

ЗАЗЕРКАЛЬЕ АЛЕКСЕЙ ОСАДЧУК

КНИГА #3

+50

ПУТЬ
ИЗГОЯ

Зазеркалье

Алексей Осадчук

Путь Изгоя

«Magic Dome Books»

2017

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

Осадчук А. В.

Путь Изгоя / А. В. Осадчук — «Magic Dome Books»,
2017 — (Зазеркалье)

Мир Зазеркалья пришел в движение. Еще совсем немного, и на карте произойдут кардинальные перестановки. Все готовятся к колонизации Ничейных земель. Сильнейшие кланы снаряжают отряды скаутов из лучших бойцов. Торопятся застолбить самые лакомые кусочки новых территорий. Цены на рынке ресурсов взлетели вверх, словно стайки испуганных голубей. Заключаются новые союзы, и возникают альянсы. Наемники улучшают доспехи и правят клинки. Скоро настанет их время. В Зазеркалье грянет война... Олег тоже готовится. Новая цель обозначена. Древний город энанов ждет его. Осталось дело за малым – стать сильнее...

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

© Осадчук А. В., 2017
© Magic Dome Books, 2017

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	14
Глава 3	21
Глава 4	28
Глава 5	35
Глава 6	43
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Алексей Осадчук

Путь Изгоя

Глава 1

– Внимание! Вы не авторизированы!

– Желаете пройти авторизацию?

Предупреждающая надпись налилась жгуче-огненным цветом. Ощущение, будто пытаюсь нажать на пресловутую кнопку запуска ядерной ракеты.

Ну, кнопка не кнопка, а за доступ к аккаунту некоторых игроков Зазеркалья кое-кто отдал бы многое.

Вот, кстати, еще одна важная особенность, указывающая на ущербность «Работяги». «Бронза» позволяет подключаться к персонажу прямо с компьютера, не ложась в модуль. Правда, доступен только «Личный кабинет»... Но и этот факт уже заставляет довольно потирать ладони.

Теперь можно спокойно проверить почту или те же скриншоты на флэш-накопитель перенести. Девчонки вон сколько раз уже просили Гаврюшу и Шалуна показать. Все никак руки не доходят.

Эх, жаль, нет доступа к аукциону... Все эти прелести открываются уже при покупке «Серебра» или «Золота». Придется работать с тем, что есть.

Виктория сдержала слово. Кредит получен. Деньги, к нашей великой радости, разлетелись по счетам японцев и немцев! Растущее сердце Кристи уже оплачено!

Помню тот момент, когда удостоверился в удачном переводе средств, словно стержень из тела вынули.

Света плакала... Давно ее такой не видел... Все эти годы сдерживалась. Крепилась. А в тот день эмоции просто захлестнули...

Жаль, не смог быть с ними рядом. Реабилитация, черт ее дери. После двадцати восьми дней лежания в модуле тело здорово ослабло.

Со зрением совсем беда. Первые два дня думал – ослеп окончательно. Но, на удивление, страха не было. Просто воспринимал, да и воспринимаю до сих пор, этот факт как-то отстраненно. Главное, дело сделано. А там уж разберемся... Тем более, к вечеру третьего дня уже смог любоваться закатом. Правда, в очках с более мощными линзами и сидя в инвалидном кресле, но игра стоила свеч!

Понимаю, еще ничего не закончено. Скажу больше – все только начинается. Кредит получил, теперь нужно быть в форме. Платить по счетам.

А сумма получилась знатная. Банкиры расщедрились – дали столько, сколько попросил. Ни много ни мало – четверть миллиона евро.

Большая часть пошла на лечение и содержание Кристи. Далее, сразу же рассчитался с банком Шантарского и закрыл там счет. К черту многолетнюю кредитную историю! Не хочу даже вспоминать об этом человеке.

Следующий пункт в графе «расходы» – «Бронзовый» аккаунт. Полсотни тысяч евро. Плюс пять тысяч за сохранение всех характеристик персонажа. Профессии, экипировка, уровни мастерства, репутации, раса, петы – все при мне.

Жаль, нельзя изменить имя. Такой услуги, увы, в Зазеркалье не предусмотрено. Родился Ольдом в этом мире – будь добр таковым оставаться.

Хочешь сменить расу? Да пожалуйста! Плати – и будет тебе счастье. Практически все можно сменить за определенную сумму. Но имя – ни-ни. Правда, в игре есть множество способов соблюсти анонимность на недолгий срок и опять же за приличные деньги.

Кстати, пять тысяч за сохранение характеристик – это еще со скидкой. Обычно другие игроки платят больше. Виктория вообще была «щедрой» на уступки в тот день. Сказала, мне повезло с процентной ставкой. Случись обратиться к ним полгода назад, все могло бы выйти намного дороже.

К слову, о процентах... Сошлись на одиннадцати годовых. Ну, как сошлись... Меня просто поставили в известность – меньше никак. Сказали, мол, и так навстречу идут.

Сумма внушительная. Удалось растянуть на десять лет. В месяц придется платить без малого три с половиной тысячи евро. Глеб был прав – кроме как в Зазеркалье мне таких денег не заработать.

Договор подмахнул не задумываясь. В итоге придется отдать больше четырехсот тысяч. Плевать! Главная цель достигнута. Кристина будет жить!

А с кредитом буду разбираться... Уже есть несколько мыслей...

Кстати, чуть не забыл... Страховка.

Перед подписанием договора о кредите пришлось застраховать свою жизнь и здоровье. Случись со мной что – банк получит свои денежки. Но Виктория с каменным лицом дала понять о крайней незаинтересованности в таком исходе. Посему следующий вход в игру состоится уже из нового, самого современного модуля и в комплексе, где за моим бранным телом будут присматривать несколько специалистов.

Все правильно. Сперва нужно закончить дело. А уж как справлюсь – так можно и дух испускать. Подозреваю – именно такой расклад их как раз и устроит. Думал, снова моя паранойя. Но нет... Глеб и Света высказались именно в таком же духе.

Так что начинаю беречь себя. По максимуму выжать из реабилитации. Восстановиться. О длительных погружениях пока забыть. Начать ходить в бассейн и спортзал. Глеб клятвенно пообещал Свете проконтролировать этот процесс, и, похоже, он не шутил.

– Авторизация пройдена успешно!

Вот и хорошо. Должен заметить, разработчики заботятся о защите данных клиентов. В «Личный кабинет» аккаунта просто так не войдешь. Для этого дела нужен «Персональный аутентификатор», или, как его еще называет Глеб, – «ПА». Небольшая штуковина, смахивающая на смартфон, подключающийся к компьютеру.

После ввода пароля сей агрегат требует прижать к сенсорной панели большой палец для сверки отпечатков. Потом нужно сидеть ровно и не моргать, когда камера сканирует радужную оболочку глаза.

Далее «смартфон» просит произнести разные слова. Глеб говорит, система проверяет тембр голоса. Определяет, взволнован ли клиент или спокоен. Вдруг человек производит вход в «Личный кабинет» под дулом пистолета? Если система почувствует неладное – данные мгновенно передаются на главный сервер. А там уже начинает действовать служба безопасности. Одним словом, очень полезная штука.

Итак, авторизацию прошел. Вскользь глянул, все ли вещи на месте. Порядок.

Дальше...

Почтовый ящик энергично подмигивает, мол, давай, хозяин, проверяй уже!

Хех... Догадываюсь о содержимом. С Глебом уже связывались представители моей работодателя.

Вежливо интересовались, почему не на работе. Вежливо, потому что, по контракту с Леди Мэл, я работаю от выработки. Почти фрилансер. Грубо говоря, я как бы арендную ее шахты, но сдаю все ресурсы ей же за определенное вознаграждение. Мне не платят зарплату.

Я никому не обязан и не ограничен расписанием – это в первую очередь было оговорено с Вайнаром. Вдруг срочно надо вылететь к дочери? Этот пункт в договоре один из самых важных. Не знай я об истинных интересах начальства – был бы тронут заботой.

После объяснений Глеба звонить перестали – реабилитация для каждого игрока Зазеркалья дело святое. Особенно после месячного погружения. Правда, девушка, звонившая мне, как бы между делом попыталась выведать, в каком именно комплексе я нахожусь. Но Глеб в присущей ему холодной манере напомнил даме, что он, как сотрудник компании, не вправе разглашать подобную информацию. И что, если подобное повторится еще раз, он будет вынужден сообщить об инциденте в службу безопасности.

Когда брат рассказывал о произошедшем, меня удивило то, что секретарша, или кто там она была, здорово струхнула. Начала оправдываться, мол, беспокоятся о ценном работнике, может, помощь нужна... Другими словами, с хозяевами Стеклашки лучше не шутить.

Это одновременно и пугает, и успокаивает... Чувствую себя крохотной рыбешкой, плавающей рядом с огромной Белой акулой. Вроде как и не трогает пока, но в любой момент может клацнуть зубами. Плюс этой ситуации – другие акулы, те, что помельче, боятся приближаться. Но это пока... В любую секунду «моя» акула, если сама не сожрет, вильнет хвостом и уйдет на глубину, куда мне ходу нет. Тем самым оставив меня на растерзание более мелким хищникам.

Открываю почту...

Ну, вот... Так я и думал...

Три письма от Вайнара. Одно от моего нового «друга» – Танора. Саныч тоже написал.

Хех... За пару дней меня просто завалили корреспонденцией. Начну с Саныча.

«Привет! Где пропал? Ведь договаривались встретиться.

Почему на связь не выходишь? Мы за тебя волнуемся.

В общем, дай знать, как появишься.

Твой хабар за рейд темных у меня».

Так... С этими все ясно... Догадываются о чем-то. Будут вопросами заваливать. Ладно. Не страшно. Напишу потом про реабилитацию, но только уже после входа в игру. Если напишу сейчас – сразу догадаются о смене аккаунта.

Теперь Вайнар...

О! Три письма, как три разные стадии истерики. У человека паника. Видать, боссы давят. Потом мы тебя успокоим. Напишу очередное письмо о реабилитации. О звонке Глебу тоже упомяну. Пусть не нервничает. Не знаю, какую роль он играет в клане Стальной Сотни, но я всегда считал Вайнара нормальным мужиком...

Ну, и на закуску послание от Танора...

«Уважаемый Олег Иванович!

Судя по тому, как вы резко исчезли на несколько дней из игры, смею предположить – время вашего погружения закончилось. Насколько нам известно, в игре вы пробыли почти месяц, пытаясь заработать необходимые очки репутации Меленвиля. Закономерно будет предположить – теперь вы на реабилитации...

Выражаю полную уверенность в том, что банк вам отказал в кредите. Как, собственно, я вам и предрекал.

Эх, эх, Олег Иванович... Олег Иванович... Сколько времени потеряно зря. Не правда ли?

Ну, ничего. Отдыхайте. Набирайтесь сил. Поправляйте здоровье. Мы вас будем ждать с нетерпением.

Если вдруг зайдете в игру раньше времени, хочу сказать вам насчет денег. Не беспокойтесь – уже готова нужная вам сумма.

Если хотите, мы можем встретиться в реале и обговорить все детали. Уверен, деньги вам нужны прямо сейчас. Сообщите ваши координаты, и мы подведем куда нужно.

Помните, я говорил вам о современном модульном комплексе нашего клана? Мы можем перевести вас туда сегодня же.

Да, кстати, мне тут сообщили, что в сокровищнице клана вас дожидается новенькая экипировка под Мастера! Сказали, что все сделано по максимуму! Здорово, правда?!

Надеюсь, я поднял вам настроение?

С нетерпением ожидающий вас, Танор».

И не говори... Поднял так поднял...

Клан начал с пряника. Стараются не давить. Денежки у них уже есть, и экипировочку подобрали. Думают, с банком у меня ничего не выгорело. Это, кстати, хорошо. Акула готовится к атаке, но еще не видит большого зубастого монстра, рядом с которым плавают мелкая рыбешка.

Пусть думают, будто я у них в кармане. А мы потянем время. Глеб легко еще неделю сможет водить их за нос, мол, на реабилитации, никаких игр... К тому дню, когда придет час кнута, — я должен быть готов.

У меня неделя на освоение боевого класса. Чем сильнее стану, тем больше шансов на выживание в Ничейных землях...

Радует тот факт, что в этот раз погружение не будет выглядеть как шаг в пропасть с закрытыми глазами. Я уже был в игре. Видел, на что способны «боевики». Скажу проще — на фоне начинающих с нуля у меня много преимуществ.

Кроме того, для достижения успеха надо подробно изучить все о боевых классах. Понятное дело, все охватить не получится — сеть просто забита информацией, кстати, как полезной, так и абсолютно никчемной. Поэтому ограничусь только самыми популярными ресурсами.

Например, Вики по Зазеркалью. Тут собраны почти все материалы по игре. Конечно, «вкусненьким» здесь никто делиться не собирается, но, как сказал Макс, сын Романа Тарасовича, — «инфы для вас там завались».

— Это уж точно... — бурчу я, глядя на экран, пестрящий схемами и таблицами. — Глаза разбегаются...

Странно, почему раньше сюда не попадал. Хотя, если быть честным, этих сайтов нынче столько развелось, сам черт ногу сломит.

— Ничего, привыкну, — подбадриваю сам себя.

Тут хотя бы в общих чертах разобраться, и то хлеб...

Эх, жаль нельзя вот так с компьютера зайти в настройки класса персонажа! Без полного погружения, увы, никак... Брат объяснял, мол, в целях безопасности это сделано.

Получается, есть проблема. Ведь в Википедии по энам информации ноль. Другими словами, единственный человек, который мог бы что-то сказать или написать об этой расе, — это, собственно, я сам...

Придется ориентироваться на ближайших «родственников» — гномов и dwarфов.

Так-с... Где вы тут спрятались... Отрывистый шелчок мыши, и на экране появился грозного вида бородатый гном. Мощный доспех делает его фигуру шире почти в два раза. Отчего голова кажется непропорционально маленькой.

Любопытно, а что там у dwarфов? Хм... В общем-то, та же история. Только выглядит более зловеще, что ли...

Теперь доступные классы...

Если обобщить — стандартный набор. Ближний бой, магические атаки, дистанционное оружие...

Ну, с классами ближнего боя все ясно. Здесь от меня толку будет мало. Сложно представить, как буду размахивать гномьим молотом или здоровенной секирой дварфа. Да и смысла особого нет становиться тяжеловооруженным бойцом, когда у меня есть Гаврюша. Он уже на нулевом уровне вон сколько очков стойкости имеет.

А что будет, когда его опыт начнет расти? А когда я ему доспех прикуплю специальный? Не-е-ет, ближний бой отменяется.

Проблема заключается в другом. Я буду постоянно один. Да на враждебной территории. Да еще среди самой опасной в этой игре флоры и фауны. Мне нужно думать, как выжать по максимуму все плюсы из имеющегося. А имею, должен заметить, немало.

Будь я в постоянной и, что немаловажно, сильной группе, особых проблем с выбором не было бы. А так... Должен думать о развитии собственного пусть и маленького, но очень многообещающего отряда.

Итак. По описаниям, выуженным из разных источников, все ездовые животные – это по своей сути мощные, живучие и сильные бойцы. Или, как еще говорят геймеры, – «танки». Иными словами, в моем случае, располагая такой боевой единицей, как хагер, вариант «ближний бой» можно смело отбрасывать. Я, как тяжеловооруженный воин либо легкий двоерукий боец, не вписываюсь в наш маленький коллектив.

Откровенно говоря, первым желанием было сосредоточиться на изучении магического класса. Гаврюша бы крошил врагов, а я бы его поддерживал. Но я совершенно забыл о самом маленьком, но очень важном бойце нашего отряда. О Шалуне. Именно он и, собственно, петы его типа осуществляют магическую поддержку в группе. Так, по крайней мере, утверждали все эксперты по Зазеркалью. Фраза – «хилеры и бафферы в одном лице», взятая из Википедии и скрупулезно переведенная мной на нормальный язык, очень емко характеризовала возможности нашего Шалуна. Короче, чем выше уровень, тем больше пользы будет от моего мини-зоопарка.

Итак, «танк» у меня есть, «хилер и баффер» тоже. Остается дело за малым – решить что-то со мной...

Хм... Посмотрим...

Несколько кликов мышью, и на экране появился гном в легкой броне, крепко сжимающий в руках здоровенный арбалет. На агрегате оптический прицел, куча всяких шестеренок. На поясе сумка с болтами.

Сразу вспомнился день нападения кальтов. А именно гном, сражавшийся с ежом. Все игроки, включая и высокоуровневого мага, уже полетели на перерождение, а бородатый арбалетчик остался на ногах. Здоровый и невредимый. Более того, ему удалось быстренько ретироваться, когда запахло жареным.

Мне нравится стрелок. Легкий, подвижный. Бьющий издалека. Как раз то, что нужно нашей «маленькой компании с огромным секретом». Решено – выбираю дистанционный бой.

Надо глянуть на этот класс у других рас. Кто чем пользуется. У кого какие минусы, какие преимущества.

С гномом все понятно. Теперь дварф...

У чернобородого коротышки в руках самострел. Хм... Тот же громоздкий арбалет, только название изменено.

Люди и альвы – лучники. Дуэнды – метатели дротиков. Кстати, у крупных рас вообще такого класса не наблюдается.

После часового изучения пришел к выводу. Если уж ты собрался быть стрелком, то лучшей расы для этого дела, чем альв, подобрать не получится.

Несомненно, у жителей леса есть свои минусы. Например, очень хлипкая экипировка. Случись альву-лучнику сойтись врукопашную – продержится он недолго. Даже дуэнд, метатель дротиков, с легкостью разделается с ним.

Но недостаток вооружения альва покрывается отличными бонусами на дальность, меткость и скорость стрельбы. Таких плюсов нет ни у одной расы.

Зато тот же гном-арбалетчик экипировкой практически не уступает мечнику-человеку. Но у него беда со скорострельностью и дальностью. А вот что касается урона – гномий болт, попавший в цель, что тот пушечный снаряд по разрушительности.

Люди в этих категориях «ни рыба ни мясо». Их территория – колдовство. Они, как я понял, лучшие маги в Зазеркалье.

Чем больше углубляюсь в чтение, тем меньше иллюзий о некой хаотичности и беспорядочности, показавшейся мне в первые минуты изучения. На самом деле все очень органично и логично.

Существует некий баланс между классами и антиклассами. Это делает процесс игры еще увлекательней и, чего греха таить, умнее. Если уж пришел в Зазеркалье – будь готов к учебе в прямом смысле этого слова. Теперь представляю, сколько так называемых «гайдов» и руководств должен прочесть потенциальный игрок перед входом в новый виртуальный мир. Его, этот мир, вот так нахрапом не возьмешь. Враз съедят более продуманные и продвинутые.

Обычно в этом месте рассуждений меня начинают мучить сомнения. А правильно ли ты делаешь, Олег, влезая во все это? Не надорвешься ли? Другое дело просто играть, но ведь у тебя все по-другому... Ты должен стать эпицентром будущей войны, которой в Зазеркалье еще не видели... Как уже сказал, в другой ситуации сомнения, по своему обыкновению, разрывали бы мозг, но сегодня, прямо сейчас, ощущения качественно иные. Не могу сказать, что не боюсь. Но и страха, как такового, нет. Волнение присутствует. Куда без него?

А еще среди прочих эмоций угадывается некий боевой настрой. Хм... Даже удивительно... Никогда бы не подумал, что меня будут обуревать такие чувства.

От изучения оторвала настойчивая мелодия вызова. На панели высветилось «Брат». Жму «Принять».

– Глеб, привет.

– Привет. – Голос Глеба, как всегда, отрывист и серьезен. – Ты как?

– Сегодня как огурчик. Вот сижу, изучаю...

– Все, Олег. Учебка закончилась – пора на передовую. Твой модуль уже готов.

– Отлично. Ты приедешь?

– Нет. Не хочу выдавать тебя раньше времени.

– Думаешь, они опустились до слежки в реале? – с сомнением в голосе спросил я.

– С них станется, – уверенно произнес Глеб. – Лучше перестраховаться и дать тебе больше времени. Ведь как только они узнают, что ты сорвался с крючка, – на тебя спустят всех собак. Так что эту неделю тебе придется попотеть, но и не перегружать себя. А то знаем твою страсть к самоуничтожению...

– Буду предельно осторожен, – пообещал я.

– Вот и ладно, – вздохнул брат. – Теперь о локации. Выбрал уже что-нибудь?

– Да, – ответил я. – Безымянные острова.

– Нормально, – похвалил Глеб. – Там их штук двадцать, этих островов. Легко затеряться. И мобы низкоуровневые. Песочница, одним словом. До тридцатого поднимешь без проблем.

– Да, – согласился я. – И самое главное – нет Стальной Сотни.

– То, что они качают рекрутов на своих землях, – это еще ничего не значит, – возразил Глеб. – Будь начеку. Ладно, удачи тебе там!

– Спасибо, брат.

– Ты, кстати, молодец, – добавил он. – Острова действительно хороший выбор. Отбой.

Брат повесил трубку, а я молча кивнул самому себе. Эти острова просто подарок.

Дело в том, что, когда занялся составлением будущего плана, первым делом задал себе вопрос: а где, собственно, начинать? В Ничейных землях мне ничего не светит. Полноценного развития персонажа там не будет. Надеяться на случай? Не вариант.

Земли на Светлой стороне поделены между кланами, там мое появление быстро зафиксируют. Был даже шальной вариант – летать по ночам к Темным и повышать уровень там. Но это риск.

Возникла заминка...

Тогда-то и обратился за советом к Глебу, который и объяснил, что на заре становления игры для начинающих «боевиков» разработчиками были созданы специальные локации. Игроки их называли «яслями» или «песочницами». Эти локации были чем-то вроде простенького полигона для испытаний новичков. Неигровые персонажи с легкими обычными заданиями, низкоуровневые монстры...

Все бы хорошо, но имелся небольшой минус. Ну, так, по крайней мере, говорили игроки... В общем, разработчики, чтобы жизнь не казалась медом, добавили небольшую ложку дегтя в виде погодных условий. Не какие-то сверхкатаклизмы... Нет... Просто, например, на Северном Кряже иногда падала температура и шел снег. В Пустыне Змей временами солнце жарило сильнее обычного, а на Безымянных островах – лили дожди... Ну, как лили... Моросил грибной дождик...

Естественно, новичкам, щеголяющим в начальной экипировке, такие метеорологические явления и атмосферные перепады мало нравились. Как это водится, служба поддержки была завалена письмами с жалобами, просьбами и протестами. Мол, это нечестно и некорректно давить таким образом на игроков, принуждая покупать дорогостоящие руны, элементы или даже те же плащи. Но разработчики остались глухи к обращениям. За что я сейчас им безмерно благодарен...

Со временем народ успокоился. А песочницы постепенно обезлюдели...

Как это произошло?

Все просто. После клановых войн Светлые земли были поделены между сильнейшими. На территориях с нейтральным климатом выросли замки, в окрестностях которых основывались деревни и города. Спрашивается – зачем издеваться над собой? Мерзнуть, мокнуть, жариться на солнце, когда есть нормальные локации?

Глеб по секрету озвучил примерную статистику по входам игроков. Сравнивая в процентном соотношении старые песочницы и земли, подконтрольные кланам, получается два к девяноста восьми в пользу последних. Как раз то, что нужно.

По словам брата, у меня был выбор. Три локации. Снег, жара или дождь. Как бы я отрицательно ни относился к слякоти, пришлось остановить свой выбор на последнем варианте.

Из-за отсутствия защиты от жары Пустыню Змей отбросил сразу. По правде говоря, серьезно настроился на Северный Кряж. Бесконечные ливни уже в печенках, а от холода экипировку защитил еще перед полетом в Ничейные земли. Но это было до того, как увидел карту.

Если Кряж – это, по сути, линейно вытянутая возвышенность с ровными очертаниями вершин и склонов, что тянется вдоль северной границы, то Безымянные острова – это совокупность мелких и крупных островков в южной части Великого Океана. Несомненно, там мне будет проще затеряться.

Кроме того, оказалось, что именно на Кряж и попадают практически все эти жалкие два процента игроков. Похоже, не только я не являюсь поклонником слякоти и сырости. Хотя кто разберет это общественное мнение?

Ладно... Отключаюсь... Пора вниз. Модуль заждался.

В лифте стою один. Любуюсь в зеркале на свою осунувшуюся физиономию. М-да... Краше в гроб кладут. Правда, если вспомнить первый день после выхода из «комы», я сейчас действительно огурчик. Вот уже хожу на своих двоих. Без костылей.

Мелодичный «дзынь» сообщает о прибытии на второй этаж.

Коридор встречает ярким светом.

А здесь оживленно... Вон сколько операторов нагнали. Белые халаты так и мелькают. Сразу видно, что комплекс элитный.

А собственно, какой он должен быть у разработчиков?

Любопытно, когда закончу миссию, меня вежливо попросят покинуть это место или же разрешат остаться? Хотя об этом пока рано думать.

К слову, ради таких удобств и пришлось переехать в другой город. Глеб сказал – так надо. Должен заметить, брат после моего рассказа о предложении банка и о лже-Петруше стал еще более собранным. Откровенно говоря, без него у меня вряд ли что-то получилось...

– Олег Иванович?

Оборачиваюсь. Девушка лет двадцати пяти. Белый медицинский халат. Нежно-голубая шапочка. На бедже имя «Ирина».

– Да, это я, – кивнул улыбаясь. – Здравствуйте, Ирина.

– Здравствуйте. Вы готовы?

– Да.

– Тогда пройдемте.

До моего «гроба» добрались быстро. Всего-то дойти до конца коридора.

Вижу в зале еще несколько модулей. Все закрыты. Не похоже на те, что мне приходилось использовать. Даже мне, человеку малопонимающему в технике такого рода, ясно – я сейчас вижу самые современные модели.

– А вот и ваш!

Ирина указывает на единственный открытый модуль.

Знакомое желе лилового цвета приняло мое тело в свои объятья.

– Ирина, вы позволите вопрос?

– Да, конечно, – ответила девушка, не отрывая глаз от монитора.

– Мне кажется или что-то изменилось? Чувствую себя так, словно меня в кисель уронили. Только, бога ради, объясните по-простому...

Ирина улыбнулась:

– Это новые разработки. Если «по-простому», то раньше была гелевая подушка. Она вибрировала...

– Ага, чтобы не было пролежней.

– Верно, – кивнула девушка. – Теперь – это специальный гель, который обволакивает все тело и посылает электрические импульсы. Что, несомненно, очень хорошо для вашего организма. Ну, и как бонус, вирт станет для вас более насыщенным в плане ощущений.

– Хм... Любопытно...

Хотел было еще задать несколько вопросов, но Ирина предупредила:

– Все, Олег Иванович, начинаем погружение.

Тоненькие девичьи пальчики сноровисто пробежались по монитору, как по клавиатуре, и крышка модуля начала мягко опускаться.

– Удачи! И приятного погружения! – улыбаясь, пожелала Ирина.

– Спасибо, – прошептал я в ответ.

А спустя несколько мгновений меня накрыла знакомая пустота...

Тишина... Тьма...

Краем глаза замечаю кусочек света. Вот он приближается. Несется на меня. Все ближе и ближе.

Не успел моргнуть, как меня накрыл свет.

Звуков по-прежнему нет. Оглядываюсь. Где это я?

Круглое помещение. Примерно шагов пять в ширину. Каменный пол. На стенах висят факелы. Окон нет.

Поднимаю голову. Широкие деревянные балки. Мрачный свод. Впечатление, будто нахожусь в одной из башен Цитадели, но только без характерных бойниц.

Система поприветствовала, как старого друга:

– Ольд, добро пожаловать в Зазеркалье!
Завершите начатую регистрацию аккаунта класса «Бронзовый»
и ощутите в полной мере все прелести нашего мира!
Завершить или отклонить?
Завершить.
– Поздравляем! Регистрация успешно завершена!
– Желаете перейти к выбору класса?

Естественно.

Чувствую, как учащенно забилося сердце. Вроде бы уже все решил, но есть гадкое ощущение, будто забыл о чем-то важном.

– Ждите! Система генерирует настройки и характеристики персонажа. По времени это займет меньше минуты.

Это понятно. Новая раса. Я, получается, первопроходец. Ничего. Подождем. Корона с головы не упадет.

Брр... Минута как-то затянулась...

– Приносим извинения за временные неудобства! Настройки персонажа успешно обновлены.
– Желаете продолжить?
– Да/Нет.

Давно пора... Тяжело вздыхая, жму «Да» и готовлюсь к внушительному списку боевых классов...

Стоп... Не понял... Это какая-то ошибка?

В центре комнаты появилось голографическое изображение моего энана в простенькой амуниции начального уровня. Но не одежда смутила меня. Весь мой комплект сейчас лежит в рюкзаке. Меня обескуражил список классов, состоящий всего из одного пункта:

– Военный механик.

Дрожащими руками копаюсь в настройках. Не может быть... Всего один класс?!

Гляжу на моего энана. Стоит, нагло расставив ноги на ширине плеч. Руки в боки. На бородатой роже ухмылка...

Стоп! А это что еще такое?! Приглядевшись, замечаю на поясе мое первое оружие...

М-да... Обреченно вздыхаю и поднимаю голову.

– Рогатка?! Вы издеваетесь?! Вы дали мне рогатку для покорения Ничейных земель?!

Глава 2

Стоп!

Отставить панику!

Вдох...

Выдох...

Вот так... Хорошо...

А теперь будем разбираться.

Ну и что, что военмех?

Ну, не дали мне арбалетчика или лучника. Какие проблемы?

Нет аналогичных классов в игре?

Ничего страшного. Вон, нархи вообще четырехрукие. Как они там справляются с лишней парой конечностей, даже думать не хочу. Но ведь как-то справляются же? И, судя по той битве на Плато, очень даже неплохо это делают. Я бы даже добавил – сверхэффективно.

Кстати, а вот и справка есть. Историческая... Записана на древнем пергаменте. Листы пожелтели...

«...Было это аккурат в начале осени, в период странствий моих у подножья Стальных гор... Гостил я тогда у моего старого друга Рольда из рода Тинх. Не скажу, что род этот известен чем-то особенным. Скорее наоборот. Обычное поселение. Обычных энанов. В склоках и междоусобных распрях участия не принимают. Живут особняком. Поклоняются Владыке Недр.

Вопреки сложившемуся стереотипу об энахах как о прекрасных рудокопах и кузнецах, род Тинх живет торговлей. Кхм... Думаю, это одна из причин их обособленности...

Так вот, в один из вечеров, сидя у камина, грея ноющие от сырости суставы и покуривая старый добрый рогух, Рольд поведал мне о недавних, несомненно, трагических событиях.

Оказалось, что совсем недавно один из старейших кланов Стальных гор перестал существовать... Тинхам мало известно, как оно там было на самом деле. Кто-то говорит, что рудокопы Дер Свёр наткнулись на богатую жилу. Другие утверждают, что глава клана не был почитителен на последнем совете старейшин. Мой же друг уверен, что все дело в мастере Грильби, раскрывшем древний секрет оживления...»

Хм... Дальше текст обрывается. Вернее сказать, весь следующий абзац размыт. Будто писавший то ли намеренно, то ли случайно пролил что-то на бумагу. Ничего, перейдем к следующему абзацу...

«...воины клана оказали ожесточенное сопротивление нападавшим. Но что они могли сделать против армии союза всех кланов? На каждого защитника приходилось пять десятков нападающих. Много героев нашли смерть в тот роковой день. Нужно отдать должное клану Дер Свёр – сражались все без исключения... Рассказ о том, как горстка простых мастеровых, запершись в Башне Ветров, сдерживали натиск врагов – впечатлил меня особенно...»

Вот, собственно, и вся историческая справка. Хотя нет... Еще есть подпись...

«Арвейнские заметки. Двадцать пятая страница».

Хм... Разработчики немногословны. Или это они только со мной так?

Странное описание класса. Если рассуждать логически, то выходит, мой военмех – это потомок тех мастеровых, защищавших Башню Ветров.

Ну, что же, минимум информации – это лучше, чем ее полное отсутствие. Любопытно, те мастеровые тоже пуляли по врагам из рогаток или это уже произвол администрации?

Кстати, о моем оружии... Помнится, видел в Сети коротенькое видео, как один русоголовый крепыш с приличного расстояния бил из рогатки стальными гайками по коровьим черепам. До сих пор с содроганием вспоминаю мощные хлопки и звук лопающихся костей.

Кроме того, надо полагать, механика игры не изменит своей пропорциональности. И я гармонично впишусь с моим «грозным» оружием в канву боевых классов Зазеркалья. Судя по ухмыляющейся физиономии моего эنانа – меня ждет ряд незабываемых впечатлений.

Ладно. С проблемами будем разбираться по мере их поступления. Что там с характеристиками?

К «скорости», «стойкости» и «силе» добавились «здоровье», «защита» и «интеллект». Рядом с синей шкалой «энергия» появились красная «жизнь», зеленая «опыт» и желтая «знание».

Таким образом, благодаря информации, позаимствованной на форумах, знаю, что шкала жизни взаимосвязана с характеристикой «здоровье». Собственно, это аналог механизма «стойкость – энергия». Увеличиваешь здоровье – растет шкала жизни.

Этим вопросом нужно заняться очень плотно. Энергии у меня сейчас предостаточно, а вот жизненные показатели таковы, что могу умереть от любого чиха.

На старте выходит сорок делений. За каждый пункт «здоровья» «жизнь» будет расти на двадцать единиц.

Теперь «сила»...

Она влияет не только на скорость регенерации энергии, но и жизни. Кроме того, количество урона, наносимого противнику, также напрямую зависит от этой характеристики. Этот факт очень обнадеживает.

Если с «защитой» все ясно, то «знание» является для меня темной лошадкой. Может быть, существует некая аналогия с характеристикой магических классов «мудрость»? Судить пока не берусь. Сперва нужно все хорошенько испытать.

Следующим непростым моментом является отсутствие так называемых «вступительных» баллов. Разработчики справедливо рассудили, хватит с меня и тех, которые получил при первой регистрации.

Появляется некий дисбаланс. Буду ступать на боевую стезю с нулевой защитой и минимальными очками жизни. По сути, самый слабенький «моб» Безымянных островов сможет прикончить меня чуть ли не силой мысли.

Есть и преимущества.

Экипировка с высокими, как для первого уровня, показателями важных характеристик. Ну, и, конечно же, друзья мои меньшие.

Кроме того, на форумах утверждали, система с каждым пятым уровнем будет начислять мне пять «свободных» очков. Но до этого еще нужно дожить... Причем в прямом смысле слова...

Хорошо. С показателями более или менее разобрался. Приступим к осмотру инвентаря...

В рюкзаке подсвечены пять иконок. Две из раздела «Одежда», две – «Разное» и одна – «Вооружение».

Начинаю с одежды. Любопытно, чем меня решили одарить господа админы.

Хм... Тут обошлось без сюрпризов – стандартный наряд новичка, состоящий из кожаной безрукавки и холщовых штанов.

Безрукавка увеличивает «здоровье» и «скорость» на единицу, а штаны, в свою очередь, добавляют по баллу к «силе» и «стойкости».

Нечего и говорить – это жалкие крохи в сравнении с показателями моего комплекта «Отражение», к слову сказать, обвешанного рунами, словно новогодняя елка.

Несомненно, для новичков стартовый комплект очень полезен, но, увы, не для меня. Правда, даже один балл к «здоровью» мне бы пришлось очень кстати.

Но законы игровой механики таковы: если все-таки пожелаю надеть это кожаное недоразумение, придется снять что-то из своей верхней одежды. Тем самым «разобью» комплект, а это потеря не только драгоценных баллов «стойкости» и «силы», но и внушительного бонуса на «скорость». Другими словами, одна единичка «здоровья» не стоит всех этих жертв.

Так как эти вещи относятся к категории непередаваемых, а рюкзак не резиновый, придется после завершения активации аккаунта удалить их из инвентаря. Хотя с этим действием можно и погодить... Выбросить потенциально ненужную вещь всегда успею.

С одеждой решили. Переходим к «Вооружению». О! Любопытно... Оказывается, моей рогатке придумали очень даже приличное имечко:

- *Название* – *Малый карманный метатель.*
- *Категория* – *Простой.*
- *Тип вооружения* – *Основное (Непередаваемое).*
- *Уровень* – *от 0.*
- *Ограничение* – *раса Энан.*
- *Дальность* – *+0.5.*
- *Скорострельность* – *+0.5.*
- *Меткость* – *+0.5.*
- *Урон* – *+1.0... +1.6.*
- *Прочность* – *25.*

Очень надеюсь, в будущем мне посчастливится добыть что-нибудь более серьезное. Согласен хотя бы на большой метатель, пусть даже карманный.

Переходим к осмотру «Разное».

Откровенно говоря, на форумах о таком ничего не писали. Обычно новоприбывшим выдавали стартовые баллы, комплект дырявой одежды и простенькое оружие. Все. Ни о каком «Разном» речи не шло.

Хотя кто знает? Можно ли со стопроцентной уверенностью сказать, что на форумах игроки просто так выкладывают все свои секреты? Думаю, вряд ли...

Итак... Первая вещь, маленький кожаный футляр:

- *Наименование* – *Стандартный набор инструментов.*
- *Количество* – *4 шт.*

Что же... Название обычное и довольно информативное. Чего не скажешь о содержимом:

- *Шипокол* – *1 шт.*
- *Вертунок* – *1 шт.*
- *Замеритель* – *1 шт.*
- *Самослип* – *1 шт.*

Логика в принципе ясна. Раз я механик, то должен использовать инструменты. Только вот ума не приложу – как смогу победить даже самого низкоуровневого монстра, размахивая, к примеру, тем же самослипом или, что еще страшнее, вертунком? Разве что из рогатки шипоколом пулнуть, а потом для пушей верности добить замерителем...

Ладно, Олег. Успокойся... Все не так уж и плохо... Понятное дело, был настроен на стандартный боевой класс, но, с другой стороны, нужно отдать должное моему энану – он меня пока еще не подводил.

Осмотр последнего предмета вселил, с одной стороны, некий оптимизм, а с другой – привел в легкое замешательство.

– *Наименование – «Краткий справочник по чертежам и энерговязям».*

Довольно пухлая книжица. Переплет грязно-коричневого цвета изрядно потрепан. Корешок почти оторван. По всей поверхности обложки видны масляные пятна, следы подпалин, мелкие трещинки и дырочки. Складывается впечатление, прежний хозяин вещи не особо ценил ее либо очень часто использовал в местах, по своему качеству далеких от стерильности.

Открыв книгу, приготовился углубиться в чтение, но, увы, кроме затемненных страниц и «приветственной» надписи ничего не обнаружил. Система услужливо сообщала о недостаточном уровне моих «знаний» для изучения справочника. Мол, ждем вас, уважаемый, когда поумнеете...

Кстати, в справочнике обнаружилось несколько девственно чистых страниц. Да и в футляре с инструментами много пустующих отделений. Красноречивый намек на самостоятельное пополнение оных.

Ладно. Думаю, беглый осмотр новинок закончен.

– *Уважаемый Ольд!*

– *Желаете завершить активацию аккаунта?*

Напоследок окинув взглядом инвентарь, даю добро системе.

Магические светильники потускнели, а голограмма улыбающегося энана медленно поплыла в мою сторону.

Мгновение, и меня снова накрыла темнота...

Еще секунда, и я стою на берегу моря... Хм... Вернее, на берегу Великого Океана.

– *Уважаемый Ольд!*

– *Аккаунт тип «Бронзовый» успешно активирован.*

– *Добро пожаловать на Безымянные острова!*

– *Желаете скачать и установить приложение «Мир и устройство островов»?*

В нос тут же ударил соленый запах морской воды и гниющих водорослей. Шум прибоя и бьющих по песку дождевых капель перемешивался с шелестом широких пальмовых ветвей и разноголосым гулом полых бамбуковых стволов.

Небо затянуто черными тучами. Мощный ветер. Высокие волны. Ливень, ничем не уступающий драменскому.

Админы все-таки решили поиздеваться? Или такая погода здесь в порядке вещей? Если так, то теперь понятно, почему народ не спешит начинать игру в этой локации.

Заметно придавило. Уже давно подзабытое чувство тяжести, когда разгуливаешь нагишом, снова напомнило о себе. Зазеркалье не дает расслабиться.

Надо исправлять положение. Одеваюсь.

Резвый скачок энергии от сорока единиц до тысячи семисот здорово поднял настроение. Уже и дождь не такой мокрый. И тучи вроде как посветлели. Да и океан не кажется таким уж и кроважатым. Вот так-то лучше!

Пора оглядеться...

Длинный песчаный пляж изгибается, словно уснувшая змея. От воды до зеленой и непроглядной стены тропического леса примерно шагов сорок-пятьдесят. Одним словом – широкий такой пляжик.

Песок сам по себе белого цвета, но это не сразу заметно. Очень много мелких осколков ракушек, сморщенных кусочков бурых водорослей, щепок, мусора и еще бог знает какой гадости...

Однозначно это место не предназначено для туристов. Хотя, как говорится, на вкус и цвет...

Скажу за себя – прийти и просто полежать на песочке, обозревая грозно бурлящие воды местного океана, – удовольствия мне бы не доставило...

Кромка леса тоже выглядит малопривлекательно. Видимо, тут частенько бушуют ураганы. Вон сколько пальмовых стволов вырвано с корнем.

Господа! Я точно в песочнице?! Как-то мне мало верится в то, что это место предназначено для обучения новичков. Жутковато...

Пока осматривался, система сообщила об успешной установке приложения и готовности к использованию оно.

Так-с. Посмотрим, что тут у нас...

Нормально. Полная карта локации и бестиарий. Хм... Между прочим, местные флора и фауна довольно разнообразны.

На карте также скрупулезно обозначены полезные ископаемые и места обитания островных неписей.

А вот сейчас уже охотней верится в то, что это так называемая песочница. Таких подробных инструкций во время моей первой регистрации я не получал. Правда, если быть честным, «работягам» вся эта информация без надобности. Главное, трудоустроиться и собственно начать работать.

Сейчас же я оказался в другом положении. Чем раньше адаптируюсь, тем проще будет в будущем.

Итак. Начну с карты.

После синхронизации навигатор с готовностью обозначил мое местоположение. Судя по полученной информации, я нахожусь в северной части этой довольно крупной локации. А именно на крайнем и самом маленьком острове.

Ближайшая деревня НПС находится на востоке, на самом большом острове. На карте он больше похож на материк.

Даю команду навигатору проложить маршрут до деревни. Тот думал недолго и выдал кратчайший, на его взгляд, вариант.

М-да... Придется пересечь два острова. Проще было бы вызвать Гаврюшу, но лучше не привлекать внимание. Хотя вид моей экипировки и не способствует маскировке, но все же дварф «работяга», заработавший себе на «бронзу», – это все-таки более привычное зрелище, чем он же, летящий над песочницей на огромном черном грифоне.

Ничего... Прогуляюсь... Заодно осмотрюсь. Мне еще тут минимум неделю куковать...

Так что – вперед! Навстречу нежеланным приключениям...

* * *

Не пройдя и двадцати шагов, я наткнулся на обглоданную тушу здоровенной рыбыны. Метров семь в длину, не меньше. Вон... кхм... неопиcуемая...

Брюхо разворочено. Повсюду гниющая плоть и внутренности. Если бы не дождь, я бы почуял запах еще раньше.

Вот стою и смотрю на это непотребство и понимаю: выглядит все очень реалистично. Будто и правда нахожусь где-то посреди океана, на забытом богом острове.

Рассматривая плавник, не сразу заметил вокруг туши на песке несколько отпечатков треугольной формы. На глаз сантиметров пятьдесят в длину и двадцать в ширину.

Так-так... А ведь это же... Я не особый знаток в этих делах, но следы птичьих лап без труда распознал.

Машинально поднимаю голову вверх. Если здесь летают птички с такими лапками, придется шагать рядом с деревьями.

Хотя вариант так себе... Кто знает, что там творится в джунглях? Кстати, все то время, что нахожусь на берегу, чувствую на себе чей-то враждебный взгляд. Как только оборачиваюсь в сторону леса, чувство исчезает, но потом снова появляется.

Вот тебе и песочница... Мурашки по коже. Даже в Паучьем гроте было уютней.

Хотел было развернуться и продолжить путь, как вдруг запоздало осознал очень важную вещь. Перед тем как пуститься в дорогу, я совершенно не озаботился привести в надлежащее состояние мое пусть и простое, но все-таки оружие!

Эта мысль меня здорово ошарашила...

Вот он я! Достойный представитель современного общества! Бегите сюда, местные хищники! Налетайте на нежное мясо беспечного глупца!

Руки сами потянулись к торчащему из-за пояса Малому карманному метателю. А ведь даже не знаю, как им пользоваться.

Хотя... Какой мужчина, будучи еще мальчишкой, не стрелял из рогатки? Я тоже не исключение, но это было очень давно и в реальной жизни.

А какова механика стрельбы здесь, в виртуальном мире? Правда, правильной будет для начала спросить: почему я даже не подумал об испытании моего первого оружия? Ну, Олег... Ты настоящий ботаник! А еще собрался покорять Ничейные земли...

Срочно исправлять недочеты!

Рукоять рогатки обосновалась в ладони левой руки. Сделана из темного дерева. Жгут на вид из обычной резины. Кожеток, или как мы ее называли в детстве, «пятка» из обычного куска кожи. Вот в принципе и все устройство.

Осталось дело за малым. Найти подходящие снаряды. Так как в инвентаре ничего подобного не обнаружилось – это значит, что придется искать их под ногами. Зачем, собственно, искать? Вон сколько этих снарядов валяется кругом...

Думаю, вон тот небольшой округлый камешек очень даже подойдет.

– *Вы получили – Морская галька.*

Как только камень попал в кожеток, система сообщила интересную информацию:

– *Малый карманный метатель заряжен!*

– *Снаряд – Морская галька.*

– *Пригодность – Да.*

– *Дальность – +0.6.*

– *Скорострельность – +0.4.*

– *Меткость – +0.4.*

– *Урон – +1.0... +1.1.*

Хм... Значится, так... Найденный мной камешек слегка увеличил дальность стрельбы, но, в свою очередь, уменьшил скорострельность и меткость. Да и на урон повлиял...

Хорошо... А если я сейчас возьму вон тот окатыш поменьше... Повторяю операцию с кожетком и...

– *Малый карманный метатель заряжен!*

– *Снаряд – Морская галька.*

– *Пригодность – Да.*

– *Дальность – +0.8.*

– *Скорострельность – +0.6.*

- *Меткость* – +0.6.
- *Урон* – +0.80... +1.0.

Очень интересно. Увеличил все характеристики, кроме урона... Он-то как раз и просел. Причем заметно...

Продолжаем испытания... Вот этот крупный темно-серый камень как раз будет кстати...

- *Малый карманный метатель заряжен!*
- *Снаряд* – *Морская галька.*
- *Пригодность* – *Да.*
- *Дальность* – +0.3.
- *Скорострельность* – +0.3.
- *Меткость* – +0.3.
- *Урон* – +1.8... +2.2.

Ну, что же... Динамика ясна. Чем тяжелее снаряд – тем выше урон, но ниже остальные показатели. Осталось только провести испытания. Другими словами – нужен противник...

Мощный рев со стороны леса, заставивший все волосы на виртуальном теле встать дыбом, возвестил о скором исполнении моих неосторожных желаний...

Глава 3

Спустя минуту рев повторился, но уже ближе. А с ним и шум ломаемых веток и стволов деревьев... По крайней мере, иначе такой треск не объяснить...

Уже видны верхушки качающихся пальм в глубине леса... Похоже, что-то огромное, ревущее и очень злое движется прямо на меня.

...Без энтузиазма взглянул на рогатку...

– Вот, зараза! К черту конспирацию!

Гаврюша появился как раз в тот момент, когда неизвестный монстр буквально вывалился из леса, круша на своем пути несчастные кусты, бамбуковые стволы и пальмы.

Перед тем как запрыгнуть на спину хагеру, быстро нагнулся и зачерпнул горсть гальки.

Мощный взмах крыльев, и я в недостижимости местного убийцы новичков.

Вижу, как перья на загривке Гаврюши встают дыбом.

– Как тебе песочница, малыш? – хлопаю хагера по мощной шее. – Ты уж прости, что я втянул нас во все это...

Но он меня не слышит. Все внимание летуна обращено на громадную зверюгу, что выскочила на пляж и вертится на одном месте словно ужаленная.

– Понимаю твое настроение, – шепчу я, внимательно рассматривая монстра.

Посмотреть есть на что. Высота в холке метра три, не меньше. Массивное туловище, прямоугольная, слегка вытянутая башка, мощные лапы, толстая безволосая шкура, длинный крокодилий хвост, изогнутые клыки...

Похоже, дизайнеры особо не мудрили. Взяли крокодила, вепря, слона и носорога и наугад перемешали несчастных животных в своем адском редакторе. В итоге получился жуткий мутант.

И как прикажете воевать с такими экземплярами, да еще и рогаткой?!

Кстати, а чего это он так бесится? Вертится на одном месте, подпрыгивает. Пару раз завалился на бок. То место, где я стоял несколько секунд назад, уже похоже на перепаханное поле. И что характерно, он, похоже, меня вообще не видит. Я даже в его «агрозону» не попал. Тогда в чем дело-то?

– Малыш, а ну-ка на пару метров ниже...

Хагер удивленно скосил правый глаз в мою сторону, мол: «Ты серьезно? Или это шуточки у тебя такие?» Но приказ выполнил, как всегда оперативно.

Когда спустились пониже, все стало ясно – зверю было не до меня, потому как его самого атаковали. Причем, должен заметить, довольно успешно.

Нападавшие выглядели необычно, собственно, как и все в этой так называемой песочнице. Худые обезьяны тела. Грязно-серая безволосая кожа. Длинные лапы-руки. Короткие ноги. В общем, неприятные ребята. Особенно мне не понравились их головы...

Помнится, довелось побывать в гостях у одного моего клиента. Так вот у него в кабинете стоял большой аквариум, в котором плавали пираньи. Была у этого господина одна неприятная особенность – он любил наблюдать за реакцией гостей во время кормежки своих «рыбок». Должен заметить, я не любитель подобных зрелищ, но пришлось в тот день потерпеть...

В данную минуту, наблюдая за атакой «лысых обезьян», словил себя на мысли, что испытывал легкое чувство дежавю. Те же зубастые рыбы головы. Те же резкие, отрывистые движения...

Любопытно, что повлияло на «творческий» процесс создателя фауны этой локации?

– Гаврюша, спустись пониже. Они нас все равно не видят.

Хагер выполнил команду, и я, наконец, смог разглядеть происходящее более детально. Пока рассматривал местных уродцев, система просвещала меня, кто есть кто.

Гиганта разработчики обозвали просто и без затей – Топотуном. С рыбоголовыми еще проще – болотники.

Согласно описанию в системной справке, топотун самый большой «моб» в этой местности, а вот болотники, несмотря на невысокий рост, – самые опасные. Потому как очень быстрые и хитрые. Кроме того, всегда нападают стаями.

Уровни местных монстров заставили в который раз задуматься: «Не ошибся ли я davvero?»

Болотники все как один двадцатого уровня, а топотун – тридцатого. М-да... С таким же успехом я мог бы полетать и над Ничейными землями. Что-то тут не так... Явно не так...

Пока занимался самокопанием, обезьяноподобные карлики постепенно брали верх над громко ревушим гигантом.

Я насчитал десять особей. Шустрые. Атакуют продуманно. Видимо, не впервой им охотиться на таких зверюг. Пятеро намертво вцепились в спину топотуна и пытаются прогрызть толстую кожу и мышцы, защищающие позвоночник. Остальные вертятся у колоннообразных ног, громко вереща и клацая острыми зубами.

Даже мне, человеку, далекому от охоты, ясно – отвлекают внимание.

Здоровяк заметно подустал, но все еще пытается достать юрких поганцев длинными клыками. Получается это у него слишком медленно. Как по мне, так лучше вообще не делать лишних движений – беречь силы. Либо снова заскочить в лес, там карликам будет сложнее среди веток. Но, похоже, при создании интеллекта топотуна разработчики здорово сэкономили.

Постепенно грозный рев гиганта изменил тональность. Уже больше похоже на жалобный вой. Видимо, кто-то из болотников все-таки добился желаемого. Вон как все радостно заверещали.

Не знаю, что подвигло меня на дальнейшие действия. Может, беспомощный вид этого увальня, а может, все дело в мерзком верещании «лысых» плюс неприятные воспоминания из прошлой жизни... Это уже не важно... Я атаковал.

Когда камешек оказался в кокетке, меня ждал первый сюрприз в виде приписки яркими буквами:

- *Внимание! В действие вступает ограничение «Атака с воздуха».*
- *Общий урон по наземным целям уменьшается на 20 %.*
- *Набирайтесь опыта, становитесь сильнее, и вы увидите, как все изменится!*

Вот так номер! Это что же получается? Выходит, нам с Гаврюшей подрезали крылья?

Сперва даете детское оружие, потом переносите в странную песочницу, и на закуску еще и вот это?! Издевательство какое-то...

Спокойно, Олег... Возьми себя в руки... Давай рассуждать логически... Предположим, с рогаткой все образуется, и в будущем, на что очень надеюсь, она будет разить врагов ничем не хуже какого-нибудь эльфийского лука...

Что касается песочницы... С этим разберусь, когда выйду из игры. Вряд ли это нормально, когда новичок начинает игру в локации с монстрами, в двадцать раз превышающими его уровень.

А вот ограничение, если успокоиться и подумать «на холодную» голову, выглядит как раз логичнее всего упомянутого ранее. Я сейчас на нуле – отсюда и ограничения.

Короче... Из всего этого следует – если придерживаться мнения о логичности игровой механики – меня ждет еще много открытий и неприятных сюрпризов.

Пока приходил в себя от внезапно нахлынувшей информации, топотун доживал последние мгновения своей цифровой жизни. Понятное дело... Через определенный отрезок времени, согласно игровому расписанию, он возродится снова, но это уже произойдет позднее и

без моего участия... Сейчас же не время и не место размышлять о том, что будет в будущем. Надо действовать. Как бы глупо это ни звучало – если сейчас не помогу топотуну, еще долго буду жалеть об этом.

– Гаврюша, покружи-ка над ними. Только не спеша. Дай нормально прицелиться.

Большим и указательным пальцами охватываю кожеток...

Жгут плавно растягивается...

Рука замирает у правого глаза...

Прицеливаюсь...

Цель давно найдена. Это особо рьяный болотник, что вгрызся в шею гиганта, заливая того алой кровью из прокушенной артерии.

Перед тем как разжать пальцы правой руки, коротко улыбнулся внезапно осенившей меня мысли. Забавно! А ведь рогатка – это единственное «оружие», с которым я мало-мальски умею обращаться. Причем с самого детства...

Округлый камешек рванул к своей цели неожиданно мощно. От зажатой в ладони рукояти к плечу прошла короткая вибрирующая волна. Ого! Вот такого у меня в детстве точно не бывало!

Резкий хлопок, как на том видео из Интернета, и мелкого поганца словно ветром сдуло с шеи гиганта.

Содержание системного сообщения было еще одним сюрпризом...

– *Вы совершили нападение на болотника (20).*

– *Вы нанесли урон – 40.*

– *Бой продолжается...*

Сорок единиц?! Это откуда столько?! Ведь в показаниях при заряде было меньше единицы? Существенного вреда карлику с его резервом я не причинил, но сорок пунктов урона для меня, «нулевого», это перебор. В чем причина?

Стоп!

А ведь я знаю, в чем дело! Я ведь не простой нулевой... Показатели моей амуниции – вот где собака зарыта! Сто шестнадцать единиц силы от комплекта «Отражение» в действии. И это при ограничении в двадцать процентов...

Конечно, стой я сейчас там, на песке, мой противник быстро разобрался бы со мной. Но я предпочитаю отдать существенную долю урона в обмен на безопасность, которую обеспечивает мне Гаврюша.

Кстати... Согласно описанию характеристик, система четко дает понять – маунт будет получать проценты от полученного мной опыта, и при этом не отнимая его у меня. К слову, та же история с Шалуном. Так что будет правильным ходом вызвать и его тоже. Пусть пока сидит на шее у хагера и набирается ума-разума.

Гурон появился на моем плече и тут же быстрым скачком оказался на голове своего друга. На меня ноль внимания. Понятное дело – шоу внизу намного интересней.

Моя атака не осталась незамеченной. Болотники теперь знали о нашем присутствии. Тот, которого сбил с шеи топотуна, похоже, был злее всех. Даже попытался подпрыгнуть вверх несколько раз.

Кстати, прыжки довольно внушительные. Если он додумается сделать то же самое со спины гиганта – может, и достанет. Так что даю хагеру команду набрать высоту.

Задние ноги-колонны топотуна подкосились, что было встречено радостным визгом болотников. На мгновение они забыли обо мне и ринулись всей стаей на замершего гиганта.

– Зря они так...

Мой второй камешек попал точно между глаз самого активного. Он как раз подбирался к горлу бедняги.

– *Вы совершили нападение на болотника (20).*

– *Вы нанесли урон – 35.*

– *Бой продолжается...*

Громко визжа, рыбоголовый шлепнулся на землю. В этот же момент, к моей радости и, чего греха таить, удивлению, в дело вступил топотун. Мощный взмах огромной башки, и лысая тварь поломанной куклой замирает на песке.

Все.

Минус один...

Следующее сообщение очень порадовало.

– *Бой «Нападение на болотника (20)» закончен.*

– *Вы получаете опыт.*

– *Внимание! Достижение!*

– *Поздравляем! Вы получили достижение «Маленький, да удаленький».*

– *Ваша награда:*

– *Физический урон увеличивается на 2 %.*

– *Шанс получить «Знания» в бою увеличивается на 1 %.*

А вот и еще одно различие между «работягой» и остальными аккаунтами. Теперь я могу получать достижения. Читал на форумах об этом, несомненно, очень важном феномене. Если опустить лирику и оставить только факты, я бы отнес «Достижения» к еще одной мистерии Зазеркалья. Никто толком не может сказать, сколько всего видов их есть. Конкретной таблицы тоже нет, как и какой-то определенной классификации. Одно ясно – вещь очень капризная и непредсказуемая. Как еще говорят местные старожилы – рандомная.

Вид зеленой шкалы постепенно растущего опыта как у меня, так и у моих братьев меньших здорово обнадежил. Значит, все делаю правильно.

Кстати, за первый выстрел опыт я не получил. Вся соль в концовке атаки. Нападения на монстра недостаточно – бой нужно еще и завершить, более того – только победой. Проигравшим опыт не начисляется. Так что, если топотун умудрится прихлопнуть моего первого болотника – будет очень даже отлично.

Потеря сородича показала карликам, что противника еще рано списывать со счетов. Я же, в свою очередь, сделал себе зарубку в памяти. От гиганта держаться как можно дальше. Одним ударом прибить монстра с тысячей пунктов жизни – это не шутки.

Воспользовавшись замешательством зубастиков, топотун с трудом, но все-таки поднялся на все четыре ноги и побрел в сторону леса.

– *Правильно... Там среди веток этим гадам будет сложнее с тобой справиться.*

Судя по писклявым выкрикам, рыбоголовым такой поворот событий по душе не пришелся. Атака поганцев возобновилась с еще большим рвением.

– *Это хорошо, что вы ко мне спинами повернулись...*

Мощный хлопок жгута, и окатыш, словно разъяренная пчела, впивается в затылок «моего» первого болотника. Он как раз карабкался по задней ноге спешно удаляющегося зверя.

Этот камешек был самым крупным из моей коллекции. Снял пять десятков единиц жизни.

Топотун, будто почуяв мою поддержку, резко развернулся. Его левая нога с громким «чвак» утрамбовала глубоко в песок раненного мной карлика.

Минус два...

Видю, как шкала опыта уже заполнена наполовину. Отлично! Продолжаем в том же духе!

У раненого зверя словно второе дыхание открылось. Вон как разошелся. Еще два болотника минус. И откуда у парня столько прыти?

Коротышки, за несколько минут потерявшие почти половину своего отряда, продолжали атаковать, но уже без должного оптимизма. Все-таки шестеро – это уже не десяток. Кроме того, кажется, «мой» первый болотник заправлял в их шайке. Вон как бестолково пошли в атаку. За что и заплатились еще одной жизнью. Пятый умер в зубастой пасти топотуна, так и не сумев добраться до горла.

Выцеливаю самого активного. Он, похоже, пытается как-то организовать сородичей. Надо отдать должное этим ребятам. Потеряв пятерых, они продолжают пытаться победить.

Громкое «фыррр» сообщает об еще одном выпущенном из моего «метателя» камне, а раздраженный визг – о том, что он достиг цели.

В этот раз система «расщедрилась» лишь на двадцать единиц урона. Видимо, все дело в маленьком размере снаряда и расстоянии, с которого был произведен выстрел. Но топотуну хватило и этого. Четверка болотников, оставшись на мгновение без командования, враз потеряла еще двоих бойцов.

Все. Теперь нас условно четверо против троих. Мы в большинстве!

Не успел я обрадоваться такому знаменательному событию, как вдруг мой «союзник» оступился. То ли сыграла свою роль огромная потеря крови, то ли просто банальная невнимательность. Это уже неважно. Под аккомпанемент радостного визга зверь падал на песок...

Коротышки, весело размахивая лапами, ринулись вперед.

Не знаю, что это было со мной. То ли злость на то, что не смогу никак помочь гиганту. То ли чувство обиды на «партнера» за то, что так бездарно подставился как раз в тот момент, когда победа уже была практически в кармане. Не знаю...

Практически на одном дыхании выпустил все свои снаряды, благо целиться не надо было. Лысые карлики находились друг от друга на расстоянии вытянутой руки.

Понятное дело, мои окатыши для монстров такого уровня что комариные укусы, но они сделали свое дело – топотун все-таки смог меня удивить. Мощным рывком он поднялся на две лапы и опрокинулся на подбежавших слишком близко врагов.

Все. Будто прихлопнул ладонью сразу несколько комаров.

– Внимание! Вы получили уровень!

– Текущий уровень: 1.

– Ваша награда:

– Знания – 10 единиц.

– Текущее значение: 10/40.

– Внимание! Достижение!

– Поздравляем! Вы получили достижение «Один в поле воин».

– Ваша награда:

– Защита от физического урона увеличивается на 1 %.

– Шанс оглушить соперника в бою увеличивается на 1 %.

– Ну что, ребятки... С почином нас...

Система исправно выдала Гаврюше и Шалуну причитающийся опыт. Растем! И это здорово!

Погладив гурона по голове, говорю:

– Знаете, а мне начинает нравиться эта песочница.

Сделав несколько кругов над замершим телом топотуна, хагер пошел на снижение. Даю команду сесть рядом с первым поверженным.

Кстати, эти товарищи вблизи еще уродливей. А этот невыносимый запах тухлой рыбы... Гадость... Видимо, мой мозг начинает шалить.

Глядя на тело болотника, понимаешь, что с психикой дизайнеров не все в порядке. Этакий недоразвитый мутант, который, казалось бы, еще вчера был рыбой, но по какой-то причине трансформация остановилась, и в мир Зазеркалья пришел очередной уродец.

Пересилив позывы рвоты, останавливаюсь в шаге от тела карлика. Нагибаюсь. Так-с... Что тут у нас... Моя первая награда, или, как еще здесь говорят – лут.

- *Вы получили:*
- *Глаз болотника – 1 шт.*
- *Зубы болотника – 3 шт.*
- *Слизь болотника – 1 шт.*

На удивление, все прошло, скажем так, стерильно. Не пришлось копаться в останках этой недоразвитой полурыбы. Система сделала все за меня. Как только я дал согласие на поднятие предметов – они тут же оказались в ранце, а тело болотника начало постепенно исчезать. Ну, хоть это радует... Даже не представляю, как бы справился, не будь этой функции.

После осмотра других шести тел, кроме зубов, слизи и прочей гадости, моя «сокровищница» пополнилась несколькими пузырьками с ядом болотника. Остается надеяться, что все это «добро» имеет какую-то ценность.

– Так... Семерых обобрал... Остались еще трое.

Кстати, если бы Глеб не напомнил о том, что обязательно нужно собрать лут – я бы прогляпил весь этот процесс. Нет еще такой привычки. Но это дело поправимое. Теперь придется часто этим заниматься.

К замершему на песке топотуну приблизился с опаской. Вдруг учудит чего?

Останавливаюсь в пяти шагах от гигантской туши и понимаю, что, по сути, мое вмешательство в драку было излишним. Гигант был обречен с самого начала атаки – в местах укусов, оставленных зубами болотников, края плоти чернели на глазах. Видимо, я сейчас наблюдаю действие яда, что лежит у меня в сумке.

Тело бедняги бьет мелкая дрожь. Еще дышит. Широкое бочкообразное брюхо вздымается и опадает. Удивляюсь, как он вообще смог так долго продержаться.

Красная шкала жизни колеблется на отметке восемьдесят. Видимо, какой-то внутренний резерв не дает зверю спокойно умереть.

Поднимаю голову вверх.

– Может, хватит издеваться над животным?!

Но меня никто не слышит. А если все-таки кто и слышит, то наверняка сидит и смеется надо мной.

– Ладно, потерпи, дружище, – шепчу я, опуская руку в песок. – Сейчас все закончится. Хм... Думаю, этот подойдет.

Крупный окатыш заметно тяжелее тех, что я использовал ранее. В кожанке он смотрится нелепо и громоздко, но это не важно. Мне не до церемоний. Главное, чтобы система его опознала как пригодного к стрельбе.

Есть!

- *Малый карманный метатель заряжен!*
- *Снаряд – Морская галька.*
- *Пригодность – Да.*
- *Дальность – +0.1.*
- *Скорострельность – +0.1.*
- *Меткость – +0.1.*
- *Урон – +3.6... +4.8.*

Вот и хорошо. Для выстрела с двух шагов меткость, дальность и уж тем более скорострельность ни к чему.

Натягиваю жгут...

Топотун лежит, не открывая глаз...

Конвульсии участились...

Пора...

Мощный хлопок, и система сообщает радостные новости о получении уровней, достижений, наград...

Только я их не читаю. Настроение не то...

– Ты свободен, здоровяк...

Машинально, не глядя, даю согласие на размещение лута в сумке...

Не знаю, сколько еще я предавался бы унынию, но Зазеркалье – это не то место, где есть время на такие глупости. Грозное шипение Гаврюши заставило резко обернуться.

Все, что успел заметить, перед тем как погас свет, – это мутные рыбы глаза...

Глава 4

Свет «выключили» ненадолго. Всего на несколько секунд. Но этого времени было достаточно на осознание простого факта – это моя первая виртуальная смерть.

Какие ощущения? Да, собственно, никаких. Испугаться даже не успел.

Интересно, куда это меня забросило? Мрачный пляж исчез. Нахожусь, судя по каменным стенам и висящим на потолке сосулькам-сталактитам, в небольшой пещере.

В центре высится хрустальный алтарь, внутри которого ярко сияет голубое пламя, освещающая всю пещеру.

Пытаюсь пошевелиться, но попытка заканчивается неудачей. Перед глазами появляется короткое системное сообщение:

– *Вы мертвы.*

– *Воспользуйтесь Силой алтаря для перерождения.*

Недолго думая, соглашаюсь с предложением системы.

– *Поздравляем, Ольд! Вы переродились!*

– *Удачи тебе, Перерожденный!*

– *Внимание! Достижение!*

– *Поздравляем! Вы получили достижение «Новая жизнь»!*

– *Ваша награда:*

– *Защита от физического урона увеличивается на 1 %.*

Отлично! Теперь снова могу двигаться.

Голубой свет алтаря резко погас, и на меня опустилась тьма. Не та жуткая, что при «входе-выходе», а обычная, пещерная. К такой темноте зрение элана прекрасно приспособлено.

Оглядевшись по сторонам, замечаю узкий проход в стене. Думаю, мне туда.

Тогда вперед... Здесь мне больше делать нечего.

Нырнув в расщелину, оказался в тесном каменном коридоре.

– Хех... А вон и свет в конце туннеля, – усмехнулся я, сделав первый шаг.

Несколько коротких шагов, и вот она, свобода.

Как бы мне ни хотелось быть ослепленным мягким солнечным светом и оглушенным приятным щебетанием птиц, я снова оказался под дождем, льющим из затянутого мрачными тучами неба.

Итак, я в джунглях. Пальмы, бамбуковые стволы, папоротники, лианы. Картину завершает нависшая надо мной поросшая мхом скала.

От выхода из пещеры в сторону леса тянется еле заметная тропинка.

– Что ж, – пожимаю плечами. – Похоже, мне туда...

Но, прежде чем двинуться в путь, необходимо разобраться, что, собственно, произошло там на берегу...

Это займет немного времени. Уверен, приключения подождут. Присаживаюсь на крупный округлый булыжник у стены. Оглядываюсь по сторонам. Вроде спокойно все. Тишина...

Приступим...

Открываю логи... Пролистываю до выстрела в гиганта.

Есть... Нашел...

– *Вы совершили нападение на Топотуна (30).*

– *Вы нанесли критический удар!*

– *Урон – 83.*

– *Бой «Нападение на Топотуна (30)» закончен.*

- *Вы получаете опыт.*
- *Внимание! Вы получили уровень!*
- *Текущий уровень: 2.*
- *Ваша награда:*
- *Знания – 15 единиц.*
- *Текущее значение: 25/40.*
- *Внимание! Достижение!*
- *Поздравляем! Вы получили достижение «Гора и муравей».*
- *Ваша награда:*
- *Процесс регенерации энергии увеличивается на 1 %.*
- *Шанс получить Знания увеличивается на 1 %.*

Шкала опыта заполнена на девяносто восемь процентов. Получается, если выйду из следующей схватки победителем – поднимусь на третий. М-да, несколько выстрелов, и я взял несколько уровней! Кстати...

Это, наконец, свершилось! Мои зверушки тоже получили по уровню! Гаврюша уже почти второй, а вот Шалун слегка отстает, но гурон теперь с умением. Сейчас поглядим, чем может похвастать мелкий проказник.

- *Поздравляем! Ваш питомец получил уровень! Он стал выносливее и сильнее! А также опасней для ваших врагов!*
- *Основные характеристики:*
- *Имя: Шалун.*
- *Вид: Черный гурон.*
- *Тип: Реликтовый.*
- *Уровень: 1.*
- *Сытость – 90/90.*
- *Жизнь – 3/20.*
- *Выносливость – 0.*
- *Здоровье – 0.*
- *Урон – 1,9 ... 2,6.*
- *Способности: «Волна исцеления I».*
- *Используя свои умения, питомец творит заклинание, которое дает возможность его хозяину восстановить 5 % жизненных показателей. Откат 2 минуты.*
- *Получаемый опыт: 10 % от опыта владельца, получаемого в бою, не уменьшая при этом количество опыта хозяина.*
- *Питание: Владелец может в любой момент покормить своего питомца, поделившись с ним своей энергией.*
- *Внимание! Уровень питомца не может быть выше уровня хозяина!*
- *Баллы, доступные для распределения: 5.*

– Так-с...

Шалун кроме новой способности, что не может не радовать, получил еще и несколько характеристик. Уровень сытости вырос. Появилась шкала «жизнь» и характеристика «выносливость». Плюс система выдала заслуженные пять баллов, которые я распределю чуть позднее.

Теперь о способностях... Наконец-то могу воочию лицезреть всю таблицу умений моего «пета». Правда, все иконки затемнены, но мне достаточно знать, что следующая ветка откроется на пятнадцатом уровне. А это уже хоть какая-то, но информация...

Итак, первое и очень радующее мою душу отличие реликтового «пета» – это целых шесть способностей. Тогда как обычные могут похвастать только четырьмя.

Далее... Шалун уже с первого «левла» может атаковать. Мне не придется «прокачивать» его до тридцатого уровня, чтобы «открыть урон».

И еще... Это касается и хагера и гурона. Геймеры Зазеркалья называют это «Штраф за смерть». Если маунт или питомец погибают в бою, как это произошло несколько минут назад, я смогу призвать их только по истечении трех часов с момента смерти. Неприятно и неудобно, но это терпимо в сравнении с шестью часами, которые должны ждать хозяева «обычной» живности.

Закрываем окошко с показателями гурона и переходим к Гаврюше. Хагер в отличие от Шалуна уже получил свое первое умение и, судя по таблице, следующее появится на двадцатом.

Сообщение системы о главных изменениях моего летуна очень обрадовало.

– Поздравляем! Ваш ездовой зверь получил уровень! Он стал выносливее и сильнее! А также опасней для ваших врагов!

– Основные характеристики:

– Имя: Гаврюша.

– Вид: Хагер, Ночной Охотник.

– Тип: Реликтовый.

– Уровень: 1.

– Сытость – 1000/1000.

– Выносливость – 10.

– Здоровье – 0.

– Жизнь – 3/200.

– Урон – 5,6... 6,8.

– Способности: «Полет». Верхом на Хагере вы перемещаетесь на 30 % быстрее. Также вы можете переносить на 2 вещи больше!

– Получаемый опыт: 20 % от опыта владельца, получаемого в бою, не уменьшая при этом количество опыта хозяина.

– Питание: Владелец может в любой момент покормить Хагера, поделившись с ним своей энергией.

– Внимание! Уровень животного не может быть выше уровня хозяина!

– Баллы, доступные для распределения: 5.

Свободные баллы пока трогать не буду. Как выйду из игры, сяду за компьютер, пороюсь в Сети и уже потом решу, что к чему. Спешки нет. Тем более что «зверё моё» смогу призвать только через три часа.

Осознание сего факта заметно давит на психику. Уже привык знать, что, если прижмет, всегда есть запасной вариант в виде побега за облака. Получается, на данный момент могу рассчитывать только на себя. Кхм... Ну, и на Малый карманный метатель...

Ладно... Не буду нагнетать... Надо отвлечься.

Кстати, я так и не знаю, что там с добычей.

– Посмотрим... – буркнул я, давая команду открыть инвентарь.

Хм... А вот это уже интересно. Болотники, не изменяя себе, оставили после себя слизь, зубы и яд, а вот топотун, кроме пары клыков, одарил еще и какой-то вещью.

Любопытно...

– Название: «Костяной браслет болотника-воина».

– Эффект: + 25 единиц скорости.

– Ограничение: Нет.

– Уровень: 20.

А вот и первая реальная вещь, «выбитая» мной из монстра... Судя по названию и следуя простой логике, топотун когда-то успел-таки насолить болотникам – проглотил одного из вояк.

Эффект у вещи интересный, но не тот, который хотелось бы иметь на данный момент...

Радует отсутствие ограничения, но печалит двадцатый уровень. А ведь было бы неплохо уже сейчас надеть такую штуковину. Но, увы...

Звук чужого голоса над головой заставил вздрогнуть:

– Уважаемый, вы в порядке?

Спешно протираю глаза и поднимаю голову. В двух шагах стоит нарх. Ник Дред. Уровень нулевой. Судя по полному сету травника – тоже из «работяг». Из-за спины торчат рукояти мечей... На вид довольно простенькие. Это я знаю точно – посмотрелся уже на такие штуковины как в столице, так и в Цитадели.

Кстати... Не сразу увидел... Там же за спиной, но уже на уровне поясницы выглядит еще пара рукоятей, но только помельче. Ну да... Все правильно. Четыре руки – четыре клинка. Должен заметить – облаченный в безобидный наряд нарх уже сейчас имеет грозный вид. Невольно вспомнилась битва на Плато, где краснокожие убийцы выглядели поистине устрашающе и кровожадно. Горящие злобой глаза, пена, капающая с клыков. В каждой руке изогнутый клинок. М-да...

Дред достойный представитель своей расы. Высокий, широкоплечий. Ни грамма жира. Такому только дай сигнал – враз на куски порубит.

– Все хорошо, – приветливо улыбаюсь я. – Благодарю.

– Ясно, – кивнул нарх. – Я-то уже черт-те что подумал... Мало ли... Первая смерть все-таки...

– Понятно, – отвечаю я. – Еще раз спасибо за заботу...

И тут меня осенило.

– Погодите-ка, вы сказали «первая смерть»?

– Ну да, – пожал плечами Дред.

– А откуда вам известно, что это моя первая смерть? – нахмурился я.

Ростки паранойи снова потянулись вверх, обильно поливаемые подозрительностью.

Четырехрукий усмехнулся.

– На самом деле я точно не знаю. Вернее, не знал, пока вы не подтвердили мою догадку. Просто высказал предположение, потому как через этот алтарь «проходят» только новоприбывшие. Нельзя сбрасывать со счетов и тот факт, что вы могли просто проходить мимо этой пещеры либо ждать кого-то из знакомых. Скажу больше, только сейчас разглядев ваш уровень, я бы скорее поставил на второе предположение, но вы подтвердили первое, что, откровенно говоря, немало удивляет. Как вам удалось взять два уровня в первой схватке?

– Совершенно случайно, – смущенно ответил я, мысленно уже в который раз делая зарубку в памяти «Не болтать лишнего!».

Нарх хмыкнул в ответ и улыбнулся.

– Вы позволите задать вам вопрос? – с излишней поспешностью спросил я.

– Конечно, – снова усмехнулся Дред, обнажив острые клыки. – Только давайте поговорим по дороге в поселок. Вы ведь туда сейчас направляетесь?

Легко поднявшись с камня и демонстративно отряхнув невидимую пыль со штанов, я с улыбкой произнес:

– Буду рад составить вам компанию!

– Здорово! Тогда вперед!

Когда мы отошли на приличное расстояние от скалы, Дред спросил:

– Говорите, случайно взяли левлы? Не желаете поведать, как это произошло? Ох, пардон! Кажется, вы хотели что-то спросить...

– Совершенно верно, – кивнул я, пытаюсь примериться к широкому шагу нарха. – Собственно, ваши вопросы и мои несколько взаимосвязаны.

– Ну, что же – тем лучше... Спрашивайте!

– Что вы подразумевали, говоря – «первая смерть», и как это связано с алтарем?

– Понятно, – кивнул Дред. – Видимо, вы до нормальных гайдов по яслям так и не добрались.

– Даже так? – удивился я.

– Именно, – усмехнулся Дред. – Представляю ваш шок при виде высокоуровневых монстров в песочнице!

– Так это нормально?!

– Ха! О «нормальности» этого закидона со стороны разработчиков до сих пор ведутся споры на форумах. Вот, к примеру, вас кто убил?

– Болотник двадцатого уровня.

Дред кивнул.

– Ясно. Значит, вас выбросило на берегу. Меня, например, схарчили в джунглях. Я даже пикнуть не успел. Потому и удивился, как у вас так лихо получилось перед смертью поднять два уровня.

– Совершенно случайно, – повторил я. – Услышал шум. Отбежал. Как раз вовремя. На пляж выскочил зверь размером со слона. Его атаквали болотники. Ну, я со страху начал палить по ним. Несколько затоптал слонабегемот, по счастливой случайности именно тех, в которых попал я. Только радость моя длилась недолго...

– Ясно, – задумчиво сказал Дред, коротко взглянув на торчащую из-за моего пояса рогатку.

Понятное дело – моя история шита белыми нитками, но ничего другого в голову не пришло.

– Кстати, – вдруг сказал нарх. – Если бы остались в стартовом шмоте – опыта упало бы больше.

– Как это?

– Дело в том, что система распознает не только уровень игрока, но и совокупность его характеристик. Если так прикинуть, получается, мы с вами с нашими комплектами тянем на уровень семнадцатый-восемнадцатый.

– Да уж... Об этом я тоже не читал...

– Не беспокойтесь, – отмахнулся Дред. – Потом поделюсь с вами полезными ссылками.

– Благодарю. А почему так сделано?

– Вы о высокоуровневых монстрах, что убивают новоприбывших, или об ограничении опыта?

– Да, собственно, о том и о другом, – смущенно улыбнулся я.

Нарх понимающе кивнул.

– Начну с первого... В Сети есть видео старого интервью с одним из представителей аналитического отдела компании. Он утверждал, что первая смерть очень важна для начинающего игрока. В первые годы существования Стеклашки разрабы предпочитали сперва нагнать жути на новичков. Воспитательный процесс такой... Мол, если не испугаешься играть дальше, то вперед! Типа мы тебя предупреждали. Сейчас, конечно, совершенно другой подход. Зазеркалье слишком глубоко вгрызлось в наш социум. Хозяева корпорации не особо уже церемонятся. Тысячи регистраций в день – это вам не шутки. Да и режутся по большей части в спокойных локах. Песочницу оставили для таких экстремалов, как мы с вами.

– М-да уж...

– А что касается опыта... – продолжил Дред. – Все началось с многочисленных жалоб пользователей. Компания в те же годы, дабы срубить побольше денег, объявила о том, что

«работяги» за определенную плату при смене аккаунта могут оставить своего персонажа таким, какой он есть. То бишь характеристики, уровни профы, экипировка, содержимое рюкзаков, репы... Все. Тут-то и поднялся вселенский вой «низов». Мол, несправедливо, нечестно и так далее. Вы ведь были приятно удивлены наносимым уроном?

Я лишь согласно кивнул в ответ.

– Вот... А новички в стартовом шмотье, естественно, возмутились. Под яростным давлением общественных масс разрабы пошли на уступки и внесли изменения, которые коснулись боевой системы всего Зазеркалья. Многие уже и не рады были, что подняли бунт. Но было поздно... Короче, теперь система анализирует не только уровень игрока при раздаче опыта и лута, но и совокупность его характеристик. Достижений, правда, это не коснулось.

– Очень интересно, – задумчиво произнес я, уворачиваясь на ходу от очередной надоедливой ветки.

– Кстати, – продолжил Дред, раздвигая листву своим мощным торсом. – Не удивляйтесь тому, что вас не особо захотят принимать в пати. Мелким уровням ваше присутствие в группе перебьет весь опыт и дроп, а крупным – вы уже не помощник. «Трудовые» комплекты здорово отстают от боевых по статам. Так что, если задумали на первых порах использовать вашу экипировку – приготовьтесь к одиночеству. Хе-хе...

– Очень полезный совет, благодарю. Как и вся информация. Хе-х... А я уже было подумывал выбросить стартовые вещи.

– Ну, выбросить всегда успеется, как говорится, запас карман не тянет.

Я усмехнулся в ответ.

– Это уж точно, в этой игре каждый клочок ткани или обрывок бумажки может пригодиться. А рюкзак, как бы это ни звучало – не безразмерный.

– Согласен на все сто, – кивнул, широко улыбаясь, Дред. – Торба захламляется молниеносно.

Продираясь сквозь очередное хитросплетение лиан, веток и листьев, система осчастливила пафосным сообщением:

– Новичок, приветствуем тебя! Ты начинаешь долгий, полный опасностей путь! Берегись! Каждый твой шаг может привести...

Бла-бла-бла... Не дочитав, закрываю длиннущее сообщение. Машинально даю добро на скачивание и установку приложений, касающихся местной локации.

Судя по осмысленному взгляду Дреда – он сделал то же самое. Мы понимающе, как заправские «стекляшечники», кивнули друг другу и одновременно улыбнулись.

А ведь приятно осознавать, что уже не совсем новичок в этой отрасли. Несомненно, придется очень многое узнать, но успокаивает тот факт, что приходилось видеть локации и посерьезней.

Очередной поворот, и я уже смог разглядеть вдалеке очертания маленьких покосившихся домиков, расположенных на берегу небольшого залива.

Дред на мгновение остановился. Закрыв глаза. Сделал глубокий вдох, отчего его мощная грудная клетка раздулась в два раза. После шумного выдоха нарх открыл глаза и улыбнулся, хищно обнажив острые клыки.

– Вот мы и на месте! Чувствуете запах новизны и приключений?!

Я бы мог сказать, что именно чувствую в данный момент, но решил не портить настроение моему спутнику. Ограничился кивком и скромной улыбкой.

Чем ближе мы подходили к поселку с красочным названием Лазурный, тем больше я понимал – давший имя этому населенному пункту был либо отчаянным оптимистом, либо ироничным шутником.

Частокол, словно кривые и гнилые зубы гигантского чудовища, виляющей линией кое-как ограждал поселок от внешнего мира. Покосившиеся ворота, открытые настежь, мало чем уступали стене. Сторожевая вышка удивила скорее своим «существованием» в этой дыре, чем ужасным качеством постройки.

Ни у ворот, ни на вышке охраны не наблюдалось.

Когда вошли внутрь, система бодро отрапортовала, что мы находимся в поселке Лазурный, бывшем некогда аванпостом Фортовой крепости, находящейся в глубине главного острова. Еще на форуме читал, что таких форпостов есть несколько. Кажется, пять, но только один из них является безопасным. А сама Фортовая крепость не что иное, как главный инстанс песочницы.

Местные «неписи» – это остатки некогда многочисленного гарнизона, что продолжают защищать последний клочок земли, принадлежащий Меленвилю. Судя по запустению и обветшалым домам, джунгли скоро проглотят и этот несчастный форпост.

Нарх остановился и повернулся ко мне, протягивая руку.

– Ну, вот мы и пришли, уважаемый Ольд. Рад знакомству.

Пожимая крепкую ладонь, отвечаю улыбаясь:

– Взаимно, уважаемый Дред! Спасибо, что составили компанию. И за полезные советы тоже.

– Пустяки, – отмахнулся нарх. – Дружим?

– С удовольствием, – киваю в ответ.

Обменявшись приглашениями, мы еще раз пожали друг другу руки.

– Кстати, вот еще несколько советов. В центре поселка есть столб, сделайте там привязку и на первых порах старайтесь охотиться поблизости.

– Почему?

Нарх усмехнулся:

– Как бы странно это ни звучало, но первая смерть, она щадящая. Вы, видимо, не обратили внимания на то, что после гибели остались в полном обмундировании. Хотя, согласно игровой механике, щеголяли бы сейчас нагишом.

– А ведь верно, – почесал я затылок. – Вся одежда на мне...

– Именно, – кивнул нарх. – Больше такой халявы не будет. Действовать нужно быстро. После смерти переродился в месте привязки и бегом назад к месту гибели, пока не обобрали падкие до чужого добра граждане.

– Понято, – снова киваю я. – И принято к сведению.

– Вот и славно, – улыбнулся нарх. – Ладно, я пока к десятнику не пойду. Меня в другой локе друзья ждут. Удачи!

Четырехрукий дружески хлопнул меня по плечу и потопал в сторону моря, а я, дабы не откладывать важное дело в долгий ящик, направился к вышеупомянутому столбу.

Когда завернул за угол одной из хижин, какое-то непонятное чувство заставило обернуться. Сквозь кое-как связанные бамбуковые бревна, что являлись основным строительным материалом в местном поселении, я увидел, как мой новый знакомый задумчиво смотрит мне вслед. Он не знал, что я за ним наблюдаю, и это хорошо. Потому как его взгляд мне не очень понравился...

Глава 5

– Все закрутилось, когда на этом проклятом острове нашли золото...

Старый десятник Крукс был похож скорее на бомжа, чем на доблестного меленвильского воина. Всклокоченная борода. Затертый и рваный мундир. Красные то ли от недосыпа, то ли от перебора спиртным глаза. Желтые пеньки зубов.

Я вынужден сидеть и внимательно слушать его монолог, потому как этот НПС является центральным в локации.

– Как полагается – где золото, там и охотники до него. – Подобие десятника шмыгает носом и сплевывает тягучую слюну себе под ноги. – Власти Меленвиля, недолго думая, отправили сюда хорошо укомплектованную экспедицию. Но уже после года работы рудознатцев и шахтеров стало ясно – овчинка не стоила выделки. Жила оказалась очень бедной, хотя сперва все очень неплохо начиналось. Даже крепостцу и несколько форпостов успели построить. В общем, порыскав по островам, тщетно пытаясь разыскать хоть какие-то полезные ископаемые, команда рудознатцев махнула рукой на это грязное дело, и было объявлено о переезде на Большую землю.

Крукс громко кашлянул и продолжил:

– На главном острове оставили наш гарнизон, дабы защищать клочок этой проклятой земли. Постепенно, как это водится, нас забыли. Ряды гарнизона со временем редели – то эпидемия, то дикие звери, то пираты. Дезертирство опять же... Джунгли постепенно отбирали у нас свое, но мы продолжали нести службу. Пока не случилось то, чего никто не мог ожидать. Позднее маг, приписанный к гарнизону, разобрался, в чем дело, но уже ничего не смог сделать – процесс был запущен...

Десятник тяжело вздохнул:

– Начни я пересказывать длинную историю островов, то не хватило бы и целого дня. Если в двух словах, то идиот архитектор, проигнорировав древние предупреждающие знаки, что были найдены в глубине острова, заложил фундамент крепости прямо на древнем капище. Его не удивляло, почему работники на стройке мрут как мухи. Кого вообще волнует жизнь заключенных? А крепость строили именно осужденные – убийцы, насильники и мародеры. Трупы просто сбрасывали в глубокие ямы, вырытые неподалеку. Короче, крепость, наконец, возвели. Архитектору честь и хвала. Он, довольный выполненной работой, собрал свои вещички и убрался восвояси – в свой шикарный дом в центре Меленвиля.

Вспоминая об архитекторе, десятник злобно хмурился и сильно сжимал кулаки.

– Началом конца, парни мне не дадут соврать, был тот день, когда у стен крепости появился один из наших разведотрядов. И все бы ничего, да только числились они пропавшими без вести... Уже месяц как...

Решив ради приличия поддержать разговор, говорю:

– Хороший повод устроить праздник.

Крукс покосился на меня красным глазом и ответил:

– Мы, конечно, сперва обрадовались. Шутка ли, месяц в джунглях бродить... А когда ворота отворили, так нам уже было и не до веселья.

– А что так? – спрашиваю я, в принципе зная уже ответ.

Десятник тяжело вздохнул и отмахнулся:

– То уже не наши ребята были... Вернее, наши, но только их тела полуразложившиеся... В общем, мертвяки ходячие, древней и злой магией поднятые. Будь он проклят, этот Задикай! Говорили же ему маги – не тревожить старое капище... Не послушал... Все сделал по-своему, чтоб его...

Пока десятник продолжал костерить последними словами архитектора, построившего крепость на острове, я судорожно пытался вспомнить, где уже слышал это имя... Задикай... Задикай...

Стоп!

Вспомнил! «Катакомбы Задикая», что находятся аккуратно под Цитаделью! Один из инстов, который мне так настоятельно рекомендовал посетить Тронус.

Забавно, этот архитектор и здесь успел отличиться. Только вот на Большой земле он легенда, а тут, на острове, шлют проклятия в его адрес.

Здесь восставшие мертвецы, в катакомбах злобные духи погибших строителей... Хм... Видать, товарищ Задикай здорово насолил потусторонним силам.

Пока вспоминал дела минувших дней, Крукс, не стесняясь, перешел на предков архитектора. Пришлось еще несколько минут выслушивать поток ругани, правда, туберкулез дал о себе знать, и десятник зашелся в ужасном кашле.

Тяжело дыша, он сплюнул на пол кровавую слюну и прохрипел:

– Недолго мне осталось...

– Ничего, вы еще всех нас переживете, – ободряюще улыбнулся я.

Он лишь отмахнулся и покачал головой:

– Безнадежно. Так о чем я? Ах да... Разведчики-мертвяки... Знаешь, среди них был мой шурин. Не то чтобы я очень любил его, скорее наоборот, но все равно он не заслужил той участи. Ума не приложу, как жене в глаза смотреть буду...

Десятник задумчиво почесал затылок и продолжил:

– Мертвяков порубили быстро. Благо есть уже опыт... Многие из наших бывали за Черным потоком, там такой гадости воз и маленькая тележка. Да и маг подсобил. Затем было прощание с павшими, ну, и как полагается в таких случаях – братский костер. Мы уже было расходиться по казармам собрались. Ночь ведь на дворе... Как тут прибегает паренек из ночной варты да как заорет: «Мертвяки! Мертвяки!» Мы его насилу уняли и на стены бегом кинулись... А там их видимо-невидимо! Зенки горят, лапищи свои тянут, зубами клацают. Среди них много наших было... По экипировке видно... Строители помершие тоже... Но были и другие, вроде как люди, а вроде и нет... Видать, тела тех, кто за все это время на этом проклятом острове побывал да жизнь свою отдал. Маг сказал, что волшба эта очень древняя. Не ему с такой силищей тягаться. Еще сказал, как сейчас помню, что крепость рано или поздно падет. И что лучше уходить сейчас, чем тратить впустую жизни бойцов.

Крукс на мгновение прервался, воровато оглянулся и продолжил:

– Мы с десятниками по большому счету были согласны с магом. Время дорого – скоро мертвяки отрежут нас от форпостов, и все – останемся без жратвы и воды. А вот капитан наш заупрямился. Начал орать на мага, мол, в цепи закует, как изменника. Тот, конечно, на дурака внимания не обратил. На нас глянул так задумчиво... Как сейчас помню этот взгляд... Будто на трупы смотрел. Мы с парнями труханули изрядно. А капитан не унимался. Все норовил нас на мага натравить. Глупец. Молодой еще. Из другого теста он. Сержанты, это ведь кто? Правильно. Вчерашние солдаты. А этот? Тьфу... Только-только из-под мамашиного крыла выпорхнул. Дворянин. Им ведь звания дают согласно положению... В общем, ночь прошла относительно спокойно. Если не считать шатающихся под стенами крепости мертвяков. Под утро уже стало ясно, что маг ушел, а с ним и часть гарнизона. Выходит, остались те, кто сторожил ночью стену. Знаешь... Я их не виню, потому что на их месте поступил бы точно так же. Да и стратегически это было сделано правильно – оставить заслон и вывести из сжимающегося кольца большую часть гарнизона. Маг правильно поступил... Только вот все прошло не так, как он предполагал. Уже на следующий день, ближе к вечеру, все они вернулись... Правда, уже мертвые.

Историю о чудесном избавлении остатков гарнизона и о последующем их выживании в последнем форпосте я благополучно прослушал. Тем более, об этом уже читал на форуме.

Мои мысли летали вокруг очень важной проблемы. Как в короткий срок «поднять» уровень? Время-то уходит, а обязательства, что взвалил на плечи, требуют скорого разрешения. Но, кажется, разговор с Дредом натолкнул на одну очень интересную идею. Надо будет покопаться в Сети. Прикинуть что и как...

Монолог десятника подошел к концу. Я, как и подобает, соорудил гримасу вселенской скорби по его павшим товарищам. По всей видимости, ИскИн, проанализировав мою физиономию, посчитал ее подходящей моменту, и десятник, наконец-то, решил выдать мне мое первое задание.

– Слушай, Ольд, – обратился он ко мне. – Я смотрю, ты мужик с пониманием. Сам видишь, что у нас тут творится... Рук не хватает.

Я демонстративно огляделся. А ведь действительно... Нет, я, конечно, понимаю – не самая популярная локация, слякоть, джунгли, полные зомби и зубастых болотников. Но все-таки... Глеб говорил, что игроки будут, но я в упор никого не наблюдаю. Дред разве что да его таинственные друзья. Поселок пуст. Может, все по квестам разбежались и появятся уже ближе к вечеру? Хотя мне грех жаловаться – это запустение именно то, что нужно.

– Если нужна помощь, уважаемый Крукс, – я готов!

Дружинник широко улыбнулся во весь шербатый рот.

– Вот и ладненько, вот и хорошо! – потирая руки, сказал он. – Небось видел нашу стену? Я коротко кивнул.

– Так вот, – продолжил Крукс. – Нужно колья вбить в землю у Восточных ворот. Возьмешься?

– Внимание! Вы получили задание «Укрепление Восточных ворот»!

– Задача – Пойти в лес и нарубить 20 кольев, а затем вкопать их у Восточных ворот.

– Награда – Вариативно.

– Согласиться/Отклонить?

На первый взгляд коротенькое и простенькое задание, но оно подразумевает знакомство со всеми НПС поселка.

Во-первых, мне понадобится топор, который даст местный кузнец.

Во-вторых, чтобы получить лопату, придется обратиться к кладовщику.

Ну и, в-третьих, место, где вкапывать колья, укажет лучник, что засел в сторожевой башне. Как и полагается, каждый персонаж потребует от меня ответной услуги. В общем, придется побегать...

Приняв задание, попрощался с десятником и двинул в сторону местной кузни. Согласно игровому сценарию, кузнец Горазд готовился к отплытию на Большую землю. Соответственно каждый новый игрок, обращавшийся к нему, мгновенно припахивался к перетаскиванию тяжестей. Ящики с инструментами, заготовки, уголь... В общем, все, что мог рачительный кузнец вывезти с острова, новичок должен был помочь ему перетащить на берег к пристани. И уж только тогда Горазд одаривал помощника топориком. Который, должен заметить, являлся квестовым и никакой ценности не имел. Равно как и характеристик. Другими словами, после выполнения главного задания этот предмет просто исчезал из рюкзака.

Кузнеца увидел издалека. Еще бы его не увидеть. Метра два ростом. В плечах косая сажень. Голова как пивной бочонок. Черная борода. Кулаки-кувалды. Стоит. Задумался. Вон как брови насупил.

– Добрый день, уважаемый Горазд! – обращаюсь к великану.

– И тебе не хворать, – бурчит он в ответ, явно без желания продолжать разговор.

– Я к вам по делу, – настойчиво продолжаю я. – Десятник послал кольев нарубить...
– Дык иди и руби, – перебивает меня кузнец. – Я-то тут при чем?
– Так ведь топора-то у меня нет, – пожимаю плечами. – Вот увидел вас и подумал, может, у мастера есть топорик-то.

– Может, и имеется, – пробасил кузнец. – Только вот мне-то с того что будет?

– Так я ведь не просто так пришел. Может, какая помощь нужна?

– Помощь?

Горазд обернулся и в первый раз взглянул на меня. Осмотрел с ног до головы и одобрительно крикнул.

– Вижу, ты к работе привычный. Из рудокопов будешь?

Улыбаюсь в ответ:

– Из них самых.

– Добро, – кивнул кузнец. – Есть одна работенка. Со дня на день ждем корабль из Мелен-виля. Заберут нас с этого проклятого острова. Вот я и сподобился приготовиться к отплытию. А добра сам видишь, сколько... Если подсобишь перенести все на берег, не обижу.

– Внимание! Вы получили задание «Помощь кузнецу»!

– Задача – Перенести все вещи Горазда на берег.

– Награда – Топор (1 шт.).

– Согласиться/Отклонить?

Принимаю квест и протягиваю руку кузнецу.

– Договорились!

* * *

* * *

С заданием справился довольно быстро. Сказалось наличие высоких показателей «Силы» у моей экипировки. В стартовом комплекте пришлось бы попотеть, а так за сорок минут перенес на берег все до последнего гвоздя.

Оказалось, такая скорость выполнения возымела свои плоды. Система поощрила десятью пунктами улучшенных отношений с кузнецом и добавила бонус.

– Молодца! – Сильный хлопок широкой ладони по спине, казалось, выбьет из меня весь дух. – Вон как быстро справился!

– Это мы можем, – ухмыльнулся я. – Если еще чего помочь – обращайтесь.

– Договорились, – не без удовольствия кивнул кузнец. – А вот и моя часть сделки...

– Поздравляем, Ольд! Вы только что выполнили задание «Помощь кузнецу».

– Награда: Топор (квестовый).

– Бонусная награда: Железное ожерелье шамана-болотника.

Мда... Бонус, конечно, не ахти... Скажу больше – совершенно бесполезный, но все равно приятно.

Поблагодарив Горазда, отошел от кузни шагов на десять и присел на полусгнившее бревно.

– Так-с... Будем разбираться с обновками...

Вряд ли ожерелье шамана-болотника подходило на роль обновки. Скорее наоборот, но это не значит, что оно не достойно тщательного осмотра.

Итак... Что мы имеем... Ожерелье – это слишком громко сказано. Девять железных кусочков, кое-как связанных между собой высохшим стеблем какого-то растения. Несмотря на примитивизм поделки, можно смело утверждать о разумности болотников. По крайней мере, некоторых из них...

Горе-ожерелье обеспечивало носителю плюс один пункт к характеристике «Скорость». Правда, все это было не столь важно на фоне одной единицы прочности...

Задумчиво перебирая в руках хитрые узелки, я заметил, что один из них вот-вот развяжется. Машинально, абсолютно не думая о последствиях, решил затянуть ослабившуюся петлю...

Необычное системное сообщение было для меня сюрпризом...

– Внимание! Вы пытаетесь повлиять на суть вещи, не имея ни соответствующих навыков, ни располагая определенными рецептами и чертежами!

– Внимание! Вероятность испортить вещь составляет 99 %!

– Любопытно...

Чувствую, сегодня меня ждет бессонная ночь у компьютера. Каждый день узнаю что-то новое.

Ну, что же, давайте попробуем «повлиять на суть вещи». Что касается порчи – переживу. А вот провести маленький эксперимент не помешает. Тем более ожерелье и так уже на последнем издыхании.

Аккуратно тяну за кончики высохших стеблей. Узелок начал медленно затягиваться. Еще немного, и все получится...

Но не тут-то было...

– Внимание! Вещь «Железное ожерелье шамана-болотника» уничтожено!

– Вами получено:

– Железная бусина (4 шт.).

– Обрывок тростниковой бечевки (1 шт.).

– Награда:

– Знания – 2 единицы.

– Текущее значение: 27/40.

– Та-ак... Чем дальше в лес, тем толще партизаны...

– Внимание! Достижение!

– Поздравляем! Вы получили достижение «Мастер-ломастер».

– Ваша награда:

– Шанс получить Знания увеличивается на 1 %.

Рассматривая на ладони оставшиеся от ожерелья бусины, бурчу под нос:

– М-да... И смех и грех... Как там было у поэта моего детства? «Я учиться не хочу. Сам любого научу. Я – известный мастер!» Мда... «По столярной части...»

Тот, кто дал корявому кусочку темного металла название «Бусина», несомненно, имел чувство юмора либо у него просто отсутствовала фантазия.

Диаметр около двух с половиной – трех сантиметров. Тяжеленькие. И где логика? Ожерелье из девяти бусин весило прилично и почему-то влияло именно на «скорость». Ладно... Не буду забивать себе голову бесполезной информацией. Как у кусочка тростниковой бечевки, так и у железных бусин характеристики отсутствовали. Но раз они прописаны в игре – логично будет предположить, что эти вещи могут кому-то понадобиться. Как выйду из песочницы, загляну на аукцион.

Оглядев еще раз неожиданно-негаданно попавшее мне в руки «богатство», хотел было спрятать его в рюкзак, как вдруг пришла в голову одна мысль.

– А что если...

Рукоять рогатки удобно ложится в руку. Выбрав самую крупную бусину, с замиранием сердца кладу ее в кожеток...

– *Малый карманный метатель заряжен!*

– *Снаряд – Железная бусина.*

– *Пригодность – Да.*

– *Дальность – +2.3.*

– *Скорострельность – +2.5.*

– *Меткость – +2.3.*

– *Урон – +6.7... +7.9.*

– Отлично! – Чувствую, как рот растягивается до ушей.

Быстро проверяю оставшиеся бусины. Очень хорошо! Примерно одинаковые показатели у всех. И что важно – намного выше, чем у камней.

Очень полезное испытание я сегодня провел. Теперь на крайний случай у меня есть четыре хороших снаряда.

Любопытно, а что, если также поковыряться и с новым браслетом болотника. Хотя что там от него может остаться? В лучшем случае кусочек кожи или осколок кости. Да он и новый совсем. Вдруг на Большой земле я смогу продать его? Не уверен в высокой цене, но несколько монет – это все же несколько монет. Тем более, я еще очень плохо изучил эту тему.

Решено. Никаких экспериментов. Сперва соберу всю информацию в Сети, а уж потом...

Легонечко подбросив на ладони бусины, пробурчал себе под нос:

– Эх, мне бы вас побольше... Жить стало бы намного легче...

Стоп! Хотел было встать, но остался сидеть как вкопанный...

– А ведь может получиться! Не зря же я его так долго собирал...

Охваченный новой идеей, судорожно оглядываюсь по сторонам. Никого. То, что сейчас буду делать, не для посторонних глаз.

На всякий случай перемещаюсь за полуразрушенную хижину и сажусь на песок. Здесь, думаю, меня никто не побеспокоит.

Достаю из ранца давно лежащий там мертвым грузом репликатор. С виду точно школьный микроскоп, только без кнопок, шестеренок, линз и тому подобных деталей.

Дело в том, что уже несколько раз пытался использовать чудо-агрегат, но, увы, все мои попытки терпели неудачу. Исходя из названия, репликатор – это что-то копирующее, возобновляющее, повторяющее. Только вот что именно он может копировать либо возобновлять – не имею ни малейшего понятия. Чего я только не подсовывал этому «монстру». И камни, и еду, и одежду... Глухо. Может, сейчас получится?

Устанавливаю «микроскоп» на колени. Сперва для собственного спокойствия поочередно подношу к полочке репликатора окатыши, что подобрал по дороге в деревню. Как и предполагалось – тишина.

Вернув камни в рюкзак, перехожу к следующему шагу. Выбираю бусину покрупнее и опрятней. Эта как раз подойдет... Хм... Хотя нет... Возьму-ка я самую мелкую, ее не так жалко... Так-с... Поглядим сейчас...

Эх, видела бы меня сейчас Света...

Как только железный комочек оказался на полочке «микроскопа», система расщедрилась на сообщение:

– *Внимание! Созданная вами вещь находится в стадии «Заготовка».*

– *Внимание! Процесс репликации возможен только с законченными объектами.*

– Сегодня просто Новый год какой-то! – улыбаясь, воскликнул я.

И тут же, вжав голову, огляделся. Вроде тихо... Так, Олег Иванович, заканчивайте вы это ребячество и берите себя в руки.

Нет, ну надо же! Столько проб и ошибок – и вот на тебе!

Поочередно подношу оставшиеся бусины – результат тот же. Выходит, система опознает эти объекты как созданные мной, но видит в них только заготовку. Любопытно. Правда, ожерелье-то я скорее испортил... Хотя, если взглянуть на этот вопрос под другим, так сказать, ракурсом, выходит, что четыре бусины и кусок бечевки – это результат моих манипуляций. Дабы закрепить сию теорию, повторяю действие с куском бечевки. Система повторила сообщение.

Что из этого следует? Во-первых, теперь ясно, почему репликатор не реагировал на другие объекты. А во-вторых, получается, испортив ожерелье, я создал заготовки для чего-то еще? Хм... А что если... Судорожно извлекаю из ранца осколок мутно-синего стекла и подношу к репликатору...

– *Внимание! Созданная вами вещь находится в стадии «Заготовка».*

– *Внимание! Процесс репликации возможен только с законченными объектами.*

Итак, «Заготовка амулета Араха» тоже опознана чудо-агрегатом... А почему я не протестировал ее раньше? Ах да! У меня просто не было на это времени... Сперва встреча с Танором, потом с Максом и Романом Тарасовичем...

Теперь осталось понять, что мне со всем этим делать...

От бешено скачущих в голове мыслей и теорий отвлекли голоса за стеной хижины. Быстро прячу все вещи в рюкзак и вжимаюсь спиной в бамбуковую перегородку. Прислушавшись, понимаю, что разговор идет обо мне... Кажется, двое...

– ...Да успокойся ты! – рыкнул, судя по голосу, кто-то очень большой. – Здесь он где-то околачивается...

– А как мне успокоиться? – пискнул второй голос в ответ. – Нам главный что сказал? Глаз не спускать!

– Какой он мне на фиг главный! – возмутился обладатель грубого голоса. – Совсем уже берега потеряли?

– Ты давай не бузи, – пропищал второй. – Мне твои закидоны побоку. Хочешь меряться с ним причинными местами? Пожалуйста. Только это без меня.

– Ладно, – пошел на попятную первый. – Не пыли...

– Я-то не пылию, а ты что-то разошелся... – продолжал давить второй. – Договорились же... Тормошим ясли и сваливаем. Тем более тут такой экземпляр нарисовался... Видел его шмот? Как думаешь, во сколько сотен полный шахтерский сет потянет на аук? Молчишь? Вот и молчи. Главный дело говорил. Сейчас в группу его пригласим. Апнем до десятого... Ну, а потом сам знаешь... А ты его взял и проморгал...

– Да что за ним следить-то? – снова возмутился первый. – Попер к кузнецу за топором. Нубяра... Если тут нет его, значит, уже лопату пошел добывать.

– Ладно, – согласился писклявый. – Пошли тогда на склад.

– Айда через лес. Так быстрее.

После характерного шелеста листьев и треска веток голоса стали удаляться. Я, наконец, решился выглянуть из-за угла хижины.

Ну вот, и здесь вы умудрились влипнуть, Олег Иванович... Неприятно... Сердце вон как бьется...

То, что говорили обо мне – сомнений нет. Кто еще может разгуливать тут в «шахтерском шмоте»? Надо было все-таки глянуть одним глазком, с кем, собственно, имею дело. Ничего. Если надо, по голосам узнаю...

Эх, эх... Как же не вовремя все это... В поселке, конечно, меня никто не тронет, но постоянный присмотр ни к чему.

Что ж... Выходит, придется менять первоначальный план и уходить в глубь острова...

Глава 6

...Вот уже минут десять сижу в кустах и наблюдаю за происходящим возле местного склада. Решился все-таки поглядеть на охочих до чужого добра. Как говорится – «доброжелателей» надо знать в лицо.

Должен заметить, склад – это единственная постройка в поселке, которую смело можно назвать «зданием». Маленькие оконца-бойницы со стальными решетками, каменные стены, черепичная крыша. Складское помещение резко контрастирует с остальными лачугами форпоста.

В шагах десяти от входа вижу «мою» парочку. И почему я не удивлен?

Раггх и лесной дуэнд.

А ведь ребятки, как для песочницы, просто монстры. Двадцатые уровни. Им бы давно пора на Большую землю, а они все еще в яслях околачиваются... Хотя причина такой задержки мне уже понятна.

Что характерно, у обоих ники зеленого цвета. Видимо, загадочный «Главный» продумал все до мелочей.

Предположим, эти двое приманка для таких, как я. Бравые парни. Хорошая экипировка. Острова знают как свои пять пальцев. Таким ничего не стоит «поднять» меня, скажем, до десятого уровня... А потом благополучно ограбить... Потому как ограничение исчезает аккуратно на первом десятке.

Судя по всему, игроки с зелеными никами в убийстве не участвуют. Наверняка для отвода глаз, даже в игру не зайдут. Грабить будут другие.

Понятное дело, обладателям стартовых комплектов нечего волноваться. А вот «клиентам» вроде меня стоит задуматься о безопасности. Моя экипировка на аукционе минимум на тысячу золотых потянет. А это большие деньги.

Самое неприятное в этой истории – все происходит в рамках игрового процесса. Я потом, конечно, пожалуюсь властям на несправедливость. Грабителей объявят в розыск... Только вот их красные ники краснее от моей жалобы не станут. Если и попадутся в руки неписям, осуществляющим в Зазеркалье полицейские функции, то случится это знаменательное событие еще не скоро. Потом, как и полагается, последует компенсация. Вещи мои вернуть будет сложно, как и полную сумму от их стоимости. Стражники ведь даром никого ловить не собираются. В общем, куда ни плюнь, везде расходы...

Правда, есть еще несколько вариантов возврата похищенного добра.

Один из самых действенных – нанять палача, игрока с высокими показателями «Ярости». Такой и покалечит обидчиков, и вернет что-то из награбленного. Только вот загвоздка вся в том, что палачи работают за процент от стоимости украденного.

Мне, конечно, не жалко отдать наемнику причитающиеся двадцать процентов. Уже тот факт, что он вернет большую часть суммы и покарает моих врагов, здорово греет душу.

Проблема в другом...

Сильный палач, который гарантированно может выполнить работу, как правило, не берется за мелкие дела (мое, несомненно, таким и является). Это занятие подразумевает огромные риски и расходы. Более того, такие игроки обычно внесены в черный список каждого ПК. Много врагов – много проблем. Необходимо постоянно быть начеку. Другими словами, если уж идти на риск, то делать это за хорошую плату.

Что же касается меня... Во избежание грядущих неприятностей лучше всего держаться подальше от поселка.

На мгновение возникла шальная мысль – дать себя «прокачать» до десятого уровня. Но как возникла, так и испарилась.

Во-первых, до десятого я и сам без проблем поднимусь. Ничего экстраординарного.

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.