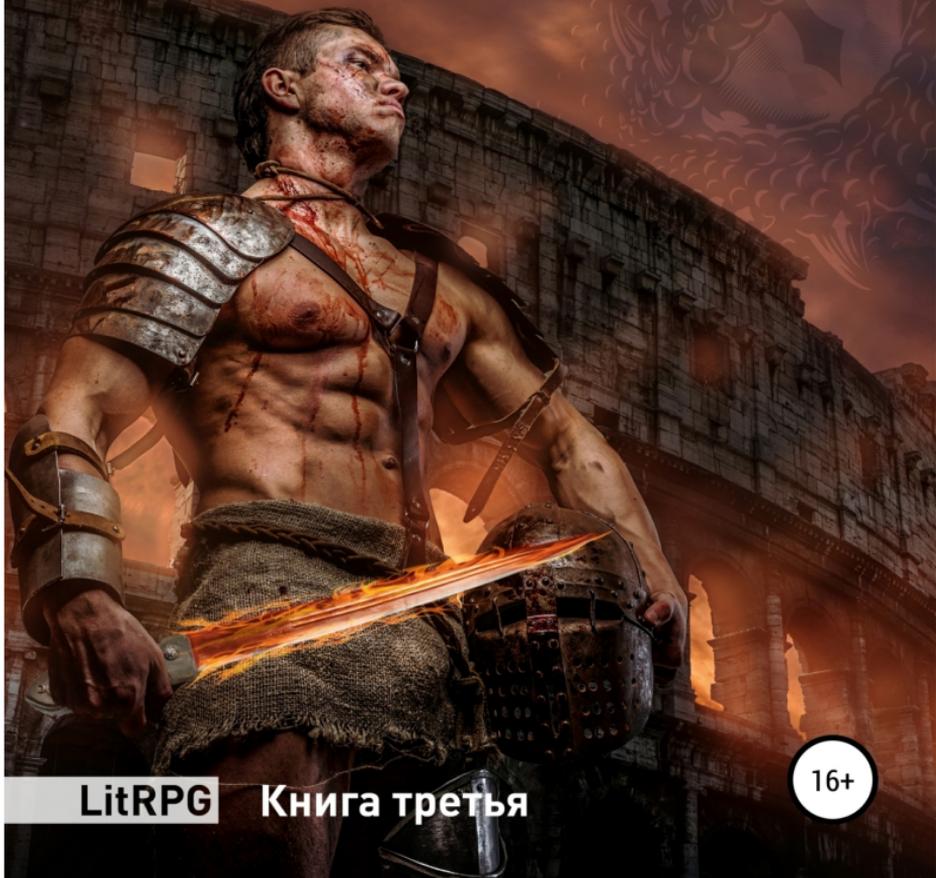


АНДРЕЙ ЕФРЕМОВ

История Бессмертного

СВОБОДА ИЛИ СМЕРТЬ



LitRPG Книга третья

16+

Андрей Ефремов
История Бессмертного.
Книга 3. Свобода или смерть.
Серия «История Бессмертного», книга 3

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=58126878

SelfPub; 2022

ISBN 978-5-532-03336-8

Аннотация

Мир Альфа не терпит обыденности. Сегодня ты глава клана, имеющий хорошее оружие и экипировку, а завтра бесправный раб у которого единственное оружие – это ум и полученные навыки. Судьба подкидывает Бессмертному Кирику новое испытание. Сможет ли он преодолеть все трудности и вернуться к своему клану? На этот вопрос сможет дать ответ лишь время. Читайте третью книгу цикла История Бессмертного.

Содержание

Глава 1 Кровник	4
Глава 2 Квесты	24
Глава 3 Гладиатор	41
Глава 4 Арена	58
Глава 5 Анта	75
Глава 6 Вторжение	93
Глава 7 Закупки	114
Конец ознакомительного фрагмента.	121

Андрей Ефремов

История Бессмертного.

Книга 3. Свобода или смерть.

Глава 1 Кровник

Привычное ощущение полёта, которое сопровождает каждое перемещение, прекратилось, сменившись резкой болью в грудной клетке и полётом уже реальным. Распластавшись в нескольких метрах от точки выхода, я лежал, пытаясь восстановить сбитое ударом дыхание. Перед глазами промелькнула картинка, как на лицо опускается нога, моментально сориентировавшись, перекатился. В нескольких сантиметрах от головы опустилась нога. Остановив перекат, сделал подсечку, неизвестная туша рухнула рядом со мной, и немного приподнявшись, ударил локтем в место, где предположительно должна находиться голова противника. Зрение по-прежнему не работало, но слух уловил характерный хруст, сигнализирующий, что удар достиг своей цели.

– Прекратить, – услышал я властный голос. Заметил, как к иконке мигающих системок прибавилось ещё одно сооб-

щение, но читать их некогда. Чат разрывался от сообщений соклановцев, потратив несколько секунд, написал:

– Я у орков, уникальный квест, подробности позже.

Поднявшись на ноги, рукой приподнял единственный уцелевший глаз и попытался сфокусировать его, чтобы разглядеть говорящего. Сквозь мутную плёнку удалось увидеть немолодого, но всё ещё очень крепкого орка. На его голове надет шлем, из которого торчат несколько десятков клыков, образуя некое подобие короны. Ещё одним волевым усилием вызываю игровую справку:

– Ргырх. Уровень ????. Вождь клана Острый коготь.

А вот и папочка убитого мной орка, градус настроения резко упал, хотя я думал, что это уже невозможно. От этой встречи я не ждал ничего хорошего.

– Что же, бессмертный раб и убийца моего сына, посмотрим, из чего ты сделан.

Молниеносное движение рукой, и его секира врезается мне в шею.

– Внимание, вы умерли, в рамках задания посмертные штрафы опыта отменены, возрождение через 10... 9...

И как-то сразу грустно стало от такой информации. Похоже, умирать мне придется часто. Десять секунд покоя, новый удар, и полёт, окончившийся в грязной луже. Со всех сторон раздаются гневные крики. Поднявшись, с невероятным облегчением обнаружил, что я снова стал зрячим. Как же это всё-таки страшно, лишиться зрения. Встав в боевую стойку,

я приготовился к новой драке. Меня окружала толпа орков, повсюду – за их спинами, в бликах костров, – угадывались походные шатры. На клыкастых лицах звериный оскал, орки были в бешенстве. Смерть лидера отряда им очень не понравилась.

– А чего это у вас такие недовольные морды? Всё было по-честному.

Вспышка предвиденья – камень летит в лицо. Резко выбрасываю руку, в полёте перехватываю камень и отправляю его обратно отправителю. Молодой орк, совсем пацан, хватается за разбитое лицо. Всё моё тело сводит судорога, мышцы костенеют и перестают слушаться.

– На вас наложено заклинание паралич. Время действия 5 минут.

Прекрасно. Моё тело какое-то время балансирует, удерживаясь в вертикальном положении, а потом заваливается назад. Из грязной лужи высовываются только нос и немного глаза. Хорошо, что рот закрыт, а зубы крепко сомкнуты, иначе точно бы нахлебался, а сколько через эту лужу прошло немытых оркских ног, не хочется даже думать. В поле моего зрения появляются шаман и вождь клана.

– Нельзя оставлять этого раба в нашем клане, вождь. Слишком предвзятое отношение у наших воинов. Он убил одного из нас.

– Ты говоришь о моём сыне, – практически выкрикнул Ргырх, – он будет умирать каждый день по многу раз, пока

мне это не наскучит.

– Ты не прав, вождь. Он ответил на вызов твоего сына и в поединке один на один выиграл честно. Я тому свидетель. Закон на его стороне.

– Он не орк, наши законы не распространяются на его трусливое племя.

– Он бессмертный, пришел из другого мира и относится к иному виду людей. Бессмертные – это новый народ, души которых поместили в ненавистную нам оболочку. Пока совет не решит объявить им войну, у тебя нет права на месть. Наш закон не был нарушен.

Ргырх зарычал, как настоящий зверь, и в сантиметре от моего уха вонзилась секира вождя, обдав волной грязной воды. Я смотрю, уже вторая раса объявляет о ненависти к людям. Если игра хоть частично связана с реальностью, то человечество (имею в виду не текущее население планеты Земля, а космическое человечество) стало костью в горле старших, похоже, они попили немало крови, прежде чем выгрызли у других право встать наравне с ними.

– Клан Острый коготь чтит законы доблестного народа орков, шаман. Я отложу свою месть. Рано или поздно эти новые люди покажут свою истинную, гнилую суть. Совет объявит их вне закона, и тогда я найду его, в какую щель бы он не забился. Клянусь в этом перед жрецом нашего павшего бога.

– Внимание, у вас появился личный кровный враг среди неигровых персонажей. При любом завершении квеста – раб

оркских земель, это обстоятельство не изменится.

Замечательно, теперь я обзавелся высокоуровневым кровником, с которым рано или поздно придется схлестнуться в смертельном поединке. И не факт, что в случае проигрыша, я ограничусь пятидневным штрафом на вход в игру.

– Это может произойти не скоро или совсем не произойти. Один прецедент ответа на ритуальный вызов уже есть. Да не просто ответ, а победа в честном поединке с сильнейшим воином отряда. Совет может долго тянуть с решением. У меня есть другая идея.

Он подошёл к вождю вплотную, и дальнейший разговор ускользнул от моих ушей. Я и так их еле слышал, уши находились в воде. Но судя по глазам и улыбке, постепенно появляющейся на губах Ргырха, идея шамана мне очень не понравится. Посовещавшись минут пять (во время разговора шаман сделал лёгкое движение посохом, и дебафф обновился), вождь обратился к одному из орков, стоящих в плотном строю.

– Гронр, отвезёшь это мясо в главное становище. Я рассчитываю получить за раба хорошие деньги, как рекламировать товар, надеюсь, учить не надо? – Ответа я не услышал, видимо орк просто покачал головой. – Одно условие, продашь его одному из держателей бойцовых ям. Пусть лично убивать его я не могу, но кто помешает мне изредка наведываться на гладиаторские арены и смотреть, как это делают другие?

Довольный своим решением, вождь удалился. Меня схватили за ноги и, окунув с головой в лужу, потащили по земле. Я прочувствовал каждый камень во время этого путешествия первым классом. Протащив метров 300 таким изверским способом мою многострадальную тушку, охранники остановились, раздался скрежет несмазанных петель, и меня бросили на деревянный пол лицом вниз. Я услышал:

– Начнёшь колдовать, будешь бит, много ущерба нанести не сможешь, а поездка у нас доооолгая, ребятам бывает скучно. – Ну что же, довольно доходчиво объяснил.

Через несколько минут парализация закончилась. Я с трудом сел и, наконец, получил возможность осмотреться. Меня закинули в железную клетку, вмурованную в деревянную повозку. Внутри находились несколько побитых мужиков и две женщины. Все в истрепанной и рваной одежде. Испуганные, забитые глаза уставились на меня. У всех на руках такие же браслеты, как у меня. Осмотрев себя, обнаружил полное отсутствие так любимой экипировки. На мне были только шорты из непонятной серой ткани, доходящие практически до колен, естественно, без каких-либо прибавок. Мана, как и обещали, застыла на отметке 600 единиц. Хп у персонажа мало, всего 500. Без бонусов от экипировки телосложение поднялось всего до 50 единиц, и то в основном благодаря стараниям мастера Роланда. Да и вообще, пора оценить свои возможности. Давненько не было шанса посмотреть на “голые” параметры персонажа:

Имя: Кирик

Уровень: 38

Опыт: 380586/936000

Жизнь: 251/500

Мана: 600/1190

Сытость: 62%

Бодрость: 500/800

Защита: 0

Раса: Человек

Класс: Боевой маг

Специализация: Маг огня

Основная профессия: Конструктор магических структур,
уровень 1: начинающий 20% (Уникальная)

Вспомогательная профессия: Подмена сути (Редкая)

Характеристики персонажа:

Сила: 62 (33%)

Ловкость: 70 (18%)

Телосложение: 50 (80%) Грузоподъемность 65 кг.

Выносливость: 80(96%)

Воля: 6

Интеллект: 136(10%)

Мудрость: 119(8%)

Удача: 7

Харизма: 6

Умения:

1 Идентификация: Уровень 3: знаток 32521/50 000

2 Предвиденье: Уровень 1: начинающий

3 Единение: Уровень 1: начинающий 385/5000 минут

4 Владение магией огня: Уровень 4: подмастерье 86 584

365/500 000 000

5 Стойкость: 28% 69/520 минут

6. Мастер свитков: Уровень 1: новичок 18%

7. Боевые искусства (P): Уровень 4: подмастерье

8. Ножевой бой (P): Уровень 4: подмастерье

9 Лидерство: Уровень 2: 287/500 игроков

10 Структурная энергетика: Уровень 1: новичок 59/1000

обнаруженных ошибок

11 Легкая броня: Уровень 2: ученик 89/100000 минут

12 Наставник: Уровень 1: ученик 8/20 переданных знаний

Заклинания:

1. Огненная стрела, врождённое 1 ранг. Уровень 4: Эксперт 10/10

2. Огненное копьё, врождённое 2 ранг. Уровень 4: Эксперт 10/10

3. Огненное очищение вне ранг. Уровень 3: Опытный 7/10
52/ 1000

4. Ночное видение, бытовое. Уровень 3: Опытный 4/10.
58/1000

5. Синергия, 2 ранг. Уровень 1: Начинающий 78/100 применений

6. Зачарование огнем, 2 ранг. Уровень 4: Эксперт 10/10

7. Нагрев воды, бытовое. Уровень 1: Начинающий.
1/10. 48/100
8. Огненная кожа, 1 ранг. Уровень 4: Эксперт. 10/10
9. Огненная цепь, 1 ранг. Уровень 4: Эксперт. 10/10
10. Ослепление, 1 ранг. Уровень 4: Эксперт. 10/10
11. Взрывной огненный шар 3 ранг. Уровень 1: Новичок
5/10 256/600
12. Исцеление огнём, 2 ранг. Уровень 1: Новичок 2/10
12/200
13. Огненный кулак, 2 ранг. Уровень 1: Новичок 1/10 8/60
минут
14. Кольцо огня, 3 ранг. Уровень 1: Новичок 5/10 357/500
15. Тепловая сигнатура. Уровень 2: Продвинутый 8/10
687/1600 минут

Пассивные навыки:

1. Дрессировка: 486/1000
2. Логика: 384/1000
3. Ментальная точность: 541/1000
4. Концентрация: 745/1000
5. Акробатика: 623/1000
6. Магический взгляд: 485/1000
7. Магическая сеть: 2/10
8. Анализ: 50/1000
9. Новатор: 5% к созданию уникальных заклинаний

Знания:

1. Комбинаторика. Продвинутый 3/50 комбинаций

2. Каллиграфия. Продвинутый 25/5000

Свободных очков характеристик: 0

Свободных очков заклинаний: 3

Ну что же, довольно неплохо для мага. Я даже не заметил, как медитация перешла на последнюю стадию своего развития и преобразовалась в умение единение. Прочитав описание, узнал, что вблизи от своей стихии восстановление параметров пойдет быстрее. Не задумываясь, сформировал заклинание – костер возле себя и устроился в позе лотоса рядом с ним. Минус 30 от ежедневного запаса маны. Приоткрыв глаз, увидел, как забегали орки, но поняв, что огонь просто горит, не причиняя никакого урона дереву, успокоились и разошлись. И, действительно, жизнь довольно бодро начала увеличиваться. К огню неуверенно подсели другие обитатели рабского загона. Время раннее, солнце ещё не появилось, и на улице было довольно прохладно. Не обращая внимания на компанию, продолжил восстанавливать жизнь и изучать интерфейс. Система в очередной раз подстроилась под меня. Про себя я часто использовал цифровой индикатор уровней заклинаний и умений, и статистика игрока изменилась, для моего удобства. На вкладку с репутациями я не обратил внимания, сейчас это совершенно не важно.

Подведём итог: оружия ноль, экипировки ноль, инвентарь пуст. В наличии только голова, и то с изрядно отбитыми,

за последнее время, мозгами. Перспективы успеха? Сомнительные. Настроение? Кхм, скажем так, оптимистическое. Для начала, пока не трогают, нужно разобраться с ворохом системных сообщений, отвлекающих своим постоянным миганием.

– Внимание, вы получили задание: раб оркских земель шаг 1. Цель: вариативно, в зависимости от ваших действий. Награда: информация.

Очень информативное описание, делай, что хочешь, и обретёшь знания. Пролистал системки о том, что у меня полностью выгребли содержимое инвентаря и сняли всю экипировку, это я и так знаю.

– Внимание, чат заблокирован, вам доступно 10 личных сообщений в сутки.

Замечательно, ещё и никакого общения, просто превосходно. Надеюсь, объём сообщений мне не будут ограничивать? Как оказалась, будут. Не получится написать сочинение на пять страниц. Десять смсок в день – вот мой лимит. ИИ привязал количество букв, которые я могу написать в сообщении, к объёму одного смс сообщения. Причем как на отправку, так и на приём. То есть, если мне кто-нибудь напишет большое сообщение, то я смогу прочесть только ту информацию, которая поместилась бы в 10 смсок, остальное просто сотрется. Последняя системка оказалась наиболее интересной:

– Авторитет среди народа орков +1, текущий авторитет

-199/500. Текущая репутация: ненависть 450/500.

Мда, отрицательный авторитет и ненависть – отличная стартовая позиция. Хорошо, что не война, в этом случае каждый встреченный орк считал бы своим долгом напасть на меня и убить. Отыскав глазами чат, увидел 10 сообщений, а затем пустоту. Понятно, сегодняшний лимит по входящим сообщениям исчерпан. Надо предупредить всех, чтобы не писали ерунду, а только по делу и кратко. А вообще, по возможности, нужно замкнуть всё общение на одного человека. Всю основную информацию можно будет передавать через брата. От реала-то меня не отключат? С тревогой нажал кнопку «выход». Перед глазами всплыло очередное сообщение системы:

– Внимание, по условиям квеста вы должны находиться в игре 18 часов в день. В моменты вашего отсутствия ваш игровой персонаж будет оставаться на месте выхода и не будет исчезать. За время отсутствия у вас могут быть украдены личные вещи. Нарушение временного лимита будет приравнено к провалу квеста – раб оркских земель. Желаете выйти из игры?

Я мысленно выдохнул и нажал кнопку – нет, пока еще не время, опишу произошедшее и договорюсь встретиться вечером в реале, тогда и поговорим. Приняв решение, выбрал лимит слов на сегодня и отправил брату. Также написал, чтобы усиленно взялись за добычу камня. Если я правильно понял, то основной состав агров не сможет войти в игру на

протяжении пяти дней. Не поверю, что игра будет относиться к игрокам по-разному, если система написала, что в случае проигрыша я потеряю доступ на пять дней, то они должны были попасть в точно такие же условия. Разобравшись со всеми делами, открыл глаза и увидел, как четыре пары глаз смотрят на меня с нескрываемым интересом.

– Как этим грязным оркам удалось захватить благородного мага? – минут через пять набралась смелости и спросила одна из женщин.

Вот как, каждая сторона конфликта называет себя благородной, оскорбляя других. Понятие расовой терпимости в этом мире не приживется. Опять в голову лезут дурные мысли.

– Так было надо, – коротко ответил я. Женщина опустила взгляд и больше не пыталась заговорить. Мужчины представляли собой жалкое зрелище – измождённые, на лице и теле множество синяков и кровоподтёков, с обречёнными взглядами.

– Откуда вы? – задал я вопрос, ни к кому конкретно не обращаясь. Ответила та же женщина:

– Мы все из Пригорья, маленькая деревушка на самой окраине королевства, мессир. Меня зовут Мора, господин.

Быстро отчеканила женщина, хм, а, если точнее, все же девушка. Грязное, измождённое лицо прибавляло ей минимум 15 лет.

– Давай без всяких мессиров и господинов, мы все тут ра-

бы. Зови меня Кир.

Глаза девушки расширились от испуга, ей с детства вбивали, что маги – это благородные дворяне, защищающие мир от ужасных монстров, а тут такой разрыв шаблона.

– Давно вы здесь?

– Около трех месяцев, Кир, – моё имя она проговорила тихо, неуверенно, а когда закончила предложение, втянула голову в плечи, как будто ожидая, что её сейчас же поразит молния, за такое неуважительное обращение к дворянину. – Давно они тут, орки напали ещё до нашего появления в долине.

– Как вы оказались в плену? И что орки с вами делают? – задал я вопрос, ожидая самого худшего. Но всё оказалось не так страшно, как я успел себе напридумывать.

– Они пришли ночью. Я проснулась от того, что мне на голову одели мешок. Что стало с родителями и братьями, я не знаю. Пока тащили, слышала много криков и звуки боя. Но в нашей деревне в этот момент было мало мужчин, все уехали на ежегодные военные сборы. Далее был долгий переход, если вести себя послушно, то проблем нет. Арван и Рин не смогли смириться, они постоянно пытались сбежать и устраивали драки, поэтому выглядят так. К нам с Литой относятся сносно. Наша работа – прислуживать оркам, убирать мусор, подавать еду, мыть посуду. К готовке нас не подпускают, за своим конем каждый орк ухаживает сам. Эти животные не подпускают к себе никого, кроме хозяина. Я услышала раз-

говор вождя, нас скоро повезут в главный стан и там продадут оседлым оркам.

Она говорила это спокойно, монотонно, без каких либо эмоций. По ней видно, что она смирилась со своей судьбой.

Пока Мора говорила, солнце показалось из-за горизонта и осветило степь. Орки собирали лагерь. Шатры опускались на землю, клыкастые громилы седлали коней, и уже через час о стоянке напоминала лишь изрядно вытоптанная трава. Повозка с рабами тронулась с места, и началась неделя нещадной тряски. В степи дорог нет, а амортизаторы в этом мире ещё не придумали. Мы чувствовали каждую ямку, каждый камушек, на который насакивало колесо. Днем мы остановились на небольшой привал, и нас покормили. Мору и Литу выпустили, и они принесли нам по миске каши с кусочками засоленного мяса и по кружке воды. Как ни странно, но еда оказалось сносной, не кулинарный шедевр, конечно, но есть можно. Шкала сытости заполнилась до верхней границы, даже появился бафф на +1 к силе длительностью 30 минут. Значит, повар не совсем дилетант и какое-то умение у него есть. Через полчаса наше мучение продолжилось. К вечеру болело всё тело, сидеть на отбитом мягком месте было невозможно, и после ужина, когда соседи улеглись по углам и заснули, я с нескрываемым облегчением нажал кнопку «выход».

Родная комната встретила тишиной и покоем. Автоматика умного дома, обнаружив открытие капсулы, включила

легкое, не слепящее глаза освещение. Полежав немного в теплом геле, я выбрался из устройства, в котором последнее время провожу большую часть дня. Через 10 минут я был уже внизу. Время в реале у меня ограничено, а нужно еще успеть поспать, вторую бессонную ночь я, конечно, переживу, но лучше не доводить свой организм до края. На кухне меня ждали накрытый стол и довольная физиономия брата.

– Не будем терять времени, у меня его мало, рассказывай новости, пока я ем.

Из-за ограничений пришлось нарушить правило – не разговаривать во время еды. Брат быстро рассказал, что после моего похищения шаман зашел в портал, а остальные орки отступили, не предпринимая никаких агрессивных действий.

– Мы уже хотели было напасть, но тут от тебя пришло сообщение об уникальном квесте, и мы дали им уйти. Хотя уверенности в победе не было, уровни у них не определялись. Агров не видели весь день, бросили все силы на добычу камня, даже рискнули подключить нпс. Откуда ты узнал, что атак не будет?

Сделав мощное глотательное движение, ответил:

– В условиях поединка говорилось, что в случае проигрыша я не смогу войти в игру пять дней.

– Но Ларгос вряд ли принял его, мы слышали разговор с орком, он сказал, что они спрятались в одном из домов и пытались отбиться.

– Я предположил, что в случае отказа это условие должно было распространиться на всех игроков. И, по всей видимости, оказался прав.

– Ты сильно рисковал, прося привлечь нпс.

– Рисковал, но нужно срочно набрать камень на 2 уровень стены и башню. Ты сам видел, какая у неё огневая мощь. Поставить ее недалеко от ворот, чтобы области охвата хватило для прикрытия уязвимого участка, и пробить их станет намного сложнее. Она уже на первом уровне бьёт на расстоянии 30 метров с точностью до сантиметра, представь, что будет дальше.

Брат признал мою правоту и продолжил рассказ:

– Свитков тепловой сигнатуры осталось мало, всего 25 штук. Ты исчез очень не вовремя, запас скоро истощится, а пополнить его нигде.

– Экономьте, используйте только при работе в поселке. Смерть на лесозаготовке не так критична.

– Да, мы так и решили, не перебивай и больше работай челюстями. За день удалось привезти 30% от необходимого количества на стену. Завтра выдвинемся ещё до рассвета и будем там весь день. За оставшиеся четыре дня постараемся успеть набрать на стену и башню. Правда, без других редких материалов урон у башни будет меньше.

– Не тратьте очки клана на плюсовой уровень, когда укрепим, снесём и будем строить в максимальной комплектации. Сейчас важна сама возможность безболезненно нано-

сильной большой магический урон. Это не основное строение, перестроить будет можно, но прочность здания нужна хорошая.

– Принято. Думаю, решение поднять плюсовой уровень главному донжону за счёт системного улучшения не требует обсуждения?

– Правильно думаешь. Улучшайте.

– Так, смотрю, ты доел, может, уже расскажешь, что с тобой случилось. Пересказав брату события сегодняшнего дня, переместился на диван. Тело, а особенно лицо, сильно чесалось. Виртуальная реальность постоянно обманывала мозг, внушая ему, что тело постоянно подвергается различным травмам, и он не успевает перестроиться.

– Делаааа, – протянул брат, – как думаешь, это надолго?

– Думаю, да, минимум полгода. Именно такой срок бана персонажа предложила система в случае отказа от задания. А так, всё будет зависеть от моих действий. Более размытого описания я ещё не видел. Как там Ви?

– Ты знаешь, я беру свои слова на её счёт обратно. Такой неподдельный страх и искренние переживания сыграть очень сложно. Я мельком наблюдал за ней во время поединка, девушка была белая от страха за тебя, как будто ты дрался в реале, и на кону стояла твоя единственная жизнь. Она просила передать тебе это.

Он протянул мне листок с записанным номером. Отлично, а то встречаемся только в виртуале, и даже не пришло в

голову связаться по голофону.

– Отлично, давай закончим с текущими делами, у меня появилось непреодолимое желание увидеть свою девушку.

– Да, в принципе, больше ничего особенного не случилось. Собрали лут с волны, орки не стали обшаривать крысиные тушки.

– Так это были обычные крысы?

– Ага, обычные такие крысы с двумя хвостами и с кавказскую овчарку ростом.

Мои глаза полезли на лоб, я представил, как бы нам пришлось отбиваться от такой толпы. А потом вспомнил, с какой быстротой гасли отметки на радаре.

– Тоже подумал о скорости истребления крыс орками? Осознал, с какой легкостью они могли проделать дыры в нашей стеночке?

– Осознал. Правильно, что не напали. Мы ещё слишком мелкие, чтобы тягаться с ними наравне.

– Кстати, по этому поводу. Нам сильно повезло, что мы спешили на помощь союзникам и уходили камнем возврата.

– Лабиринт, – догадался я.

– Точно, ты не восстановил плетение. Представляешь, что было бы, потеряй мы доступ к инстансу? Кир, на тебя слишком много завязано, чтобы ты вот так резко исчезал.

– А у меня был выбор, Саш?

– Знаю, что не было. Ладно, беги, вижу, что невтерпёж.

Реальная Наташа несколько не отличалась от своей вир-

туальной копии. Тревожное выражение лица сменилось радостной улыбкой. На душе сразу стало теплее. Проболтав полчаса, я залез в кровать и моментально отключился.

Глава 2 Квесты

Неделя путешествия далась тяжело. Постоянная тряска не давала возможности расслабиться. Орки не выпускали меня из клетки, как же хорошо, что в игре не нужно справлять естественные потребности. Единственным спасением был магический конструктор. Когда уровень профессии достиг 20% первого уровня, отображение конструктора изменилось. Теперь я оказывался в небольшом кабинете. Обстановка довольно скучная: рабочий стол и комфортный стул. Я формировал плетение, с которым хотел работать, подвешивал его над поверхностью стола и, устроившись на мягком стуле, приступал к делу. Самым неприятным были периодические спонтанные выходы из режима конструктора. Это случалось, когда повозку трясло особенно сильно. В этот момент игровое тело, оставшееся без контроля, заваливалось, часто ударяясь о прутья клетки. У персонажа снималось несколько хп, и меня выбрасывало из спокойной комнаты в суровую игровую действительность. Я даже сначала просил девушек поддерживать меня в случае сильной тряски, но прикосновения также отключали конструктор.

Но тем не менее за время пути удалось улучшить несколько заклинаний первого уровня. Работа с более сложными плетениями по-прежнему не приносила существенных ре-

зультатов. Похоже, пока я не доберусь до второго уровня профессии, браться за них бесполезно. Но и без этого работы хватало. Пока я выделял основы разных стихий, у меня накопилось много плетений первого уровня. В голову пришла простая, но шокирующая мысль. События перед плетением развивались достаточно стремительно, и не было времени всё хорошенько обдумать. Ведь получив умение – мастер свитков, я смог сделать свиток заклинания другой стихии. Плетение, усиливающие звуки, которое использовал Танк в психологической атаке на агров, принадлежит к воздушной стихии. Когда я осознал, какие это открывает возможности, то постыдился своей тупости. Как я не понял это раньше? Жаль, что у меня нет пергамента и чернил. Ужасно хочется попробовать создать свиток и проверить догадку.

За четыре дня безагрового времени клан успел заготовить много камня, они перевыполнили план. Работали практически всем составом. Уровень монстров долины вплотную приблизился к 60. И чтобы обеспечить надёжную защиту, требовалась большая концентрация личного состава. На ежевечернем собрании в реале брат рассказал, что привлекли даже Ругдара. Он разбирал стены и строения с невероятной скоростью. Никто даже близко не мог сравниться с ним по кпд. Но время бана прошло, и в поселке снова начались стычки. Правда, уже менее интенсивные. Аграм часто было не до нас. Смоук докладывал, что всё чаще на них нападают сильные мобы, которых с каждым днём становится всё боль-

ше. Очень скоро их вытеснят из укрытий, а потом, в отсутствие надёжного места для отдыха, и из долины. Вернуться они смогут только тогда, когда сравняются уровнями с местной фауной. В разборе поселка появилась дополнительная цель – убрать опасное соседство с высокоуровневыми монстрами. Чем меньше останется зданий, тем меньше концентрация мобов. Многим придётся искать другой ареал обитания.

Как ни хотелось улучшить стену, а в первую очередь апгрейдили кузницу. Для 2+ уровня стены требовалась арматура из метеоритного железа, а для обработки этой руды нужна была более мощная кузница. Каркас башни лучше тоже делать из этого металла, возрастет прочность конструкции. Взяв из накопленных ресурсов необходимое, произвели требуемое улучшение. Когда брат описывал возможности улучшенной кузницы, его глаза горели. Он превращался в настоящего маньяка, когда речь заходила о кузнечном деле. Саша всё свободное от рейдов время тратил на прокачку профессиональных умений и к моменту завершения строительства уже мог плавить метеоритную руду. Несмотря на всё, клан успел улучшить стену до моего прибытия в конечный пункт. На складах еще остался камень, но с учетом того, что потратились на кузницу, для постройки башни ресурсов не хватало. Кузнецы с максимальной скоростью плавили руду, но низкий уровень профессии не позволял делать это быстро, нужно время для накопления всего необходимого. Брат

планировал начать строительство уже через неделю, если не будет форс мажоров.

А пока, чтобы управляющий кристалл не простаивал, запустили улучшение донжона. Полученная награда сэкономила нам кучу ресурсов. Улучшенное здание увеличится в размерах, станет доступно больше личных комнат и других специализированных помещений. Улучшение займет пять дней.

С волнами мобов, после улучшения стены, справляться станет намного проще. Прочность стены возросла до 500000, а ворот – до 130000. Саша рассказал, что защитное строение приобрело более внушительный вид, и теперь каждому встречном не кажется, будто стена рухнет от слабого толчка. Сильно помогали союзники, Лион прислал толковых людей. Они уверенно росли в уровнях, получая море реального боевого опыта. Мобы, атакующие замок, часто менялись, так же как и тактика противодействия.

В главный стан орков мы прибыли вечером, так что удалось всё рассмотреть достаточно подробно. Я не подозревал о том, что мы достигли конечной точки маршрута до тех пор, пока кони впереди идущих орков в буквальном смысле не начали уходить под землю. Как выяснилось чуть позже, города орков располагаются в искусственно созданных котлованах, прикрытых односторонней иллюзией. Чтобы было понятней, представьте песчаный карьер, уходящий глубоко вглубь земной породы. Как только колеса телеги преодолели

ли порог иллюзорной земли, тряска прекратилась и началась ровная дорога. Когда мы опустились ниже уровня земли, я увидел, что колонна движется по широкому проходу, с двух сторон облицованному каменными блоками, а перед глазами появилось сообщение:

– Внимание, вы вошли в локацию – столица орков. Вы узнали одну из тайн народа орков. Ни одному человеку не удавалось выбраться из рабства орков и рассказать об этом. Вам доступно задание: Тайна врага. Тип: редкое. Цель: выбраться из плена орков, добраться до Крафорта и доложить королю Стефану об увиденном. Описание: вот уже больше тысячи лет длится вражда между людьми и орками. Воины степи устраивают частые набеги на приграничные города, разграбляя их и похищая людей. Карательные рейды не приносят ощутимой пользы. Подвергшийся ответной атаке клан просит помощи у совета, и сводный отряд кланов оттесняет армию людей на свою территорию. Противопоставить магически защищённой коннице орков на открытой местности людям нечего. Разведчики, отправленные в степь, не возвращаются. Но если людям станет известен принцип, по которому орки строят свои города, может наступить перелом в многовековом противостоянии. Награда: +5 уровней, 10000 золотых, заклинание третьего ранга на выбор, доступ в библиотеку гильдии магов. Желаете принять?

– Внимание, являясь подданным королевства Мемория, вы не можете отказаться от задания. Задание принято к ис-

полнению. Если королю станет известно, что вы побывали в плену орков, вернулись и не доложили об увиденном, вас признают предателем, и репутация вашего клана с королевством Мемория изменится на – война.

– Внимание, если вы успешно завершите задание раб оркских земель, а потом доложите королю, то репутация с народом орков изменится на – война, и на ваши земли будет выслан карательный отряд.

Паподос! И вот что теперь делать? Весь замок видел, как меня забрали орки, скрыть это не удастся. Игроки обмениваются сообщениями постоянно. Не удивлюсь, что уже весь Бессмевиль в курсе этого. А там есть неписи, а среди них точно будут люди из ведомства Валанды. В общем, осведомлённость короля можно считать свершившимся фактом. Воевать с королевством как-то не хочется. Особенно после наглядной демонстрации возможности магов, с легкостью истребляющих сильнейших мобов. Остаётся только один вариант. Нужно успеть закончить все дела на территории орков, пока идёт квест. Ну, или, в крайнем случае, сразу после завершения квеста, когда откроется граница с орками для членов клана, тайно вызвать небольшой отряд себе в помощь. Не уверен, что смогу проделать всё необходимое в одиночку. Ладно, будем решать проблемы по мере поступления новой информации.

Глянув вверх, я разглядел еле заметное марево иллюзорной плёнки. С внутренней стороны она была абсолютно про-

зрачной, и ничто не мешало взгляду. Солнечный свет свободно проходил сквозь неё, и всё пространство прохода было хорошо освещено. Через пару минут мы въехали в центральный ствол и начали спускаться вниз по спирали. Диаметр круглого провала в районе поверхности равнялся как минимум полутора километрам. Немыслимо, если не знать о существовании такого гигантского города, то можно пройти совсем рядом и ничего не понять. Пока повозка не углубилась слишком сильно, я заметил какое-то животное, подошедшее к краю провала. Оно немного постояло в нерешительности, а потом бодро побежало по воздуху. Ага, значит, это не простая иллюзия, она еще и не пропускает через себя посторонние предметы. Ну что сказать, орки довольно оригинально подошли к вопросу своего проживания и безопасности. Маны эта иллюзия, наверное, жрёт немерено.

Мы спускались на самое дно, от центральной дороги постоянно ответвлялись более мелкие проходы, уходящие в толщу земной породы. Из них выглядывали любопытные оркские дети, под присмотром своих мам. Орчанки оказались стройными и красивыми, даже на человеческий взгляд. Клыки, выпирающие из обеих челюстей, заметно меньше, чем у мужчин. Это придавало их лицам хищный вид, но не отталкивало, не вызывало брезгливости. Их изящные тела не бугрились от мышц, как у оркских воинов, но сразу становилось понятно, каждая женщина уделяет очень много времени поддержанию превосходной физической формы. Не удив-

люсь, что в их обществе, во главе которого стоит культ силы, женщины должны обучаться воинскому искусству.

На дне располагался большой город, освещённый тысячами магических светильников. У меня сложилось впечатление, что я попал в реал и подъезжаю к какой-нибудь столице, иллюминированной миллионами огней и рекламных вывесок. Архитектура орков не отличалась особыми изысками. Простые каменные строения квадратной формы, чем-то напоминающие типовые многоэтажки, наштампованные в последнее время на Земле. Здания строились как попало, никакой системы, никаких ровных улочек, сплошной хаос. В самом центре виднелся окруженный крепостной стеной замок. Рядом с ним большое сооружение, напоминающее колизеи древнего Рима. А вот и гладиаторская арена, про которую говорил Ргырх. Не став углубляться в город, повозка покадилась по дороге, идущей вдоль стен и, по всей видимости, окольцовывающей город. Такая своеобразная оркская кольцевая дорога. Тьфу, опять лезет в голову всякая ересь.

Проехав километров пять, остановились у ворот, расположенных в стене основного ствола города. Лидер отряда подъехал к охранникам, стоящим на страже, о чём-то быстро переговорил, те распахнули ворота, и мы въехали в большую пещеру. Наша передвижная тюрьма подъехала к дальней стенке, в которой располагался местный аналог кпз. Ну а как ещё назвать небольшую камеру 20 на 20 метров? Гро-нр подошёл к клетке, как обычно прикоснулся к ней ка-

ким-то красным камнем, и несколько прутьев решётки исчезли. Сейчас это стало привычным, но когда я первый раз осматривал клетку и не нашел никакой двери, сильно удивился.

– На выход, и без глупостей, – скомандовал орк. Да какие тут глупости, без экипировки и с практически опустошённой шкалой маны. Но просто так пройти мимо козла, торгующего людьми, я не смог. Когда я понял, что мы уже близко к конечному пункту маршрута, то украдкой сформировал плетение огненного кулака и повесил на магической сети. 500 маны на активацию, конечно, жалко, а остатков магической энергии хватит всего на 20 секунд, но уже вечер, а утром мана восстановится. Первыми вышли девушки, затем похрамали мужчины. Я встал последним. Надзиратель стоял слева от клетки, как удачно. Мысленная команда, кулаки загораются огнём, стремительный удар правой:

– Крит $\times 2$, 296 урона ($62 \text{ сила} + 20\% \text{ подмастерье боевые искусства} = 74 * 2 = 148 * 2$ огненный кулак = 296). Вы нанесли калечащую травму – выбитый зуб.

Черт, почему-то слетели настройки и появились формулы. Орк среагировал мгновенно, второй удар заблокировал и постарался ударить меня в грудь. Но подмастерье Роланда так просто не достать, уклонившись от атаки, провел ещё один удар в то же место:

– Урон 148 ($62 \text{ сила} + 20\% \text{ подмастерье боевые искусства} = 74 * 2 = 148$).

Орк поплыл, еще один удар, и он отправится в глубокий нокаут, но закончить бой мне не дали. Тупая стрела ударила в затылок, отключая сознание. Очнулся я уже в камере, девушки оттащили меня от входа, прислонили к стенке. Голова трещала, у персонажа осталось 50 хп. Мора оторвала кусок ткани от своего платья, смочила его в небольшом ручейке, протекающем через камеру, и приложила к моему лбу. Голове сразу стало легче. Я глянул на системные сообщения:

– Авторитет среди орков +2. Текущий авторитет -197/500.

– Репутация с Гронром +5. Текущая репутация Ненависть 445/500.

– Авторитет среди рабов +1. Текущий авторитет 1/500.

Так вот что нужно сделать, чтобы подружиться с орком, – выбить ему зуб. В камере было очень холодно и темно, бой занял секунд 10, маны осталось на одно заклинание. Родной огонь сверкнул, согревая и разгоняя тьму на небольшом участке камеры. Жизнь уверенно поползла вверх. Раздался цокот копыт, и на освещённый участок вышел кентавр.

– Кентавр. Имя???. Нпс 48 уровень. Класс ???. Жизнь: 2500. Умения: 10

– Смелый, но бесполезный поступок человек, – заговорил он тихим голосом.

– Зато мне полегчало, целую неделю мечтал об этом.

Девушки сдержанно улыбнулись. Пожалуй, первый раз за все время. К огню подходили всё новые обитатели камеры. В основном это были люди, грязные, измождённые, в каких-то

обрывках одежды, но среди рабов, помимо кентавра, был и гоблин. Я встретил представителей этого народа первый раз и с интересом наблюдал за приближением серокожего коротышки. Вытянутое лицо, с большими глазами и острыми длинными ушами. Наступив на покалеченную ногу, гоблин поморщился, обнажив острые зубы. Приблизившись, коротышка, не достающий мне до пупка, нагло заявил:

– Чего вылупился, хуман, глаза мешают?

Не ожидал такой наглости от существа с небольшими габаритами. Хотя если присмотреться, то можно разглядеть в бликующем свете костра, как коротышка поигрывает мышцами. И они у него были, сухие, жилистые, крепкие. Похоже, это местный бугор. Разумные, окружившие костер и лоящие крохи тепла, расступились. А на меня уставились умные оценивающие глаза. Ох, не прост коротышка.

– Новенькие, ваше место в дальнем углу, пшли прочь с глаз, – продолжил борзеть гоблин. А глаза у всех сидельцев смотрят в пол, даже у кентавра, который в два раза больше. Нет, спускать такое нельзя. Эх, осталось мало маны, но на демонстрацию силы этого хватит.

Я сидел возле костра, не предпринимая никаких попыток подняться, девушки было дернулись подчиниться, но мужчины, имена которых я так и не узнал, остановили их. Гоблин нахмурился и уже собирался что-то сказать, но я не дал ему такой возможности:

– А кто ты такой, чтобы мы подчинялись? – добавив в го-

лос максимум презрения, спросил я. Эта фраза стала пусковым механизмом. Гоблину стало понятно, что, если он ментально не осадит наглых новичков, его авторитету конец. Между нами было метров семь. Всё это время я сидел на месте не просто так, нащупав на полу окаменелый кусок глины, я убрал руки за спину и быстро сплёл узор руны огня, влив в заклинание последние 20 пунктов маны. Начало его движения скрылось от моего взора, но вбитые многочасовыми тренировками рефлексy не подвели. Заряженный руной снаряд отправился в голову нападающему. С такой дистанции я не промахиваюсь. При разрушении предмета, как и было сказано в описании заклинания, высвобождается энергия, нанося повреждения. Покопавшись в структуре заклинания, во время комфортабельного круиза в рабской повозке я смог улучшить его, добавив одно полезное свойство. Зная, что в моём распоряжении будет ограниченный запас магической энергии, я искал простой вариант, чтобы повысить мои шансы на арене (в том, что мне скоро предстоит стать гладиатором, я не сомневался). На правильную мысль меня натолкнула световая граната Виаты. Аналогом реального мира служит светозвучная граната. Сначала я хотел поработать над плетением ослепления, добавив звуковой эффект, но это заклинание требовало много маны, 70 единиц, да ещё и применялось практически вплотную к цели. Слишком дорого для моего положения, и не получится сделать запас. И тогда в голову пришла, не побоюсь этого слова, гениальная мысль –

апгрейдить руну огня. Провозился долго, но оно того стояло. Теперь после разрушения предмета раздавался громкий хлопок. Сила звуковой атаки зависела от количества влитой в заклинание маны. Снаряд разбился о голову гоблина, раздался громкий хлопок, да ещё и сработал шанс ослепления. Джекпот, противник ослеп и дезориентирован. Двумя быстрыми хлесткими ударами отправил его в глубокий нокаут. И спокойно уселся обратно к костру.

– Очень хорошо, – раздался спокойный голос из темноты, а затем на освещённое место вышел второй гоблин. Он был намного старше своего соплеменника.

– Оркам, наконец, удалось захватить сильного человеческого бойца, – продолжил говорить он, всё больше сокращая расстояние. – Неужели бессмертные пришли в наш мир? Как жаль, что мой народ не дождался этого. Меня зовут Осмунд, человек. Гоблины не враги бессмертным.

– Приветствую тебя, Осмунд, зови меня Кир. Исходя из вашего поведения, я сделал противоположный вывод.

– Не суди моего охранника строго, не все могут распознать бессмертного в теле обычного человека. Наши народы испытывают друг к другу давнюю неприязнь. Думаю, среди людей также найдётся много представителей, который сначала бьют, а потом думают.

Да что же это такое, люди вообще способны ужиться с кем-нибудь, кто хоть чуточку отличается от них? Гномов я в расчёт не беру, это по сути те же люди, только меньше ро-

стом. Но ответил я совсем другое.

– Не буду спорить, есть и такие. У многих голова не включается, даже после ответной атаки. Кто ты, Осмунд?

– Я простой раб

– Простой раб, у которого есть охранник?

– Ладно, я не совсем простой раб, – быстро согласился гоблин. – Это что-то меняет в нашем положении?

– Пожалуй, что нет. Чего ты хочешь от меня?

– Пока ничего, человек, ты – первый встреченный мной бессмертный. О вас ходили легенды. Некоторые страшные, некоторые наоборот. Но для нашего народа всё это теперь не важно. Нас практически не осталось. Никто не откликнулся на призыв. Сейчас свободный народ пожинает плоды своей недальновидности.

– Как ты попал к оркам?

– Ооо, это увлекательная история, но сейчас для неё не время, – гоблин сделал несколько шагов назад и скрылся в темноте.

– Гунар, хватит уже притворяться, а то наш юный друг решит, что легко может справиться с гоблином, и на арене будет неприятно удивлён, – послышался голос из темноты. Гоблин, валяющийся возле меня, тотчас поднялся, криво усмехнулся и, нарочно задев меня плечом, пошёл вслед за шефом, обронив напоследок:

– До встречи на арене, человек. Удар слабоват, но поставлен неплохо, с тобой будет интересно.

Гоблин растворился в темноте, а Осмунд напоследок произнёс:

– До встречи, бессмертный, она обязательно состоится.

– Репутация с народом гоблинов +1. Текущая репутация: нейтральная 1/10.

Интересно, я смогу получить хоть +1 к репутации или авторитету без мордобоя?

А на следующий день меня продали. Честно скажу, отвратительнейшее чувство. Утром, заковав всех рабов в единую цепь, нас погнали по извилистым улочками. Шли мы достаточно долго, не меньше часа. Я как будто попал в криминальный район большого города. Стены были сплошь разрисованы, в закутках кучковались амбаловидные орки, недобро поглядывающие на всякого встречного. Удивила чистота, на всем протяжении пути мы не встретили никакого мусора, который, по идее, должен валяться огромными кучами, перегородившая узкие проходы. Разгадка оказалась простой – рабы. Они занимались уборкой улочек, возя за собой небольшие тележки. Проходя мимо, я с любопытством заглянул внутрь и с удивлением увидел, как в мутной плёнке, колышущейся на дне тележки, исчезает только что подобранный с земли и небрежно брошенный на дно девушкой с рабским ошейником обломок стула. Интересный способ утилизации отходов.

Нас пригнали к колизею. Рядом с входом располагалась большая площадь, местный аналог рынка. Шум стоял неимоверный. Сотни лавок предлагали всевозможные товары, и

каждый владелец орал, привлекая внимание к своему ассортименту. Немного в стороне, вплотную прилегая к стене коллизея, огороженный небольшим забором, находился участок рынка, торгующий живым товаром. Наша группа прибыла одной из первых. Нас поставили у стены арены, приковав руки к специально вбитым кольцам, и оставили на целый день. Важного вида орки прохаживались вдоль рядов с рабами и с интересом разглядывали каждого бедолагу, как будто перед ними не живые существа, а предмет мебели. В душе начала просыпаться ярость. А тут ещё и система подкинула главную боль:

– Внимание, как бывший страж равновесия вы видите нарушение, но ничего не можете сделать. Рабство противоестественно, разумное существо не может владеть другим разумным. Вам доступно задание – разрушитель оков. Тип: уникальное. Цель: освободить как можно больше рабов и доставить их на земли клана. Награда: репутация с освобождёнными народами + 20 за каждого освобождённого. Репутация Альфа +5 за каждого освобождённого. Вариативно, в зависимости от количества и статуса спасённых. Желаете принять?

И как я должен это сделать? КАК? Выбраться со дна 150-метровой ямы, по единственной и хорошо охраняемой дороге, и ещё прихватить с собой пару сотен, а то и тысяч рабов. Ага, расплунуть. Завтра ждите пополнение. Гадкая система, будто уловив моё скептическое отношение к этой затее, выдала дополнение к заданию:

– Внимание, вам доступно дополнительное задание: в данный момент в плену орков находятся Принц расы Кентавров и верховный вождь побеждённых гоблинов. В случае их освобождения, они примут вассалитет клана Стражи и смогут основать город в ваших землях. Обратите внимание, высшее руководство расы пользуется огромным авторитетом у своих подданных, всюду гонимые остатки побеждённых народов смогут получить передышку, укрепить новый город и стать вашим надёжным союзником и помощником. Желаете принять?

– Внимание, после побега из города орков и до момента пересечения границы земель клана любая игровая смерть станет окончательной для персонажа.

Глава 3 Гладиатор

А вот это уже интересно, насколько легче будет исследовать земли этих народов, если в распоряжении будет карта или проводник, хорошо знающий местность, но вот цена! Если я попытаюсь вытащить кого-либо ещё из плена, то рискую потерей персонажа. Скорее всего, игра позволит создать мне нового, но время будет упущено. И все же рискну и постараюсь сделать все от себя зависящее. Приняв задания, продолжил наблюдать за прохожими орками. Судя по всему, сейчас в городе проходила большая ярмарка, народу было очень много. Через какое-то время я начал отличать городских жителей от кочевых. И это не мудрено, постоянное пребывание на солнце и тяжелая физическая работа наложили отпечаток на воинов орков. Горожане в этом плане уступали, они более рыхлые, мускулатура развита меньше. Нет, толстых орков я ни разу не видел, но разница чувствовалась. Обзор заслонил здоровенный, даже по меркам орков, амбал.

– И ты утверждаешь, что этот доходяга победил сына вашего вождя? – услышал я его реплику, они явно обсуждали меня. Конечно, сравниться габаритами с перекаченными орками я не мог, но после появления в этом мире игровое тело изрядно нарастило мускулы. Чем выше параметр телосложение и сила, тем рельефнее и объёмнее становились мышцы.

– Да, Гург, – немного шепеляво проговорил торговец кла-

на Острый коготь. Я злорадно ухмыльнулся, он ещё не успел восстановить выбитый мной клык. – И не просто победил, а убил его, приняв вызов на поединок.

– Даже так? А физиономию тебе тоже он подпортил? – хохотнул здоровяк.

– Он, – с нескрываемой злобой ответил Гронр.

– Ну, так что, берёшь его? – быстро перевел неприятную ему тему в торговое русло орк.

– Ты слишком много хочешь за человека, за эти деньги я могу купить трёх рабов.

– Не забывай, что он бессмертный и ещё, вдобавок ко всему, владеет магией, его смерть на арене не лишит тебя дохода, он возродится. И к тому же ты сможешь отдавать его в аренду городской страже, ты ведь в курсе легенд о бессмертных? Хм, пожалуй, надо, наоборот, увеличить его стоимость. Ты не единственный владелец бойцовой ямы в городе, я первым пришел к тебе из-за давней дружбы, но, похоже, годы отразились на остроте твоего ума, раз мне приходится объяснять тебе очевидное.

– Не наглей, Гронр, – не на шутку рассердился здоровяк. – Не связывай нас давние дружеские и партнёрские отношения, мы бы уже шли на арену. И поверь, мои навыки остались на прежнем уровне, я не проиграл ни одного боя.

А потом уже более тихо сказал:

– Ладно, ты прав, эти деньги окупятся. Мои парни поработают с ним месяцок, тогда и станет понятно, из чего он сде-

лан. В крайнем случае, оставлю как манекен. Удобно, когда можно не переживать за сохранность раба и работать оружием в полную силу. Налови-ка мне ещё десяток таких. Держи свои две сотни.

Он передал торговцу туго набитый увесистый мешочек. Тот открыл его, достал золотую монету, попробовал её на зуб, удовлетворился результатом и убрал деньги в сумку.

– Хорошо, наш клан учтет твое желание. Но их поймать не так просто, после смерти они могут появляться далеко. Чтобы этого не случилось, не снимай с него заряженные духом браслеты. Они частично блокируют его магические способности, а дух-хранитель не даёт сбежать бессмертному. Возьми тотем.

Торговец передал небольшой деревянный предмет. Присмотревшись, я разглядел искусно вырезанный амулет, в виде морды какого-то животного:

– Это вместилище духа, который живёт в браслетах. Когда человек умрет, дух спросит тебя, где ему возродиться.

– Удобно, ваши шаманы молодцы, я и не слышал о таком.

– Это совсем недавнее изобретение, но массово использовать не получится. Люди хитры, они могут на время отказаться от бессмертия и не подчиниться воле духа.

Ого, интересная интерпретация отказа от квеста. Я уверен, не все игроки пожелают ввязываться в такое задание. Зато прояснилось, как мне сбежать. Нужно всего лишь уничтожить тотем, тогда можно будет снять браслет и воспользо-

зоваться камнем возврата. Но это совсем уж на крайний случай. Тогда провалятся все сопутствующие задания.

Меня отвязали, и Гург скомандовал:

– За мной.

Хотел было взбрыкнуться, но потом подумал, а смысл? Сейчас я ничего сделать не смогу, ну убьют меня несколько раз, но от этого ничего не изменится. Так что пошел вслед за орком, на цепочке не тащит, и то хорошо. Шли мы долго, дойдя до основной стены, углубились в сеть небольших тоннелей. Я запутался уже через несколько минут. В этих проходах не было никакой системы. Все совершенно одинаковые, облицованные серым камнем. Через полчаса блужданий мы подошли к массивной двери. Орк пару раз треснул по ней своим кулачищем, открылось небольшое окошко, охранник опознал хозяина и приоткрыл створку.

Войдя внутрь, я немного обалдел. Я ожидал чего угодно, но не то, что увидел. Начну с того, что, бродя по переходам, я не заметил, как мы значительно приблизились к поверхности. По моим прикидкам осталось метров 20. Вверху угадывалась всё та же прозрачная магическая пленка, защищающая от обнаружения. Пройдя босыми ногами по мягкой, коротко подстриженной траве, вслед за орком продолжил осмотр невероятного зелёного островка. В центре росло довольно большое дерево, в тени которого играли мелкие орчата. Играли с деревянными мечами. Будущие воины. Рядом с деревом протекал небольшой ручеёк, проследив на-

правление, увидел, как он уходит в одну из стенок жилища. Скорее всего, он течёт по специально сделанным каналам, чтобы вода попадала во все необходимые комнаты. А то, что они здесь есть, не вызывает сомнений. Из зелёной комнаты, как я мысленно её окрестил, ведут много проходов.

– Ну что, небось, не ожидал такого от грязных, диких орков, только и умеющих, что махать секирой? – Насмешливо спросил Гург. Похоже, он прочел это по моему лицу.

– Если честно, то да, не ожидал.

– Пошли-ка поговорим, паренёк, – орк провел меня в небольшую комнатку, освещённую магическим светом, в которой, как я понял из обстановки, располагался кабинет. Указал на добротный сделанный стул, а сам сел за свой стол.

– Послушай меня внимательно. Не знаю, кем ты был в той жизни, да мне и плевать, но сейчас ты раб, мой раб. Я вложил в тебя немалую сумму и рассчитываю, что потраченные деньги не пропадут зря. Как ты успел заметить, наши законы суровы, и любой может попасть в твоё положение, даже орк.

Мои глаза удивлённо расширились.

– Орк может стать рабом? – не выдержав, перебил его я.

Гург разозлился и рявкнул:

– Отвечать будешь, когда тебя спросят, – а потом уже тише продолжил. – Нет, доблестный орк никогда не станет рабом, он скорее умрет, нежели позволит себя пленить. Случается так, что воины гибнут в набегах, а матери оказываются не в силах прокормить всех. Тогда детей отдают на воспи-

тание в школу гладиаторов. Школа берёт на себя все затраты на обучение и питание будущего воина. Но он становится обязан отработать вложенные в него деньги. Это случилось со мной. Я был лучшим воином арены, призовым бойцом, непобедимым.

Когда орк вспоминал о былой славе, его глаза горели огнём, а плечи сами собой расправились от гордости.

– Когда у меня не осталось соперников, я основал собственную школу и начал готовить своих бойцов. Многие известные кланы мечтают прислать на обучение своих детей, сулят огромные деньги, но после встречи я многим отказываю. Из бычьего навоза бойца не сделаешь. Мне хватает одного взгляда, чтобы увидеть потенциал. У тебя он есть.

– Пап, время нашей тренировки подошло, – услышал я из-за спины.

– Да, сын, начинай разогреваться, я сейчас подойду, – Гург проследил глазами за удаляющимся сыном и продолжил.

– Хочешь узнать, как я понял, что из тебя выйдет толк, хотя я не видел тебя в деле? – насмешливо спросил орк, глядя на меня.

Неужели я совершенно не умею себя контролировать и моё лицо как открытая книга?

– Клык орка выбить очень сложно. Применял волшебство?

– Да, – признался я.

– А вот это второй довод, ты хоть и маг, а драться умеешь. В общем, скажу тебе вот что: принуждением не добиться существенных результатов. Поэтому мы поступим так. Ты не совсем человек и не нарушил наших законов. Поэтому теоретически ты не враг оркам, и я не нарушу никаких законов, освободив тебя. Но сделаю я это не раньше, чем ты отработаешь мне мои затраты, плюс проценты. Должен же я заработать.

– Сколько получают бойцы арены? – решил я уточнить.

– По золотому за выигранный бой. Но учти, деньги для тебя – это не главное. Я могу освободить тебя хоть сейчас, и уже через пять минут на твоих запястьях снова сомкнутся рабские браслеты. И не рассчитывай на свою магию бессмертных, пока ты находишься в городе, защищённом духами, ты не сможешь сбежать. Перемещения в пространстве запрещены. Тебе нужны авторитет и слава. И нет места лучше, чем арена, чтобы добиться всего этого и повисить репутацию в глазах уважаемых орков.

Облом, экстренный план побега отпадает. Всё равно придётся выбираться из города, и желательно это сделать с парой тысяч освобождённых рабов. А насчет авторитета и репутации он прав.

– Сколько мне нужно отработать?

– 1000 золотых.

Не хило он меня на счётчик поставил. Нужно провести 1000 боёв, и это в лучшем случае, не получится выигрывать

всегда. Если проводить по одному бою в день, то это около трёх лет. Как говорил актер из любимого фильма дедушки – это несерьёзно. Видя мои метания, орк добавил:

– Ты будешь заниматься не только боями, у нас есть сведения, что могут делать бессмертные, ты будешь ходить в рейды с городской стражей. Они периодически зачищают местность от проклятых, будешь помогать, за это они платят мне, и эта плата будет вычитаться из твоего долга.

Рейды – это хорошо, это очень хорошо. Может, получится зачистить разлом, помнится, лейтенант у Проклятого утёса говорил, что как-то раз маги собрали тотем и зачистили весь инст, они не смогли пройти сквозь завесу, и поэтому не смогли закончить начатое. Если в оркских землях так же, то есть шанс собрать необходимые 10 тотемов, и, сбежав, спокойно доложить королю.

– Я согласен, – глаза орка победно блеснули. Не торопись, я не договорил. – Но ты дашь клятву хранителю мира, что отпустишь меня, когда я отработаю 1000 золотых.

Улыбка, которая начала было появляться на зубастом лице орка, моментально испарилась. Глаза снова блеснули, но на этот раз уже угрожающе.

– Ты смеешь ставить мне условия и не доверять моему слову, раб?

– А с чего мне верить твоему слову? Ты мой друг? Брат? Я ответил на вызов и честно победил. А меня схватили, заковали в наручники, лишив большей части магической энергии.

гии, ограбили и превратили в раба. Где здесь доблесть? О каком доверии может идти речь?

– Хорошо, человек, я выполню твою просьбу, – скрипя зубами проговорил орк. – Клянусь хранителю мира, что отпущу бессмертного...

– Кирик, моё имя Кирик.

– Кирика, – продолжил Гург, – если он отработает 1000 золотых. Но если я замечу, что он не прикладывает все свои силы, уклоняется от тренировок и не выполняет приказы, то наша сделка перестает быть действительной.

Вот же черт зубастый, приплел в клятву послушание. Ладно, стерпим, уж если я пережил учёбу у мастера Роланда, то выдержу и это.

– Клянусь хранителю мира, – повторил я.

– Услышано, – прогремело в наших головах, сделка заключена.

Система тут же отреагировала:

– Внимание, ваши действия привели к тому, что вы оказались в лучшей бойцовой школе орков, задание раб оркских земель шаг 1 выполнено. Награда: информация о том, как освободиться из плена.

– Вам доступно задание раб оркских земель шаг 2. Цель: выдержать месяц тренировок в бойцовой школе Гурга. Награда: +1 уровень. Редкое боевое умение гладиатор (+1 к общему числу умений). Желаете принять?

А вот это уже похоже на нормальное задание, есть цель,

есть награда, и, хоча заметить, не маленькая. Но меня терзают смутные сомнения, какая-то подозрительная формулировка – выдержать месяц обучения. Мне уже заранее себя жалко.

– А по поводу своих вещей не беспокойся, они будут храниться у меня. Гронр пришлет посыльного, а ты получишь их назад, если выполнишь все договорённости. И последнее, если хоть кто-нибудь узнает о нашей сделке, я превращу твою жизнь в ад. Я буду устраивать тебе поединки с самыми сильными противниками, и то раз в неделю. Формально клятва нарушена не будет, но ты будешь моим рабом вечно. Орки не договариваются с рабами, я – это исключение, потому что понимаю, добровольное сотрудничество намного выгоднее. Ты всё понял? – сглотнув, я кивнул. – Очень хорошо, а теперь пойдем, передам тебя наставникам. Я подключусь к твоему обучению через неделю, когда мои орки немного с тобой поработают.

Как? Вот как я опять умудрился вляпаться в такую жо... кхм, кучу бычьего навоза, как любят говорить орки? Раньше не замечал у себя склонностей к мазохизму. Орки умудрились переплюнуть Роланда. По сравнению с этими, так называемыми тренировками, то, что было у мастера, можно назвать пляжным отдыхом. Я потерял счёт своих смертей уже на второй день. Поняв, что с бессмертным можно не церемониться, всё равно воскреснет, два дуболома, которые требовали, чтобы я называл их тренерами, устроили мне очень ве-

сёлюю жизнь. Я с наслаждением вспоминал счастливые мгновения, когда я отрубался с нулевой бодростью у мастера Роланда. Эти звери, видя, что я упал без сил, начинали пинать меня, отправляя на перерождение. Когда я воскресал на месте с полными шкалами, мои мучения продолжались. Без остановки, час за часом, день за днем. Меня даже кормили на бегу, не отрываясь от занятий. Пробежка по полосе препятствий, силовая нагрузка, спарринг с одним из тренеров, смерть, возрождение, и все заново. На сон оставалось четыре часа. Я проклял всех: игру, пришельцев, искусственный интеллект, наше правительство, свою тупость, когда неосмотрительно потянулся к переливающейся надписи. Сейчас бы сидел спокойно в своей лаборатории и в ус не дул. Нет же, меня понесло на приключения, вперёд, в космос, спасти человечество! Мысль прервала хрустнувшая в предплечье рука, а сознание погасил последующий удар в челюсть.

– Встать, на исходную, бегом.

Да когда же это уже кончится, такое ощущение, что я здесь несколько лет.

– Бегом, я сказал, – ускорил меня пинком тренер, – завтра тобой займется уважаемый Гург. Вот когда начнутся настоящие тренировки.

Прошла всего неделя? Одна несчастная неделя из четырех? Пристрелите меня, не здесь, в реале, может, хоть тогда я обрету чуточку покоя.

Перед встречей с Гургом мне дали поспать целых пять ча-

сов. Увидев меня, он одобрительно кивнул своим ученикам.

– Я смотрю, у тебя немного прибавилось мускулатуры, хорошо, но мало.

Мало? Да за эту неделю я поднял силу, выносливость и телосложение на десятку, ловкость – на пять, а стойкость прокачалась на 7%, за неделю! Увидев бурный рост, я попытался было вызвать Страха, чтобы не страдать в одиночку, но питомец не пришел на призыв, так же как не откликнулся и Огонёк. Проклятая защита духов лишила меня поддержки двух друзей и надёжных союзников.

Гург начал обучать меня бою с оружием. Узнав мою специализацию, хмыкнул и принёс из оружейки два меча. Я в недоумении взял один из них в руки и прочитал свойства:

Тип: Оружие, кинжал.

Класс: Необычный.

Качество: Хорошее.

Прочность: 148/400

+5 к силе

+5 к телосложению

Урон: 25 -30

Требования: Сила -50. Телосложение 50. Уровень 25.

Цена: 8 серебряных монет.

И вот этого монстра они назвали кинжалом? Да там одно лезвие сантиметров сорок. А зачем мне выдали два?

– Бери оружие, я преподаю обоерукий бой.

А далее мои мучения вышли на качественно новый уровень. Как-то сразу резко захотелось умирать от пинков тренера, а не от стали Гурга. Вроде и не так больно было раньше, чего это я жаловался?

Тренировки проходили жестко, очень жестко. Практически каждая заканчивалась отсеченной рукой или проткнутым черепом. МОЕЙ рукой и МОИМ черепом. Сначала Гург показывал связки ударов со своим учеником, а потом устраивал проверку моего усвоения учебного материала. Чем это всё заканчивалось, я уже рассказывал. Как ни странно, а такая манера преподавания приносила хорошие плоды. Когда ошибочные действия приводят к созерцанию полёта отрубленной собственной кисти, то правильная последовательность вгрызается в подкорку очень быстро и надёжно. Уже через две недели таких занятий временным калекой я становился гораздо реже. А в последний день даже умудрился поцарапать плечо Гурга. Заработав тем самым одобрителный кивок.

– Очень неплохо. Сегодня отдыхай, завтра у тебя будет первый бой.

И больше ничего не говоря удалился. Я, не веря своему счастью, на своих ногах, отправился в каморку, выделенную мне для сна, и незамедлительно нажал кнопку выхода. Как же я мечтаю о теплой воде.

Дома меня ждал большой сюрприз. Открыв капсулу, я обнаружил на своей кровати Наташу, сладко дремавшую свер-

нувшись клубочком. Шум открывающейся крышки разбудил девушку, она открыла глаза, радостно взвизгнула, бросилась в мои объятия и повисла на руках. Хочу отметить, что в капсуле игроки находятся голыми, а после окончания игровой сессии тело полностью покрыто гелем, но Наташу это нисколько не смутило. Мы переместились в душевую кабину и не выходили оттуда как минимум час. Насытившись друг другом и проголодавшись, мы спустились вниз. Брат был в игре, и весь дом принадлежал только нам. Наташа, в коротком халатике, её одежду пришлось отправить в стирку, уселась на кухонный стол, эротично закинув ногу на ногу. Приготовлением еды занялся я, правда, пару раз пришлось отвлечься, я сильно соскучился, но часа через два мы, наконец, уселись за стол. У меня осталось всего три часа в реале, а нужно многое обсудить и ещё умудриться хоть немного поспать.

– Какие новости? Я опять выпал из жизни.

– Ты знаешь, всё относительно неплохо. Мобы практически вытеснили агров из долины, по данным нашей разведки, они держат небольшое укрепление в ущелье наконечника копья. Но им недолго осталось. Форт или замок они основать не могут, земля им не принадлежит, им негде укрыться, безопасных мест всё меньше.

– Это отлично, а как оборона замка?

– С этим сложнее, волны с каждым разом всё сильнее, но пока держимся. Опыт льётся рекой. Всё же обороняться

значительно легче. Особенно после постройки башни. Пришлось отправлять Смоука в Крафорт за боевым накопителем. Найт опять выгребла казну практически полностью. Но огневая мощь поражает. Жаль, что тебя нет, твоего огненно-го шара, помещённого в боевой накопитель, не хватает.

– Из чего построили?

– Каркас из метеоритного железа, а с камнем подсобил Ругдар. Он нашел довольно неплохой вид, в толще нашей скалы. Он, конечно, хуже, чем в поселке, но для внутренних строений вполне сгодится. Также нпс каменщики сделали дополнительные препятствия на пути. Со временем мы планируем вообще построить мощные укрепления на месте серпантина. Представь, что противнику придётся продвигаться к воротам по узкой дороге, проложенной между двух высоких стен, а сверху на них обрушивается поток стрел и магии. В этом случае стены рушить не будет никакого смысла, и нападающим придётся двигаться под постоянным обстрелом, теряя воинов на каждом шагу.

– Да, я тоже думал об этом, когда мы реализуем замысел, взять замок станет на порядок сложнее. Что на счёт ВАРГов? Вставляют палки в колёса?

– Пока тишина, но их представительство появилось в Бесмевиле. Пока присматриваются к местной обстановке. Но мы не ожидаем ничего хорошего, они также начали набор игроков.

– Передай Найт, чтобы подготовила и снабдила рейды в

свободные земли. Нужно набивать квест и темы для прохождения разломов. Если информация ВАРГов правдива, и американцы начинают затруднять доступ в привлекательные для кача локации, то надо успеть пройти их. К тому же откат главных боссов довольно большой, и вскоре выстроится огромная очередь из желающих, если это уже не случилось. Тем более что пробиться к замку большой толпой низкоуровневых игроков сейчас практически невозможно и подкрепления в ближайшее время ждать не приходится.

– Сделаем.

– Есть ещё что-то существенное?

– Пожалуй, нет, таскаем ресурсы, добываем руду, ах, да, Джокер опробовал кристалл души третьего ранга, с боем вырвал у призывателя. Радиус очищения километр на километр. И ты знаешь, мы заметили, что мобы, атакующие нас на очищенной территории, слабее, на них накладывается дебафф. Очистили пространство около крепостной стены, использовали кристалл второго уровня.

– Отлично, вы молодцы.

– У тебя-то там как?

– Тяжело, – честно признался я, – надавали кучу вкусных квестов невероятной сложности, а как это всё разгрести, не имею понятия.

Я вкратце рассказал о своих злоключениях. Когда описывал месячный курс ускоренного обучения гладиаторскому делу, у Наташи брызнули слёзы из глаз, и пришлось её успо-

каивать. Когда всё было обговорено, оставалось всего два часа до входа в игру, мы поднялись в мою комнату и улеглись спать. Уже в полубессознательном состоянии я всё же предложил:

– Перебирайся ко мне?

– Я подумаю, – услышал я ответ девушки, который она произнесла с улыбкой на губах, и провалился в сон.

Глава 4 Арена

– Внимание, задание раб оркских земель шаг 2 выполнено. Награда: +1 уровень, текущий уровень 39. Редкое умение – гладиатор. Гладиатор – умение, позволяющее овладеть техникой обоерукого боя. Текущий уровень умения – 3, знаток.

– Вам доступно задание – раб оркских земель шаг 3. Цель – заработать 1000 золотых. Награда: +1% к опыту, за каждый выигранный бой. Желаете принять?

Эти сообщения я увидел, как только вошел в игру. Мои мучения не прошли зря, умение подскачило аж до третьего уровня. Если Гург продолжит со мной заниматься, то ещё через месяцок смело можно будет рассчитывать на подмастерье. Бррр, меня передёрнуло, одна мысль о ещё одном месяце истязаний причиняла физическую боль. А награда за бой довольно неплоха, 100 выигранных боёв и уровень.

Орки выделили мне восемь часов на отдых, в реале прошло шесть, я завалился на сладко пахнущее сено и доспал положенное мне время. Пробуждение было неприятным, впрочем, как и всегда. Пинок и окрик:

– Подъём раб, на выход.

Быстро вскочив, малейшее промедление грозило превратиться уже в серию пинков, я в лёгком темпе потрусил к ручейку. На умывание и завтрак мне отводили пять минут. После трапезы, если её можно было так назвать, меня проводи-

ли к начальнику. Гург сидел за столом, перебирая какие-то бумаги.

– С сегодняшнего дня будешь жить в принадлежащем мне загоне арены. Там на меня работает другой тренер, поддерживающий бойцов в форме. Там ты узнаешь всё, что нужно, свободен.

Всё это он проговорил, не поднимая взгляд, не отрываясь от работы. По пути к арене не произошло ничего интересного, все те же узкие проходы, встречно бредущие орки и снующие повсюду гоблины в рабских ошейниках. Сколько же серокожих коротышек отловили и поработили орки? А людей? Или других рас. Нет, с орками мне явно не по пути. Нужно максимально быстро обживать территорию долины и контролировать границу. С наших земель набеги на людей нужно срочно прекращать.

И тут в голову пришла неожиданная мысль. У орков такое количество рабов, только и мечтающих сбежать, и никому это не удалось? Если бы побегии случались, то информация о городах обязательно проскользнула бы и стала общедоступной, но этого нет. И квест от системы только подтверждает это. Ещё раз прокрутив мой разговор с Гургом, я мысленно чертыхнулся. Вот же я пентюх, повёлся на добренького орка и ослабил бдительность. Он поклялся меня отпустить. Не освободить, а отпустить. В его клятве не было ни слова о снятии антимагических наручников. Он выведет меня из города и отпустит, а первая же смерть вернёт меня обратно в

рабство. И формально клятва не будет нарушена. И тут новая мысль пронзила голову. Какой бы авторитет или репутацию я не набрал, меня не отпустят. Орки не будут рисковать, им легче навечно запереть меня на арене, а пока я не понял, что меня дурят, ещё и заработать на глупом человеческом рабе. Новая мысль ударила током нервные окончания, сегодня озарения посещают меня слишком часто. С какого перепуга Гург обучил меня редкому боевому умению? Слово редкое в этом мире обозначает очень много. У большинства игроков нашего клана нет ничего с такой приставкой. Чтобы получить что-то редкое, нужно сильно постараться, хотя и это не гарантирует успех. Здесь всё больше завязано на удаче и нужных знакомствах в определённых кругах. И вот я, весь такой уникальный и удачливый, попадаю в рабство, и меня тут же обучают редкому умению, а потом отпускают? Где были мои мозги? Хотя, с другой стороны, какой у меня был выбор? Гордо отказаться? И тогда меня бы отправили на арену в качестве манекена, чтобы молодые орки смогли отрабатывать удары на живой, бессмертной кукле.

Так, успокоиться, теперь, когда я это понял, нужно просто придумать план. И идея, как можно выкрутиться из сложившейся ситуации, у меня уже есть. Пока орки думают, что я верю в их сказки, нужно подготовиться и достать всё необходимое. Время у меня есть, к моменту, когда я заработаю 1000 золотых, я буду готов.

Внутренние помещения арены были поделены на боль-

шие участки, принадлежащие разным владельцам бойцовых школ. И, к моему ужасу, там были не только разумные. Примерно треть всех подтрибунных помещений была заполнена клетками со всевозможными животными. Проходя мимо них, кого я только не увидел. Там были разнообразные мобы из семейства кошачьих, мутировавшие и обычные. Жуткие твари, даже название которых, после идентификации, внушали неподдельный ужас. Всевозможные рептилии разных уровней. В общем, противники на любой вкус, цвет и уровень. Мда, похоже, созерцание поединков является неотъемлемой частью культуры орков.

Моё предположение было недалеко от истины. Как мне объяснил новый тренер, орк, по габаритам и мускулатуре сопоставимый с Гургом, бои проходят каждый день. Алгоритм поединков такой: сначала проходят бои без оружия с молодыми орками. Либо со свободным орком, пожелавшим почесать кулаки. В случае победы в этот же день меня будут выставлять на схватку с каким-нибудь мобом, в случае поражения боевой день для меня заканчивается. Далее, если я умудряюсь победить моба, правда, уже с использованием оружия, мне становится доступным бой с другим рабом, обученным гладиатором. За такой бой я буду получать не один, а два золотых, естественно, в случае победы. Итого, за один день я смогу заработать всего четыре золотых, при условии, что всегда буду побеждать. Скажем так, не густо. В лучшем случае это восемь месяцев, а побеждать всегда не получится.

Без рейдов со стражниками я буду набирать 1000 золотых очень долго.

В загоне Гурга было пятнадцать рабов. Восемь кентавров, пять гоблинов и два странных существа с чешуйчатым телом. Больше всего их морды напоминали змеиные, размерами чуть меньше меня. Идентификация подсказала, что это змеевик – народ, представителей которого ещё можно встретить в свободных землях. Раса практически вымерла после войны богов, а остатки обосновались в Либеро, оградив себе небольшой район. Нет, идентификация не могла рассказать мне так много, это я узнал несколько позже, после того как подрался с одним из них.

Отношения с остальными обитателями загона не заладились с самого начала. До начала ежедневной, обязательной тренировки было ещё полчаса, и тренер, впихнув меня в загон, отгороженный решётками от других таких же, пробасил:

– Объясните ему правила, можете не стесняться, он бессмертный.

Вот же подставила клыкастая скотина, по сути это означает – бейте, сколько хотите, всё равно воскреснет. Это они и сделали, вернее, попытались сделать. В том, что ты бессмертный раб, есть огромное преимущество, у меня не снимается опыт за смерть, а воскресаю я с полными шкалами на месте гибели. Мне всего и нужно было выводить из строя хотя бы по одному противнику. Уже после десятого перерождения четырнадцать из пятнадцати рабов валялись по углам,

вытирая кровь с разбитых лиц, а последний, кентавр, и, по-видимому, главный, приближался, похрустывая костяшками пальцев. Схлестнулись мы с ним один на один. У кентавра было преимущество в росте, а также он отменно владел всеми своими конечностями и сзади был опасен не менее чем спереди. А моим козырем были ловкость и скорость. У нас получилась ничья, через десять минут боя кентавр с подбитым глазом протягивал мне руку в знак примирения. Я опустил руки и, прихрамывая, приблизился. Во время боя коняга врезала мне копытом по бедру, как выдержала кость, я так и не понял.

– Кларенц, – представился он. – Отлично дерёшься, не ожидал от человека.

– Кирик, – ответил я на рукопожатие, – ты тоже ничего. Кентавр заржал.

– Слышали, один из сильнейших бойцов арены – “тоже ничего”.

Остальные поддержали его слабыми смешками, многим было больно улыбаться. Я не сдерживал силу, бил, как учили.

– Кто ты, человек? Как бессмертный попал к оркам?

Я постучал пальцам по браслету. И вкратце описал историю с младшим сыном вождя племени Острый коготь.

– Да, орки как всегда в своём репертуаре, их уста говорят о благородстве, но стоит почувствовать малейшую выгоду, то разговоры сразу забываются. Это единственное общество, до

сих пор практикующее рабство. А уж сколько бед они причинили ближайшим соседям, сколько слёз пролили матери, лишённые своих детей, не сосчитать.

Грамотно говорит, не похож на простого представителя своей расы, сразу видно, что получил хорошее образование. Остальные немного отошли и подходили ближе, пожимая мне руку. Вот почему нужно сначала подражаться, а потом уже знакомиться? Может потому, что ИИ игры чётко уловил основную мысль человеческого общества – если ты слаб, не умеешь постоять за себя и не имеешь влиятельных знакомых, то ты никто? Ведь сколько примеров было у нас “справедливого” решения суда, когда в крови семилетнего ребёнка находили алкоголь и говорили, что он был пьян и сам бросился под проезжающую машину. Как правило, эта машина стоило очень дорого. Отбросив грустные мысли, я знакомился со своими сокамерниками. Многие оказались довольно весёлыми ребятами и отнеслись к произошедшему с иронией, но некоторые смотрели зло, затаив обиду.

– Кларенц, а как ты оказался в рабстве? – задал я вопрос кентавру, уж очень сильно он выбивался из компании простых разумных своей правильной манерой речи. После небольшой паузы он ответил:

– Мой отряд захватили, когда мы направлялись в свободные земли, чтобы просить помощи в борьбе с вторженцами. От последнего города кентавров до Либери не так уж и далеко, но наша территория граничит с орками, а отноше-

ния с ними всегда были напряжёнными. Меня, как командира, оглушили, а всех остальных сопротивляющихся убили. Я каждый день сожалею, что не пал в бою, как и положено воину. Но судьба распорядилась иначе. Очнуться мне довелось уже в рабской клетке. Теперь я вынужден сражаться, ибо именно в этом удел воина, надеясь, что следующий бой, наконец, станет для меня последним, и я встречу со своими близкими в ином мире.

Дальнейшие разговоры прервал появившийся тренер. Он открыл клетку и скомандовал:

– На выход, пришла наша очередь.

Я вопросительно поднял бровь, но, как ни странно, Кларенц понял и шепотом пояснил:

– Для каждой бойцовой школы существует свое время, когда можно выйти на арену и потренироваться.

Так как орк не обратил внимания на разговор, я решил спросить:

– Почему никто из бойцов не сопротивляется? Орк всего один, тренированным воинам не составит труда с ним справиться.

– Это бессмысленно, если убить орка таким способом, толпой, то боец нарушает воинский устав зеленокожих, который защищает тебя. Ты должен это понимать, ты убил сына вождя, но сделал это честно, с точки зрения орков, и, по своим же законам, они не имели права тебя жестоко наказывать. Если же напасть на тренера или любого другого орка

массово, то ты становишься вечным врагом всех кланов, и они смогут сделать с тобой всё, что пожелают. Мы – воины, и не желаем быть замученными до смерти в застенках главной цитадели, уж лучше дождаться более сильного противника и умереть с честью.

Понятно, значит, поднять массовый бунт не получится. Если все кентавры придерживаются такой же философии, то уговорить их не получится. Эх, а так хотелось стать Спартакoм этого мира, освободить рабов и повести их за собой. Закончилась эта история, правда, не очень хорошо, но в нашем мире не было магии. Когда мы вышли на песок арены, система “обрадовала” следующей информацией.

– Внимание, вы вошли в локацию – Арена главного стана орков. На данной территории не действует умение стойкость. Все ощущения – 100%.

А вот это нехорошо, скажу даже больше, очень плохо. Я уже привык, что боль режется на 35% и становится почти терпимой. Солнце располагалось прямо над нами и нещадно палило. Ветра не было, и тренировка в таких условиях становилась похожей на изощрённую пытку. В самом центре арены стояли стойка с оружием и множество различных деревянных манекенов, созданных для отработки ударов. На некоторых имелись глубокие зарубки от мечей, а некоторые предназначались для тренировок безоружного боя.

– Двунoгие десять кругов, четвероногие двадцать, максимальный темп, – скомандовал орк. Круги продолжительно-

стью не меньше километра дались мне относительно легко. Уж что-что, но бегать за это время я научился очень хорошо. Закончили упражнение мы одновременно, видимо, дистанция была стандартная. Поработав час с манекенами, перешли к спаррингам. Сначала без оружия, потом с ним. К этому моменту подошёл шаман, пропел что-то на непонятном языке, пританцовывая и стуча в бубен, и удалился, а перед глазами всплыло сообщение:

– Внимание, вы попали в зону действия заклинания – защита духа. В течение часа вы не можете умереть. При получении смертельного ранения у вас останется 1 хп, и вы потеряете сознание.

Я быстро попытался включить магическое зрение, чтобы рассмотреть плетение, но меня в очередной раз ждало разочарование. Не работало оно в городе орков. Да и на поверхности зрение сбоило и часто отключалось. Духи не желали делиться своими секретами, и подсмотреть интересное плетение не удалось. Очень надеюсь, что это заклинание можно использовать только в мирной зоне, иначе игрокам не позавидуешь.

Когда мы отработали положенное время, нас вернули обратно в клетку и покормили. Еда, на удивление, была вкусной. Кларенц пояснил, что гладиаторов кормят хорошо, чтобы поддерживать организм в приемлемой форме. Да и зарабатывают на нас неплохо. От кентавра я также узнал, что за выигранный бой, в качестве стимуляции, могут выплачивать

некую сумму денег. Она всегда разная и зависит от ставок. Также после окончания поединка зрители могут бросать монеты на песок, благодаря победителя звонкой монетой. Чаще всего, конечно, это медь, но встречается и серебро. Чем зрелищнее и эффектней была схватка, тем больше денег обычно кидают. Занимается сбором раб, служащий арены. Также он порекомендовал отдавать служащему хотя бы одну медяшку, чтобы он лучше искал деньги, легко теряющиеся в песке. Тратить же их можно было раз в месяц, под присмотром одного из охранников. Оружие, свитки заклинаний или алхимию, естественно, купить никто не даст, но всякие мелочи, делающие невольную жизнь чуточку легче, покупать не запрещалось. Вот и ещё один способ ускорить набор необходимой мне суммы. Нужно не просто побеждать, а устраивать шоу. Это умение ценится в любом мире.

К вечеру арена начала заполняться. Сверху доносился топот тысяч ног, и уже через двадцать минут меня вызвали на первый бой. Новички выступают первыми. Обычно это самые скучные бои. Их начинают при полупустых трибунах, оставляя самое интересное на потом. Намного позже, когда адреналин от увиденных схваток начнет закипать в венах орков, когда тысячи глоток будут сорваны от криков, выйдут прославленные бойцы, чтобы сразиться с самыми опасными из пойманных монстров и между собой.

Я стоял перед опущенной решеткой и ждал сигнал к началу схватки. Своего противника я не видел. Был слышен

только гул толпы. Пока ещё тихий, но уже нетерпеливый. Всё больше голосов призывали начинать и не заставляя доблестных орков ждать. И вот, наконец, решетка передо мной пошла вверх, открывая проход. Выйдя на песок арены, не удержался, наклонившись, поднял горсть песка и растер его между ладонями. Каюсь, подсмотрел этот финт в одном старинном фильме о Древнем Риме. Там гладиатор проделывал это перед выходом на арену. Каждый раз, когда мы с дедом пересматривали его, у меня бежали мурашки по всему телу. И тут раздался приветственный рев толпы. Хм, странно, неужели неизвестного человека приветствуют столь радостно? Нет, эти овации и крики поддержки были адресованы не мне, а моему противнику. Я поднял глаза и опешил. Это вообще орк? По габаритам больше похож на молодого тролля. На меня, с неумолимостью айсберга, надвигалась гора мышц, по недоразумению подписанная системой как Рыгдур воин 54 уровня. Орк улыбался и потирал сбитые костяшки пальцев. На какое-то время я почувствовал себя очень маленьким. Но наваждение прошло, и я встал в боевую стойку, приготовившись к драке.

Пробуждение было не из приятных. Под дружное ржание моих сокамерников я схватился за лицо и нащупал смачную опухоль под левым глазом. Переведя взгляд на лог прошедшего боя, узнал, что Рыгдур гонял меня по арене всего пять минут, а напоследок отправил на перерождение эффектным ударом в глаз, наградив часовой калечащей травмой.

Кларенц кинул кому-то из кентавров монетку со словами:

– Держи, я переоценил человека.

– Да что вообще происходит? – начал закипать я.

– Не злись, Кирик, так бывает со всеми, кто первый раз выходит на арену. Так сказать, цеховое, боевое крещение. А ставки делаются на наличие фирменного фингала Рыгдура. Мне вот не повезло, я думал, что ты сможешь увернуться.

– И что, все вы в первый раз дрались с этим громилой?

– Да, – подтвердил кентавр, – и все мы проиграли. За всё время этого орка смог победить лишь Гург. Не держи зла, что тебя никто не предупредил, традиция. – Ярость, начавшая было закипать во мне, ушла. В любом коллективе есть свои приколы и традиции, даже в рабском. – А теперь извини, нам пора готовиться к нашим схваткам.

– Удачи, – проговорил я вслед уходящим гладиаторам.

– Не надо желать удачи, человек, здесь её нет, нам осталось лишь мастерство, – обернувшись, обронил странную фразу кентавр и удалился готовиться. Оставшись один, обошел всю камеру, подобрав пару десятков окаменевших кусков глины, легко разрушающихся от соприкосновения с твёрдой поверхностью. В каждый внедрил руну огня и закачал по 30 единиц маны, оставив лишь минимальный резерв, чтобы в случае необходимости развести вечером костер. Готовые шумовые артефакты с легкостью поместились в инвентарь, исчезая из поля зрения. На этот счёт я испытывал беспокойство, но игровая условность сработала как надо. Каж-

дый камень занял отдельную ячейку. Плохо, у меня всего 50 слотов, большой запас не сделаешь, а нужно суметь уместить в него ещё кучу разных полезных мелочей для реализации моего плана.

Больше не найдя в камере ничего полезного, я уселся у дальней стены и погрузился в конструктор. Для успешного завершения квеста мне нужно разобраться и изменить плетение чуждой мне стихии, но проблема заключается в том, что нужное мне плетение – второго ранга, а столь сложную работу мне проделывать ещё не приходилось. Включив ауру профессионала, приступил к работе. Особых успехов не добился, постоянно отвлекали возвращающиеся, побитые гладиаторы. Далеко не все смогли выиграть свои первые поединки. Ладно, времени у меня предостаточно, должен успеть.

К полуночи в камеру вернулись все, за исключением одного кентавра. Как объяснил Кларенц, любой орк, даже уже заслуживший титул воина, может подать заявку на участие в боях. Это право – один из законов этого народа. Орк, привыкший убивать, в отличие от обученного гладиатора, не сдерживает удар. Если рабы стараются без нужды не калечить и не убивать своих противников, то цель воинов обратная. Они приходят на арену, чтобы удовлетворить свою жажду убийства разумных. Если менталитет орков скопирован ИИ со Старшего народа, то меня удивляет, как эта раса не поработила всех. Наверное, причина есть, люди могут быть

не менее кровожадные, и у нас больше численность. Косвенные подтверждения этого мы получили во время разговора на станции. Да и вообще, существует куча примеров в истории, что народ под угрозой внешнего, опасного врага превращается в монолитное общество, мобилизует все силы и дает жесткий отпор. По-видимому, это и произошло с нашими Старшими представителями. Они выгрызли зубами своё право на существование. Как жаль, что их отношение к нам настолько пренебрежительное, мы могли стать надёжными союзниками.

Следующим вечером, уже более подготовленным, я снова стоял перед закрытой решёткой и ждал начала поединка, слушая нарастающий гул толпы. В этот раз у меня заготовлен сюрприз для моего оппонента. Вчера я выяснил у Кларенца, что на арене есть только одно правило – нельзя добивать лежачего, значит, я спокойно могу пользоваться магией. На это и буду делать ставку. Эх, как жаль, что на магической сети заклинания держатся всего два часа, как было бы удобно перед полуночью потратить запас маны на пару заклинаний, а к утру шкала опять полная. Интересно, а сколько стоит хотя бы минимальный накопитель, тогда можно будет делать запас и тратить его по мере надобности. Надо будет прошерстить рынок, когда будет возможность. По словам кентавра, следующий поход на рынок будет только через три недели.

Решётка пошла вверх, открывая мне проход на арену. В центре уже стоит молодой орк, посматривая на меня с пре-

восходством. Он уверен в своих силах, орков с самого детства учат драться. Из одежды на нас только короткие шорты. Бойцы в равных условиях, если не брать в расчёт, что система выдает у него 1500 хп, против моих 600. Тут уж против класса не попрёшь, у воина, в зависимости от специализации, конечно, на каждом уровне идёт прибавка к телосложению, силе или выносливости.

Прозвучал гонг, сигнализирующий о начале боя. Орк сорвался с места, он быстр, даже очень быстр. Молодость и сила – его преимущества. Мы закружились в боевом танце, я уклонялся от его атак с большим трудом. Все же несколько месяцев тренировок, хоть и в игровом мире, где усвоение информации идёт на порядок быстрее, не заменит годы практики. Мы обменялись ударами, пропустив боковой хук в челюсть, потерял 120хп. Но успел провести двойку по корпусу и апперкот, сняв с противника 300 очков жизни. Улыбка слетела с его губ, мои удары его неприятно удивили. То ли ещё будет. Улучив момент, сделал движение рукой, как будто достаю что-то из кармана. В руке появилась моя заготовка. Не теряя времени, бросил камень в лицо противнику. Не ожидая ничего подобного, орк не успел среагировать, и артефакт разбился о левую щеку. Помимо удвоенного урона, прозвучал громкий хлопок, оглушая противника. Не думаю, что он донесся до ушей зрителей, шум на трибунах стоит невероятный. Оглушённый противник мотает головой, не понимая, что произошло. Подскочив, обрушил на дезориентиро-

ванного и вяло сопротивляющегося орка серию ударов, которая закончилась нокаутом. Отошел, руки не опускаю, звучит гонг. Только тогда позволяю себе расслабиться и замечаю, какая стоит тишина.

– Прогресс задания 1/1000 золотых, – выдала система. В полной тишине я вернулся к решётке, из-за которой появился, и зашел в подтрибунное помещение. Да, похоже, орки не привыкли, что человек может оказаться неплохим бойцом. Пора ломать стереотип.

Глава 5 Анта

С мобом в этот день я справиться не смог, против меня выпустили высокоуровневую тварь, которая довольно быстро меня убила. Да и вообще, за первые две недели боев я добирался до третьего тура всего два раза, победив лишь однажды. Не помогало даже умение предвидение. Как оказалось, срабатывало оно далеко не всегда и максимум три раза за бой. Может, по мере прокачки количество применений возрастёт, но пока всё ограничивается тремя успешными уходами от атаки, что уже немало. Уж очень сильно я привык к использованию магии во время боя. И, чтобы перестроиться, мне потребовалось время. Мои победы перестали удивлять зрителей, и после особенно эффектных боёв маленький гоблинёнок, отвечающий за сбор монет, начал приносить мне немного меди и серебра. Каждая победа увеличивала авторитет на +1, а победа в финальной схватке принесла мне +2 к авторитету и +1 к репутации с орками.

Как-то утром к клетке подошел тренер и скомандовал:
– Человек, на выход.

Заинтригованный необычным началом дня я проследовал за орком. Он привёл меня к казарме, которая находилась возле замка. Переговорил с одним из охранников, получил мешочек. К прогрессу задания прибавилось сразу 20 золотых. Ага, значит, сегодня мне предстоит разбираться с

разломом, отлично, нужно постараться добыть необходимые для моего плана ингредиенты. Главное, чтобы хватило ма- ны. Мне выдали два кинжала, ботинки, наголенники, легкую металлическую кирасу и наручи. Все довольно посредствен- ное, но каждая вещь давала прибавку к двум характери- стикам, и в сумме набралось +20 к силе, +30 к телосложению, +5 к ловкости и +25 к выносливости. Также комплект значи- тельно повышал защиту.

Полностью облаченного, меня провели внутрь замка. Оркский вариант укреплений мало чем отличался от сво- их аналогов в человеческих землях. Мощная стена с мно- жеством башен, стандартные внутриворота постройки. Большой стационарный портал, возле которого расположил- ся небольшой отряд воинов во главе с шаманом. На вои- нах хорошая экипировка, защищены практически все участ- ки тела. Чтобы проклятым было труднее заразить бойцов, догадался я. Ждали только меня. Первыми прошли воины, а потом шаман, взяв меня под руку, вступил в портал. Пе- ред глазами открылось меню с названием мест, куда возмож- но совершить перемещение. К сожалению, напротив каждой строчки горела красная надпись – недоступно. Орк сделал выбор за меня, и уже через несколько мгновений мы оказа- лись в открытом поле. В паре километров от нас виднелась одиноко стоящая, не очень высокая гора. К ней уже напра- вился отряд воинов, туда же выдвинулись и мы.

– Твоя задача, раб, – брезгливо скривив губы, начал ша-

ман, – стоять в сторонке и выполнять приказы, в бой без команды не вступать.

Ответ ему не требовался, он отвернулся и пошёл дальше. Так, задача усложняется, мне позарез нужен магический порошок, лучше необычного качества. Это основной компонент краски, и чем она будет лучше, тем больше шанс успешно перенести нужное мне плетение на пергамент. Не имея возможности вступить в бой, не получится незаметно применить огненное очищение. Хотя пока шаман идёт впереди и не обращает на меня внимания, я быстренько сплёл узор заклинания и мысленным усилием закрепил его на магической сети. Орк что-то заподозрил и, обернувшись, подозрительно посмотрел на меня, но, ничего не заметив, пошел дальше. Прделав эту же манипуляцию ещё раз, я остался с третью от доступного мне запаса маны. Заклинание на третьем уровне стало требовать по 200 единиц для применения. Но своего я добился, теперь смогу незаметно повесить на моба очищение, и после его гибели собрать необходимый ингредиент. Мало ли почему монстр сгорит после смерти, главное – сделать глаза покруглее, мол, сам в шоке от происходящего. И желательно использовать заклинание на необычном мобе, так ингредиент будет лучше качеством.

Когда мы подошли ближе, я понял, что то, что издали казалось мне горой, таковой не являлось. Нет, чисто теоритически гигантский муравейник можно назвать горой, но это будет неправильно. Бойцы орков уже расчистили вход и

ждали нас. Мобов было не очень много, значит, инст регулярно чистят, не давая размножиться и разбрестись обитающим там монстрам. Взглянув на труп муравья, я поежился. Не люблю насекомых, а таких здоровых особенно. Моб был около метра в высоту и два в длину. Голова заканчивалась мощными жвалами, которые с легкостью смогли бы перекусить как минимум руку, а, скорее всего, и бедренную кость. Подойдя к туше, попробовал собрать лут. Очередной облом и защита от халявы. Высветилось сообщение, что я не участвовал в убийстве и не имею права на лут. Что же, у меня ещё будет шанс взять своё.

Пятёрка орков зашла в небольшой тоннель, далее пошли мы с шаманом, и последними шли ещё три орка, так сказать, группа прикрытия. Продвигались быстро, попадающиеся мобы были от 50 до 65 уровня и не были проблемой для слаженной пятерки воинов. Шаман вступал в бой, только когда мы входили в большую комнату, где муравьи могли окружить группу. Когда он начал колдовать, я в очередной раз попытался переключиться на магическое зрение и подсмотреть плетение, уж в инстансе-то нет такой сильной защиты духов. На несколько секунд я увидел плетение, но от шамана в мою сторону устремился дух, напоминающий приведения, с которыми мы сражались на кладбище. Он за несколько мгновений преодолел разделяющее нас расстояние и врезался мне в голову. Удар получился материальный, и меня кинуло на землю.

– Не подглядывать, – рявкнул маг и продолжил бой. Ага, подглядишь тут, этот дух навесил на меня дебафф – ментальное оглушение, час магическое зрение будет недоступно. В одной из таких комнат оказалась тройка необычных мобов, у них были крылья, и отвлекшиеся орки не заметили, как я наложил огненное очищение на одного из них. Когда его начали бить орки, я постарался оказаться как можно ближе и после смерти успел собрать магический порошок необычного качества. После того как моб сгорел после смерти, шаман подозрительно на меня уставился, но я сделал невинные глаза оленёнка, и он отвернулся. Скорее всего, шаман понял, что я причастен к произошедшему, он не может не знать, что я маг, но доказательств у него нет. В инвентарь ко мне он залезть не может.

С каждым новым метром нам стало попадаться всё больше проклятых монстров, и шаман, наконец, разрешил принять участие в сражениях. Он приказал отвлекать на себя внимание опасных для нпс мобов, а орки наносили урон. Более активное участие в событиях понравилось мне гораздо больше, кровь разогрелась от постоянно подстерегающей опасности. Рефлексы обострились до предела. Я набрасывался на мобов как изголодавшийся зверь, бил и уклонялся, не обращая внимания на мелкие раны. Тем более что шаман поставил регенерирующий тотем и периодически, по мере надобности, восполнял моё здоровье. Мне даже повысили репутацию с орками на +5, так впечатлились воины моей

жаждой битвы. Опыт начал медленно, но неуклонно ползти вверх. Один процент от побед на арене – это хорошо, но бой на арене заканчивается довольно быстро, а я изголодался по многочасовому изнурительному фарму. Так, чтобы чувствовалась каждая натруженная мышца, чтобы пот заливал глаза, чтобы бодрость уходила в ноль.

Через час такого непрерывного сражения мне повезло ещё больше. Мы наткнулись на редкого проклятого моба в окружении большой свиты. Это было что-то вроде мини босса, охраняющего проход. Пока все орки отвлеклись на миньонов, я использовал второе заготовленное заклинание, тем более что срок его максимального нахождения на магической сети подходил к концу. Бой дался тяжело, я не могу выдавать большой урон и концентрировать агро моба на себе, я не танк. Он часто срывался и переключался на орков, но ранить никого так и не смог. Воины степи изумительно владеют своим телом. С малых лет изучающие воинское искусство бойцы филигранно рассчитывают каждый свой шаг и не подставляются под удары. Они знают – малейшая ошибка, минимальная царапина приведет к мучительному перерождению и смерти от руки своего собрата. Такое сегодня уже было, один боец подставился и был заражён проклятьем.

Я показал орку знак, он понял меня и выставил вперёд колено. Разбежавшись, я оттолкнулся от ноги воина и, взлетев вверх, воткнул оба своих кинжала-меча в глаза муравью-переростку. Прошла смертельная атака, и моб, наконец, зава-

лился. К моему удивлению, он не сторел, а остался лежать на утоптанной земле пола. Пока орки переводили дух, я дотронулся до туши и в окне лута увидел три предмета. Отлично, значит, я нанёс достаточно много урона, чтобы система дала мне возможность забрать часть добычи. Сгрёб кольцо, подсвеченное оранжевым цветом, магический порошок редкого качества и очищенную пыль в инвентарь. Вот это да, редкий порошок, повезло, Аколь говорил, что шанс выпадения не очень высок, из него получится отличная краска. Это существенно повысит шанс удачного переноса заклинания на пергамент. И ещё, теперь я смогу сделать противоядие, в определённых условиях это может оказаться очень полезно.

– А ты ничего, человек, – пробасил один из клыкастых воинов и стукнул меня по плечу, выбив из моей скромной, на его фоне, тушки пару хитов жизни. Я ничего не ответил. Основную цель сегодняшнего похода я уже выполнил – добыл необходимый мне ингредиент. Но рейд продолжился, мы пробивались к самому центру муравейника. Насколько я успел понять, тотем у орков уже был, и нам нужно просто дойти до определённого участка, где располагается непреодолимая завеса, через которую могут проходить только игроки.

По мере продвижения мобы становились всё сильнее. Я уже с трудом мог пробить их панцирь, превратившийся в надежную и прочную броню. Орки не знали усталости, я удивлялся, почему они не собрали большую группу, а пошли та-

ким малым числом в опасный инстанс. Не удержавшись, я задал этот вопрос Гразу, воину, который сказал, что я ничего, на небольшом привале.

– Это стандартная группа по зачистке таких мест. Если отряд хорошо сплочен, то проблем не возникает. Для нас это как прогулка. То, что случилось сегодня, – редкость, паренёк был новичком, теперь его душа переродится в более искусном воине, – вот что ответил мне Граз. Орки вообще очень просто относились к смерти. Если умер, значит, был недостаточно умелым и в следующей жизни будет сильнее. С телами поступали ещё проще. Шаман проводил небольшой ритуал, и павший боец превращался в прах. Всё, никаких слез у гроба и долгих прощаний. В обществе, культивирующем силу и мастерство воинского искусства, всё достаточно просто.

Через десять минут наш поход продолжился. Мы вышли на финишную прямую. Последовала череда ожесточённых сражений с элитными мобами. Полутораметровые муравьи, закованные в блестящие доспехи, вызывали уважение. Их передние лапы также блестели металлом. Найти место, в которое можно поразить этих тварей, оказалось непросто. Попадание в защищённую часть срезало практически весь урон. Повозиться пришлось довольно долго. Я крутился как уж на сковородке, пытаюсь минимизировать урон. Моё снаряжение было, откровенно говоря, паршивое, что я и высказал оркам после получасового сражения. После боя сталь кинжалов, качество которой оставляло желать лучшего, по-

крылась множеством зазубрин от соприкосновения с защитой мобов. А прочность снизилась до опасного минимума. Долго они не продержатся.

– Ты доказал свою пользу, раб, в следующий раз получишь более качественное снаряжение, – бросил шаман на ходу. Как меня уже достало такое обращение. Что-то ИИ, управляющий нпс, переигрывает. Или таким отношением он показывает мнение Старших о человечестве? Как же мне хочется, чтобы нам дали спокойно развиваться, а потом встретиться с этими хозяевами мира, возомнившими себя творцами. Пусть у нас изменён генотип, но от этого мы не перестаём быть разумными, можем чувствовать, любить, ненавидеть. Кто дал им право вершить наши судьбы? Так, стоп Кирилл, такие мысли не доведут до хорошего. Бороться, цепляться зубами за жизнь. Я верю, что когда-нибудь мы ещё встретимся, надеюсь, к этому времени мы будем готовы.

Финальным боссом оказалась огромная муравьиная матка, не меньше четырех метров в высоту, с длинным, белесоватым, червеобразным утолщением сзади. Если я правильно понял, то именно оттуда должны рождаться новые мобы. Защищал её отряд из двадцати элитных, проклятых бойцов. Пять из них были летающими. Началось всё достаточно неплохо, орки были выше уровнем, а шаман перестал экономить силы и вступил в бой по-настоящему. Боевая магия срывалась из его рук и наносила чудовищный урон. Почему же он не использовал свои возможности раньше? Ответ на

этот вопрос я получил намного позже. Оказалось, что это делалось специально. На таких инстансах орки проводили отбраковку слабых особей. Орки, прошедшие боевое крещение подземельем, считались лучшими. В более сложных локациях проводился экзамен на звание воина.

Когда у босса осталось всего два защитника, матка дико заверещала, изо всех щелей повалили мобы. Они были маленькие, без защиты, но их было очень много.

– А с тобой интересно, бессмертный, – прорычал Граз, – раньше такого не было. Больше он ничего сказать не успел, мобы захлестнули нас, не помогали даже массовые атаки шамана, их было слишком много. Моё тело кусало множество челюстей, царапали десятки лап, но поставленный шаманом лечебный тотем и периодически кастуемое им заклинание массового хила спасали группу от вайпа. Через пять минут с мелочью было покончено, оркам повезло, что в основной своей массе это были обычные, не проклятые мобы, иначе от отряда не осталось бы и следа, кроме меня, естественно.

Окружив практически беспомощную матку, мы уже приготовились к лёгкой победе, как она снова пронзительно заверещала. На этот раз никто ей на помощь не пришел. Она отделилась от мобородного органа и вступила в бой. От этого Граз пришел в ещё больший восторг. Раньше она просто пищала и даже не думала сопротивляться. Когда в группе есть бессмертный, игровые механизмы, которым подчиняются мобы, начинают работать по-другому.

– Анта, королева муравьёв. Проклятое существо. Рейд босс. Уровень 65. Жизнь: 1000000. Физическая защита 200. Магическая защита 0. Умения 3. Пронзительный крик, призыв миньонов, смертельный укол.

Вот такое сообщение выдала система. Миллион хп, как же долго нам придется её кромсать? Орки восторженно заревели и кинулись в бой. Происходящее им явно нравилось. Маньяки бросаются на смертельно опасного противника с затуманенными боевым безумием глазами. Что тут началось, от Анты в разные стороны полетели клочки плоти. Орки буквально разделявали её на мелкие кусочки. И при этом успевали уворачиваться от ответных атак. Делали они это с трудом, но делали. Большинство ударов босса уходили в пустоту. А те, от которых не успевали уклониться, принимала на себя защита. Я поспешил в бой, иначе всё веселье пройдёт мимо меня, неужели я стал таким же маньяком, как они?

Когда здоровье босса упало на 10%, Анта использовала пронзительный крик. Шаман моментально снял оглушающий дебафф с группы, и мы продолжили бой. Этот крик повторялся на каждой круглой цифре здоровья босса. И после него она немного ускорялась. Орки уже не успевали уклоняться от атак. Их здоровье начало уменьшаться, но, как ни странно, ранения не приводили к заражению проклятием. Почему так происходит, я пока не понял, в описании же сказано, что моб проклятый. Возможно, подключились игровые алгоритмы, нереально убить босса с миллионом хп и ни ра-

зу не получить ранение. На 50% Анта снова призвала толпу мелких муравьёв. На этот раз отбиться было гораздо сложнее. Как же мне не хватает огненного кольца и огнешаров. Приходится всё делать вручную. Оружие крушит мобов с невероятной скоростью, на защиту времени нет, да и в такой толпе уклониться от всех атак невозможно. Шаман начал подготовку какого-то особо мощного заклинания. Не задумываясь, переключился на магическое зрение, дебафф прошёл, а магу не до меня. Передо мной появилось сложное многосоставное плетение, которое шаман ещё не успел закончить. Всмотриваюсь в мельчайшие детали и запоминаю, а руки в это время продолжают истребление мобов. Орк закончил плетение, и воздух возле него стал уплотняться. В этот момент пришло сообщение от системы, но читать его некогда, я поспешно отключил магическое зрение, пока шаман не заметил.

Возле мага формировался дух, все больше наливаясь красками, через несколько секунд фигура огромного трехметрового воина, закованного в полный латный доспех и с огромным двуручным мечом, материализовалась. Призрачный оркский воитель ринулся к Анте, сметая на своём пути мелких противников. Его мощь впечатляла, а удары сыпались один за другим. Как можно орудовать огромным мечом с такой скоростью, я не понимал. Здоровье босса начало скачкообразно снижаться. Мы добились миньонов и подключились к избиению босса. Когда здоровье упало до 10%, Ан-

та задрожала всем телом, её движения размазались, настолько она ускорилась, и в следующий миг в грудь Гряза врезалась ставшая чёрной хитиновая, заострённая лапа насекомого, пробив нагрудник орка. От места ранения во все стороны тут же поползли черные полосы. Проклятье начало распространяться по венам. Чёрт, мне нравится этот орк.

– Шаман, зелье здоровья! – он попытался возразить, но я его перебил. – БЫСТРО.

Что-то в моём взгляде заставило его послушаться. Он достал пузырёк и перекинул его мне. Быстро всыпал очищенную пыль в зелье, подбежал к орку и влил ему в рот противоядие. Чернота мгновенно исчезла, и в этот миг наступила тишина. Анта, наконец, была убита. Граз пошевелился, открыл глаза и с удивлением уставился на пробитый доспех.

– Ну, спасибо тебе, парень. Думал, что уже всё, каюк мне пришёл.

– Репутация с Гразом +250, текущая репутация – нейтральная 0/10. Репутация с орками + 50, текущая репутация ненависть 395/500. Авторитет с орками +20, текущий авторитет -170/500.

– Так значит, вот какое заклинание ты применил. Внеранговое?

Я кивнул.

– Будешь отдавать нам все противоядия, – безапелляционно проговорил шаман. Улыбнувшись, покачал головой и проговорил.

– Нет, шаман, так не пойдёт. Во-первых, ты в курсе, что внеранговые заклинания просто так не даруются, есть определённые правила использования. Во-вторых, вы просто взяли меня в аренду, хотите противоядия? Пожалуйста, только придется заплатить. Моя цена – 50 золотых за штуку. И накопитель маны, чем больше, тем лучше. Для каста заклинания требуется много магической энергии, а свои запасы с некоторых пор ограничены, – я постучал по браслетам.

– Да как ты смеешь ставить условия, жалкий раб! – не на шутку взбесился шаман. – Будешь делать, что тебе сказано. Думаешь, мы не сможем залезть в твой пространственный карман?

Он подошел ко мне и начал плести какой-то узор. Чёрт, он не должен увидеть магический порошок и мои заготовки.

– Огонёк, выручай. Знаю, тебе трудно пробиться через защиту духов, но сейчас их тут мало, постарайся, братишка.

– Хорошо, брат, – раздался тонкий голосок, как будто откуда-то издалека. Мой стихийный помощник так и не смог материализоваться, но сообщение системы меня порадовало:

– Ваш стихийный помощник получил новое умение – защита инвентаря. Неигровой персонаж больше не может получить доступ к вашим вещам. Шанс успешной кражи игроком снижен на 50%.

Орк закончил заклинание и сделал движение, как будто пытаюсь нашарить что-то в невидимой сумке. Вспышка огня,

и шаман отдёргивает обожженную руку. Неудача взбесила его ещё сильнее. Он ненавидяще зыркнул на меня, его руки моментально сплели простой узор. В грудь прилетел страшный по силе удар и отбросил меня на несколько метров. Козлина знал, куда бить, попал прямо в солнечное сплетение. Валяясь на земле и лова ртом воздух, пытаюсь сделать вдох, я услышал приближающиеся шаги. Новый удар пришелся в спину, вбивая моё тело в землю. Перед глазами поплыли кровавые круги. Нет, я так просто не сдамся. Сложил руку в ослепляющем жесте и направил в сторону, где по прикидкам находился шаман. Ярчайшая огненная вспышка, и я тут же вскакиваю, нанося ослеплённому противнику сокрушительный удар в челюсть. Крит отправляет шамана на пятую точку, даже прошел легкий дебафф ошеломление. Удар мне поставили хорошо. Не понимая, что я делаю, пружинил вперёд.

– ДОВОЛЬНО, – ревет Граз. И встаёт между нами. – Шаман, ты не прав. Приказывать этому рабу ты не имеешь права, он не принадлежит тебе. А ты, человек, будешь наказан. На шамана нельзя поднимать руку. Можешь сцепиться с воином, но не с шаманом. Наказание тебе вынесет Гург. С ним и будем говорить по поводу противоядий. Закончили спор, нужно завершить задание.

Шаман поднялся, злобно поглядывая на меня и потирая челюсть.

– Я ещё с тобой разберусь, – прошипел маг, сплёвывая кровавую слюну.

– Жду с нетерпением, – не остался в долгу я.

К сожалению, пока мы устраивали разборки, лут с босса уже забрали, и мне не досталось ничего. После исчезновения туши Анты стало понятно, что часть её бывшего тела, отвечающая за воспроизведение новых особей, перекрывала собой проход. Он оказался коротким и вёл в большой зал, разделённый завесой пополам, точно так же, как в Проклятом утёсе. Шаман подошёл и вручил мне собранный тотем.

– Иди, делай то, ради чего тебя арендовали.

В его глазах бушевал огонь ненависти, но он справился со своими эмоциями и не стал продолжать ссору. Взяв тотем, я пересёк завесу. Всё произошло точно так же, как и в прошлый раз. Поставив тотем, выглядящий как уменьшенная копия Анты, на постамент, среди сотен отпечатков нашел человеческий и прикоснулся к нему.

– Внимание, тотем стабилизирован. (Второй уровень). Свойства тотема: +500 к жизни всем членам клана. Для активации тотема постройте в замке комнату с глобальной картой и поместите тотем в предназначенное ему место.

– Внимание, собрано тотемов 5/80. На территории людей 2/10. На территории орков 1/10, в свободных землях 1/10. Соберите 10 тотемов одной территории для получения дополнительной информации.

– Внимание, проклятым монстрам отрезан доступ к разлому на 10 дней.

Ого, клан не стоит на месте, Найт прислушалась и начала

зачищать разломы на свободных территориях. Ещё бы знать, когда откроется возможность построить эту комнату с глобальной картой. На 1+ уровне мы можем увидеть только те строения, которые необходимы для перехода на второй, и среди них нет такой комнаты. Значит, информация об этой комнате появится, как минимум когда замок возьмет второй уровень, а, возможно, и того позже. Осмотрев комнату, нашёл небольшой тайник. В нём было несколько драгоценных камней низкого качества. Отлично, вот и предметы для торга, думаю, на несколько золотых они потянут, и эта сумма позволит мне прикупить все необходимое. Спрятав тотем в инвентарь, оркам скажу, что он остался на постаменте, проверить они это теперь не смогут, мой инвентарь закрыт для нпс, я вышел к группе.

– Что ты так долго, по моим сведениям, все проходит достаточно быстро.

Ого, орки уже и разведку наладили, или в свободных землях они могут появляться открыто? Черт, тогда они могут быть в курсе, что тотем не остается на постаменте.

– Да забирай эту бесполезную штуковину себе, – понял, о чём я думаю, шаман, блин, когда же я научусь контролировать своё лицо? – Сколько времени не будет проклятых?

– Десять дней, – коротко ответил я.

– Отлично, Граз, у вашего клана есть десять дней на тренировку молодняка, следующая зачистка зоны в присутствии бессмертного будет стоить вам 200 золотых, до свида-

ния.

Шаман заводил руками, застучал в бубен и перед ним открылся портал.

– Вперёд, раб, – скомандовал он. Я сделал несколько шагов в сторону портала, а с рук шамана сорвалось заклинание, пробившее мне грудь. Темнота.

– Внимание, вы умерли, воскрешение через 10...9...

Вот же скотина шаманская, всё-таки не удержался от мелкой мести, ну ничего, дайте только время, память у меня хорошая.

Глава 6 Вторжение

Возродился я уже в камере под ареной. Народу было мало, вечерние бои в самом разгаре. Я устроился у дальней стены, нужно посмотреть, что мне написала система, когда я подсмотрел заклинание.

– Структура плетения сохранена.

Всё, больше никакой информации. Залез в конструктор и немного обалдел. Настолько сложная структура мне ещё не попадалась. Магия орков существенно отличалась от всего уже встреченного мной ранее. В этой структуре даже силовые узлы выглядят по-другому. Сходу разобраться в таком сложном плетении не получится. Надо подсмотреть что-нибудь простенькое и попытаться понять основные принципы. Ну и на сладкое – кольцо магического качества:

Название: Кольцо претендента.

Тип: Бижутерия.

Класс: Магический.

Качество: Отличное. Предмет сделан опытным ювелиром.

Прочность: 453/800.

Описание: Такие кольца выдают оркам, отличившимся во время обучения перед финальным испытанием.

Свойства:

Скорость физической атаки +5%

Скорость реакции +5%

Встроенное заклинание щит духа 1 ранга (отклоняет первую магическую атаку до 1000 хп).

+10 к выносливости

+10 к телосложению

+10 к силе

+15 к ловкости

+500 к жизни

Требования: 20 уровень. Для поддержания работоспособности заклинания требуется мана. Текущее количество 500/500

Цена: 10 золотых.

Так вот почему во время поединка с сыном вождя мои заклинания рикошетили. У него было аналогичное колечко, только немного мощнее. Что же, очень полезное приобретение, и как раз вписывается в мой план.

Мои размышления прервал скрип открывающейся клетки. Двое орков внесли тело Кларенца и бросили на пол. Кентавр был сильно покалечен, одна из четырех ног явно сломана, на теле виднеются следы от многочисленных порезов. Раны обильно кровоточат, лишая его последних крупиц жизни. Времени мало, быстрым пассом наколдовал костёр и начал нагревать один из своих кинжалов. Когда шаман убил меня, вся выданная экипировка осталась на персонаже. Когда остриё достаточно нагрелось, подошел к лежащему кентавру и сказал:

– Сейчас будет немного больно.

Я начал прижигать раны, это единственная мера остановки кровотечения, которая пришла в голову. Кентавр шипел, но терпел. Шкала его здоровья опасно приблизилась к нулю, но когда я прижѐг последнюю рану, дебафф кровотечения прошел и падение здоровья остановилось.

– Спасибо, человек, я обязан тебе жизнью. Судьба не дала мне с честью погибнуть на арене, а умереть в грязном рабском загоне я не хочу.

– Не благодари, Кларенц, сделал что мог. Кто это тебя так?

– Изгой, – мрачно проговорил кентавр.

– Кто это?

– Всё время забываю, что ты недавно здесь. Изгоями называют орков, лишившихся племени. Это самое страшное наказание для орка. Для них это хуже смерти. Изгоняют из племени и рода за особо тяжкое нарушение закона. Например, не уберѐг подопечных детей или не явился на поединок чести. Изгнанник лишается статуса воина, авторитет и репутация в глазах остальных орков падают на самое дно. На щеке выжигают крест – клеймо изгнанника – и вышвыривают за пределы родных земель. Изгнанники могут искупить свою вину и заслужить прощение.

– И как они это делают? – история меня заинтересовала.

– Кровью. Своей и чужой. На арене. Обычно изгнанники настолько озлоблены постоянным презрением, исходящим от своих соплеменников, что на арене превращаются в же-

стоких монстров, часто калечащих и убивающих противников. Чтобы вернуться в род, нужно выиграть не одну сотню поединков. Другого пути нет.

Мда, чего-то подобного я и ожидал. Культ силы, что поделаться. Всё крутится вокруг арены. И это играет мне на руку. Ещё один кусочек мозаики встал на своё место. План побега всё чётче формировался у меня в голове, обрастая всё новыми подробностями.

Решётка снова скрипнула, вошли Гург, двое тренеров и шаман.

– Сдай снаряжение, – отдал приказ шаман. Нехотя снимаю предметы экипировки.

– Шаман рассказал мне о твоих талантах. И о трудностях, связанных с внеранговыми заклинаниями. Какие условия поставил тебе хранитель?

Я задумался. Сказать правду? Солгать? Остановился на промежуточном варианте.

– Половину противоядий я обязан отдавать. Хранитель следит за выполнением.

Гург посмотрел на шамана.

– Он не врёт, но и не говорит всей правды.

Ну не говорить же, что я должен отдавать половину противоядий Валанде. Глаза Гурга начали бегать в разные стороны, похоже, он не хотел начинать торг в присутствии других орков, да и о наших договорённостях про 1000 золотых никто не знает. Шаман с нажимом посмотрел на Гурга. Всё-та-

ки маги в обществе орков стоят достаточно высоко в иерархической пирамиде. Я заметил, что способных к магии у зеленокожих мало, у людей и эльфов волшебники встречаются гораздо чаще. Связано ли это с культом силы? Возможно. Но я ещё слишком мало нахожусь в этом обществе, чтобы сделать какие-нибудь выводы.

– Шаман озвучил твои требования, – неуверенно начал Гург, его раздирали внутренние противоречия. Он не хотел упасть в грязь лицом перед высокопоставленным магом и не хотел портить договорённости со мной. Его всё устраивало, деньги шли в карман, а больше этому клыкастому предпринимателю ничего и не нужно. – Накопитель маны ты получишь, но заряжать его будут непосредственно перед рейдом, а по окончании опустошать. По поводу денег, это исключено. Деньги рабам не положены.

Говоря это, Гург украдкой подмигнул мне, из этого знака я сделал вывод, что о цене мы поговорим позже.

– Если не будешь отдавать каждое второе противоядие, твоя рабская жизнь сильно усложнится, – не встречая сопротивления с моей стороны, уже более уверенно продолжил орк. – А чтобы ты понимал, что мы можем с тобой сделать, вот твоё наказание за то, что ты поднял руку на шамана. Пяти минут для первого раза будет достаточно.

Последняя фраза была адресована магу. Он сделал несколько быстрых движений руками, и пришла боль. Она проникла в каждую клеточку тела. Я повалился на каменный

пол, не в силах даже закричать. Все мышцы свело судорогой, меня как будто резали на кусочки. По моим прикидкам это продолжалось вечность. Когда шаман снял наложенное заклинание, я, наконец, смог провалиться в блаженную тьму, в которой не было боли.

Пробуждение было не из приятных. Игровое тело потряхивало, на персонаже висел дебафф – немоть, и таймер показывал, что в таком состоянии я проведу еще почти два часа. Регенерация полностью остановилась, жизнь замерла на отметке 38 единиц. Я лежал на грубо сколоченной лавке, заменяющей рабам кровать. Рядом пристроился Кларенц. Выглядел он не намного лучше меня.

– Спасибо, что не бросил на полу, – еле выговаривая слова, произнёс я.

– Не стоит благодарности, человек, это меньшее, что я мог сделать.

Мы немного помолчали.

– Кто ты, Кирик? – неожиданно задал вопрос кентавр. – Внебранговые заклинания не даруются кому попало.

– Я лидер клана Стражи и барон королевства Мемория, – не стал скрывать я. Честно сказать, мне нравится этот кентавр. Твердый и негибачаемый, со своей чёткой жизненной позицией и моралью. – Получил задание от короля обжить долину Скорби, что находится южнее границы королевства. Когда пришли орки из клана Острый коготь и сын вождя вызвал меня на поединок, мы как раз укрепляли недавно осно-

ванный замок.

Кентавр надолго замолчал, обдумывая услышанное.

– У меня будет к тебе просьба, когда ты выберешься отсюда, найди моего отца и расскажи ему о моей судьбе.

– С чего ты взял, что я смогу вырваться?

– Перестань, ты можешь обмануть малограмотных надсмотрщиков, но провести принца не в силах, – последнюю фразу он произнес очень тихо, я едва расслышал сказанное. – От природы наша семья обладает высоким интеллектом и внимательностью. Стоит понаблюдать за тобой несколько дней, как становится ясно, у тебя есть какой-то план, и ты готовишь побег.

Мои догадки подтвердились. Уж больно грамотная и хорошо поставленная у него речь, без слов паразитов. Надпись над головой кентавра изменилась, появился титул – принц кентавров.

– Орки в курсе?

– Нет, я путешествовал инкогнито, под личиной офицера, даже сопровождающий меня отряд не знал истины. Я бы хотел...

Чего хотел Кларенц я так и не узнал. Он вдруг схватился за сердце, а перед моими глазами появились красные буквы текста глобального сообщения:

– Внимание, Кренингстат, последний город кентавров, пал. Земли кентавров объединяются с территорией гоблинов, теперь это царство тьмы.

– Внимание, начало континентального события – вторжение тьмы. Через три месяца армия тьмы начнёт поход на свободные земли, царство гномов и оркские степи. Все на защиту. За помощь в отражении нападения каждому игроку будут начисляться специальные очки доблести. Заработанные очки соответствующей территории можно будет обменять на деньги или материальные ценности.

Ага, значит, тьма пойдёт войной сразу на всех соседей. Я подскочил к кентавру, из его глаз текли слёзы, а на лице застыла гримаса ненависти.

– У нашего народа очень крепки семейные узы, – тихо начал говорить Кларенц. – Мы чувствуем, когда кто-то из нашей семьи испытывает боль, радуется или горюет. – Он помолчал несколько секунд и продолжил. – Только что оборвались линии жизни моего отца и младшего брата. Это может означать только одно. Враг захватил Кренингстат и убил или поработил всех защитников. У кентавров теперь нет своего дома, мы стали такими же изгоями, как гоблины.

Кларенц обречённо закрыл лицо руками. Гордый воин был сломлен.

– Ещё не всё потеряно. Да, враг силён и опасен, но мы будем сражаться с ним до конца.

– Ты не понимаешь, человек, мы слишком разные. Кентавр не может без дома. Сегодня каждый кентавр почувствовал, что наша цивилизация пала. Уже через год народ, лишенный смысла жизни, начнет деградировать. В итоге даже

если мир справится с угрозой, нам это не поможет, мы скажемся к полуживотному существованию.

– Значит, нужно просто не допустить этого, вождь всех кентавров, – я произнес эти слова четко, жестко, чтобы прекратить истерику и заставить его мозг работать. – Теперь ты отвечаешь за остатки своего народа.

Он оторвал руки от лица и сжал кулаки.

– Ты прав, Кирик, – он с трудом встал, подошел к небольшому ручейку, протекающему через наш загон, и вылил себе на голову несколько вёдер ледяной воды. Его взгляд прояснился, мозг начал усиленно искать варианты решения проблемы. Вот, это другое дело. Я не мешал ему думать, пусть сам придёт к мысли, подсказанной мне текстом задания. Хотя, немного узнав моральные принципы этой расы, я склоняюсь к мнению, что они не пойдут на вассалитет. Это равносильно признанию себя рабами.

– Ты сказал, что являешься владельцем необжитой долины. – Надо отдать ему должное, голова у кентавра работает хорошо. – Позволишь ли ты обосноваться в ваших лесах народу кентавров?

И такая надежда прозвучала в его вопросе.

– При условии, что мы заключим военный альянс. Долина кишит опасными мутировавшими животными. Где-то на территории спрятано поселение проклятых гоблинов, а наш ближайший сосед – клан Острый коготь. Вождь этого клана – мой кровник, и сделает всё, чтобы стереть нас с лица Лаэ-

ди. Мне нужен союзник, который умеет сражаться и лучше умрёт, чем отступит.

А что? Да, мне нужно оборонять свои границы, почему бы не сделать это силами нпс. Игрокам будет не очень интересно участвовать в скучных патрулях вдоль границы. Не для этого они приходят в волшебный мир. Мы максимально облегчим задачу неигровым персонажам, тот же Джокер сможет создать сигнальные маячки на деревьях, вдоль границы с орками, а патрули возьмут на себя кентавры. Уж со скоростью-то у них всё в порядке.

– По-другому и быть не может. Если владелец выделит нам лес, который кентавры смогут считать своим домом, то мы будем защищать его до последней капли крови. Я не допущу повторения сегодняшней трагедии. Когда я вырвусь из рабства и окажусь в выделенном тобой лесу, я запущу ритуал народного единения. Каждый свободный кентавр устремится на этот призыв. Скажи мне, барон Кирик, лидер клана Стражи, ты сможешь вызволить меня и других кентавров из рабства орков?

Вот спросил бы чего попроще.

– Я приложу к этому все усилия, но я собираюсь освободить не только кентавров, ты считаешь, что гоблины или люди должны остаться рабами? Они менее достойны нормальной жизни? – Кларенц заметно смутился. – Я понимаю, что горе и навалившаяся ответственность за судьбу своего народа затуманила тебе голову, но кентавры не единственные

невольники в этом городе. Готовы ли вы поддержать меня, когда придёт время?

– Да, мы с тобой, Кирик. Что нужно делать?

– Для начала нужно выжить. На арене максимальная бдительность, не смей умирать, понял? А не то узнаю заклинание поднятия мертвых, воскрешу, и будешь ходить бесчувственным зомби.

Похоже, моя шутка не была оценена по достоинству. Глаза кентавра подозрительно сузились.

– Ты имеешь что-то общее с некромантией? – настороженно, с опаской спросил он.

– Нет, это шутка из нашего мира, я уже понял, что она здесь не к месту, – Кларенц заметно расслабился. – Ты в курсе, что в плену у орков находится вождь гоблинов? Знаешь, где он?

Кентавр покачал головой.

– Ходили слухи, что верховного вождя гоблинов, тяжело раненого, вывезли из осаждённой столицы, но какова была его судьба, мне неизвестно.

Плохо, эта информация существенно облегчила бы мне жизнь.

– Значит так, план у меня действительно есть, но для его реализации нужно время, возможно, мне придётся исчезнуть на некоторое время, возможно, надолго, но я обязательно вернусь или пришлю весточку. Если к тебе подойдут и скажут: мы с тобой одной крови, ты и я, – знай, этот разум-

ный пришел от меня.

– Что за глупая кодовая фраза, у нас не одинаковая кровь, химический состав сильно отличается. . .

– Не важно, – перебил я кентавра, – это даже хорошо, что фраза глупая, меньше шансов, что кто-то её произнесёт случайно.

– Я тебя понял, что ещё?

– Постарайся предупредить как можно больше кентавров, возможно, придётся пробиваться с боем.

Других вариантов, как вывести толпу народа разных рас из хорошо охраняемого города, я пока не вижу. Я смогу незаметно вывести нескольких разумных, но для толпы моих талантов не хватит, надо ещё думать.

– Хорошо, Кирик, мы будем готовы.

На этом наш разговор закончился, в камеру возвращалось всё больше рабов, и шанс, что нас подслушают, увеличивался с каждой минутой. Открыв мигающее сообщение, увидел, что описание квеста изменилось: в случае освобождения верховных правителей рас, теперь я получал возможность создания военного союза, а не вассалитет. Так даже лучше, пусть народы будут наравне, не стоит никого ставить на более низкую ступень. Это может внести существенный раздор.

Я залез в конструктор и продолжил работу с заклинанием. Мне кажется, я начал понемногу понимать структуру плетения, и есть шанс, что вскоре я добьюсь успеха. Ингода прихо-

дилось отвлекаться на более простые плетения. Профессию надо прокачивать, и чем больше ошибок в структуре простых заклинаний я обнаружу и исправлю, тем легче будет потом работать с более сложными плетениями.

Меня не отвлекали до глубокой ночи. Когда зрители покинули арену, один из орков вновь открыл клетку и приказал мне следовать за ним. Похоже, пришла пора личных переговоров с Гургом. Я не ошибся. Меня провели в хорошо обставленный кабинет, за массивным столом сидел орк и нервно постукивал пальцем по дереву.

– Сядь, – приказал он, когда мой конвоир вышел, – умешь же ты доставлять неприятности. Ты хоть знаешь, кому врезал по лицу? – Я отрицательно помотал головой. – Это ученик верховного шамана столичного гарнизона – Рудграр. Скотина ещё та, он к тому же состоит в собственной безопасности вождя правящего клана и попил немало крови не только у рабов, но и у обычных орков. Стоит ему лишь на секунду показаться, что орк перешел границу закона, как его магическая рука сжимается на хребте провинившегося и начинает его сдавливать. Оправдаться удаётся немногим, а выйти чистым из помёта буйвола еще меньшему количеству орков. Ты понял, какого врага себе нажил?

– Понял, – коротко и спокойно ответил я. Его слова меня не удивили. Что-то такое я и предполагал. Уж больно свободно и властно вёл себя шаман во время рейда. И уж больно сильно нервничал Гург в его присутствии.

– Теперь по нашим делам, чтобы ты не ерепенился, буду списывать с твоего долга по 5 золотых за переданное противоядие.

Неплохо он цену сбил, в десять раз. Его, конечно, можно понять, Гургу придется меня отпустить, хоть ненадолго, но отпустить, а это риск. Ему нужно успеть получить максимальную выгоду, пока я добровольно сотрудничаю. После моей повторной поимки, по его мнению, выбить из меня послушание будет значительно сложнее. Хотя примени шаман ещё раз пыточное заклинание, могу не выдержать, уж слишком невыносимо терпеть сильнейшую боль.

– 10 золотых с долга и один золотой серебром на мелкие расходы, – не мог не поторговаться я.

– Ты сдурел? Шесть золотых с долга и по паре серебряшек лично в твой карман. И это моё последнее слово.

По его тону я понял, что торговаться дальше бесполезно.

– Хорошо, и ещё мне нужны зелья здоровья, очищенная пыль, которая остаётся после применения заклинания, добавляется в зелье.

– С этим проблем не будет. Накопитель получишь перед следующим рейдом. Он намечен через неделю. Свободен.

Эх, я рассчитывал, что мне выдадут накопитель уже сейчас, но ничего, дождемся следующей зачистки. Оказавшись в камере, я нажал кнопку выход. Пора немного отдохнуть от игры.

Дома меня ждал очередной сюрприз. Рядом с моей капсу-

лой стояла еще одна, а на кровати, сложив ноги в позе медитации, сидела Наташа и смотрела на меня. На ней были надежды короткая, облегающая грудь футболка и такие же короткие шорты. Её глаза полыхали яркой синевой, глядя на меня.

– Я решила принять твоё предложение, – нежно проговорила она, видя моё ошарашенное лицо. – Ты что не рад?

– Да, конечно, рад, очень! Просто не ожидал.

– Ну, тогда вылезай из этого гроба и обними свою девушку.

Ага, не успели начать жить вместе, как уже начали поступать приказы, подумал я и, улыбнувшись, легко выбрался из капсулы. Реальное тело слушалось так же хорошо, как и виртуальное. Исчезли все жировые отложения, лицо помолодело, на руках и ногах появился отчётливый рельеф мышц, а на животе всё чётче начали проявляться кубики пресса.

Через час довольные, чистые и весёлые мы спустились в гостиную, где меня ждал новый, не менее приятный сюрприз. За большим столом сидел брат, а вместе с ним ужинали Найт, Соник, Сэнсей, Спец и Корт. Тьфу, совсем с этой игрой сбрендил, начал называть людей их никами.

– Откуда вы здесь? – удивлённо успел спросить я, в то время как Соня и Влада сорвались с места и кинулись обниматься. Когда девичий прилив нежности закончился, я поздоровался с парнями.

– А ты давно выглядывал на улицу, Кир? – насмешливо спросил Лёха. – Постройку наших домов закончили, и сего-

дня мы празднуем новоселье.

Я перевёл взгляд на Наташу.

– И ты целый час молчала об этом?

– Я соскучилась, если бы ты узнал, что у нас гости, то сразу пошел бы вниз, – немного покраснев, сказала девушка. Все окружающие понимающе заулыбались, а я почувствовал себя так хорошо, как никогда раньше. Обнял и поцеловал Наташу. Как же мне повезло, что у меня есть такие друзья. За ужином болтали о ничего не значащих мелочах, а перешли к делу только насытившись.

– Я смотрю, наш кланлид не сидит без дела. Вот как ты умудрился пройти разлом, будучи в рабстве? – это неугомонная Влада.

– Да, на самом деле всё произошло довольно просто.

Я пересказал сегодняшней поход в логово Анты и все последующие события. Друзья прониклись. Мою идею заселить долину непесями поддержали единогласно. Осталось лишь придумать, как освободить как можно больше рабов и доставить их на нашу землю.

Новостей из королевства было много. Клан развивался, Влада уже почти уперлась в верхнюю границу максимального количества игроков. После запуска портала в Бессмевиле прокачиваться игрокам стало намного проще. Сложнее оказалось заработать себе камень возврата, чтобы экономить на перемещениях. Теперь игроки не были связаны одной областью и могли спокойно прокачиваться в соответствии с уров-

нем. Денежный ручеек потёк в казну, и Влада с Лёшей заказали у Рундара постройку гостиничного комплекса. Ну, это они так называли свою задумку. В реальности это будет большой постоялый двор, комнат на 50, и отдельно стоящее здание, в котором расположится ресторан или, если говорить по средневековому, – таверна. Гном уже приступил к постройке и обещал справиться за пару месяцев. И это еще быстро, заказов у его бригады море, график расписан на месяцы вперёд. Нам ещё повезло, что Рундар по-дружески принял наш заказ вне очереди, отодвинув кого-то на более позднее время. В этот раз гном выставил нам счёт по полной, и постройка влетела в копеечку, но оно того стоит, гостиница и ресторан со временем окупятся, а потом и начнут приносить немалую прибыль. Влада уже договорилась с нпс, из Пограничного, о найме на работу. В гостиницу нужны управляющий и горничные, в ресторан – повара и официантки. К моему изумлению, главным поваром станет Валентина, женщина, давшая мне приют в первый день игры. А что, хорошая идея, готовит она хорошо, да ещё и баффы от еды приличные.

В общем, из обжитых земель все новости хорошие. Члены клана активно изучают новые локации, встречают представителей других кланов, информация о мире пополняется. Всё больше игроков предпочитают влиться в основу клана. Леше с Владой пришлось даже назначить несколько игроков на должности своих помощников, они попросту не успевали заниматься логистикой разросшегося клана. Некоторым но-

вичкам не нравилось бегать по лесам и крушить мобов, они предпочитали мирное развитие. Альфа дала возможность повышать уровни и таким способом, в нашем клане появились игроки с мирными классами, не являющимися сотрудниками ВирМира. Они занимались мирным крафтом и добычей, некоторые хорошо разбирались в экономике и занимались закупками всего необходимого. Четвёртый участок, как и договаривались, поделили на зоны для разнообразного крафта, и любой член клана мог прийти и воспользоваться необходимым оборудованием.

Из замка новости также были сугубо положительные. Без агров добывать строительный камень и другие материалы стало немного проще. Все-таки простенькому управляющему ИИ мобов далеко до изощрённости человеческого мозга. Хоть мобы и становятся сильнее с каждым месяцем, но тактика противодействия была уже налажена, да и уровни игроков постепенно повышаются. На замковый портал по-прежнему не хватает некоторых редких минералов. Как оказалось, не все из них можно найти в свободной продаже в столице, да и пробираться через толпы высокоуровневых мобов Смоуку становилось всё сложнее. Чем больше разница между игроком и мобом, тем больше шанс обнаружения скрытника.

Используя нормальный по качеству камень, обнаруженный Ругдаром, сокланы начали потихоньку отвлекать управляющий кристалл на постройку личных домов. Под застрой-

ку отвели определённый участок замковой территории, его поделили на более мелкие и закрепили за каждым игроком. В свободное время игроки добывали ресурсы, ну или покупали необходимое у добытчиков и складировали на своем участке, а когда набиралось требуемое количество, управляющий кристалл за пару часов возводил типовой двухэтажный домик, я закупил несколько простых чертежей во время подготовки к рейду. Брат собирался премировать особенно активных игроков бесплатными ресурсами для строительства, но пока все добытые ресурсы уходили на нужды клана.

Самой значимой постройкой последних дней явилась башня – хранилище артефактов. Эта пристройка к главному донжону начиналась на уровне второго этажа и на 1+ уровне развития имела высоту всего пять метров. В неё можно поместить клановые артефакты первого уровня, которые дают прибавки к различным показателям. На данном этапе развития башни в неё можно загрузить пять артефактов. За время нашего пребывания в мертвых землях клану удалось выбить из боссов несколько клановых артефактов. Два из них были первого уровня и давали неплохое усиление. Первый увеличивал скорость строительства на 5%, а второй, редкого качества, прибавлял 10% к ёмкости каждого накопителя маны, находящегося на территории замка. Именно свойства второго артефакта и подтолкнули лидеров к строительству этой башни. Каждое новое строение отнимало энергию, а увеличить ёмкость главного накопителя мы сейчас не могли, так

же как и повысить уровень комнаты управления. Для перехода на 2+ уровень ей требовалась уйма разнообразных и, смею отметить, очень дорогих компонентов. Поэтому повышение энергоёмкости основного накопителя – очень важный пункт в развитии замка.

Приятно удивила новость о начале улучшения крепостной стены до 3+ уровня. Это максимально возможное улучшение на первом уровне замка. Любое строение не может превышать уровень замка более чем на два. Для этого выгребли весь запас добытого камня и метеоритного железа. Плюс ко всему для апгрейда требовалось добавить в сплав для арматуры некоторое количество других металлов, включая драгоценные. Но оно того стоило. Прочность стены возросла до 700000, и появилась возможность постройки второй магической башни. На ворота ресурсов не хватило, но их прикрывает первая построенная башня, и проломить её защиту ещё никому не удалось.

С исследованием инстанса дела обстоят немного хуже. Клану не удалось существенно углубиться, так как игроки столкнулись с жестким сопротивлением мобов. Порой атаки на продвигающийся отряд не прекращались по много часов, выматывая бойцов до предела. Хорошо защищённых мобов, по которым проходил лишь половинный физический урон, убивать сложно, дамага игроков не хватает. Для качественного прохождения локации нужны более высокий уровень и экипировка с хорошим показателем брони, а также мощ-

ная *пуха*¹. Но во всем есть светлая сторона, в очищенных ото мха коридорах инстанса обнаружили много месторождений драгоценных камней и металлов. Работникам *ВирМира* осталось лишь повысить уровень профессии, и мы сможем начать добычу золота, серебра и самоцветов. Пусть и не в промышленных объёмах, но это ценный ресурс, на который есть постоянный спрос. Те же слитки драгоценных металлов можно сдать на королевский монетный двор, цена достаточно хорошая, я узнавал.

В общем, когда я вместе с зевающей Наташей отправился в теперь уже нашу комнату, досыпать те несколько часов, положенных мне по условиям квеста, моё настроение было просто превосходным.

¹ *Пуха*, на игровом сленге это означает любое оружие (меч, лук, молот).

Глава 7 Закупки

Конечность трехметрового кузнечика отлетела в сторону, в уши ударил пронзительный стрёкот, непроизвольно попытался закрыть уши, забывая, что на моей голове надет шлем. Удары рукояток кинжалов о металл шлема отозвались новым звоном. Эта оплошность чуть не стоила мне проигранного боя. Кузнечик воспользовался моей заминкой и пошел в атаку. Оставшиеся конечности засверкали в опасной близости от моего тела. Пора заканчивать этот бой. Уклонившись от очередной атаки, стремительным рывком сблизился с мобом и вонзил оба кинжала в нежное брюхо насекомого. Уже заваливаясь, из последних сил, моб всё же умудрился поранить плечо своей заострённой конечностью. Поморщившись от боли, я поставил ногу на поверженного врага и вскинул руку с зажатым кинжалом вверх. Зрители отреагировали вяло. По лицам некоторых орков было понятно, что они с большим удовольствием понаблюдали бы, как насекомое нашинкует человека на мелкие кусочки. Да и плевать, я не нанимался развлекать толпу нпс. Нужно готовиться к финальному поединку.

За прошедшую неделю боёв я начал добираться до третьего тура значительно чаще. Рукопашные бои с молодыми орками проходили достаточно удачно. Скорость моих движений возрастала с каждым днём. Тренировки никто не отме-

нял. С мобами было сложнее. Иногда против меня выставляли сильных и быстрых тварей, справиться с которыми у меня не хватало навыков. Частично этот разрыв нивелировался магией, но запаса маны хватало лишь на несколько кастов, и даже в случае победы я безнадежно сливал следующий бой с опытным бойцом.

Сегодня я твёрдо решил победить своего противника. На поединок с кузнечиком я не потратил ни единицы маны и перед боем с вооружённым гладиатором оказался во всеоружии. В подтрибунных помещениях располагался большой арсенал. И перед каждым сражением гладиатор сам подбирал себе экипировку по вкусу. Ничего действительно стоящего там не было, в основной массе оружие и доспехи обычного качества, с незначительными прибавками к характеристикам, но сделаны достаточно умелым мастером, и прочность предметов оставалась на приличном уровне. Орки же выходили в собственной экипировке, которая была в разы лучше. Такой разницей в снаряжении частично объяснялись частые победы зеленокожих. Подготовка у большинства воинов отменная, и в сумме с хорошим оружием получался практически неубиваемый противник. Конечно, именно убить орка нереально, за каждым боем следит шаман и в случае необходимости вмешивается. Но противники рабов в третьем туре не всегда являются орками, чаще всего это бойцы других школ. Многие приезжают в главный стан из других городов, чтобы выставить своего гладиатора на бой.

За прошедшее время я освоился и подобрал для себя приемлемую экипировку. На голову шлем, хоть он и заметно снижал поле зрения, без него не обойтись. Удар в незащищённую голову практически всегда выбивал из меня крит, снося большую часть хп. Шлем я подобрал удобный, хорошо защищающий всю голову, с небольшими прорезями для глаз. Он прочно прилегал к голове и не сползал на глаза. Это очень важное обстоятельство, в первом бою с мобом я не придавал этому значения, и во время быстрых манёвров неудобная железяка сильно мешала, приходилось постоянно поправлять шлем рукой, отвлекаясь от моба. Думаю, не надо напоминать, чем закончился тот бой.

Далее наплечники, небольшие, недоходящие до локтя, защищают с внешней стороны руки и не сковывают движения. На предплечьях наручи. От идеи защитить себя нагрудником отказался сразу. Мне приходится часто кувыркатся, уходя от атак противника, а в жёстком металлическом нагруднике качественно выполнить эти приёмы не получалось. Единственное, надел перевязь с метательными ножами. Они надёжно закреплены и не выпадут, даже реши я устроить танцы на голове. На ногах защищены только бёдра, и только спереди и с боков. Любое ранение в бедро приводило к обильно кровоточащему дебаффу, быстро обнуляющему шкалу жизни. Тут всё как в реале, стоит повредить бедренную артерию, и практически гарантированно отправишься на тот свет. На ногах легкие и удобные ботинки из мягкой кожи.

Ждать своей очереди пришлось долго. В местном рейтинге я пока нахожусь в самом низу списка, поэтому меня выпускают одним из первых. В случае победы приходится долго ждать, когда выступят все остальные гладиаторы. Оказавшись на арене, я усмехнулся, передо мной стоял Гунар, охранник Осмунда. Серокожий гоблин находился в центре арены, ухмыляясь и поигрывая двумя ножами. Из-за спины торчала шипастая дубина. Когда подошёл ближе, до звука гонга успел услышать:

– Ну что, посмотрим, что ты умеешь, человек.

Прозвучал сигнал к началу поединка. Тут же почувствовал укол предвиденья. Перед глазами пролетела короткая картинка, из которой я узнал, что очень скоро в моей шее будет торчать один из ножей гоблина. Подумать, как такое возможно, ведь противник стоит передо мной, я не успел. На чистом рефлексе дёрнулся в сторону, начав выполнять боковой перекат. Глазами отметил, как Гунар бросил в меня нож, и перед летящим оружием открылся небольшой портал, сантиметров пять. Противник, обладающий магией, попался мне впервые. Как можно было догадаться, портал заканчивался за моей спиной, и если бы не своевременный манёвр, подсказанный предвиденьем, то на этом поединок бы и закончился.

Нож скрежетнул по наплечнику, оцарапав шею, и отлетел в сторону. Гоблин, не дожидаясь результатов первой атаки, отправил в полёт второй и последний, доступный ему, ост-

рый предмет. Предвиденье вновь подсказало мне, куда придётся удар, но сделать я уже практически ничего не успевал. Гунар целился в заднюю, незащищённую поверхность бедра. Попадание в эту область практически гарантировало ему победу. Но я всё же смог частично помешать его плану. Извернувшись в полёте, я подставил на пути левую руку. Нож воткнулся в предплечье, пронзая его насквозь. Хорошо, что не попал в кость, а то наверняка сломал бы.

Все эти события произошли за считанные секунды от начала схватки. Закончив перекат, мысленной командой отправил огненное копьё в набегающего гоблина с зажатой в руках дубиной. За время моего манёвра он успел сократить разделяющие нас десять метров вдвое. К моему глубочайшему удивлению, он успел среагировать на появившееся из ниоткуда заклинание. Сделав молниеносный скачок, он всё же не смог уклониться полностью, копьё оставило глубокий порез на правой ноге. Из него хлынула кровь, имеющая зеленоватый оттенок. От второго моего заклинания он увернуться не смог. Огненная цепь обвилась вокруг тела гоблина, сковав его руки и обжигая открытые участки кожи своим жаром. Раздался болезненный вскрик Гунара. Нужно заканчивать, не хочется его убивать. Отточённым движением выхватываю метательный нож и отправляю его в ногу гоблину, одновременно разрывая дистанцию и начиная каст огненной стрелы. В принципе должно хватить и ножа, но страховка не лишняя.

Я как в воду глядел. Гоблин материализует свой микропортал прямо внутри моей огненной цепи. Часть звеньев выпадает неподалеку, и цепь падает к его ногам. Гунар подставляет под летящий нож свою шипастую дубину и вместо ноги метательный снаряд вонзается в деревянную часть оружия гоблина. А вот отбить или уклониться от огненной стрелы он уже не успевает. Моё заклинание попадает в бедро серокожему бойцу, выжигая солидный кусок плоти. Рев трибун заглушает болезненный крик моего противника. По арене разносится гонг, распорядитель решил закончить бой, несмотря на то, что гоблин пытается ползти в мою сторону, намереваясь продолжить сражение.

Вскидываю вверх руки. Толпа орков ревет, магическое сражение пришлось им явно по вкусу. Только тут замечаю, что из левого предплечья по-прежнему торчит нож гоблина. Морщась, выдёргиваю его и кидаю в песок арены. Уходя под трибуны, замечаю, как гоблинёнок активно бежит по полю, собирая монеты. Это очень вовремя, думаю я, охранники как раз проговорились, что завтра будет поход на рынок.

Пока иду, просматриваю сообщение от системы, в котором говорится, что мой авторитет повысился ещё на два пункта и теперь равняется минус 150. Репутация повысилась аж на десять пунктов, и ненависть орков ко мне ещё немного уменьшилась. Подтрибунное помещение встретило меня долгожданной тишиной, повреждённая рука кровоточила. Подойдя к столу, на котором охранники размещают

предметы для оказания первой помощи, обработал рану и перевязал руку. Минут через двадцать от раны не останется и следа, регенерация сделает своё дело.

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.