутился я про себя и, что называется, накаркал.

Из-за колонны вышел сотник. Не отрывая от меня взгляда, он ногой сдвинул скамейку, сел напротив и, чуть подавшись вперёд, произнёс, выплевывая слова мне в лицо:

– С какой целью ты прибыл в Четыре Оsla, эрл, и почему вырядился, как клоун?!

Голос сотника прогрехотал в относительной тишине тяжелым полковым барабаном, и весь трактир замер, ожидая развития ситуации.

«М-да... Вот почему мне так сегодня везёт? – вздохнул я, продумывая варианты ответа. – Этот кретин, очевидно, хочет подражаться. Спроси он просто о цели моего пребывания – я бы ответил, и тему бы закрыли, но вторым вопросом он меня оскорбил. Не меня, понятно, а того, кого видит перед собой, но это не важно. Если я промолчу – он просто прикажет меня арестовать по какому-нибудь глупому поводу, если отвечу – все закончится дракой. Дуэли в Эрантии принято проводить в двенадцать часов дня, это время прошло, значит, сегодня драка не состоится. Ну вот и чудненько...»

Мысленно досчитав до тридцати, я сделал глоток из кружки, медленно поставил её на стол и поднял на сотника взгляд:



– Направляюсь из Хельстада в Вайдарру – это ответ на твой первый вопрос, – с легкой улыбкой пояснил я. – Что же до второго... Ты знаешь, эрл, отсутствие лат не мешает мне срубить башку одному ослу. Жаль только, деревню эту придётся переименовать, поскольку здесь станет на одного осла меньше...

После этих моих слов замолчали даже сверчки, парень возле очага застыл с шампуром в руке, боясь пошевелиться. Я ожидал, что сотник взорвется, но этого не случилось. Он молчал секунд пять, переваривая услышанное, затем подался вперёд и, ослабившись, вкрадчиво произнёс:

– Ты мне угрожаешь, щенок?

– Нет, – отрицательно покачал головой я и улыбнулся шире. – Я никогда никому не угрожаю. Я предпочитаю убивать сразу.

– Завтра в полдень на площадке возле конюшни, – прорычал Дарс и, поднявшись из-за стола, презрительно усмехнулся. – И не вздумай сбежать, убийца. За этим я прослежу.

Он, видимо, ждал, что я что-то отвечу, но не дождался и, гремя железом, отправился на своё место. Обеденный зал стал потихоньку оживать, а я сидел, смотрел на лужицу пива, которое расплескал этот придурок, и пытался сообразить, что ему все-таки от меня было надо. Ведь дело тут совсем не в броне – за такое не убивают, а ему хочется обязательно меня убить. Но почему? Не иначе, тот крысёныш в бежевой рясе что-то нашептал сотнику на ухо... Сквозь *Личину* не видит, но почувствовал во мне Тьму? Скорее всего, так и есть. Блин, ну какие все-таки уроды! *Личина* не скрывает ХП, и эти козлы видят, что я намного слабее любого из них, но... Может, и правда дожждаться полудня, завалить этого сотника, а потом перебить всех, кто придёт поглазеть на мою смерть? Их тут всего-то человек триста, но пока они сообразят, что к чему, я с Мирной и скелетами уже проскочу за ворота... «Нет!!!» – мысленно оборвал себя я, стиснул зубы и сделал пару глубоких вдохов. Слишком рискованно, а мне сейчас рисковать нельзя. Поэтому завтра с утра я заскочу к алхимику и спокойно свалю, а они пусть живут до поры. Глядишь, когда-нибудь и свидимся.

Забрав спустя некоторое время свой заказ, я убрал его в сумку и через зал направился к лестнице. При моем приближении солдаты за столами замолкали и провожали меня взглядами. В глазах интерес – так собравшиеся на площади зеваки смотрят на приговоренного к казни преступника, и лишь только во взгляде совсем молодой женщины по имени Меда я прочитал досаду и сострадание. Интересно, с какого хрена ей жалеть незнакомого мужика? Хотя, может быть, эта Меда – просто хороший человек? Не знаю...

Поднявшись на второй этаж и пройдя в конец коридора, я открыл ключом нужную дверь и... облегченно выдохнул. Ничего не изменилось. Личная комната осталась тем, чем была, и в ней по-прежнему можно закрыться от всего мира.

Захлопнув и заперев дверь, я сразу, по привычке, открыл окно, затем обернулся, оглядел комнату и замер, обуреваемый накатившими чувствами. Черт... Полгода всего прошло, а кажется – целая вечность.

В последнее мое посещение я был ещё не одинок... Готовился стать гиссом Старшего Дома Кладд и мечтал жениться на Даше... Сейчас за спиной пытки, предательство, побег, полгода тоски, проклятье Ракота, потерянный глаз и... И убитый моими руками бог, и очищение Храма, и скелеты, и Мирна, и самый лучший в мире фамильяр с самым прикольным маунтом. А ещё где-то в Вайдарре меня дожидается Карт, а в сумке лежит чёрный фламберг, который подарила мне мама... Всего полгода... Блин, всего полгода...

За время моего отсутствия в комнате не появилось и пылинки. Тут же примерно как в инвентаре у игрока: продукты не портятся, оружие не ржавеет.

Стащив с лица повязку, я кинул её на стол, пересек комнату и нажал кнопку на кофемашине. Потом подошёл к фотографии деда и минут десять смотрел ему в глаза, мысленно

рассказывая о своих победах и неудачах. Я всегда делал так раньше, возвращаясь в конце лета из лагеря, продолжаю делать это и сейчас...

Кофе уже приготовился, но я все говорил и говорил. Уверен, он меня слышит. Ведь я ношу в себе не только Тьму. С каждым прожитым годом я все больше узнаю в себе деда Семена...

Закончив говорить, кивнул, затем снял со стены рамку с фотографией улыбающейся Даши, аккуратно смахнул с неё несуществующую пыль и положил в стоящий в углу сундук.

У меня нет ненависти к бывшей подруге, только досада... Досада на случившееся. Так бывает, когда перед твоим носом уходит с остановки автобус... Можно обвинять в этом кого угодно: себя, водителя, министерство транспорта, но ничего ты уже не изменишь – просто так легли карты. Та Даша, что на фотографии – она ещё там, в прошлом – со мной, вот и пусть остаётся на память.

Закрыв крышку сундука, я направился к кофемашине, когда вспомнил одну важную вещь и, повернув направо, толкнул дверь душевой комнаты. Подойдя к зеркалу, на мгновение замер, затем поднял взгляд и... со вздохом покачал головой. М-да... И я, и не я – одновременно. В целом все вроде то же, но... Плечи стали заметно шире, сантиметров на десять увеличился рост. Кожа стала светлее, волосы отросли до плеч, четче обозначились скулы. Возле правого глаза появились морщины, на месте левого – глубокий уродливый шрам. Эти полгода состарили меня лет на десять. Так-то выгляжу вроде нормально, но и что с того? Мне всегда было плевать на внешность, глаз бы кто вернул – это да...

Выйдя из душевой, я забрал кофе, уселся в своё кресло и выдохнул. Хрен с ним со всем! Я наконец-то добрался до очередного пит-стопа! Семнадцать часов у меня есть, и нужно все успеть. Поест, помыться, наварить эликсиров и яда, подумать над дальнейшими действиями... Дел много, но сначала все-таки кофе.

Вдохнув подзабытый аромат свежеприготовленного напитка, я сделал маленький глоток, поставил чашку на стол и с улыбкой откинулся в кресле. Да пофигу на этого дурака-сотника, сегодняшние косяки и потерянный глаз. Все ведь не так уж и плохо... Цой в свое время пел про пачку сигарет, но курящий разбойник – это, как минимум, глупо. Ведь по запаху табака тебя можно легко обнаружить. Кофе же таких проблем не создает, поэтому я выбираю его...

Провозился я в итоге до позднего вечера, и это при том, что еда и мытьё заняли у меня максимум час. Шашлык оказался великолепен. Уж не знаю, кто конкретно научил местных его готовить, но уверен, что этот товарищ жил или в моей стране, или где-то у ближайших соседей, потому как приготовленное на углях мясо шашлыком называют только у нас.

Закончив есть, быстро принял душ, вырезал на глаз повязку из куса черного шелка и, усевшись за компьютер, погрузился в чтение логов последних боев. После того, как в Средоточии Тьмы мой меч напитался стихией, с уроном стали происходить непонятки. В позитивном, понятно, направлении, но все равно – грош цена тому игроку, который не понимает, на сколько он может продамажить свою цель за определенный промежуток времени.

По информации из меню персонажа средний урон с удара у меня – около трех миллионов, но по факту эти числа значительно больше. За три часа анализа удалось выяснить, что темное свечение вокруг клинка добавляет мне от одного до трех миллионов к удару. Крыты вырастают соответственно, и за время действия *Тени Тьмы* мой средний урон составит примерно сто семьдесят миллионов. И все это без учёта действия аур. По богам и их спутникам прилетает пятикратно – Йоклу за десять секунд я продамажил практически на миллиард, но самый большой урон меч выдает по порождениям Мрака. В захватившее храм чудовище с удара прилетало по полмиллиарда, то есть примерно в шесть раз больше, чем по спутнице Ллос...

Вот, собственно, все, что за эти три часа мне удалось выяснить. Не, так-то вроде логично – Жнец создан для разрушения статуи в Лууу, и грязная Тьма должна страдать от него больше, чем кто бы то ни было, однако мне все-таки хотелось бы понимать, как оно все

работает. Сколько мой меч может еще впитать Тьмы? Увеличится ли от этого урон? И сколько этого урона нужно для того, чтобы разрушить статую? Куча вопросов, и ни одного внятного ответа. Собственно, как и всегда...

Закончив считать, я установил на полу алхимический стол, вывел перед глазами список имеющихся реагентов и подвис, внезапно осознав, что я уже давно перерос свои яды. Ведь даже *Кровь каменного червя*, ради которой я в своё время сцепился с бойцами Дома Акри, за десять секунд продамажит цель всего-то на двести пятьдесят тысяч. В сравнении с тремя миллионами, что я сейчас наношу за удар – это выглядит совсем несерьёзно.

Идея пришла через пару минут, и решение оказалось элементарным. Даже не верилось, что оно будет работать. Дело в том, что простейший яд из остролиста и мароны, которым пользуются низкоуровневые PvE<sup>3</sup> – разбойники, помимо нанесения трёхсот единиц урона вешает дебафф, снижающий все сопротивления цели на два процента. Прикольная штука в том случае, если в твоём отряде есть маги, но игроки использовали этот яд только по уровню, поскольку дальше появлялись другие, более мощные. Урон мне, понятно, без надобности, но эти два процента, которые превратятся в четыре благодаря моему званию – выглядят очень неплохо. С Аурой Шона, конечно, не сравнится, но зато этот яд не имеет кулдауна и будет обновляться на цели с каждым новым ударом. Остролиста у меня достаточно, марону легко заменить собранными на кладбище васильками, и я, запустив производство двадцати пузырьков, отправился разгребать вещи.

Рассортировав все добытое, я оставил себе двести золотых, отложил пару *желез костяного ракса* для завтрашнего опознания и до ночи варил разные низкоуровневые эликсиры. После произошедшего в обеденном зале мне не очень хотелось идти завтра к алхимику, но я привык доводить задуманное до конца. Поэтому я опознаю один реагент и сваю из деревни, не нарушив при этом своих привычек.

Лавка открывается в девять, и хорошо, если мастер успеет выполнить работу до десяти. После этого мне еще нужно договориться с кем-нибудь из тех игроков, которых я видел утром у озера, но это – самое простое из задуманного. Портал в Вайдарру по старым расценкам стоил не дороже одного золотого, а если предложить десять, так ко мне еще и очередь выстроится из желающих.

Закончив все запланированные дела, я быстро поужинал, помылся и лег спать, поставив будильник на восемь.

---

<sup>3</sup> PVE (сокр. от англ. Player versus environment) – игрок против окружения.

## Глава 5

Проснувшись за минуту до звонка будильника, я быстро принял душ, поел, затем выглянул в окно, внимательно осмотрел задний двор гостиницы и хмыкнул, заметив два темно-оранжевых пятна. М-да... Этот урод все-таки выставил за мной слежку. Прямо какое-то дежавю... Правда, сейчас выход свободен, так что никого убивать не придётся. Ребята на работе, вот и пусть работают, мне они не мешают.

Отойдя от окна и усевшись за стол, я внимательно изучил содержимое сумки: алхимия, деньги, запас кофе, еда, сырое мясо для Шона... Вроде все взял, но... Я задумчиво оглядел комнату, вздохнул и, подойдя к сундуку, вытащил из него три сотни монет. Не знаю, но у меня такое чувство, что в следующий раз я сюда попаду нескоро, а деньги однозначно потребуются. Триста золотых – это огромная сумма, и просто так на мобах её не нафармить. Нет, можно, конечно, кого-то убить, но не хочется делать это ради золота. Неписей убивать легко, а вот с живыми дело обстоит иначе. Как же все было просто до обновления, и как сложно стало сейчас...

Убрав монеты в сумку, я поставил вариться кофе, а сам принялся смазывать ядом клинок. Времени ещё предостаточно, и не стоит пренебрегать мелочами. Четыре процента снижения защиты от Тьмы – это минимум пять миллионов урона на время действия навыка. Шона сейчас призывать нельзя, так что эта прибавка окажется нелишней.

Нанеся яд и выпив кофе на дорожку, я подтянул на броне ремни и, уйдя в инвиз, выбрался через окно на улицу.

Солнце уже светило вовсю, но мне оно глобальных проблем не доставляло. Головная боль – ерунда, потерпеть можно, а тот урон, что я получаю от *Проклятья солнечного света*, тут же компенсируется регеном кольца. Полоска ХП при этом не двигается и Система не выкидывает меня из *Невидимости*. Главное – не забывать накидывать капюшон, но уж это-то я точно никогда не забуду. За прошедшие несколько дней боль отучила меня забывать...

Обогнув телегу посреди двора, я спокойно прошёл мимо стоящего рядом с ней согляд-тая, легко перемахнул забор и направился к площади.

Людей на улице мне попадалось немного, что, собственно, неудивительно для утра. В небольших населенных пунктах и до обновления каждый непись был при деле, а уж сейчас-то, думаю, они вообще круглосуточно впахивают.

Возле ворот все ещё копошились люди. Оттуда доносились лязг цепей и редкие удары тяжелого молота. Створку вроде уже установили на место, и в душе не имею, чем они там еще могут заниматься. Впрочем – пофигу. Прислушавшись к себе и не найдя даже капли стыда за содеянное, я по большой дуге обогнул знакомую собаку, которая лежала точно на том же месте, что и вчера, и, пройдя мимо клумб, завернул за здание, в котором располагалась мастерская алхимика. Никого вроде нет, но появляться из воздуха посреди площади – дело совершенно неблагодарное.

Времени до открытия оставалось минут пять, поэтому я не спеша обошёл дом по периметру, внимательно осмотрел окна и прикинул возможные пути отхода. Нет, не думаю, что может что-то произойти, но старые привычки никуда не делись, да и спасали они меня не раз и не два...

Закончив осмотр и вернувшись на прежнее место, я дождался, пока через площадь проедет телега с дровами, затем скинул *Невидимость* и быстро зашёл внутрь.

В первый момент мне показалось, что я попал в зал для приемов какого-нибудь графского замка. Большое прямоугольное помещение занимало практически весь первый этаж, и, несмотря на свет магических светильников, тут царил полумрак. Два потрескавшихся кожаных дивана возле правой стены, с десятков картин на стенах, три больших шкафа с выставлен-

ными образцами и оскаленная голова огромного белого волка на стене за прилавком. Справа ведет вверх широкая лестница. Под ней приоткрытая дверь, из-за которой доносятся едва различимые звуки. Хм-м... А неплохо они тут, в своей деревне, устроились. Картины, чучело, старинная мебель... Этому домику даже Хогвартс бы позавидовал...

Место за прилавком пустовало и, хотя колокольчик над дверью уже известил хозяина о посетителе, я, чтобы просто так не стоять, направился к одному из шкафов, с любопытством оглядывая магазин и восхищаясь мастерством его оформления.

К запахам кожи и дерева примешивался едва заметный аромат розмарина. Громко тикали на стене часы, с картин смотрели какие-то хорошо одетые люди, тускло горели магические фонари, угрожающе скалились зубы огромного волка... На Земле такие магазины бывают только в книжках и кинофильмах, потому что невозможно в реальности так хорошо передать атмосферу волшебства. Разве только в детстве, в Новый год, ощущаешь что-то подобное, но с возрастом это, к сожалению, проходит...

Хозяин не торопился, и я успел рассмотреть весь выложенный на витринах товар. Ничего на самом деле интересного – стандартный ассортимент для продажи игрокам. Зелья на ХП, ману, скорость, запас сил; эликсиры защит, разложенные по тарелочкам реагенты... Местные такими пользуются редко, а наплыва игроков пока не произошло. Вот и пылятся эти мензурки на полках в ожидании своего часа, который, возможно, никогда не настанет. Нет, я не думаю, что в Эрантии с землянами обошлись так же, как в Антруме, но введение боли и штрафы за смерть все равно внесли свои коррективы. Сюда теперь если кто и доедет, то только самые смелые и отчаянные ребята, но их будет гораздо меньше, чем когда-то планировалось.

Коммунизм в Четырех Ослах пока не построили, поэтому все образцы хранились за гномьим стеклом, по прочности не уступающим стали. Толстые доски шкафов, скорее всего, зачарованы от огня и укреплены алхимическими присадками, а с замками мне, наверное, и за пару часов не управиться. Не, красть я ничего тут, понятно, не собираюсь. С деньгами я честный, поэтому просто смотрю, осваиваюсь, хотя... Хотя, если пару раз махнуть мечом, думаю, отмычки уже не понадобятся. Вряд ли такой замок выстоит перед великим оружием.

Размышляя таким образом, я остановился возле последнего шкафа, когда за спиной наконец скрипнула дверь и в зале появился хозяин.

Заметив посетителя, он на мгновение замер, видимо, не поверив своим глазам, но потом спохватился и быстро направился за прилавок.

Дергаться и оборачиваться я не стал, а наоборот, сделал вид, что ничего не услышал. Мне прекрасно было видно все происходящее за спиной в отражении, а понаблюдать за человеком порой полезно, особенно когда он ни о чем не догадывается. Впрочем, на этот раз ничего интересного я не увидел. Зайдя за прилавок, мастер натянул на лицо учтивую улыбку и, глядя на меня, произнёс:

– Доброе утро, эрл! Простите, что заставил вас ждать.

Обернувшись, я молча кивнул и направился к нему.

Мастер Ханс Реген оказался магом Воздуха и внешне отдаленно напоминал эльфа. Правильные черты лица, прямой нос, коротко подстриженная борода, кожаный фартук с пятнами от неудачных экспериментов. Стандартный, в общем-то, вид, да вот только взгляд его серьезно диссонировал с внешностью. Цепкий, холодный, изучающий... Обладатель такого взгляда без проблем загонит тебе в спину нож и пойдёт дальше как ни в чем не бывало. Впрочем, это не Москва, а Приграничье Эрантии – тут, наверное, по-другому не выживешь.

– Здравствуй, мастер, – подойдя к прилавку, я откинул с головы капюшон и кивнул в сторону входа: – На вывеске написано, что ты исследователь. Мне нужно опознать три свойства на реагенте.

– Без проблем, эрл, – губы алхимика тронула улыбка. – Это вам обойдется в сто шестьдесят золотых и примерно полчаса ожидания. Давайте, что там у вас?

– Вот... – я выложил на стол кожаный сверток, развернул и продемонстрировал Хансу *Ядовитую железу Костяного ракса*. – Мне видны только яд и уязвимость к холоду...

Мастер внимательно рассмотрел лежащий на столе кусок мяса и взгляд его вдруг словно натолкнулся на камень. Брови удивленно поползли вверх, но длилось это всего мгновение, после чего лицо алхимика снова приняло холодно-учтивое выражение.

– Где вы взяли это, эрл? – поинтересовался он, посмотрев мне в глаза. – Надеюсь, не рядом с деревней?

– В Хельстаде поднял с трупа какой-то твари, похожей на костяную гончую, – без запинки выдал я заготовленное заранее объяснение. – А сейчас направляюсь в Вайдарру и подумал, что смогу это выгодно там продать...

– А *Познание сути* у вас?..

– Второй ранг – экспериментатор, – со вздохом пояснил я. – Поэтому сам определить смог только два свойства...

– Ясно, – Ханс Реген кивнул и забрал реагент с прилавка. – Я выполню, что вы просите, эрл, только подождать придётся чуть дольше... – увидев мелькнувшее на моем лице сомнение, он сделал успокаивающий жест и пояснил: – Минут пять, десять максимум. У меня просто закончилась крепкая жарка, а она нужна для опознания третьего свойства. Сейчас отправлю за ней ученика – он как раз за это время и обернется. Подождите здесь, или можете зайти позже.

– Да, хорошо, – я посмотрел на часы и направился к одному из диванов, пытаясь поймать ускользающую мысль.

Что-то тут нечисто... Не, так-то все вроде складывается нормально: на часах двенадцать минут десятого, и закончит он максимум в десять, как, собственно, я и рассчитывал. Цена тоже прежняя, но... Хм-м... Он же сначала четко обозначил временные границы, хотя прекрасно знал, что у него закончился спирт... Ученик кого-то должен привести? Для чего? Меня хотят убить? Ограбить? Да блин! Это уже чистая паранойя! Все торгаши сначала с три короба наврут, а уже потом бегут искать нужный товар. Что в Арконе, что на Земле – везде одинаково. Так что заморачиваться нужно будет лишь в том случае, если он вдруг попытается потянуть время. Все остальное – пофигу...

Алхимик скрылся за дверью, а спустя пару минут оттуда показался взъерошенный чернявый тип жуликоватого вида в синей ученической мантии. Буркнув неразборчивое приветствие, он быстро пересек зал и, звякнув колокольчиком, вышел на улицу.

«Ну да, забегаешь тут, – подумал я, проводив парня взглядом. – Сто шестьдесят золотых – сумма по местным меркам огромная. Месячный доход такого вот магазина как минимум. В Вайдарре у алхимиков дела обстоят получше, но тут не Вайдарра, и ради таких денег, наверное, забегает даже тот дурак-капитан. Со жрецом Мирта на пару по главной улице – до ворот и обратно...»

Представив себе эту картину в красках, я улыбнулся и пошёл вдоль стены, рассматривая лица людей на картинах. В детстве я любил разглядывать портреты, фантазируя, какими при жизни были изображённые на них люди. Вот и сейчас, когда есть время, почему бы не потратить его таким образом? Подписей под картинами не было, но, судя по холёным, надменным физиономиям, все эти люди – дворяне. Девять мужчин и одна женщина. Возможно, местный барон со своей родней или герцог – кто знает...

Обойдя зал по периметру и остановившись возле последней картины, я вдруг почувствовал себя неуютно. В воздухе повеяло холодком, и... словно изменились лица изображённых на портретах людей. Теперь они смотрели на меня осуждающе... Не понимая, что происходит, я на всякий случай проверил *Личину*, автоматически пробежал пальцами по мензуркам на поясе и, не найдя ответа, направился к одному из диванов.

Когда я проходил мимо прилавка, с улицы донёсся подозрительный шум, входная дверь распахнулась, и... Вот что значит «помяни черта»... В магазин, гремя железом, ввалился капи-

тан Дарс в сопровождении крысоподобного жреца в бежевой мантии. Следом за ними зашли пятеро солдат, в одном из которых я узнал ту девушку из трактира, по имени Меда. В руках бойцов – взведённые арбалеты, острия болтов направлены на меня. В довесок ко всему один из них махнул от входа рукой и повесил на меня *Метку Охотника*.

М-да... Ребята настроены решительно, и я зачем-то им нужен живым. В противном случае – атаквали бы сразу. Интересно... но еще интереснее: где я успел спалиться? Ведь не просто же так алхимик отправил за ними ученика. Ладно, потом об этом подумаю, что по факту? С *Меткой Охотника* в *Невидимости* не побегать, скелетов, Мирну и Шона призвать можно только на улице. Попробовать прорваться к дверям, или по лестнице наверх и через крышу? *Метка* слетит только на километровой дистанции, а если убить того, кто ее повесил, она провисит еще минут пять. Не, так-то у меня и в открытом бою хорошие шансы, девчонку только убивать не хочется. Она же и трех секунд не простоит в моей *ауре*...

– Стой где стоишь! – с порога приказал Дарс и, пройдя вперед, остановился в четырех метрах напротив.

Сейчас он совсем не походил на того быка, которого изображал из себя в трактире: спокойный оценивающий взгляд, правильные движения, ладонь обманчиво небрежно придерживает рукоять лежащего на плече клеймора... Матёрый волчара... Ну да, абы кому никто не доверит командовать гарнизоном приграничной деревни, только вот мне положить на весь его опыт и навыки. Жрец Мирта, имя которого для меня по-прежнему скрыто, встал в паре метров справа от капитана, арбалетки прошли вперёд и, не опуская оружия, образовали полукруг – так, что Меда оказалась слева от меня в пяти метрах. Сзади скрипнула дверь. Появившийся в зале алхимик *Прыжком* переместился вперед и перекрыл мне дорогу наверх. Ну вот и все в сборе – можно начинать.

Понимая, что вязать меня начнут прямо сейчас, я как бы невзначай сделал два небольших шага в сторону Меды и, удивленно посмотрев на капитана, поинтересовался:

– Какие-то проблемы, господа? Или вы просто заглянули помастурбировать друг другу на брудершафт?

– Проблемы у тебя, тварь! – сухо произнёс жрец и выбросил вперед правую руку.

Одновременно с этим с его ладони сорвалась ослепительно белая искра и, загоревшись в полумраке маленьким солнцем, с шипением ударила меня в живот. Перед глазами полыхнули оранжевые круги, тело скрутила короткая судорога, системный лог сообщил о *Парализации*, в ярко-алые цвета перекрасились полосы окруживших меня людей. Сука! Но именно этого я и ждал. У жреца и мага есть минимум два контроля, и лучше спровоцировать их применение, чем оказаться беспомощным в самый неподходящий момент. Сейчас... сейчас они чуть-чуть расслабятся, и тогда...

– Говорил тебе, что это иллюзия? – зло ощерился жрец. – Ничего, дров у нас на всех хватит.

Он вытащил из сумки рабский ошейник и быстро пошел ко мне, гулко стуча сапогами по дереву.

Дров, значит... Понятно...

Дождавшись, когда эта тварь протянет руки к моей шее, я кольцом скинул контроль и заехал ему в челюсть рукоятью выхваченного из сумки меча. Тишину зала нарушил отвратительный хруст, полоска жреца сократилась на четверть, и время для меня привычно замедлилось.

– Убить! – рявкнул капитан, сбрасывая с плеча меч, солдаты вскинули опущенное было оружие, и я, ни секунды не медля, ушел в кувырок в сторону Меды, спасаясь от арбалетного залпа и максимально сокращая дистанцию. Бок прострелила резкая боль, ХП слетело в желтый сектор, взвыл за спиной раненый жрец. Оказавшись перед Медой, я со всей дури пробил ногой девушке в грудь и, когда она отлетела и рухнула возле стены, кинул под нее *Капкан Скверны*.

Неписи-лучники в большинстве случаев сами из-под контроля выйти не могут, ну а магу и жрецу, надеюсь, сейчас будет не до нее.

Гораздо сложнее во всем этом оказалось двигаться так, чтобы жрец постоянно находился между мною и Дарсом, и не позволить капитану сделать *Рывок*. Впрочем, бои на арене учат и не такому, а мастерство, как известно, пропить невозможно.

Заметив краем глаза метнувшегося ко мне арбалетчика, я коротко ткнул его острием в грудь, но тут ноги внезапно оторвались от земли, а из легких мгновенно пропал весь воздух – в бой вступил Ханс Реген. *Воздушная Тюрьма* – поганый контроль, но есть у меня, чем ответить. *Тень Тьмы!* Одновременно с этим жрец вскинул руку с кинжалом, и зал залил ярчайший свет. Поздно! Иммуитет навыка – он ко всему, и ослепить меня уже не получится! *Сокрушение!* Черное лезвие моего меча разрубило вражескую стихию, с глухим звуком врубилось жрецу в основание шеи и, развалив плечо, погрузилось в грудь. Дров, говоришь, хватит? Ну-ну...

Свет погас, кровь плеснула из еще не упавшего тела, а я, прыгнув вперед, достал бедро капитана и наконец врубил *Ауру*. Сдохните!

Коротко вскрикнул один из арбалетчиков, меч Дарса пролетел сквозь мое тело. А я... а с меня сейчас хорошо рисовать комиксы: беловолосый парень с пламенеющим мечом в языках черного пламени... *Сокрушение! Крит! Казнь! Крит!* Матерый волчара? Ну да... Таких волков мыжигаем на завтрак!

Сквозь меня в пол с треском били молнии хозяина магазина, но на шестой секунде действия навыка ноги алхимика подломились, и он, нелепо взмахнув руками, завалился возле лестницы на пол. Понимая, что достать меня не получается, капитан попытался разорвать дистанцию, но я остановил его *Порывом* и, зайдя оглушенному воину за спину, широким ударом *Казнью* срубил голову! Все! Мне дрова не нужны – я и без них как-то справляюсь...

*Внимание! Вы обратили на себя внимание Высшего Существа! Бог Воинской Доблести и Мудрости Мирт относится к Вам враждебно.*

«Ну вот... – выдохнул я, прочитав вспыхнувшие перед глазами строки. – Обещал срубить башку – и срубил...» Десять секунд на все... С моей теперешней скоростью атаки я легко обошёл все его блоки. С Миртом, конечно, получилось хреново, но эта крыса сама напросилась. Они бы сожгли меня здесь на потеху толпе: в ошейнике-то много не навоюешь. Это у Карта – там трибунал справедливый, а здесь, в Приграничье, законы другие. Могли ведь просто поговорить, и я бы ушёл... Да ладно – сдохли и сдохли...

Странно только, что режим боя не выключился. Я положил меч на плечо, скользнул взглядом по трупам, посмотрел на Меду и... улыбнулся: жива! У меня получилось! Один раз я все-таки зацепил её *аурой* и думал, что уже все, но девушка выжила и сейчас лежала без сознания. Всего десять процентов ХП... Ничего страшного – за пару дней восстановится. Выжила не только она – алхимик в последний момент кинул на себя *Стазис*. Тоже без сознания, но, в отличие от Меды, скоро очнётся. Десять секунд иммунитета и регенерация двадцати процентов здоровья – это, конечно, спасение, но не для такого вот случая. Добить? Мгновение поколебавшись, я вздохнул и... отключил *Ауру*. Хватит на сегодня трупов. Свидетель все равно останется, так не все ли равно, сколько их будет: один или два?

Быстро собрав лут и став богаче на шесть сотен золотых монет с кучей неинтересного хлама, я подошёл к алхимику и, усевшись на ступеньку, стал ждать, когда этот товарищ очнётся. Есть у меня к нему один вопрос, а потом пусть проваливается и девчонку захватит заодно.

А я пока посижу. За пару минут вряд ли что-то случится. Вообще, с улицы доносился какой-то шум – эти уроды, скорее всего, оставили кого-то у входа, но дверь закрыта на засов, и сюда никто вроде не ломится. Ну да, вряд ли кто-то мог предположить, что все так быстро закончится.



Вообще, при иных обстоятельствах я бы алхимика грохнул, так что пусть радуется, что остался жив, и благодарит Меду. Эта девушка... Уверен, что подавляющее большинство людей за такой поступок посчитают меня идиотом. Так рисковать ради незнакомой девчонки, которая тебя пожалела, а на следующий день пришла убивать? А ведь один из попавших в меня болтов пустила именно она... Ну и плевать! Все дело в том, что я не «подавляющее большинство». Да что они все знают о предательстве и одиночестве?! Сегодня – не считается! Сюда она шла не по своей воле. Солдат обязан выполнять приказы командиров, вчера же Меда была на моей стороне. Таких людей нужно беречь, чтобы знать, что где-то есть тот, кто за тебя «просто так». Может быть, я идиот, но мне это нужно. И плевать на мнение большинства! Мне это нужно даже с тем условием, что она никогда ничего не узнает и будет ненавидеть меня всю оставшуюся жизнь за то, что я убил её сослуживцев. Вот такие вот дела...

Маг зашевелился через минуту. Он открыл глаза и... с пониманием посмотрел на острие меча в десяти сантиметрах от своего горла.

– Дёрнешься – умрешь, – устало произнёс я и положил фламберг себе на плечо.

Казалось бы, маги и лучники – самые подвижные боевые классы, но вот же... Над ним потолок, справа лестница, слева я, а *Прыгнуть* он может только в видимое место. Да и не поможет тут *Прыжок*. Он это знает прекрасно.

– Что ты хочешь? – поморщившись от боли, сухо произнёс маг.

– Объяснений, – коротко ответил я и, чуть поколебавшись, добавил: – Мне не нужна твоя жизнь. Расскажешь, что я сделал не так, и проваливай.

– Человек со второй степенью *Познания* не может определить два свойства на реагенте из Серых Пределов, – глядя в потолок, заученно пояснил Ханс и, скосив на меня взгляд, добавил: – Дроу тоже не может, для этого нужно или родиться там, или иметь третью ступень *Познания*. Ты не жрец Кильфаты, ты скрывался, и я решил, что...

Так и не дождавшись окончания фразы, я наклонился, протянул руку и потребовал:

– Где реагент?

– Вот... – Ханс вытащил из сумки тонкий кожаный свиток и осторожно протянул его мне. – Я сделал, что ты хотел. При полном опознании предмет исчезает...

Сфокусировав взгляд, я проверил свиток на предмет ловушек, забрал его, отступил на шаг и, кивнув на лежащую неподалеку девушку, приказал:

– Забирай ее и вытаскивай на улицу! Солдатам и остальным скажи, что здесь их ждет только смерть. Быстро!

Ханс два раза себя просить не заставил. Он поднялся, хмурым взглядом оглядел зал и, подобрав с пола Меду, молча отправился к выходу. Я прошел следом, выпустил их на улицу, закрыл дверь и кинул на скобы засов. Все! У меня есть пара минут, пока солдаты не очухаются. Впрочем, этого мне – за глаза.

Вернувшись в зал, я быстро подошел к одному из шкафов и, коротко замахнувшись, ударил мечом по замку. Карт, наверное, не одобрил бы такое применение благородного оружия, но он далеко, а у меня слишком мало отмычек и времени. Обиженно звякнув, замок повис на одной петле, и я, открыв дверь, взял с верхней полки три мензурки *драконьего огня*. Драконию он только по названию, но с огнивом – долго возиться, поэтому придется импровизировать. Мгновение поколебавшись, забрал до кучи *зелье берсерка* и быстро направился к лестнице.

Больше тут ничего интересного нет. *Берсерк* – тоже сомнительная тема, особенно сейчас, но совсем с пустыми руками уходить не хотелось. Не, так-то, конечно, неплохо – скинуть себе девяносто пять процентов ХП и тридцать секунд выдавать в пять раз больше урона. Только вот после обновления потерю такого количества здоровья в сознании, наверное, не перенесёт никто, а с учетом того, что на время действия зелья твой персонаж получит полный иммунитет к входящему лечению... Впрочем, моя *Аура* работает на регене, а урон я могу наносить, даже

находясь без сознания, так что пусть оно полежит пока в сумке. Сам бы такое никогда не купил, но раз предлагают – не будем отказываться.

Поднявшись на второй этаж, я швырнул в центр зала мензурку *драконьего огня* и, дождавшись, пока пламя расползется по четверти помещения, направился к заранее намеченному окну. Пройдя по узкому коридору и взломав нужную дверь, оказался в небольшой комнате с тремя книжными шкафами и прислушался. Судя по доносящимся с улицы звукам, возле дома собралось уже как минимум человек двадцать, и все они ждут меня. Ни секунды не медля, я выбрался через открытое окно на карниз и аккуратно спустился по стене на землю. Пятеро солдат, что караулили эту часть стены, меня, разумеется, не заметили, и я, пройдя мимо них, быстрым шагом направился к воротам.

## Глава 6

«Ну вот... в очередной раз прошел по самому краю», – думал я, прижимаясь к заборам и пропуская бегущих на площадь солдат. И девчонка тут совсем ни при чем. Её спасение просто хорошо уложилось в расчёты... Неудачники любят рассуждать о везении. Ну да, расскажите чемпиону мира по шахматам о том, что ему повезло, расскажите это игроку в покер, расскажите, а они послушают... Нет, никто не отменяет везения, но профессионалы на него не рассчитывают. Мирна появилась в тот момент, когда я нанёс Йокле максимально возможный урон, и, случись по-другому, спутница Ллос закопала бы нас там вместе с собакой. Жрец Кильфаты полез в бой без разведки, понадеявшись на перевес в силах, а эти...

С учётом моего билда, я с большой вероятностью проиграю бой, который продлится более двенадцати секунд. Да, я ошибся, не прислушавшись к своей паранойе; да, замешкался, когда они завалились в магазин, но если бы у Дарса было больше двухсот миллионов ХП, я бы бежал, не раздумывая, как и не дожидаясь бы контроля в том случае, если жрец сразу обратился бы к стихии. А тот удар рукоятью в лицо... он выиграл две секунды, необходимые для спасения девушки. Повезло? Ну конечно... *Аура*, кольцо, меч, навыки... Ничто из этого мне не поможет против Ллос и Ракота. Меня легко убьёт любой непись, способный видеть *сквозь тени*, если, конечно, я не смогу быстро убить его сам. К сожалению, враги у меня только такие, но ни с кем из них я не собираюсь вступать в открытый бой. Я рога, а не ДК, и моя специальность – убийство! А сегодня опять по краю, да... Когда-нибудь я обязательно ошибусь фатально, но об этом лучше не думать...

С площади ударил набат. Противный, бьющий по мозгам звон разорвал утреннюю тишину и погнал местных к магазину алхимика. То, что нужно. Пожары в деревнях – штука опасная, и чем больше будет гореть, тем меньше внимания уделят мне. Жреца пусть покойного поблагодарят и заодно Мирта. Я подозревал, что со Светлым богом долго дружить не получится, но не моя вина, что все встречные жрецы на меня агрятся. Что Мирт, что Кильфата – набрали по объявлению дураков, а потом сами же и обижаются.

Сзади раздался противный треск, пламя вырвалось наружу, и в горящем здании начали рушиться перекрытия. *Драконий огонь* – хорошая штука: если не потушить очаг возгорания сразу, то дальше можно даже не дергаться. Я тут никому зла не желал. Сами заварили кашу, сами пусть ее и расхлебывают.

Размышляя таким образом, я добрался до рыбацких домов и обнаружил там лишь одного игрока – воина-танка. Широкоплечий парень с квадратным подбородком и физиономией заправского душегуба, в латно-кольчужном доспехе и сдвинутом на затылок шапеле, сидел возле костра на бревне и хмуро смотрел на стоящий на треноге котёл. Рядом с ним, обернув вокруг лап хвост, сидел крупный рыжий кот – фамилляр – и смотрел в одном направлении с хозяином. Звали игрока Злой Инженер, кота – Злой Кот. Очень, блин, оригинально, ну да и хрен с ним – каждый с ума сходит по-разному. Гильдия Ферата, в которой состоял этот товарищ, мне хорошо известна – в основном, своими дураками-командирами. Тоже из топ-5, как Лазурные, и, по большей части, такие же безрукие кретины. Впрочем, есть нормальные ребята и среди них, но таких знаю не много. Кроме этого парня на берегу больше никого не было, все остальные либо ушли к другому костру – тому, что побольше, либо уплыли за рыбой. Ну, да так даже лучше.

Подойдя к огню и усевшись напротив парня, я вышел из инвиза и негромко поинтересовался:

– И че? Сколько уже кулинарка?

– Двести девять, – на автомате буркнул тот, затем поднял взгляд и на мгновение впал в ступор.

На удивление, дергаться он не стал, видимо, сообразив, что это вряд ли поможет. То ли с оценкой ситуации все нормально, то ли просто тормоз по жизни. Впрочем, в танки тормозов не берут, так что, скорее всего, все-таки первое. Кот вообще не обратил на меня никакого внимания.

– Че нужно? – справившись с собой и положив ладонь на рукоять меча, буркнул воин и вопросительно приподнял правую бровь.

– Спокойно! – я показал парню открытые ладони и, улыбнувшись, добавил: – Я такой же игрок, как ты, просто так сложились обстоятельства.

– Ага, – не убирая руки от меча, покивал тот. – Тяжелое детство и неправильная диета привели тебя в темные властелины? И деревню ты тоже поджигать, наверное, не хотел? – Злой Инженер кивнул на столб чёрного дыма над Четырьмя Ослами и снова посмотрел на меня. – Так что нужно-то тебе, игрок?

«Что бы ты знал о моем детстве», – подумал про себя я, а вслух произнёс:

– Деревню я не поджигал, а нужен мне портал в Вайдарру. Бабушку хочу навестить. Десять золотых.

– Бабушка у дроу в Вайдарре, ну да, – хмыкнул Злой Инженер и посмотрел мне в глаза. – Пятьдесят!

– Ты охренел?! Портал одну голду<sup>4</sup> всегда стоил! Какие, на хрен, пятьдесят?! – ошалев от такой наглости, выдохнул я и добавил в конце: – Двадцать!

Не, так-то я, если нужно, и тысячу бы за портал отдал, но показывать это нельзя. Да и не принято как-то в подобных случаях без торговли.

– Двадцать – мало, – отрицательно покачал головой воин. – Для дроу тарифы выросли – не слышал? Да и деревни тут не каждый день горят. Давай тридцать и кидай пати... К Серому озеру нормально?

– Да, – со вздохом кивнул я и, приняв воина в группу, передал ему тридцать монет.

Забрав деньги, Злой Инженер открыл портал, хитро подмигнул и улыбнулся:

– Ну, бывай, игрок.

– Ага, – кивнул я. – Привет передавай Каше-с-Гречкой и Сказочнику...

– Каше-с-Рисом, – машинально поправил меня он, затем сообразил и удивленно выдохнул: – Ты что же, рогу нашего знаешь?

---

<sup>4</sup> Голда (от англ. gold) – золотая монета (сленг)

## **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.