

А. НИКЛ

СОТНЯ
ГРАНЕЙ

ЗАРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

А.Никл
Сотня Граней.
Зарождение легенды
Серия «Сотня граней», книга 1

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67065486
SelfPub; 2023*

Аннотация

Провести остаток своей жизни за игрой? Глупости какие... Но что, если в ней можно найти нечто большее? Нечто большее чем жизнь! Нам всем дали ровно сто жизней. А ещё у каждого из нас есть сто уникальных способностей, которые необходимо раскрыть. Но что будет, если сотню раз умереть? Кто-то начнет заново, кто-то вернется к своей обыденной жизни, но только не я... Для меня, дороги назад уже нет!

А.Никл

Сотня Граней.

Зарождение легенды

Глава 1. Знакомство с новым миром

Новости виртуального мира. Новая ММО игра – Сотня граней, с неограниченными возможностями и невероятно продвинутым искусственным интеллектом продолжает завоевывать все большее количество игроков.

Мы все чаще слышим, что после того, как люди заходят в эту игру, им больше не хочется ни во что иное играть. Даже учитывая то, что многие из новичков до этого были любителями совсем других жанров игр, они все как один говорят, что такой реалистичности не видели нигде. Кто-то шутит, что и наш настоящий мир не так реалистичен и менее насыщен. Но мы-то с вами знаем, что в каждой шутке есть доля шутки – остальное правда...

Отложив свой телефон, где я регулярно читаю новости, чтобы быть в курсе событий, я сделал очередной глоток кофе и задумчиво проговорил.

– Может, стоит и мне попробовать? А что? Институт я закончил, высшее образование получил, устроиться по специальности, все равно не получится...

И здесь не было ничего удивительного. С моим-то здоро-

вьем... Доктор сказал, если я не найду денег на операцию, мне осталось не больше года. А даже если и найду, это лишь прибавит мне несколько лет. Грустно это, но я уже свыкся с подобной мыслью. И с тем, что денег мне точно не достать... Увы. Ни один банк не соглашался давать кредит, зная, что я попросту могу не дожить до завтра. И в этом их сложно было винить.

– Эээх, – осмотрев свою, практически пустую комнату, и, зацепившись взглядом за старую, пыльную вирт-капсулу, я невольно задумался о своем безопасном времяпровождении в ней. Вернее, я надеялся, что оно будет безопасным, ведь я не пользовался ей с тех времен, как ушел из игры Темный лабиринт Асхи. Но в любом случае денег на другую капсулу нет, а поиграть в новую игру, захватившую внимание всего мира, мне действительно захотелось.

Видимо, все дело в рекламе, которую я видел на каждом шагу и на подсознательном уровне задумывался: а что бы я сам делал в этой игре. Конечно, какие-то базовые знания об этом новом мире у меня уже были, но я решил побольше о нем разузнать, прежде, чем окунуться в него с головой.

Итак. Сотня граней – это бесконечный мир, где нет никаких стандартов, где каждый волен поступать так, как сам посчитает нужным. Где мир меняется каждую секунду, и кто знает, возможно, именно ваши решения и действия приведут к чему-то невообразимому.

Ага, понятно, что из аннотации к игре ничего непонятно.

Что ж, это не проблема: я уверен, что на форуме уже скопилось достаточно информации для начинающих игроков. Ведь игре уже около двух месяцев, и этого более чем достаточно, чтобы истинные фанаты, то есть любители посидеть в лежачем положении в игре, смогли узнать о ней все, что доступно на данном этапе, и выложить это в интернет.

Из того, что сразу бросилось в глаза: Основы основ, игра Сотня граней называется не просто так. Первое – это то, что она может оказаться вовсе не так бесконечна, как это обещают разработчики. В игре дается сотня жизней, которые не так уж и сложно потерять. Это, конечно, нонсенс. И сразу же на форуме предполагают, что эти жизни по ходу игры как-то можно будет восполнить, но это неподтвержденная информация, и данные способы, если они существуют, никем не найдены.

Тут же на ум приходят бессовестные агры, которые убивают игроков ради наживы, не задумываясь о том, что, возможно, обрекают их на вечную смерть. Брр, хотя про них нет ни слова, видимо, сейчас все рьяно апаются на квестах и геноциде мобов, чтобы вырваться в лидеры. А уж потом и до агров дело дойдет. Надо бы себе сразу галочку поставить, не терять бдительности.

Второе, а по важности, возможно, и первое – в этом мире у персонажа раскрываются какие-то грани, и, по всей видимости, их сотня у каждого. Как это сделать, никто не знает. Говорят, что у каждого они раскрываются по-своему и дают

что-то особенное. Хм, неужели за два месяца никто так и не раскрыл ни одной грани? Или же просто не раскрывают секреты? Что-то не верится, думаю, тут ближе второй вариант, что, в принципе, логично.

Третье – при создании персонажа нет рас и классов, все изначально люди, но по неподтвержденной информации, это и не нужно, якобы в игре не может быть двух одинаковых персонажей. Все настолько индивидуально, что по ходу игры все сами собой обретут что-то свое. Возможно, даже внешность изменится. Кстати говоря, о внешности: пропорции тела можно как-то менять для удобства, но визуально ты все равно будешь напоминать себя реального из жизни. Такая вот изюминка игры, я бы даже сказал – винограда. Ни хрена себе! А если я не хочу, чтобы кто-то меня мог узнать? Не то чтобы я знаменитость какая-то, но все же...

Немного поумилявшись мыслям о знаменитости, я решил, что теории на сегодня достаточно, и пора приступать к покорению новых вершин. Э-э, ну, вернее, не новых, а хоть какой-то вершины, а то помимо туалета в квартире, что-то никакие вершины не хотят покоряться.

– Ну что, надеюсь, не подведешь меня и не подпалишь мне ничего? – С энтузиазмом произнес я, посмотрев на свою капсулу. Протерев с нее пыль, я полез в ожидании нового мира...

* * *

Сначала была темнота. Постепенно, с появлением света,

начали проявляться и другие краски, и после того, как окончательно окружение обрело видимость, будто бы я только что проморгался после долгого глубокого сна, вместо ожидаемого насыщенного мира я увидел перед глазами табличку.

Добро пожаловать в новый мир Сотня граней. Мир, в котором необъятное число путей, перемноженное на ваши неограниченные возможности, откроют вам новую вселенную. Вселенную, с которой Вы не захотите расставаться. Желаете продолжить?

Хм, я вижу кнопку «да», но не вижу кнопки «нет». Это прикол, что ли, какой-то?

– Это потому, что Вы хотите идти только вперед, к новым свершениям.

Так, а вот тут поподробней, я что-то даже не понял, это сейчас посторонний голос в моей голове был или мои мысли у меня прозвенели, пока шифер начал потихоньку съезжать с колокольни? Так и не дождавшись ответа, смело нажимаю на единственную тут кнопку – «ДА».

В этот раз краски проявились намного быстрее, и я опять вместо невероятного живописного мира увидел следующую табличку.

Какое имя вы себе желаете?

– Сэм.

Имя занято.

– Угу, а если просто Семен.

Имя занято.

– Сэми777.

Имя занято.

– Что? Тут имена бронируют на сто лет вперед? Какого хрена тогда спрашиваете, какое имя я себе желаю? Если я все равно не смогу его выбрать?

– Сэмиртон – продолжил я попытки.

Имя принято. Удачи Вам в новом мире, Сэмиртон.

– Мда, и как так вышло, что даже Сэми777 занято, а Сэмиртон – нет. Ну да ладно, мне не больно-то важно, перед каким именно именем будут трепетать подвальные крысы.

И еще одна табличка.

Они что, так людей на прочность проверяют??

Желаете ли вы подредактировать внешность?

– Хм, думаю, многие тут тратят достаточно времени, особенно девушки, но я не вижу смысла заниматься этим бесполезным делом, раз кардинального всё равно ничего не изменить. Уверенно жму на кнопку – **«Нет»**.

На этот раз смена красок произошла настолько быстро, что я, может быть, и не заметил бы, что оказался уже в окружающей меня мире. Может быть и не заметил, будь я в другой игре, но тут... Сотня граней, описать это словами просто невозможно, я задохнулся от обступившей меня красоты: настолько все живое, яркое, пахнущее. Это недостижимое, бездонное, бирюзовое небо; эта бескрайняя зеленая долина, усыпанная различными цветами; этот воздух, пропитанный чистотой, словно я стою в деревне.

Наш мир действительно серый по сравнению с этим. Это что-то с чем-то. Разинув рот, я просто стоял и таращился, как истукан, перед собой, и так случилось, что передо мной появилась девушка, видимо, тоже только что зашедшая в игру.

Увидев мой бесцеремонный взгляд, она, недолго думая, произнесла:

– Ха, извращуга киберманьячный! – И с гордо поднятым подбородком, развернувшись на сто восемьдесят градусов, бодро потопала куда-то. А я даже не успел осознать, что произошло, и продолжил пялиться, но только уже не перед собой, а по сторонам.

– Да-а, до чего же техника дошла...

В меру налюбовавшись окрестностями, я осмотрел себя. Вид у меня был непрезентабельный: серая холщовая рубашка и, протертые почти до дыр, такого же цвета штаны. Решив совместить приятное с полезным и немного проанализировать увиденное, я просто сел.

Игроков было не просто много, их было, как мух, на том самом. И все куда-то мельтешили. Видимо, не хотели терять времени зря. А ведь говорилось, что стартовых локаций, подобных этой, любители игры, хотя больше хочется сказать – любители этого мира, насчитали более пятидесяти. Кто-то предположил, что их тоже, скорее всего, сотня. Хотя, может, они открываются по мере поступления новых игроков, и их будет даже больше с такими тенденциями, пока что это не

известно, и какое расстояние между ними, тоже под загадкой, то есть насколько велик этот мир даже близко никто не знает.

Если верить моим непроверенным источникам, а если быть точнее, то это не мои источники, а общедоступная информация из интернета, особо никто не задерживается в стартовых локациях. Это объясняется тем, что мало кто боится потерять те самые драгоценные жизни, потому как обговаривается: до десятого уровня убить другого игрока не является возможным.

А даже если убить после десятого уровня, скорее всего, у такого обидчика игра на этом и закончится, так как у него начнутся такие проблемы, которые он не осилит на данном этапе развития. О каких именно проблемах говорится, на форуме не уточнялось, но мне особо и не интересно было. На самом деле все логично сделали: надо дать всем встать на ноги, а уж потом посмотрим: кто? кого? и под каким углом?

Но даже при всем том, что большинство быстро сваливает из этой деревушки, игроков все равно слишком уж много. Я даже боюсь предположить, сколько всего сейчас играет людей. Стало быть, всегда можно найти, с кем покататься, но это всегда успеется, а пока я лучше попробую сам и оценю, насколько сложно одному странствовать, но при этом не придется с кем-то делиться вкусами.

А еще надо решить, кем я хочу стать, и стараться двигаться в этом направлении. Хотя эта игра отличается от всех

остальных, и чего тут ждать, я не знаю, все же стоит попробовать направить свое развитие в нужное русло. Соответственно, я буду стараться совершать добрые поступки по игре и стану каким-нибудь светлым магом, если такое тут возможно. О, или может, каким-то боевым монахом, или что-то типа паладина, например? Буду махать молотком и кричать целебные ругательства в союзника – свеетлый луч тебе в одно место! Звучит недурно, надо взять на заметку.

Насколько я помню, то мои поступки будут влиять на ветку развития, и кем я стану, поэтому спешить не стоит. Ладно, пора приступать к делу.

Пройдя немного вперед, все так же озираясь по сторонам, я понял, что понятия не имею куда идти и с чего начинать. Надо бы попробовать с местными жителями пообщаться, в стартовых локациях они всегда стараются помочь новичкам и направить их на верный путь.

О, а вот и первый претендент: стоит у крыльца и чего-то ждёт. Смотрит вон как! Наверное, на меня, ну точно какое-то задание есть! Надо бы побыстрее пойти, пока никто не опередил. Хм, странно, кстати, что игроки везде бегают туда-сюда, что-то выполняют, а избу этого деда, которого зовут Корней, как будто стороной обходят. Может быть, я чего-то не знаю? Ну да, я, как бы, нифига тут не знаю. И что с того? Значит, буду первым.

– Здравствуй, добрый человек – еще на подходе, заулыбавшись, начал я – как ваше здоровье?

– А? – недоуменно оглядываясь по сторонам, отозвался дедок лет семидесяти, который стоял примерно в таких же обносках, как и я.

– Я говорю, как здоровье, али надо чем помочь? Может, кротов каких изловить? Или травы какой-нибудь найти?

– Ты грибов, что ли, обожрался? – нахмутив брови, промолвил дед.

Что-то он совсем не похож на доброжелательного, промелькнуло в голове у меня.

– А ну пшел отсюда, балбес! Иди шарахайся в других дворах, а меня тут нечего от дела отвлекать! – продолжил недовольно Корней, уже слегка прикрикивая.

Я осознал, что стою так же, когда только прибыл сюда: раскрыв рот, тарашусь, но только уже не на девчонку, а на этого хамоватого деда. Что-то я не понял, а кто помогать мне будет?

– Эм, так вы же просто стоите, от какого дела я вас отвлекаю? – Находясь в недоумении, решил уточнить я.

– А это не твоего ума дело, какое у меня дело! – Рывкнул дед.

– Я вам помощь вообще-то хочу предложить, – все не сдавался я.

– Себе помоги! Помощник тоже нашелся, голодранец бо-сой. Сказал, проваливай, пока клюшкой не огрел! – Продолжал он свою тираду.

И вот тут меня совсем накрыло: чайник мой закипел, я

стоял напыжившись, понимая, что это виртуальный мир, но я точно знал, сейчас я покраснел от ярости.

– Ах ты ж пердун старый! Совсем ахренел, что ли?! Я тут, значит, соловьем распеваюсь, помощь предлагаю, а он хамить вздумал, да еще и угрожает. Да я щас клюшку твою отберу и сам тебя огрею по кочерыжке твоей наглой, чтоб ты до костей прочувствовал всю доброту мою необъятную!

Думаю, мне показалось, но ощущение стало, будто вокруг все затихло, секунды молчания растянулись в минуты. Я уже хотел было уходить, пока действительно бед каких не натворил, как вдруг старик заговорил.

– А знаешь, есть у меня для тебя одно заданьице. Примешься?

Ошарашенно посмотрев на него, мне показалось, что я увидел блеск в его глазах, но, не придав этому значения, поспешно выпалил:

– Примусь, конечно! Для этого и подошел к вам, знал, что не прогадаю. Доброго человека издалека видно! – Снова решил придерживаться старой тактики доброжелателя.

– Это да... В общем, на другом конце деревни внучок мой живет, Лукьяном кличут. Он работает много и времени все никак не найдет, чтоб навестить меня, а я старый уже. Так вот, пойдя к нему и передай от меня заморского леща, и скажи, чтобы в гости поскорее заходил, а то дед скучает.

– А? Какого леща? – Начал было я говорить, как вдруг понял, что в глазах потемнело, а в голове зазвенело. До ме-

ня дошло, что Корней отвесил мне подзатыльник, да с такой силой, что я чуть глаза не выронил, потеряв при этом двенадцать единиц здоровья, из имеющихся ста на первом уровне. Я ведь даже не заметил никакого движения с его стороны. И тут тренькнуло оповещение, ну епт... не нравится мне это...

Внимание! Получено достижение «Стремление в могилу». Потеря более 10 процентов здоровья на первом уровне, находясь в мирной локации.

А где описание, что за достижение? Для красоты просто? И что мне теперь делать с этим оборзевшим дедом? Постояв в полной растерянности несколько секунд, я все же решил поиграть по его правилам.

– Хорошо, я передам ему ваше... Э, послание, – зло процедил я сквозь зубы. – Но только и награда за мой труд полагается, как никак.

– Конечно, полагается, – снова с прищуром ответил Корней. – У моего внука и получишь, десять медяков. За такое простое задание большего и не проси!

– Ну спасибо, думаю, мне пора. До встречи.

– Надеюсь, нет, – снова в своей манере ответил мне дед.

Внимание! Вы получили задание. Передать привет Лукьяну.

Награда 10 медяков.

Штраф за невыполнение – неизвестно.

Срок – одни сутки с момента принятия задания.

Ну, старый, это ты не мне подянку сделал, это ты своему внуку подсобил, надеюсь, он любит лещей. Уходя прочь, бубнил я про себя, не забывая поминать его всем матом, которого успел набраться за свои двадцать два года жизни.

Так и идя, не замечая уже ничего по сторонам, не заметил и как дошел до противоположной стороны деревни и встал, как вкопанный. Я ведь знал, что все не так просто... Я знал, что не могу ошибаться, еще не уточнив и не посмотрев информации о персонаже, я был уверен, что это именно внук Корнея, Лукьян. Здоровенный кузнец, в руке которого был настолько огромный молот, что, кажется, если он его сейчас опустит на наковальню, под ногами треснет земля. И я инстинктивно отступил немного в сторону, чтобы, в случае чего, не провалиться под землю, ну мало ли...

Пока я подходил ближе, кстати, шаг сильно замедлился сам по себе, было время еще подумать. Если дед снял мне двенадцать единиц здоровья, то Лукьян точно прибьет. И что мне делать? Идти за очередным невнятным достижением – «Отчаянный самоубийца»? Или просто развернуться и пойти мочить зверьков в лесу до посинения? Что-то не везет мне с заданиями. Хотя нет, другие игроки же выполняли разные квесты, просто этого деда стороной обходили. Значит, в деревне есть адекватные люди, выдающие задания, а так намного быстрее и проще прокачиваться. Только надо бы узнать, что будет, если я откажусь от выполнения этого са-

моубийственного квеста. Продать свою жизнь за десять медяков... Такая себе перспектива. Тем более жизни-то не бесконечные!

Остановившись метрах в пятнадцать от кузнеца, я сел на траву и нажал логат. Выскочив из капсулы, попутно делая себе бутерброд, побежал смотреть, что там известно на форуме про этого странного Корнея.

Информации было немного: лишь пара бедолаг подходила к нему, которых он так же посылал куда подальше, и ведь они пошли. И все бы ничего, да только после этого у них понижалась репутация со всей деревней, обосновывая это тем, что они бездельники и отвлекают честной народ от работы почем зря. После этого информация быстро разлетелась среди игроков о том, что к Корнею строго настроено нельзя подходить, если хотите хоть какие-то поручения брать в этой деревне. Учитывая, что я зашел еще дальше, и он уже выдал мне официальный квест с наградой и неизвестным наказанием, последствия могут быть непредсказуемыми.

– Ну-даа, – протянул я, откидываясь на спинку кресла. – Вот и прокачался на заданиях. Доедая свой бутерброд, я окончательно решил: будь, что будет, пойду до конца, а там, по ходу дела, разберемся с возникающими проблемами.

Быстро заскочив в свою капсулу, я оказался в сидячем положении на том же месте. Встал, отряхнув штаны, собираясь с духом, сделал глубокий вдох и быстрым шагом направился в сторону Лукьяна. Пока решимость не покинула меня, рез-

ко занес руку и встал, как вкопанный, сердце ушло в пятки, и я замер. Увидел скошенный на себя взгляд могучего кузнеца, который явно не собирался оставлять без внимания занесенную для удара руку. Он посмотрел на нее, потом снова на меня. Я же в то время начал говорить, не собираясь уже отступить:

– Эмм, приветствую тебя, меня послал твой дед Корней... Ээ, послание тебе передать. – улыбнувшись произнес я, всё ещё держа руку поднятой. И нафига я с ним вообще заговорил? Надо было шлепнуть, да и дело с концом!

Вздыхнув, Лукьян начал говорить: – Да в курсе я уже, предупрежден о твоём визите. Чтобы не зашибить тебя ненароком. Но это не значит, что я рад тебе.

– «Кто бы сомневался. Яблоко от яблони». – Подумал я про себя.

– Будем считать, что задание моего деда ты выполнил, – мрачно продолжил кузнец. – Но не думай, что я тебе ещё платить стану за это. Сам разбирайся с ним по поводу оплаты. А меня в это не впутывайте!

И как будто бы поставив точку в нашем разговоре, он ударил молотом о наковальню так, что у меня зазвенело в ушах. Не прошло и нескольких секунд, как Лукьян снова показал свое недовольство моим присутствием: – Ты ещё здесь?

С этими словами, с перезвоном, появилось новое оповещение.

Внимание! Задание «Передать привет Лукьяну» выполнено.

Награда????

Очень интересно, что там с наградой, что за знаки вопроса? Думая об этом, я развернулся и машинально побрел обратно, откуда пришел. На самом деле прошло все не так уж плохо, могло бы быть куда хуже, но по поводу награды я это так просто не оставлю. Придется мне еще раз увидеться с этим хамоватым дедом. Иначе так можно и не заметить, как тебе на шею сядут, свесив ножки, и будешь пахать, как ишак, за обещанные монеты, которые так и не прозвенят в твоём кармане.

Обратную дорогу я нашел довольно быстро, хоть перед глазами и не было никакой карты, но куда идти я точно знал, как будто бы в голове встроенный навигатор подсказывал, где свернуть. Еще на подходе к избе я обратил внимание, что Корнея нет на крыльце. Видимо, чувствует что-то и скрылся специально, чтобы не отдавать мне мои заслуженные деньги.

Поднимаясь по скрипучему деревянному полу, я думал о том, что уже полдня в игре, а так до сих пор первого уровня. Да уж, это надо срочно исправлять, как только вытрясу свои деньги сразу же пойду качаться, иначе так и останусь мелководной рыбешкой.

Я только успел занести руку для замаха, чтобы постучать в дверь, как она резко раскрылась, и перед входом стоял Корней. Зачем-то он осмотрел меня с ног до головы, будто в мо-

ем внешнем виде, что-то могло измениться. Как была рубаха с протертыми штанами, так и остались, но вот взгляд деда стал другим. Более цепким, что ли? Или внимательным?

– А у тебя орехи в штанах не мелкие, – произнес он после досмотра, в его голосе звучало ворчливое уважение. – Но денег у меня нету. Да ты не хмурься, я могу тебе предложить кое-что другое взамен.

Я успел сначала расстроиться, а потом сразу обрадоваться, понимая, что, возможно, тут наклеивается что-то побольше десяти медных монет.

Навострив уши и коротко кивнув, дал понять, что я готов слушать.

Выждав несколько секунд, дед начал повествовать: «К северу отсюда, как выйдешь за ворота, повернешь направо, будет наш лесок, он неопасный и не слишком глубокий, думаю, ты уже знаешь про него. Ваши избегали его уже от и до, поэтому с пересечением его не должно возникнуть трудностей. Когда выйдешь с другой стороны, увидишь вдали три холма, сразу за ними будет Мертвый лес. Но пройти ты должен обязательно между левым и вторым холмом, там будет тропа безумного тролля. Не вздумай идти по другой дороге. Далеко ты не дойдешь. Если пройдешь эту тропу...», – тут меня напрягло это слово – «если». Но перебивать я не стал, и Корней продолжал.

– Если пройдешь эту тропу, примерно день пути останется до Мертвого леса. Тут тоже есть свои нюансы, если, ко-

нечно, хочешь выжить. Зайти в него ты должен, как только сядет солнце, и выйти до рассвета: оставаться там нельзя. Не спрашивай, почему, всего я и сам не знаю. Когда выйдешь из леса, увидишь луч света, пробивающийся между двумя скалами – Пики надежды, еще их иногда называют Падшими ангелами. Этот луч укажет тебе не точное место, а лишь направление, куда дальше двигаться. Но, я думаю, этого будет достаточно, и ты поймешь, когда придешь на место.

Пока я замороженно слушал, боясь пропустить хоть слово, не заметил, как мимо проходящие игроки стали посматривать на нас и шептаться, мол, чего это дед-то начал хоть с кем-то разговаривать? Но подходить все так же никто не решался, боясь испортить репутацию.

Немного подождав, видимо, для того, чтобы я смог переварить полученную информацию, Корней продолжил: – Там, на месте, чтоб ты понимал, должен быть разрушенный алтарь. Думаю, мимо ты не пройдешь.

– Не подумайте, что я вам не верю, но откуда вы знаете про это место? – почти шепотом уточнил я.

– Мм, – почесав бороду, будто он что-то пытается вспомнить, дед продолжил. – Я знаю лишь красивую легенду, которая и вовсе может оказаться сказкой. Но, судя по рассказам моего прадеда, это правда, потому что такими вещами он не любил шутить. Да, честно говоря, он вообще не любил шутить.

«Охотно верю». – Подумал я про себя.

– Как найти это место, никто не знал, – продолжил говорить Корней, – а мой прадед и не пытался его найти. Не потому, что боялся, что не сможет добраться, а потому, что боялся, что сможет.

– И что это значит, – поинтересовался я.

– Не знаю, – пожав плечами, коротко ответил дед.

– А зачем тогда вообще это было упоминать?! – раздраженно спросил я.

– Но сейчас, оглядываясь назад, думаю, он боялся, что это место проклято, – продолжил он, не замечая моего возмущения. – Ведь раньше там находился алтарь темного божества – Руама. По легенде, в те времена Руам становился все сильнее с каждым днем. Количество его последователей росло с ужасающей скоростью. Он давал немалую силу тем, кто становился на путь тьмы. Возможно, это его и сгубило. Светлые боги поняли, что, если не принять меры, их дни будут сочтены, а мир познает настоящие темные времена. Именно тогда они в первый и последний раз объединились, чтобы уничтожить темного бога. Но даже так они не смогли окончательно его умертвить и лишь ослабили боем, при этом и сами потеряв немалую часть сил. И тогда, при помощи обмана, они нашли его последователя, который согласился предать своего ослабленного и больше не дарующего такую мощь, бога. Поддавшись сладким сказкам, последователь тайно провёл какой-то ритуал на его главном алтаре, тем самым добив окончательно Руама.

– Разрушенный алтарь темного божества, – задумчиво пробормотал я себе под нос. – Почему вы уверены, что там могло что-то остаться с тех времен?

– В момент, когда это произошло, все, кто там находился, погибли, а его последователей находили и истребляли по-одному. После случившегося туда еще долго даже близко подойти никто не мог. Там даже трава не росла, возможно, мертвый лес стал таким именно по этой причине. На самом деле туда никто не сунулся бы, даже знай он дорогу.

– Почему? – Этот вопрос меня действительно интересовал.

– А кто из разумных туда полезет? – Удивленно уставился на меня дед, как будто я спросил, что-то совсем уж несуразное.

– А я кто, по-твоему?

Дед, почесав затылок, ответил: – Нууу, ты-то это... Дурной же! Тебе главное деньги подавай. Вон, из деда душу готов вытрясти. Вот и будет тебе, чем поживиться. Там должно было много чего остаться».

– Все, а теперь ступай, вымотал ты меня, хочу отдохнуть, – не дождавшись моего ответа, хлопнул дверью прямо перед моим носом.

Удивительно, как он вообще так долго со мной разговаривал. И совсем не удивительно, что он так резко ушел.

Внимание! Получено задание. Уникальное.

Проверить легенду о разрушенном алтаре темного божества Руама.

Награда – неизвестно.

Передо мной стояла задача: определиться, когда отправляться. Отложить до хороших времен, когда я немного стану сильнее? Ну уж нет, вдруг кто-то еще прознает про это место и найдет там, действительно, что-то стоящее? Я же себе этого никогда не прощу. Отправляться надо чем раньше, тем лучше, и по пути качаться на мобах, совместив приятное с полезным. Правда, что из этого приятное, мне непонятно. Но сначала все же стоит поднять уровень на мелкой живности, пока я в стартовой локации, и хоть немного приодеться...

Глава 2. Первый боевой опыт

Отправившись в свое первое боевое крещение, я сразу же столкнулся с проблемой необычного характера. Мне попросту некого было убивать. Всю местную мелкую живность просто смели. Толпа новичков сминала все, что можно было смять, и разбегалась в разные стороны. А им на смену приходили другие игроки, и так без конца. Вон девчужка сидит и даже не пытается кого-то найти, просто разглядывает цветочки с бабочками. Хотя есть ощущение, что она только рада этому и даже не собиралась никого убивать.

Очевидно, что нужно уходить подальше от стартовой локации, но как бы так не получилось, что там мобы окажутся

мне не по зубам. Ведь теперь-то я точно не собирался вступать к кому-либо в группу. Незачем кому-то знать, куда я направляюсь. А также не помешало бы раздобыть хоть какие-нибудь начальные вещи. Иначе, я даже понятия не имею, как мне сражаться. Кстати, интересный факт – в игру до сих пор не добавили ввод денег из реального мира. Хотя, в моем случае, это ни на что не повлияло бы, но все же странно.

Я уверен, что скоро это исправят, и разрыв между мной и донатерами начнет увеличиваться с невероятной скоростью. К сожалению, я и так прилично отстал и все еще не сдвинулся с мертвой точки. Все так же первого уровня, и щеголяю, в чем мир родил.

Пока я шел и размышлял, не заметил, как углубился в лесок и, на удивление, впервые оказался один. Никто не мельтешил перед глазами, только тихий шелест деревьев и запах травы. Кстати о запахе: слишком реалистично, а еще я понял, что испытываю голод.

Может, пора выйти из игры и перекусить? Хм, нет, я хочу есть именно тут. Это виртуальный голод. Интересно, в игре можно умереть от голода? Вернее, потерять жизнь. Не хотелось бы самому проверять. С озадаченным видом я полез в инвентарь посмотреть: вдруг что завалилось. На мое приятное удивление, там, действительно, кое-что было: черствая корка хлеба, фляжка с водой и кинжал с уроном 3-4 едины. Хлопнув себя ладошкой по лбу, покачав головой с закрытыми глазами, прошептал: «И как я вообще додумался пойти в

лес качаться, не посмотрев, что у меня есть в инвентаре?»

Съев половину хлеба и выпив воды, почувствовал немного себя бодрее. Теперь бы понять, насколько мне этого хватит.

Краем глаза заметив шевеление справа от меня, я остановился и присмотрелся: из куста, не торопясь, вылез какой-то зверек с виду напоминающий броненосца.

Имя. Безыгловый Уль. 3 уровень

– Ну и имечко, конечно, – сказал я, примеряя кинжал в руке.

Издав непонятный звук, намекающий на его враждебность, Уль набычился в мою сторону. Неужто обиделся на мои слова? Через короткое мгновение он понесся на меня, не оставив мне выбора и времени подумать, стоит ли нападать на врага третьего уровня. Резко отпрыгнув в сторону, будто тореадор от быка, правда, быка довольно скудных размеров, я попытался ударить его и, естественно, с моей ловкостью у меня ничего не получилось.

Развернувшись, я увидел его спину, что означало, что он довольно медленно разворачивается, как минимум, медленнее меня, и в этот момент открыт для нанесения удара. Но пока я об этом думал, он уже снова бежал в мою сторону. «Зараза», – прошипев сквозь зубы, я повторил все то же самое, но в этот раз, уже быстро развернувшись, полоснул его по спине.

Вы нанесли урон. 3 единицы.

«Видимо, у него совсем нет защиты. Не зря он безыгловый», – пронеслось у меня в голове. Повторив подобные действия еще около пяти раз, он все же смог меня разок подловить и снести мне сразу 10 здоровья. Неплохой такой боровичок, это учитывая то, что до десятого уровня у нас должна быть дополнительная защита, чтобы мы не дошли, как мухи. Еще после трех попыток Уля меня протаранить, я наконец-то убил своего первого моба в игре. Получив тем самым заслуженный опыт, который заполнил полоску аж на треть до следующего уровня.

Ммм, приятно. Оно и понятно: мне не требуется много опыта, учитывая, что я на первом уровне. Думаю, первое время нужно стараться отыскивать именно этих зверьков себе в соперники. Во-первых, уже выработана тактика боя. Во-вторых, количество опыта с них меня устраивает, учитывая, что сюрпризов от них не должно быть.

Но игровая судьба-злодейка, видимо, так не считала. И, примерно, спустя шагов двадцать пять, я наткнулся на более грозного соперника.

Игольчатый Уль. 4-ый уровень.

– И что же мне ждать от тебя? – Приподняв бровь, спросил я, будто бы и вправду ждал ответа от него.

А ответом послужило такое же шипение и вновь попытка тарана меня своим лбом. Я сделал все то же самое, но в этот раз меня ждал неприятный сюрприз: ударив его ножом, я нанес ему 2 единицы урона и себе 1 единицу. От полученного

повреждения я замешкался, и это была моя ошибка: получив еще 8 урона, я отскочил в сторону, понимая, что это довольно неприятные ощущения. Не сказать, что сильно чувствуется, но я думал, что в игре совсем не будет боли. Я ошибался.

В итоге каждый раз, когда я наносил ему урон, частично я и сам себя ранил, садо-мазо каким-то попахивает. По итогу я все равно остался доволен. После его убийства получил второй уровень и возможность распределения трех очков характеристик. Немного помозговав, решил особо не умничать и раскидать очки по одному в силу, ловкость и выносливость. Сразу став при этом ощущать себя чуточку увереннее, и кинжал в руке покрепче стал держать, и даже брови нахмурил, чтобы выглядеть пострашнее. Хотя, думаю, вряд ли я этим кого-то тут впечатлю. Открыв окно характеристик персонажа, на душе стало немного приятнее:

Характеристики персонажа

Сила – 11

Ловкость – 11

Выносливость – 11

Интеллект – 10

Мудрость – 10

Да, думаю, все правильно, сейчас-то и способностей никаких нет, а к 10 уровню мне надо стать основательно сильнее, чтобы не отъехать от случайной тычки какого-нибудь ошалевшего броненосца. Кстати, здоровья стало 110 единиц, что не может не радовать. Да и про выносливость с ловкостью

тоже не стоит забывать: прыгая от пытавшихся меня боднуть Улей, я понимал, что долго так не продержусь. Сейчас, надеюсь, станет попроще. Понятное дело, что интеллект с мудростью тоже тут не просто так присутствуют, и, возможно, в будущем они мне ой как понадобятся, но у меня еще будет время об этом подумать.

Во время моей короткой передышки здоровье успело немного восстановиться. Я перекусил и попил воды, заметив, что здоровье стало регенерировать еще быстрее. А еда тут не только голод утоляет, но еще и восстановиться помогает, приятно, надо бы запастись, чем-то более питательным, но для этого сначала нужно раздобыть денег. Кстати о деньгах, после убийства Улей, я снимал с них шкуру, которую потом надеялся продать, иначе, точно с голоду помру.

Потирая руки с немного безумной усмешкой, я шел по лесу в поисках следующей животинки. Страшно даже представить, как это выглядит со стороны. Не хватает только зловещей музыки и убегающей от меня жертвы.

Чтобы сильно не рисковать, я решил повернуть на девяносто градусов налево и пройти немного вдоль, чтобы не сильно удаляться от деревни и не заходить так далеко вглубь. Все-таки со вторым уровнем все же пока рановато далеко заходить: время геройствовать еще не настало. Пока я бродил так по лесу, я успел убить с десятков разных животных, собрать с них шкуры и поднять еще 2 уровня. Сильно не заморачиваясь, раскидал характеристики точно так же, делая

упор только на текущую раскачку, ибо проблемы я привык решать по мере их поступления, а пока что мне необходимо физически основательно укрепиться.

Первое пересечение с игроком прошло довольно гладко: я посмотрел на него, он посмотрел на меня, и мы разошлись в разные стороны. Отлично. Люблю вот такие лаконичные встречи. До конца игрового дня я продолжал ходить такими незамысловатыми зигзагами и искать лесных зверей. Качался столько, насколько хватило моих голодных сил, и до 10 уровня мне оставалось, примерно, одна треть от полосы.

– Может, оно и к лучшему, – посмотрев на небо, произнес я.

С 10 уровнем, кажется, что-то там должно открыться, и я как раз смогу на форум залезть почитать лишний раз информацию, и плюс завтра на свежую голову все обдумаю и решу, что выбирать, когда добыю нужный уровень.

Обратная дорога заняла достаточно много времени: я и не думал, что так далеко отошел от деревни. Или же я просто сильно устал, и время начало растягиваться словно резина. Скорее, второе, потому что сильного роста в уровнях мобов я не увидел.

Придя обратно, первым делом нашел торговца, которому можно сбавить все шкуры, которые вот-вот чуть не довели меня до перегруза. Лишь благодаря тому, что я регулярно вкладывался в силу и выносливость, моя грузоподъемность росла, и я мог поднимать новые шкуры, что не могло не ра-

довать. Но когда я показал торговцу добычу с Улей, которых в моем рюкзаке преобладало, он сразу отложил шкуры безыгловых в сторону и произнес это ненавистное:

– Эти не годятся. Можешь их забрать обратно.

Я хотел было спросить, почему? И может, все-таки, он их возьмет оптом подешевле, но понял, что нет смысла, и сил тоже уже не осталось на то, чтобы торговаться. Коротко кивнув, забрал свои честно заработанные 19 медных монет. Рассчитывал, конечно, на сумму поприличней, но что есть, то есть. И отправился прямо из лавки торговца на выход к себе домой.

Вывалившись из капсулы, я ощущал себя очень уставшим и в тоже время довольным. Впечатления от игры были на высоте. Словно я действительно побывал в другом мире. Теперь я понимаю, что именно таких впечатлений и добивались создатели присутствием в игре голода и небольшой боли. Естественно, и многие другие факторы на это влияют, просто именно на эти я обратил внимание. И теперь я понимал, почему люди больше не хотели играть в другие игры. Зачем менять целый мир, фантастический, нереально красивый мир, на какую-то игру. А еще осознание того, что мои приключения только начинаются, заставило на моем лице появиться многообещающую улыбку.

* * *

– Наконец-то у нас нашлось время вернуться в стартовую локацию, чтобы сдать этот чертовый квест. И кто придумал

только, что надо будет возвращаться в эти низкоуровневые земли. Но дольше тянуть уже мы не могли. – Произнесла стройная симпатичная девушка с черными волосами в боевом облачении, обращаясь к своему спутнику.

– Да, надеюсь, Деолан справится со своей частью, и нам уже откроется миссия по созданию первого клана в Сотне граней. Думаю, за это дадут хорошее достижение. – Пробыл воин довольно крупного телосложения. Будь на нем вместо кожаных доспехов металлические, его смело можно было бы назвать рыцарем.

– Тише ты, – шикнула девушка, – не хватало нам еще, чтобы кто-то, помимо Древних, нам ставил палки в колеса. И так больше месяца почти без сна, лишь бы успеть первыми.

– Слушай, Талисара, ведь у них, как и у всех в этом мире, еще нет своего клана, это в Династиях был клан под названием «Древние». А тут нет, так что, может, будем называть их так, как они этого заслуживают: навозные черви, например, или грязь из-под ногтей? – Хохотнув, произнес воин, довольный своим чувством юмора.

– Перестань, сам же знаешь, Рык, что я их так называю, чтобы было проще понять, о ком я говорю, – отмахнулась рукой девушка, словно от надоедливой мухи.

– Хотя ты права, если называть всех наших врагов червями, то можно и запутаться, – согласился воин.

– А по поводу Деолана можно не сомневаться: он точно справится, это один из тех, в ком я несколько не сомнева-

юсь. – Закончив говорить, Талисара мельком бросила взгляд на какого-то парнишку с ником Сэмиртон, который стоял возле торговца и все не мог решиться, на что потратить свои гроши.

– Да уж, почти 10 уровень, а все в лохмотьях бегают. – Сказала Талисара, задумавшись о том, каково тяжело будет одиночкам выживать в этом мире. Это у нее за спиной костяк одного из сильнейших и опытнейших кланов игры – Династии.

От раздумий ее отвлек местный житель, старейшина деревни по имени Овидий.

– О, Талисара, рад видеть тебя в здравии. Помнится, перед своим убытием ты говорила и не соврала, что к нам будут прибывать все больше и больше новых чужеземцев и с радостью выполнять все наши поручения, – с уважение обратился он.

– Конечно, мое слово чего-то да стоит, – с легкой улыбкой ответила девушка, – но я пришла не за этим.

– Я знаю, – коротким движением руки остановил ее Овидий, – проходи, нечего стоять на улице.

Закончив все дела, получив свою награду и все подтверждения для того, чтобы перейти к следующему шагу создания клана, Талисара отдала Рыку печать, полученную от старейшины, и только начала говорить, как тот просто исчез. Испарился. Не оставив и следа после себя. Было похоже на какой-то телепорт, но этого не могло быть: дойти до чего-то

подобного, чтобы открыть такую способность, нужно... Даже не знаю, что нужно: открыть грань, возможно не одну. Спустя пару секунд Талисара отправила сообщение Рыку.

– Что происходит? Куда ты пропал?

Ответ не заставил себя ждать: «Я думал, это будет сложнее. Думал, возможно, придется даже убить тебя».

– О чем ты говоришь, я не понимаю, – с настоящей тревогой на лице написала девушка.

– Не строй из себя дурочку, ты та еще акула, все ты понимаешь, – без лишних эмоций отвечал Рык.

Поверить не могу, тварь! Ее яростный вид распугал всех низкоуровневых игроков и не только.

– Послушай, хватит глупить, возвращайся, и продолжим то, что начали уже так давно и столько сил на это потратили, – все не сдаваясь, Талисара пыталась достучаться до разума ее уже бывшего товарища, с которым за плечами был не один год совместных испытаний.

– Ты серьезно? Так и не поняла? Вы ведь давно догадывались и искали крысу в клане. Так вот, я себя крысой не считаю. Просто смена ценностей. Ничего личного, – прислал ответ Рык.

– Я в шоке, не могу поверить, что ты продался. Неужели из-за денег? И кому? Думаю, сейчас уже нет смысла скрывать. – Талисара набирала сообщение, а в глазах все больше разгоралось пламя.

– Судьбоносы. Знаю, что ты скажешь. Они же даже не бы-

ли в топ 10. Но это совсем другой мир, здесь другие правила и совсем другие возможности. И ты понятия не имеешь, какими деньгами они крутят. Ну и да, дело не совсем в деньгах. Просто надоело, что ты из меня делаешь мальчика на побегушках. Со своим Деоланом и Мистриком все решаете. А я так, нужен для грязной работы. А если и отправляете на нормальное дело, то постоянно с кем-то, будто под присмотром. Я что, за все эти годы не заслужил доверия? – разразился тирадой Рык.

Талисара, лишь горько усмехнувшись, прошептала вслух: «Заслужил, конечно, но потерял». – И начала набирать новое сообщение.

– Ты прав, я не дурочка и не просто так взяла именно тебя с собой, и не просто так отдала артефакт тебе в руки. Ты так долго со мной знаком, но так и не узнал по-настоящему. Звоночек по тебе был, когда ты сменил адрес проживания в реале и ничего никому не сказал. Возможно, это ерунда. Но если сложить вместе все последние события, может показаться, что кто-то пытается спрятаться. Я подумала, может, забыл? Пару раз намекала, наводила на мысль, думаю, сейчас точно шепнет мне на ушко. Но нет. Тогда я и решила тебя проверить. Предложил и придумал это Мистрик, несмотря на то, что он в тебя больше всех верил, – с грустью на лице писала она довольно долго.

– Не гони, что все подумала?! Я лично видел, как старейшина отдал тебе эту печать. Это точно она. Зная тебя, ты ни

за что не поставила бы на кон возможность создания первого клана в игре, – его не было ни видно, ни слышно. Но тревожные нотки просачивались даже сквозь сообщения.

– Ага, отдал. Знал бы ты, какой старейшина хороший мужик. Сразу все понял, когда я попросила его не отдавать мне при ком-либо настоящую печать. Ему даже объяснять ничего не пришлось. Так что пошел к черту, Рык! И да, мы знаем твой настоящий адрес. Но не беспокойся, мы не опустимся настолько низко, чтобы марать руки в говне. Удачи, впредь она тебе понадобится...

Талисара знала, что ответа от него ждать уже не стоит, потому что он в панической ярости будет искать на ком сорвать злость. Но это ему уже не поможет...

Глава 3. Подготовка к походу

На следующее утро, быстро умывшись и выпив кружку кофе с двумя бутербродами, я сразу же полез в капсулу, чтобы поскорее вернуться в чудный мир. Совсем забыв, что собирался зайти на форум и посмотреть, что же дается на десятом уровне. Появившись перед торговцем, тот хотел было раскрыть рот, но удержался. Видимо уже привык к такому появлению чужеземцев. А меня мое место появления более чем устраивало, так как я собирался посмотреть, что могу себе позволить купить на свои 19 медных монет.

Выбор оказался невелик. Но что еще хуже, я даже среди этого скудного товара толком не мог ничего купить. В итоге

я решил приобрести за 5 монет обувь, которая давала плюс один к броне и уменьшение на два процента усталости при ходьбе. Насколько я понимаю, любая обувь давала такой минимальный бонус. Так же еще купил жилетку, которая выглядела так, будто ее сшили из кусков шерсти подвальных крыс, с прибавкой пяти защиты. На оставшиеся деньги купил две корки хлеба и кусок вяленого мяса. Воду, слава Богу, можно было пополнить в колодце бесплатно.

Выйдя от торговца, направился туда же, где вчера довольно продуктивно поработал, чтобы продолжить геноцид Улей. Но позже подумал, может, взять себе какое-то задание, например, на истребление тех же Улей или волков каких-то. От мимо проходящих игроков слышал, что старейшина, который как раз тут неподалеку живет, выдает подобные задания.

Повернулся в сторону его дома, но не сдвинулся с места: каких-то два игрока, уровень которых увидеть не получается, видимо, из-за большой разности, разговаривали со старейшиной. Но даже по их внешнему виду и экипировке было понятно, что они высокоуровневые. Да что ж мне так не везет-то все! И что им понадобилось снова в стартовой локации? Привлекать внимание к себе мне не хотелось, поэтому я не стал вмешиваться в их разговор, и, развернувшись, пошел в сторону ворот на выход. Видно не судьба, буду так прокачиваться.

Дойдя примерно до того же места, где вчера впервые встретил Улей, я, не задерживаясь, сразу направился даль-

ше. Прошел достаточно далеко, но новые мобы пока что не попадались, разве что только их уровень слегка вырос. Сви-репый Кабан, Одинокий Волк, Игольчатый Уль, Земляной Ворг. И так по кругу. Ничего нового и интересного. Все для того, чтобы игроки лишний раз не умирали.

Спустя три с половиной часа я был уже пятнадцатого уровня. Из особенностей: после получения десятого уровня, не только урона по мне стало больше проходить, было ощущение, что стало больнее. В целом, ничего критичного, все в рамках терпимости. И второе – с получением десятого уровня у меня появились дополнительные очки навыков. Но что меня сильно напрягло, так это то, что из доступных, как таковых, навыков, на мой взгляд, не было. Все больше было похоже на какие-то пассивные умения.

Конечно, это невероятно огромное разнообразие, которое я не то чтобы не смог все осознать, но и просто не все прочитал, оставив на потом, чтобы сейчас не тратить время. Их были сотни, а может, и несколько тысяч. Например: увеличение наносимого урона кинжалами на 1 процент, мечами, копьями, топорами, при стрельбе из лука, арбалета, пращи, увеличение критического урона, увеличение шанса выпадения критического урона.

Также были всевозможные защиты, например, от физического урона, от стихии огня, воды, земли, увеличение силы духа, защита от разных ядов, от ментальных атак, шанс промаха, шанс блокировки вражеского умения, поглощение

урона, шанс нахождения тайников, взлом замков, красноречие и огромное множество всего подобного.

Но все-таки умениями это я не назвал бы. Также среди всего этого было что то, напоминающее какие-то способности наподобие: скачок, рывок, сияние, исподтишка, ускорение, мгла, сжигая мосты, призрачный удар, метка жертвы и так далее. Еще стоит отметить, что помимо всего этого было так же то, что я просто не разобрал. В любом случае, я решил пока что не торопиться и очки приберечь, а если вдруг что-то срочно понадобится, я всегда успею это прокачать.

Интересно, сколько максимально процентов от одного умения можно прокачать? 30, 50 или больше ста? Думаю, в этом мире не станут ограничивать подобными рамками. Найдутся индивидуумы, которые будут вкладывать все очки, например, в атаку, на это даже интересно будет посмотреть. Но самое сложное, это найти баланс среди всего этого разнообразия. Обо всем этом я размышлял на обратном пути в деревню.

Так как моя загруженность была на пределе, я решил пойти все продать и прикупить себе еще что-нибудь, дабы лучше подготовиться к предстоящему дальнему походу. Надо бы еще и провизией запастись, кто знает, что меня ждет впереди. Кстати, если мне не изменяет память, то среди доступных умений было так же умение готовить. В моем случае это могло бы оказаться довольно полезным, но, пожалуй, я все-таки воздержусь.

Подходя к деревне, я увидел, как три парня чересчур буйно разговаривали с девушкой. Стоп, а это не та ли девушка первого уровня, что любовалась цветочками вчера. Все еще первого. Она явно никуда не спешит.

– Ты че, не понимаешь? Немая, что ли? Алло! – Подойдя ближе, начал я разбирать их слова.

– Ха, парни, да она точно больная какая-то.

– Давай-давай, пойдем с нами, мы тебе покажем все грани этого мира, ахах, – облизав губы, один из парней хищно оскалился.

Все трое были чуть меньше десятого уровня. Именно это и было плохо. Если я сейчас вмешаюсь, и начнется потасовка, у них будет дополнительная защита, и я их даже убить не смогу. А терять жизни в стартовой локации как-то не входило в мои планы. Но пройти мимо совесть не позволяет. Посмотрел информацию девушки.

Сердечная Нелли. Уровень 1.

За несколько шагов начал я: «О, привет, Нелли. Что тут делаешь? Пойдем в деревню», – положив руку ей на плечо, попытался увести ее за собой. Но не тут-то было.

– Эй, парнишка, ты, по-моему, что-то напутал, – отодвигая мою руку, сказал самый бойкий из них с никнеймом Каратель, – это наша подруга, и она пойдет с нами, – продолжал он.

– Да нет, это вы попутали. Она идет со мной, а вы идете на хрен, – оттолкнув его, я резко взял ее за руку и быстрым

шагом направился в деревню.

В спину мне доносился крик Карателя: «Я тебя запомнил, Сэмртон, и ты запомни, в этом мире жизнь не вечная. Еще увидимся».

Мои надежды оправдались: они не стали увязываться за мной. Хотя, очевидно, что первых врагов я себе нажил. Теперь точно надо быть всегда начеку.

Зайдя в деревню, я остановился и обратился к девушке: «Что они хотели-то?»

Нелли стояла молча, опустив голову вниз, смотрела в землю, продолжая держать меня за руку.

– Ой, извини, если что, – отпустив ее, отодвинулся я буквально на полшага.

Я продолжал смотреть на нее, а она смотрела в землю. Потом подняла голову и произнесла робкое: «С-сп-асибо».

– Да не за что, – слегка смутился я, – позволь спросить, а почему ты до сих пор первого уровня?

Снова взгляд в землю и молчание. Слегка замкнутая девушка, подумал я про себя.

– Ладно, если ты не хочешь, не отвечай. Извини, мне пора, – собрался я уходить, как она заговорила.

– Я, я просто ... не люблю насилие.

Удивление мое было написано на лице. В подобных играх убийство мобов – обычные будни любого игрока.

– Так зачем же ты тогда начала играть?

– Красивый мир, птички поют, запах травы, можно гулять,

сколько хочешь, – сделав глубокий вдох, продолжила, – мне тут нравится.

– А там? – приподняв бровь, кивнул я наверх почему-то, будто мы спускаемся с небес в этот мир.

– А там... эти ребята были правы, я инвалид, – выпалила она на одном дыхании и замерла; спустя пару секунд, поняв, что я не заговорю, продолжила, – не могу ходить, на улице почти не бываю. Ни с кем не общаюсь, но без общения я и тут обхожусь. Мне бы погулять просто.

Помрачнев словно грозовая туча, я стоял и не мог подобрать нужные слова. Противоречивые чувства меня переполняли. Мне было жалко бедную девочку. И в то же время я был невероятно зол на тех придурков, что плевать хотели на чужие чувства. Я был зол на наш несправедливый мир. И в то же время этот мир давал нам второй шанс почувствовать себя ... нормальным.

– Послушай, Нелли, тебе опасно вот так одной далеко отходить. И в этом мире можно почувствовать боль.

– Я привыкла к боли.

– Я...не это имел ввиду. В общем, постарайся с кем-то подружиться. Не все же такие придурки, как те трое. Отправься с кем-то в путешествие. Этот мир не заканчивается на этой деревне. Он огромен. И прекрасен. Ты еще много чего увидишь, и будет чем восхититься.

Было видно, как ее глаза разгорались с каждым моим словом. И она с надеждой спросила: «А с тобой можно?»

Прикрыв глаза, с горечью на душе покачав головой, сказал: «Извини, там, куда я отправляюсь, будет слишком опасно, и я полагаю, что там без насилия не обойтись».

– Я понимаю. Спасибо еще раз, что помог мне. И за совет спасибо. Можно я тебя в друзья добавлю? Она воззрилась на меня такими глазами, что напомнила мне кота из Шрека.

– Конечно, можно. Если вдруг что понадобится, сразу обращайся, – приняв заявку в друзья, я продолжил, – надеюсь, еще увидимся, смотри больше не попадай в передраги.

– Конечно. До встречи.

Буквально минут десять мне понадобилось, чтобы продать все шкуры, выручить за них 36 медных монет и купить себе нормальные штаны, если их сравнивать с моими за 25 монет.

Хотелось бы поменять оружие, но все более-менее стоящее начиналось от двух серебряников, что для меня являлось непозволительной роскошью. В итоге взяв еще хлеба, вяленного мяса и пополнив запасы воды, отправился все туда же терроризировать бедных обитателей леса.

К исходу игрового дня я успел еще дважды забить свою грузоподъемность, заработав уже 95 монет к тем 6, что оставались. И поднять 4 с половиной уровня. Я до сих пор не знал, когда мне может пригодится интеллект с мудростью, поэтому не спешил вкладывать туда очки характеристик. Вместо этого я решил оставлять на всякий случай очки про

запас. Чтобы в случае чего сразу мог их вложить, куда понадобиться.

В итоге характеристики моего персонажа стали выглядеть так:

Сила – 28

Ловкость – 24

Выносливость – 20

Интеллект – 10

Мудрость – 10

Нераспределенных очков характеристик – 12

С каждым уровнем опыта давалось все меньше, а требовалось значительно больше. Я понимал, по всей видимости, я уже перерос этот лес. Дальнейшее пребывание здесь будет практически пустой тратой времени. И, похоже, завтра мне предстоит отправиться в дальнее путешествие. В принципе, морально я уже готов к этому, а вот материально – не особо. Мне необходимо хотя бы поменять оружие. Но вот времени на это уже нет.

На следующий день, в очередной раз появившись перед торговцем, я сразу приступил к делу.

– Добрый день, глубокоуважаемый Норт, я бы хотел еще раз посмотреть, какое у вас есть оружие для меня.

– Конечно, ты же знаешь, лучше, чем у меня, в округе нигде не сыскать, так что вот, – с этими словами он начал доставать оружие в пределах от двух до пяти серебряных монет. Думаю, у него было и дороже, просто так он, видимо,

оценил мою платежеспособность.

– А у вас не нашлось бы что-то для меня за один серебряник, – с самой наимилейшей улыбкой, как я считал, посмотрел на торговца.

Норт, помрачнев, произнес: «Ну и какой же это добрый день, господин Сэмиртон, если первый покупатель просит скинуть цену аж вдвое. Это называется даже не торговаться, я и не знаю, как это назвать. Думаю, наглость», – бубнил торговец, постепенно убирая оружие обратно куда-то под лавку.

– Пойдите, пойдите, – хватаясь за меч за 2 серебряные монеты, зачастил я, – послушайте, а в кредит вы можете дать? Под честное слово. Сейчас вы мне одолжите, получается, одну серебряную монету, а я вам позже верну вместе с ней еще двадцать медных.

– Нет, конечно, а то ж где я тебя потом искать буду? – Удивился торговец.

– Ну, так я никуда не денусь.

– Прямо-таки, а то я не знаю, что вы, чужеземцы, все тут долго не задерживаетесь. Манит вас большой город, – сдвинув брови, сурово вынес свой вердикт Норт.

– Даю вам честное слово, что даже если я уйду из деревни, то обязательно, как появятся деньги, первым делом вернусь сюда, чтобы расплатится с вами, – положив руку на сердце, пытался я убедить торговца.

– Дак что мне твое слово? – Торговец задумался секунд на 5, но мне показалось это долгими минутами, потом про-

должил, – хотя я слышал, что ты поладил с Корнеем. Он уважаем в нашей деревне. Раз он поверил тебе, то и я рискну: пойду тебе на уступку. Две серебряных вернешь.

Я, конечно, обрадовался, но глаза мои выдали недовольство предложенной ценой. Кредит на 100 процентов, ничего себе наценка.

– Полторы, – произнес я, – а то это уже не торговля получается, а не знаю, что. Грабеж, наверное.

Норт, улыбнувшись, кивнул и протянул мне новый меч, который сразу мне стал как родной. Еще бы, с каким трудом я его выторговал. Моя первая значимая покупка. Осталось только решить вопрос с едой. Со вчерашнего дня у меня осталось немного, но этого явно надолго не хватит. За эти дни я заметил тенденцию, что, когда ты сражаешься или что-то еще активно делаешь, есть хочется намного чаще, прям как в жизни.

Покрутив головой по сторонам в поисках какого-либо решения, мне пришла одна идея в голову. Слегка неожиданная даже для меня. Я пошел к избе деда Корнея на свой страх и риск. Больше никого в деревне я не знал. Подходя, я совсем не удивился, когда увидел, что он стоит на крыльце и ничего не делает. Просто смотрит по сторонам как в прошлый раз.

– Здравствуйте, как ваше ничего? – Начал я разговор.

– Чего? – Спросил Корней, явно не понимая вопроса.

– Э, ничего. Можно ли вас отвлечь буквально на минутку?

– Ладно уж, хоть я сильно сейчас занят, тебе уделю время,

но ровно одну минуту, – слишком важно ответил дед.

«Вот же, занят он, блин, ага». – Подумал я про себя, а сам начал говорить.

– Простите за странный вопрос, но вы умеете готовить?

Нахмутив брови, он собирался что-то ответить, но я сразу продолжил, не дав ему сказать.

– В смысле, крольчатину, например, пожарить или что-то такое. Допустим, если я вам принесу трех кроликов, вы их приготовите и отдадите мне двух, а одного себе оставите за труд. М? – С надеждой произнес я.

– А-а, – немного просветлев, начал Корней, – смотрю, ты готовишься к дороге дальней, то-то так часто заходишь к нашему торговцу. Когда-то я был одним из лучших охотников, конечно, я умею готовить дичь. Ладно уж, помогу тебе. Должен будешь. Но заберу половину.

«Как же любят тут все поторговаться». – Подумал я. Но выбирать не приходится, а спорить с этим дедом – себе дороже.

– Договорились. – И не дожидаясь, что еще он скажет, побежал к северному выходу.

Искал я минут двадцать, но понял, что это бесполезно. Новички по-прежнему все истребляют быстрее, чем что-то тут может появиться. Вот, блин, как-то неудобно получилось. Вроде, все продумал и уже договорился, а тут такая нелепость: некого убить. Идя без настроения обратно в деревню, у самого входа встретил Сердечную Нелли.

– Ой, привет. А ты чего такой грустный идешь? Обычно бегаешь, что даже никого не замечаешь, – с озадаченным видом спросила она.

– Да не переживай, все нормально. Как у тебя дела? Не вляпалась никуда?

– Все хорошо. Спасибо тебе, – улыбнулась она.

– Угу, – на автомате ответил я, – слушай, ты же любишь посидеть и посмотреть, ну, на природу и все такое. Ты случайно не видела где поблизости каких-нибудь зверьков?

– Видела, вон там за кустом нора есть. Там кролики живут. Ты тоже полюбоваться хочешь?

– Ага. Спасибо, пойду посмотрю.

Назад я шел довольный с пятью тушками кроликов в инвентаре. Хорошо, что не додумался в руке их тащить, ведь я мог. А то неудобненько получилось бы, увидь меня Нелли. Ну а кролики, думаю, скоро снова возродятся.

Немного поторговавшись с Корнеем, все-таки смог оставить себе трех кроликов. Забрав тушки, я был полностью готов к выходу со стартовой локации. По крайней мере, я так думал.

Глава 4. Дальние земли. Поворот не туда

Я понимал, что путь будет неблизкий. Понимал, что моих припасов точно не хватит. Понимал, что, скорее всего, я и не дойду до конца, и это будет лишь разведывательная экспедиция. А еще я понимал, что именно в этом путешествии я

лишусь своей первой жизни. Жизненной девственности, если можно так выразиться. Нет, пожалуй, не буду так выражаться.

К тому моменту, когда я добрался до места, где еще ни разу не был, потратив на это практически полдня, сумел добить двадцатый уровень. Благодаря новому оружию с убийством местной живности никаких проблем не возникало. Иногда я даже позволял себе сражаться сразу с двумя-тремя мобами. Так я и прошел весь лес стартовой локации без сучка и задоринки. Хотел бы я, чтобы и дальше так продолжалось, но уверен, что моим желаниям не суждено сбыться. Кстати, теперь понятно, почему игроки не задерживались в этих местах. Тут попросту дальше некуда расти.

Что меня по-настоящему радовало: в этом направлении практически не было никого из других игроков. Сначала я был удивлен моему везению, а потом осознал. Дело тут не в везении, просто первый крупный и найденный город находился в противоположной стороне от того места, куда я направлялся. И, естественно, подавляющее число игроков в первую очередь стремилось именно туда. А те, кто не желал отправляться в город, просто расходились в разные стороны кто куда. Но таких были единицы.

Интересно, кто-то же тоже наверняка выполнял особые задания, а кто-то, возможно, просто стремился изведать места, где еще никто не был. Но для подобного путешествия нужно было хорошо подготовиться, что в этой деревне не

получится. Я тому хороший пример: иду гол, как сокол, без гроша в кармане. Либо же идти с группой. Я, естественно, не подпадал ни под один из этих критериев. И поэтому давно для себя решил, если пойму, что те места окажутся для меня непроходимыми, после первой же смерти отложу выполнение задания. Вернувшись в деревню, пойду в другую сторону, в большой город. Вот когда окрепну, вернусь к выполнению этого уникального задания.

По поводу его уникальности: я разузнал, это означало, что оно такое единственное. Если я его выполню, оно уже никогда не появится больше и не будет доступно ни для кого. Соответственно и награда там должна быть уникальной, что еще сильнее меня туда подталкивало. Конечно, это не означало, что никто больше не сможет из других источников узнать об этом месте. Да даже сам Корней мог кому-то еще рассказать. Эх, только сейчас подумал: надо было у него уточнить, говорил ли он еще с кем-либо об этом. Надеюсь, нет.

Шел я аккуратно, старался лишний раз не шуметь. Я не знал, повлияет ли это на дальность агра агрессивных мобов, но на инстинктивном уровне я старался все делать так, как делал бы в настоящей жизни. Осталось только грязью обмазаться и передвигаться, пригнувшись от дерева к дереву. С одной стороны, мне не помешал бы лишний опыт, а с другой, я не знаю, с чем могу столкнуться, если буду неосторожен. Уж лучше я первый увижу потенциального противника

и решу, стоит ли нападать или пройти мимо.

Словно мои мысли воплотились: я увидел вдали костер. Рядом сидело три существа, похожих на гоблинов. С такого расстояния я не мог разглядеть ни уровней, ни имени, но желание приблизиться отсутствовало полностью. Пока я размышлял, с какой стороны лучше пойти в обход, к ним подошел еще один, и они начали о чем-то разговаривать, сильно жестикулируя руками. Тут мои глаза чуть ли не на лоб полезли, а сердце учащенно забилося, когда один из них показал рукой в мою сторону.

Так, что бы это ни значило, мне срочно нужно поменять свое местоположение. Я сделал несколько шагов в сторону, не отрывая от них взгляда, как вдруг произошло непредвиденное. На моей ноге резко сжалась веревка, а меня самого с силой подбросило вверх так, что от неожиданности я выронил свой меч из рук. Я угодил в ловушку. Теперь сердце не просто учащенно билось, оно бешено заколотилось. В голове стало тесно, то ли от мыслей неизбежного, то ли от прилива крови. Я в панике заозирался по сторонам и, к своему ужасу, увидел двух гоблинов, приближающихся с другой стороны. Те четверо пропали из виду, но это меня уже не беспокоило.

Эти существа действительно оказались гоблинами. Зеленые, ростом ниже меня головы на полторы, с маленькими, как бусинки, глазами. Длиннющий с горбинкой нос и мелкие острые зубы. Ну, точно, типичные гоблины, лишь с одной разницей: по ним сразу видно, что как воины здесь они

лучше, чем это представляется по другим играм и фильмам. Или мне так кажется из-за сложившейся ситуации и разницы в уровнях.

Гоблин, воин-охотник. Уровень 32

Гоблин, воин-охотник. Уровень 34

Они точно были разумными, так как общались друг с другом на непонятном мне языке. Вдруг один из них резко взмахнул рукой, и я повалился на землю, с глухим звуком ударившись о нее спиной, выбивая воздух из легких. Меня подхватили с обеих сторон и, дернув вверх, поставили на ноги. И сразу же надев мешок на голову, куда-то повели. Судя по голосам, гоблинов было явно больше двух, видимо, другие четверо уже успели подойти.

Пока я шел, и так спотыкаясь, меня не забывали периодически подталкивать в спину, по всей видимости, копьём или чем-то похожим. Да, ситуация патовая. С шестью гоблинами, которые ниже меня на полторы головы, но при этом выше минимум уровней на десять каждый, я точно не справлюсь. Но, если посмотреть с другой стороны, я все еще жив. А значит, не все потеряно. Буду действовать как обычно: исходя из ситуации, решая проблемы по мере их поступления. А пока что мне предстояла легкая прогулочка с пыльным мешком на голове и тычущимся копьём в спину в полном неведении, куда меня ведут.

По мере того, как мы шли, я все отчетливее слышал звуки бурной деятельности. Десятки разных голосов, стук, звон,

скрежет. Чего только не было. Меня привели в их населенный пункт. Но для чего? Сорвав мешок с головы, мне что-то показали, но я не смог разглядеть, так как из-за резко появившегося света в глазах все рябило. Спустя пару секунд, проморгавшись, я увидел злобную рожу гоблина, который тыкал мне в сторону. Посмотрев, куда он мне показывает, я понял, что меня хотят запереть в клетке. А вот это мне уже не нравится. Что если я и умереть не смогу в ней? Буду сидеть и вечно работать местной обезьянкой, как в зоопарке.

Пока я думал об этой обезнадеживающей перспективе, меня бесцеремонно схватили за шкуру и затолкнули в клетку. Вот и приехали. Не знаю, почему меня посетили подобные мысли, наверное, потому что я оказался в неволе. Но первым делом я зашел в меню и проверил кнопку выхода. Она работала, что логично. Пока что я не собирался покидать игру. В любом случае, из клетки мне просто так не выбраться. Она хоть и заперта, но одного гоблина оставили охранять меня. Боятся, что я смогу что-нибудь вытворить? Стоял он ко мне боком, не забывая побрасывать косые взгляды.

Осмотревшись по сторонам, я понял, что это место в целом напоминает нашу стартовую деревню. Разве что тут намного меньше гоблинов. Ведь и среди людей гоблинов хватает. Например, те трое, что тогда пристали к Нелли. Самые настоящие гоблины. Плюхнувшись на землю, я сидел и пытался сообразить, что дальше делать, но в голову абсолютно

ничего не приходило. Для начала стоит попробовать обратиться к ним.

– Извините, уважаемый гоблин.

– Уэ? – Посмотрев на меня, он ударил копьём по клетке, тем самым дав понять, что не настроен на диалог.

Так, с этим все понятно. Теперь и дед Корней казался мне очень даже компанейским человеком. Посидев так еще около часа, я подметил для себя некоторые детали, которые вряд ли мне помогут. Например, то, что у них есть патруль, который проходил мимо меня примерно каждые десять минут. Уровни охранников доходили до пятидесятого, и экипировка на них была гораздо лучше тех, что привели меня сюда. Встретившиеся мне гоблины теперь казались лишь охотниками. И ловушка, получается, была оправдана.

Начало темнеть, я подумал, что и ночью мало что поменяется, поэтому решил выйти из игры. Попробую поискать что-нибудь полезное на форуме.

Когда капсула открылась, я отсоединил все провода, но решил еще немного полежать в ней, прежде чем подняться. Не хватило, видимо, усмехнувшись, подумал я. Еле выбравшись, кое-как добрался до кухни, снова сделал бутерброд, запив его простой водой, и после этого пошел в душ. Слегка освежившись, подумал, не помешало бы что-то полноценное приготовить поесть. Макарон хотя бы или пельменей по-быстрому отварить. Но, как оказалось, пельмени закончились. Пришлось довольствоваться макаронами с ту-

шенкой. Тоже неплохо. Сходить, что ли, в магазин, купить еды по мелочи? Пожалуй, сначала лягу спать, а завтра схожу с утра.

Утро было совершенно обычным, если не брать во внимание, что это уже день. Проспал я довольно долго, блин, меня там гоблины, наверное, уже заждались. Поухмылялся я с полным ртом зубной пасты. Быстро сморганив[U1] очередной бутерброд, пошел к капсуле и остановился. Хотел же в магазин сходить. Ладно, потом схожу.

Очередное появление в мире «Сотня граней». Роскошное синее небо, пышные, будто взбитые сливки, облака и ржавая решетка клетки перед всей этой красотой. Стрекот сверчка, жужжание стрекозы, пение птиц и безумное паническое мельтешение туда-сюда гоблинов. Да уж, что тут происходит? Спустя несколько секунд после моего появления все разом остановились, кто-то раньше, кто-то чуть позже, но ощущение было, что одновременно. И уставились в десятки глаз на меня. Спустя еще несколько секунд тишины все разом загомонили, показывая в мою сторону.

Через какое-то время снова наступила тишина, но в этот раз не по моей причине. К нам подходил кто-то важный. Это было понятно сразу. Помимо того, что он был одет не как воин, голова его была украшена черепом неизвестного мне зверя, а на шее висело множество разных амулетов. Также его сопровождали два воина пятьдесят шестого уровня. Теперь это самый высокий, что я тут видел. А вот уровень это-

го важного гоблина мне разглядеть не удалось, но было имя, что, как я заметил, редкость среди них. **Гугара.**

– Гу-га-ра муд-рый, – как-то отрывисто представился подошедший гоблин. Вот это да! Со мной заговорили, но что еще более неожиданно для меня было, так это то, что он говорил на понятном для меня языке.

– Сэмиртон, – представился я, на всякий случай показывая ладонью себе на грудь.

– Сэ-мир-тон нераз-зумный, – добавил от себя гоблин.

«Это че, он мне прозвище дал? Не оборзел? Мудрый он, видите ли. Может, я сюда в одиночку полез, потому что бесстрашный? А?» – Хотелось мне возразить, но я решил промолчать.

Тем временем он продолжил: «Шаман, духи сказали мне, что ты чужеземец этого мира», – начал говорить он уже намного увереннее, – «И то, что, когда ты исчез и снова появился тут, этому подтверждение».

– Ну да, – пожал я плечами, тоже мне открытие. Скрывать это я не видел смысла. Вот он, возможно, это мой шанс, может, что-то предложит мне сейчас.

Шаман посидел так еще несколько секунд, потом, улыбнувшись, видимо, своим мыслям, начал вставать и одновременно с этим говорить.

– Отлично, хорошо, что ты решил не сопротивляться. Тогда мы незамедлительно проведем ритуал. Духи будут довольны такому преподношению, – договаривая это, он уже

почти отошел от меня.

Вот и поговорили.

Внимание! Вы стали невольным участником ритуала созидającego круга жизни. Найдите способ избежать этого, иначе вы можете потерять вплоть до десяти жизней в зависимости от успеха начерченного круга.

– Что?? Что за на? Какие еще десять жизней? Ау, админы, у вас там все в порядке? – Не удержался я и начал вслух выкрикивать. Моему спокойствию пришел конец. Я начал, мягко говоря, буянить внутри клетки. Шатать, пинать, бить руками, даже головой попробовал, не забывая выкрикивать злобные ругательства, больше похожие на проклятия. Но, увы, такой способ избегания ритуала система явно не засчитала. А вот гоблины все чуточку отстранились. Кто бы мог подумать, что все так обернется? Может, снова попробовать выйти из игры?

Внимание! Мы настоятельно вам рекомендуем не покидать игру до завершения ритуала. В противном случае ваш аватар останется в игре, и ритуал будет проведен без вашего присутствия.

Ясно. Вот это подстава подстав. Значит, однозначно, остаюсь и попытаюсь что-либо придумать. Тут клетка открылась, и два воина пятидесятого уровня, схватив меня железной хваткой, потащили. Я попытался брыкнуться, но понял, что это мне не по силам. Неужели эта игра настолько жестока, чтобы вот так сразу не оставить и шанса новичку.

И тут меня осенило. Боже, я действительно неразумный. У меня же куча нераспределенных очков таланта. А я вместо того, чтобы изучать информацию о них, бился головой о клетку. Обвиснув на руках тащивших меня гоблинов, я в панике оочень быстро начал прочитывать все доступные таланты, пропуская самые очевидные, которые мне никак не могли помочь.

Все боевые навыки сразу отпадали. Я эту драку не осилю в любом случае. Навыки наподобие скачка, рывка – уже неплохо, но все же, скорее всего, не дадут уйти, но хоть какая-то надежда уже появляется. И тут я нашел то, что искал.

Навык – бесплотный. Вы становитесь бестелесным духом и можете проходить сквозь препятствия. Во время действия навыка вы не можете атаковать. На вас действует магия мира духов. Примечание: вы не можете проходить туда, чего не видите.

«Оно мне и не нужно – проходить туда, чего не вижу», – подумал я. А вот по поводу магии мира духов – опасно. Думаю, шаман точно ей владеет. Вопрос только в том, что именно он умеет и насколько быстро сообразит? Остается надеяться, что он не такой мудрый, каким сам себя считает.

Времени искать что-то еще не было, так как меня завели в какой-то круг и начали привязывать к столбу. Спротивляться я не стал, выжидая подходящего момента. «Так, время действия навыка десять секунд, на втором уровне, уже двадцать. Вот, блин, этого явно будет недостаточно. Цена ошиб-

ки слишком высока. Придется идти ва-банк и раскачивать умение на максимум, насколько смогу. Очки талантов еще заработаю, а вот жизни невосполнимы».

Я вкладываю сразу все десять очков в этот навык. После десятого уровня навыка открываются еще три ветви развития, а время действия с 60 секунд автоматически увеличивается до двух минут. Приятно.

Первая ветвь развития – проход сквозь стену. Вторая – левитация. Третья – возможность атаковать магией мира духов.

Так, проход сквозь стену мне явно сейчас не поможет. Как и атака магией мира духов, я ей как бы не владею. Посмотрим, что за левитация.

На первом уровне можно летать 10 секунд на высоте один метр. Блин, обломали надежду, что я буду летать все две минуты. Но выбирать особо не из чего, поэтому беру левитацию.

Внимание! При выборе для изучения одной из ветвей остальные будут заблокированы.

Да пофиг уже, времени совсем не осталось. Подтверждаю. Все или ничего.

Закончив с веревками, а связали так, что и пальчиком не пошевелить, от меня отошли все на приличное расстояние. И шаман начал что-то читать или петь и при этом пританцовывать.

С меня все не сводили глаз, но я дождался момента, ко-

гда именно Гугара будет больше всего отвлечен, и применил навык «бесплотный». Все разом ахнули, но, скорее всего, подумали, что так и должно быть. А вот шаман, увидев меня, замер. Я, не дожидаясь его реакции, рванул в противоположную сторону что есть мочи. И приятно отметил, что моя скорость была просто бешеной, и неприятно отметил, что гоблины, оказывается, тоже очень быстро бегают. Шаману хватило несколько секунд, чтобы понять, что произошло. Но и эти несколько секунд были для меня отличной форой. Он что-то закричал, и за мной побежали абсолютно все.

Спустя несколько секунд я увидел перед собой, как из земли начали вырастать какие-то призрачные руки. **Левитация!** Взлетев над землей высотой на метр, я пролетел мимо жаждущих схватить меня рук. Скорость, кстати, еще больше возросла. Спустя десять секунд левитация закончилась, а я продолжил бег по земле в бестелесной форме. Изредка поглядывая назад, я отметил, что гоблины совсем не собираются меня отпускать. Видимо, знают, что я не смогу постоянно находиться в этой форме, и надеются меня догнать.

Спустя минуту бега впереди я увидел огромный холм, скорее, даже гору. И как я раньше этого не замечал, успел удивиться я. Посмотрев на общую картину, я понял, это те самые три холма, которые я должен пройти. Но я оказался ближе к правому проходу, и у меня нет времени менять маршрут: слишком уж они продолжительные.

Ни на секунду не замедляясь, я залетаю по тропе между

вторым и третьим холмом и пролетаю дальше. Слегка оборачиваясь, вижу, как эти гоблины тоже несутся сломя голову за мной. У меня еще секунд 35, не замедляясь, все несусь вперед и вдруг все затряслось, будто сама земля встала на дыбы. Даже я, будучи в бестелесной форме, не смог спокойно продолжить движение и чуть было не упал. Под ногами появились огромные трещины, грохот стоял такой, будто сотни молний ударили одновременно в землю, а может, так и было.

Я ничего не видел и не слышал. Все тряслось, уши давно заложило, везде поднялась пыль, и, как мне показалось, летали мелкие камни. Позже я понял – летает тут все. И тут на меня сверху начало валиться огромное количество булыжников, камней, сама гора обвалилась, засыпая все сверху необъятным количеством земли. Я уже успел себя похоронить, как до меня дошло: я же в бестелесной форме. Точно!

Быстро взбираясь наверх из-под завала, пока меня полностью не погребло, я понесся сломя голову уже обратно, понимая, что за мной уже точно никого нет выживших, а впереди еще неизвестно что. Успел я секунда в секунду к окончанию умения и, плюхнувшись на землю, глубоко задышал. Не знаю из-за чего, действительно я так сильно устал бежать или из-за адреналина в цифровой крови, но отдышка была не хуже, как если бы я в реале пробежал марафон. Посидев так буквально мгновение, у меня на лоб полезли сначала брови, потом глаза, а потом и вовсе челюсть отпала от увиденного. Первая надпись, которая бросилась:

Поздравляем! Вы успешно прошли испытание «Избежать ритуала шамана Гугара». Вы получили достижение «Неприкасаемый». С вероятностью в один процент после вашей смерти вы не потеряете жизнь.

Хм, один процент, ничтожно мало, но даже если хоть раз из ста я сохраню одну жизнь, это уже достойная награда. Вот и альтернатива пополнения жизней в игре. Неплохо, а еще у меня были призрачные надежды, что я смогу как-то улучшить это достижение и повысить процент. Да, мечтать не вредно, но дальше было круче.

Видимо, то, что я считался врагом для гоблинов, и никто посторонний, по сути, им не нанес урона, ну и, возможно, повлияло то, что я находился в радиусе их агра, их смерти записали на мой счет. Десятки, а может и сотня смертей

Вы убили...

Вы убили...

Вы убили...

Одна за другой надписи. Посыпались как опыт, так и достижения.

В одиночку вы убили врага, превышающего вас на 10 уровней...

В одиночку вы убили врага, превышающего вас на 20 уровней...

В одиночку вы убили врага, превышающего вас на 30 уровней...

Достижение «Чем больше шкаф» ... При сражении с

врагом, превышающим ваш уровень, увеличивается шанс нанесения ему урона. 30 процентов, что враг не сможет пассивно заблокировать урон из-за разницы в уровнях.

Вы в одиночку одолели более 30 врагов, уровнем не ниже вашего...

Вы в одиночку одолели более 50 врагов, уровнем не ниже вашего...

Вы в одиночку одолели более 100 врагов, уровнем не ниже вашего...

Достижение «И один в поле воин». Урон от всех ваших массовых атак и заклинаний по площади увеличен на 15 процентов.

Вы получили разом более 10 уровней...

Вы получили разом более 15 уровней...

Вы получили разом более 20 уровней...

Вы получили разом более 25 уровней...

Достижение «Растущий на дрожжах». Увеличение получения опыта на 4 процента.

Да-а, плюшки были настолько жирными, что это, скорее, пироги. И еще одно: я как-никак получил 29 уровней и имел сейчас 49 уровень, 29 нераспределенных очков таланта и 99 нераспределенных очков характеристик. Вот это буст, вот это я понимаю. Кто бы мог подумать, что все так обернется. Улыбаясь, вспомнил я свои слова, когда находился в клетке.

Посидев еще немного, чтобы прийти в себя от всего произошедшего, я был только одним недоволен. Я потерял свой меч, за который с таким усердием торговался. Обидно. И все гоблины погребены под камнями, так что вряд ли я смогу что-нибудь достать из их экипировки. Вдвойне обидно.

Хотя мне сейчас грех на что-либо жаловаться. Безумно довольный, я размышлял, куда же пойти дальше? Через эту тропу? Я уже знал, что меня ждет, но сколько она будет длиться? Успею ли я ее всю пройти за время действия моего навыка? Сильно сомневаюсь. Да и кто знает, может, там дальше будет еще что-то новенькое.

В то же время тропа безумного тролля. О ней я так же мало что знаю, но догадываюсь. Необходимо пройти мимо тролля. Убить-то точно не смогу: не думаю, что мне еще раз так может повезти. Но вот пройти мимо, быстренько прошмыгнуть с моей бестелесной формой, вполне выполнимо. Мм, кто бы мог подумать, что она мне еще раз так пригодиться. Отлично, значит, решено, иду к тропе безумного тролля.

Идти пришлось достаточно долго, но без приключений на этот раз. Когда я был уже у входа, я подумал, стоит ли туда соваться? Что еще за мысли? Конечно, стоит. Посмотрел на свой единственный навык: до отката еще аж пять часов. И что мне делать все это время? Достав свое первое оружие – кинжал с уроном 3-4 единицы – решил, что качаться с ним на местных животных не самая лучшая затея.

Просто сидеть без дела и ждать отката навыка, тоже такая

себе идеяка. Думал сесть почитать про умения поподробней: все-таки изучать их меня никто не заставляет, а вот знать о них следует. По нескольким причинам. Даже если я их сам изучать не стану, хотя бы буду иметь хоть какое-то представление о возможностях потенциальных врагов. Но после решил, что полезней будет выйти из игры и на форуме уже сидеть и изучать навыки, пока я в это время покушаю, возможно, даже тело разомну.

После того, как я вышел из игры, я все-таки решил, что пришло время похода в магазин. Есть было нечего. Закончилась даже колбаса для бутербродов. А вот этого я ну никак не мог стерпеть. Радует, что магазин прямо за углом.

Сбегав туда-обратно и поднявшись по лестнице обратно домой, моя одышка была, как в игре, когда я от гоблинов убегал. Да уж, про какие я там марафоны говорил? Третьего этажа мне достаточно для одышки. Ужас, пора бы и в самом деле заняться собой, хотя бы разминкой по утрам. Приготовив поесть, в этот раз пельмешки, я начал читать про умения на форуме. Было пару интересных моментов, которые стоило взять себе на заметку, но ничего особенного. Хотя я понимал, что при развитии умений открываются дополнительные ветви развития, и вот там может что-то и удивить меня в будущем. Оставшееся время я решил поспать: часа три у меня было. И немного размявшись перед погружением, я пошел навстречу очередным приключениям.

Появившись на том же месте, я встал, огляделся по сто-

ронам, потом посмотрел на сам холм и, решившись, ступил вперед.

Внимание! Вы вошли на тропу четырех пороков.

Внимание! Назад путь закрыт до прохождения тропы до любого из логических завершений.

Внимание! Все умения временно заблокированы.

Я услышал грохот. Нет. Это был голос, громкий, раздающийся отовсюду, заполняющий все пространство, голос.

– Приветствую тебя, путник. Тебе не повезло, что ты забрел на тропу. Для тебя дорога открыта только вперед, но, что бы не произошло, ты уже не вернешься отсюда прежним.

– А перед началом движения немного истории. Этот проход называют тропой безумного тролля. По незнанию полагая, что тролль является стражником этого места. И ошибочно полагая, что он тут самый опасный. Но это роковая ошибка. Тролль сам же когда-то давным-давно случайно забрел сюда и, обезумев, не смог найти выхода, остался вечным пленником этой дороги, не в силах даже умереть.

– А теперь, я надеюсь, что, осознав свою беспомощность, ты выберешь один из путей.

Внимание! Вам предложено выбрать одну из дорог дальнейшего следования.

Дорога страха

Дорога боли

Дорога безумия

Дорога смерти

Я просто выпал из пространства. Что, блин, происходит? В какой уже раз я задаюсь этим вопросом? Каждый раз я понимаю, что предугадать тут что-либо и подготовиться попросту невозможно. Где же то легкое испытание с безумным троллем, что я сам себе предположил? Откуда голос? Какие еще дороги?

Так, необходимо успокоиться и подумать логически. Хотя какая тут логика? Она явно здесь не работает. Но наобум тыкать в такие угрожающие названия мне не хочется. Допустим, тролль стал безумным неспроста. Он забрел сюда случайно и, к примеру, выбрал дорогу безумия. Возможно, там ему предложили испытание, которое он не смог выполнить и стал безумным пленником этой тропы.

Получается, что мы имеем? Страх, боль, безумие и смерть. Ну, отлично, и что же выбрать? Помимо того, что мне стоит предположить, что за задание там может быть, хотелось бы прикинуть, какое я могу получить наказание или награду в случае поражения либо победы соответственно. Если я просто умру, плохо, конечно, но не так страшно. Но просто же тут не бывает.

Непонятно, почему и к чему, но мне вспомнилось то глупое и совсем ненужное достижение в деревне – «Стремление в могилу». Наверяд-ли это, конечно, что-то значит, но идей

все равно никаких нет. Поэтому я решился выбрать дорогу смерти.

Внимание! Вы уверены в своем выборе? Отмена будет невозможна.

Еще секунду подождав, я принимаю решение. Дорога смерти.

Снова загромыхал голос.

– Смерть...

Прозвучало так, будто голос смакует это слово.

– Смерть – забвение.

– Смерть несет освобождение.

– Если рождение новой жизни – это случайность. То смерть – это закон!

– Но не стоит бояться ее. Иди же и прими свою смерть.

И я пошел. Так будто ноги сами двигались вперед. Словно я забыл, что нахожусь в неизвестном мне и невероятно опасном месте. Я шел, а в голове начали возникать образы, возможно, это моя жизнь проносится перед глазами? Ответа я не знал, не мог осознать, что же вижу. Я просто шел вперед столько, сколько требовалось. И вдруг я остановился, ко мне вернулось осознание. Я стою на краю обрыва. Странно, пока я шел, не было никаких поворотов, была лишь эта дорога, которая привела меня к обрыву.

Там внизу ничего, лишь тьма. Вперед дороги нет. А назад... Я боюсь даже повернуться назад. Не знаю, почему.

Просто понимаю, что не стоит этого делать. Будто там стоит сама смерть, только и ждет, когда я повернусь, чтобы заглянуть в мою душу через глаза в момент, когда столкнет с обрыва.

Есть ли выход из этой ситуации? Я должен спрыгнуть? Или система только этого и ждет, чтобы, посмеявшись над моей глупостью, забрать мою жизнь? Как я должен поступить? Пойти назад? Почему-то именно этот вариант мне кажется самым диким и недопустимым. На всякий случай проверил умение, зная, что оно мне тут не поможет. Так и думал. Заблокировано. Сдаться и умереть? Нет, не так быстро. Я стою час, два, я не знаю сколько, потерял течение времени. Может, и вовсе пару минут прошло.

Поток мыслей не прекращается. Я думаю обо всем и ни о чем конкретно. А тьма снизу будто бы приблизилась, словно стала ближе ко мне и зовет. В ней не видно ничего, но это не пустота. Когда ты смотришь в пустоту и на эту тьму, это две разные вещи. Я знаю, что там что-то скрывается. Смерть. И вот эта тьма настолько близко, что готова поглотить меня. И вместе с ней появился страх. Страх потерять свою жизнь. В этот момент я не думал об одной игровой жизни. Я боялся потерять свою настоящую жизнь. Совсем. Поэтому я развернулся, чтобы уйти.

И вот я уже лечу вниз. Почему? Я не знаю, я не заметил, что именно меня столкнуло, и как это произошло. Я просто лечу вниз и понимаю. Это конец... Конец или начало? Смот-

ря с какой стороны посмотреть...

Вдруг я снова стою в начале этой тропы, когда со мной заговорил голос. Но в этот раз никакого голоса не было, никаких подсказок, ничего. Это просто будто обычная тропа. Но я знал, чувствовал, что это не так.

Все было как обычно, но одна маленькая, но очень важная деталь врезалась мне в глаза. У меня была минус одна жизнь. Осталось 99 из ста. Как так? Если я действительно умер, почему тогда я снова здесь? Я повернулся назад, но там...та же тьма, что была внизу обрыва. Она ждет, что я сдамся и пойду к ней? Быстро отвернувшись обратно, я снова делаю шаг вперед. И пошел. Я шел до тех пор, пока не уткнулся в очередной раз в обрыв. Кто-то мог бы подумать, что это тот же самый обрыв. Но это было не так. Я сразу понял, это совсем другое место.

В этот раз уже не было страха, было лишь окрыляющее чувство и желание полета. Я стоял будто на краю огромной скалы. Ветер обдувал меня, под ногами плавали копны густых облаков, ощущение, что я могу просто наступить на них и пойти. А под ними я не видел, но слышал, как летают птицы. Дыхание перехватывало, но не от страха, точно нет. Это было ошеломляющее чувство, я стоял и наслаждался этим.

И вот мне в голову снова пришло осознание. Я должен принять какое-то решение. Вперед дороги нет. Назад я теперь точно не стану поворачиваться. Прыгать? Вдруг я опять потеряю жизнь, и это ничего не даст. И сколько жизней я так

потеряю? Все? Может, я должен просто стоять тут, пока не умру? Плохая шутка, подумал я про себя.

Стоял я действительно долго, намного дольше, чем в прошлый раз. Теперь я точно потерял счет времени и даже не мог понять, это все еще тот же день или уже нет? А может, это уже не первый день?

Меня никто не торопил, и я стоял так долго, что начало чудиться, что мох пополз расти вверх по моим ногам. Хотя глупости, я просто примял его, пока стоял на нем. Вот если бы птицы свили на мне гнездо, вот тогда это было бы другое дело. Опять плохая шутка. Сколько бы я ни стоял, в голову ничего не приходило. Выход был один: прыгнуть вниз. Но осознание того, что я могу потерять еще одну жизнь, отрезвляло мой разум.

Одна жизнь из ста, кому-то может показаться это мелочью. Но я понимаю, насколько велика эта потеря. Жизни в этом мире – наш ценнейший ресурс, который, возможно, никогда не восполнится. На моем лице была слабая улыбка, но мои глаза все говорили за меня. Они выдавали все отчаяние этой ситуации и всю мою печаль. Именно с таким выражением я сделал шаг вперед и полетел в неизвестность.

Я освободился? Нет. Я снова стою в начале тропы. Мои кулаки сжаты, скулы максимально напряжены, голова опущена, взгляд в землю.

– Почему так? Что тебе нужно? – Еле слышно шепчу я.
Минус еще одна жизнь. Осталось 98.

Кто-то, возможно, разразился бы криком на такую несправедливость. Но я понимаю, что это мне ничем не поможет. Я уже не оборачиваюсь: знаю, что в этом нет смысла. Раз мне и так никто не отвечает. Теперь мой взор устремлен вперед, на эту ненавистную тропу. Странно, но я стал даже немного спокойнее, если сравнивать с первой смертью, или так выглядит отчаяние? Наверное, я был готов к такому исходу во второй раз. Принял неизбежность. Что же я делаю не так? Или все так? Неужели такова безумная плата за проход по дороге смерти, и этого просто было не избежать? Неужели я такой неудачник, что именно ее принял?

Я начал анализировать слова, которые голос произнес вначале.

Смерть – забвение.

Смерть несет освобождение.

Смерть – это закон.

Кажется, так там было. Первый раз я сгинул во тьме. Второй раз было ощущение полета. Мне придется умереть в третий раз? Пусть будет так. Я слишком устал. Главное, чтобы это поскорее закончилось. Но поскорее не получилось. Я снова шел по тропе, но в этот раз мой путь длился слишком долго. Так долго, что в подробностях я видел, как люди рождались, жили, взрослели и умирали. Я видел множество смертей, достойных и самых глупых. Видел, как люди уходили на войну и не возвращались. Видел, как убивали грабители на дорогах, видел, как они встречали достойное со-

противление и сами погибали. Как люди умирали от удушения просто подавившись. Видел, как умирали от различных болезней. И в самом конце, когда я уже почти дошел, я видел, как умирали от старости. Это дорога длинную в жизнь, подумал я.

Дойти до конца у меня уже не получалось, я слишком устал. Уже ничего не хотелось, мне стало все безразлично. Встав посреди какого-то поля, я посмотрел на свои руки. Они все были в морщинах и тряслись. Я чувствую, что не долго мне осталось. Но если первый раз я всячески пытался избежать этого, то сейчас жду не дождусь, когда смерть придет за мной.

Закрываю глаза. Темнота. Тишина. Спокойствие.

Очнулся я у тропы между холмами. Сначала не поверил, но чем дальше смотрел, тем больше понимал, что эти места мне незнакомы. Я по другую сторону холмов. Неужели все позади? Но я даже радости не ощущал, выжат как лимон. Эмоционально перегорел. Вижу оповещения.

Поздравляем, вы смогли пройти по тропе смерти, заплатив свою цену. Получено достижение «В ногу со смертью».

Внимание! Вами не были выполнены дополнительные условия для получения награды.

Да плевать уже. Я просто отмахиваюсь от оповещений и выхожу из игры.

Либо слишком устал, либо игра оставила отпечаток даже

в этом мире. Ни о каких разминках даже речи не шло. Я просто встал и лег. Вылез из капсулы и, как только лег в кровать, провалился в глубокий сон.

В очередной раз я проспал слишком долго, но сейчас я понимал, что это мне нужно было. Я отдохнул, даже настроение улучшилось. Несмотря на потери моих жизней, я был полон энтузиазма и решительности продолжать свой путь. Два раза присел, три раза наклонился. Отличная зарядка, я считаю. Пойду поем перед погружением в игру. Быстрый прием душа, и вот я снова уже готов и лежу в капсуле.

Вход в игру.

– Привет, прекрасный и жестокий мир. Соскучился?

Ответом мне было пение птиц и урчание ... Урчание? Что еще за урчание? Резко отпрыгивая в сторону, одновременно с этим разворачиваясь лицом к источнику звука. Я приземлился на траву и замер. В двух метрах от себя я увидел спокойно лежащую, греющуюся на солнышке, большую кошку сто восьмого уровня. Напоминающую пантеру, только золотистого цвета и немного больших размеров. Разница в уровнях составляла больше 50, но я почему-то все равно мог ее идентифицировать. Это первое, что мне сразу показалось странным.

Спустя несколько мгновений я понял, что еще меня смущает и не дает покоя. Это первое неагрессивное животное в игре, которое мне встретилось. До этого все без исключения, какого бы они ни были уровня, сразу нападали, как только

видели меня, и пытались убить. А этой же кошке совсем плевать, возможно, она просто сытая. Но и это не объясняло ее спокойного поведения.

В любом случае, пока она не передумала и не решила перекусить мной между делом, я решил побыстрее убраться отсюда, чтобы не мозолить ей глаза.

Пока я двигался вперед, продолжал размышлять. Самое разумное, что пришло в голову, это то, что кошка просто не видела во мне угрозы из-за разницы в уровнях и поэтому не обращала внимания. К тому моменту, когда я отошел на приличное расстояние, я видел вдали еще несколько крупных животных. Все они выглядели очень грозно и довольно спокойно. И только спустя такое продолжительное время до меня дошло посмотреть карту, где я нахожусь.

Луг умиротворения. Название говорит само за себя. Ну, конечно, это многое объясняет. Если я все правильно понял, то, судя по карте, я могу еще минут 15 идти спокойно, не опасаясь за свою жизнь.

Ага. Как же, у этого мира как обычно были свои планы, которые никогда не совпадают с моими...

Вдруг я услышал

– Эй, путник. Куда путь держишь?

И на душе стало тревожно. Ну, конечно, разве дадут мне расслабиться?

Глава 6. Путь к мертвому лесу

– Куда путь держишь? – Донеслось мне со спины.

Я остановился, немного так постоял, пока думал. Ну почему же у меня не может быть все просто, как у нормальных людей? Почему вечно что-то случается? Встреча с кем-то в подобном месте меня совсем не радовала.

Повернувшись, я чуть не отшатнулся назад: незнакомец уже стоял в двух шагах от меня. Когда успел? В его внешнем виде не было ничего примечательного, но в то же время сразу создавалось впечатление уважения вперемешку с осторожностью: он явно был высокого уровня, судя по экипировке. Но я не видел ни уровня, ни имени. На голове повязана какая-то повязка с загадочными узорами. На ногах длинные сапоги почти до колен. Два тонких кинжала свисали по бокам. Были и перчатки, и браслеты, и наручи. В общем, сразу было видно, что экипирован он по полной программе.

В его цепком изучающем взгляде, готов поклясться, видел нотку удивления. Его можно понять. Если посмотреть со стороны, перед ним стоял просто оборванец сорок девятого уровня. Даже если взять во внимание, что я явно ниже его уровнем, все равно, сорок девятый – это уже не ясли, а я выглядел так, будто только что появился на свет в этом мире: на мне не было ни одной нормальной вещи.

Вдоволь насмотревшись друг другом, я решил продолжить начатый им диалог.

– Приветствую, меня зовут Сэмиртон, тут, эээ, просто прогуливаюсь, – не нашел я ничего умнее сказать и ляпнул

первое, что пришло в голову.

– Долго же тут никто просто так не прогуливался, – парировал незнакомец.

– А тебя как зовут? – Понятия не имею, что он тут делает, но конфликтовать с ним совсем не хочется.

– Шелест, да, называй меня Шелест. – Произнося это, он невольно ненадолго задумался.

Не думаю, что он сказал мне свое настоящее имя, но это сейчас и не важно. Важно то, что он хочет от меня.

Незнакомец продолжил: «Позволь узнать, откуда ты пришел?»

– М, с той стороны холмов, – подумал я, что абсолютно нет никакого смысла врать. Если я не отсюда, откуда я еще мог прийти?

Глаза незнакомца слегка прищурились, а сам он весь немного, почти незаметно, напрягся.

– Как тебе удалось пройти? – Прямо спросил он и стоял все в той же позе, не пошевелившись.

– Между холмами, по тропе, – не стал я уточнять, по какой именно.

– Не лги мне, Сэмиртон, – с этими словами рука его легла на один из клинков.

А вот теперь самое время начинать нервничать. Если он убьет меня сейчас, я смогу воскреснуть только в одном месте, в деревне стартовой локации: такой вариант меня совсем не устраивал. Я столько прошел и, получается, все зря?

Кровь из носа, но этого допустить я не должен.

– Не кипятись, Шелест. Я тебе не вру. Сам подумай, откуда я еще мог прийти?

Прищур его стал еще уже, а рука, казалось, более крепко сжала рукоятку кинжала, что стали видны вены на тыльной стороне ладони: «По какой именно дороге ты шел?»

Я стоял и думал, что же говорить, насколько много он знает? Но терпение незнакомца по всей видимости было на пределе.

– Какую именно из четырех дорог ты выбрал?

Тут пришло время моему удивлению. Похоже, он знает больше, чем я думал.

– Дорога смерти. – Выпалил я сразу, чтобы не испытывать судьбу.

Времени прошло меньше удара сердца, я даже ничего не заметил. Как незнакомец приблизился ко мне на шаг, и на меня были направлены сразу оба клинка. Один из них, казалось, вот-вот сейчас проткнет мне грудь.

– Я же сказал, не шути со мной, – уже откровенно со злостью проговорил Шелест.

Я стоял оторопело и боялся даже пошевелиться.

– Почему ты мне не веришь? Я сказал правду.

– Потому что хоть и считается, что дорога смерти самая простая для прохождения, это не так из-за одного нюанса. С нее не возвращаются живым. Только нежить. Ты не похож на мертвяка, – и слегка усилив нажатие на один из клинков,

из моей груди побежали капельки крови. При этом уровень здоровья не изменился.

Шах и мат. Что мне теперь ему ответить? Только одно.

– Ты слышал что-либо про чужеземцев?

– Каких еще чужеземцев?

– Тех, что должны прийти сюда из другого мира, – с надеждой, что он поймет, сказал я.

– Я лишь слышал сказку, что еще мне рассказывали в детстве много лет назад, о том, что сюда придут посланцы, и наш мир полностью изменится. Включая эти холмы. Проклятье будет снято, и дорога через них откроется – закончил он.

Так, проклятье холмов. Уж не какой-нибудь ли это эпический квест? Надо будет лучше разузнать, но сначала решить этот вопрос.

– Значит, это была не сказка, а пророчество. – Сказал я только это и стал ждать.

Прошла минимум минута, которая показалась мне вечностью, прежде чем Шелест снова заговорил. Видимо, в его голове сейчас складывался пазл, либо не складывался. Но я надеялся всей душой на первый вариант.

– Ты один из них? – Все еще не опуская клинки, спросил Шелест.

– Да. – Фух, вроде отпустило, отлегло от сердца, как говорится.

– Тогда докажи это.

А нет, рано я начал радоваться. Как я смогу доказать это?

– Я не знаю, как сделать это. Я могу описать все, что я увидел на дороге смерти. Поверь, лишь тот, кто там побывал, поймет это.

– А если я убью тебя?

– Тогда я воскресну, но в другом месте, – то, что это будет по другую сторону холмов, я не стал уточнять.

– Прежде, чем принимать поспешное решение, давай лучше просто поговорим, – продолжил я взывать к его разуму. И уселся на траву.

Шелест посмотрел на меня и, спустя мгновение, тоже сел. Клинки уже каким-то образом оказались на своих местах. Его неуловимая взгляду скорость просто поражала.

После того, как я подробно рассказал ему свою дорогу через эти холмы, не забыв упомянуть вскользь и про первую тропу, которая обвалилась, он нехотя все же поверил мне. По крайней мере мне так хотелось думать. А потом он сам поведал мне, что тут делает.

Из его рассказа я понял, что он является кем-то вроде местного стража. Из-за того, что очень редко, но все же бывают случаи, когда с той стороны холмов кто-то да проходит, какой-нибудь зверь или не зверь. Иногда даже непонятно, что это. Но никто из прошедших не остается прежним: они либо безумны, либо нежить, либо в их глазах настолько сильный страх, что кроме него ничего не видят. И начинают творить всякое, убивают все на своем пути, оскверняя

саму природу. Спустя несколько трагедий было принято решение поставить на луг умиротворения наблюдающих, которые должны будут сразу ликвидировать вновь прибывшего сюда незваного гостя. Так и хотел поступить мой новый знакомый. Но когда увидел, что оттуда вышел человек, при этом довольно спокойный, как он сказал, даже умиротворение увидел во мне, он решил подождать немного. А когда он увидел, что вместо того, чтобы напасть на кошку, я как испугавшийся зайчонок отпрыгнул от нее, точно понял, что я не был изменен тропой.

Какой его уровень, мне разузнать не удалось. Но для себя я подметил, что все его рассказы выглядели так, будто это было много лет назад, и он при этом лично присутствовал. Я предположил, что, возможно, он эльф, или еще какой другой долгожитель. Из-за повязки на голове ушей я его не видел, а спрашивать не решился. Вдруг это как-то оскорбительно для них.

В итоге еще немного поговорив, своих истинных целей я ему не раскрыл. Но узнал кое-что полезное для себя. На лугу умиротворения есть камень сохранения. Шелест не знает, для чего он, но его называют священным камнем. А мне в голову пришла отличная идея. Попрощавшись, я пошел в сторону, куда он мне указал, для того, чтобы проверить свою теорию. Когда я дошел, в очередной раз офигел: вот это камушек. Машинально приложив к нему ладонь, увидел надпись.

Желаете сохранить свое место воскрешения? При смерти вы сможете выбирать место своего появления среди сохраненных. Доступно три сохранения.

Отлично, моя догадка подтвердилась. Уже более уверенной походкой я пошел вперед. По поводу мест сохранения, можно выбрать среди них, где ты воскреснешь в случае смерти, это сделано для того, чтобы вас нельзя было зажать в одном месте и убивать без конца. Таким образом администрация решила одну из проблем.

Примерно сутки пути до мертвого леса, вспоминал я. Хотя теперь понимал, насколько сильно мог ошибаться дед Корней. Шел я, не торопясь, попутно думая, куда вложить очки характеристик и стоит ли еще что-то прокачивать на очки умений. Помнится, когда я убежал от гоблинов, в тот момент мне просто некогда было об этом думать, активировав навык «бестелесный», у меня использовалась мана не только на активацию, но и на дальнейшее поддержание умения. И благо мне ее тогда хватило. А это ведь только начало, дальше ее потребуется гораздо больше.

Вложиться в характеристики я решил в этот раз так: в силу, ловкость и выносливость – по двадцать очков, в разум с интеллектом – по пятнадцать, девять очков характеристик я решил оставить на всякий случай. В итоге мои характеристики стали выглядеть следующим образом.

Характеристики персонажа

Сила – 48

Ловкость – 44

Выносливость – 40

Интеллект – 25

Мудрость – 25

Нераспределенных очков характеристик – 9

Настроение снова было на высоте, прекрасный мир меня окружал: хорошая ясная погода, пение птиц, грациозная, 128 уровня, смотрящая на меня хищным взглядом кошка... Кошка? Резко развернувшись, я рванул обратно на луг умиротворения. Моя пятая точка была под угрозой, буквально еще бы миллиметр, и она оказалась бы в цепких когтях хищника. Ввалившись на поляну, кошка прыгнула за мной, но вместо того, чтобы накинуться на меня, она спокойно и мирно легла и начала греться на солнышке, кувыркаясь туда-сюда. Да, только что я чуть было не стал обедом этого красивого создания. А ведь я даже не успел отойти и на сотню метров.

В очередной раз передо мной встала дилемма. Как быть? И что меня ждет дальше? Если уже сейчас такие уровни. Пока я размышлял, я не заметил, как к нам подошел Шелест.

– Недалеко ты ушел, путешественник, – явно веселясь, сказал он.

– Да уж, великоваты для меня уровни, – со вздохом ответил я, – а что будет дальше? Я даже боюсь представить, какие там будут уровни.

– Не больше, чем у Гирты, – показал он взглядом на развалившуюся, золотистого цвета, кошку.

Увидев мой озадаченный вид, продолжил: «Тут, скорее, ближе к этому месту сила населяющих животных растет, а дальше, вглубь, немного ниже будет, но не сильно».

– А-а, – протянул я, – понятно. А имя кошки? – Спросил я, потому что не видел.

– Скажем так, это мой друг. Есть несколько последователь наблюдателей, которые добровольно помогают в случае каких-либо проблем.

– Здорово, слушай, а ты бы мог попросить своего друга не кушать меня? А то я еще хотел бы тут погулять немного.

Шелест улыбнулся: «Думаю, она просто играла с тобой, она любит так делать, но я мог бы больше сделать для тебя. Попросить ее сопроводить тебя и помочь в случае опасности».

Не поверив в услышанное, я быстро закивал.

– Было бы очень здорово, а почему ты решил помочь мне?

– Если это правда, и посланники способны помочь с проклятием холмов, я буду безмерно благодарен, – совершенно серьезно произнес он.

– По поводу этого можешь мне рассказать поподробней? – В надежде на новое задание спросил я.

Но Шелест, лишь покачав головой, произнес: «Мало кто что знает. Но, насколько мне известно, здесь замешаны боги, поэтому я особо ничем помочь не могу».

Слегка расстроившись, я посмотрел на Гирту. Увидев мой взгляд, Шелест сказал, что все в порядке, и я могу отправ-

ляться в путь.

Честно говоря, я был слегка не уверен: никакого их диалога я не услышал. Что, конечно, вполне логично, но хотелось бы каких-то гарантий, что меня не сожрут за первым поворотом.

Помешкав еще немного, я поблагодарил Шелеста и направился вперед. Гирта бесшумно встала и двинулась за мной. Эх, жаль на затылке глаз нет. Я шел с чувством неминуемой опасности: все-таки прямо за мной мне вслед идет грозный хищник в два с половиной раза выше меня уровнем.

Я остановился, чтобы пропустить кошку немного вперед, но Гирта тоже моментально встала, как вкопанная. Блин, как бы ей донести, что я хочу?

– Э, ты не могла бы идти не сзади? А рядом, например.

И на мое удивление Гирта, сделав пару шагов, поравнялась со мной. Ничего себе, по-моему, я недооцениваю интеллект местной живности. Видимо, увидев мое удивление, она то ли рыкнула, то ли пшикнула как-то, но я решил не уточнять, что это было, и пошел дальше.

Я не знал, сколько именно она будет сопровождать меня. Но решил по полной воспользоваться этой возможностью. Если получится подняться в уровнях, это нельзя упускать. Теперь только надо придумать, как мне участвовать в бою, желательно, на дистанции: если я подойду вплотную, могут прибить случайно. Пока я об этом думал, мы проходили уже второе или третье животное, и ни одно из них не напало на

нас.

– Это из-за тебя, что ли, на нас никто не нападает? – На всякий случай вслух решил я уточнить у Гирты.

Та лишь сонно зевнула и прошла мимо. Шли мы так около часа без каких-либо приключений, пока местность заметно глазу не поменялась. Если там была густая зеленая трава, то тут было ощущение, что резко наступила осень. Будто мы идем между временами года. Все было более тускло, и меньше жизни во всем, поменялся даже воздух вокруг, это сложно описать, но чувство было именно такое.

Животное, которое мы тут встретили, действительно оказалось поменьше уровнем – сто семнадцатым, но оно было словно более диким. Совсем другой взгляд, сразу стало понятно, что добра от него не стоит ждать. Оно сначала посмотрело на меня, потом перевело взгляд на Гирту, будто решая, стоит ли нападать на нас. Но либо голод, либо непонятная мне ярость взяла верх над инстинктами самосохранения, и это животное, похожее на гиену, но гораздо больших размеров, понеслось на нас.

На мое удивление, Гирта среагировала молниеносно. Рванув ему навстречу, но за долю секунды до столкновения резко ушла в сторону одновременно с ударом лапой по морде гиене. Та, потеряв концентрацию, начала было заваливаться на бок, как хлесткий удар другой лапы отбросил ее в противоположную сторону. Гиена пыталась подняться, но для нее уже было все предрешено: острые, как бритвы, клыки Гир-

ты сомкнулись на ее шее, и жизнь гиены начала утекать еще быстрее прежнего, пока тело полностью не обмякло.

Сказать, что я был ошеломлен скоростью драки, – ничего не сказать. Казалось бы, разница в уровнях между Гиртой и гиеной была не столь велика, но вот разница в силе оказалась колоссальной. А эти помощники наблюдателей видимо непростые.

Еще я был слегка расстроен, что ничего не предпринял, вернее, попросту не успел что-либо сделать для того, чтобы поучаствовать в бою и получить хоть граммულку опыта. Посмотрев на распаленную схваткой Гирту, я подошел к гиене и еще раз посмотрел на кошку. Возможно, мне показалось, но будто она одобрила, чтобы я снял шкуру гиены, по крайней мере, мне хотелось так думать. Что уж добру-то пропадать, вдруг пригодится. Закинув шкуру в инвентарь, мы двинулись дальше навстречу приключениям. Эх, знать бы, что нас ждет дальше...

Глава 7. Путь к мертвому лесу. Часть 2

Каждый раз, когда мне грозила хоть малейшая опасность, Гирта мгновенно оказывалась рядом и прикрывала, словно нянчилась со мной, не давая даже возможности мне хоть как-то пострадать. Пока мы шли, я решил еще раз пробежаться по доступным навыкам и прикинуть, что бы из этого могло мне пригодиться в бою. Желательно, дистанционное, так как кому танковать мне сейчас есть, проблем не должно

возникнуть.

Из всевозможных навыков более-менее подходящими мне показались два. «Хлопок» и «Разрезающий пространство». По поводу второго навыка: он зависел от оружия, которым ты пользуешься. Грубо говоря, примерно раз в минуту можно ударить мечом на расстояние и, скорее всего, задеть всех стоящих на пути. Естественно, там была возможность развить умение, и дальше бы открылись ветки, о которых я уже ничего не знал, но на данный момент этот навык мне точно не подходил. С моим-то кинжалом я, скорее, принес бы больше пользы тем, что смешил бы противников одним видом. А самим кинжалом мог бы разве что пощекотать.

В итоге я пришел к решению, что следует прокачать «хлопок». И решил пожертвовать на это одно очко умения, чтобы оценить его в действии. Самым большим минусом данного навыка являлось обязательное условие свободных обеих рук. То есть не получится носить ни оружие, ни щит, ни что-то еще в руках и одновременно с этим пользоваться этим навыком. А для меня это было просто идеальное условие.

Суть в том, что я просто хлопал в ладоши и наносил этим определенный урон врагу. Использовать можно раз в минуту, затраты маны на использование – пятьдесят. Достаточно прилично, я вам скажу. С учетом того, что у меня на данный момент всего 250 маны, мне хватит на пять использований подряд. Но так как откат навыка составляет минуту, вполне возможно, что за это время мана ее успеет немного отре-

гениться, и мне хватит на шестое использование, все равно маловато.

Урон составлял 10-12. Для первого уровня прокачки довольно неплохо, если подумать. Для моего 49 уровня персонажа – скудновато. Для данной местности – все-таки я буду всех смешить, походу. Вложить, что ли, еще очков в навык? А вдруг полная лажа окажется? Все-таки плюс один к навыку мне абсолютно ничего не даст, придется, как минимум, очков десять вкладывать и надеяться, что он окажется весьма полезным.

Пока я шел и рассуждал, как же поступить, заметил, что Гирта остановилась и примкнула к земле. Если честно, я впервые заметил от нее такую осторожность. Посмотрев на меня, она беззвучно зашипела, дав понять, что мне тоже следует примкнуть к земле.

Очень медленно двигаясь вперед, я старался максимально не шуметь, но, увы, как бы сильно я этого ни хотел, понимал, что у меня это плохо получается, поэтому я слегка отстал от Гирты. Проследив за взглядом кошки, я тоже присмотрелся, и вдали смог различить какие-то силуэты. Их было несколько, три или четыре, но по своему горькому опыту, я понимал, что это еще не значит, что там больше нет никого. Существа были больше похожи на людей, чем на животных. Но и людьми их не назвать: маленькие, я бы даже сказал, скрюченные, но, по крайней мере, передвигались они на двух ногах и в руках держали какое-то оружие. Большого с такого

расстояния я разглядеть не мог. Но по реакцию Гирты понял, недооценивать их не стоит.

Как только я подумал, что лучше бы обойти их стороной, буквально одновременно произошло следующее. Гирта рванула с места чуть вверх и в сторону, уходя вправо, и под ней в тот же момент взорвалась земля, а эти существа побежали врассыпную. Ошибкой было думать, что они просто побежали в разные стороны кто куда. Каждый из них занял какую-то позицию. Кто-то ушел в укрытие, кто-то взял дополнительное оружие, видимо, специально предназначенное для него, кто-то просто вышел вперед встретить врага. Они оказались организованней, чем на первый взгляд.

Вдруг по земле ударили какой-то магией. Куски земли начали разлетаться от взрывов. Присмотревшись, я понял, что это не магия. Они бросали непонятные взрывчатые снаряды в разные места. Я хотел было посмотреть на Гирту, но понял, что ее уже нет рядом, и, по всей видимости, довольно давно. Где она была, я не видел, но предполагал, что долю секунды назад она находилась там, где происходил следующий взрыв. Она была неуловимой даже для взгляда, что уж говорить про какие-то снаряды.

Тут я услышал звуки боя и, приглядевшись, увидел размытые силуэты.

Сначала было удивление. Удивление от того, что эти существа способны дать бой Гирте, учитывая, на каких скоростях все происходило. Пусть они и не были настолько же

быстрыми, но их было больше.

Потом появился страх. Страх за Гирту от того, что их оказалось не просто больше, а слишком много. Точно больше десяти, они мельтешили вокруг кошки, пытаясь атаковать одновременно с разных сторон, и некоторые из их ударов проходили по ней.

А потом появился ужас. Когда я увидел, что Гирта сильно замедлилась. Сначала я подумал, возможно, это от усталости или из-за ран, нанесенных ей. Но потом я понял. Я увидел в стороне какого-то мага, который явно что-то кастовал. Я был уверен, именно он ее замедляет. Скорее всего, она пыталась прорваться к нему, но учитывая сложившуюся ситуацию, ей просто не позволяли.

Я понимал, к чему все идет. Если все так продолжиться, ее убьют. И если я вмешаюсь, меня тоже убьют. Нас вместе. Развернуться и уйти? Все равно я мало чем помогу.

Еще сегодня утром скажи мне кто, что я отдам свою жизнь за игровую кошку, которая, плюс ко всему, пыталась меня сожрать, я бы рассмеялся в лицо такому человеку. А сейчас? А сейчас я быстро вкладываю 10 очков навыка в «хлопок», по достижению десятого уровня урон удваивается и становится 120, открываются три дополнительные ветви развития. Нет времени их все изучать, вижу массовое действие от ударной волны после хлопка в ладоши. Отлично, у меня еще и усиление будет от достижения. Все это происходит за секунду.

Прокачиваю его еще на десять очков. Урон снова растет, стал 320. Появляется еще две ветки развития. Быстро пробегаю глазами. Одна из них дает оглушение, вторая дополнительно увеличивает урон от какого-то эффекта. Выбираю эффект оглушения. Действие – 1 секунда.

Спустя мгновение я уже несусь вперед на поле боя. Еще одно мгновение, и я успеваю заметить, как в мою сторону летит снаряд. Да, я не такой ловкий и быстрый, как Гирта, не увернусь...

Мгновение. Хлопок в ладоши. Темнота.

Я стою у камня сохранения. Паскудство! Настроение на ноль. В глазах ярость. Точно. Бегу и на ходу кричу Шелеста. Услышит ли? Поймет ли, что я вообще его зову?

Он появился из ниоткуда. Не спросив ни слова. Я сразу же начинаю рассказывать, что Гирта в опасности и показываю рукой направление. Он, по всей видимости, не сразу поверил, что она кого-то не осилила. Я вкратце рассказываю, кого именно мы повстречали. И остался только тихий шелест травы, где только что стоял мой знакомый – Шелест. Его уже нет. Я лишь почувствовал сквозящий ветерок. Вот это скорость...

И только после всего произошедшего лишь сейчас я замечаю, что стою 61 уровня. Не понял. Откуда у меня 12 уровней. Неужели пока я умирал после хлопка, Гирта уже успела прикончить несколько соперников? Возможно, они все уже были изранены, или уже после моей смерти мне почему-то

засчитали их смерти? Да нет, не думаю. Хотел бы я точно знать.

Пока я обо всем думал, увидел приближающиеся два силуэта. Шелест и Гирта. На душе стало намного легче, я заулыбался во все зубы и хотел было побежать навстречу, но удержался. Чего это я, как маленькая девчонка. Но улыбку убрать все равно не удалось. Шелест, на удивление, тоже был довольно весел. А вот Гирта вся побитая, поцарапанная, смотрит на меня исподлобья как-то обиженно. Явно меня во всем винит.

Первый с улыбкой заговорил Шелест

– Хорошую взбучку вам устроили, – и продолжил уже более серьезно, обращаясь ко мне, – спасибо.

– А? – Не понял я. – За что?

– За то, что не ушел, тебя ведь убили там. Гирта видела. Ты дал ей необходимое время.

– А, ну это... Да ладно, что уж, это же из-за меня мы...

Договорить он мне не дал, положив руку на плечо, начал говорить: «Я знаю, по легенде вы не бесконечно можете воскрешаться. И эта смерть для тебя не пройдет бесследно. Ты пожертвовал частичкой своей силы». – И кивнул, глядя мне в глаза.

Я опешил, но ответил таким же кивком.

Потом он продолжил.

– Гирте необходимо восстановиться. На лугу умиротворения это произойдет довольно быстро. Завтра вы продолжите

путь, и, чтобы было быстрее и безопаснее, с вами отправится еще один сопровождающий. Когда тебя доведут до места, куда ты направляешься, извини... дальше сам.

Я хотел было что-то сказать, но он продолжил.

– Мы не сможем пройти через мертвый лес. Дальше сам...

Я не стал спрашивать, как он догадался, лишь поблагодарил.

После того, как все разошлись, я сел на траву и нажал на выход: надо бы мне тоже восстановиться и отдохнуть, пока есть время.

Когда я вылез из капсулы, я вспомнил разговор с Шелестом, где он просил доказать, что я чужеземец. Интересно, ему бы хватило, если бы я просто вышел из игры и вернулся. Что-то я тогда не подумал об этом. Но все и так не плохо вышло.

В этот раз заставив себя все-таки немного размяться, я был уставший, но довольный. Конечно мышцы не придут настолько быстро в тонус. Но начало положено. После этого, приготовив поесть нормальной еды, я решил, что пойду спать и не стану ставить будильник. Буду спать, сколько потребуется организму. Высплюсь, а то вполне возможно, если я смогу выйти к мертвому лесу, мне не удастся уже отдохнуть. Перед тем как уснуть, я подумал, что не помешало бы посмотреть игровые новости на форуме. Но это все уже завтра.

Проснувшись, пока пил свой кофе, читал новости игро-

вого мира. Оказывается, в «Сотне граней» создали первый в игре Клан. Называется он «За гранью возможностей», что довольно символично по отношению к названию игры. Лидер клана – Талисара. Хм, что-то знакомое. Хотя навряд ли я где-то мог с ней пересечься.

Так же там пишут, что в скором времени будут созданы еще несколько кланов, которые уже совсем на подходе, но это в ближайшем будущем, а в настоящем – каждый стремится попасть в клан к Заграничникам. Так их успели прозвать в народе. Судя по плюшкам, которые будут от вступления в клан, это того стоит. Но сам клан ведет крайне жесткий отбор новобранцев. Попасть к ним совсем непросто, говорят, что там на данный момент лишь их проверенные люди, в основном старые знакомые с других игр. Еще говорят, что некоторых новичков туда все же пустили, но под особыми условиями, которые не разглашаются. Это, конечно, все интересно, но мне-то уж точно ничего не светит, поэтому идем дальше.

В следующей статье я увидел топ 10 игроков на данный момент, и только три из них перевалили отметку в сто уровней.

Каменное сердце – 108 уровень

Громогласный – 105 уровень

Мистрик – 101 уровень

Шервудский стрелок – 98 уровень

Дорогу молодым – 92 уровень

Казначей жизни – 90 уровень

Львица – 88 уровень

Деолан – 85 уровень

Феникса – 82 уровень

Крепкие орехи – 79 уровень

Также любителей игры порадовали тем, что в скором времени пообещали интервью с одним из игроков, состоящем в топ три, кто это будет, пока что не раскрыли. У него постараются выведать, что же появилось на сотом уровне, и, возможно, именно тогда открывается грань? И есть ли она у топов? Хотя, насколько я помню, разработчиками утверждалось, что ее можно открыть на любом уровне.

Ниже была новость, что в игре появились первые игроки, потерявшие все сто жизней. Их персонажи появились в списке «Павший герой», где, на удивление, тоже был свой топ. Имена сортировались по уровню павшего игрока.

Еще одной немаловажной новостью стало то, что в игру стало возможно заливать реальные деньги. Для кого-то, конечно, была самая важная новость, но не для меня. Кстати, она появилась уже довольно давно, просто я не так часто отслеживаю новости и поэтому даже не заметил этого новшества в игре. Оно и понятно: заливать деньги я не собирался.

Также была довольно смешная новость. Какой-то там клан, который еще не появился, но обещал, как только они со всем покончат и появятся, то сразу же объявят войну клану, который точно так же еще не родился на свет. Клань не

успели появиться, а что-то уже не поделили и начали объявлять войны. Интересно.

На этом я закрыл новостной портал и решил вернуться к собственным приключениям.

Появился я ожидаемо на лугу умиротворения. Но чего я никак не ожидал, так это сколько живности окажется вокруг меня. Удивленно озираясь по сторонам, я разглядел среди всех Гирту, которая довольно нежилась на солнышке. Она подняла голову с лап, посмотрела на меня и опять опустила, закрыв при этом глаза. Это, конечно, все мило, но нам пора.

Я встал с травы, машинально отряхиваясь, и направился к выходу с этой поляны. Когда я проходил мимо Гирты, она лениво поднялась и направилась следом за мной. Не успел я оглянуться, как рядом с нами оказалась еще одна кошка, только уже черного окраса и чуть ниже уровнем – 119.

Пока я шел, надеялся, что встречу Шелеста и задам ему пару вопросов про мертвый лес. Раз уж он все равно в курсе моего направления. Но его нигде не было. Ладно, может, это и к лучшему. А то нарассказывает мне сказок, вдруг еще моя уверенность после этого пошатнется.

Пока мы продвигались вперед, вначале все было так же, как и вчера. Встретившиеся животные не нападали, и мы просто проходили мимо. Но чем дальше мы заходили, тем более дикими были встретившиеся mobs. И после первой короткой стычки я решил обратиться к своим сопровождающим.

– Мм, надеюсь, вы поймете меня. Гирта, может, ты кивнешь, если понимаешь?

Ничего. Никаких кивков не последовало.

Я продолжил: «Если это возможно, было бы не плохо, если перед тем, как убивать нападающих на нас животных, я успел бы им нанести урон своей способностью.

Гирта, отвернувшись, пошла вперед. Издевается?

Уже вдогонку ей я кричал: «Я лишь раз в минуту смогу пользоваться этой способностью».

Она явно понимала, но не подавала виду. Когда мы встретили очередного агрессивного моба, она посмотрела на меня в ожидании. Я кивнул и хлопнул в ладоши. Секунду животное стояло, потом, осознав, кто ему нанес урон, ринулось ко мне. Но не тут-то было: если так можно сказать, его просто порвали, как тузик грелку. Все произошло мгновенно. Но самое приятное, я получил свой опыт и довольно много. Я не знал, сколько именно мне отдавали от всего опыта, но этого мне явно хватало для моего уровня.

С довольной улыбкой потеряв ладошки, я приготовился в них хлопать при каждой возможности. Один раз я немножко заигрался и задел сразу троих животных. Я выругался из-за своей невнимательности, но, когда увидел, что и трое для моих кошек вовсе не проблема, задумался о том, что, возможно, стоит ускорить свой кач? Ладно, пожалуй, не буду наглеть, а то еще обидятся вдруг и бросят меня.

Продвигались мы сквозь эту местность, как нож сквозь

масло, причем, подтаявшее. Местные mobs встречались довольно часто, и скольких мы убили, я уже давно сбился со счета. Не заметил, но Гирта тоже подняла один уровень и стала уже 129. Ух, зверюга. Я же к исходу дня имел еще плюс девять уровней, что в итоге составило ровно 70. Внушительно, – подумал я.

Не знаю, на каком я оказался бы месте в топе, но, думаю, в топ 50 точно был бы уже, а, может, и выше даже. Офигеть, пока я об этом не задумывался, и не казалось, что много. А теперь я понимаю, насколько сильно мне повезло. Конечно, обидно за мои четыре жизни, но без этого никуда. Кто знает, что было бы, отправься я в большой город со всеми игроками. Может, и больше потерял бы. Там вон войны уже объявляют.

Во время моих размышлений мы максимально приблизились к мертвому лесу, насколько это возможно для моих сопровождающих. Хотя до него еще было идти и идти, но Гирта дала понять, что дальше ей не пройти. Не знаю, с чем это связано, но уже поздно задавать подобные вопросы.

Я поблагодарил кошек за помощь, и они, быстро развернувшись рванули обратно. Только теперь я понял, насколько медленно они из-за меня двигались. Позади их уже не было видно, а впереди виднелся черный, будто с какой-то аурой гибели, мертвый лес...

Стольхен. Столица королевства Семискалье. Где-то на центральной улице, в одном из арендованных зданий.

Талисара сидела, пытаясь немного отдохнуть от всех этих клановых забот. Сколько всего на нее навалилось, такой загруженности она не испытывала со времен... , наверное, никогда она не испытывала такой загруженности. А все эти социальные задания выматывали похлеще любого данжа с непобедимым боссом. Она горько осознавала, что совсем запустила прокачку своего персонажа. Но заботы только прибавлялись, и разгрести все их казалось невозможным. От размышлений ее отвлек глухой стук в дверь.

– Заходи, – слегка повысив голос, сказала она, взяв в руки бокал с вином.

– Талисара, наш отдел кадров уже не справляется с объемом информации. Желających вступить в клан много, слишком много. – Сразу с ходу, не теряя времени, запыхавшись, начал говорить вошедший.

– А они когда-то разве справлялись? – Держа в руке бокал и проведя по узору пальцем, ответила она.

– Нет, но это уже перебор, завал стал слишком большой, и с каждой минутой становится лишь больше. К тому же, ведь ты понимаешь, что мы все равно не сможем полностью защититься от проникновения кротов, как бы ни старались, – сделав небольшую паузу, он продолжил, – ситуация с Рыком... никто не застрахован от подобного.

– Я понимаю, но мы можем минимизировать это, – немно-

го помолчав, все еще не отрывая взгляда от узора на бокале, она продолжила, – что ты предлагаешь?

– Мы создадим крыло. Может, даже не одно. Официально все будут в нашем клане. Но до наших дел они, естественно, допускаться не будут. На деле же ими станут управлять назначенные нами главы крыльев. Полностью. Сами будут принимать все решения. Так сказать, мини-кланы, хотя с такими тенденциями они могут стать полноценными кланами. Естественно, все главы будут замыкаться на тебя или совет, если ты пожелаешь его создать. И выполнять все то, что необходимо. Понятное дело, главами мы назначим самых проверенных. Позже особо отличившихся, доказавших свою преданность, из крыльев можно будет перевести в основу.

– Создадим свою иерархию? – Впервые за разговор Талисара оторвалась от изучения узора на бокале и посмотрела в глаза собеседнику.

Тот даже слегка опешил и на мгновение замешкался, но быстро пришел в себя и продолжил: «Что-то типа того, это еще только на стадии идеи, все более тщательно мы начнем после твоего одобрения».

– А вы уверены, что я это одобрю?

– Другого рационального выхода у нас нет. Либо мы будем полнейшими дураками, которые отдадут всех желающих игроков в другие кланы, которые вот-вот смогут создать наши соперники. И из потенциальных союзников все это множество станет нашими потенциальными врагами.

– А если в крыльях и окажутся кроты, так мы и это сможем использовать себе на благо, пуская дезинформацию через наш клан. – Когда он закончил говорить, в помещении повисла тишина. Казалось, было слышно, как Талисара дышит.

– Почему бы и не попробовать. Но мы все равно не станем всех подряд брать к нам в рекруты. Лишь тех, кого вы сами посчитаете перспективными и достойными. По поводу главы первого крыла я скажу чуть позже, кого можно назначить. Ты же и сам понимаешь, что Деолана, Мистрика, Идиллию, тебя, да и еще с десятков тех, без кого я не смогу обойтись, я точно не отпущу. Нужно будет хорошенечко подумать, на кого можно взвалить подобный груз. Дел у него будет немало.

Коротко кивнув, собеседник вышел из комнаты, оставив Талисару наедине со своими мыслями.

Со всеми этими проблемами я совсем забыла уже, что значит играть. Где же то беззаботное время, когда мы с группой просто ходили по данжам и гриндились? Да, это уже давно больше, чем просто игра. Слишком большая ответственность на мне. Выпив содержимое бокала, Талисара направилась к выходу. Пора бы и мне кости размять, а то совсем отстала по уровню. И не дай Бог, меня сейчас кто-то посмеет остановить с каким-либо глупым вопросом. Да даже если и не глупым...

* * *

И вот я снова остался один. Я успел даже слегка привыкнуть к компании. Пусть и молчаливой, зато надежной, как скала. Ну ладно, хорошего помаленьку, пора двигаться вперед к этому чертову лесу, то есть мертвому. Что там говорил дед Корней? Как сядет солнце, и до восхода я должен пересечь его? А, может, сделать все наоборот? Тут не угадаешь, как лучше.

Я приблизился уже довольно близко и только сейчас заметил, что моя полоска здоровья неполная. Че? Я вроде бы не получал нигде урона. Постояв буквально минуту, я понял, мои жизни сами по себе утекают. Медленно, но уходят. Ага, по-моему, я понял фишку этого леса, и почему животные боялись к нему приближаться. Вложив девять очков характеристик в выносливость, чтобы увеличить количество здоровья, я получил следующий результат.

Характеристики персонажа

Сила – 48

Ловкость – 44

Выносливость – 49

Интеллект – 25

Мудрость – 25

Я понимал, назад нет никакого смысла идти. По мере приближения к лесу, здоровье все стремительнее начинало вытекать. Так-с, на бег, что ли, перейти?

С одной стороны, пассивная потеря здоровья – это, конеч-

но, проблема. А с другой стороны, если из-за особенностей этого леса тут действительно абсолютно никто не водится, то и других проблем возникнуть не должно. Но свои жизни я больше терять не собирался. Это если я так постоянно буду за все расплачиваться жизнями, далеко я так не уйду. Слишком уж дорогая это валюта получается.

Как только я сделал первый шаг в кромку леса, перед глазами сразу же высветилось оповещение.

Внимание! Вы зашли в мертвый лес. Ваше здоровье будет опускаться на единицу каждые 60 секунд. Все живые существа, что погибли здесь, остались вечными пленниками этого леса.

Внимание! Если игрок умрет на данной территории, к нему будут применены большие штрафы.

Путник, дважды подумай, прежде чем ступить дальше.

Ага, я понял, то есть просто не будет. По всей видимости, тут нежить гуляет, а у меня есть около шести часов, пока мое здоровье вытекает, чтобы выйти из этого леса. А если мне еще и урон кто-либо нанесет, так вообще пиши пропало. Но выбора у меня нет, я даже не взглянул назад. Не для этого я столько сил потратил, пока добирался до этого места, чтобы в последний момент развернуться и уйти.

Значительно ускорившись, я пошел вперед, стараясь при этом не сильно шуметь и смотреть более внимательно по сторонам.

Первые минут сорок выдались совсем спокойными. Я даже иногда переходил на легкий бег, когда дорога позволяла. Но спустя какое-то время в лесу стало гораздо темнее. Помимо того, что мне теперь внимательнее нужно смотреть под ноги, так еще и какие-то звуки стали мерещиться. До этого момента в лесу была гробовая тишина. Все звуки, что были, происходили от меня. Но теперь я точно слышал что-то постороннее, но даже предположить не мог, что это было.

Продвигаясь вперед, я все последнее время смотрел под ноги, как вдруг, подняв голову и посмотрев вперед, я резко остановился и замер. Что-то впереди стояло и смотрело на меня. Я ждал дальнейшей реакции существа, но ее не последовало. Простояв так какое-то время, я решил двинуться немного вперед и только потом понял, что это игра моего воображения: передо мной было поваленное дерево с торчащими наружу корнями.

Это хоть и игра, но на психику тут давят знатно. Настоящий хоррор. Спустя еще немного времени я начал шарахаться от каждого звука, даже от того, что я сам издавал. С каждой минутой в лесу становилось все темнее и темнее, даже свет луны не пробивался сюда, учитывая, что листьев на деревьях почти не было. Необъяснимо, но факт. В какой-то момент наступила такая темнота, что я не видел ничего дальше своего носа.

Если первое время я думал, что этот лес пустой, то теперь я был уверен: его наполняют призраки. И тут вдруг меня что-

то коснулось. Сердце моментально ушло в пятки. Я замер в ожидании, но дальше ничего не последовало. Перед глазами была лишь темнота. Я поводил рукой в пространстве, но так и не наткнувшись ни на что, решил продолжить движение. Из-за своей слепоты я двигался слишком медленно. Вскоре я уже просто не понимал куда иду, и лишь надеялся, что двигаюсь в нужном мне направлении. Еще я надеялся, что по окончании не стану заикой.

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.