

Евгений Астахов



# ВИДШЕРОН

Падение Дома Теккен'ар

Виашерон

ЕВГЕНИЙ АСТАХОВ

**Падение Дома Теккен'ар**

«Автор»

2021

## **Астахов Е.**

Падение Дома Теккен'ар / Е. Астахов — «Автор»,  
2021 — (Виашерон)

Жизнь повернулась к Олегу не лучшей своей стороной. Отец тяжело болен, банки отказывают в кредите. Внезапно полученное письмо обещает решить его проблемы. Подозрительно? Безусловно. Только иных вариантов у него не осталось. Протестируй новую иммерсивную VR капсулу. Спаси отца. Разве это выбор? В себя он пришел, прикованный к стене в пыточной дробу. Чтобы сберечь свою жизнь и свою психику Олегу нужно сбежать, помочь ещё одной жертве жестокого Дома Теккен'ар и выяснить по случайности ли он начал игру при таких плачевных обстоятельствах.

# Содержание

Благодарности	5
Пролог	6
Глава 1	17
Глава 2	32
Конец ознакомительного фрагмента.	64

# Евгений Астахов

## Падение Дома Теккен'ар

*Посвящается всем, кого с детства влекут иные миры, а также всем, кто когда-либо хотел написать книгу, но боялся и не верил в себя. Вы сможете.*

### Благодарности

Я хочу поблагодарить всех, без кого эта книга никогда бы не появилась на свет. В первую очередь мою жену Соню, которая героически читала страницы, наполненные числами, указывала на ошибки и давала дельные советы. Её ежедневная поддержка сделала эту книгу реальностью.

Хочу поблагодарить группу бета-читателей, которые с энтузиазмом знакомились с миром Виашерона, комментировали, критиковали, поощряли и отвечали посреди ночи на мои безумные вопросы из серии: “Как бы в игре с глубоким погружением работали способности? Теряет ли игрок контроль над телом во время её применения или должен делать всё сам?” Спасибо Вове Дёмину, Даниле Кириак, Жене Гурову, Мите Рындиному, Евгению Масленникову, Марии Чазовой. Без вас эта книга получилась бы хуже.

Отдельная благодарность художнику – Андрею Стрихнину, который создал абсолютно феноменальную обложку, а потом ещё три раза правил её по моим пожеланиям. Она привлекает глаз и во многом успех книги обязан его искусству.

И, наконец, спасибо редактору – Ирине Тайц, которая помогла вернуть на место все потерянные запятыя, исправила опечатки, терпеливо объясняла разницу между тяготением и тягой, а также погружала меня в странный мир вопросительных и восклицательных многоточий.

## Пролог

*Who's that stranger walking in my dreams?  
Who's that stranger cast a shadow 'cross my heart?  
Who's that stranger, I dare speak his name?  
Must be old death a-walking  
Must be old death a-walking*

Замок отказывался открываться, и я находился в глубокой заднице. Очередная отмычка разлетелась осколками у меня в руках, чудом не заклинив всю личинку.

Следующую пару крючков вставил максимально медленно, словно нёс яйцо Фаберже измазанными маслом руками. Нащупал штифты, надавил на самый первый, прикладывая самый минимум силы. Он встал на положенное ему место. Передвинул отмычку ко второму штифту, прикоснулся. Тонкий щуп хрустнул и сломался у меня в руках. Неосознанно убрал его в инвентарь и достал новый. Все движения отработаны до автоматизма. Спокойствие накрыло меня с головой, как речная заводь. Понятия не имею, что происходило позади, зажгли ли снова факел, заметила ли стража лазутчика или пока ещё нет. Единственная преграда на пути к цели – это один механизм. Ему не удастся остановить меня.

Третья отмычка разлетелась на куски на втором штифте. Ещё одна попытка. Снова неудача. Сколько процентов составлял шанс успешно справиться с замком на 1 уровень выше твоего навыка? 2 %? 5 %? Уже и не помнил, что там говорилось в гайдах<sup>1</sup>.

Каждая попытка занимала всего несколько секунд, а по ощущениям – вечность. *Я родился и умру возле этой двери. Пройдут зоны, а я, подобно Сизифу, все ещё буду пытаться справиться с этим замком.* Пружина поддалась, и четвёртый штифт встал на своё место.

Лёгкие давно уже горели от нехватки воздуха, уверен полоска-индикатор подходила к концу. Приходилось поддерживать абсолютную концентрацию, чтобы не позволить и малейшей дрожи коснуться моих рук. Нет, я – не река, а скала посреди цунами. Пот лил градом по лицу, затуманивая зрение. Или мне только казалось?

Я сбился со счета по количеству загубленных отмычек, далеко не дешёвых. Каждая алмазная стоила около 500 золотых, в инвентаре на начало задания лежала дюжина. Сколько сломалось только что? Уже есть десяток или ещё нет? Снова хруст, громом ударивший по ушам.

Слишком громко, этот грохот слышали во всем Великом соборе. Все стражи, сломя голову, неслись сюда, чтобы покончить с разрушителем. Даже не хотелось думать, что произойдёт, если обломки крючков заклинят замок, а такая вероятность тоже имелась. *По крайней мере смогу подгадать Ордену, и дверь придётся ломать, чтобы открыть её.*

Тадеуш и Райнхард засекли меня. Не могли не засечь. Прошло слишком много времени. Я почти уже чувствовал, как меч протыкает мою беззащитную спину, видел, как острие выходит из живота в брызгах крови и мяса. Отмычка треснула на пятом штифте. *Будь проклята бесплодием та тварь, что сконструировала его!*

Хотелось верить, что где-то за сотни километров отсюда, в своей мастерской безмянный дворф охнул и начал растирать внезапно заболевший пах.

Мысли в голове роились как стая раздраженной саранчи, раз за разом возвращаясь к последнему диалогу с этой тварью. *«Я же тебя предупреждала. Предлагала тебе своё покрово-*

---

<sup>1</sup> Guide – инструкция, руководство по игре.

*вительство. Дружбу. Отверг ты её. Плюнул мне в лицо. Что ж, тогда не проклинай судьбу. Это был твой выбор.»*, – сказала она. *Тварь блондинистая. Да чтоб ей прихожане на алтарь мочились с утра и до вечера! Всего одна попытка пройти этот долбаный квест, да с почти полностью заблокированными способностями. Плёвое дело, ага. Если засекут – одним полётом на кладбище не отделаюсь. Вся квестовая цепочка станет мне недоступной. Фанатики эти второго шанса не дадут. Плюс понижение в уровнях, да перманентный дебафф на статьи. Её подарок.*

Рука нашарила очередную отмычку в сумке. Не нужно открывать глаза, чтобы убедиться, это последняя. Пан или пропал. Бережно, словно мать несёт своё дитя, коснулся первого штифта. Щёлк. Опустил второй. Щёлк. Передвинул отмычку глубже и поддел третий. Пружина закричала так противно, что у меня начало ломить в зубах, но поднялась. Щёлк. Я – одуванчик на ветру. Щёлк. Я – не мои инструменты, не мои страхи. Я – ловкость, я – мастерство. Я познал дзен и могу взломать дверь к богам. Щёлк.

В одно движение приоткрыв дверь, проворно вкатился внутрь и аккуратно закрыл её за собой. В ушах яростно стучала кровь. Я ждал криков, ждал тревоги и смерти. Она не пришла. Всё тихо. Всё спокойно.

Открыв глаза, осмотрел кабинет одного из самых могущественных людей Империи. Средних размеров комната без окон. Обставлена массивной деревянной мебелью. Стол как волнорез посреди океана в пучине бумаг и документов. Он завален сверху донизу, часть из них даже ссыпалась на пол. Хозяин кабинета – изрядный неряха. Заднюю стену занимал пузатый книжный шкаф от пола до потолка. Сбоку расположился кожаный диван, где Гранд-мастер изволил отдыхать от трудов несправедных. Под ногами все тот же алый ковёр, но уже с золотистой окантовкой.

Сбоку от письменного стола в неглубокой нише поместился миниатюрный металлический сундук, возможно тот самый, который упоминали охранники на входе. Замок на нём всего лишь 24 уровня. С выпитым зельем, да после нервотрёпки у двери он не доставил мне особых проблем. Сундук призывно щёлкнул и распахнул свои недра. 9 000 золотых, как с куста. Солидная сумма. Учитывая, что за прохождение одного инста<sup>2</sup> моего уровня на пять человек дают около 1 000 золотых каждому, вполне себе неплохая добыча. По крайней мере отбил свои траты на отмычки и ингредиенты для зелья.

Бегло просмотрел бумаги, лежащие на столе. Оперативные отчёты, бухгалтерия. Орден тратит в месяц 17 000 золотых только на питание своих членов, а ещё ведь сверху идут и другие расходы: зарплата, экипировка, траты на военные экспедиции и карательные отряды. Вроде бы обычная рутинная информация, но кто знает, что за неё дадут враги Алого рассвета. Сгрёб в инвентарь, пусть лежит. Доклады о намеченных операциях, вот это точно будет иметь цену, забираю. *Где же хоть одно упоминание о пленнике? Где хотя бы обрывок информации об этом долбанном анониме?! Ничего. Его будто не существовало.* Я плюхнулся в шикарное кожаное кресло и закинул ноги на стол. К такой роскоши можно и привыкнуть, весьма комфортно.

Взгляд блуждал по остаткам документов, которые точно не смогут пригодиться, потом переключился на инвентарь. Во что верят эти фанатики, собственно? Что содержит Песнь утренней звезды, доставшаяся мне с тела Инквизитора? Я проглядел её наискосок, и лишь один фрагмент привлёк моё внимание. Посреди восхваления подвигов Аларис – верховной богини Светлого Пантеона шёл кусок текста, описывающий её деяния в борьбе с Древним Врагом, вот так довольно скучно обозначили некоего Тёмного, который, судя по тексту, являлся тем ещё зайкой.

---

<sup>2</sup> От Instance – подземелье, проходимое только командой (партией) из нескольких игроков. Представляет собой закрытую зону, где кроме партии нет других игроков.

*И возопили гордые эльфы Уброта: “Мать, спаси наши леса, ибо Враг отравляет и сжигает их”*

*И поклонились упрямые дворфы Грик-Торна: “Дивная, огради наш разум от яда Врага, ибо ложь его сбивает детей наших с Пути”*

*И всполошились праздные хоббиты Талгарта: “Светлая, укрой нас под крылом своим, ибо нарушен наш покой, бежит время всё быстрее вскачь”*

*Последними поклонились самодовольные люди Осни: “Венценосная, убереги города наши от крика Врага, ибо страшен он и несёт лишь смерть и забвение”*

*Затрепетало сердце Аларис от боли душевной, упала слеза её на Виашерон,*

*Где коснулась божественная влага земли чёрствой встал чудесный град.*

*Склонились все расы под защитой Аларис и сотворили крепость дивную Ластхельм*

*“Хитёр Враг и силен, коварен сверх меры, но тот, чья воля крепка, а дух светел всегда одолеет его”*

*И случилась битва великая, осаждала армия Врага Ластхельм три дня и три ночи,*

*Но нерушим стоял он во тьме и пламени, как маяк посреди бури.*

*И пал Враг на землю под клинком Светлой Аларис, но сердце её не хотело смерти даже Врага чёрного:*

*“Будешь ты заперт навеки в темнице, Враг мой, чтобы однажды раскаяться, верю я в это”*

*“Выйдешь ты союзником моим, ибо даже самый тёмный разум деяния светлые вершить может, если любовь в его сердце расцветёт”*

В общем читалось это все слишком туманно и моей ситуации помогало мало. Не найдя никакой информации, имеющей отношение к квесту, я решил заняться тем, что мне давно следовало сделать в комнате важного НПСа<sup>3</sup> – начал осматривать стены на предмет тайников.

Минут пять у меня ушло на то, чтобы простукать все стены. Первый сейф обнаружился под картиной, изображающей Иволетта на коне, повергающего безымянного орка в доспехах рыцаря тьмы, п-ф-ф, пустое бахвальство.

Он нашёлся слишком легко, и это меня не обрадовало. Очевидная игра в поддавки, чтобы отвадить туповатого воришку. На, мол, добычу и валяй к чёрту. К таким я себя не причислял. Раз есть очевидная жертва, настоящий тайник спрятан во много раз лучше.

Взлом замка занял несколько секунд. Внутри обнаружили драгоценные камни в мешочке, перетянутом бечёвкой. Среди них отсутствовали бриллианты или сапфиры, а горсть мелких хризопразов, аметистов, кварца и агатов говорила лишь о том, что красная цена этой мешанине семьсот золотых. Рядом с камнями лежал вычурный перстень, при ближайшем изучении оказавшийся танковым<sup>4</sup> кольцом.

### **Печатка крепкой руки**

125 уровень

[1250/1250]

Редкое

+ 83 к выносливости

+ 83 к силе

+ 4.3 % к парированию

+ 4.6 % к уклонению

---

<sup>3</sup> от NPC – Non-Player Character – персонаж, которым управляет не игрок, а ИИ.

<sup>4</sup> Танк – одна из основных трёх ролей, которую выполняет игрок в отряде, удерживая на себе внимание монстров и не давая им атаковать своих соратников. Остальные две роли – ДД (damage dealer) – игрок, который наносит основной урон монстру и хилер (healer) – игрок, который осуществляет лечение соратников.

На аукционе кольцо должно уйти быстро, неплохо. Я даже прощупал стенки сейфа, но больше ничего не обнаружил. Дальше взялся за книжный шкаф, любой уважающий себя злодей должен иметь секретную комнату, открываемую сдвиганием книжки с полки. В фильмах и играх это работает безотказно. Я просмотрел и подвигал все книги, до которых смог дотянуться, самые верхние решил откинуть, потому что не представлял себе Гранд-мастера, прыгающего на мысках, в попытке дотянуться до далёкой книжки каждый раз, как ему нужно открыть свой тайник.

Одну из книг даже решил прикарманить – *Трактат о ядах и противоядиях*. Чтение пришлось отложить, но думаю, в итоге почерпну полезную информацию. Устав шебуршать фолиантами, я снова упал в кресло. Если за книгами и скрывался какой-то секрет обнаружить его не удалось. Мой взгляд бесцельно бродил по столу, пока не упёрся в громоздкий подсвечник на три свечи. В голове родилась идея.

Мгновение, и комнату озарил подёргивающийся свет. Зажав в руках подсвечник, поволил им вдоль книжной полки. Если взять за гипотезу наличие в стене прохода, возможно, из него дует сквозняк, ведь где-то там должна быть вентиляционная шахта, а значит, и свежий воздух.

Огонёк свечи горел в меру ровно, насколько это возможно для танцующего пламени, и отказывался выдавать секреты кабинета. Я поднёс подсвечник к левой стороне шкафа и начал медленно поднимать его, пока рука не оказалась вытянутой над головой. В этой позе и застыл. Показалось? Нет, огонь затрепетал! Где-то сверху находилась щель, из которой сквозил свежий воздух.

Выдохнув, поставил подсвечник на место. Хорошо, по крайней мере теперь я знал, что попал догадкой в яблочко. Осталось понять, как проникнуть внутрь. Я ещё раз обшарил все ящички стола, осмотрел все вырезанные в дереве узоры. Ничего не вызвало подозрения. Шаг за шагом обходил стол, рассматривая его со всех сторон. Стол – враг, и он обязан выдать мне информацию. Хотелось верить, что вкачанной наблюдательности будет достаточно, чтобы найти скрытый механизм, если он тут имелся.

Один из резных вензелей по левой стороне стола, если сидеть в кресле лицом к нему, заставил меня замереть. Я перевёл взгляд на картину, да, Иволетт держит меч в левой руке, он – левша. Придвинул лицо практически вплотную к узору, если смотреть на него под определённым углом, он напоминал кнопку. Я уже хотел коснуться её, когда сомнение заставило меня рассмотреть её ещё ближе. Даже поднёс свечу, чтобы добавить света. Не хотелось полагаться на расовую способность и прозевать какой-либо подвох.

В центре завитка скрывалась мельчайшая полость, которой менее внимательный взломщик непременно бы коснулся, нажав на кнопку. Я уже не сомневался, что нашел механизм, открывающий тайник. Полость, из которой вполне могла выскочить игла. Обычная игла в два сантиметра, покрытая ядом.

Я сместился вбок, чтобы избежать траектории иглы, если она не просто кольнёт палец, а выстрелит в стену напротив. Медленно надавил лезвием кинжала, узорный вензель ушёл внутрь быстрее, чем я успел моргнуть, из глубины стола выскочила игла, чтобы через секунду исчезнуть.

Не знаю есть ли здесь где-то ещё один вензель, который отключает ловушку, или Иволетт нажимает на кнопку, например, кольцом. Массивная печатка, которую я нашёл в сейфе, вполне могла защитить палец от смертельного укола иглы.

Бесшумно секция шкафа отошла в сторону. Из тёмного зева тоннеля пахло... табаком и пряностями? Что-то неуловимое вроде перца и шафрана. Я размышлял о том, что это может значить, когда дверная ручка позади меня щёлкнула, и дверь резко распахнулась.

– ... и передай Андреасу, что я жду его у себя через пять минут, – голос мужчины звучал властно и резко, он точно привык отдавать приказы и ожидать их мгновенного исполнения.

Гранд-мастер Иволетт шагнул в комнату и остановился на пороге. Он рассматривал незнакомца в тёмной кожаной одежде – меня, конечно, замершего у ЕГО стола всего секунду.

– Я из гёрлскаутов, продаю имбирное печенье. Не желаете купить пару пачек? – с улыбкой озвучил я безотказное предложение.

Мой визави на маркетинговый ход не поддался. *Странно.*

– Тревога, схватить его! – гаркнул Иволетт и сместился вбок, уходя от возможной атаки и впуская в комнату двойку охранников. Его фрейм, подсвеченный золотым черепом, сулил большие неприятности. Босс.

*Вечер перестает быть томным.*

Райнхард и Тадеуш, словно репетировали, рванули внутрь, собираясь исполнить приказ.

Я не стал дожидаться их атаки. Запрыгнул внутрь открывшегося тоннеля и нажал на выступающую из стены пластину. Закрылась секретная дверь так же бесшумно, точнее попыталась. Тадеуш, который успел добежать и схватить её одной рукой, напрягся, останавливая механизм, да куда там. Тот и не заметил его усилий. Его потащило внутрь и с мерзким хрустом правая кисть бедняги превратилась в паштет из сломанных костей. Дверь встала на место. Тишину тоннеля разорвал захлёбывающийся крик снаружи. Крик весьма приглушённый. Как оказалось, здесь имелась неплохая шумоизоляция.

Прежде чем Гранд-мастер снова открыл дверь, я дотронулся перчаткой до петли механизма, что выступала из стены, и активировал *Касание ржавчины*. С шипением стальной элемент начал окисляться, пока не превратился в камень. Чтобы не случилось, этим путём отсюда уже не выйти.

Дверь стояла раскрытой всего секунду, но готов поклясться, что заднюю стенку шкафа покрывала сталь или какой-то иной металл. Так просто её не сломать. У меня имелась небольшая фора, и я намеревался использовать её на все сто процентов.

Продвигаться вглубь тоннеля приходилось в полной темноте, которая давно не служила для меня преградой. Расовая способность окрасила мглу в оттенки тёмно-синего. Во мраке я давно чувствовал себя безопаснее, чем посреди залитой солнцем городской площади. Тоннель уходил вниз где-то под углом в двадцать градусов. Довольно быстро он начал закругляться и уже через минуту превратился в винтовую лестницу. Тяжело вздохнув, я начал спускаться вниз.

*Что ждёт меня на дне? И кого, чёрт побери, заточил Орден?* В версии с генералом я уже начал сомневаться. Секретный ход, ядовитая ловушка, отсутствие информации. Похоже, что какого-то жреца тёмного бога вроде Малаака или тёмного же мага. А значит, дальше меня ждали магические ловушки. *Ненавижу магические ловушки.*

Лестница завершилась, и я оказался на просторной площадке. По ощущениям этот спуск поместил меня ниже уровня первого этажа Великого собора. Площадка составляла десяток шагов в поперечнике. Всего один коридор уходил дальше, и мне не оставалось ничего другого, как последовать и дальше по нему.

Безумно хотелось спешить. Погоню сломанная дверь, конечно, задержит, но не остановит. Однако вместо лихорадочной беготни приходилось ползти со скоростью покалеченной черепахи, остерегаясь сюрпризов, которые не заставили себя долго ждать.

Первая ловушка застала меня врасплох. Я готовился к ним, но все равно не заметил. Шаг, и внезапно из пола вылезают шипы. Только отменная реакция спасла меня от полёта на кладбище. Подпрыгнув на месте, упёр в стены руки и ноги, и замер над лесом стали, который чуть не превратил меня в кебаб. Шипы не спешили возвращаться на место, поэтому мне пришлось перемещаться дальше подобно пауку, упираясь руками и ногами, иногда останавливаясь на кратковременный отдых.

Двадцать метров над острейшей сталью плохо влияли на пищеварение, не говоря уж о настроении. Перспектива пройти все ловушки живым без карты и разведки казалась туманной.

Чертыхнувшись, спрыгнул на пол. Дальше я шёл, ещё тщательнее смотря себе под ноги, за что едва не поплатился.

Тонкая стальная леска коснулась моего горла, и я едва успел среагировать, замирая на полушаге. Кровь капнула на сапоги. Коснулся порезанного горла, размазывая кровь. Минус десять процентов жизни в один момент. Только что я чудом избежал участи быть обезглавленным зачарованной сталью. Если бы я шёл чуть быстрее...

Я превратился в черепаху, метр за метром осматривая пол, стены и потолок. В случае сомнений кидал камни, активируя ловушки. Перешагнул плитку, которая не понравилась мне цветом и формой. Прополз под отверстием в стене, которое реагировало на движение. Разбежавшись, перепрыгнул секцию пола, которая хотела провалиться, увлекая меня за собой, и едва не оказался продырявленным дротиком, пущенным античным механизмом. Две ловушки подряд. Одна явная, которая усыпляет внимание, а вторая ловит тебя на другой стороне.

Меня уже изрядно достал этот слалом, и я мечтал лишь сжать горло, да покрепче, гада, который проектировал эту полосу препятствий. Тоннель закончился огромной круглой комнатой. *Так, всё, хватит. Привал.*

Сев на землю, вытянул и расслабил ноги. Приложился к фляжке, выпивая яблочный сидр, который баффал<sup>5</sup> на ловкость, но самое главное – восстанавливал мой боевой дух, который после всех испытаний собирался сделать ритуальное сэппуку<sup>6</sup>. Съел полоску мяса больше из желания отвлечься, чем реального чувства голода. *Всё еще круче на вкус любого хамона, что довелось как-то попробовать в реале.*

Закрыв глаза и задумался. Пока магических ловушек не заметил, если не считать тех датчиков движения в стенах, старая добрая инженерия и смертоносный человеческий (или гномий) гений. Значит ли это, что их здесь нет? Очень сомневаюсь. Скорее всего дальше меня ждёт что-то особенное. Потрясающе.

Вздохнув, поднялся и направился дальше. Тоннель подводил к очередной лестнице, которая спускалась витком по стене огромной круглой комнаты вниз. Если пройти по кромке коридора вбок от лестницы, оказываешься над первой платформой, где лестница делала небольшую паузу и меняла направление. Пристальный взгляд вниз не выявил ничего подозрительного. Это насторожило меня ещё больше. Я прислушивался и принимаюлся. Тихо и стерильно. Покопавшись в инвентаре, достал клетку с крысой. Незаменимый помощник в гробницах, некрополях и прочих местах, не созданных для того, чтобы живые тревожили смертоносные механизмы.

Открыв клетку, достал обычную чёрную крысу. Я даже имя не стал ей давать, когда покупал, чтобы не привязываться к ней. Слишком коротка их карьера. На зверушек возлагалась одна-единственная функция: проверять магические ловушки.

Кусочек мяса привёл зверька в восторг, и радостный писк нарушил гробовую тишину. Секунду спустя глаза-бусинки уставились на меня, словно требуя добавки. Я достал кусок мяса побольше и поднёс к носу живой приманки. Крыс пискнул и попытался схватить еду своими лапами. Пришлось отдернуть руку назад.

Короткий полёт, и угощение плюхнулось на ступеньки лестницы. Сделав несколько шагов назад, опустил зверя на пол. Тот резво кинулся искать знакомый запах. Быстро перебирая лапами, крыса пронеслась к краю площадки и замерла у первой ступеньки. Встав на задний лапы, он понюхал воздух. Я не сводил с него глаз. Видно, оценив уровень опасности, как нулевой, тот спрыгнул на ступеньку ниже. Раздался шорох и бледно зелёная вспышка. Писка не последовало.

---

<sup>5</sup> От buff – положительный эффект, который временно повышает параметры или характеристики персонажа. Соответственно, debuff (дебафф) – отрицательный эффект.

<sup>6</sup> Хакайри или сэппуку – ритуальное самоубийство методом вспарывания живота, принятое среди самурайского сословия средневековой Японии.

Окаменел, не зная, что ожидать. Заметила ли меня система защиты? Ничего не происходило. Аккуратно подойдя к краю, обнаружил мёртвую крысу на первой же ступеньке. У меня похолодело внутри. Я мог находиться на её месте. Один беспечный шаг и всего минуту назад я легко мог задеть ногой невидимую мне, но вполне реальную сигнальную линию. Как показала приманка, смерть пришла бы без стука. Вдохнул и выдохнул несколько раз, прочищая мозги.

Настало время второго эксперимента. Достав ещё одну крысу, пошёл вбок туда, где бортик нависал над площадкой лестницы ниже. Что, если заклинание стоит лишь на подходе к лестнице? Я отпустил крысу, и та упала на площадку с высоты двух метров. Опять шорох и вспышка прямо в воздухе. На площадку падает трупик.

Третья гипотеза – заклинание покрывает секцию над лестницей, но насколько далеко от бортика? Из сумки я достал голубя. По моей информации животные в сумке не требуют ни еды, ни воды, ни воздуха – игровые условности. Очень удачно для меня и позволяет носить несколько штук с собой как раз на такие случаи.

Размахнувшись, швырнул птицу на десяток метров от себя. Пролетев по дуге, та расправила крылья и, воркуя, начала снижаться вглубь комнаты. Шорох. Вспышка. Мёртвый голубь камнем падает куда-то вниз.

Итак, заклинание реагирует на все живое, мгновенно убивая его. Как его можно отключить? *Найти мага, установившего его, и вежливо попросить?* Ха-ха, подсознание, очень смешно, ещё варианты? *Включить магическую защиту и пробиться силой.* Я не маг, не подходит. Ещё? *Обмануть.*

Ну-ка. Как можно обмануть заклинание, которое реагирует на все живое? *Стать мёртвым...*

Копаясь в инвентаре, я возносил молитвы Эстрикс в надежде, что ещё не продал ту безумную смесь.

### **Зелье ложной смерти Неергофа**

*Редкое*

*У выпившего это зелье останавливается сердце. Через десять секунд, возможно, оно запустится вновь. Вероятны побочные эффекты. Не рекомендуется употреблять детям до 15 лет, беременным и кормящим матерям.*

Я хмыкнул, Неергоф обладал неплохим чувством юмора, даже если он собирался уничтожить весь мир, а в безумии мог посоревноваться с мартовским зайцем. Кто из нас без недостатков?

Одна проблема, если я выпью эту склянку, то кулём упаду там же, где и стою. Как мне попасть за границу магического заклинания? И это ещё с учётом того, что весь мой план зиждется на том, что заклинание, как плёнка, покрывает край воронки, и оно не активируется ниже этой линии.

То, что я собирался сделать, мне очень не нравилось, но иное решение в голову не приходило. Можно, конечно, просто умереть в любой момент или использовать свиток телепорта, но миссия будет провалена, а вкупе с грозящими мне “плюшками” от той твари, такого исхода нужно избежать, во что бы то ни стало. Что мне очередное безумство в череде безумств?

Крепко сжав склянку, вытащив пробку. Чёрт, да я даже не знаю, насколько быстро действует зелье. Подошёл к границе пола, туда, где виднелась площадка двумя метрами ниже, встал к ней спиной. Несмотря на частое дыхание никак не получалось успокоиться. Очень не хотелось гробить персонажа и терять такую вкусную квестовую цепочку. *Идиотский риск!* Зажмурив глаза, я отклонился на пятках назад, заваливаясь в пустоту, и одновременно выпил пузырёк. Темнота.

\* \* \*

Страшно болела голова. Раскалывалась, как от дичайшей мигрени. Застонав, ощупал затылок. Мокрый. *Я что – в водоёме?* Под неизвестной жидкостью обнаружилась большущая шишка. Всего лишь лёгкое касание, но из глаз посыпались искры, и крик, вырвавшийся из моей глотки, облегчил ощущения, хоть и прозвучал не особо мужественно.

Перед глазами плавали звёзды. Боюсь представить, какие ощущения на 100 % передаваемой боли. Я раскурочил собственный затылок, и кровь достаточно уверенно лилась по площадке, стекая вниз в темноту. Меня тошнило. Перед глазами плавали круги. Не глядя, нашупал зелье исцеления и выпил одним глотком. Вкус клубники. Стало лучше.

Я находился на той самой площадке, наблюдая снизу-вверх зелёное поле, покрывавшее, словно плёнка, всю верхнюю границу круглой комнаты. Через пять минут получилось осторожно встать на ноги и продолжить спуск. Моё зрение, несмотря на расовую способность, не могло пробить непроглядную темноту внизу, пока я не оказался на дне огромного пустого пространства. Ощущение, будто стоишь посреди горного карьера или заброшенного котлована.

Тренькнул квестовый журнал.

#### **Молчание – золото**

*Ранг: Эпический*

*Орден Алого рассвета заточил Безмолвного.*

*Задача: Проникните в Великий собор Ордена и узнайте, где находится узник, после чего освободите его.*

*Обновлено.*

*Задача: Узник найден. Освободите его.*

*Награда: вариативно.*

Я огляделся по сторонам, никаких закованных в цепи фигур поблизости не оказалось. Единственное, что разбивало пустоту каменного мешка, – каменный же пьедестал в центре комнаты. Пришлось приблизиться, несмотря на дурные ощущения на границе сознания.

Каменное возвышение по пояс взрослого человека (или по макушку взрослого дворфа), покрытое изящной гравировкой, изображало раскрытое в немом крике лицо. На пределе слышимости раздавался шёпот, бессвязный и крайне нервующий.

Можно сколько угодно говорить себе, что в квартире кроме тебя никого нет, но что-то заставляет каждого из нас бежать или хотя бы идти быстрым шагом от туалета до кровати, ища уверенность в преграде из одеяла. Потому что в глубине души, благодаря памяти самых первых людей, мы знаем, что в темноте скрываются вещи, которые исчезнут лишь с приходом солнца. Именно такое ощущение вызывало окружающее меня пространство.

Этот шум накатывал со всех сторон и, даже закрыв руками уши, от него не удалось избавиться. По спине пробежал табун диких мурашек. *Во что я, Бездна задери эти Безмолвных, вляпался?*

На мгновение отвлёкся, но этого хватило, чтобы комната изменилась. Цвета смазались, а из пола вытянулись тени, застыв вокруг меня. Человек (память о человеке?) в сверкающих латах сжал кулак, и на пьедестал (или алтарь?) брызнула кровь из разрезанной ладони. Кровь текла по желобкам в камне, расходясь на пять потоков.

Чернокожий человек абсолютно лысый в одном белье стоял на коленях по другую сторону камня, его лицо запрокинуто в диком бессвязном крике. Вид вырванного с корнем языка покоробил, но я повидал слишком много дерьма в Виашероне, чтобы позволить этому выбить меня из колеи.

Я видел и Аларис, висящей подле воина в доспехах. Огромные белоснежные крылья на её спине распахнуты, как магический щит. Она совсем не выглядела, как богиня добра и света в это мгновение. Слишком грозен её лик. Губы презрительно поджаты, брови нахмурены, а глаза смотрели снисходительно. Прошло мгновение, никаких звуков или спецэффектов, но человек, стоявший на коленях, пропал. Словно под землю провалился. Вот только алтарь покрылся той самой гравировкой. Это лицо темнокожего незнакомца магия отпечатала в камне.

Видение закончилось. Кажется, я знал, что мне надо сделать.

Так ли сильно мне хочется выполнить этот квест? Кого я выпущу на волю? Вопросы остались без ответа. Зато издалека донесся шум голосов. И они быстро приближались. У меня гости.

Выхватив кинжал, наотмашь резанул по ладони. Больно, безусловно, но не так больно, как биться головой о каменную площадку. Не так мучительно, как висеть подвешенным на цепи день за днём, наблюдая, как тебя полосуют металлом, травят ядами и калечат сотней разных способов. Не так страшно, как наблюдать свои худшие кошмары вживую. Не так парализует волю, как твоя собственная отрезанная нога, застрявшая в смертельной ловушке и склонившаяся вплотную гнилая страшная харя с дебильной улыбкой.

*Не время и не место.*

Сжав посильнее кулак, заставил кровь брызнуть на алтарь. Ничего не произошло. Что я делаю не так?

Где-то над моей головой раздался свист, всё усиливающийся с каждым мигмом. Запрокинув голову, я успел увидеть, как Иволетт с разбегу прыгнул от края бортика вниз. С грохотом он упал на одно колено, здоровье не снизилось ни на один процент. Супергеройское, *чтоб его*, приземление. Медленно поднялся. *Выпендрёжник*. Золотое свечение обманчиво мягким коконом окутывало его фигуру. Гранд-мастер выбрал путь паладина, и сейчас он находился в бабле<sup>7</sup>. Абсолютная защита на пятнадцать секунд, хоть в эпицентре *Астероида* стой.

Кровь все ещё капала на алтарь, но квест не засчитывался. Иволетт в одно мгновение оказался возле меня. Глаза просто не успели отследить этот рывок. Его меч молнией вылетел из ножен, падая сверху неотвратимо как гильотина палача. Я подставил под него кинжал, зажатый обратным хватом, но это не помогло мне. Клинок паладина разбил надёжный кинжал вдребезги и продолжил движение. Лезвие отсекло мою руку в предплечье и вонзилось глубоко в ключицу.

Скорее всего, я закричал, просто ничего не слышал в тот момент. Губы Иволетта двигались, но звук отсутствовал, что он мне мог сказать? Наверное, какой-то пафосный бред про то, что зло должно быть наказано и всё в таком духе.

Кровь хлестала из отрубленной руки прямо на алтарь. Теперь я знал, чего ему не хватало. Сильных эмоций.

Выплескивая свою боль и гнев вовне, я осознал, что умираю. Однако прежде, чем полоска здоровья окончательно опустилась до нуля, алтарь налился черным цветом и выдал столб энергии, рванувший к потолку. Если в моем видении никаких спецэффектов не имелось, то сейчас их хватило бы на средних размеров блокбастер. Ко мне вернулся слух, и мой собственный крик ударил по ушам.

Энергия исчезла с оглушающим хлопком.

### **Молчание – золото**

*Ранг: Эпический*

*Орден Алого рассвета заточил Безмолвного.*

*Задача: Узник найден. Освободите его.*

---

<sup>7</sup> От bubble (пузырь) – слэнговое название способности паладина, которая активирует абсолютную защиту на небольшой период времени.

**Задание выполнено.**

+ 6 000 000 опыта

За получением награды обратитесь к Разиену  
Репутация с Орденом Алого Рассвета снижена на 30 000 (Нена-  
висть).

Репутация с Разиеном Безмолвным повышена на 5 000 (Дружелюбие).

Напротив меня стоял тот самый чернокожий человек из моего видения. Переведя взгляд в сторону, заметил паладина, тот застыл в движении, как великолепно высеченная статуя. Полуторный меч летел прямо мне в горло, когда время остановило свой бег. Капли крови, срывающиеся с моего обрубка, висели в воздухе, словно брызги дорогого вина.

Незнакомец открыл рот и показал на то место, где полагалось находиться его языку. Он закрыл глаза, и волна его эмоций окатила меня тёплым прибоем. Чувство благодарности за своё спасение. Искренняя белоснежная улыбка на фоне чёрной, как антрацит, кожи. Не телепатия, нет, но что-то похожее.

Моя отрезанная рука взлетела с пола и коснулась обрубка. Приятное тепло пробежало по телу, и увечье исчезло. Я сжал кулак. Как новая!

Невысказанный вопрос мелькал в его глазах, чего же ты хочешь в награду?

Я бросил взгляд на свой сломанный кинжал. С грустью посмотрел на доступные способности.

– Я хочу стать сильнее! Я хочу сбросить её порчу!

Разиен кивнул и улыбнулся ещё шире. Его взгляд казался обманчиво мягким, как зыбучие пески. В воздухе пахло крепким табаком и острым перцем. Он сделал несколько шагов назад, не отрывая от меня взора, постепенно скрываясь в абсолютной темноте, которую не могли пробить даже мои глаза. Последнее, что я увидел – та же белоснежная улыбка в чернильной мгле. В ней больше не было веселья и добродушия. Лишь белизна мраморной могильной плиты и весёлость трёхсот зубов акулы. Она сулила смертельную угрозу его врагам, только они об этом ещё не знали. Разиен растворился в тенях, напоследок одарив меня наградой и новым видением.

*Вы выучили новые заклинания:*

*Астральный прыжок*

*Призрачная дымка*

*Вы выучили новую способность:*

*Тысяча порезов*

*Получена карта к **Пепельному склепу***

Новая картинка. Выжженная равнина, спёкшийся камень, развалины крепости на заднем плане. Разиен лежал, придавленный к земле бронированным сапогом Аларис. В его грудь по рукоятку воткнули клинок белоснежного меча. Она наклонилась и что-то сказала своему пленнику, после чего щёлкнула пальцами. Два помощника подошли к поверженному мужчине и с силой распахнули ему рот. Эльф с длинными волосами в костюме жреца и паладин, в котором я узнал Иволетта. Нет. Его предка? Черты лица похожи, но более грубые, словно вырублены топором.

Аларис склонилась над Разиеном и в одно движение вырвала ему язык. Тело Разиена выгнулось дугой. От этого меч Аларис распорол его плоть ещё сильнее, а помощники богини с трудом удержали пленника. Последний кадр. Эльф-жрец склонил голову перед своей богиней и почтительно взял обеими вытянутыми руками язык Разиена. Его лицо переполняло благоговение и религиозный экстаз.

Кино закончилось, и я уже знал, что павший бог попросит меня сделать ещё до того, как выскочило квестовое уведомление.

**Язык мой – враг мой**

*Ранг: Эпический*

*Язык Разиена, источник его мощи, похитили слуги Аларис.*

*Задача: Найдите и верните его до того, как враги павшего бога схватят Разиена.*

*Принять: да/нет?*

Какой у меня теперь может быть выбор? Врагов, как и друзей, я себе уже заработал. Да и потом, что такого страшного может случиться с появлением Разиена? Богом больше в Пантеоне, богом меньше. Словно в насмешку, система разродилась ворохом уведомлений.

**Братья и сёстры Империи Света, Древний Враг воскрес. Зло пробудилось от многовекового сна. Грядёт конец времён! Обратитесь к любому жрецу Великой богини Аларис за получением задания. Враг должен быть остановлен! У вас есть три месяца, чтобы убить Врага или Виашерон будет уничтожен!**

*На время действия сценария “Апокалипсис” отменяется штраф за убийство игроков фракции Тёмный Союз в мирных локациях. За каждое убийство игроков с отметкой “союзник Врага” выдаётся награда и двойной опыт.*

*Список известных союзников Врага на данный момент:*

*Гвинден из Дома Эвер'харн*

*Репутация с Империей света снижена на 30 000 (Ненависть).*

Похоже это серверное уведомление для всех Светлых. Странно, что мне его показали.

**Жители Тёмного Союза, Безмолвный возродился. Его поступь несёт хаос и перемены. Грядёт конец времён! Обратитесь к любому жрецу Великого бога Малаака за получением задания. Безмолвный должен быть остановлен! У вас есть три месяца, чтобы убить Врага или Виашерон будет уничтожен!**

*На время действия сценария “Апокалипсис” отменяется штраф за убийство игроков фракции Империя Света в мирных локациях. За каждое убийство игроков с отметкой “союзник Врага” выдаётся награда и двойной опыт.*

*Список известных союзников Врага на данный момент:*

*Гвинден из Дома Эвер'харн*

*Репутация с Тёмным союзом снижена на 30 000 (Ненависть).*

А вот здесь обидно было. Я ещё раз посмотрел на свой игровой ник и тяжело вздохнул. Упс.

## Глава 1

### Олег

*Если незнакомец улыбался тебе в переходе, кратко —  
Значит, он либо больной, либо хотел выкружить бабки  
Если приветлив персонал больницы местной  
Значит, ты столько заплатишь тут, что бошка сможет  
треснуть  
Из бизнес-класса играет Вивальди  
Ты учился на «отлично», но твоя маршрутка сзади  
Кабинет начальника, засаленный пиджак  
Мы будем интересны, пока есть ещё что с нас отжать*

*Тогда*

Банковский клерк раздражённо посмотрел на меня и, тщательно подбирая слова, повторил.

– Здесь нет никакой ошибки. Олег Борисович, вам отказано в кредите.

– Но почему? Я продал всё, что только можно продать. У меня есть первоначальный взнос. В качестве залога я оставляю банку автомобиль! Чего вам не хватает, чтобы дать мне этот долбаный кредит?!

– Олег Борисович, не нужно кричать. Я понимаю вашу ситуацию, но... – абсолютно стерильный и равнодушный голос. Эмпатия приходит в такие голоса, чтобы умереть.

– Ни хрена ты не понимаешь, – я сорвался, – у меня отец умирает, а вы кровь из меня пьёте второй месяц. Тут счёт на дни уже пошёл, мне нужны эти деньги.

Клерк снял очки и тяжело вздохнул.

– Серёжа, выведи, пожалуйста, клиента на улицу. Ему нужно подышать свежим воздухом. Переволновался.

Молчаливый охранник, доселе стоявший у стены, стремительно приблизился и схватил меня, выворачивая руку и придерживая за плечо. Боль обожгла тело, но на фоне плохих новостей я её почти не заметил.

Из меня будто батарейки вытащили. Этот банк оставался последним, у которого я ещё не успел получить отказ в кредите. До сего момента.

Пробовал организовать краудфандинг, но тот не принёс мне и десятой доли необходимой для оплаты лечения. Немцы требовали стопроцентной оплаты. Корейцы согласились разбить платеж на две равные доли с годовой рассрочкой, но пока у меня на руках не собралась и первая половина.

Серёжа настойчиво вывел меня из банка и лёгким толчком придал ускорение в дверях. Наружу я вылетел, скользя на покрытых водой ступеньках. Растянулся, заливаемый сильнейшим дождем. Впервые за все это время я не знал, что делать дальше. Вначале я бегал по банкам, после десятого отказа попробовал собрать средства в интернете.

А теперь, что делать дальше? Как помочь отцу?

Заставил себя выдохнуть. Я найду способ. Во чтобы то ни стало. Заплачу любую цену.

Отец будет жить!

Старенький опель чирикнул и разблокировал двери. Какой из него залог, больше десяти лет на ходу, такой и угонять постесняются.

Квартира встретила меня промозглой сыростью. Я поморщился и включил обогреватель. Дом, должно быть, застал ещё моего прадеда и давно подлежал ремонту, на который у прави-

тельства всегда не хватало средств. До квартиры, выдаваемой корпорацией мне не хватало ещё несколько грейдов.

Пролистал сводку новостей на телефоне, пытаюсь отвлечься.

Очередной бессмысленный протест антиглобалистов против нефтедобывающей ТНК разогнала в Нью-Йорке служба безопасности при поддержке сил полиции. *Вовремя они спохватились, ага. Поздно пить боржомы, когда почки отвалились.* Сколько там по последней статистике рабочих мест принадлежит всему многообразию компаний? 75 %, кажется? Кто за музыку платит, тот ее и заказывает.

Какой-то журналист метко обозвал наше время эпохой транснациональных корпораций. Попадание получилось стопроцентным. ТНК давно заменили во многих странах правительство. Они кормили и одевали людей, выдавали квартиру, стоило тебе дорасти до нужной позиции, страховали и лечили. Дистопичное<sup>8</sup> будущее, которым пугали нас Гибсон и Дик не наступило. Хотя, может, это с какой стороны посмотреть. Корпорации не пытались отобрать у нас каждый кусочек свободы и загнать в лагерь. Зачем, если можно давать базовый минимум комфорта. Счастливый винтик – продуктивный винтик. Гораздо выгоднее оказалось замылить глаза и погрести мозг обычного человека в лавине штампованного контента. Фильмы, игры и сериалы держали людей спокойными и довольными.

Игры в последнюю декаду и вовсе вышли на передний план. Ведь в игре ты можешь быть кем угодно. Убегать от однообразной работы и разваливающихся отношений в мир, где ты – капитан звездолёта или могучий маг, что может быть слаще для обывателя? Очки виртуальной реальности по данным последних опросов имелись в 93 % домов. В Америке и Азии, кажется, это цифра стремилась к 98 %.

Мне не хотелось погружаться в этот сладкий мираж. Не потому, что я не любил игры, совсем наоборот. Я хорошо знал себя. На пике популярности классических ММОРПГ<sup>9</sup> ещё на обычных компьютерах я играл сутками. Пропускал еду и сон. Не заметил ухода тогдашней девушки. Заглушил боль от смерти матери игровыми эмоциями. Отец вытащил меня, убедил попытаться найти себя в этой совсем не магической жизни. Я справился, усердно работал на Райно-Тэк. Стал старшим специалистом, потом супервайзером отдела. Заработав позицию старшего менеджера, я бы получил квартиру, не серую развалюху вроде моей, а кусочек свободы в современном небоскрёбе с консьержем, прачечной и кухней, доставкой и любыми услугами, что могут понадобиться жителю мегаполиса.

Я знал, что если снова сорвусь, то из виртуальной реальности уже не выберусь. Как наркоман, завязавший со своим грехом, я избегал любых игр и общения с игроманами, что в наше время получалось особенно тяжело, ведь играл почти каждый. Старался оказаться вне ситуаций, где мне захотелось бы поиграть. В моей квартире не имелось даже очков виртуальной реальности несмотря на то, что они позволяли не только играть, но и смотреть фильмы. Гораздо проще оказалось не попадать в ситуацию, где моя воля будет испытана, чем терпеть искушение.

От глубокой рефлексии меня отвлек сигнал планшета. Новое письмо. Я привычно начал расчищать авгиевы конюшни входящих сообщений. Схема быстрого заработка без смены основной работы. В корзину. Директор африканской компании предлагает солидное вознаграждение за помощь в оформлении многомиллионной денежной операции. Нигерийские принцы давно сменили профессию и ушли в корпоративный мир. Туда же. Горящее предложение на легальные лёгкие наркотики и нормотимики<sup>10</sup>. Удалить, удалить, удалить. Наконец,

---

<sup>8</sup> Дистопия (антиутопия) – жанр в художественной литературе, описывающий государство, в котором возобладали негативные тенденции развития.

<sup>9</sup> От MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) – Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, основной чертой жанра является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира.

<sup>10</sup> Группа препаратов, которая стабилизирует настроение пациента. Они применяются как для лечения аффективных расстройств, так и для профилактики рецидивов. Также обладают способностью смягчать «острые углы характера», раздра-

я дошёл до отвлекшего меня письма. В качестве домена у отправителя стоял нехарактерный для спама адрес – @paragon.com. Письмо ушло с ящика одноименной компании – одной из крупнейшей в мире в IT сфере.

Не слышать про неё я просто не мог. Пару раз даже устроиться пытался, но резюме улетали, словно в пустоту. Основанная в 2018 году, всего за два десятка лет она смогла поглотить большинство конкурентов за счёт постоянного продвижения новых и новых технологий. Именно Пэрагон или Парагон, как проще для русского языка называли его обыватели, первыми запатентовали настоящие DDVR<sup>11</sup>-очки – очки глубокого погружения в виртуальную реальность. Не просто трёхмерную картинку, которая имелаась на рынке ещё в конце 20 века, а настоящий живой, а главное интерактивный трёхмерный мир. Эти очки позволяли рассматривать его во всех деталях, а также управлять им мысленно, не вставая с дивана, просто считывая нейронные сигналы. Однако всемирное богатство и славу им принёс прогресс на уровне искусственного интеллекта.

Их ИИ смог пройти и тест Тьюринга, который рвали ещё качественные чат-боты во второй декаде 21 века, и тест Анкрайта-Кобаяши. В течение года он и его копии благополучно заменил большинство людей на самых примитивных позициях. Миллионы водителей, уборщиков, заводских рабочих, бухгалтеров и прочих клерков в одночасье потеряли работу. Волна протестов могла бы привести к хаосу и беспорядкам, но с изобретением ИИ возникли и десятки новых профессий, а ТНК оказались готовы оплатить курсы переквалификации бывшему почтальону, чтобы сгладить социальное напряжение и получить верного и благодарного работника.

Я открыл письмо и погрузился в чтение.

*Уважаемый Олег,*

*Мне стала известна ваша проблема по поиску финансирования лечения для вашего отца. У меня есть решение, которое, вероятно, сможет вас устроить. Готов рассказать детали при личной встрече.*

*С уважением,*

*Алексей Решетов*

*Старший исследователь*

*Дивизион прикладной виртуальной реальности*

*Paragon*

*“Ad astra”*

Неплохой слоган у компании, броский. Письмо застало меня врасплох. Слишком уж вовремя оно пришло. В совпадения я не верю, значит кто-то им слил информацию. Либо компания целенаправленно ищет людей, оказавшихся в ситуации схожей с моей. “*В безвыходной ситуации*” – добавил мой внутренний голос.

Дорога до офиса не заняла много времени, и уже через полчаса я стоял на ресепшене. Все 72 этажа этого стеклянно-стального монумента человеческому гению принадлежали Парагону. Симпатичная девушка за стойкой быстро уточнила, к кому я пришёл, несколько раз настойчиво предложила чай и кофе, после чего оставила меня ждать на диванчике со словами – “Алексей освободится в течение сорока минут и сможет вас принять”.

Действительно, ровно через сорок минут невысокий мужчина с залысинами смог принять меня в своём кабинете. Обстановка, похоже, намеренно скуная – светлая офисная мебель, а из

---

жительность, неуживчивость, вспыльчивость, импульсивность, дисфорию у больных с различными психическими расстройствами.

<sup>11</sup> DDVR – от Deep dive virtual reality.

личных вещей на столе Алексея стоял только небольшой кактус. Повесив пиджак на спинку кресла, он достал из ящика папку с бумагами и бегло пролистал их.

– Бессонов Олег Борисович, 32 года, холост, работает на Райно-Тэк на позиции Супервайзера отдела контроля роботизированных систем, из ближайших родственников остался только отец – Бессонов Борис Степанович, который сейчас лежит в первой городской больнице с диагнозом рак поджелудочной железы. Всё верно? – голос Алексея звучал предельно сухо.

– Всё верно. Уместили мою жизнь на один лист А4, как я вижу, – в тон проскочил сарказм против моего желания.

– Ну что вы, ваш файл гораздо толще, здесь только то, что имеет отношение к нашему делу. Например, вы знали, что ваша лояльность компании-работодателю оценена в 1.97 баллов при максимуме в 2 балла. Это значит, что вы не допускали негативных высказываний в адрес Райно-Тэка в сети. Или по крайней мере делали их не под своим основным аккаунтом, – уже тише добавил он. – Исправно выполняли свою работу, не опаздывали и не прогуливали. Почти образцовый работник. Даже странно, что Райно-Тэк не выдал вам беспроцентный кредит. Ах, да, вижу, ваш грейд не позволял получить всю требуемую сумму.

Я почувствовал, как хрустнули мои костяшки, и заставил себя медленно дышать через нос. Если эта гнида хотела показать, что вся моя жизнь для них открыта и прозрачна, ему это удалось.

– Какое решение вы хотели мне предложить? – явный уход от неприятной мне темы, но времени размазывать суп по тарелке не осталось.

– Я отвечу на ваш вопрос, но вначале небольшой экскурс в историю компании. Парагон выпустил линейку DDVR очков Морфей в 2021 году. С тех пор, её неоднократно модернизировали, но это оставалось лишь полумерами. Конечная задача нашего дивизиона с самого основания всегда одна – создать полноценную капсулу виртуальной реальности. В этом нет никакой тайны. Большинство наших конкурентов, те, кого мы ещё не поглотили, – он хмыкнул, – тоже работают над этим. Наш клиент хочет не просто видеть и слышать иные миры, он жаждет вдыхать запах неизвестных растений, чувствовать отдачу бластера, есть необычные лакомства, которые пищевой блок никогда не сможет ему приготовить, осязать текстуру рукояти меча в своих ладонях, – Алексей незаметно для самого себя перешёл на высокий рекламный слог. В общем, он хочет обмануть себя настолько достоверно, чтобы забыть, насколько пресна и скучна его обычная жизнь.

Несмотря на моё предубеждение к Алексею и отношение к играм, его слова отозвались во мне. Всего этого хотел не только их клиент, но и я сам где-то в глубине души.

– Вижу вы понимаете, о чем я говорю, – он уловил моё состояние. Тогда хочу вас обрадовать, впервые за сорок три года с момента своего основания Парагон близок к тому, чтобы дать своим клиентам желаемое. У нас есть работающий прототип капсулы, модель Обербн. Кроме вышеобозначенного игрового применения есть же ещё медицинское для инвалидов и лиц, проходящих реабилитацию. Потенциальное использование совместно с крионикой для освоения космоса. Обучение новым навыкам и знаниям. Отбывание наказаний в пенитенциарной<sup>12</sup> системе. Сферы применения безграничны, – похоже Алексей сел на своего любимого конька. – А теперь, собственно, перейдём к тому, что я вам предлагаю.

Алексей убедился, что я внимательно его слушаю, и продолжил.

– Сразу скажу, что Парагон не занимается благотворительностью, – Алексей на секунду замолчал и поправил себя, – нет, не так, вообще-то мы занимаем первое место в мире по объёмам пущенных на благотворительность средств, но я имею в виду, что, если вы согласитесь, то вам придётся потрудиться, чтобы получить эти деньги. Нам нужно, чтобы вы с группой отобранных добровольцев испытали наши прототипы. Физически они безопасны для людей,

---

<sup>12</sup> Система правоприменительных органов, ведающая исполнением уголовных наказаний (тюрьмами).

в этом мы убедились. Однако никто не знает, какой эффект окажет длительное пребывание в капсуле на психическое и умственное состояние человека. Именно это вам и придётся выяснить. В качестве эксперимента дюжину добровольцев поместят в капсулы на разные периоды времени, выбранные старым добрым жребием. Мы будем отслеживать ваше состояние и по итогам вашего погружения соберём со всех информацию. В качестве занятия во время погружения выбрали крупнейшую многопользовательскую игру Виашерон, к слову, она тоже принадлежит Парагону. Случайным образом среди добровольцев будут распределены настройки реалистичности – я говорю о наслаждении, боли, запахах и тому подобном. На данный момент мы не нашли способа разграничить эти источники, поэтому стоит полностью убрать боль, исчезает наслаждение. Снижаем запах, пропадает чувство вкуса во время погружения. Удалось лишь влиять на полноту ощущений. Нам нужно определить ту золотую середину, которая позволит среднему игроку комфортно играть.

Решетов перевел дыхание и продолжил.

– Пока мы не знаем, как длительная симуляция пяти органов чувств повлияет на ваш мозг. Поэтому вам нужно будет подписать добровольный отказ от любых юридических претензий по отношению к Парагону. Если что-то пойдёт не так, а я вынужден вас предупредить, такая вероятность есть, мы не будем нести ответственность за ваше состояние.

Он серьёзно посмотрел на меня и закончил монолог на самой заманчивой части.

– Если вы согласитесь на наше предложение, мы оплатим лечение вашего отца, а также выдадим неплохой бонус в размере вашей годовой зарплаты. У вас есть ко мне вопросы?

Честно сказать, я растерялся. Слишком быстро моя ситуация поменялась от безнадёжной до имеющей шанс на счастливое разрешение.

– На какой срок меня засунут в капсулу?

– Как я уже сказал, сроки варьируются, самый малый составит неделю, самый долгий – один календарный год. Тут уж, как вам повезёт.

– За год тело полностью атрофируется, да и с питанием, например, мне не понятно.

– Это как раз не проблема, в капсулы будут установлены электроимпульсные массажёры для стимуляции ваших мышц, а питание будет подаваться через трубки и капельницы.

– Похоже вы всё предусмотрели.

Алексей самодовольно улыбнулся.

– Мы давно работаем над этим прототипом и сейчас, как никогда, близки к тому, чтобы ошеломить весь мир. Если вы думаете, что Парагон сейчас богатая компания, подождите, когда у нас будут все контракты, начиная от военных и кончая медицинскими.

– Я хочу знать, как вы меня выбрали.

– Зачем вам это?

– Допустим, проверить собственную догадку.

– Боюсь, это конфиденциальная информация.

Решетов как-то механически раздвинул губы в стороны.

Желание разбить эту белозубую улыбку вдребезги накатило и так же быстро ушло.

– То есть это просто совпадение, что конечным бенефициаром многих крупных банков является Парагон?

Улыбка Решетова если и померкла, то лишь на миг.

– Олег, похоже ваши способности по поиску информации находятся на достойном уровне, как и умение строить логические цепочки, но вряд ли кто-то назовёт эти сведения секретными.

– Да? Давайте тогда я попробую построить очередную цепочку. Я подал заявку на кредит в множество банков. Что-то около двадцати, если память не изменяет. Парагон, как основной акционер имеет доступ к подобной информации, знает, что мне везде отказали. О чем говорит моя настойчивость? О том, что мне крайне нужны деньги.

– Я пока не слышу в этих бесспорно интересных теориях вопроса, – Решетов смотрел на меня снисходительно, как родитель, которого маленький ребенок пытался впечатлить кривой мазней, выдавая её за картину.

– Вопрос? Хорошо, будет и вопрос. Каково это использовать людей, которые находятся в тупике? В отчаянии, и лишены опций?

– Мы никого не заставляем, выбор целиком в ваших руках.

*Я почти тебе верю. Твари. Словно головой о бетонную стену биться.*

– Мне нужно подумать и прочесть договор.

– Конечно, но решайте быстрее, у нас есть уже десять добровольцев, и вы можете не успеть. Я отправлю вам всю документацию на почту. Если надумаете, просто поставьте свою электронную подпись.

Из офиса Парагона я вышел в смутении. Подсознательно я чувствовал подвох, но выбора у меня, действительно, не оставалось. Они это знали, и я это знал.

\* \* \*

В палате неприятно пахло. Лекарствами и мочой. Отец выглядел скверно, краше только в гроб кладут. Здоровый в прошлом мужчина, высокий и статный, лежал, накрытый тонким одеялом. Волосы выпали из-за химеотерапии. Кожа землистого цвета. Похудевший до состояния жертвы концлагеря – тяжело есть, когда тебя постоянно тошнит из-за химии, а опухоль забирает все силы. Только пронзительные голубые глаза составляли всё его сходство с прежним – здоровым обликом.

– Олег, ты не ответил мне, где ты деньги нашёл? – отец хмурился, и это простая эмоция, казалось, забирала у него все силы.

– Пап, все в порядке, мне дали кредит.

– Не нужно мне врать, а? Кто тебе кредит даст? Я-то знаю, сколько стоит лечение. Под опель тебе его дадут что ли, ага, догонят и ещё дадут, – буркнул он.

– Ты прав. Я не хочу тебя обманывать, но говорить не буду, – кафельный пол занимал всё моё зрение.

– Батя тебя любит, а ты его бесишь. А мне нервничать нельзя, – он улыбнулся уголками губ. Ну хоть не криминал?

– Нет, всё законно.

– И то слава богу, – заметное напряжение отпустило его.

– Я тебе апельсинов принёс, – попытался я сменить тему.

– Спасибо, брось на тумбочку. Он вздохнул, – корейцы или немцы?

– Корейцы. У них процент выживаемости выше.

– Ну и как я с ними говорить буду?

– Бать, тебе говорить ничего не надо будет, пальцем ткнёшь в живот, закрыл глаза, открыл глаза, проснулся здоровым человеком.

– А как я медсестёр кадрить буду, если я не говорю по-ихнему, – отец храбрился.

– По их.

– Я в тебя щас апельсином кину, балбес.

– Жестами. Будешь им подмигивать и приглашающе руками делать, поправьте мне, мол, подушку, очень неудобно.

Отец засмеялся. Его задорный смех вызывал одновременно и радость, и тоску. Кажется, последний раз он так смеялся до диагноза.

– Смотри, найду себе там невесту, будет у тебя брат раскосый, жалеть будешь, что к немцам не отправил.

– Ничего, переживу.

– Иди давай, скоро местная домомучительница фрекен Бок придёт, на процедуры меня везти. А она, скажу тебе, дружище, как три корейские медсестры в обхвате. Не забалуешь.

Из палаты я вышел полный решимости. Нужно будет, просижу в капсуле и два года, но отец у меня снова на ноги встанет.

\* \* \*

Мой начальник в Райно-Тэке подписал заявление на неоплачиваемый отпуск, не глядя. Долго мялся, пытаюсь подобрать слова, наконец, выпалил.

– Олег, очень надеюсь, что ты вернёшься к нам в отдел. Знаю, что ситуация у тебя сложная, я к боссам за тебя ходил, просил, эта скотина, – он огляделся и тише добавил, – Макбрайд зарубил, сказал, грейд<sup>13</sup> не позволяет, и всё. Мудак. Поэтому я рад, что ты нашёл деньги. Лечи отца и возвращайся к нам. Твоё место тебя дожждётся, обещаю.

*Хороший все же, Прокофьев, мужик. Нужно будет ему вискарь презентовать потом.*

– Спасибо, Тимофей. Если что, ты же играешь, да?

– А то, 115й уровень, – подбоченился руководитель. – Друид, Косолапым зовут.

– Хорошо, можешь с моим отцом связаться? Вот его телефон. Не знаю, насколько это всё затянется, напиши мне, если от него какая-то информация поступит. Я тебя сам найду.

\* \* \*

Договор составили максимально непонятным бюрократическим языком. Суть же его сводилась к тому, что обо всех рисках и опасностях я предупреждён и, если стану овощем в результате этого эксперимента, то Парагону я никто и звать меня никак. Иски обязуюсь не подавать, претензий не имею. Лечение они мне оплачивать не будут, скинут у обочины и дальше поедут.

Стоило письму с подписанными документами улететь, как зазвонил мобильный.

– Олег, повезло вам, в уходящий поезд заскочили, – Алексей звучал нарочито доброжелательно. Ваши документы пришли на пять минут раньше, чем другого претендента. Двенадцатым будете. Жду вас завтра, у нас в офисе. Отбой.

– Хорошо, спасибо.

Алексей осмотрел дюжину стоящих или сидящих в кресле-коляске, как в случае с осунувшейся молодой девушкой, перед ним разнородных людей и начал инструктаж.

– Уважаемые добровольцы проекта Оберон, ещё раз напоминаю правила. Сейчас вы будете тянуть жребий на продолжительность погружения. После этого, подходите к любой капсуле и ждёте дальнейших инструкций. Техники вам всё подробно объяснят. В каждую капсулу случайным образом запрограммированы настройки реалистичности. Две из них имеют уровень боли и наслаждения – 100 %, две – 50 %, две – 25 %, у остальных шести уровни наслаждения и боли не равнозначны, т. е. один выше другого. Уровни составляют 15 %, 30 % и 70 %. Сделано это для того, чтобы определить оптимальные настройки для человеческого разума при полном погружении.

– Угу, покажите мне психопата, который захочет играть при 100 % боли круглый день, – мужчина в возрасте недовольно скривился.

Алексей проигнорировал его.

---

<sup>13</sup> Грейдинг (англ. grading) – группировка должностей по определённым основаниям (определение «веса», классификация) с целью построения системы мотивации. Суть грейдинга – в сопоставлении внутренней значимости должностей для организации (внутренняя ценность) с ценностью этой работы на рынке (внешняя ценность). Грейд (ступень) влияет на положение сотрудника в компании, заработную плату и социальный пакет.

– Прошу тянуть жребий.

Я смотрел, как один за другим добровольцы доставали пластиковую палочку из кулака Алексея. Какой-то архаичный метод для столь продвинутой корпорации. Возможно, сделали именно так, чтобы люди потом не жаловались, что ИИ их распределил как-то нечестно.

Девушка с длинными кудрями взвизгнула от радости. Ей попалась неделя. Её можно понять, всего неделя и у тебя годовая зарплата и спасение родного человека или что там ей пообещали. Тот самый недовольный мужчина выругался, ему выпал короткий жребий – год. Молодой парень с выкрашенными в ярко синий цвет волосами вытащил дрожащей рукой, волнуется что ли, палочку на полгода, но никак не отреагировал. Присвистнув, он отошёл в сторону. Неопрятного вида женщина с чёлкой, таких можно найти в очереди к врачу или ЕРЦ, вечно склочные и недовольные, достала жребий на месяц и всем своим видом показала, насколько она разочарована. Девушка в коляске, невысокая, с короткими рыжими волосами подъехала и рывком вырвала у Алексея свой жребий. Наконец, подошёл и мой черед, не глядя я выдернул пластиковую палочку из рук Алексея. *Что ж, год, так год.*

Я выбрал свободную капсулу и рассмотрел её вблизи. Стальное чрево Оберона имело даже на первый взгляд удобное ложе, несколько дисплеев перемигивалось цветными огоньками, выводя данные об уровне кислорода, электропитания и физическом состоянии подопытного.

Молодой техник хлопнул по корпусу рукой и гордо отметил:

– Настоящее чудо. Этим дебилам из Кайто Инк до такого, как до Владивостока пешком. Можете не переживать, мы кучу тестов прогнали, с вашим телом все будет в полном порядке.

Эта оговорка про моё тело, но не мой разум меня задела. Не хотелось закончить своё существование овощем, так и не узнав, что стало с отцом. Последняя смс от него пришла утром, приземлился в аэропорту Сеула и направлялся в клинику. Средства от Парагона поступили весьма оперативно.

– Когда заберётесь внутрь, система воткнёт вам несколько датчиков в тело, будьте к этому готовы, также вам вставят... э-э-э... катетер в мочевого канал, – техник смущённо потёр кончик носа и продолжил, – не знаю, какие настройки у этой крошки, их вам сообщит ИИ при погружении. Адаптация к игре в таком режиме может занять какое-то время, не спешите лезть в драку, особенно, если вам выпадет 100 % боли. Вот, собственно, и всё.

– Зачем вообще добавлять в игру боль? Какой маркетинговый, не говоря уж о юридическом, отдел пропустит это?! – не сдержал я давно назревший вопрос.

*Ощущения разделить они не могут, ага, почти поверил.*

Техник отвёл взгляд и еле слышно прошелестел:

– Мы стараемся не задавать лишних вопросов...

Я махнул рукой и собеседник, поджав губы, пробубнил:

– Ну, ни пуха вам там.

– К чёрту, – я вздохнул поглубже, снимая с себя больничный халат, который нам выдали, чтобы прикрыть наготу.

Я перекинул ноги через бортик, занимая лежачее положение. Ощущение оказались довольно комфортными. Мягкая обивка поддерживала тело со всех сторон, словно лежишь на самом лучшем матрасе в мире. С мягким гудением крышка капсулы начала опускаться.

*Надеюсь, она не станет моим саркофагом,* – пронеслась в голове мысль.

На секунду стало темно, но затем дисплеи разогнали окружающий мрак. С тихим шипением из стенки выехала игла и воткнулась мне в вену. Видимо, через неё будет идти питание. А вот ощущение от подсоединения катетера я не пожелал бы испытать и своему врагу. Дрожь прошла по моему телу снизу-вверх, я старался дышать глубоко и отрешиться от своих ощущений.

На голову мне опустилось ещё несколько датчиков, занимая своё положение на висках. Момент перехода я пропустил. Только что ещё рассматривал крышку капсулы изнутри, и вот перед моими глазами возник сгенерированный текст. Своё тело я больше не ощущал, не чувствуя никакого дискомфорта из-за многочисленных устройств, введённых мне в тело.

*Загрузка. Ждите.*

*30 %*

*70 %*

*100 %*

*Загрузка завершена.*

*Добро пожаловать в Виашерон. Да сопутствует вам удача, а рука всегда бьёт без промаха.*

Немного вычурно, но тематически верно, мне такое даже нравилось в детстве.

*Внимание, администратором вам зафиксированы настройки: 30 % боли, 70 % наслаждения.*

*Выберите игровую расу. Внимание, выбор расы, анатомически отличной от человеческой может увеличить период адаптации и вызвать непрогнозируемые ощущения.*

Перед глазами стоял обычный человек в полный рост. Повинуясь моему желанию, он исчез, и его место занял коренастый бородатый дворф. Потом грациозный светлый эльф с длинными волосами. Я не видел каких-либо курсоров или иных элементов интерфейса. Совсем не приходилось напрягаться – ИИ знал, что я хочу от него. Справа от человека появился длинный список, написанный от руки на пожелтевшем от времени пергаменте. Я захотел увидеть все доступные расы, и система сгенерировала его.

Я опустил взгляд ниже по списку. Место дворфа занял крошечный усатый хоббит, лицо вытянуто в дурацкой улыбке. Брр, нет. Взгляд выцепил те самые анатомически отличные расы. Передо мной предстал кентавр. Мускулистый корпус уходил в тело чёрной лошади. Он топнул копытом и вскинул кулак вверх. А что, удобно, сам себе маунт<sup>14</sup>, пусть и слотов брони, наверняка меньше. Потом – нага. Огромный змеелюд зашипел, раздвоенный язык выпрыгивал из раскрытого рта, производя отталкивающее впечатление. Он стоял, покачиваясь на змеином хвосте, в который переходило гуманоидное тело, лишённое ног.

Стоило мне подумать о том, что у рас должна быть своя склонность к тем или иным силам, как над головой нага возникла надпись Тёмный союз. Угадал, в игре имелось несколько фракций. Я отмотал список обратно до эльфа и увидел – Империя Света. Быстрое изучение всех доступных вариантов выдало следующий расклад. В игре имелось всего две фракции, которые, наверняка, по законам жанра воевали между собой. С такими-то названиями. На стороне Империи света расположились классические Толкиеновские расы – люди, светлые эльфы, дворфы, хоббиты. Данные расы являлись основателями Империи, кроме них туда входили на правах вассалов – кентавры, табакси (прямоходящие коты – пантероголовая модель, предложенная ИИ, выглядела достаточно забавно), асимары (бастарды светлых существ с высших Планов и других Разумных рас), араокра (странная раса гуманоидных птиц). Массивные крылатые тела, высокий рост, грозный клюв, первая моя ассоциация – грифоны, если бы те умели ходить на двух ногах.

---

<sup>14</sup> От Mount – ездовое животное, например, лошадь.

На стороне Тёмного союза выступали классические злодеи и антигерои: орки, тёмные эльфы (дрои), тролли, гоблины. Их вассалами оказались наги, минотавры, тифлинги (бастарды тёмных существ с высших Планов и других Разумных рас), кенку (ещё более странная раса полулюдей-полуворонов). По моему желанию игра тут же выдала мне немного базовой информации об этой загадочной расе.

Невысокие тела – кенку ростом в 170 см считался настоящим великаном по меркам расы. Черные блестящие перья покрывали их с ног до головы. Ноги представляли собой типичные для птиц лапки с тремя пальцами, а вот руки – вполне гуманоидные – пять пальцев с острыми когтями. В отличие от аракокра, кенку лишились крыльев, вдобавок имели какие-то проблемы с речью, конкретнее объяснить ИИ отказался. Характер они имели зловредный, а жадность и обман коренные черты для них. Чаще всего занимались воровством и бандитизмом.

Для начала я решил определиться с фракцией, а потом уже решать, какую из доступных мне рас взять. Игра по моему запросу выдала историческую справку по обеим сторонам, показав, как они видят себя и своих оппонентов.

*Дата основания Империи Света исчезла в веках, но причина горит неугасимо до сих пор – борьба со злом во всех его формах. Противостоять махинациям Безмолвного Врага можно лишь сообща. Ведомые Великой богиней Аларис под руководством Императора Антариэля расы Империи света посвятили свои жизни служению другим, защите слабых и обездоленных и борьбе с тьмой в любых её проявлениях. Тёмный союз является их исконными врагами, Тёмные не гнушаются нападать на мирных жителей, совершать набеги на торговые поселения и обращать Разумных в рабство.*

*Тёмный союз появился на Виашероне, когда отвергнутые Светлыми отщепенцы решили сплотиться для защиты своих жизней от геноцида. Тёмные расы бежали далеко на запад за Кипящее море, спасая себя и своих близких. Вся их вина заключалась в том, что они отличались от “так называемых” Светлых. Тёмный пантеон возглавляет Великий бог Малаак, а верховным лидером Союза является Властитель Шардакс. Главная цель Тёмных – жить в свободе и достатке, не передавая другим право решать за себя. Империя Света является их исконными врагами и не остановится ни перед чем, чтобы завершить то, что они начали – полное уничтожение всех Тёмных.*

Если отбросить приукрашивания и взаимные обвинения, различие обеих фракций вышло в их идеологиях. Коллективизм против индивидуализма. “Мы” против “я”. Интересный подтекст заложили в игру разработчики. Светлые всячески наносили добро и причиняли справедливость, не считаясь с ценой. Тёмные определили свою свободу и независимость, как главную ценность, и отказывались следовать линии партии. Такой вот расклад.

И кто из них мне ближе? Я посмотрел на гордые лица людей и светлых эльфов, только в моих глазах они уже не выглядели столь светло. Надменные, тщеславные, непробиваемые. Знал я таких людей, которые готовы положить всех вокруг ради своей цели. А она у них безусловно чёткая и понятная – власть. Нет, со Светлыми мне не по пути. Чужого мне не надо, но своего и пяди не отдам. Да, эдакая англосаксонская доктрина крепости – отстаивать и защищать дом и имущество с оружием в руках. В это я могу поверить.

Я ещё раз рассмотрел список доступных Тёмных рас. Орков, минотавров, троллей и гоблинов я отбросил сразу. Не нравится мне их внешний вид и все тут. Не хочу быть горой мяса, и наоборот – метр с кепкой в прыжке. Остались дрои, наги, тифлинги и кенку (хотя они прошли по краю из-за роста). В конечном счёте нагов я исключил из-за потенциальных проблем с анатомией. Не желаю, когда выберусь из капсулы, а я выберусь обязательно, переучивать свой мозг заново ходить вместо змеиного ползания по полу. Я долго ломал голову над кенку, но в итоге отбросил и их. Определённый кураж играть таким странным существом есть, но обозначенные непонятные проблемы с речью напрягали.

Остались дроу и тифлинги. В отличие от своих светлых кузенов асимаров, чьи тела будто лучились золотистой энергией, даже нимб небольшой виднелся, а лицо красотой могли поспорить со светлыми эльфами – тифлинги имели красноватые рожки на голове, гибкие хвосты, а в остальном вполне человеческое тело. Чертята, в общем. Я уже примерно понимал, какой класс хочу выбрать, да и хвост меня смутил.

Итак, подтвердив игре, что я уверен в выборе расы, я провалился в настройки внешности своего тёмного эльфа. Вариант лица по умолчанию показался мне слишком слащавым. Такому дроу не врагов вырезать, а цветочки им дарить. Несколько раз, потыкав в рандомизатор, я так и не удовлетворился предлагаемыми лицами. Не пойдёт. Я предложил системе отсканировать своё лицо и увидев искомое, приятно удивился. Немного поднял скулы, придав лицу слегка ехидное выражение, как если бы этот эльф знал о каких-то скелетах в шкафу своего собеседника.

Цвет волос дозволялось изменить хоть на синий, хоть на фиолетовый, но я решил оставить белоснежный, что стоял по умолчанию. А вот причёска меня не устроила. Длинные до плеч волосы, которые подходили бы магу или принцу, но не бойцу ближнего боя. Схватят меня за такие космы, да как приложат о стену в драке, пиши пропало. Короткие причёски, предлагаемые системой, это сплошь волнистые локоны, игриво падающие через лоб, иногда напрочь закрывая один глаз. Эдакий К-рор исполнитель на выезде. Девочкам понравится, но к образу, что я держал в голове абсолютно не подходило. Поэтому я укоротил волосы и зачесал их назад – эффект воска для волос без какого-либо воска. Удобно.

Глаза по умолчанию стояли сиреневые, система предлагала также насыщенный фиолетовый и бесцветный молочный, мне не нравилось. Потом, видимо вспомнив, что дроу все-таки среди Тёмных рас, выскочили красные глаза будто у заправского Тёмного Властелина, разве что визжащих жертв не хватает. Так не пойдёт, мысленно дал пинка ИИ и поставил обычные голубые глаза. Как у отца.

Чего-то не хватало, слишком мой аватар казался холёным даже несмотря на мои манипуляции. С одной стороны, это эльфы, они всегда такие. Даже умирая от дизентерии посреди джунглей, они будут выглядеть, как на вечернем балу. С другой стороны, я чётко видел, что мне нужен грозный боец, который хлебнул лиха и повидал в жизни всё, даже если он стартует на первом уровне и никогда не держал ничего тяжелее вилки в руках.

Вначале я добавил короткую аккуратную бороду<sup>15</sup>. Чистое исполнение затаённых желаний. Даже врать не буду. У меня самого борода не росла от слова совсем. Здесь же белая борода поверх чёрной кожи выглядела необычно, придавая эдакий вид лихого пирата. *Или жиголо*, добавило язвительное подсознание.

---

<sup>15</sup> Художник – Movd



Ситуацию исправили шрамы. Тонкая белая нитка зажившей плоти от переносицы в угол щеки. Вторая – по щеке через губы. Как финальный штрих я дал ИИ задачу показать мне типичные ритуальные татуировки дроу. Перед глазами возникло несколько портретов: молодой воин дроу, чьи руки покрывали острые хищные линии, закручиваясь к локтям, ослепший на один глаз маг, шею которого закрывала сеть нитей похожих на паутину и, наконец, молодая девушка дроу в зеленом платье, похоже жрица, чьё лицо укутывал сложный узор.

Белые линии, а какие ещё могут быть цвета поверх чёрной кожи дроу, частично закрывали подбородок, зону под её хризоберилловыми глазами и дальше загибались на щеках к вискам. На лбу эти линии, соединяясь, образовали замысловатый узор. Что-то вроде корней или наоборот кроны дерева<sup>16</sup>, уходящего к линии волос. Получался очень яркий памятный образ.

---

<sup>16</sup> Художник – Dahlia



*Да, это подходит. Я перенес рисунок на своего персонажа, отказавшись от нижней части рисунка, оставив только верх – под глазами и на лбу*

Ещё раз оглядел финальный результат<sup>17</sup>, теперь вместе с короткими волосами, бородой, шрамами и татуировкой на меня смотрел боец, а не наследный принц-лентяй. Насмешливое выражение лица заставляло руки чесаться, чтобы врезать по нему. Как раз нужный эффект, буду бесить всех вокруг.



Система зафиксировала выбор и предложили придумать имя. Не люблю все эти клички вместо имени – Нагибаторы, Хирурги, Котявки, Шаманки и прочие МегаПихари. Рандомизатор предложил несколько таких же сладких как изначальная внешность имён – Фелаэрн, Айсониэль, Далиор. Я пропускал имена одно за другим, пока система не выдала Гвинданиэль. Секунду подумав, я стер последние буквы и слегка изменил написание. Гв́инден. Нормальное

---

<sup>17</sup> Художник – Contrasun.

имя, легко произносится, отлично сокращается, а значит сопартийцам будет просто ко мне обращаться.

Мой дроу исчез, а в голове раздался голос, который на контрасте с доселе четкими ответами звучал, как заевшая пластинка.

– Бо-о-ги-ги оп-определяют вашшшу су-судьбу. Ждите.

– Подруга, тебя insult там накрыл или что? – обеспокоился я.

Система не ответила, но тишину прервали тромбоны и валторны. Мотив показался мне запоминающимся, хоть во Властелин колец вставляй.

*Ваш дом уничтожили соперники из Старшего Дома Теккен'ар. Ваша семья убита. Вы находитесь в плену. Завтра вас казнят.*

– Шикарно. А чё сразу в яму с драконом не скинуть? К чему такие долгие прелюдии?

ИИ проигнорировал сарказм, и меня накрыла темнота.

## Глава 2 Гвинден

*There's a leak, there's a leak, in the boiler room  
The poor, the lame, the blind  
Who are the ones that we kept in charge?  
Killers, thieves, and lawyers*

*God's away, God's away,  
God's away on Business. Business.  
God's away, God's away,  
God's away on Business. Business.*

Джеззара Теккен'ар схватила меня обоими руками за шею и с силой впечатала колено в живот. Солнечное сплетение отозвалось волной боли, и на несколько секунд я перестал дышать.

*Вам нанесли 25 единиц урона*

– Басидирóндова отрыжка, покричи для меня, не лишай музыки, – она откинулась назад и зло рассмеялась. – Твоя сестра так визжала, когда я снимала с неё кожу, мелодично, страстно, – по телу Джеззары прошла дрожь, – я надеюсь, ты тоже не разочаруешь меня, а, зверушка?

С трудом я смог протолкнуть в лёгкие воздух и зашёлся в глухом кашле. Интерфейс сообщил, что на первом уровне моё ХП<sup>18</sup> составляло 100 скромных единиц, из которых она уже сняла четверть. Тренькнул интерфейс, уведомляя меня о получении нового квеста. **Словно муха в паутине**

*Ранг: Обычный*

*Дом Теккен'ар уничтожил всю вашу семью, а вас приберёт на десерт. Завтра вас казнят.*

*Задача: Выжить. Сбежать.*

*Награда: Опыт, доступ к выбору архетипа, 1 необычная способность на выбор.*

Отличное начало сценария, твою мать.

Быстрый взгляд из-под опущенных век, я все ещё согнут и делаю вид, что не оправился до конца от удара. Камера, каменный мешок, где я заперт, руки прикованы цепями к потолку. Кроме неё здесь никого нет, но уверен, стража недалеко, возможно прямо за дверью моей камеры.

Первое впечатление: невысокая изящная дроу, длинные сиреневые волосы заплетены в замысловатую косу, одета в богато украшенные шёлковые штаны и блузку. И сразу догадка, намеренно глубокое декольте, которым Джеззара сбивает с толку доверчивых идиотов.

Назвав Джеззару настоящей красавицей, я не покривил бы душой. Мешало лишь жёсткое холодное выражение лица. Готов поклясться, эту маску сбивает только вид человеческих или, в моем случае, эльфийских страданий. Именно тогда она показывает всё своё гнилое нутро, наслаждаясь ужасом и болью.

---

<sup>18</sup> От Healthpoints – единицы здоровья.

– Не молчи, зверушка, пой для меня, – она облизнула губы и медленно вытащила из-за пояса длинный нож.

Я сжал зубы и промолчал, пока у меня нет идей, как выбираться из глубокой задницы, куда закинул меня великий Рандом.

Джеззара зло хмыкнула.

– Зверушка, делает вид, что она непробиваема, но я смогу развеять твоё заблуждение.

Молниеносное движение, и лезвие ножа входит мне в плечо. Горло заходится криком. *И это 30 % боли? Что чувствуют бедняги на 100 %?! А главное, почему меня пытает психопатка в самом начале игры?! У обычных-то игроков боль отсутствует! В чем смысл такого начала?!*

*Вам нанесли 60 единиц урона*

Вот теперь Джеззара довольна, злая улыбка ходила по её губам.

– Видишь, я же говорила тебе, сладенький мой, я любого могу заставить петь. Это не предел, я верю в тебя, ты можешь громче.

Её рука с силой толкнула нож от себя и вниз, расширяя и углубляя рану. Кровь обильно хлынула на мои босые ноги.

*Вам нанесли 13 единиц урона*

У меня осталось два ХП, а что дальше? Перерождение на ближайшем кладбище, которое охраняют её солдаты или персонаж сотрётся, потому что я не выжил в стартовом сценарии?

– Нет, не убегай от меня так рано, зверушка. Я ещё не закончила с тобой, – Джеззара запрокинула мне голову, с силой схватив за волосы, и влила в горло целебное зелье. Рана затянулась у меня на глазах.

– Нас ждёт ещё много часов веселья, прежде чем я скормлю тебя басидирондам. Внутри этого прелестного растения ты будешь заживо растворяться, пока он не выплюнет мелкие кости – всё, что от тебя останется. Клинок два раза подряд вошёл мне в живот, и вопль разорвал тишину.

*Вам нанесли 70 единиц урона*

Удар наотмашь по лицу.

*Вам нанесли 15 единиц урона*

Она снова влила мне в горло целебное зелье.

Джеззара оказалась находчива и неутомима. Колотые и резаные раны исполосовали моё тело. Зелья не давали мне умереть. В какой-то момент она вышла из комнаты, и я мельком увидел коридор снаружи, прямо за дверью стражников не оказалось. Надежда на окончание пыток разбилась, так и не успев окрепнуть. Мысли о неправильности происходящего лишь укрепились. Что-то сломалось в Виашероне, что-то пошло не так. *Сбой системы? Баг?* Попробовал вызвать окно меню и нашел кнопку обращения к ГМу. Тикет, сгенерированный наполненным болью мозгом, улетел, чтобы замигать уже через минуту.

*“Спасибо за обращение в службу поддержки! Если у вас остались ещё какие-либо вопросы, не стесняйтесь написать нам вновь.*

*ГМ Михаэль”*

Глаза медленно моргали, уставившись в пустоту, пока тело в оцепенении пыталось осмыслить, что за бред я получил в ответ и почему тикет мгновенно закрыли, даже не уточнив у меня деталей.

*Помощи не будет...*

Кнопка выхода из игры ожидаемо горела серым. *И здесь тупик.*

Джеззара вернулась довольно быстро, принесла с собой различные алхимические склянки и набор всевозможных пыточных приспособлений – крюки, иголки, скальпели. Это меня подкосило. Нужно выбирать, во что бы то не стало, пока я окончательно не сошёл с ума от боли.

Я смотрел, как мне вырывали ногти, и ничего не мог с этим сделать. Я видел, как лезвие скальпеля оставляет тонкие порезы на моей коже, создавая из них замысловатый узор. Сообщения о причинении мне урона сыпались как из рога изобилия. Я пытался спрятаться у себя в голове, но Джеззара проявляла потрясающую настойчивость и раз за разом приводила меня в чувство.

Что-то сломалось во мне в этот миг. События настоящего и прошлого перемешались, и я перестал понимать, что происходит и где я нахожусь. Я потерял счёт времени. Периодически впадая в забытие, хотел убежать от реальности, наполненной болью. Какая-то часть меня кричала и шатала стенки сознания, стремясь вырваться наружу. Шипела и скрежетала зубами, как дикий зверь. Другая же пассивно наблюдала за тем, как моё тело полосуют и калечат.

Эльфийка вытащила пробку из склянки с оранжевой жидкостью и хищно улыбнулась.

– Знаешь, что это такое? *Слюна гуля.* Думаю, ты оценишь её эффект.

В одно слитное движение она влила мне эту гадость в рот, и я разучился дышать. Лёгкие парализовало спазмом. Перед глазами повисла убывающая полоска воздуха. Боль волнами прокатывалась по моему телу, а лёгкие горели огнём. Когда картинка перед глазами погасла, и тьма накрыла меня, она влила в меня противоядие. Длинный мощный вздох. Я чувствовал себя пловцом, который не надеялся уже всплыть, но все же достиг поверхности.

Это выбило меня из пассивного состояния.

Пытаясь отдышаться, я уцепился за одну мысль. Каждому нужен воздух: игрокам, мобам<sup>19</sup>, неписям. У неё полно ХП и она на 10 уровней выше меня, да ещё и статус босса – золотой череп обвился вокруг её фрейма, но даже боссам все равно нужно дышать. Возможно, в этом моё спасение.

Эльфийка тем временем достала из кармашка очередной пузырёк, в котором клубился и перетекал красный мерцающий дым.

*Очередная отравка, но уже не в форме жидкости. Отвлечь её внимание.*

– Знаешь, Джеззара, я знаю тебя всего несколько часов, но ты мне уже решительно не нравишься.

Она прищурила глаза, словно взвешивая, что именно дальше со мной сделать. Улыбнулась.

– Часов? Как ты думаешь, сколько времени прошло с начала нашего веселья? Дружок, пошёл уже седьмой день. Я не могу так просто расстаться с тобой, решила даже повременить с казнью.

Я проигнорировал её слова, хотя холод забрался глубоко ко мне под кожу. *Куда делось всё то время?*

– По правде говоря, ты ведёшь себя как порядочная сука, и я получу большое удовольствие от твоей смерти.

---

<sup>19</sup> От Mobile object – термин, придуманный Ричардом Бартлом, чтобы обозначать враждебных НПС, чаще всего монстров.

Я прикован к стене. В честном бою я не смогу убить босса на десять уровней выше себя, но кто сказал, что я собираюсь драться честно. Зачаток безумного плана говорил мне, что разозлить её – единственный шанс на моё спасение. Джемзара сделала шаг в мою сторону, покачивая крюком в раскрытой ладони и переливающейся склянкой – в другой. В её садистской головушке наверняка уже созрел план, как причинить мне максимальную боль. Она сделала большую ошибку, не приковав мои ноги к полу.

Рука с отравой тянулась к моему лицу, как в замедленном кино. *Задержать дыхание.* Подтянувшись на цепях, я ударил коленом снизу вверх в пузырьёк с дымом, вбивая её в изящный тёмный подбородок моего живодёра. Стекло осколками разодрали её кожу, украсив гроздьё свежих порезов.

*Вы нанесли 8 единиц урона.*

Её рука почти среагировала на опережение, вбивая крюк мне в живот и дёргая его на себя, грозя вытащить кишки наружу. Волны острой раздирающей боли, как цунами покрывали всё тело, заставляя его трястись.

*Вам нанесли 90 единиц урона.*

Мерцающий дым окутал голову дроу. На миг она замерла, отпустила рукоятку крюка и вялой не слушающейся рукой утерла слюни, которые обильно заструились у неё изо рта, стекая по окровавленному подбородку. Попыталась вдохнуть и захрипела, всё так же апатично царапая горло. Поймала мой взгляд и... обделалась. По запаху не перепутаешь.

Брезгливо скривившись, я отшатнулся назад, вызвав очередную вспышку боли в животе. Что бы ни происходило, она теряла контроль над телом. Джемзару повело и, воспользовавшись заминкой, я впечатал обе ноги ей в колено. Каждое движение доставляло мне боль.

*Вы нанесли 18 единиц урона.*

Я ожидал, что сустав хрустнет, как тонкая ветка, но похоже сказалась разница в статах и уровнях. Эльфийка лишь едва слышно застонала и потеряла равновесие, заваливаясь вперёд – на меня.

Поймал её, обхватывая тонкую шею ногами, дёрнул её тело вбок, перекручиваясь и меняя позу. Мгновение, и я сидел у неё на плечах, с наслаждением сдавливая шею. Кровь из разодранного живота обильными ручьями стекала вниз. А запах железа вперемешку с нечистотами заставлял тошноту подкатывать к горлу. Я прикладывал всю доступную силу, чтобы перекрыть ей воздух. Дроу сипела и умирала. *Почему она не вырывается?* Скопив глаза, наконец прочёл описание повисшего на ней дебаффа.

*Смрад гамбердискуса, бреветоксин  
Вызывает вялый паралич мышц и остановку дыхания.*

Мне кажется, я никогда не прикладывал столько усилий одновременно. Против моего желания не привлечь внимание стражи и не вдохнуть ту же гадость, я закричал, выбрасывая всю оставшуюся энергию в едином напряжении. Лишь бы не допустить, чтоб она оклемалась. *Кто знает, какой у неё иммунитет и пассивные способности?*

Лицо Джемзары покраснело, а затем посинело. Слюни вперемешку с соплями закрыли её лицо. Наконец, она обмякла. Я не смог удержать её на весу, и тело с грохотом упало на пол. Как же она смердела!

*Плохая смерть... такой никому не пожелаешь.*

Доведись нам биться с оружием в руках, да даже будь только я вооружён, но не она, скорее всего она в лёгкую бы меня убила. В реальной жизни я вряд ли повторил бы такой фокус, но игровое тело послушно, а мозг битком набит самоубийственными идеями, каждая из которых лучше ада, в который я попал.

*+ 11 972 опыта*

**Получен 4 уровень (+3)**

*Ваша ловкость повысилась до 2 (+1)*

*Ваша сила повысилась до 2 (+1)*

*Ваша выносливость повысилась до 4 (+3)*

*Ваш интеллект повысился до 4 (+3)*

**Вы получили достижение “Давид и Голиаф” ранг 1 (1/5)**

*“Чем больше шкаф, тем громче падает”*

*Описание: В одиночку убить босса, чей уровень превосходит ваш на 10 единиц.*

*Награда: Урон по всем врагам увеличен на 4 %.*

Приятно.

*На вас повесили дебафф<sup>20</sup>*

*Колотая рана (5 минут)*

Короткий взгляд на описание дебаффа – тикает каждые 2 секунды, снимая 1.25 % моей жизни до устранения раны.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Первоочередная проблема – это кровотечение, получение нового уровня и трёх единиц выносливости восстановило мне все здоровье и подняло его до 400 единиц, но не сняло дебафф, который убьёт меня где-то через две с половиной минуты. Остановить кровотечение я смогу, только когда освобожу свои руки, но как? Я подёргал цепями, но все без толку.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

В памяти всплыл старый боевик, от которых так фанател отец и которые мы вместе смотрели пачками в моем детстве. Там герой мог сознательно вывихнуть плечо, чтобы выбраться из смиренной рубашки.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

К сожалению, я таким манёвром не владел, но логически мысля, нечто подобное требовалось сделать и мне, чтобы освободиться от наручников.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

---

<sup>20</sup> От debuff – негативный эффект, который временно ослабляет персонажа или наносит урон с определенной периодичностью.

Сколько бы я не дёргал рукой, большой палец мешал мне вытащить кисть из браслетов. Именно его мне нужно вывихнуть или сломать, чтобы освободить руку.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Сломать себе палец, легко сказать. У меня жизни итак тают на глазах, а сколько снимется за перелом? Страх, замешанный на злости, прошёл, и я понял, что, как и раньше – выбора у меня не осталось.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Я встал на цыпочки, чтобы перенести вес с запястий на ноги, и получил возможность немного двигать рукой. Как же быть? Чем сломать этот злосчастный палец? Похоже придётся брать грубой силой.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Я протолкнул руку насколько мог глубоко в браслет, пока кромка металла не упёрлась в предплечье, и с силой дёрнул обратно.

*Вам нанесли 10 единиц урона*

Чёрт побери, больно. Подпрыгнул, всем весом падая на одну руку. Ещё раз.

*Вам нанесли 10 единиц урона*

...

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Ещё раз. И ещё.

*Вам нанесли 10 единиц урона*

...

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Я закричал, такую боль не подделать, стражник, возможно слушающий под дверью, будет спокоен.

*Вам нанесли 10 единиц урона*

...

*Вам нанесли 5 единиц урона*

С неприятным звуком сустав большого пальца сдал, и кисть выскочила из браслета. Я бросил взгляд на свою руку и тут же об этом пожалел. Я увидел месиво из раздробленной кости, содранной кожи и крови.

*Вам нанесли 25 единиц урона*

...

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Стиснув зубы, начал одной рукой ощупывать труп Джеззары, молясь, чтобы у неё ещё осталось несколько зелий. Боги ответили моим молитвам. Я ощутил стекло под своими пальцами и бережно потащил пузырёк на себя.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Неосторожное движение, и край раны коснулся складок её одежды. Руку пронзила боль, и склянка выпала из разжавшихся пальцев. Осколки стекла и брызги целебного зелья окатили мне ноги.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Я выдал поток всех известных мне ругательств, и стало чуточку легче. Сжимать предмет без использования большого пальца оказалось той ещё задачей. Остальные четыре пальца не давали нужной хватки.

*Вам нанесли 5 единиц урона*

Ещё раз. Я засунул руку в нательный мешок, стараясь всё делать как можно осторожнее. Пузырек нашёлся в этот раз быстрее. Максимально бережно, я даже язык высунул от усердия, потащил его на себя. Когда он, наконец, показался из недр сумки, я перехватил его ладонью и поднёс к лицу. Зубами вырвал пробку и влил в себя спасительную жидкость.

Я смог выдохнуть, напряжение спало. Ноги била нервная дрожь. Заставил себя дышать очень медленно. Вдох через нос, выдох через рот. Меня отпустило.

Теперь уже неторопливо обыскал тело в поисках ключа. Бинго. Периодически покрикивая для создания иллюзии пыток, открыл замок на второй руке. Растёр запястья. Настроение поднялось на недостижимую высоту.

***Вы получили достижение "Гудини" ранг 1 (1/1)***

*"Как насчёт фокуса? Я заставлю этот карандаш исчезнуть! Та-дааа... Он испарился!"*

*Описание: Самостоятельно и без помощи выбраться из цепей в начале сценария "Словно муха в паутине".*

*Награда: Ловкость увеличена на 5 %. Тело приобретает способность выворачивать суставы для освобождения из кандалов.*

– Пст, эй, парень, ты ещё жив? – еле слышный голос раздался из-за стенки моей камеры.

– Ты ещё кто такой? – недоумённо спросил я.

– Ага, жив. Я, можно сказать, твой сосед. Если пообещаешь вытащить меня из камеры, я помогу тебе выбраться отсюда, и будь уверен тебе потребуется моя помощь. По рукам?

**Узник в железной маске**

*Ранг: Необычный*

*Незнакомец предлагает вам свою помощь в обмен на спасение.*

*Задача: Вывести его за территорию Дома Теккен'ар.*

*Награда: Репутация, опыт, 1 необычный предмет на выбор.*

*Принять: да/нет?*

Недолго думая, я подтвердил свою готовность освободить моего собрата по несчастью.

– Хорошо, ты уже расковал себе руки?

– Да.

– Что? Каким образом?! – неподдельное удивление сквозило в его голосе.

Какой смысл врать?

– Я сломал себе палец, чтобы вытащить руку.

Голос за стеной замолчал на несколько секунд, словно обдумывая услышанное.

– Ты совсем рассудок потерял от пыток?! В браслетах есть уязвимость в точке соединения с цепью, но теперь то что...

Я промолчал, и незнакомец, видимо, осознал, что дарёной ракете в дюзы не смотрят, поэтому продолжил уже более спокойно.

– Неважно, у меня нет выбора, и мне нужна твоя помощь. Камера слева от твоей.

Времени разбираться с новыми уровнями не осталось, почему поднялась выносливость и интеллект на 3 единицы, а сила и ловкость только на 1? Вопросы на потом. Сел рядом с телом когда-то красивой эльфийки. Вывалившийся фиолетовый язык и синюшное лицо производили жуткое впечатление. Хотелось отвернуться, но взгляд застыл на ней, будто прикованный.

А ведь я убил её. Я. Не кликнул мышкой, отправляя персонажа молотить мечом по нарисованному гоблину, а задушил собственными руками. Ногами, не суть важно. В правильности решения я не сомневался, да и эмоций особых не ощутил. Вот это как раз пугало сильнее всего. К социопатам я себя не относил. Не замечал за собой такого равнодушия раньше. *Влияние Виашерона? Сброс каких-то блоков в психике, чтобы офис-менеджеры и домохозяйки не сошли с ума, наблюдая насилие и смерть лицом к лицу? Вполне может быть.* Но снимать ответственность с себя я не желал, как и вешать её полностью на этот мир.

Я вздохнул и тщательно обыскал её тело, закончив самокопание. В малой кожаной сумке на ремне обнаружилось ещё два целебных зелья, плюс непонятный мелкий пузырёк.

**Мощное целебное зелье**

*Восстанавливает 100 % здоровья и снимает физические дебаффы*

Осмотр пузырька, наполненного густой жидкостью цвета болотной жижи, не принёс ответов. Даже его название интерфейс обозначил вопросами. Видимо, нужно идентифицировать у знающего человека. Сама сумка оказалась на 6 слотов, и я с радостью забрал её себе. Теперь у меня есть какой-никакой инвентарь.

**Малая поясная сумка**

*2 уровень*

*Обычное*

*6 слотов*

Я уже закончил осмотр, когда странное утолщение на щиколотке Джеззары зацепило мой взгляд. Я задрал штанину и обнаружил узкий длинный стилет в ножнах, прикрученных тонкими ремешками к ноге. Оружие последнего шанса, когда ты сцепился с врагом в рукопашную или потерял свой меч.

*Ваша наблюдательность повысилась до 1 (+1)*

*Вы выучили новый навык:*

**Наблюдательность**

*1/75*

*“Штирлиц и Кэт шли по улице. Раздался выстрел – Кэт упала. Штирлиц насторожился.”*

*Позволяет обнаруживать тайники, скрытые знаки, ловушки, попытки обмана NPC и другие малозаметные детали. С ростом навыка увеличивается шанс нахождения искомого.*

**Паучье жало**

*10 уровень*

*Необычное*

*Слот: Правая/левая рука*

*Тип: Кинжал*

*Прочность [100/100]*

*+ 100–145 урона*

*+ 5 к ловкости*

*+ 5 к силе*

Я забрал стилет вместе с ножнами. Всё моё снаряжение составляли простые холщовые штаны, ни тебе рубашки, ни обуви. Подобрал с пола отлетевший в угол нож, которым мучала меня Джеззара, на всякий случай забрал и скальпель с крюком.

**Пыточный нож**

*1 уровень*

*Необычное*

*Слот: Правая/левая рука*

*Тип: Кинжал*

*Прочность [10/10]*

*+ 10–15 урона*

Первый кинжал по всем статам его превосходил, но экипировать стилет я не мог – уровнем не вышел. Сунув Паучье жало в сумку, я поставил Пыточный нож в правую руку, и как по волшебству на поясе появились небольшие ножны, куда я его и засунул. После чего оттащил труп в угол комнаты так, чтобы при открытии двери вовнутрь, он как раз оказался скрыт дверью.

Снаружи моей камеры оказался небольшой коридор, прямо напротив неё – ещё одна дверь, слева и справа виднелись две камеры, схожие с моей. Сперва я пошёл к той, где точно не заточили моего невидимого собеседника. Стоило открыть дверь, как запах разлагающегося тела ударил по лицу тёплой гнилой подушкой. Сама жертва обнаружилась прикованной у стены. Полуистлевший орк весело щерился мне корявой улыбкой голого черепа. Видать, крысы попиروвали.

Мощные нижние клыки челюсти не оставляли в расе никаких сомнений. Набор костей, местами стянутый высохшей кожей, вот и всё, что от него осталось. Обыск не принёс никакого лута, но моё внимание зацепила надпись, сделанная кровью на полу. Похоже пленник догадался до такого же метода освобождения руки, что и я.

*Кто бы ты ни был, незнакомец, верни моё тело Клану Гремящего Пика и будешь щедро вознаграждён.*

Короткий текст завершался отпечатком окровавленной пятерни. Интересно, что делал этот орк здесь, так далеко от своего дома.

### **Долгий путь домой**

*Ранг: Редкий*

*Вы нашли останки орка в камере Дома Теккен'ар.*

*Задача: Вернуть кости Клану Гремящего Пика.*

*Награда: Репутация, опыт, один редкий предмет на выбор.*

*Принять: да/нет?*

Я сгрёб его останки в мешок. Они заняли всего 1 слот, большая удача для меня. Засовывая длинные кости существа выше меня ростом в символическую мелкую сумку, я едва не рассмеялся от сюрреалистичности происходящего. Сумка-инвентарь больше походила на старый поясной чехол для мобильного, который когда-то носил отец, никак не рюкзак, куда можно убрать мощи крупного орка.

Я вернулся к последней камере и открыл ключом дверь. В темноте комнаты блестела металлическая маска. Страшно худой дроу висел прикованный к стене ржавыми цепями. Длинные черные уши, торчащие из отверстий его маски-шлема, не оставляли в расе никаких сомнений. Грязные спутанные волосы, запавшие ребра, рваные штаны. Ноги больше не держали его, поэтому он висел на цепях – браслеты врезались в запястья, наверняка отдаваясь страшной болью.

– Долго же ты добирался ко мне. Заблудился где-то по пути? – сиплый голос прорывался сквозь тонкую щель маски, прятывшую его лицо целиком. Только глаза, горящие непреклонным огнём, виднелись сквозь узкие щели. Похоже несмотря на все пытки, Дому Теккен'ар не удалось сломить этого пленника. Такое возможно только в играх, увы.

Я отстегнул его от стены и помог сесть. Ходить незнакомец не мог, слишком ослаб.

– Можно сказать и так, ходил на экскурсию в соседнюю камеру, – в тон ему ответил я.

– А, ты видел старого доброго Грокха. Отличный собеседник, постоянно грозит снять с меня шкуру и пустить на портки. Не любит он дроу, видишь ли. Зато Джеззара периодически отвлекается на него и оставляет меня в покое. Как он поживает? – спокойным голосом поинтересовался собеседник.

– Не очень он поживает – умер.

Эльф в маске вздохнул и патетически продекламировал.

– Бедный Грокх! Я знал его, незнакомец. Это был орк бесконечного остроумия, неистощимый на выдумки.

– Правда, что ли?

– Нет, тупой, как бревно, и злой, как тысяча демонов Бездны, но у всех свои недостатки. Итак, как тебя зовут, дружище?

– Гвинден.

– Из Дома?..

– Моего Дома больше не существует, их всех убили эти ублюдки, – мне не хотелось признаваться, что игра не сообщила мне название моего Дома, а выдумывать несуществующий показалось мне глупо. Слишком легко это проверить.

– Что ж, скорблю вместе с тобой, Гвинден. Меня зовут Соверетт из Дома Эвер'харн.  
– Как ты здесь оказался? И почему на тебе эта маска? Ведь это же не модный аксессуар?  
– Нет, что ты, я сделал этот выбор полностью добровольно. Такие маски, запаянные на затылке – это последний писк Аскешской моды. А сам ты как думаешь, недоумок?! – взорвался Соверетт.

Я ничего не ответил, и он быстро остыл.

– Ладно, Гвинден, извини, моё чувство юмора несколько пострадало за последние 15 лет заточения, но я все равно благодарен, что ты сдержал своё слово и освободил меня, пусть нам и суждено умереть здесь. Тем не менее, не забывай пока кричать. Я хочу пожить ещё десять минут свободным эльфом.

– Давай ты все-таки ответишь на мои вопросы, а фаталистические ремарки оставишь на потом.

Соверетт вздохнул и начал свой рассказ.

– В лучшие времена я принадлежал Старшему Дому Эвер'харн. Старший сын Старшего Дома... – он грустно усмехнулся этой нелепой фразе. – Пятнадцать лет назад он занимал первое положение в Аскеше. Главным нашим противником тогда считался Старший Дом Дел'Гарто. Я играл ключевую роль в нашей семье, потому что в нарушение всех традиций Матриарх Чезэдра Эвер'харн благоволила мне и видела во мне будущего лидера нашего Дома. Прецеденты, как ты знаешь, уже имелись: в Шраудсталле<sup>21</sup> всеми Домами управляют Патриархи, но только потому, что местные жрецы Эстрикс слабы. У нас они держат весь Аскеш в жёсткой хватке, но тем не менее принять такое решение – полностью её право.

– Она собиралась передать власть мне, а не моей сестре Киастре, что по понятным причинам не вызывало у той восторга. Пятнадцать лет назад Дом Дел'Гарто бросил нам вызов. Вместо того, чтобы потратить кучу ресурсов на бесконечные тычки, саботаж и заказные убийства, мы достигли договорённости. Всё решит дуэль старших наследников Домов. Если мы проиграем, то уступим место в Совете Дому Дел'Гарто.

Соверетт прервался и коротко напомнил мне:

– Я понимаю, что я фантастически искусный рассказчик, но не забывай кричать, нельзя исполошить стражников раньше времени.

Я криво усмехнулся, погребенный потоком имён и названий. *“Искусный” не то слово.*

– В ночь перед дуэлью Киастра зашла ко мне в комнату со срочными новостями. Ей стало известно, что Дом Дел'Гарто планирует сжульничать, что в общем-то похвально, мы и сами собирались кое-что предпринять, чтобы склонить чашу весов в нашу сторону, – я не видел его мимику, но поклялся бы, что он ухмыльнулся. – Она сообщила, что Дом Дел'Гарто ожидает поставку некоего артефакта, который защитит их бойца – Сабл'ару Дел'Гарто от любых магических атак. Сам понимаешь, мы не могли такого допустить. Вместе со своей сестрой и тройкой бойцов мы направились, чтобы перехватить этот артефакт. Как не сложно догадаться, мы попали в засаду. Стоило нам достигнуть склада, где должен проходил обмен, как на нас напали. Дом Теккен'ар убил моих людей, а меня захватил в плен.

Соверетт перевёл дух и вскоре продолжил.

– Очень долго я считал, что их нанял Дом Дел'Гарто, но как показало время, Дом Теккен'ар просто хотел столкнуть и обескровить оба наши дома и действовал с помощью моей сестры. Меня не убили, Киастра хотела, чтобы меня пытали вечно, и так я оказался в подвале Дома Теккен'ар. Любой адекватный дроу сказал бы ей, что избавиться от такого пленника раз и навсегда гораздо надежнее, но она с детства росла недалёкой и злобной стервой. Пове- рить не могу, что я попался в её ловушку так просто, – его плечи поникли. – Ей, наверняка, обещали поддержку против Дома Дел'Гарто, но сам понимаешь, что случилось дальше.

---

<sup>21</sup> Второй по величине город дроу.

Эльф скривился, словно воспоминания вызывали ощутимый дискомфорт.

– Джеззара с радостью рассказала мне, как во время дуэли и мою сестру, и Саблару Дел'Гарто бесславно убил сильнейший маг Дома Теккен'ар. Вскоре оба этих Дома потеряли свои места в Совете, а Теккен'ар возвысился.

Он помолчал и грустно закончил.

– Такая вот байка, друг мой. В Аскеше никому нельзя верить.

*Репутация с Совереттом повышена на 6 000 (Дружелюбие).*

### **Узник в железной маске**

*Ранг: Необычный*

*Незнакомец предлагает вам свою помощь в обмен на спасение.*

*Задача: Вывести его за территорию Дома Теккен'ар.*

*Обновлено.*

*Задача: Сопроводить Соверетта в Дом Эвер'харн.*

Я откинулся назад, ошарашенно тряся головой. Даже представить не мог, что общество друу представляет из себя такой клубок змей и тарантулов, запертых в очень небольшой банке. Вдобавок вываливать такой поток сознания на неподготовленного игрока в самом начале, что за бездари сценаристы писали этот квест?

– И что ты нюни распустил, Соверетт, так и будешь сидеть и горевать о своём прошлом или отомстишь всем виновным?

Эльф напрягся и выпрямился, насколько это позволяло его ослабшее тело.

– Тщательнее подбирай слова, *друг мой*, – его голос сочился ядом и гневом.

*Репутация с Совереттом снижена на 100 (Дружелюбие).*

Пусть злится, злость заставляет сражаться, а не терпеть безвольно удары судьбы. Не собирався делать этого и я. Слишком свежи оставались в памяти фрагменты пыток. Глубоко в груди поселилось холодная ярость. Кто дал им право ставить себя выше других? Дом Теккен'ар – мясники, а все другие – скот. Так что ли? Не угадали. Я хочу отплатить им всем. Хочу, чтобы перед смертью они испытали хотя бы часть той боли и страха, что я натерпелся в этом подвале. Хочу убить их всех, снести к чертям этот дом и посыпать солью, чтобы ничего живое больше здесь не росло.

Я не собираюсь быть пешкой в чужих руках, убивать дюжину волков и собирать кусочки руды. В этом мире я возьму жизнь в свои руки и сам буду ставить себе цели. И начну я именно отсюда.

– Сколько ещё членов семьи Теккен'ар осталось в живых?

– У Джеззары имеется два брата: Крёдрим и Абб'ар, кроме них есть ещё Матриарх Ши'нил. Патриарха, читай любовника, Ши'нил убили многие годы назад. Все остальные – члены Младших Домов, а также нанятые слуги и захваченные рабы.

– Вот и отлично. Что скажешь насчёт того, чтобы убить их всех?

– Ты с ума сошёл. Здесь полно бойцов, Кредрим – сильный воин, а Аббар – талантливый маг, не говоря уж о том, что Матриарх – жрица Эстрикс. Она может вырвать наши души и отдать на вечные пытки богине одним словом, – голос Соверетта ясно сообщил, что он думает о моих умственных способностях.

– Джеззара тоже считалась магом?

– Да, и весьма неплохим.

– И тем не менее ей это не помогло. Без воздуха колдовать не получится. Можешь полюбоваться на неё в соседней камере.

– Ты что, и вправду, убил эту суку?!

Я кивнул, и Соверетт улыбнулся, судя по заблестевшим глазам. Помолчал и хлопнул себя по колену.

– Бездна, да это лучшие новости, что я слышал за последние 15 лет.

Он помолчал, обдумывая моё предложение. Продолжил уже изменившимся голосом.

– У тебя есть какой-то план или только бравада?

– Позволь мне кое-что уточнить у тебя сперва. Ты знаешь, что в этом пузырьке? – я продемонстрировал зелёный фиал, снятый с тела Джебзары.

– *Яд гигантской многоножки.*

Теперь при взгляде на пузырёк его украшала надпись вместо знаков вопроса.

– И ты сам знаешь, что он делает с любым беднягой, которому не повезёт его выпить, – я блефовал и очень грубо, но мне повезло. А, может, просто собеседник решил не тыкать меня головой в собственное невежество.

– Конечно. Гемокоагулирующий эффект на кровь, проще говоря загустевание до состояния желе, паралич дыхательных путей, рвота, слепота, жестокие спазмы, мучительная смерть. И против него нет противоядия.

– Сложи два и два, у нас есть смертельный яд, который не даст жрице произнести ни одного заклинания, у нас есть эффект неожиданности. Помогите мне, и вместе мы оплатим нашим врагам.

Соверетт надолго задумался. Похоже желание отомстить боролось с чувством самосохранения.

*Ваше Убеждение повысилось до 1 (+1)*

*Вы выучили новый навык:*

### **Убеждение**

*1/75*

*“Лишь трёх человек на всем белом свете тебе никогда не удастся обмануть: ростовщика, шлюху и родную мать. Поскольку твоя мамаша умерла, я теперь заместо неё. А значит, я устойчив к брехне.”*

*Смесь полуправды и голого красноречия, влияет на результат спора с собеседником и может помочь сгладить его неприязненное отношение к игроку, а также обмануть или запутать его. С повышением уровня растёт вероятность убедить его в вашей точке зрения. Убеждение поможет там, где бессильны сталь и магия.*

Стоило мне закончить читать описание, как перед глазами выскочило уведомление о новом квесте.

### **Блюдо, которое следует подавать холодным**

*Ранг: Редкий, скрытое*

*Вы замыслили уничтожить всех членов семьи Теккен'ар.*

*Задача:*

*Убейте Джебзару Теккен'ар 1/1*

*Убейте Кредрима Теккен'ар 0/1*

*Убейте Аббара Теккен'ар 0/1*

*Убейте Матриарха Ши'нил Теккен'ар 0/1*

*Награда: Репутация, опыт, скрыто.*

*Принять: да/нет?*

– Какая помощь тебе нужна от меня?

– Моё обучение не закончили, прежде чем наш Дом уничтожили. Ты ведь маг, я прав? Поэтому хотел уничтожить артефакт, который дал бы защиту от магии бойцу Дел'Гарто на дуэли.

– Ты прав. Не самый сильный, но и не самый слабый. Однако, если ты рассчитываешь, что я начну швыряться огненными шарами, разочарую тебя. Моё тело не может даже ходить, мана на нуле, поэтому до восстановления сил проку от меня не будет.

Немного грубой лести.

– Маг не может быть никчемным, уверен, ты кладёшь бесценных знаний, раскрой их мне, чтобы в бою я мог приносить больше пользы.

Соверетт помолчал, похоже взвешивая все «за» и «против».

– Я научу тебя всем доступным тебе заклинаниям кроме тех, что составляют наследие нашего Дома. Ничего личного, но я давал магическую клятву, она убьёт меня до того, как я закончу объяснять хотя бы одно из них.

– По рукам. Начни с базовых, – я перебрал все, что я знал о дреу, а знал я, к глубочайшему сожалению, слишком мало, базовые крупицы по своей сути. Сейчас бы эта информация пригодилась.

– *Левитация, Глубокая тьма, Пёрышко*, – перечислил Соверетт, ты о них? – Ты не знаешь магию, которая известна любому ребёнку? – он искренне удивился.

*Чёрт, надо что-то быстро придумать.*

– Мой наставник обучал меня только рукопашному бою, чтобы я не полагался на магические костыли. Гандикап для меня, безусловно, но в конце обучения я бы узнал эти заклинания и стал намного сильнее, – даже для моего уха это звучало бредово, а что подумает он.

– Хорошо, – по тону Соверетта я понял – он мне совершенно не поверил. – Вот как активируются эти заклинания...

*Вы выучили новые заклинания:*

***Левитация***

*Ранг: Обычный*

*1 уровень (1/5)*

*Мгновенное действие*

*Восстановление: 10 сек*

*Расходует 5 % маны каждые 10 секунд.*

*“Уже не падение. Ещё не полёт.”*

*Позволяет подниматься в воздух на высоту до 10 метров. Скорость перемещения: 50 %.*

Неплохо, с текущим уровнем маны я уже могу больше трёх минут находиться в воздухе.

***Глубокая тьма***

*Ранг: Обычный*

*1 уровень (1/3)*

*Мгновенное действие*

*Восстановление: 10 сек*

*Расходует 50 единиц маны.*

*“Сколько нужно дреу, чтобы вкрутить лампочку? Не больше одного, иначе получит нож в спину.”*

*Создаёт сферу темноты вокруг цели на 20 секунд диаметром 3 метра. Внутри сферы видимость для всех, включая создателя снижена на 100 %.*

**Пёршко**

*Ранг: Обычный*

*1 уровень (1/3)*

*Применение: 2 сек*

*Восстановление: 30 сек*

*Расходует 75 единиц маны.*

*“Если ты падаешь медленнее остальных, ты хорош или плох в падении?”*

*Снижает скорость падения с высоты на 33 %.*

Наш спокойный разговор прервал скрип открываемой двери. Я напрягся, но распахнули не дверь камеры Соверетта. Ни слова не говоря, я аккуратно выглянул и увидел стражника в кольчужном доспехе и чёрном плаще, который вошёл в нашу секцию тюрьмы и теперь направлялся к камере, где лежал труп Джебзары. Не знаю, что именно его встревожило – долгое отсутствие Джебзары, или он хотел сообщить ей какую-то информацию, какая разница. 5 уровень и 500 ХП, думаю я справлюсь с ним.

Мне не оставалось ничего другого, как последовать за ним, дав ему пройти несколько шагов, я выскользнул из-за угла и, крадучись, пошёл за ним. Стражник распахнул дверь моего бывшего узилища и застыл на входе. Куда делся пленник и хозяйка? Прежде чем он распахнул рот, я схватил его подбородок сзади и провёл ножом по горлу от уха до уха. Ощущение, словно режешь толстую резину, а не податливую плоть, тупым столовым ножом. Надрез, которому следовало бы начисто раскроить артерию и трахею, лишь пустил, пусть и достаточно серьезно, ему кровь.

*Вы нанесли 45 единиц урона (x3)*

Чёрт побери, даже с критом я снял чуть меньше 10 % его жизней. *Разница в уровнях и статах?! Бегло прочитал описание на чужом фрейме.*

**Сильное кровотечение**

*Цель теряет 10 % здоровья каждые 5 секунд в течение 1 минуты.*

Повезло, что дебафф вышел серьезный. На этом моё везение закончилось. Раненный стражник взревел как боров, которого неаккуратный мясник не смог зарезать одним ударом, и двинул мне локтем в лицо. Я непроизвольно отшатнулся назад и упал на пол. Прежде, чем падение вышибло из меня весь дух, я скастовал<sup>22</sup>*Глубокую тьму* на него, и раненый боец исчез в чернильной темноте. Из ровной, как бильярдной шар, сферы доносились болезненные вопли. В обычной ситуации дроу, который и сам мог использовать это заклинание, вряд ли бы потерял голову, но перерезанная глотка несколько деморализовала его.

Крик солдата привлёк внимание его напарника, и дверь в тюрьму снова распахнулась, с грохотом ударив о стену. Я оказался в тисках между камерой с порезанным бойцом и свежим подкреплением. Разом произошло несколько вещей. Второй дроу выстрелил в меня из ручного

---

<sup>22</sup> От Cast – использовать (произнести) заклинание

арбалета. Раненный мною солдат, наконец, нашарил вслепую выход из чёрной сферы и, заливая своей кровью пол, вывалился мне навстречу.

Арбалетный болт хоть и не отличался особой длинной – чуть меньше ладони, легко вошёл мне в живот. Острая резкая боль скрутила меня колесом.

*Вам нанесли 73 единицы урона*

*На вас повесили дебафф Отравление (2 минуты)*

*Вам нанесли 11 единиц урона*

Не везёт, так не везёт, арбалетный болт смазали ядом. Беда не приходит одна.

Я откатился в сторону, вырывая из тела источник моей боли. На место, где я только что лежал, опустился меч раненного бойца, высекая из пола искры.

*Вам нанесли 11 единиц урона*

Вскочив на ноги, я повесил ещё одну *Глубокую тьму* на свежего стражника и по счастливой случайности зацепил и его напарника. Быстрый взгляд на свой фрейм – 205 ХП и 200 маны. За моей спиной дверь в камеру мёртвого орка, остаётся только вперёд. Использовал *Левитацию* и поплыл к потолку, а затем вперёд, медленно так, словно никуда не спешу. Надеюсь, на дальнейших уровнях скорость повысится.

*Вам нанесли 11 единиц урона*

Потолок тюрьмы возвели низковато, явно, чтобы вызывать ощущение клаустрофобии, поэтому я оказался едва на полкорпуса над сферой тьмы. Я рассеял левитацию и с шумом упал прямо в темноту, мечтая зацепить хотя бы одного стражника. Моя мечта сбылась, и я рухнул прямо на чьё-то тело, повалив его на пол. Не различая, что именно находится подо мной, я несколько раз быстро воткнул нож в тело.

*Вы нанесли 12 единиц урона*

*Вы нанесли 14 единиц урона*

Ох, так я буду долго их ковырять.

*+ 608 опыта*

*Вам нанесли 11 единиц урона*

Похоже раненный отбросил коньки. Это его я только что использовал как подушечку для иглоков? Темнота ответила мне ударом рукоятки меча в лицо. Из глаз посыпались искры, и я кубарем вылетел на свет.

*Вам нанесли 42 единицы урона*

Я с трудом поднялся на ноги и тут же отшатнулся в сторону. Арбалетный болт, вылетев из темноты, звякнул у меня за стеной, рикошета от каменной кладки.

Из тьмы показался второй стражник, полоска его здоровья снижена едва на 1 %. Выходит, это в него я ткнул кинжалом. Он попытался перезарядить арбалет, но на чистых инстинктах, я

нашарил в сумке скальпель и метнул ему в голову. Крутанувшись в воздухе, он ударил эльфа тупым концом в щеку, не причинив ему никакого вреда, но на миг сбил концентрацию. Третий болт ушел в потолок.

*Ваша ловкость повысилась до 3 (+1)  
Вам нанесли 11 единиц урона  
И отскочив от него, вонзился мне в ногу.  
Вам нанесли 80 единиц урона*

Твою мать, 61 ХП всего. Я скастовал *Глубокую тьму* на себя, и пользуясь секундной заминкой врага, откатился к стенке коридора. В одно движение выхватил и выпил зелье. Страх за свою жизнь отступил. Каким-то шестым чувством я ощутил, что враг прошёл совсем близко от меня, размахивая перед собой мечом. Я вытащил пыточный крюк из сумки и широким замахом вслепую ударил вперёд. Остриё вошло во что-то мягкое и я изо всех сил дёрнул рукоятку на себя.

*Вы нанесли 26 единиц урона (x2)*

Стражник грузно повалился на пол, голося так, будто это его пытали дни напролёт. Я вырвал из своей ноги арбалетный болт и всадил его прямо на шум крика. Попал. Вернул отправителю, так сказать. Как же неудобно, что *Глубокая тьма* скрывает не только меня от врага, но и врага – от меня. Даже фрейм моба пропадает.

*Вам нанесли 11 единиц урона*

*Вы нанесли 30 единиц урона (x2)*

Повесил кровотечение и яд, да!

*Цель находится под эффектом Токсичного кровопускания. Эффект ДОТов увеличен на 40 %.*

*Вы нанесли 42 единицы урона*

Тьма рассеялась. Противник лежал на спине. В щиколотке засел крюк, пробив её насквозь. Его лицо – перекошено болью, а под мышкой торчало оперение арбалетного болта. Ручеёк зелёной крови стекал по его боку, капая на пол. Мы оба тяжело дышали, как марафонцы в конце забега. Видимо, жить я хотел сильнее его, посему покрепче сжал нож и ринулся в атаку, не дожидаясь, пока он придёт в себя. Он сделал рубящее наискосок движение, и мне пришлось отскочить назад.

*Вы нанесли 13 единиц урона*

*Вы нанесли 42 единицы урона*

Эльф всё-таки поднялся на ноги, и наша драка свелась к игре в кошки-мышки. Он пытался достать меня, но время работало против него. Все, что мне оставалось, это уклоняться и ждать, пока ДОТы прикончат его.

В очередной раз, отпрыгнув назад, я уколол его кончиком ножа.

*Вы нанесли 9 единиц урона (избыточный урон 4)*

*Вам нанесли 11 единиц урона*

Стражник закашлялся и рухнул на пол ничком. Я чувствовал себя тореадором, который затыкал до смерти грозного и сильного быка. Накатила усталость, хотелось есть и спать.

*+ 608 опыта*

*Ваше владение кинжалами повысилось до 1 (+1)*

**Получен 5 уровень (+1)**

*Ваша выносливость повысилась до 5 (+1)*

*Ваш интеллект повысился до 5 (+1)*

У меня осталось всего 28 ХП, когда дебафф спал.

Рассматривая трупы, ехидно протянул:

– Мне нужны твоя одежда, ботинки и мотоцикл.

Трупы не стали сопротивляться, и мне удалось разжиться двумя комплектами брони на 3 уровень.

**Шлем рядового бойца Дома Теккен'ар**

*3 уровень*

*Обычное*

*Слот: Голова*

*Тип: Кольчуга*

*Прочность [30/30]*

*100 брони*

*+ 1 к выносливости*

**Кольчуга рядового бойца Дома Теккен'ар**

*3 уровень*

*Обычное*

*Слот: Грудь*

*Тип: Кольчуга*

*Прочность [30/30]*

*100 брони*

*+ 1 к выносливости*

**Поножи рядового бойца Дома Теккен'ар**

*3 уровень*

*Обычное*

*Слот: Ноги*

*Тип: Кольчуга*

*Прочность [30/30]*

*100 брони*

*+ 1 к выносливости*

**Сапоги рядового бойца Дома Теккен'ар**

*3 уровень*

Обычное  
Слот: Ступни  
Тип: Кожа  
Прочность [30/30]  
70 брони  
+ 1 к выносливости

**Перчатки рядового бойца Дома Теккен'ар**

3 уровень  
Обычное  
Слот: Кисти рук  
Тип: Кожа  
Прочность [30/30]  
70 брони  
+ 1 к силе

**Плащ рядового бойца Дома Теккен'ар**

3 уровень  
Обычное  
Слот: Спина  
Прочность [30/30]  
40 брони  
+ 1 к силе

Из оружия оба солдата имели короткие мечи и ручные арбалеты с небольшим запасом отравленных болтов – у одного 10 штук, у второго – 9. От крюка я решил избавиться, хоть он и показал себя неплохо, чтобы не засорять инвентарь, все-таки 6 слотов это преступно мало. В слот дальнобойного оружия поместил арбалет, а болты – в специальный слот снарядов. На поясе появился небольшой плоский колчан для болтов, и нечто похожее на кобуру пистолета под складной арбалет.

**Короткий меч рядового бойца Дома Теккен'ар**

3 уровень  
Обычное  
Слот: Правая/левая рука  
Тип: Меч  
Прочность [30/30]  
+ 30–35 урона  
+ 1 к силе

**Ручной арбалет рядового бойца Дома Теккен'ар**

3 уровень  
Обычное  
Слот: Дальний бой  
Тип: Арбалет  
Прочность [30/30]  
+ 20–25 урона  
+ 1 к ловкости

Вещи обоих стражников оказались сильно залиты кровью, издали, возможно, вопросов не возникнет, но вплотную я переполошу весь дом. Доспехи состояли из наезжающих друг на друга черных кольчужных колец мелкой вязки, а шлем мне слегка напомнил старый фильм, который когда-то показал мне отец. Там инопланетянин упал в джунгли и воевал с бравыми американскими солдатами. Так вот, лоб этого монстра закрывала полукруглая пластина. Шлем друу выковали по похожему принципу. Лицо и голову по бокам закрывала маска, оставляя видимыми только глаза, а сверху две пластины, накрывали лоб, опускаясь узкой частью к носу. Я представил, как по мне бьют снизу-вверх, и меч цепляет выступающий край налобной пластины, как минимум оглушая меня, а то и ломая мне шею. Физику никто не отменял. Дизайнеры изрядно поработали, придумывая этот доспех, и выглядел он весьма угрожающе, но функционально оставлял желать лучшего. Шлем должен иметь гладкую поверхность без выступающих частей, чтобы перенаправлять удар, а не подставлять под него детали. Кроме этого, слабым местом оставался только затылок – его шлем никак не закрывал.

Облачившись, в один комплект доспехов, я экипировал оружие: в правую руку я взял меч, в левую – пыточный нож. Сапоги, снятые с трупа, сели, словно под меня шили – игровые условности, но я обрадовался, что не нужно искать эльфа с 44 размером ноги. Вот только надевать вещи, которые до тебя кто-то носил, как-то гадко. Все же, когда в игре ты влезаешь в броню, которую только что снял с трупа моба, это ощущается иначе, нежели когда тебе самому приходится вытаскивать руки мертвеца из одежды и расшнуровывать ремни.

Второй комплект брони я отволок Соверетту. Тот сидел, как на иголках, и при моем появлении шумно выдохнул.

– Друг мой, я не ожидал, что ты справишься с обоими стражниками сразу. Признаться, я собирался покончить с собой, лишь бы снова не попасть в плен.

– Ты уже рад, что решил поставить на меня?

– Весьма. Возможно, твоя карта окажется козырной.

– Сколько у нас времени прежде, чем их хватятся?

– Я потерял счёт времени, сидя здесь, но в одном уверен, смена караула происходит дважды в день. Думаю, у нас есть ещё несколько часов.

– Тогда продолжим моё обучение.

*Вы выучили новые заклинания:*

**Кислотный плевок**

*Ранг: Необычный*

*1 уровень (1/5)*

*Мгновенное действие*

*Восстановление: 30 сек*

*Расходует 100 единиц маны.*

*“Девять из десяти стоматологов не рекомендуют”*

*Создает кислотную сферу у вас во рту, которая наносит (Интеллект\*50) урона врагу. Может повесить один из нескольких дебаффов с вероятностью 10 %.*

**Каменное лезвие**

*Ранг: Необычный*

*1 уровень (1/5)*

*Мгновенное действие*

*Восстановление: 25 сек*

*Расходует 60 единиц маны.*

*“Зачем быть стеклянной пушкой, когда ты можешь стать стеклянной мясорубкой?”*

*Создаёт каменное лезвие для атаки в ближнем бою, которое наносит (Интеллект\*25) урона врагу. Действует 3 секунды.*

### **Ярость бури**

*Ранг: Необычный*

*1 уровень (1/5)*

*Мгновенное действие*

*Восстановление: 30 сек*

*Расходует 40 единиц маны.*

*“Путь прежде цели”*

*Могучие порывы ветра разлетаются во все стороны и наносят (Интеллект\*10) урона, оглушая все цели в радиусе 5 метров на 5 секунд.*

– Это все доступные тебе заклинания. Чтобы выучить остальные, тебе вначале нужно поднять свой уровень магических знаний, – Соверетт откинулся назад и оперся о стену.

– Ну что ж, будем работать с тем, что есть. Идти сможешь?

– Кое-как, да. И не очень быстро.

– Отлично, тогда надевай униформу, и будем выбираться отсюда. Первая наша задача – избавиться от крови на броне. Вторая – снять с тебя маску. Третья – восстановить тебе силы. Четвертая – убить всех, кто перешёл нам дорогу. Как тебе такой план?

– А ты не размениваешься по мелочам.

Я ухмыльнулся и ничего не ответил.

– Знаешь, все эти годы в плену я мечтал лишь о том, чтобы стащить с себя эту маску и ощутить дыхание ветра на своём лице, – голос Соверетта приобрёл задумчивость. – Сейчас надежда на такой исход появилась, но страх убивает мою волю.

– Мой отец однажды сказал мне, что мерилом человека является не отсутствие страха, а то, как он поступает, когда ему страшно. Его скрутила страшная болезнь, почти неподдающаяся лечению, но он никогда не сдавался, всегда старался мне помочь, хотя уверен, он испытывал жуткий страх день за днём. Глупость какая-то, да? Заболел он, а поддерживал не я его, а он – меня. Самый храбрый человек из тех, что я знал, – мне пришлось сильно напрячься, чтобы использовать прошедшую форму глагола, ведь по предыстории мой Дом уничтожили.

*Репутация с Совереттом повышена на 50 (Дружелюбие).*

– Похоже, твой отец был весьма умным эльфом, – неожиданно проявил эмпатию мой собеседник. – погоди, ты два раза сказал “человек”, Гвинден, ты – полуэльф? – Соверетт ничем не выдал своих эмоций.

– Нет, просто оговорился, слишком много всего на меня свалилось в последнее время. – Пойдём и покажем Дому Теккен'ар, что они сильно ошиблись, когда решили с нами связаться.

\* \* \*

Коридор, открывшийся нам за дверью тюрьмы, оказался максимально утилитарным, прямой отрезок, прорубленный в камне, никаких украшений или мебели. Чадающий тусклый факел едва освещал его. Соверетт шёл, опираясь на меня и тяжело дышал. Долгое отсутствие движе-

ния и любых физических нагрузок негативно сказалось на его теле. Мышцы почти полностью атрофировались, и мне приходилось едва ли не волоком тащить его на себе.

Десяток шагов и коридор уткнулся в винтовую лестницу. За два метра до неё справа находилось небольшое помещение, где стражники отдыхали и принимали пищу. Перевернув его верх дном, я разжился едой: вяленным мясом, хлебом и сыром, а также неизвестной густой баландой и трубкой, через которую Соверетта кормили все эти годы. Мне пришлось ему помогать, но подкрепившись этой гадостью, дроу немного окреп и смог чуть быстрее переставлять свои ноги.

Также я нашёл мех с водой и ещё один с разбавленным вином. Водой я, как смог, смыл с наших доспехов следы крови и вытер их одеялом, которое лежало на одной из коек.

– Первая часть плана выполнена, ты смотришь в будущее с оптимизмом? – поддел я своего напарника.

– Ещё бы, дальше нас ждут только прекрасные наложницы и невообразимые богатства. Успех будет сопутствовать нам на каждом шагу, – его голос сочился сарказмом.

Мне пришлось накинуть капюшон его плаща Соверетту на голову, чтобы хоть издали скрыть характерный металлический блеск его маски, но помогло это слабо. Будем надеяться, что невнимательный взгляд примет её за шлем.

Подъем по винтовой лестнице отнял много сил у Соверетта, но ещё больше – у меня, поскольку тащить его приходилось на себе. Наверху обстановка оказалась уже более презентабельна. Пол устилал изящный чёрный ковёр с узором из серебряной паутины, на стенах висели гобелены, изображающие сцены из истории Дома. Почему-то все как один они включали в себя Матриарха Ши'нил, которая держала ногу на горле у какого-нибудь поверженного врага. Что за дизайнер футфетишист отвечал за этот объект? Потолки составляли больше трёх метров в высоту, а изящные люстры заливали пространство ярким огнём. Ощущение, будто оказался в Версальском дворце, если бы его строили эльфы.

По коридору прошла рабыня-служанка в светлой униформе, робко глядя себе под ноги. Невысокого роста, даже по меркам расы, гоблинша с усталым, будто вечно испуганным лицом. Дальше по коридору стоял охранный пост из двух стражников, как две капли похожих на тех, что я убил в подвале.

Нельзя дольше оставаться на месте, и мы направились прочь от стражей вслед за служанкой. Когда два бойца скрылись за поворотом, я окликнул девушку.

– Эй, постой.

Служанка стремительно и похоже привычно опустилась на колени, согнулась в поясе, упираясь лицом на вытянутые вперёд руки. Тихонько ответила:

– Да, господин, что я могу для вас сделать?

– Моему другу стало плохо, съел что-то не то. Отведи нас к лекарю.

– Как скажете, господин.

Проворно поднявшись, она повела нас по коридору. Мы шли вслед за ней, мимо снующих по своим делам слуг и стражей. Некоторые из них провожали нас коротким взглядом, но я всегда словно случайно закрывал собой его маску от их взоров. Гоблинша подвела нас к узорчатой деревянной двери и легонько постучала. Поклонившись мне, она робко заметила.

– Мастер Аргуз скорее всего спит, он всегда отдыхает сразу после ужина.

– Разбуди его.

– Как скажете, господин, – она ещё раз поклонилась и уже громче постучала в дверь.

Несколько минут ничего не происходило, я уже хотел сам стукнуть в дверь, когда раздался кашель и следом недовольный старческий голос.

– Кого там Эстрикс принесла. Клянусь, если это не дело жизни и смерти, я скормлю твой труп паукам, – очень неосмотрительное заявление, ведь он не знал, с кем разговаривает, и вполне мог нагубить сейчас самому члену семьи Теккен'ар.

Аргуз распахнул дверь на себя, и я мгновенно толкнул служанку внутрь и приставил меч к горлу старика.

– Дело, действительно, касается жизни и смерти. Твоей.

Соверетт закрыл за нами дверь. Денег на мебель лекарю явно сэкономили, да и сама комната по меркам дроу считалась крохотной, что обозначало его статус в Доме Теккен'ар и как мужчины, и как специалиста. Койка у стены, книжный шкаф, продолговатый стол, куда удобно класть раненных, вытертый обтрёпанный ковёр. Вот и вся обстановка.

Клинок упирался Аргузу в ямку над ключицей, и старый дроу ошарашенно молчал. Его лицо избородили морщины, коротко подстриженные белые волосы поседели и выцвели. Простоватый камзол он косо застегнул на несколько пуговиц, явно одевался второпях.

Служанка застыла, как истукан, не зная, что делать. Соверетт лишил рабыню выбора, коротким ударом, вырубив её. Это простое действие отняло у него почти все оставшиеся силы. Все это время я не сводил глаз с лекаря.

– Ты сможешь нам, а взамен не отправишься к своим предкам. Уверен, некоторых из них ты прикончил сам, так что на том свете тебе будут не рады.

Аргуз нервно сглотнул.

– Что я должен сделать?

– Моему другу плохо, поставь его на ноги.

Только сейчас он заметил Соверетта, который всем весом опирался на меня.

– Кладите его на стол, я сделаю всё, что смогу.

– Это меня не устраивает, ты сделаешь гораздо больше или будешь собирать свои кишки по полу.

Надеюсь, я звучал убедительно, потому что все это время я действовал на голой импровизации. Аргуз – маг 7 уровня, один на один я должен с ним справиться, если повезет. Если.

Старик использовал какое-то диагностирующее заклинание и недовольно покачал головой.

– У вашего “друга”, – он выделил последнее слово, и я не сомневался, что Аргуз узнал пленника в маске, – крайнее истощение физических и магических сил. Я могу использовать *Восстановление*, но бегать и ходить на руках он в ближайшее время не начнёт.

– Не подходит, он нужен мне в боевой форме. Прямо сейчас.

– Я – маг, а не богиня, Чёрт побери. Чего вы от меня хотите?

Я немного провёл клинком вниз от его ключицы к животу, разрезая ткань камзола и оставляя рассечённую полосу плоти. Капли крови дробью застучали по полу.

– Я хочу чуть больше инициативности от тебя, *друг мой*. Представь, что от этого зависит твоя жизнь. Потому, что это правда.

Аргуз облизнул губы, а его глаза забежали из стороны в сторону.

*Ваше Запугивание повысилось до 1 (+1)*

### **Запугивание**

1/75

*“Ладно, Огненный дракон – говножуй. Для начала, отойди от телефона и реально, пожуй говна! Я не знаю, какую пан-тихоокеанскую игру ты там затеял, но Азия, Джек, это моя территория. Подумай дважды, или мне придётся к вам съездить, и я обрушу на ваши головы безбожный огненный дождь. Позвони в ООН, только он сможет мне помешать размудохать тебя к едрене матери! Я тебе, сука, обещаю выжженную землю! Я вас всех вырежу! Я РАЗЪЕБУ ТЕБЯ ЛИЧНО!”*

*Позволяет угрозами и принуждением добиться желаемого от собеседника. Помните, что не всякий житель Виашерона смиренно будет терпеть запугивание. Возможны непредсказуемые последствия.*

– Я могу вернуть ему силы на 24 часа, пожертвовав этой *иблі́т*<sup>23</sup>, – он кивнул в сторону служанки, которая успела прийти в себя и теперь, сжавшись, смотрела на нас, но затем твой друг свалится в полном истощении, и ему потребуется неделя, чтобы набраться сил.

– Действуй.

Мне стало гадко от того, как легко дался мне этот выбор. Можно ли это вообще назвать выбором, если второй опции я не уделил и секунды? Что-то надломилось во мне в той темнице. Если все окружающие меня всего лишь фикция, почему совесть ела меня живьем?

Аргуз произнёс активационную фразу, и зелёный свет заструился из тела служанки к Соверетту. За секунду тело рабыни иссушилось, превращаясь в мумию, но этот испуганный беспомощный взгляд служанки я унесу с собой в могилу. Соверетт вздрогнул и выгнулся дугой, возвращая себе утраченную жизненную силу. Спустя секунду, привалившись к стене, он тяжело задышал. Пот градом струился по его шее. Тело обрело некоторую плотность и объём. Больше он не выглядел изнурённым скелетом.

Соверетт рывком развёл руки в стороны, и металлическая маска на его лице разорвалась на две половинки. Что-то из телекинеза, мощно. Когда-то его лицо считалось красивым, уверен, но сейчас ввалившиеся щеки и зернистая кожа сильно уродовала облик моего товарища по побегу. В прошлом она имела чёрный, как смоль, оттенок, сейчас же – серый и болезненный вид. Щуря глаза от яркого света, он рассматривал своё окружение. Боюсь представить, как он выглядел до ритуала под маской.

– Теперь используй *Восстановление* на нас обоих, старик.

Аргуз скривился, но произнёс заклинание два раза.

На мне повис бафф, который восполнял по 2 % ХП и МП каждые 30 секунд длительно-стью 1 час.

Похоже Аргуз разуверился в своих шансах остаться в живых и мгновением позже скастовал *Магическую ракету*. Светящийся белым светом снаряд ударил мне в грудь и отбросил к стене.

*Вам нанесли 170 единиц урона*

Ощущение, будто меня лягнула лошадь. Старик использовал такое же заклинание на Соверетта, но тот закрылся каким-то магическим щитом. Ракета ударила о блестящую пелену, но, не нанеся ему урона, лишь отодвинула его назад.

Я откатился в сторону, и ещё одна ракета ушла в пол, выбив доски и всколыхнув пыль. Соверетт активировал что-то из своего арсенала, и Аргуза с грохотом впечатало в книжный шкаф. 20 % жизни слетело в один миг, и на нём повис дебафф Оглушения на 10 секунд. Быстрым шагом я приблизился к неподвижно лежащему эльфу и с силой опустил меч ему на шею. Мне потребовалось пять ударов, чтобы отрубить ему голову. Все двойные криты, потому что я бил в уязвимую точку.

*+ 1 318 опыта*

*Ваше владение одноручными мечами повысилось до 1 (+1)*

---

<sup>23</sup> (дрю) Мусор, экскременты, отходы.

Самое идиотское в этой ситуации – это то, что изначально я не собирался его убивать, думал связать или каким-то образом погрузить в бессознательное состояние, но Аргуз, видимо, запаниковал и атаковал нас. Вначале лечить мага, а потом уже пытаться его убить, как минимум, глупо. Конечно, с точки зрения безопасности оставлять за своей спиной живого врага тоже маразм, так что его выходка забрала выбор из моих рук и успокоила совесть.

Мне показалось, что наш бой переполюсовил весь дом, поэтому, когда в дверь постучали, я успел уже морально подготовиться.

– Мастер Аргуз, у вас всё в порядке? – голос снаружи звучал слегка напряжённо.

Соверетт коснулся двумя пальцами своего горла и что-то прошептал, а уже в следующую секунду ответил безупречно похожим на старика голосом.

– Да, но мне нужна помощь, книжный шкаф упал, и я не смогу в одиночку его поднять.

– Да, конечно, мастер.

Соверетт использовал *Глубокую тьму*, и всё пространство перед дверью накрыл шар непроглядной темноты. Стражники, открывшие дверь на секунду, опешили, но этого хватило, чтобы Соверетт жестом притянул их в комнату и швырнул в тот же многострадальный шкаф, куда уже врзался Аргуз. Дубовый гигант взорвался ворохом деревянных осколков, пыли и книжных страниц.

Не теряя времени, я склонился над одним из них и скастовал *Каменное лезвие*. Я не представлял себе на практике результат этого заклинания, поэтому, когда моя правая рука превратилась в треугольное каменное острие, сужающееся от локтя к пальцам, которых не стало, я вздрогнул. Поборов себя, я ударил, и лезвие вошло под подбородок одному из стражников.

*Вы нанесли 250 единиц урона (x2)*

До того, как заклинание рассеялось, я успел ещё раз атаковать того же бойца и снять ему остатки жизни.

*Вы нанесли 250 единиц урона (x2) (избыточный урон 14)  
+ 608 опыта*

Второй пятиуровневый стражник оклемался и, посчитав меня более опасной целью, прыгнул с земли, сбив мою брентную тушку с ног. Видимо, в горячке боя он просто забыл о наличии у себя меча и начал душить меня голыми руками. Его лицо, закрытое шлемом, находилось так близко от меня, что я не нашёл времени лучше, чтобы испытать и *Кислотный плевок*.

Я ожидал, что передо мной возникнет сфера, как говорилось в описании, но в горле запершило, и я натурально плюнул кислотой размером с кулак в лицо сидевшему на мне бойцу. Часть кислоты попала ему в глаза, часть – в отверстие шлема для рта. Остальное щедро залило его маску, и та начала дымиться, постепенно растворяясь. В любом случае, сегодняшний день оказался неудачным для безымянного солдата, приглушенный мучительный крик вырвался у него из глотки, повреждённой кислотой.

*Вы нанесли 250 единиц урона  
Ваша мудрость повысилась до 2 (+1)*

Покинув моё горло, кислотная сфера нивелировала мою кратковременную защиту от кислоты, поэтому, обильно упавшие с маски солдата прямо на меня, капли кислоты весьма болезненно обожгли мне щеку и нос.

*Вам нанесли 41 единицу урона  
Вам нанесли 54 единицы урона*

Ударом колена я спихнул его с себя, а руки, которые ещё секунду назад душили меня, судорожно пытались стряхнуть с пострадавшего лица шлем. Не дожидаясь, пока ему это удастся, я всадил солдату в грудь меч, пропоров кольчугу, а Соверетт отшвырнул его на другой конец комнаты.

*Вы нанесли 35 единиц урона  
+ 608 опыта*

– Признаться, это практически самое идиотское применение *Кислотного плевка*, что я видел в своей жизни, – голос дроу отдавал хрипом, словно короткая схватка забрала у него большую часть сил.

– Но также самое неожиданное?

– Несомненно, кто мог предугадать, что ты плюнешь вверх жидкость, которая неминуемо должна упасть обратно вниз. Гравитация, знаешь ли, никого не щадит. Только чудом ты сам себя не покалечил.

– Назови мне самое идиотское применение, я заинтригован, – пытаюсь отдышаться, махнул рукой.

– Один боец Младшего дома Эр'гли решил покрасоваться и добить своего оппонента этим заклинанием на дуэли. Тот уже лежал на земле и находился практически при смерти, однако ему хватило сил на простейшее заклинание *Барьера*, который заблокировал тому “*талантливому*” бойцу рот. Когда трёхсекундная защита от кислоты спала, а тот все ещё не выплюнул сферу, она рухнула ему обратно в живот и убила на месте.

Я живо представил эту сцену, и мне стало физически дурно. Трёхсекундный иммунитет. Да уж. В описании об этом ни слова.

Больше никто не порывался зайти в комнату, и мы смогли перевести дух. Обыск поверженных врагов принёс нам суммарно 150 медных монет, ещё 20 отравленных болтов и три мощных зелья маны, два из которых я тут же отдал Соверетту.

– Очень кстати, мана у меня практически на нуле, поэтому всё, что я мог это использовать простейшие заклинания. Соверетт, запрокинув голову, выпил одно зелье и довольно выдохнул.

Чтобы уложить последнюю склянку в сумку пришлось пожертвовать скальпелем и выкинуть его на пол. Расставание далось мне легко – урон хирургический инструмент имел ещё меньше, чем мой нож. Все же это не оружие.

– И это вся добыча? Где редкие рецепты, эпическое оружие и уберсвитки? – пробурчал я вполголоса.

Не может жильё лекаря-мага не содержать никаких тайников или нычек. Особенно с точки зрения игровых традиций. Тщательный осмотр комнаты принёс свои результаты.

В полу под кроватью обнаружилась вынимающаяся доска, а в глубине лежало 400 меди, два мощных зелья здоровья, два мощных зелья маны и **Свиток Полного Исцеления**.

Как подсказывало название свиток на 100 % восстанавливал жизни и снимал все яды, болезни, проклятия и прочие дебаффы. Даже одноразовый свиток может вытащить тебя с того света, иногда буквально.

*Ваша наблюдательность повысилась до 2 (+1)*

Я боролся с собственной жадностью, раздумывая, что выкинуть, чтобы освободить место под свиток, когда Соверетт дал мне ценный совет.

– Ты в курсе, что у тебя на поясе есть кармашки быстрого доступа? Положи туда все склянки, чтобы в бою легче доставать, и не придётся лезть за ними в сумку.

Мне кажется, я покраснел, насколько это возможно с тёмной кожей. Забыл про такую очевидную вещь. *Дятел*. Я перекинул зелья здоровья, маны и свиток в слоты быстрого доступа, оставив один из четырёх – свободным.

– Дай мне несколько минут перевести дух.

Пока у нас тут краткая передышка, и никто не грозит отрезать мне жизненно важные органы, пришло время разобраться со статами и остальными механиками. Слава богу, что несмотря на особенности моего погружения в Виашерон, все ресурсы игры оказались мне доступны в полном объёме. Несколько минут чтения гайдов на форуме расставили всё по своим местам.

Всего у меня имелось пять параметров – сила, ловкость, интеллект, мудрость и выносливость.

Сила увеличивала урон оружия ближнего боя и влияние носимого на себе веса на полоску выносливости.

Ловкость увеличивала урон дальнобойного оружия, шанс нанесения критического удара физической атакой, шанс уклонения, меткость и скорость перемещения вне боя и в бою, а также увеличивала запас энергии, третьей шкалы – из расчёта параметр\*100, и скорость восстановления энергии вне боя и в бою.

Интеллект увеличивал магический урон, скорость восстановления маны вне боя и в бою, снижала траты маны на заклинание, а также увеличивал запас маны из расчёта параметр\*100.

Мудрость увеличивала магический урон, повышала шанс нанесения критического удара магией, скорость произнесения заклинания, а также скорость отката заклинаний.

Выносливость, как и сила, снижала усталость от выполнения любых физически сложных и затратных действий, повышала скорость восстановления жизни вне боя и в бою, а также увеличивала запас здоровья из расчёта параметр\*100.

Все параметры в игре поднимались двумя способами – автоматически до и после получения архетипа (до – выносливость и интеллект, после – вдобавок к ним ещё фиксированное количество силы, ловкости или мудрости за каждый полученный уровень) и вручную за счёт соответствующих действий или экипировки. Хочешь повысить силу? Тягай тяжести и дерись с монстрами в рукопашном бою. Хочешь стать ловчее? Жонглируй, ходи на руках, уклоняйся в бою, в общем делай все, чтобы повысить свою координацию. Выносливость поднималась за счёт одновременного получения большого количества урона либо интенсивных и продолжительных физических нагрузок, интеллект – за счёт напряжения ума, чтения книг и тренировки памяти, а мудрость – за счёт использования и изучения магии.

Оставался вопрос, почему во время пыток не качалась моя выносливость? Такая же подозрительная хрень, как моя попытка дописаться в техподдержку? Или ограничение системы либо задания пока не освободился из кандалов?

Выбор класса, а точнее архетипа, как называли здесь первую развилку, происходил по окончании начального сценария. Сам же класс зарабатывался путём раскачки определённых навыков и способностей вместе с прохождением обучения у классовых инструкторов, именно поэтому при создании персонажа игра не предложила мне выбор. Теоретически можно создать мага с двуручником или бойца в фуллплейте, который может швырять файрболл, но имелся ряд игровых ограничений, да и, скорее всего, твой мастер на все руки проиграет узкоспециализированному бойцу.

Навыки качались самостоятельно, например, взяв в руку меч, ты сразу же начинал повышать одноименный навык, который в свою очередь повышал твой урон и обращение с этим оружием. Однако иногда для доступа к определённым навыкам требовался учитель, как в случае, например, с обезвреживанием ловушек.

Заклинания и способности изучались посредством чтения определённых книг, выполнения квестов и приобретения у учителей. Например, скрытность, которая требовалась мне, как воздух. Какой я разбойник без стелса<sup>24</sup>? Для некоторых, особо сильных способностей и вовсе приходилось выполнять длиннющие квестовые цепочки.

И, наконец, с 10 уровня открывались таланты, по одному за каждый новый уровень, который позволяли усилить уже приобретённые заклинания и способности.

Сейчас мой персонаж выглядел достаточно скромно, но это удел любого новичка.

<b>Имя</b>	<b>Текущий опыт</b>	<b>Требуемый</b>	<b>5 уровень</b>
Гвинден	15,722	18,750	
<b>Характеристики</b>	<b>Постоянные</b>	<b>От экипировки</b>	<b>Итого</b>
Здоровье	500	400	900
Мана	500	0	500
Энергия	300	100	400
Урон в секунду правой рукой	32.5	0.05%	32.52
Урон в секунду левой рукой	12.5	0.05%	12.51
Урон в секунду дальним оружием	22.5	0.05%	22.51
<b>Параметры</b>	<b>Постоянные</b>	<b>От экипировки</b>	<b>Итого</b>
Сила	2	3	5
Ловкость	3	1	4
Интеллект	5	0	5
Мудрость	2	0	2
Выносливость	5	4	9
Шанс крита физической атакой	1.03%	0.01%	1.04%
Шанс крита магической атакой	1.02%	0%	1.02%
Шанс уклонения	0.03%	0.01%	0.04%

Меткость	0.03%	0.01%	0.04%
Снижение расхода маны на заклинание	0.04%	0.00%	0.04%
Скорость восстановления здоровья	0.4%	0.4%	0.8%
Скорость восстановления маны	0.4%	0.0%	0.4%
Скорость восстановления энергии	0.3%	0.1%	0.4%
Скорость восстановления заклинаний	0.2%	0%	0.2%
Скорость произнесения заклинаний	0.2%	0%	0.2%
Скорость перемещения	100.3%	0.1%	100.4%
<b>Навыки</b>	<b>Постоянные</b>	<b>От экипировки</b>	<b>Итого</b>
Наблюдательность	2/75	0	2/75
Одноручные мечи	1/75	0	1/75
Кинжалы	1/75	0	1/75

<sup>24</sup> От Stealth – способность, снижающая заметность персонажа, в некоторых играх вводит его в остояние невидимости.

Название	Уровень тек/макс	Расход маны	Урон	Восстановление, сек	Описание
Левитация	1/5	4.96%	-	-	Позволяет подниматься в воздух на высоту до <u>10м</u> . Расходует <u>5%</u> маны каждые 10с. Скорость перемещения: 50%.
Глубокая тьма	1/5	49.98	-	-	Создаёт сферу темноты вокруг цели на <u>20с</u> диаметром <u>3м</u> . Внутри сферы видимость для создателя <u>снижена на 100%</u> .
Пёрышко	1/3	74.97	-	-	Снижает скорость падения с высоты на <u>33%</u> .
Кислотный плевок	1/5	99.96	250	29.94	Создает кислотную сферу у вас во рту, которая наносит (Интеллект*50) урона врагу. Может повесить один из нескольких дебаффов с шансом <u>10%</u> . Иммунитет к кислоте составляет 3с.
Каменное лезвие	1/5	59.98	125	24.95	Создаёт каменное лезвие для атаки в ближнем бою, которое наносит (Интеллект*25) урона врагу. Действует 3с.
Ярость бури	1/5	39.98	50	14.97	Могучие порывы ветра разлетаются во все стороны и наносят (Интеллект*10) урона, оглушая все цели в

Экипировка				
Слот	Название	Урон	Уровень	Грейд
Оружие пр. руки	Короткий меч рядового бойца дома Теккен'ар	30	3	Обычное
		35		
Оружие лев. руки	Пыточный нож	10	1	Обычное
		15		
Оружие дальнего боя	Ручной арбалет рядового бойца дома Теккен'ар	20	3	Обычное
		25		
Боеприпасы	Арбалетный болт, 90шт	-	3	Обычное
Слот	Название	Броня	Уровень	Грейд
Голова	Шлем рядового бойца дома Теккен'ар	100	3	Обычное
Плечи				
Спина	Плащ рядового бойца дома Теккен'ар	40	3	Обычное
Грудь	Кольчуга рядового бойца дома Теккен'ар	100	3	Обычное
Кисти	Перчатки рядового бойца дома Теккен'ар	70	3	Обычное
Пояс				
Ноги	Поножи рядового бойца дома Теккен'ар	100	3	Обычное
Ступни	Сапоги рядового бойца дома Теккен'ар	70	3	Обычное
Табард				
Аксессуар				
Аксессуар				
Шея				
Палец				

Активные задания			
Название	Ранг	Задача	Награда
Словно муха в паутине	Обычный	Выжить	Опыт, доступ к выбору архетипа, одна необычная способность на выбор.
Узник в железной маске	Обычный	Сопроводить Соверетта в Дом Эвер'харн	Репутация, опыт, один необычный предмет на выбор.
Долгий путь домой	Редкий	Вернуть кости клану Гремящего пика.	Репутация, опыт, один редкий предмет на выбор.
Блюдо, которое следует подавать холодным	Редкий	Убейте Джекзару Теккен'ар 1/1 Убейте Кредрима Теккен'ар 0/1 Убейте Аббара Теккен'ар 0/1 Убейте Матриарха Ши'нил Теккен'ар 0/1	Репутация, опыт, скрыто.

Достижения	Описание	Ранг
Давид и Голиаф	Урон по врагам увеличен на 4%	1/5
Гудини	Ловкость увеличена на 5%. Тело приобретает способность выворачивать суставы для освобождения из кандалов.	1/1

Когда я вынырнул из океана текста и графиков, отметив для себя, что рассказ Соверетта автоматически дополнил описание *Плевка*, эльф сидел на койке мёртвого лекаря и невидящим взглядом смотрел в стену. Я щёлкнул пальцами, и он вздрогнул, приходя в себя.

– Прости, задумался.

– О чем? – вид он имел такой, словно его коснулось привидение.

– Мне пришла в голову идея, что всё происходящее есть плод моего сломавшегося разума. Я все ещё вишу прикованный цепями в подвале, маска стискивает моё лицо, а через несколько минут придёт Джеззара, чтобы продолжить пытки, – его охрипший голос дёрнулся, и он сглотнул слюну.

– Уверю тебя, это реальность, – для компьютерной игры, добавил мой внутренний голос.

– Да, я понимаю, но убедить себя в этом непросто.

Нужно как-то отвлечь его.

– Где можно раздобыть карту всего здания, у тебя есть идеи?

Соверетт думал около минуты, потом пожал плечами.

– Возможно, у командира стражи или мажордома.

– Тогда имеет смысл попытаться их найти. Ты, как я понимаю, не знаешь планировку дома, а нам нужна информация, если мы хотим застичь врасплох наших врагов.

– Ты прав, если выйти один на один с братьями я бы ещё рискнул, то к Матриарху я бы не стал соваться без пятёрки высших магов.

Соверетт подхватил с тела стражника шлем и на секунду замер, потом тяжело вздохнул и с усилием заставил себя надеть его на голову. Видно, многолетнее ношение маски оставило на нём психологический отпечаток.

Спрятать тела в комнате, как и беспорядок, не получилось, поэтому все, что нам оставалось, это накрыть Аргуза одеялом на его кровати и сдвинуть обоих бойцов вбок, чтобы их мгновенно не заметили при открытии входной двери.

Несмотря на поздний вечер в Доме кипела жизнь. По коридору двигались слуги и члены Младших Домов. В отличие от обычных стражников – эти имели 8 уровень, более крепкие на вид доспехи и разнообразное оружие. Только что мы миновали бойца в кольчуге цвета запёкшейся крови, который придерживал на поясе рапиру с замысловатой гардой. Он надменно кивнул нам, но только после того, как мы первыми ему поклонились.

Я попытался повторить поклон за Совереттом, но явно где-то накосячил, поскольку аристократ сжал зубы и выдвинул меч на длину пальца из ножен. Мой спутник тут же склонился ещё ниже и с просящей интонацией, не поднимая глаз, зачастил:

– Сир, этот невежа только недавно прибыл из Шраудсталла, сами знаете какие у них порядки, даже Патриархов во главу поставили. Дикари, что с них взять. Прошу вас, не принимайте это оскорбление на свой счёт. Он просто не успел изучить наш этикет, но я уж потружусь долбить приличия в эту тупую голову, мало ему не покажется.

Дроу постоял мгновение, покачиваясь на пятках, фыркнул, убирая рапиру в ножны, и пошел дальше. Соверетт же чуть ли не за грудки затащил меня в какой-то закоулок и разъярённо зашипел:

– Совсем жить надоело?! Поклон ровно в 45 градусов. Глаза смотрят в пол. Первым к вышестоящему обращаться запрещено. Дистанция – не ближе двух метров. Эстрикс всемогущая, откуда ты свалился на мою голову такой пустоголовый?!

Я неловко пожал плечами, а что мне оставалось? Признаться, что я ни шиша не знаю о порядках их общества?

Соверетт должно быть понял, что для меня всё происходящее тёмный лес, посему вздохнул, и, как умалишенному ребёнку, терпеливо начал втолковывать. *Боюсь представить, как он объяснил себе моё неведение.*

– Хорошо, начнём с начала. Общество дроу жестоко и поделено на касты. Нож в спину тут получить проще, чем искреннюю помощь. Власть принадлежит аристократическим кланам – Домам, где Старшие Дома образуют Совет, который контролирует весь город. Каждым домом управляет Матриарх, обычно жрица богини Эстрикс. Младшие Дома плетут интриги против старших, спят и видят, как бы занять их место, а Старшие Дома стравливают между собой Младших и пытаются удержаться на плаву.

– Ниже Матриарха находятся другие жрицы, обычно дочери. После них идут мужские наследники, которые могут иногда занимать позицию Мастера-над-оружием, либо Старшего мага Дома. Первая должность – по сути более замысловатое название капитана, который руководил стражей и бойцами Младших Домов, служащих выбранному Старшему Дому.

– Особняком стоит Патриарх, который выполняет функцию любовника Матриарха и иногда учителя для всех бойцов. Его век весьма недолговечен из-за смены предпочтений Матриарха. Дальше идут бойцы Младших домов на службе, потом обычные безДомные дроу: стражи, писцы, ремесленники и слуги. В самом конце пирамиды находятся рабы, их участь самая незавидная.

Немного перевёл дух от длинного монолога и продолжил.

– Женщина-дроу всегда занимает позицию выше мужчины и требует максимально уважения. Даже в случае встречи мужчины-дроу Старшего Дома и дочери Младшего Дома, ему надлежит проявить учтивость и первым поклониться.

– Что касается твоей ошибки, все, стоящие на ступень ниже, должны первыми приветствовать старших определёнными поклонами и жестами. Поклон всегда соизмеряется с позицией того, перед кем ты кланяешься. Если поклониться Матриарху или жрице недостаточно низко, она решит, что её не уважают и скормит кричащий обрубок – все, что останется от твоего тела – паукам или басидирондам. Если поклониться представителю Младшего Дома слишком низко, он решит, что над ним насмеяются и перережет тебе глотку также легко, как выпьет вина. Конечно, при условии, что сможет скрыть это убийство и остаться безнаказанным. Мораль, и, соответственно, свод законов у нас довольно забавны. Наказывают не за убийство, грабёж или политический переворот, а за то, что пойманный оказался слишком туп и неумел, и потому попался.

– Забавны? – уцепился я за наречие, которое явно выигрывало в номинации «определи лишнее слово в группе».

– Я много где успел побывать, Гвинден, а обучение проходил и вовсе вне Подземья. Ах, моя славная юность... – расплылся в кривой усмешке дроу.

*Да уж. Такой вот интересный выверт сознания у тёмных эльфов, экстремальный социальный Дарвинизм – выживает самый приспособленный и сильный, а общество дроу сознательно культивирует в своих членах хитрость и силу.*

*Похоже именно поэтому Дом Соверетта – Эвер'харн и их враги, как их, Дом Дел'Гарто? – договорились решить свой конфликт тайной дуэлью, а не открытым нападением на особняк оппонента.*

Словно прочтя мои мысли, Соверетт добавил:

– Публичные политические войны между Домами не приветствуются, а в случае выявления наказываются совместной мощью всех остальных Старших Домов – уничтожаются сразу оба Дома-ослушника. Рождаемость дроу слишком низкая, чтобы затевать полномасштабные войны. После того, как схлынет боевой раж, уцелеет слишком мало дроу, чтобы наше общество сохранилось. Всё, что нам остаётся: это интриги, закулисная борьба, ставшая почти искусством.

*Очевидно, что жизнь очень быстро учит дроу разбираться в социальном положении всех окружающих его эльфов и предпринимать соответствующие действия – кланяться, произносить особые церемониальные фразы, лгать и хитрить, избегать всех, кто важнее тебя, когда они не в духе и могут убить просто, чтобы выместить злость.*

*Мне придётся целиком полагаться на Соверетта, для которого вся игровая жизнь прошла в тщательном исполнении правил, чтобы верно лавировать в опасных водах эльфийского этикета. Он знал, перед кем нам надлежит встать на оба колена или на одно, а перед кем достаточно немного склонить голову.*

Мы прошли по этажу, изучая планировку и решая, как подступиться к добыче карты. Миновали двойные металлические двери справа в стене.

– Выход наружу, да? – кивнул я Соверетту.

– Да. Не надумал просто сбежать? – вкрадчиво поинтересовался эльф.

*Один шаг, и этот кошмар закончится. Можно будет получить архетип. Спокойно качаться без необходимости воевать с этой семейкой психопатов. Странно, что никто из них не носит чужие отрезанные лица на манер маски. Забыть про всё это. Но тогда они останутся безнаказанными...*

## **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.