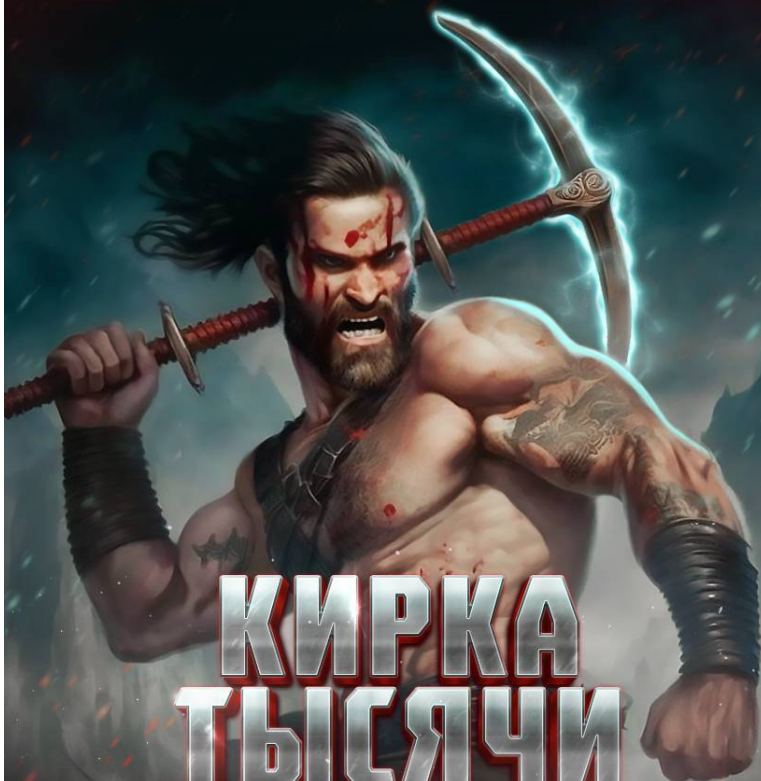


ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ



**КИРКА
ТЫСЯЧИ
АТРИБУТОВ**

LITRPG В ДВУХ ТОМАХ

Данияр Саматович Сугралинов

Кирка тысячи атрибутов

Серия «LitRPG»

*Текст книги предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67293009*

*Кирка тысячи атрибутов. ЛитРПГ-роман в двух томах: Avtorskie-txt;
2021*

Аннотация

Том 1 Недавний студент Егор по совету однокурсника регистрируется в популярной VR-игре, чтобы попробовать там заработать. Вот только денег на полноценный аккаунт у него нет, не говоря уже о VR-капсуле погружения, а потому парень заводит бесплатный демоаккаунт и пытается играть через древнюю игровую консоль. Лаги, плохая графика на устаревшем телевизоре, медленный интернет – все это не особо важно, если ты пришел не играть, а добывать руду в песочнице и геноцидить кроликов в надежде на хороший лут. И кто мог предвидеть, что вскоре Егору выпадет предмет, ради обладания которым его захотят уничтожить ведущие игроки этого мира?..

Том 2 Гор, игровой персонаж Егора Переверзева в VR-вселенной «Ракуэн», засиделся в нубской песочнице. Танцующему варвару, как прозвали его в игре, пора выбираться в большой мир! Ведь только там Егор и его друзья – как старые, так и новые – смогут по-настоящему много заработать. А может, даже сорвать огромный

куш. Теперь, когда мифическая кирка, ставшая пристанищем для души древнего бога, намертво привязана к Гору заклинанием, никто не сможет ее отобрать! Или... сможет?

Содержание

Том 1. Охотник на ганкеров	5
Глава 1. Старая консоль	5
Глава 2. Случайная находка	18
Глава 3. Первозданное кайло	31
Глава 4. Кровью и потом	44
Глава 5. Нечестная игра	64
Глава 6. Курьер	78
Глава 7. Водяная нежить	99
Глава 8. Алхимик Мортан	112
Глава 9. Мельница богов	137
Глава 10. Злобный читер	156
Глава 11. Грибная фея	176
Глава 12. Ужин для старого рыбака	198
Глава 13. Старый друг	211
Конец ознакомительного фрагмента.	221

Данияр Сугралинов

Кирка тысячи атрибутов

ЛитРПГ-роман в двух томах

Том 1. Охотник на ганкеров

Глава 1. Старая консоль

Егор шагал по улице и думал, где достать денег. Слякоть вечно неубранных тротуаров заливалась в прохудившиеся башмаки, купленные еще тогда, когда все было хорошо. После института он успешно прошел практику юристом в одной фирмочке, и его взяли на работу. Мать тогда на радостях раздербанила банковский депозит, чтобы приодеть его получше.

Фирма та разорилась, и с тех пор дела шли все хуже и хуже. Мама сломала бедро и вот уже который месяц отлеживалась дома, потому что кости срослись как-то неправильно. Егор устроился сначала в одну компанию, понял, как там все мутно, и ушел; потом – в другую, но денег не платили уже четвертый месяц. Так что приходилось подрабатывать: писать рефераты нерадивым студентам, таскать мебель в ком-

пании по перевозкам грузов, а по ночам охранять небольшой салон сотовой связи с незатейливым названием «Супер-связь». Последнее, впрочем, работой не назовешь, ведь все, что от него требовалось, – переночевать на протертом диване в бытовке с телевизором и электрочайником.

Но денег все равно не хватало.

Сегодня утром приходили отключать электричество за неуплату, и Егор чуть ли не на коленях умолял дать отсрочку. Остаться на Новый год без света, «Иронии судьбы» и всяких «старых песен о главном»? Мать этого не переживет. Хорошо хоть, интернет бесплатный...

Отсрочку дали до завтра, день заканчивался, а денег он не нашел. На работе начальник просто послал, сказав, чтобы Егор увольнялся или брал неоплачиваемый отпуск. Он выбрал второе, уж лучше так, чем вообще без работы. Грузчикам платили мелочь, хватало на хлеб, обезболивающее для мамы и макароны с картошкой.

Последней надеждой оставался салон, где он хотел выпросить аванс, но Михалыч, администратор, пожал плечами:

– Кризис, Егор. Затяжной, ты же в курсе. Даже не знаю, чем помочь.

– А сам дашь займы? Очень надо.

– Не, ты чего! – испугался Михалыч. Его морщинистое лицо погрузнело еще больше, а потом прояснилось. – Слушай, там на складе «плойка» пятая залежалась. Старое барахло, понятно, но ты возьми, авось сбагришь кому...

«Плойкой» Михалыч называл популярную когда-то японскую игровую консоль¹. По самым скромным прикидкам ей исполнилось уже лет десять, и никому она была не нужна: все давно перешли на VR-шлемы² с манипуляторами, а то и на капсулы полного погружения.

– Ну что, возьмешь?

– А давай, – махнул рукой Егор, думая, кому можно предложить такую рухлядь.

Михалыч сходил на склад и вынес в фирменном пакете коробку консоли, затертый геймпад и смотанные провода.

Поблагодарив шефа, Егор побрел к дому. Ходить пешком он привык и даже курить бросил, чтобы двигаться быстрее и экономить на сигаретах.

По дороге вытащил старую мобилу и начал перебирать контакт-лист. О, Женька! Заядлый геймер, вдруг подскажет, куда сплавить «плойку»?

– Какие люди! – донеслось из трубы. – Гор! Как дела?

– Нормально, – вздохнул Егор. – Жека, я по делу. Ты не знаешь, кому можно продать пятую «плойку»?

– Да кому она нужна? – удивился Женька. – На ней же ни одна новая игрушка не покатит. В комиссионку не пробовал сдать? Может, купит кто-нибудь из глуши?

– Не, вряд ли... Но слушай, а это идея!

– погоди, а тебе зачем? Деньги нужны?

¹ Здесь: приставка (англ., компьютерный жаргон).

² Сокращение от англ. Virtual Reality, то есть «виртуальная реальность».

– Да, очень. – Просить займы у не такого уж и друга, а просто бывшего однокурсника не хотелось. Но Егор все-таки надеялся, что тот сам предложит помочь. – На работе жопа, зарплату который месяц не платят...

– Так. У тебя капсула есть? А шлем? – деловито заговорил Женька. – Комп приличный?

На все вопросы Егор ответил отрицательно.

– Блин, фигово. Ты же в курсе про «Ракуэн»?

– Ну слышал что-то. Типа онлайн-эрпэгэшки, да? Эльфы, орки, прокачка...

– А ни фиги! – весело возразил Женька. – Ну то есть как бы да, MMORPG, все дела, только с псевдополным погружением. Да суть не в этом, а в том, что там шас такие деньги крутятся – мама не горюй! Чувак, что ты там говорил насчет «плойки»? Она при тебе?

– Э... Да, в руке, в пакете, – зачем-то уточнил Егор.

– Ну тоже норм. Короче, слушай внимательно. Подрубишь свою «плойку», качай «Раку», регистрируйся. Бесплатный демо-аккаунт, по сути, такой же полный, просто ты там качаться выше десятого не сможешь. Но тебе и не нужно, потому что... – Женька изобразил барабанную дробь, – в этой игрушке лут³ вообще не привязан ни к локациям, ни к уровню мобов⁴. Понимаешь?

³ Добыча; лутать – собирать добычу (англ., игровой жаргон).

⁴ Моб – возрождающийся враг, управляемый скриптом или нейросетью (англ., игровой жаргон).

– Как бы да, но если поточнее? Забыл уже, когда играл во что-то серьезнее «Майнкрафта».

– Топовый⁵ эпик или даже мифик могут выпасть из кролика 1-го уровня в песочнице⁶. Понял?

– Ну... допустим. И чо?

– Через плечо! – выругался Женька. – Все это стоит денег! И очень даже приличных, между прочим! У меня шеф на днях неплохую, но все же далеко не запредельную «синьку» за пятьсот баксов купил!

– Да ладно? – не поверил Егор.

– Ну да! А все из-за редкости. Фиг чо выбьешь нормальное. Разрабы⁷ сказали, что в других играх лут обесценили – с любой хрени идет легендарка, а уж просто магические вещи вообще никому не нужны, их тупо сливают вендору или распыляют. В «Раке» же даже простую «зеленку»...

– Что?

– Ну «зелень», твою мать, Гор, ты чем слушаешь? Градация по цвету, которым написано название предмета. «Зелень» – это магические вещи с бонусами, но самого низшего класса. Вроде щита, который дает плюс три к «Силе» и два к «Выносливости», уяснил? То есть всего два бонуса. Но даже такие низкоуровневые «зеленки» выпадают очень редко,

⁵ Лучший, находящийся вверху списка (*англ., компьютерный жаргон*).

⁶ Стартовая зона, зачастую отделенная от основного игрового мира, чтобы новым игрокам было легче научиться играть (*игровой жаргон*).

⁷ Разработчики (*компьютерный жаргон*).

поэтому донаторы покупают их во внутриигровом магазине или на аукционе.

– Хм...

– Что?

– Да как-то сложно все... Аукцион... Донаторы... Это те, кто вливают в игру реальные деньги? – Егор просто не мог сосредоточиться и слушал вполуха. – Короче, про «зелень» понял. Ее можно выбить и на ней можно заработать, если продать донаторам, так? Это все?

– Не, брат, это только начало. Бывают еще «синие» вещи. Они редкие, имеют уже по три-четыре бонуса, но их выбить еще сложнее. В общем, в «Раке» подавляющее большинство игроков ходят в «зеленых» и «синих» вещах, потому что «фиолетовые» эпика, «оранжевые» легендарки, не говоря уже о «красных» мификах, выпадают с вероятностью один к скольким-то там миллиардам. А бывают еще и первозданные мифические... – голос Женьки стал совсем мечтательным.

– Ну и? – Егор понял, что от Женьки помощи ждать не стоит.

Пошел снег, ноги промокли, хотелось жрать, но обрывать разговор было невежливо.

Женька, кажется, почувствовал его настроение и быстро закруглился:

– Как я уже говорил, шанс выпадения лута не зависит от уровня моба. Даже с 1-м уровнем ты можешь косить кро-

ликов в песочнице. Кто знает, вдруг именно тебе улыбнется удача?

Сухо попрощавшись, Егор пошел домой. Мама, наверное, уже проголодалась, и ему предстояло приготовить ужин. В салоне сегодня была не его смена, и Егор надеялся только на то, что на бирже фриланса⁸ кто-то из потенциальных клиентов оставил заказ на реферат или курсовую.

Пару банок тушенки вчера занесла тетя Валя, подруга матери, и ужин был почти роскошным: макароны по-флотски.

– Ох, Егорушка... – вздохнула мать. – Все на тебе, сынок, а я даже приготовить ничего тебе не могу!

Сколько Егор себя помнил, мама молодилась, старалась скрыть возраст – не столько чтобы произвести на кого-то впечатление, сколько чтобы сына не травили в школе, комплексовала из-за того, что годилась ему скорее в бабушки, чем в матери. Но за последнее время она сильно сдала: ссутулилась, прорезались морщины, даже голос стал тише.

– Мам, перестань, все будет хорошо! – по возможности бодро сказал Егор, хотя сам себе не верил. Стоило подумать о перспективе, и выть хотелось. Но он упрямо повторил: – Все будет хорошо, мам!

– Тебе с девчонками гулять надо, а не со мной возиться. А сам-то чего не ешь?

– Наелся, пока готовил, – ответил Егор. – Пробовал-пробовал да наелся. Ты тоже давай налегай! Я пока чайку свар-

⁸ Нештатная работа, работа без контракта (*англ., разг.*).

ганю.

Мать отвернулась, чтобы он не заметил, как блестят ее глаза. Ее тяготила беспомощность и вина, что она не просто ничего не дала Егору – стала камнем на его шее.

Накормив и напоив чаем, Егор уложил маму на диван смотреть телевизор.

Сам же сел за древний ноутбук.

Биржа фриланса не порадовала уведомлениями, а потому он занялся просмотром сайтов вакансий. По уже отработанной схеме разослал везде резюме, заглянул в аккаунт Ирки, полистал ее новые фотографии: в ночном клубе, в кофейне, с посадочным талоном в аэропорту. Его бывшая улетала праздновать Новый год в Турцию. Улыбка девушки и наклон головы на всех фото были одними и теми же – отработанный ракурс, проверенный временем и тысячами лайков.

Егор вздохнул, сам не понимая, любит ли еще или просто цепляется за то хорошее, что было между ними. Он тогда всерьез верил, что встретил будущую жену, но до предложения дело не дошло: когда начались проблемы с деньгами, Ирина порвала с ним. Молча, просто перестав отвечать на звонки и сообщения, а когда он не выдержал и подстерег девушку у дома, она, нисколько не удивившись, сказала: «У тебя совсем никакого самолюбия нет, что ли, Егор? Если я не отвечаю – значит, не хочу с тобой общаться. Прощай!» После этих слов дошла до припаркованной машины с каким-то мужиком за рулем, села и уехала. Больше Егор ее не видел.

Отбросив печальные воспоминания, он отправился в гостиную проверить маму. Та уже засыпала, и Егор помог ей добраться до кровати. Сам же поставил чайник и пошел подключать к освободившемуся телевизору игровую приставку. Слова Женьки все-таки запали в душу, да и отец, пока был жив, всегда говорил: «Не попробуешь – не узнаешь, Егор. Если есть хотя бы полпроцента шанса на успех, дерзай!»

Подключив провода, Егор врубил «плойку». Пикнув, та начала загрузку, и вскоре на экране появился список установленных игр: Resident Evil IX, Mortal Kombat 12, GTA VI... Такой стариной повеяло, будто он на машине времени откатился лет на десять в прошлое. Егор помнил эти игры: развлекался с друзьями, когда был еще совсем ребенком, в четвертом или пятом классе. Мама не одобряла «кровавые игрушки», ворчала, но не запрещала. Она мало что запрещала, позволяла заниматься тем, что по душе, а он ее доверием не злоупотреблял и просто не играл при ней.

А в компьютерный футбол они играли шумной толпой вместе с друзьями – Михой, Сашкой, Хасом... Хорошие времена были.

«Ракуэна» в списке игр не было. Его Егор нашел во встроенном магазине консоли и тут же поставил на закачку. Пока индикатор загрузки заполнялся, успел налить большую кружку растворимого кофе, щедро насыпал сахара, размешал и вернулся в гостиную.

Обжигаясь о горячий фаянс, отставил кружку, зашел на

официальный сайт игры и зарегистрировал демо-аккаунт. Оказалось, разработчики поощряли как донат, так и вывод игровых денег, причем по курсу один кристалл к одному доллару США. С учетом комиссии за вывод, разумеется.

В процессе регистрации ему предложили немедленно проапгрейдить⁹ аккаунт до стандартного, серебряного, золотого или платинового. Был еще бриллиантовый, но тот стоил совсем уж умопомрачительных денег – почти сто тысяч баксов. Егор даже протер глаза, решив, что ошибся в нулях, но нет. Золотой аккаунт обходился вдвое дешевле, за серебряный просили десять тысяч. Стандартный не стоил ничего, но работал по подписке – без цента сто баксов в месяц. «Ну и цены! – подумал Егор. – Находятся же дурачки, чтобы платить столько за игрушку!»

Как оказалось, дурачки находились. И немало, почти пятьдесят миллионов активных аккаунтов, но народ по большей части был из Японии (родины игры), Китая и Южной Кореи. В первую пару лет игра была доступна только в азиатском регионе, а позже открылась для остальных стран. Тогда-то и хлынули европейцы и американцы. Практически полное погружение и возможность вывода денег в реал – две ключевые фишки мира «Ракуэна» – сработали как надо.

Разрабы не стали заморачиваться с уникальностью игрового мира, содрав общеизвестные расы, классы и способности с популярных игр прошлого, но это даже пошло в плюс:

⁹ Улучшить, повысить класс (англ., разг.).

скажи «таракитара» – и получишь ноль ассоциаций. Скажи «орк» – и сразу представишь мощного буро-зеленокожего воина с выпирающими из нижней челюсти клыками и огромной дубиной в лапе. И будешь недалек от истины.

Егор согласился с условиями «Ракуэн Онлайн» для демонстрационного аккаунта, то есть с тем, что на 10-м уровне прогресс искусственно заблокируют, и с тем, что возможности доната и вывода денег ограничены ста долларами в месяц. Сейчас ему больше и не надо: оплатить счет за электричество и отложить маме на лекарства. Может, хватит и на праздничный стол к Новому году, но это уже из разряда мечтаний. «Зато будет чем заниматься в салоне по ночам», – подумал Егор.

«Ракуэн» загрузился и установился. Сразу после логотипа разработчиков запустился видеоролик. На геймпаде заедали кнопки, из-за чего интро¹⁰ прервалось, и появилось меню. На фоне величественного фэнтезийного города появилось окно авторизации. Егор ввел логин, пароль, появилась связь с сервером. Запустился еще один ролик, который тут же оборвался из-за проклятой заедающей кнопки, после чего всплыло окно создания персонажа.

В демоверсии доступна была только человеческая раса и несколько стандартных классов. Отхлебнув остывающий кофе, Егор нетерпеливо прощелкал список: воин, варвар, маг, лучник...

¹⁰ Вводный видеоролик (англ., разг.).

Модель персонажа менялась, пока он не остановился на воине. Ему с детства больше нравилось месить мобов в ближнем бою, ведь что может быть проще щита да надежного меча в руках? Можно было бы взять и варвара, но, судя по описанию класса, перекося в «Силе» делал его тупым, а чем выше «Интеллект», тем быстрее набирается опыт.

«Стоп! – подумал Егор. – А на хрена мне вообще „Интеллект“? Я все равно выше десятого не качнусь, так, может, лучше иметь побольше „Силы“? Проще гасить ушастых...»

Он вернулся к варвару.

Варвар (стандартный класс)

Дикие варварские племена Ракуэна – прирожденные воины-берсерки, никогда не думающие об отступлении. Получают +2 к силе за каждый уровень персонажа.

Классовый талант «Берсерк» 1-го уровня: +30 % к физическому урону и объему жизни на 10 секунд.

Выбрав класс, Егор еще некоторое время возился с внешностью персонажа, придав тому отдаленное сходство с собой. С помощью камеры можно было отсканировать собственное лицо, но на старом ноуте камера давно сдохла, а возиться с загрузкой фотографий Егор не хотел.

Свободные пять очков характеристик он добавил в «Ловкость», чтобы меньше мазать, и в «Выносливость». «Силу», и без того приличную, он надеялся добрать с повышением

уровня, а на остальное было плевать.

Последний шаг – выбор имени персонажа. Мудрить Егор не стал, просто использовал свое прозвище студенческих времен.

Гор, человек, варвар 1-го уровня

Основные характеристики

Сила – 5.

Ловкость – 5.

Выносливость – 5.

Интеллект – 1.

Мудрость – 1.

Духовность – 1.

Харизма – 1.

Удача – 1.

Только нажимая на кнопку «Принять», Егор спохватился: «Удача» бы ему точно не помешала, – но было уже поздно.

Глава 2. Случайная находка

Черный экран с логотипом игры висел так долго, что Егор успел заскучать. В своей комнате ворочалась мама, скрипела кровать соседей сверху, за окном свистела метель.

Егор зевнул, подумав, что занимается ерундой и лучше бы ему выспаться под теплым одеялом, чтобы с утра пробежаться по ближайшему бизнес-центру и расспросить о вакансиях юриста. Эта идея пришла, когда он представил, как будет занудно бродить по поселению игровой песочницы, выполняя дебильные задания: сходи туда, принеси то, убей столько-то крыс. Он никогда не был фанатом подобных игр, предпочитая короткие и динамичные сражения в онлайн-шутерах¹¹. Но опыт, достаточный, чтобы ориентироваться в терминах «экспа»¹², «хэпэ»¹³, «ганкеры»¹⁴ и прочих «танках»¹⁵ с «хи-

¹¹ Многопользовательские игры, где игрок, как правило, вооружается разного рода дальнобойным оружием, а игровой процесс сосредоточен на стрельбе из этого оружия по другим игрокам.

¹² Очки игрового опыта (*англ., игровой жаргон*).

¹³ Очки здоровья (*англ., игровой жаргон*).

¹⁴ Тот, кто занимается ганком (*англ., игровой жаргон*). Означает последовательное целенаправленное убийство одного игрового персонажа другим (или группой других). Также к ганку относят внезапное нападение на заведомо не готового к отражению атаки игрока.

¹⁵ Боевая роль игрока, направленная на перетягивание внимания врагов на себя, характеризуется повышенной устойчивостью к урону.

лами»¹⁶, все-таки имелся.

Комната наполнилась светом, льющимся с экрана телевизора. Мир игры загрузился.

Егор увидел утопающую в зелени деревенскую площадь, невысокие аккуратные здания и других игроков. Рядом стоял непись¹⁷ в латных доспехах, с большим желтым восклицательным знаком над головой. Ага, квестгивер...¹⁸

Геймпад в руках начал слегка вибрировать – с его персонажем что-то происходило. Звук на телевизоре был выключен, чтобы не мешать маме, а потому Егор ничего не услышал. Покрутив персонажа, увидел, что его толкает игрок-маг, тоже 1-го уровня, и что-то говорит. «Все-таки без звука не обойтись», – подумал он и сбегал за наушниками. А подключив их к геймпаду, вздрогнул от шума на площади. Незнакомый игрок продолжал что-то говорить Егору:

– ...джама ни наранай ё ни, бака!

Всплыла игровая подсказка:

Язык игрока Судьбоносный Меч определен как ЯПОНСКИЙ.

Включить автоматический перевод?

¹⁶ Боевая роль игрока, направленная на поддержку других игроков группы, как правило, восстановление их здоровья (англ., игровой жаргон).

¹⁷ NPC – персонаж, управляемый компьютером (англ., игровой жаргон).

¹⁸ Персонаж, выдающий «квест» – игровое задание (англ., игровой жаргон).

Егор нажал «крестик», принимая предложение. На мгновение разнородный гомон в наушниках затих, а когда возобновился, все вокруг заговорили по-русски. В том числе тот самый Судьбоносный Меч, уже уходивший с площади:

– ...наводнили тормоза и придурки. Быстрее бы свалить из песочницы!

«Очень круто!» – подумал Егор. Его удивило, как игра успевает обрабатывать столько разных языков и в режиме реального времени передавать каждому игроку собственную версию. Впрочем, нынешние продвинутые нейросети глубокого обучения и не такое умеют. Вон уже полноценные разумные ИскИны¹⁹ некоторыми серьезными процессами на планете рулят. И эти чудеса науки, если задуматься, живут рядом с бедностью, безработицей... и древними игровыми консолями вроде его «плойки». Мир несправедлив – где-то прогресс, а где-то... дыра в земле вместо туалета.

Он отошел персонажем от центра площади, прислонился к стенке здания и открыл меню, решив разобраться с настройками. Там выяснил, что, поскольку играет без VR, детализация графики оптимизирована под его консоль – естественно, «оптимизирована» в худшую сторону, потому что за годы, прошедшие с момента выхода «плойки», быстродействие современных процессоров увеличилось в десятки раз, как и объемы памяти.

Также Егору оказалось недоступно полноценное управле-

¹⁹ Искусственный интеллект (*литературный жаргон*).

ние персонажем. Из капсулы можно было двигаться и распоряжаться телом как угодно, а геймпад «плойки» имел лишь десять кнопок и два «стика» – манипулятора. Левый управлял движением, правый – взглядом. Единственный относительный плюс: можно было поднять камеру, чтобы сверху увидеть своего персонажа. Это Егор и сделал, здраво рассудив, что возможность смотреть на триста шестьдесят градусов вокруг дает некоторые преимущества.

Разделение серверов на географические зоны планеты отсутствовало, мир «Ракуэна» сделали единым для всех. Зато песочниц оказалось множество, и все они были перенаселены: ежесекундно в игре появлялись тысячи новых игроков. Видимо, потому Судьбоносный Меч так ругался – Гор и остальные игроки загородили ему путь.

Больше всего Егору понравилось, что разрабы не стали фанатично стремиться к реализму. Лут вываливался сам, в кишках ковыряться не надо, искать аукцион, чтобы его продать, – тоже. Любой предмет можно выставить на торги через интерфейс или распылить-разобрать на части. Последнее требовало знания ремесла, например «Зачарования» или «Кузнечного дела».

Беглый осмотр персонажа показал полуголого свирепого мужика с проблесками юридического образования на лице. Бедро прикрывала «Необработанная волчья шкура» (*защита: +1*), босые ноги утопали в пыли, руки сжимали «Корявую дубину» (*урон: 2–3*). Егор прожал кнопки: ага, блок,

прыжок, кувырок, обычный удар. Шифты (верхние кнопки) отвечали за уклонение вправо-влево и два спецприема: «Удар сверху», когда варвар атаковал в прыжке, и классовой талант «Берсерк», срабатывающий раз в минуту. Нижние кнопки отвечали за бег и танец. Варварский танец Егору понравился: два притопа, три прихлопа, стук кулаками по могучей груди, рык – и так по кругу. Простенько, но выразительно.

Кроме того, кнопка удара, как оказалось, также отвечала за сбор лута и взаимодействие с предметами и NPC.

– Ну, жить можно. Поехали! – весело сказал себе под нос Егор. – С остальным будем разбираться по ходу пьесы.

– Ты что, ставишь спектакли? – поинтересовалась проходившая мимо золотоволосая девушка по имени Мико. – И на чем ты собрался ехать? В песочнице не получится найти верховое животное!

Егор сообразил, что его слышат, – микрофон работал.

– У нас это называется топтобус, Мико, – ответил он и зашагал на месте. – На нем я и поеду. Топ-топ-топ.

Мико посмотрела на него как на идиота, хмыкнула, вздернула носик и пошла дальше.

У непися в латных доспехах Гор взял свой первый квест – зарегистрироваться в мэрии. Там получил первые десять очков опыта, карту городка и задание определиться с ремеслом. Выбрал «Горное дело», как планировал. Крафто-

вые²⁰ профессии ему были ни к чему, а прочее собирательство, вроде «Шкуродера» или «Травничества», нравилось меньше.

Прямо в мэрии его бесплатно экипировали инструментом:

Старенькая кирка

Инструмент | Двуручное оружие | Кирка

Урон: 1–2.

Прочность: 9 / 10.

– Да, старенькая, – признал интендант. – Надолго не хватит.

– И что делать, если сломается? – спросил Егор, скорее размышляя вслух, но интендант неожиданно ответил, и это удивило куда больше, чем синхронный перевод с японского.

– Можно оплатить ремонт у кузнеца. Но с каждым разом прочность будет снижаться, а когда упадет до нуля, вещь разрушится окончательно.

«Вот, значит, как здесь экономика работает! – понял Егор. – Вещи ломаются, и игроки постоянно в поисках новой или запасной экипировки...»

Выждав немного, интендант понял, что больше вопросов не будет, и занялся своими делами. Егор направил варвара в другой зал, думая про те самые нейросети глубокого обуче-

²⁰ Производственные, ремесленные (англ., игровой жаргон).

ния, о которых недавно вспоминал. Ведь интендантом явно управляла одна из них.

Пока тот шел, его осенила новая идея. Хлебнув кофе, Егор заговорил, максимально приблизив Гора:

– Эх, жизнь моя жестянка...

Догадка оказалась верной: персонаж говорил вместе с Егором, губы двигались, правда, не очень синхронно, но определенно показывая, что дикий варвар издает ртом звуки. Осталось понять, догадаются ли другие игроки, что он играет без погружения.

Куда больше проблем создавала западавшая кнопка геймпада. Как назло, это оказалась та самая, что отвечала за взаимодействие с миром, а потому двери за Гором постоянно закрывались, столы двигались, персонаж по пути садился на любой попавшийся в «крестик» прицела стул и вступал в диалог с каждым неписем или игроком.

При этом были и спецэффекты: Гор не мог устоять на месте, прыгал, совершал кувырки, выпады и уклонялся от невидимых противников. Иногда сам по себе запускаясь танец, что в итоге привело к приобретению первой способности варвара:

Поздравляем! Вы приобрели новое умение: танец.

Комментарии, отпускаемые игроками при виде дергающегося персонажа, поначалу веселили Егора, потом стали

бесить. Кому приятно слышать вслед: «Идиот», «Придурок», «Да свали ты уже на хрен!» – и это еще в зацензуренном переводе.

«Завтра же разберу геймпад и приведу кнопки в порядок!» – твердо решил Егор. Заниматься этим в полутьме затруднительно.

С такими мыслями он вернулся к квестгиверу, сдал задание на получение инструмента в обмен еще на десять очков опыта. До 2-го уровня оставалось еще восемьдесят, и Егор был уверен, что много времени это не займет: «Ракуэн» награждал за любой чих, но, вполне возможно, лишь поначалу, чтобы подсадить игрока.

Господин Кортер, радушный мэр, умудрявшийся одновременно общаться со всеми игроками, отправил Гора на первое боевое задание: сократить популяцию грызунов.

Сбылись нехорошие предчувствия Егора по поводу рутинного подай-принеси, убей столько-то кроликов, сходи на лесопилку и помоги дровосекам... Следующие три часа он дробил черепа и ломал кости юрким хомякам и зубастым кроликам, затем зачистил стаю мелких волков, досаждавших лесорубам, отнес горячий обед на лесную заставу и вернулся оттуда с запиской для некой вдовушки Эльзы.

За все это время он наткнулся только на одну медную жилу, выросшую посреди луга. Добыча оказалась примитивной: стучи себе киркой, пока «прочность» жилы не прося-

дет до нуля, и лутай рандомное²¹ количество меди. Игровая подсказка дала информацию, что конкретно из этой скудной жилы может выпасть два-пять кусков руды и еще, с крайне низким шансом, – какой-нибудь самоцвет.

Начать добычу «Медной руды»?

Это было мучительно и скучно: прожал «крестик», ждешь, пока пройдет анимация замаха персонажа, удар, стук металла о камень, а шкала прочности даже не дернулась. Повторить.

Благо кнопки западали. Егор просто отложил геймпад, мысленно засек время и пошел на кухню, чтобы налить себе еще кофе. А когда вернулся, жила была почти разбита. Гору пришлось нанести примерно триста ударов, что заняло почти пять минут. Хорошо хоть, все заедавшие кнопки, отвечавшие за прыжки, уклоны и прочие выпады, не срабатывали в процессе добычи руды. В этот момент игровая механика делала персонажа беззащитным, он словно застывал на месте, а кнопки движения не работали. Преимущество игроков в капсулах было неоспоримым: у них подобных ограничений нет.

На месте разбитой жилы проявился лут в виде куска руды. Видимо, показатель «Удачи» реально важен: Гор получил не просто наименьшее возможное количество руды, ему

²¹ Случайное (англ., разг.).

достался всего один кусок. И, понятно, ни одного самоцвета. Зато показатель прочности «Старенькой кирки» снизился на единицу:

Прочность: 8 / 10.

В общем, возвращался в город Егор в отнюдь не радужном настроении, решив добить до левелапа²² и заканчивать на сегодня. Тем более спать хотелось смертельно.

Новый уровень ему удалось взять вместе с последним кроликом, встретившимся у городской стены. Квест на ушастых был уже сдан, и убил его Егор не столько из-за опыта, сколько из чувства личной неприязни: нападая паками²³, крови хищные кролики из него выпили немало.

Единица опыта, капнувшая в копилку, погрела душу – кролик взвизгнул в последний раз, и персонажа окутало вспышкой света, а по экрану телевизора снизу вверх проплыли крупные строчки:

Вы достигли 2-го уровня!

Сила: +2.

Очки характеристик: +1.

Очки умений: +1.

²² Повышение уровня (*англ., игровой жаргон*).

²³ Пак – группа; как правило, этим словом называются группы врагов, но не игроков (*англ., игровой жаргон*).

Егор зевнул так широко, что даже глаза закрыл, а когда проморгался, увидел, что на месте гибели агрессивного кролика лежит его первый, не считая куска руды, лут в «Раку-эне»: двусторонняя кирка, раза в полтора крупнее выданной интендантом мэрии, только рукоятка не из дерева, а из странного фиолетового материала. Егор подобрал ее и рассмотрел. Рабочая часть состояла из двух металлических концов. Один острый и вытянутый, сантиметров сорок длиной, другой – тупой, в форме молотка. На рукояти кирки загорелась руническая вязь, а шипы на миг блеснули серебром, вернув прежний матово-антрацитовый цвет.

Всплыло окошко описания:

Кирка

Предмет не идентифицирован.

Идентифицировать? Стоимость: 100 кристаллов.

Егор, поначалу обрадовавшийся – как же, магическая шмотка! – разочарованно вздохнул. Сто кристаллов – это столько же долларов, откуда их взять?! За три часа он заработал единственный кусок руды, стоимость которого – одна сотая кристалла. Никакого лута из хомяков, кроликов и волков не выпало, возможно из-за отсутствия нужного ремесла.

В сухом остатке итог неутешительный. Скорость заработка – один цент за три часа, то есть слезы. Мелькнула шаль-

ная мысль задонатить на идентификацию, но даже если бы были деньги, тратить их на пиксели глупо. Тем более что это просто кирка, пусть даже с бонусами. Ну станет он долбить руду в три раза быстрее, не за триста ударов, а за сто, и что? Он и так не парится особо, заевшая кнопка сама за него все делает.

– Куплю за тридцать крисов, – раздался в наушниках хриплый голос.

Это сказал непонятно как возникший рядом игрок с ником Непобедимый Гладиатор. Егору показалось, что он ослышался. Его персонаж тем временем прыгнул, кувыркнулся в сторону и рванул с места.

– Не убегай! – донеслось сзади. – Пятьдесят! Ну же! Гор, куда ты?

Егор и сам не знал, куда бежит варвар. Полсотни крисов за вычетом комиссии разрабов обернутся для него почти в полсотни баксов – хватит оплатить свет! Но нужно-то больше!

– Может, сто? – выпалил он, боясь спугнуть удачу.

– Договорились! – обрадовался Непобедимый Гладиатор. – Лови трейд!²⁴

Варвар остановился. К нему подошел воин с огромным двуручным мечом на спине. На треть экрана открылось окно обмена в два столбца. Сверху левого было написано «Гор», правого – «Непобедимый Гладиатор». С хрустальным зво-

²⁴ Предложение торговой сделки между игроками (*англ., игровой жаргон*).

ном в столбце воина появилась иконка кристаллов количеством сто.

Егор открыл инвентарь и перетащил в свой столбец найденную кирку. Столбик Непобедимого Гладиатора заморозился, фиксируя его вклад в сделку. Егор навел курсор на кнопку «Подтвердить обмен», и тут его варвар начал танцевать, а потом резко побежал. Окно обмена исчезло, вслед раздались проклятия, Егор засуетился, пытаясь вернуть контроль, а когда вернул, увидел сообщение:

Непобедимый Гладиатор занес вас в черный список.

С криком, полным ярости, несостоявшийся партнер по сделке атаковал Гора.

Глава 3. Первозданное кайло

Егор так и не понял, что взбесило Непобедимого Глadiatora. Обмен отменился, когда Гор побежал и удалился от несостоявшегося партнера, а значит, и деньги остались при нем. Что же заставило воина так бурно среагировать? Может, в сердце юного (наверное) японца вселилась вполне конкретная русская жаба?

Впрочем, если Непобедимый Глadiator думал, что его атака в спину станет для Гора сюрпризом, то ошибался. В детстве Егор любил играть в Diablo IV, а потому давно выставил камеру максимально высоко, видя, что происходит в двадцати метрах за спиной персонажа.

Он прожал блок, который сработал как парирование: варвар выставил дубину, отражая удар широкого волнистого лезвия двуручного меча. Быстрый взгляд на профиль Непобедимого Глadiatora показал, что тот реально воин, только не стандартного класса, а эпического: «небесный воин 3-го уровня». Может быть, поэтому, а может, из-за того, что противник был выше уровнем, атака прошла.

Небесный воин Непобедимый Глadiator нанес вам 8 единиц воздушного урона.

– Ха-ха!

Смех атакующего система не переводила, и без того было понятно и прозвучало злорадно.

Вот черт! Дубинка парировала урон меча, но от его лезвия отделилась волна спрессованного воздуха, повторяющая очертания оружия, спокойно прошла сквозь дубину и ударила Гору в грудь. Хлынувшая кровь отметила место урона. Похоже, против Непобедимого Гладиатора блок не поможет.

«Надо бы отключить логи», – раздраженно подумал Егор. Огромные буквы, всплывающие в разгар боя по центру экрана, мешали, но корень злости был в другом: этот гад покусился на шанс Егора устроить матери нормальный Новый год!

За несколько часов игры он успел понять, что в «Ракуэне» после смерти игрок терял все, что имел. Выпадало и надежное, и то, что в сумке. Довелось понаблюдать со стороны за ганкерами – еле ноги унес. Видимо, так разрабы компенсировали редкость лута и обеспечивали круговорот шмотья и капитала в экономике игры. С другой стороны, должна же быть возможность защитить нажитое? Иначе какой смысл в донате? Купил легендарку за тыщи миллионов и слил ганкерам? Но на размышления не было времени.

А время было... **УКЛОНЯТЬСЯ!** Уклонения выглядели просто и выполнялись мгновенно: персонаж чуть приседал, делал приставной шаг в сторону, и атака противника уходила в пустоту. Егор дважды прожал левый шифт геймпада – Гор сделал два шага влево, меч воина вонзился в землю.

Используя беспомощность противника, он врубил режим

берсерка и нанес «Удар сверху». Корявая дубинка опустилась на шлем воина.

Вы нанесли небесному воину Непобедимому Гладиатору 2 единицы физического урона.

– Что? Два очка урона? Ой, не могу! – насмехался тот. – Иди сюда, клоун, я покажу твоё место!

Шкала жизни противника даже не колыхнулась, у него было целых 120 единиц. Уклоняясь от последующих атак, Егор бросил взгляд на плашку здоровья над своей головой: та была ещё зеленой.

Гор, очки жизни: 41 / 50.

Единицу отнял кролик, подаривший магическую кирку.

Сбежать? До города рукой подать, но идея ушла, как пришла, потому что кроме злости в сердце зародилось что-то другое.

– Дерись как мужчина, трус! Прими честный бой! – злился Непобедимый Гладиатор, промахиваясь раз за разом.

Азарт? Кураж? Егор осознал, что, как бы неистово Непобедимый Гладиатор ни атаковал, благодаря уклонениям Гор успешно избегал всех ударов, даже тех воздушных, что магически били в ту же точку, куда и меч. Противник, похоже, вкатил все в «Силу» и «Выносливость», из-за чего двигал-

ся медленнее варвара и не успевал уходить от его атак. Егор подумал, что его уклонения нажатием одной кнопки, может быть, и дают преимущество перед игроками в полном погружении, но зато те лучше владеют телом. Просто этот воин, видимо, не умел отступать и не прокачал «Ловкость».

Егор не видел вражескую шкалу «Бодрости», но подозревал, что противник, затрачивая энергию на бесплодные специальные атаки, устает. Уклонения же не отнимали ничего, и более того – после промаха воин на секунду замирал, борясь с инерцией.

Снова уклонившись, Егор сразу повернулся к противнику и зажал кнопку стандартной атаки.

«Контратака»: +25 % к урону! Критический урон! Вы нанесли небесному воину Непобедимому Гладиатору 8 единиц физического урона!

Охотник стал жертвой. Егор, чувствуя, как вспотели ладони, врубил режим берсерка и попер буром на ганкера. Он молча жал на кнопки, сосредоточенно отслеживая каждое движение воина.

– Дерешься как шлюхин сын! – выругался тот. – Твоя мать точно была подстилкой в дешевом борделе!

Геймпад жалобно хрустнул в руках Егора, но он отогнал эмоции, видя перед собой только текстуру травы, смутные силуэты по краям экрана, фигуру воина и своего персонажа

в центре. Вот Непобедимый Гладиатор сделал выпад, тут же завел меч за спину и по широкой дуге ударил по ногам Гора. На середине траектории Егор нажал на «Атаку сверху», и...

Гор подпрыгнул, пропуская меч под собой, и сверху врезал дубиной по башке воина. Успешно! Лязг чужого шлема стал лучшей музыкой для ушей. Еще минус шесть очков здоровья у воина. Удар в плечо, уклон, кувырок и тычок концом дубины в живот! Минус семь очков!

«Жаль, не вижу выражения твоего лица!» – подумал Егор, отходя на безопасную дистанцию.

Тем временем вокруг сражающихся собралась небольшая толпа, и теперь даже при всем желании Егору не удалось бы сбежать.

– Я смотрю, у тебя есть кишки, чтобы бросить мне вызов?! – рявкнул Непобедимый Гладиатор. Похоже, он все еще не считал равным противником новичка в варварской набедренной повязке и с корявой дубиной. Сам воин был облачен в латы, возможно обычные, но полностью закрывающие тело и здорово повышающие параметр защиты. – Но все равно ты лишь лягушка на дне колодца!

Яркие ругательства противника в дословном переводе позабавили Егора, но улыбка исчезла с его лица, когда он осознал – Непобедимый Гладиатор усвоил урок. До истечения «Берсерка» воин больше не пропустил ни одного удара, начав вести себя осторожнее. Он будто прочитал мысли Егора, перестал атаковать, отступил, достал крошечный флакон зе-

лья здоровья и выпил. Жизнь его полностью восстановилась. Егор издал возглас разочарования, ведь он успел снести врагу почти треть!

– Какое бесстыдство! – воскликнул кто-то в толпе. – Этот Непобедимый Гладиатор на уровень выше бедного варвара и не может выиграть честно!

– Он в своем праве! – ответил кто-то, наверняка имеющий отношение к Непобедимому Гладиатору.

– Я разорву его жилы, разрушу тело и спляшу на трупе! – зарычал воин и бросился в атаку, не переставая орать: – Я растопчу его, словно муравья!

Язвительный комментарий, брошенный из толпы, сыграл Егору на руку. Непобедимый Гладиатор, казалось, забыл, что такое осторожность: коршуном налетел на Гора, используя по откату все свои таланты. Их оказалось больше, чем у варвара, и один стал сущим наказанием: воин резко срывался с места и врезался плечом, облаченным в латный доспех, так, что Гора станило²⁵ на три секунды.

Жизнь утекала. Оставалось около трети шкалы, когда Непобедимый Гладиатор понесся к Гору в очередном рывке. «Два... один... – начал считать Егор. – Уклонение!»

Во время рывка воина был момент, позволявший успешно уйти из зоны поражения: противник просто не успевал

²⁵ Стан – ошеломление, состояние, при котором, в зависимости от игры, на персонажа накладываются различные штрафы, например невозможность двигаться (англ., игровой жаргон).

сменить направление. Расчет сработал: промазав, воин встал на одно колено и замер. Пора! Егор активировал «Берсерка» и бросился в атаку на раскрывшегося врага.

Непобедимый Гладиатор схлопотал «Ударом сверху» по затылку, но этим атака Гора не ограничилась. Запавшая кнопка «крестик» довершила начатое, Гор раскрутил дубину и обрушил ее на спину Непобедимого Гладиатора серией ужасных ударов, от которых ноги противника подломились.

«Контратака»: +25 % к урону! Критический урон! Вы нанесли небесному воину Непобедимому Гладиатору 9 единиц физического урона!

Вы открыли новый прием: «Гнев варвара»!

«Гнев варвара»: ваш персонаж наносит молниеносную серию сокрушительных ударов (не менее трех или до блокировки соперником) с удвоенным уроном.

Вы нанесли небесному воину Непобедимому Гладиатору 37 единиц физического урона.

– Этот Гор... действительно интересный... – в полной тишине раздался девичий голосок.

Оклемавшийся Непобедимый Гладиатор зарычал так, как делают плохие парни в старых фильмах про кунг-фу. С этого момента гнев, кажется, застал его глаза: он начал драть-

ся просто и бесхитростно, и Егор даже заскучал, механически уклоняясь и тут же нанося ответный удар. Второй раз за бой использовать зелье лечения противник не мог, а потому оставалось просто довести дело до конца, не входя в раж и не подставляясь. Здоровья у Гора оставалось на два-три вражеских удара, а потому воин отчаянно рвался хоть раз дотянуться до юркого варвара.

– Хрен тебе, накося-выкуси! – крикнул Егор, в очередной раз успешно уйдя с линии атаки и сопровождая спину врага тычком дубиной. Сделав это, он быстро глянул в сторону маминой комнаты, надеясь, что не разбудил.

– Сам давишь своим васаби! – Непобедимый Гладиатор не остался в долгу и разразился руганью, закончившейся неожиданным выводом: – Твоя голова сделана из дерьма!

Егор подозревал, что на этот раз перевод в обе стороны сработал слишком уж дословно, но мысли промелькнули за долю секунды, смазанные куражом близкой победы.

«Тарц!» – будто скалкой стукнули о тазик. Обычный удар стал добивающим. Дубина врезалась в плечо Непобедимого Гладиатора, и тот рухнул замертво.

Вы нанесли небесному воину Непобедимому Гладиатору 3 единицы физического урона.

Непобедимый Гладиатор, небесный воин 3-го уровня, убит: +10 очков опыта.

Достижение «Рубака» 1-го ранга разблокировано!

Одержав победу в поединке с другим игроком, вы показали себя умелым воином, с которым стоит считаться.

Для достижения следующего ранга одержите еще 9 побед в боях против игроков.

Награда: +1 % к урону, наносимому игрокам.

Достижение «Сильный духом» 1-го ранга разблокировано!

Вы одержали победу над игроком, чей уровень выше вашего!

Для достижения следующего ранга одержите еще 9 побед в боях против игроков, чей уровень выше вашего.

Награда: +1 % к защите в боях против игроков.

Егор тут же сгрел проявившуюся сферу лута, пока добрые люди не растащили имущество павшего товарища. Тепло Непобедимого Гладиатора оголилось, оставшись в одних трусах, а потом и вовсе исчезло.

Хрустальный звон сообщил о пополнении баланса кристаллов: +360! Егор неверяще уставился на цифры, губы медленно растянулись в улыбке. Триста баксов! За ночь! В голове закружились мысли о хорошем подарке для мамы, ее любимых сладостях, о новой обуви... Нет, сначала надо довести дело до конца.

Не обращая внимания на происходящее вокруг, он нетер-

пеливо залез в инвентарь и трясущимися руками кое-как довел курсор до кнопки «Вывод кристаллов». Тот дергался, ерзал, а за прозрачным фоном интерфейса было видно, как толпа сужает круг, подходя все ближе к Гору и бурно обсуждая произошедшее.

– Эй! Ты оскорбил моего друга, Непобедимого Гладиатора, и ответишь за это! – К Егору, явно красеуясь, подошел маг 6-го уровня в темно-синем балахоне. Он баюкал в руке фэйрбол²⁶. – Твои кишки позеленеют от сожаления, ублюдок!

Увидев и услышав это, Егор запаниковал. Ему наконец удалось прожать кнопку вывода денег, принять условия, поставить галочку под длинным полотном какого-то текста и вбить максимальную сумму: сто кристаллов.

С шорохом банкнот деньги ушли. Жаль, что остальные он, похоже, потеряет. «Хоть посмотрю, что за кирка выпала», – грустно подумал он, спеша навести курсор на добычу в инвентаре:

Кирка

Предмет не идентифицирован.

*Идентифицировать? Стоимость: **100 кристаллов.***

Егор нажал «крестик», принимая условия. Прогресс идентификации за три секунды заполнил шкалу.

²⁶ Огненный шар (англ., игровой жаргон).

– У тебя, падаль, два пути. Умереть как мужчина, приняв бой, или сдохнуть как свинья в мясном цехе, визжа и пытаясь сбежать! – Маг по имени Огонбат терял терпение. – Ну? Считаю до трех... Один!

Слот, в котором лежала кирка, вспыхнул золотыми переливками и стал багровым. Всплыло описание предмета:

Первозданное кайло Хозяйки Медной горы

Инструмент | Двуручное оружие | Кирка

Качество: первозданный мифический предмет.

Урон: 1–2.

Эта, казалось бы, обычная кирка рудокопа способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются.

Поглощено свойств: 0.

Прочность: 999 / 999.

– Два! – крикнул маг Огонбат, и его отсчет поддержала возбужденная толпа.

«Первозданка!» – Егор покрылся липким потом, осознавая, что если «синяя» шмотка была куплена боссом Жеки за пять сотен, то эта штука наивысшего грейда точно стоит немислимых денег. И он сейчас так просто ее потеряет, погибнув?!

– Три! – торжествующе объявил Огонбат, запуская файр-

бол.

Уже видя, как его персонаж, и так почти убитый Непобедимым Гладиатором, горит, он чудом успел с первой попытки нажать на кнопку «Аукцион» и перетащить туда «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы».

Выставите начальную стоимость лота:...

Проявилась виртуальная клавиатура. Егор судорожно довел курсор до ближайшей цифры и лихорадочно нажал кнопку «крестик»: 555555555555555555.

Всплыло какое-то предупреждение, но прочитать его он не успел, оно исчезло, как только он нажал: «***Выставить лот на продажу за 555 555 555 555 555 555 555 кристаллов***» – за мгновение до того, как еще один файрбол влетел в его тушку. Или ему показалось, что нажал.

Экран потемнел, и на черном фоне строчка за строчкой медленно угасали ярко-красные буквы:

Маг жгучего пламени Огонбат нанес вам 12 единиц огненного урона.

Ваш персонаж, Гор, варвар 2-го уровня, убит.

Воскрешение возможно через: 00:59:59... 00:59:58... 00:59:57...

Это ваша первая смерть за сегодня.

Желаете воскресить персонажа в ближайшем городе прямо сейчас за 5 кристаллов?

Ваш текущий баланс: 0 кристаллов.

Желаете пополнить баланс кристаллов?

Егор не желал. Чувствуя, как рвется сердце из груди, он молча поднялся, вырубил телек и, слегка покачиваясь после пережитого, пошел спать.

Глава 4. Кровью и потом

Сон был беспокойным, а когда с утра завозила мама, лежать дальше и вовсе стало невозможно. Егор нехотя поднялся и пошел умываться. Ночной марафон в «Ракуэне» воспринимался как сон, пока не щелкнуло: он же успел вывести деньги!

За завтраком проверил смартфон, но сообщения о поступлении на карточку пока не было. Так что радовать маму раньше времени не стоило. Кто его знает, что там, получится ли. Аккаунт-то у него «демо», разрабы вполне могут отменить транзакцию, с них станется.

Выйдя на балкон, он с некоторым сожалением посмотрел на давно ненужную пепельницу, забившуюся выпавшим за ночь снегом. Курить хотелось страшно, психологически от вредной привычки окончательно избавиться пока не удалось. Несколько раз втянув в легкие обжигающе-морозный воздух, Егор поежился и позвонил Женьке.

– Привет, Гор. – Бывший сокурсник долго не брал трубку, а ответив, говорил быстро и нетерпеливо: – Что там у тебя? У меня на работе завал, времени совсем нет, опаздываю...

– Извини, что отвлекаю, Жек. Один вопрос: деньги из «Ракуэна» выводить долго?

– О, решился-таки? Одобрям-с! Выводятся моментально, а вот поступают по-разному. Зависит от твоего банка, но в

среднем три-пять рабочих дней. А что?

– Да так, прикидываю, что да как... – неопределенно ответил Егор. – Ладно, спасибо за инфу.

Он уже собирался отключиться, но услышал из динамика голос Жеки:

– Погоди! У тебя какие планы на вечер?

– Да никаких. – Вообще-то Егору в ночь надо было в салон, но говорить о такой работе он постеснялся. – А что?

– Короче, у нас вечером корпоратив в «Капризе», знаешь? Это такой ресторанчик на набережной, возле памятника Достоевскому. Не хочешь поучаствовать?

– Э... Каким боком я к вашему корпоративу?

– Да я, короче... – Жека замялся. – Короче, с девушкой своей неделю назад расстался, новой не обзавелся. А оплатил как за «плюс один». Деньги уже не вернуть, так что зову тебя. Давай подгребай к восьми вечера, заодно о «Ракуэне» расскажу. Ну и с шефом познакомлю, у нас в отделе с нового года освобождается вакансия младшего юриста, Катюха в декрет уходит. Ну что, придешь? Там, говорят, целого поросенка запекут, шашлыки еще...

– Спасибо, приду, – ответил Егор. Вряд ли, конечно, но с Жекой лучше не спорить. Проще согласиться, а потом сослаться на что-нибудь и не пойти. – Ага, на связи.

И только закончив разговор, понял, что пойти хочется. Чихал Егор на сам корпоратив, но возможность узнать об игре побольше того стоила, да и шанс устроиться на работу ка-

кой-никакой имеется. Понятно, есть гайды²⁷, есть форумы, но, может, Жека знает что-то неочевидное? Вроде маленьких хитростей, которыми никто не спешит делиться?

Была еще одна причина идти, признаваться в которой Егор стеснялся даже себе: нормально пожрать! Салаты, мясо, фрукты! Запеченный поросенок и шашлыки! Он сглотнул, покраснев от таких мыслей. Черт, да маме тоже можно прихватить чего-нибудь вкусного! Кусок торта, например, пару мандаринов...

Но подходящей одежды не было. Костюм-то есть, но кроссовки к нему не наденешь, а ботинки... Стыдно в таких на праздник идти – затертые, побелевшие от химии, которой посыпали дороги, с выцветшими шнурками...

После завтрака он помог маме добраться до дивана, включил ей телевизор, по которому уже вовсю шли новогодние фильмы, а сам уселся за ноут, чтобы проверить профили на биржах фрилансеров. Новых заказов не было, но неожиданно зачислилась задержавшаяся оплата за ранее сделанную курсовую. Заплатили негусто, но и тема была легкая, писаная-переписаная.

К обеду он собрался в магазин. Холодильник опустел, нужно было купить чай, сахар, гречку и конфет на развес. Мама была сладкоежкой, и отнимать у нее последнюю радость бесчеловечно.

«Трень-брень!» – звякнул дверной звонок, когда Егор уже

²⁷ Руководство, обычно неофициальное (*англ., компьютерный жаргон*).

обувался.

За порогом стояла раскрасневшаяся от мороза тетенька в меховом полушубке и с папкой в руках. Она тяжело дышала.

– Переверзевы тут? Тридцать шестая квартира?

– Да. Здравствуйте... – Егор хмуро смотрел на тетку, догадываясь о цели визита.

– Оплачивать свет будем? Или резать?

– Я могу оплатить часть...

– Оплачивайте, – кивнула тетка. – Но отключить все равно придется. У нас отчетный год заканчивается, если вас, должников, не тряссти, так и будете резину тянуть до китайской Пасхи.

– У нас есть деньги, я зарплату жду, до конца недели поступит, сразу оплачу.

– Знаешь что, парень? У меня ноги не казенные, по этажам пешком туда-сюда ходить. В пятницу короткий день, так что до вечера не оплатишь – будете хороводы под елкой в темноте водить, ясно? – Она обернулась к стоящему за спиной мастеру: – Руби на хрен, задрали!

– Ну будьте людьми! – взмолился Егор. – У меня мать больная лежит, ей уход нужен, лекарства. Я на трех работах... Зарплату четвертый месяц не платят! Вот-вот... Новый год же, праздник!

– Погодь! – сказала тетка мастеру, остановив его за плечо. Повернулась к Егору: – Послезавтра, Переверзев. У тебя два дня.

Горячо поблагодарив ее, Егор долго сидел в прихожей, лихорадочно думая. Близких родственников не осталось: отцовские куковали где-то в глубинке, перебиваясь с хлеба на воду, а мать перестала общаться с родней, выйдя замуж за отца. Чем-то он им не понравился.

«Так, пройдемся спокойно по всем вариантам», – подумал Егор. Позвонил шефу бригады по перевозкам, но тот ответил, что у них полный комплект. Егора звали, только если кто-то выпадал, на замену. Деньги нестабильные, небольшие, зато сразу и налом.

Позвонил знакомой секретарше с основного места работы, чтобы узнать, как с зарплатой.

– Егор, ты же вчера только был! – воскликнула она. По голосу она показалась Егору подвыпившей. – Ничего не изменилось, народ прям в офисе квасит вместо корпоратива. Работы нет, денег нет, начальство разъехалось по отпускам. Приходи, если хочешь...

Поблагодарив за приглашение, Егор отключился. В салоне, где он работал ночным сторожем, платили вовремя и вроде бы даже обещали начислить за декабрь до Нового года. На эти деньги можно было рассчитывать, главное, чтобы их перевели до четверга. На эти или на те, что поступят от «Ракуэна».

Друзей, которые могли бы дать в долг, он обзвонил еще вчера. У всех было туго, у всех кредиты, а у кого-то еще и семьи, дети. Эх...

С тяжелым сердцем он тратил заработанную мелочь на продукты. Когда на карте хоть мизер, он чувствовал себя увереннее... А тут – бац! – накупил впритык, и снова без копейки. На корпоратив он, еще раз подумав, решил не идти. Правда, Жеку не предупредил, лучше позвонить ближе к мероприятию и соврать что-нибудь. А то начнет уговаривать, и придется признаться, что тупо нечего надеть. Совсем унизительно получится.

С домашними делами управился за час. Когда было хреново, спасали уборка и готовка, отвлекали от дурных мыслей, а в чистоте и настроение лучше. Прибрался, помыл пол, отправил белье в стирку, приготовил обед, накормил маму и рассказал ей про корпоратив.

– А сходил бы, Егорка, – сказала она. – Чего ты дома со старухой сидишь? Женя, глядишь, с начальством познакомит, представит тебя. Может, девушку интересную встретишь, а?

– У меня ж смена в салоне, мам.

– Так это ж только с одиннадцати! Успеешь!

Не став говорить матери про неприглядные ботинки и так ничего и не решив, он помыл посуду и задумался. Пятый час, до смены в салоне еще куча времени, чем бы заняться?

Телевизор смотрела мама, и тогда он решил попробовать подрубить «плойку» к ноутбуку. Удалось. Егор запустил «Ракуэн» и подключился к серверу. Экран загрузки сменился игровым миром.

Ваш персонаж Гор, варвар 2-го уровня, воскрешен на кладбище Лунного приюта.

На вашего персонажа наложен штраф за смерть – 10 очков опыта.

Отнялось бы чуть больше – варвар бы вернулся к 1-му уровню. Да уж...

Егор увидел своего варвара, зябко поеживающегося на кладбище городка со странным названием Лунный приют. Место казалось мрачным и мертвым. Завывал ветер, солнечные лучи не проходили сквозь системно наложенный фильтр, и все вокруг выглядело темным, даже несмотря на яркое солнце и чистое небо. Длинные тени метались, прыгали вопреки законам физики, хотя источник света никуда не двигался, а на кладбище не было ни единой живой души, кроме варвара в набедренной повязке, на удивление чистой, прямо-таки белоснежной. С высоты камеры она выглядела как трусы.

Возможно, игроки воскресали на кладбище в одиночку. Возможно, под каждого создавалась своя копия погоста, Егору это показалось удачным решением. Только что воскресший игрок всегда беззащитен, и нужно время, чтобы оклематься после смерти, как-то осмыслить все без пасующихся на точке респа²⁸ ганкеров...

²⁸ Респ – точка возрождения. Респаун, респ, рес – возрождение, перерождение

Инвентарь и баланс кристаллов были обнулены, как карточка Егора. Все слоты экипировки тоже пустовали: выпали и дубинка, и звериная шкура. Голые игроки в подгузниках, бегающие по Лунному приюту, вряд ли кого-то удивляли, но, возможно, у многих имелись деньги, чтобы тут же вернуть шмотье. В большинстве случаев ганкеры не заморачивались и скидывали награбленное вендорам²⁹, у которых можно было выкупить свои вещи, если поторопиться. Вендор в песочнице Егор видел, их трое: бронник, оружейник и барахольщик. Последний как раз торговал не только всякими зельями и едой, но и одеждой для новичков. Стандартный комплект: штаны, рубаха да простейшее оружие – стоил всего-то десять кристаллов. Но у Гора не было и этого.

Егор открыл аукцион, втайне надеясь, что какой-нибудь сумасброд выкупил его кайло, но нет, вот оно: «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы», не выкуплено. И что с ним делать? С таким уроном толку от него нет, а потерять боязно. «Ладно, пусть пока тут висит», – решил Егор. А потом он что-нибудь придумает, может разберется, где игроки хранят личные вещи и деньги.

С этими мыслями он не спеша направился к выходу с кладбища. То, что оно представляет собой инстанс³⁰, под-

(англ., игровой жаргон).

²⁹ Здесь: игровой торговец (англ., игровой жаргон).

³⁰ Инстанс или инст – вид зоны/локации/подземелья, который при посещении создает отдельную копию зоны для каждого игрока или группы игроков (англ., игровой жаргон).

твердилось, когда он оказался снаружи. Изображение мигнуло, подгрузился основной мир, и Егор увидел тропинку, ведущую к городку. Быстро созревший в голове план был простым: взять какой-нибудь квест с денежной наградой, постараться его выполнить, на вырученные деньги купить дубинку и дальше заниматься фармом³¹.

Но плану было не суждено сработать. Не из-за каких-то внешних обстоятельств, а только из-за новой возможности, открывшейся Егору. Пока он бродил по оживленным улицам, его случайно западавшие кнопки произвели нужную комбинацию нажатий, и персонаж ушел в стелс³². «Ду-у-ум...» – донеслось из геймпада. Картинка на экране чуть поблекла, отображая смену режима.

Варвар пригнулся, поджал колени и изобразил крадущегося слона. Фигура Гора стала чуть прозрачна. Забавное зрелище.

Поздравляем! Вы приобрели новое умение: незаметность.

Рядом, попав в перекрестие прицела, как раз показался какой-то прохожий, и у кнопки «крестик» появилось новое

³¹ Выполнение однообразного набора действий с предсказуемым результатом с целью наживы, например охота на один или несколько видов зверей (англ., игровой жаргон).

³² Режим незаметности (англ., игровой жаргон).

предназначение. Над крестиком прицела возникло:

Кража. Вероятность успеха: 0,001 %.

Ничего красть Егор не рискнул, но варвар посчитал иначе и попробовал залезть в чужой карман.

Кража не удалась!

Попробовать еще раз?

К счастью, случайная жертва карманника-неудачника ничего не заметила, разве что отпихнула его, рявкнув:

– Отвали! Чего толкаешься, придурок?!

Гор станцевал вприсядку, а перед Егором всплыло новое уведомление:

Поздравляем! Вы приобрели новое умение: воровство.

Ничего больше воровать Егор не собирался, а вот «Незаметностью» заинтересовался. Почесав затылок, он полез в настройки и промотал список команд управления до подраздела «Персонаж в режиме незаметности». Для стелса требовалось зажать два верхних шифта одновременно. «Интуитивно так...» – хмыкнул Егор.

Из списка команд выяснилось, что варвар хоть и не рога³³,

³³ Разбойник, вор, ассасин и т. п. (англ., игровой жаргон).

но умение (или хотя бы попытка) стелса доступна любому. А вот насколько будет эффективна, зависело уже от класса и показателя «Ловкости». Ну, и, наверное, от «Удачи».

Имелись в режиме стелса и другие возможности: взлом, удар в спину с тройным уроном, оглушение. Все это было интересно и раскрывало «Ракуэн» по-новому, да и вообще – в игре обнаружилась полноценная внутренняя энциклопедия. Оказалось, что «Незаметность» лучше всего прокачивать в тени или сумраке, находясь рядом с противниками. «Ловкость» хорошо разрабатывалась при использовании акробатических приемов: прыжков, кувырков, лазанья по стенам и деревьям, а также при уклонениях в бою. «Сила» качалась тасканием тяжестей, и для этого в песочнице даже существовала тренировочная площадка. Если самому всем заниматься, развивать так физические параметры долго, нудно и крайне неэффективно. А если это делает твоя виртуальная тушка...

Не выходя из стелса, Егор поперся на тренировочную площадку. Игроки при виде крадущегося пританцовывающего варвара равнодушными не оставались:

– Дебил, мы тебя видим!

– Ой, кто это такой весь незаметный? Ха-ха-ха!

– Труссы подтяни, танцор!

«Шут гороховый, штучный экземпляр», – подумал о своем варваре Егор, не воспринимая его как себя. Думать так было привычно для него, но неестественно для «Ракуэна»,

где игроки и персонажи были одним целым.

Хмыкнув, Егор продолжил движение варваром и, управляя им, старался не задевать прохожих. Народ в Ракуэне как-то остро реагировал на него, не то что в жизни. Вроде бы в Америке бомжи чуть ли не посреди улицы справляют нужду и песни поют, и ничего, люди просто мимо проходят. А тут он прям в центре внимания...

Пройдя в стелсе весь городишко, Егор добрался до цели. Тренировочная площадка пустовала. Полоса препятствий, сложенные штабеля бревен, манекены. Рядом он увидел какого-то перца, молотящего деревянную куклу с перекладной вместо рук. От той отлетали цифры урона.

Полистав энциклопедию, Егор узнал, что в тренировочных боях с манекенами можно прокачивать специальные умения и атаки вроде его «Берсерка» и «Удара сверху». Но занятие это крайне неэффективное: чтобы поднять уровень приема с 1-го на 2-й, требуется нанести миллион очков урона. Он хмыкнул. Ну да, триста-четыреста тысяч ударов, по три секунды на каждый, – примерно двести восемьдесят часов.

Нет, спасибо. Понятно, что разрабы хотели угодить всем. И тем, кто за прокачку через тренировки, и тем, кто хочет быстрого развития и готов платить, – для них есть бойцовские школы, учителя, да и очки умений, выдаваемые за каждый новый уровень, никто не отменял.

Кстати, очки! Егор открыл профиль. Да, в наличии по оч-

ку характеристик и умений... Посмотрев описания следующих уровней, прикинул возможный эффект. С математикой он дружил. «Берсерк» дает тридцать процентов усиления на десять секунд раз в три минуты, 2-й уровень прибавит еще пять. Лучше влить в «Ловкость» и усилить «Удар сверху». Первая повысит шансы на крит, второй вместо ста двадцати процентов обычного урона станет наносить сто тридцать, и использовать его можно раз в три секунды, а не раз в три минуты, как «Берсерка»...

Нет, все-таки надо погонять на калькуляторе. Очки распределить всегда успеется. Может, и «Ловкость» не нужна? Он и гайды-то не читал пока, и с Женькой не поговорил.

Егор закрыл профиль и направил варвара к штабелям бревен. И все не выходя из стелса. Гор, визуалью напрягаясь и обливаясь потом, громко ухнул и поднял одно бревно. Ага, это опять «крестик» сработал!

Его персонаж, не выпуская из рук бревна, снова начал танцевать. Учитывая, что Гор стоял на полусогнутых и ссутулившись, типа крался, выглядело это забавно.

В дверь позвонили. Оставив геймпад на столе рядом с ноутбуком, Егор пошел открывать. Глянул в глазок – соседка сверху, вредная бабка с бессонницей и ночными хождениями. От ее топота гремела посуда и тряслась люстра, но соседка своих косяков не видела, только чужие. Егор ее, честно говоря, недолюбливал.

– Здравствуйте, Елизавета Павловна, – поздоровался он,

открыв дверь.

– Ой, Егорушка, слава богу, ты дома! А мне помощь нужна! Поможешь бабушке?

Егор мысленно вздохнул, но кивнул.

– Кто там, Егорка? – крикнула мать из гостиной.

– Тамара Михайловна, это я, – откликнулась соседка, заглядывая в дом. – Помощь Егорушкина нужна...

Так они перекрикивались, пока Егор не выяснил, что на улице скользко, а бабе Лизе нужно в аптеку. Один факт с другим совместить с первого раза не получилось, но соседка пояснила:

– Я та-а-ак в прошлом году упала, аж во-о-от такой синячище был! Теперь побаиваюсь, Егорушка. Сходи за лекарствами, а? Я вот и список принесла, и деньги...

Она протянула несколько аккуратно разглаженных купюр и тетрадный листок в клетку, где крупным почерком был написан длиннющий список лекарств и продуктов.

– А картошку теперь в аптеке продают? – усмехнулся Егор. – Ладно, Елизавета Павловна, схожу.

Он накинул пуховик, шапку и пошел за покупками. Соседка осталась почаевничать и посплетничать с матерью. Когда вернулся, проводил старуху и донес тяжелые пакеты.

– На вот мандаринку, Егорушка, – поблагодарила бабка, пошурудив в пакете.

– Спасибо, Елизавета Павловна... – Егор благодарил искренне, ведь сам покупал ей несчастные пять мандаринов.

Дома он отдал гостинец маме и, позабыв о включенном «Ракуэне», занялся разбором гардероба. Близились время корпоратива, на который он решил все-таки пойти, насчитав сразу три плюса: там можно будет посоветоваться с Женькой насчет кирпичи, половить шансы на трудоустройство в его компании и... Ну да, пожрать.

О корпоративах за недолгий трудовой стаж у него сложилось вполне определенное мнение. Ведь что такое корпоратив? Это встреча коллег, где сначала что-то говорит начальство, которое потом исчезает, и начинается вольница: пьяный ведущий устраивает «веселые» конкурсы, кто-то пьет на брудершафт, кто-то танцует, а заканчивается все для каждого по-разному. В свой первый корпоратив Егор подрался с водителем компании, во второй – переспал с девочкой из маркетинга.

Чего ждать сегодня, Егор не знал, но был уверен: через пару часов веселья всем будет до одного места, во что он одет. Так, может, просто опоздать? Пусть шефы отстреляются, поддадут, размякнут, а тут и он подвалит...

Придя к такому решению, Егор вытащил приличные джинсы и рубашку, протер кроссовки, все примерил... В зеркале отображался высокий нескладный парень, немного сутуленный, вихрастый. Но в целом вполне себе ничего, на отсутствие внимания девчонок он не жаловался. Заглянул на полку: на дне флакона с туалетной водой даже что-то оставалось, так что он пойдет на корпоратив благоухая.

Оставалось подстраховаться насчет ночной смены в салоне сотовой связи, потому что мало ли как все пойдет в ресторане?

Егор набрал номер Сереги, другого ночного охранника, и предложил поменяться сменами. Тот на удивление легко согласился, сказав, что на завтра у него намечалось свидание и предложение Егора очень кстати.

И только тогда Егор добрался до своей комнаты и глянул на экран ноутбука. Визуально все было по-прежнему: варвар, пританцовывая, бежал на одном месте, упершись в штабель бревен. Из стелса он так и не вышел, но сейчас чуть ли не сидел на корточках, пригнувшись под тяжестью аж четырех бревен, и пытался станцевать. Видимо, «крестик» заклинило, вот и нахвата.

Сзади персонажа стоял тот чудак, что колотил манекен, и что-то говорил. Егор прибавил громкости.

– ...интеллекта! Ты что, думаешь, самый умный? Поумней тебя люди пробовали так прокачаться! «Легендарного лунного скульптора»³⁴ начитался, придурок? Так я тебе скажу, Гор, что это выдумка автора! Разработчики учли этот момент, нельзя вдруг решить, что ты вступавший в половой

акт в пассивной форме гений, и качать характеристики так, как ты делаешь!

Вступавший в пассивный половой акт гений? У сидящего на диване Егора брови задрались под самый потолок. Вот это изощряется автопереводчик игры, сглаживая ругательства!

Паренек по имени Сандэборуто, если Егор правильно прочел латиницу, отчитывал его страстно, как старый знакомый. Сложилось впечатление, что Сандэборуто и сам вдохновился похождениями героя упомянутой саги, оттого и молотил манекен, а поняв, как это трудозатратно, расстроился. И теперь вот воспитывает Гора.

Сандэборуто продолжал говорить, но зачем-то тоже взял бревно и начал прыгать на месте. «Уф, уф, – приговаривал он. – Дурачок ты, Гор! Уф... Уф... Брось эти бревна... Уф... И пойдем бить мобов! Уф!»

Но Егор не стал бросать бревна. Логи недвусмысленно говорили, что Сандэборуто не прав. А он, хоть и не задумывал ничего из того, что говорил парень, кое-что получил от этой креативной тренировки вприсядку:

Ловкость: +1.

Сила: +1.

Выносливость: +1.

Духовность: +1.

Незаметность: +1.

Атлетика: +1.

Танец: +1.

Достижение «Кровью и потом» 1-го ранга разблокировано!

Вы развили основную характеристику за счет тренировок!

Для достижения следующего ранга наберите совокупно 10 очков основных характеристик тренировками.

Награда: +10 % к эффективности тренировок физических характеристик.

Достижение «Ученик» 1-го ранга разблокировано!

Вы развили навык за счет тренировок!

Для достижения следующего ранга наберите совокупно 10 очков умений тренировками.

Награда: +10 % к эффективности тренировок навыков.

Пока Егор изучал достижения, Сандэборуто сдался. Психанул, бросил бревно, сплюнул и, охая, пошел прочь.

– Вот же идиот, и с чего ты такой упертый, варвар? – приговаривал он, кидая взгляды назад.

Можно было и пожалеть игрока в полном погружении, но Егор сразу про него забыл. Открыл профиль варвара. Что еще за «Атлетика» и «Танец»? Да и «Незаметность», разве ее можно прокачивать?

В окне персонажа появилось больше информации. Ранее пустовавший блок заполнился тремя новыми строчками:

Гор, человек, варвар 2-го уровня

Основные характеристики

Сила – 8.

Ловкость – 6.

Выносливость – 6.

Интеллект – 1.

Мудрость – 1.

Духовность – 2.

Харизма – 1.

Удача – 1.

Умения

Атлетика – 1.

Воровство – 1.

Незаметность – 1.

Танец – 1.

Из описания умений Егор узнал, что «Атлетика» отвечает за скорость бега, успех уклонений, высоту прыжка, в общем, за все то, что делает персонажа подвижным и скоординированным. «Незаметность» – тот же стелс, только теперь шанс обнаружения снизился на один процент. То есть существу-

ет некий базовый показатель скрытности, а развитие умения его улучшает. «Воровство» прокачивалось как успешными кражами, так и безуспешными, правда с меньшим эффектом. Ну а «Танец»... чисто эстетическая штука. Варвар действительно стал танцевать чуть изощреннее, и даже притопы-прихлопы выглядели изящнее. Но все равно грации ноль. Еще бы, под четыремья бревнами-то.

Егор задумался, как бы закрепить успех. Решил оставить игру включенной, но замыкания кнопок были слишком рандомны, чтобы надеяться на эффективность. Если действие требовало нажатия, а повторное – еще одного, то для танца и бега нужно просто зажать кнопку. Он похлопал по карманам, нашел жвачку, закинул ее в рот... Потом сообразил, что так не очень надежно, может отлипнуть. Сходил за скотчем, примотал шифты. Другое дело!

Чтоб наверняка сработало, схватил еще несколько бревен. Пределом варвара стало восемь: по одному на каждый пункт «Силы». Почти готово.

Побегав по тренировочной площадке, он нашел надежное место: закуток между зданием и забором. Теперь с трех сторон варвара Гора окружали стены – бежать ему не перебежать.

– Удачи, Гор, – улыбнулся Егор, глядя на то, как его варвар утыкается в стену.

Пора собираться на корпоратив.

Глава 5. Нечестная игра

В последний раз он бросил взгляд на своего варвара. Крепыш, сверкая белоснежными трусами, уткнулся лбом в стену. Перебирая на месте ногами, крадущийся варвар пытался ее забодать, одновременно исполняя танцевальные движения. Егор видел такие в клубе у четких пацанов: скупые сосредоточенные движения, экономные, чтобы сберечь силы, а то вдруг драться, а они уставшие?

Наверняка сегодня на корпоративе будут такие танцоры. Ресторан «Каприз» недалеко, доехать можно недорого, но правильнее рассчитать время и пройти пешком.

Егор чмокнул маму в щеку, проверил, выключена ли плита, не течет ли из крана, убедился, что вода в чайнике есть. Перед выходом покрасовался перед зеркалом – ну... такое себе. И джинсы видали лучшие времена, и рубашка топорщится в разных местах.

«Будем надеяться на природное обаяние и харизму», – решил Егор. Не то чтобы он думал о девушках, но... Черт его знает, а вдруг там найдется симпатичная и достаточно одинокая?

Он шел по снегу, смешанному с грязью, и думал о том, что нужно стабилизировать, так сказать, финансовые потоки. Чтобы и на коммуналку с продуктами хватало, и на подписные стриминговые сервисы для мамы, ну и на лекарства

для нее же. Пределом мечтаний стали новые ботинки фирмы Ессо. Видел такие в рекламе – ни снег, ни грязь им не страшны. И выглядят не как колхозный трактор посреди центрального проспекта, а куда изящнее.

А что делать с «Ракуэном»? Надо сливать мифическую кирку-кайло хоть за сколько-то и заниматься серьезными делами. Она уж точно больше ста баксов стоит, раз Непобедимый Гладиатор хотел купить ее за сотку неопознанной, а шеф Жеки «синеву» схватил за пять сотен.

В небольшом парке предприимчивые люди понаставили вдоль набережной ресторанов и кафе. В воздухе витал запах шашлыка, и Егор сглотнул: жрать хотелось адски.

Впереди светилась ярко-алая вывеска ресторана «Каприз». Все мечты собрались воедино под крышей этого заведения. Уже подходя, он сообразил позвонить Жеке и сказать, что рядом. Так-то могут и не пустить.

Жека встретил, буркнул: «Здоров», критически посмотрел на его одежду, но ничего не сказал. Вместе зашли, Жека дождался, пока бывший сокурсник сдаст пуховик в гардероб, потом хмуро спросил:

– Как дела?

– Да вроде нормально, – не понял Егор. Жека был сам не свой. – А ты чего такой?

– Бывшая звонила только что. Вернуться хочет.

– Так это же здорово! А?

– Да черт его знает. Технически она позвонила мне до на-

чала корпоратива, а значит, если мы снова сойдемся, она мне потом весь мозг вынесет, что я без нее пошел.

– А вы сойдетесь?

– По ходу, да. Нет у меня времени щас другую искать, а тут все привычное. Да и задрался я полуфабрикаты жрать, от фастфуда уже изжога! – Женька аж головой помотал, и Егор понял, что изжога точно есть. Не будет человек просто так мотать головой при упоминании еды, видимо и правда так его достали полуфабрикаты.

– Ну ладно, – не стал обижаться Егор. Он вытащил из кармана джинсов номерок и подал бабушке в гардеробной. – Извините, можно мою куртку?

Старуха восторга по этому поводу не выразила, но номерок взяла и вернула Егору пуховик. Бросила так небрежно, что стало все понятно без слов. Наверное, говорить бабуле руководство запретило во избежание всякого.

У Женьки прям настроение сразу поднялось. Ну можно человека понять: был одинок, с изжогой и бывшим однокурсником на корпоративе, а стал с девушкой, домашней едой и регулярным сексом.

– О, Евгений! – с отчетливым фрикативным «г» воскликнул какой-то мужик в двубортном костюме. Выглядел он слегка помятым и поддатым. – А это шо, твое плюс один?

– Никак нет, Андрей Михайлович! – Жека чуть ли не в струнку вытянулся. – Это мой однокурсник, вместе учились на юридическом. Егор Переверзев.

– А плюс один твой где?

– Девушка моя уже едет, – доложил Жека. – Вот, ожидаю, чтобы встретить и препроводить!

– Понял, – кивнул мужик. – А друг твой чего?

– Понадобилась срочная консультация, – не моргнув глазом соврал Жека.

– Да, – «признался» Егор в собственной некомпетентности. – Женя был лучшим студентом курса, мы все к нему иногда обращаемся. Законов много, толкования разные, а он один такой: все разложит так, что сразу понятно. Ну... спасибо, Жень! Ты мне очень помог!

Затянув молнию пуховика, он пожал руку приятелю, кивнул мужику и пошел на выход. Печально, конечно, что пожать не удалось, ну да и черт с ним. Правда, желудок был с этим не согласен и заурчал.

– Эй, Гор, стой! – услышал он сзади Жекин голос. Догнав друга, тот, помявшись, сказал: – Ты извини... Капец неудобно вышло. Может, покурим?

– Угостишь – покурим, – пожал плечами Егор.

Жека вытащил пачку, выщелкнул сигарету, протянул. Подставил зажигалку, потом прикурил сам. Сделали по паре затягов, после чего Жека сдавленным голосом спросил:

– Ну как ты? Толком не поговорили даже...

– Да так себе. Работу ищу. Ты, если все-таки будет возможность, поговори с шефом своим.

– Да поговорили уже, – помрачнел Жека. – Андрей Ми-

хайлович – мой шеф. Вряд ли он о тебе захочет слышать после того, что мы наговорили. Спасибо, конечно, что ты меня в лучшие студенты курса возвел, только получается, что сам себя подставил.

– ...ц! – выругался Егор, упомянув северного пушного зверя. – Вот же я лоханулся! Смотрю, мужик какой-то, бухой, кривой, костюм старомодный, у меня дед в таком ходил... Думал, он у вас вроде водителя или охранника. Мордатый, главное, еще такой!

– Угу. Начальник юридической службы Кабанчук Андрей Михайлович. Мордатый – это ты угадал, это его погоняло в отделе. Ладно, хрен с ним. Я еще поспрашиваю насчет вакансий у партнеров. Ты лучше скажи, чего в «Ракуэне» выбил? Не просто так же интересовался, долго ли деньги идут?

– Выбил что-то неопознанное, – признался Егор. – Думал, стоит ли тратить бабло на идентификацию...

– ЧТО? – возопил Жека. – Ты выбил легендарку?

– Короче, ее один воин решил выкупить. Неидентифицированную.

– И ты продал? Ну ты дебил...

– Да погоди ты! – рассердился Егор. – Дай дорассказать. Короче, я, может, и дебил, потому что согласился, но у меня кнопку заело, персонаж сорвался с места – и обмен не состоялся.

– Слава тебе, господи!

– Ну и этот упырь обиделся чего-то, налетел на меня, да

ка-а-ак даст!

– Ну е-мое! – ругнулся Женька. – Как так?! Грохнул он тебя?! Вот же идиота кусок, Переверзев! Ну debil ты! Да как так-то?! Там же тыщ десять, не меньше, на ней срубить можно было! Баксов, Гор, баксов!

Слушая однокурсника, Егор все меньше хотел рассказывать ему остальное. Видимо, история о потерянной легендарке (вообще-то, то была первозданная мифическая вещь!) полностью вписалась в образ Егора в глазах Жеки. Лох, поймавший удачу за хвост, словивший редчайший лут в первые же часы игры, бездарно все просрал.

– Да и хрен с ним. – Егор бросил окурок, притоптал и сунул руки в карманы. – Найду еще. Ладно, бывай...

Жека так расстроился из-за «потерянной» легендарки, что даже не попрощался. Единожды оглянувшись, Егор увидел, как он закурил еще, прошелся и со всей силы пнул сугроб. Наверное, представлял, что это Егор.

Пока шел домой, позвонили. Арам, шеф бригады перевозок.

– Заработать хочешь? – сразу перешел он к сути. – Один офис надо перевезти, рук не хватает.

– На ночь глядя?

– Офис же, говорю! Хотят с утра уже в новом помещении начать работать. За ночь надо управиться. Ты в деле?

– В деле! Куда подъехать?

– Адрес скину. Будь через полчаса.

Арам отключился. Тренькнул смартфон, Егор посмотрел – было недалеко. За полчаса точно можно добраться. Застегнув «молнию» до конца, так, чтобы закрыть горло, он натянул перчатки и направился по указанному адресу. Начало морозить. Пальцы ног немели, подошва кроссовок скользила – короче, не лучший выбор для зимних прогулок. Еще и жрать хотелось – думал же, что на корпоративе поест, специально место оставил. Идиот.

По дороге он думал только о «Ракуэне», а все из-за слов Жеки. Если легендарки и правда могут стоить десятку тыщ, то за сколько уйдет первозданный мифический предмет?

Шагая по улице, Егор достал смартфон и набрал в поиске: «Градация предметов в Ракуэне». Первая же ссылка дала все ответы. Вещи качеством выше эпических могут быть первозданными. Это значит, что у предмета будут выставлены наивысшие значения свойств. Мифик выше и эпиков, и легендарок, а значит, Егор выбил самый топовый по качеству предмет из всех возможных. Да?

Он недоверчиво перечитал. Да. Кирка – топ топов. С уроном в один-два, ага. В чем приколы-то? В поглощении свойств? Дословно описание кирки Егор не помнил, в тот момент как-то не до того было. «Ладно, завтра разберемся», – решил он. Ночь бы нормально отработать – заплатить за такой большой заказ должны неплохо, хватит на оплату электричества. А там, глядишь, и варвар чего-нибудь за ночь прокачает. Танцор диско, блин.

Он позвонил матери и сообщил, что выехал на работу, вернется или совсем поздно, или даже утром. А когда добрался до места, стало уже не до отвлеченных мыслей. Тяжелый физический труд вытесняет из головы все лишнее. Особенно когда тащишь с пятого этажа часть огромного шкафа...

Домой добрался под утро. Злой, потому что заработанного все равно не хватало, замерзший, голодный и смертельно уставший. Мама проснулась, всполошилась, но он заставил ее лечь, сам разделся, погрел руки под горячей водой и пошел жрать. Когда первичные инстинкты были удовлетворены, вспомнил о «Ракуэне».

Там его ждал неприятный сюрприз. Экран ноутбука ничего не показывал.

– Мам, а что случилось? – удивился он. – Ты комп не трогала?

– Нет, сынок. Свет скакнул, – объяснила мама, растерянно моргая. – Может, из-за этого?

– Давно?

– Часа полтора назад.

«Облом», – подумал Егор. Спать хотелось невероятно, но спать с толком. Чтобы вот ты отдыхаешь, а твой персонаж качается. Так что Егор включил все обратно, дождался восстановления системы консоли и запустил «Ракуэн».

Вход в мир, подключение к серверу...

Варвар 2-го уровня Гор разминал шею. Стоял он все на

той же тренировочной площадке, только без бревен и не в углу, а почему-то в самом центре. Может, мать двинула джойстик, пока наводила тут порядок. Никаких логов Егор не видел, а потому оценить прогресс персонажа мог только изучив профиль.

Гор, человек, варвар 2-го уровня

Основные характеристики

Сила – 16.

Ловкость – 9.

Выносливость – 18.

Интеллект – 1.

Мудрость – 1.

Духовность – 6.

Харизма – 1.

Удача – 1.

Умения

Атлетика – 12.

Воровство – 1.

Незаметность – 3.

Танец – 9.

Во вкладке достижений тоже прибавилось:

Достижение «Кровью и потом» улучшено до 2-го ранга!

За счет тренировок вы набрали 10 очков основных характеристик!

Для достижения следующего ранга наберите совокупно 100 очков основных характеристик тренировками.

Награда: +25 % к эффективности тренировок физических характеристик.

Достижение «Ученик» улучшено до 2-го ранга!

За счет тренировок вы набрали 10 очков умений!

Для достижения следующего ранга наберите совокупно 100 очков умений тренировками.

Награда: +25 % к эффективности тренировок навыков.

Прогресс впечатлял. «Сила»: +8, «Ловкость»: +3, «Выносливость»: +12! Даже «Духовность» поднялась на +4.

«Интеллект», «Мудрость», «Харизма» и «Удача» ожидаемо остались на прежнем уровне, не особенно сочетаясь с танцами и бегом с бревнами на плечах в стелсе.

Зато «Атлетика» с «Танцем» просто взлетели! На конкурсе атлетичных крадущихся танцоров песочницы теперь можно было рассчитывать на призовое место.

Егор направил варвара к груде бревен, чтобы нахватать их и повторить кач, но заметил иконку мигающего конверта в

углу, прямо возле часов и мини-карты. Навел курсор, кликнул – открылось письмо:

Тема: Инцидент 484762-12272030-XXIW (Нечестная игра)

Здравствуйте, Егор!

На вашего персонажа (Гор, варвар 2-го уровня) поступил ряд жалоб от игроков, заподозривших вас в нечестной игре. Мы провели расследование и выяснили, что способ вашего подключения к миру «Ракуэна» дает персонажу незаслуженное преимущество, позволяя использовать развитие характеристик методами, не учтенными разработчиками.

Мы исправили это. Теперь для персонажей, управляемых не игровой капсулой, развитие характеристик тренировками недоступно. Приносим наши извинения за доставленные неудобства. Рекомендуем вам использовать VR-капсулы погружения следующих зарекомендовавших себя брендов...

Чтобы сдобрить бочку дерьма медом, разработчики сохранили достигнутую прокачку. Но беспокоило Егора не это. Он открыл панель аукциона, вкладку своих лотов и облегченно вздохнул: «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы» у него не отобрали. Могли бы, но не отобрали.

Сон как рукой сняло, потому что, читая письмо разработчиков, Егор мысленно попрощался и с персонажем, и, как следствие, с первозданкой. Пережитый стресс запустил моз-

ги, и он вник в описание основной фичи³⁵ кирки:

«Эта, казалось бы, обычная кирка рудокопа способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются».

Перенять одно или несколько свойств... Так-так-так... Егор потащился персонажем в мэрию. Там он нашел интенданта и с ходу заявил:

– Я рудокоп. Потерял кирку. Мне нужна новая.

– Пожалуйста.

Не требуя оплаты, интендант достал из ниоткуда еще одну «Старенькую кирку».

Старенькая кирка

Инструмент | Двуручное оружие | Кирка

Урон: 1–2.

Прочность: 9 / 10.

– Да, старенькая, – признал интендант. – Надолго не хватит.

– Ничего страшного, – ответил Егор и пошел искать укромное место.

³⁵ Положительная особенность (англ., разг.).

Побежав варваром по городку, он в конце концов остановился за храмом. Место не пользовалось популярностью среди игроков, и поблизости никто не отирался. Рядом высилась городская стена, в тесном полутемном закутке даже не росло ничего.

Открыв панель аукциона, он снял с продажи первозданку. «Старенькую кирку» положил на землю, в руки взял «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы». Замахнулся и легонько тюкнул по кирке. Прочность у той упала на единицу. «Ага», – кивнул сам себе Егор и продолжил стучать.

После шестого или седьмого удара «Старенькая кирка» с треском развалилась и исчезла.

В логах, сменяя друг друга, замелькали строчки:

Количество свойств разрушенного предмета «Старенькая кирка»: 1.

Расчет вероятности перенять свойство «Урон: 1–2»... положительно.

Свойство «Урон: 1–2» поглощено.

Кайло в руке на мгновение зашло белым сиянием, но продлилось это так недолго, что Егор даже решил, будто показалось.

В некотором изумлении он дважды перечитал логи, потом треснул себя по лбу и открыл инвентарь. Там в единственном слоте оружия красовалась первозданка:

Первозданное кайло Хозяйки Медной горы

Инструмент | Двуручное оружие | Кирка

Качество: первозданный мифический предмет.

Урон: 2–4.

Эта, казалось бы, обычная кирка рудокопа способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются.

Поглощено свойств: 1.

Прочность: 998 / 999.

Урон кирки вырос, просто приплюсовав урон от разрушенной! Тут можно было бы начать радоваться, но Егора смутило сразу несколько вещей. Как оказалось, могло и не прокнуть – тогда и вещь потеряна, и пользы нет. И какой процент вероятности того и другого, непонятно. Прочность первозданки упала на пункт, а «с каждым ремонтом прочность будет снижаться, а когда упадет до нуля, вещь разрушится окончательно» – так вроде говорил интендант. Ну и самое фиговое – возможность потерять предмет за десятки тысяч баксов после первой же неудачной драки.

«Утро вечера мудренее», – решил Егор, вырубил консоль и пошел спать. Хотя утро и так уже наступило.

Глава 6. Курьер

Разбудил его звонок старой мобилки: как оказалось, это был Жека.

– Слушай, старик... – Он как-то неловко дышал в трубку. – Хотел извиниться за вчерашнее.

– А что вчера было? – хрипло уточнил Егор, моргая спроне. Было позднее утро, в квартире совсем светло, за стеной шуршала мать.

Женька помялся:

– Ну, короче, пришел ночью домой и вдруг понял, что вел себя как мудака. Поэтому вот извиняюсь.

– Э... – Егор слегка растерялся. – Ну понял. Да ладно, забудь...

– Постараюсь, – с готовностью согласился собеседник. – А то как-то пакостно на душе было. Так что, все норм, теперь без обид?

– Да я и раньше без обид. Норм, в общем, не парься.

Голос Женьки заметно повеселел.

– Ага, ну отлично! А я с девушкой своей опять сошелся, вот.

– Поздравляю, – сказал Егор. Ему, вообще-то, было наплевать, он уже думал про игру и варвара-танцора.

Жека вроде почувствовал, что приятелю не до того, и было попрощался, но в последний момент вдруг сказал, воз-

можно из вежливости:

– Слушай, а у тебя как в игре дела? Не бросил же?

– «Ракуэн»? Не, куда там бросил. Собираюсь дальше добить.

– Ну молодцом, чую энтузиазм в голосе... – смеясь, сказал Жека. – Ты в песочнице же еще?

– Ну да.

– Лунный приют?

– Э... Кажется, да.

– Ясное дело, там. Наших всех туда закидывает.

– Наших?

– Ну да, русскоговорящих, – уточнил Женька. – Какой уровень набил?

Егор коротко рассказал про статьи³⁶ варвара, и, когда заканчивал, сокурсник заговорил тише:

– О, моя проснулась... Слушай, вот что я вспомнил: в песочнице за речкой есть небольшие горы, ну как – горы, скорее уж скалы, так там периодически появляется рарник³⁷. Скальный камнеед, на него группами ходят те игроки, что узнали раньше других. Скалы те как бы в стороне, хотя еще в границах песочницы, потому многие новички покидают ее, так туда и не заглянув. А для твоего уровня камнеед полезен будет, поэтому сбегай. С него шанс выпадения лута по-

³⁶ Данные о характеристиках и способностях персонажа (*англ., игровой жаргон*).

³⁷ Редкий противник (здесь) или предмет (*англ., игровой жаргон*).

вышел...

Егор поблагодарил, после чего они распрощались. Он तो-ропился закончить разговор, потому что, пока Женька го-ворил, пришла эсэмэска. А когда открыл входящие сообще-ния – не сдержался, пустился в пляс, да так топал, что мама услышала:

– Егор, что у тебя?

Пришло банковское уведомление о поступлении на счет, пустовавший уже который месяц, денег от «Rakuen Co.». За-работок из игры! Стольник без бакса комиссии разрабов за вывод! О-хре-неть!

Егор постоял немного, осознавая мысль, что он добыл де-нег в чертовой игрушке! А это значит... значит, проблема оплаты за свет решена!

Помимо воли улыбаясь и пританцовывая, как тот варвар в игре, Егор сходил к матери, помог ей посетить туалет с ван-ной, довел обратно до дивана и организовал чай. Потом еще целый час потратил на то, чтобы оплатить электричество с коммуналкой и созвониться с Михалычем, менеджером са-лона, который подтвердил, что сегодня Егору выходить на смену вместо Сереги, отработавшего вчера.

Он едва сдерживал нетерпение. Реальные деньги, зара... нет, слово «заработанные» здесь, наверное, не к месту, но деньги-то получены, факт! И это пробудило в Егоре азарт картежника, осознавшего, что он выиграл серьезную сумму. Только, в отличие от покериста, Егор ставил на кон лишь

свое время.

Интересно, что про заработок в игре он матери сказать не решился. Соврал, что получил, наконец, сумму за старый заказ на курсовые, закончив речь тем, что проблема света, тепла, а также тазика праздничного «оливье» у них на Новый год решена.

Также пришлось объяснить, что у него появилась срочная работа, нужна сосредоточенность и тишина. Убедившись напоследок, что у мамы все есть и на ближайшие часы она готова погрузиться в бездумный мир развлекательного телевидения, Егор врубил «плойку» и впился взглядом в экран. Пора играть и зарабатывать...

Вход.

Варвар Гор материализовался на центральной площади возле разноцветных камней, окружающих фонтан – каменного дворфа верхом на кабане, трубящего в запрокинутый рог, откуда били струи воды.

Небо над виртуальным городком, кстати, оказалось ярким и голубым, с пушистыми белыми облаками, а на небольшой роскошной площади толпились игроки и неписи. Стучали подошвы, шумели голоса, манили к себе двери лавок и таверн. Жизнь вокруг кипела, и на мгновение Егор даже пожалел, что играет не через капсулу.

Он остановил варвара у фонтана. Ну как остановил... тот сразу начал выделять всякие коленца, подскакивать, чем вызвал легкое оживление среди проходящих мимо. Рядом

встал еще один варвар, почесал буйную шевелюру и тоже начал танцевать.

Пока Гор на пару с земляком плясал казачка, Егор размышлял. Есть главная проблема, ее сейчас и надо решать: как обойтись с киркой? Он может погибнуть – не здесь, не на улицах городка, где бои игроков невозможны, но в любой точке за городом, – кирка выпадет, ее подберет другой...

Все. Это будет конец. Егор хорошо осознал: если потеряет кирку, из «Ракуэна» он уйдет и больше не вернется – не сможет играть «бедняком» после того, как держал в руках такую штуку. И ладно бы только игра от этого зависела, вчерашний день показал, что и его реальная жизнь может серьезно улучшиться.

Выход один: чтобы так сильно не рисковать, кирку надо прятать. То есть иметь возможность оставлять ее где-то. Мысль лежала на поверхности – там же, где и перед дракой с магом огня Огонбатом, на аукционе! Выставить цену космическую, по которой никто не купит, и артефакт в безопасности...

С этими мыслями Егор открыл нужную вкладку и перенес иконку кирки в слот для продажи.

Выставьте начальную стоимость лота:...

Не мудрствуя лукаво Егор вбил кучу девяток, причем так много, что был не уверен, что знает название такому числу.

И обломался:

Бесплатное использование аукциона доступно не чаще 1 раза в месяц.

Хотите внести комиссию аукциона в размере 1 %?

Для выставленного лота размер комиссии составит: 99 999 999 999 999 кристаллов.

Ваш текущий баланс: 0 кристаллов.

Желаете пополнить баланс кристаллов?

Вариант с аукционом, как и с продажей кирки, отпал как минимум на месяц. Ну не за копейки же ее продавать, чтобы хватило на комиссию?

Закрыв вкладку, Егор задумался. Может, попробовать таверну? Наверняка в снятой комнате можно оставлять личные вещи...

С этой мыслью Егор, еще раз оглядевшись, направил варвара к трехэтажному дому с дубовыми дверьми, над которыми висела табличка: «Гостиный двор».

Внутри оказалось, что называется, дорого-богато. Ну, для этих мест – все-таки локация служила песочницей для низкоуровневых новичков, у которых с чеканными монетами, то есть кристаллами, как правило, туговато. Хотя кто их знает, этих донаторов.

Внутри несколько игроков сидело на стульях, несколько прохаживалось, а за стойкой торчал лысый толстяк в расши-

том кафтане. То ли человек коренастый, то ли дворф безбородый.

Назмар, человек 20-го уровня

Владелец таверны «Гостиный двор».

Ага, человек, но непись. На полпути к стойке варвара унесло куда-то вбок, он напоролся на стол с дорогой вазой, которая опасно закачалась, и Егор аж зубы сцепил, ожесточенно орудуя геймпадом. Да что ж это такое?! Геймпадом определенно надо заняться, но не сейчас же...

– Эй, хозяин! – завозмущался кто-то. – Прогоните идиота!

Назмар бросил на варвара надменный взгляд, но никак не отреагировал, зато, когда Гор приблизился, сказал с легкой брезгливостью:

– Чего тебе, варвар?

Ого, какой заносчивый непись, подумал Егор. Это он так реагирует, потому что Гор низкого уровня даже для песочницы и, скорее всего, не при деньгах?

– Сколько стоит самая дешевая комната на одну ночь?

– Желаешь снять комнату в моей таверне? – переспросил Назмар как будто бы даже с удивлением. – Семь крисов цена ей.

«Крисов», надо же. Непись использует игроцкий сленг? Как бы то ни было, такой суммы у Егора не имелось, да и цена удивила – дорого же! Семь баксов за виртуальное при-

станции?

С другой стороны, «Гостиный двор» – центральное заведение в городе, оно расположено на главной площади, вот тебе и причина дороговизны. Стоило поискать что-то подобное на окраине, попроще.

Покрутив карту, Егор нашел и пометил таверну «Добрый ветер», располагавшуюся на отшибе городка. Перед ним появилась стрелка, указывающая направление. Денег все равно не было, но он хотел хотя бы прикинуть бюджет и поэтому решил сначала сходить к таверне, а потом разбираться с деньгами.

Когда варвар повернулся, чтобы уйти, сзади донеслось:
– Вижу, мой постоянный двор тебе не по карману, варвар... Тогда, может, желаешь отобедать изысканными блюдами в нашем роскошном ресторане на заднем дворе? Или же в лавке моей приобрести товары?

В голосе хозяина этой чертовой ночлежки Егору почудилась откровенная насмешка, проскользнувшая даже через автопереводчик.

Гор, боксируя с тенью, вывалился из таверны, прошел по улице и завернул за угол, как показывала стрелка интерфейса. На боковой узкой и тенистой улочке народу оказалось поменьше.

Прокачав «Танец», варвар теперь стал периодически громкоglasно восклицать: «Хей-хо!» Очередное «Хей-хо!» спугнуло бродячую собаку из разряда боевых хомяков, и та во-

шла в испуганный энрейдж³⁸, начав твякать без остановки и изображать «Держите меня семеро!».

Теперь делегация выглядела так: первым шел Гор, уклоняясь от невидимых противников и выписывая танцевальные па, следом, держа безопасную дистанцию, зигзагами бежала собака-убивака и облаивала варвара. Псина оказалась упорной и преследовала Гора еще три квартала. Там-то Егор и увидел знакомый ник в группе игроков.

Впереди спинами к нему шли трое. Егор повел варвара на обгон, но в самый неподходящий момент персонаж задурил: прыгнул вбок, а потом вперед, натолкнувшись на крайнего в группе, колдуна в синем балахоне с серебристыми звездами. Тот развернулся, ругаясь, и оказался знакомым магом жгучего пламени Огонбатом, теперь уже 9-го уровня.

А идущий рядом с ним Непобедимый Гладиатор – 8-го!

Третьей шла Ранняя Звезда, варварка 7-го уровня, в набедренной повязке-юбочке и броневом лифчике, с мечом, разукрашенным стразами.

Непобедимый Гладиатор ощерился – капсула у него, наверное, была приличная, лицевую анимацию передавала хорошо – и пихнул Гора в грудь так, что тот опять затанцевал на мостовой.

– А, свинья! – завопил он. – Ранняя Звезда, полюбуйся на

³⁸ «Бешенство» босса (особо сильного противника); если игрок не успевает справиться с боссом за отведенное время, он впадает в ярость и начинает наносить повышенный урон (*англ., игровой жаргон*). Здесь этот термин используется в переносном значении.

этого неудачника!

Та отставила мускулистую ногу, сложила руки на груди и процедила звучным грудным голосом:

– Какое жалкое зрелище, мальчики.

– Это именно он вчера попробовал обмануть меня в сделке на сотню крисов! – выпалил Непобедимый Гладиатор, наступая на Гора. Тот дважды подпрыгнул и кувыркнулся, ухитрившись стукнуться головой о каменную стену дома, улица-то была узкой. Егор до боли сжал геймпад, пытаясь увести персонажа прочь.

– ...А потом победил тебя в поединке! – не выдержал он, и варвар в игре исправно донес его слова до присутствующих. – Так кто из нас неудачник?

Непобедимый Гладиатор ругнулся и танком попер на него, но тут будто из-под земли возник отряд городских стражников. Возглавлявший их офицер в поблескивающей кирасе любезно поинтересовался, уж не собираются ли дорогие гости этого славного города устроить драку на улице? Ведь в таком случае он будет иметь счастье препроводить их в городскую тюрьму на принудительные общественные работы в течение двух дней, а также получит крайнее удовольствие, взяв с них денежный штраф, причем, если монет у дорогих гостей не хватит, срок заключения увеличится вдвое.

На лицах стражников отражалось такое предвкушение, будто они очень ждали, чтобы «дорогие гости города» нарушили правила. Непобедимый Гладиатор сделал вид, что

сплевывает под ноги Гору (на самом деле, насколько понимал Егор, плевать в игре было нельзя), и сказал:

– Ладно, друзья, пойдем. Мы еще с ним встретимся. – И обратился к варвару: – А ты, помойный пес, помни: бои за-прещены только в городе, но за его пределами... Мы еще встретимся! И тогда ты ощутишь мой меч в своей вонючей заднице!

– Ох и фантазии у тебя, приятель...

Какие именно фантазии у Непобедимого Гладиатора, Егор не уточнил. Не был уверен, что переведут правильно.

Стражники тоже удалились, а он, про себя матерясь, побыстрее вернулся к фонтану и поставил Гора возле бордюра.

Отключившись, сбегал за отверткой, развинтил геймпад и, повозившись, наконец-то его отремонтировал. Скорее, прочистил. Провозился минут двадцать, зато больше варвар спонтанно не танцевал. Да и вообще кнопки перестали западать.

Следующие несколько часов Егор занимался тем, с чего начинал карьеру в «Ракуэне»: квестами серии «подай-принеси-собери». Вмышленный варвар бегал по Лунному приюту, разнося горячие пирожки стражникам от заботливых женушек и любовные письма от тайных воздыхательниц, собирал всякую хрень, рвал сорняки и ловил сбежавших котят. Денег не заработал вообще, зато опыта набрал почти на уровень, вплотную приблизившись к 3-му.

Занятия эти были муторными, но все же в чем-то даже

милыми, если учесть, что за окном началась вьюга, там было бело и мутно, а в виртуальном мире цвела зелень, желтели древние камни, голубело небо. Когда Гор спустился по длинной пологой лестнице, идущей между густых зарослей, синего цвета добавилось: впереди открылась река.

Теперь варвар двигался спокойно, без прыжков и дурацких движений, и Егор расслабился. Сделал себе чаю, положил в тарелку сухарей с изюмом и остатки печенья, да и к маме заглянул, которая, оказывается, заснула на диване с книгой, выпавшей из рук.

Отхлебывая чай, Егор иногда хрустел сухарем, менял руки, управляя геймпадом, и даже от этого персонаж не совершал лишних движений. Встреченные на лестнице игроки внимания на варвара больше не обращали, поэтому он со своим «Первозданным кайлом Хозяйки Медной горы» в слоте почувствовал себя увереннее. Еще бы одеться поприличнее, чтобы не выделяться набедренной повязкой, в которой ему все так же чудились белые труселя...

Взгляду открылась недлинная пристань с пришвартованными кораблями, вдоль нее выстроились дома, и где-то среди них была таверна для моряков – может быть, подешевле той, со спесивым хозяином за стойкой.

На реке там и тут покачивались рыбацьи ялики, а на другом берегу виднелись скалы. Егор вспомнил рассказ Женьки о скальном камнеде, который где-то там периодически появляется. Надо позже сходить туда, глянуть, что за редкий

зверь.

Он протопал по скрипучим доскам пристани. Вокруг прогуливались стражники и сновали другие игроки. Егор подумал, что для них, лежащих в капсулах, наверное, все выглядело реальным, он же смотрел сверху, и ощущение того, что это просто пиксели, не покидало его. Консоль-то древняя, не тянет современное разрешение.

Трехэтажное здание, больше других напоминающее таверну, стояло на другом конце пристани, но на полпути к нему внимание Егора привлекло экзотичное судно вроде китайской джонки. Да и человек, стоящий возле него на пристани, выделялся широченными шароварами, сапожками с загнутыми носками, тонкими длинными усами и кривой саблей на боку.

Над ним горел большой восклицательный знак, и Егор не удержался, свернул к джонке. По карте было видно, что он еще в городе: берег с пристанью как раз служил его границей, то есть здесь драки игроков по-прежнему невозможны.

Квестгивер казался интересным хотя бы потому, что был редкой игровой расы. Вроде бы человек, но профиль говорил другое:

Хоса, чжантиец, купец 9-го уровня

Капитан торговой джонки.

Егор откашлялся и попытался изобразить восточную

речь:

– Быть может, достопочтимому капитану Хосе требуется какая-то помощь? – Прозвучало слегка нелепо, ведь такому парню, как Гор, к лицу более грубые и прямолинейные слова.

Капитан нетерпеливо переступил с ноги на ногу, и в наушниках Егора зазвучало:

– Уверен, сам великий демон речной торговли Лун-Хаун ниспослал мне тебя, могучий незнакомец!

Голос у капитана Хосы оказался высоким, гортанным и громким, Егор аж чашку чуть не выпустил. Попивая чай, он слушал витиеватую речь чжантийца, то есть обитателя далекой Чжантийской империи, как выяснил Егор из игровой энциклопедии.

Выяснилось, что тот везет меха для соплеменника, торговца одеждой Шо Хима, давно обосновавшегося в этом городе. Капитану срочно нужно плыть дальше, ибо на его джонке находится еще и «чудное восточное вино, полное благоухающих чжантийских пряностей», которое Хоса должен доставить в Ратчет, соседний город, до той поры, «как великий светлый Ян-Дон скроет золотой лик свой за горизонтом». Видимо, так высокопарно говорливый капитан описал закат.

Капитан говорил долго, но, отбросив шелуху, смысл Егор уяснил, и в целом картина складывалась понятная: Хосе, помимо мехов для Шо Хима, нужно доставить партию вина в город неподалеку, не успеет до заката – сделка сорвется, то-

вар у него не возьмут. Поэтому он спешил, приплыл сюда с мехами раньше времени, но точного адреса Шо Хима не знает, а от джонки отойти боится. Ну а торговец своего поверенного на пристань еще не прислал, ведь ждет капитана только к вечеру. Так вот, не соблаговолит ли славный богатырь Гор, да будет дубинка его отлита из золота и украшена изысканными бриллиантами, отыскать магазин Шо Хима и передать тому записку, за что торговец с радостью заплатит Гору, ибо очень ждет мехов от капитана Хосы в своем магазине?

Капитан Хоса предлагает вам выполнить задание:

«Доставь записку»

Доставить записку капитана Хосы в магазин «Божественные одежды» торговца Шо Хима к востоку от пристани.

Награда: 2 кристалла.

«Ну вот», – ухмыльнулся Егор. Не очень-то Хоса и торопится, раз простейший квест, уместившийся в одно предложение, выдавал высокопарной речью на три минуты! Но награда того явно стоила, учитывая, что Гор бегал по поручениям горожан вообще бесплатно, за опыт. И штрафов никаких.

Он подтвердил, и тогда посреди экрана возникло новое

ОКНО:

Внимание! Задание имеет ограничение по времени.

Если вы не доставите записку за отведенный срок, задание будет считаться проваленным, что повлечет ухудшение отношений с влиятельной общиной чжантийцев и лично капитаном Хосой.

Осталось времени: 19:59... 19:58... 19:57...

Двадцать минут? Вот тут чашка таки выпала у Егора из руки на диван, а оттуда скатилась на ковер. Хорошо, что она уже была пустая. Твою мать! Почему сразу не прописали ограничение по времени?! Что за шуточки?!!

Матеря криворуких разрабов, Егор закрыл игровое окно, и тогда сработал скрипт: капитан Хоса передал Гору запечатанную записку, которая сама собой переключалась в ячейку инвентаря.

– Поспешите же, добрый варвар, и пусть походка ваша будет легкой, как дуновение весеннего ветерка, пробегающего по крышам чжантийских пагод, – напутствовал капитан.

Восток? Где тут у нас восток? Вон там! Проклинающая коварного капитана с его квестом, варвар громко затопал по доскам, двигаясь в нужном направлении. Пробежал было мимо таверны «Добрый ветер», куда только что собирался заглянуть, и не выдержал – заскочил-таки внутрь.

Короткий диалог с Гнездой, симпатичным, но медлитель-

ным старичком-хозяином со скрипучим голосом, позволил узнать цену за ночь: пять кристаллов. Ну вот, даже если доставить записку, не хватит! С другой стороны, провалить квест тем более нельзя, поэтому он бегом покинул пристань.

Карта показала, что вдоль речки тянется район под названием Мекетская слобода. Состояла она в основном из домов небогатых горожан, складов, таверн для охотников, промысляющих в пограничных лесах, да заброшенных зданий. В общем, окраина. Прозрачно-белые цифры таймера, возникшие в углу экрана, отсчитывали время.

Минут десять Гор плутал по полупустым улицам, причем мощеных среди них почти не попадалось, дважды попытался сунуться к проходящим мимо игрокам с вопросом про магазин «Божественные одежды», но оба раза был послан куда подальше. Встречные неписи тоже не помогли.

Снова очутившись у речки, только теперь вдалеке от пристани, Егор заметил нескольких игроков, которые возле старого причала с гиканьем насккивали на выползшего из воды ящера. Приближаться не стал и опять углубился в пыльные улочки.

Начало вечереть, небо было уже не такое яркое и синее. Оставалось меньше шести минут, и тут на другой стороне большой и совершенно пустой площади он обнаружил каменное здание с вывеской: «Божественные одежды Шо».

Будучи полностью уверенным, что прямо сейчас сдаст квест, Егор завел варвара в лавку, когда таймер показал пять

минут до конца. Но никакого Шо Хима внутри не оказалось. За прилавком стояла дородная женщина в восточном костюме, вдоль развешанных на стенах одежд прохаживались два покупателя, а третий, маг Ворморт, разговаривал с хозяйкой, или кто она там такая.

Мунта, чжантийка, торговка 7-го уровня

Оказалось, что, в отличие от городского мэра Кортера, этот NPC может общаться с игроками только по очереди, и пришлось еще минуту ждать, пока Ворморт закончит свои дела и отойдет. Егор дважды порывался выскочить наружу, поискать другую лавку, ведь в этой Шо Хима не было, он осмотрел весь зал, но времени на дальнейшие поиски не оставалось. К тому же назывался этот магазин по имени владельца! Может, тут какой-то подвох в конце квеста?

Так и вышло, хотя подвох оказался и не подвохом даже, а скорее такой... непоняткой, что ли. Когда маг Ворморт ушел, Егор поставил варвара перед женщиной и безо всяких околичностей выпалил то, что мысленно повторял всю последнюю минуту:

– Это лавка Шо Хима? Мне нужен Шо Хим!

Егор увидел, как тела Мунты слегка раздулись, будто она вздохнула, после чего хозяйка ответила:

– Да, это так, варвар. Но зачем тебе мой брат Шо?

«Брат? Ну о'кей, пусть будет брат», – подумал Егор и ска-

зал:

– Я принес ему записку от капитана Хосы.

– Ты можешь передать ее мне, варвар.

Сердце радостно запрыгало в груди, а на экране возникло:

Отдать Мунте записку капитана Хосы?

Егор подтвердил, после чего его варвар и женщина за стойкой разыграли небольшое представление с переходом запечатанного сургучом конвертика из рук в руки. Квестовый таймер пропал, раздался хрустальный перезвон кристаллов, и появилось окно:

Внимание! Задание капитана Хосы «Доставь записку» выполнено!

Награды: 2 кристалла; +15 очков опыта.

Ваши отношения с общиной чжантийцев улучшены: +2 (равнодушие).

Вы достигли 3-го уровня!

Сила: +2.

Очки характеристик: +1.

Очки умений: +1.

Все хорошо, что хорошо кончается, подумал Егор, отходя от стойки, хотя проблема осталась: на комнату в таверне все

еще не хватало, пойти на того же скального камнееда он пока не мог, да и вообще выходить из города по-прежнему было слишком легкомысленно. То есть предстояло разложить полученные очки, а потом выполнить еще один квест и заработать, чтобы хватило хотя бы на одну ночь в «Добром ветре», где можно будет оставить кирку.

Кстати, так и непонятно, куда делся торговец Шо. Заметив краем глаза, что Мунта опять будто вздыхает, Егор вернулся к ней и спросил:

– Скажи, добрая Мунта, где твой брат Шо Хим?

– Мой любимый брат еще не вернулся из подвала, – ответила женщина.

Видимо, сказалось ее улучшившееся отношение к варвару, потому что дальше она уже безо всяких понуканий поведала, что случилось:

– Ночью из-за паводков подвал магазина затопило, такое часто случается со старыми домами возле реки. Мой брат отправился вниз, чтобы воспользоваться помпой, и до сих пор не возвратился. Это произошло незадолго до твоего появления. Шо Хим хотел, чтобы я ему помогла, но кто-то же должен был остаться у прилавка... – Мунта всхлипнула. – Я не могу отлучиться и проверить, почему брата так долго нет!

«В этом городе живут одни лентяи», – подумал Егор, вспоминая все, что ему за день пришлось делать для горожан. Вот и сейчас все это пахивало квестом, о чем тут же недвусмысленно сообщило очередное окно:

Доступно новое задание:

«Помощь в подвале»

Спуститесь в затопленный подвал магазина «Божественные одежды» и помогите тому, кто находится там.

Награды: 3 кристалла; улучшение репутации с общиной чжантийцев.

Три монеты – ничего так, заманчиво. А главное, ровно столько и не хватало, чтобы снять комнату! Чжантийские торговцы явно не в теме, что горожане запрягают игроков вообще бесплатно! «Тоже мне, коммерсанты! Как только не разорились еще?» – усмехнулся Егор. И всего делов-то, помочь мужику покачать помпу...

Он принял квест, и хозяйка, облегченно вздохнув, показала на малозаметную дверь в стене позади себя.

Глава 7. Водяная нежить

Первое препятствие обнаружилось в нижней части узкой лестницы: приоткрытую дверь в подвал забаррикадировала гора рухляди, свалившейся со сломанной полки. Здесь плескалась вода, куда Гор бесстрашно спрыгнул с нижней ступени.

Ладно, а как по логике сценаристов Шо прошел дальше? Получается, он сначала попал в подвал, а уж затем упала полка? Ага, теперь лавочник самостоятельно не может выйти обратно. А сестре сходить проверить не судьба, так и будет вздыхать годами... Непись, что с нее взять.

Вода колыхалась на уровне колен. Егор достал кайло, собираясь разбить скопившуюся под дверью влажную кучу мусора, но в последний момент передумал. Конечно, он может расколотить «Треснувшие глиняные кувшины», «Старые бочонки», «Трухлявые ящики» и что там еще валяется, но от этого вряд ли будет толк для кирки, а вот прочность ее уменьшится. Поэтому он стал двигать геймпадом, прожимать кнопки, орудуя ногами, будто в танце, и, наконец, растолкал рухлядь, после чего раскрыл дверь и вошел в подвал.

– Шо Хим! – позвал Егор. – Меня прислала твоя сестра!

В прямоугольном помещении с глубокими нишами в стенах вода доходила до середины бедер. Она тихо плескалась, звук получался как в бассейне. Горел один факел, по стенам

гуляли малахитовые блики, а под большой бочкой сидел толстяк, над которым серела будто выцветшая надпись:

Шо Хим, чжантиец, торговец 8-го уровня
Владелец магазина одежды.

«Этому уже ничем не поможешь», – подумал Егор. Под надписью была полоска жизни – тоже серая... и пустая. В том, что мужик мертв, сомневаться не приходилось. Глаза Шо Хима запали и позеленели, грудь ввалилась, по ней и по толстой шее тянулись мерцающие ядовитой зеленой раны. Возле правой руки в воде что-то поблескивало:

Хозяйственный топор
Инструмент | Одноручное оружие | Топор
Урон: 2–4.
Прочность: 8 / 15.

Хмурясь, Егор подобрал так себе оружие и повел варвара дальше. В подвале с низким потолком камера автоматически опустилась ниже, обзор стал хуже, и Егор переместил ее за правое плечо варвара. Из-за этого сначала увидел пролом в дальнем конце, забитый всяким мусором, и лишь потом – очень бледную худую девушку в развевающихся одеждах, с зелеными волосами-водорослями, которая неподвижно зависла в воде у стены.

Урка, водяная нежить 5-го уровня

«Урка, е-мое! – успел подумать он. – Ну и имечко!» Появилась она неожиданно, и у Егора сработали рефлексy: зашипев сквозь зубы, он повернул варвара, заставил его занести кирку для удара – и попер на нежить, чтобы с ходу проломить ей голову.

Водяная девушка казалась совсем перепуганной: она тонко вскрикнула, закрывшись рукой с растопыренными тонкими пальцами, вжалась в стену.

– Пожалуйста, не убивай меня, могучий варвар!

В последний момент Егор остановил Гора. Голос у нежити оказался булькающий и шепчущий, так могла бы говорить каракатица, но тембр был не мерзкий, скорее просто странный. Шкала ее жизни показывала: *90 / 120*, – значит, кто-то ее ранил.

Егор подождал немного. Тихо плескалась вода, блики гуляли по стенам. Урка прикрывалась рукой и нападать не пыталась.

– Ты убила Шо Хима, – обвинил он, попятившись персонажем и слегка опустив кирку.

– Этот человек первый напал на меня, варвар. – Девушка-нежить просительно глядела на него. – Набросился с топором и хотел порубить. Я только защищалась.

– Еще бы, – заметил Егор. – Я его понимаю: спускаешься в

свой подвал, а там вдруг... зеленая женщина с перепонками между пальцев.

– Молю тебя, позволь покинуть это место. В награду я подарю тебе семь волшебных раковин. Это все, что у меня есть.

Она показала на забитый рухлядью пролом, через который, видимо, и попала сюда, а Егор про себя отметил, что окно квеста не появилось. То есть ему давали выбор: освободить Урку или вступить с ней в схватку, и все это оставалось частью задания «Помощь в подвале», только теперь он мог помочь нежити... либо, получается, мертвому хозяину, отомстив за него.

– Вот черт, – сказал Егор. – Так. Семь раковин, говоришь? Ну и на кой они мне?

– Они же волшебные! – воскликнула Урка. – И красивые!

– Ну ладно.

Прошел, хлюпая водой, к пролому и начал методично лупить киркой по забившей его рухляди. Он растолкал в стороны предметы помельче, которые игра определяла как «Спутанный клубок веревок», «Дырявая мешковина», «Смятое ведро», «Сломанные доски», затем методично разбил киркой сначала «Бочонок с углем», а потом три «Ящика с ветошью». У завалов была своя прочность, как у залежей руды, но усилий потребовалось куда меньше.

Жаль, кайлу это ничего не дало, зато прочность не снизилась, да и пролом быстро расчистился. Открылся заполненный темной водой лаз, уходящий в глубину под городские

здания, к речке.

Только варвар успел распрямиться, как сзади раздалось завывание, и Егор на диване так и подскочил. Крутанул Гора, чуя недоброе: так и есть! Вот чертова девка! Ну обманщица!

Урка преобразилась: лицо теперь напоминало рыбу морду, глаза стали черными, видимые из-под одежды части тела затянуло тусклой чешуей. Нижняя челюсть отвалилась, и из клыкастой пасти вывалился длиннющий зеленый язык, будто затянутый плесенью. Будь Егор в капсуле, он бы точно отложил кирпичей, но с экрана все это смотрелось не так страшно.

– Умри! – завопила она дребезжащим голосом и сделала странный жест.

Вокруг ее руки в воздухе вспыхнула и угасла зеленая пентаграмма, и через миг от нежити к варвару стремительно покатилося колесо воды.

По ободу его загибались острые водяные шипы. Ответный взмах киркой был чисто рефлекторным – но неожиданно водяное колесо, в которое врубился заточенный конец, взорвалось брызгами и исчезло.

Количество свойств разрушенного заклинания «Водяное колесо»: 1.

Расчет вероятности перенять свойство «Урон: 3–5»... положительно.

Свойство «Урон: 3–5» поглощено.

Текст пронесся по экрану мгновенно, а в следующую секунду Гор уже в прыжке очутился перед нежитью и обрушил кайло ей на голову, после чего тут же отскочил.

«Контратака»: +30 % к урону! Вы нанесли водяной нежити Урка 15 единиц физического урона.

Урка, очки жизни: 75 / 120.

Снова мерзкий визг огласил подвал, а второе водяное колесо варвар разрубить не успел. Егор даже не ушел с линии атаки – оно врезалось в Гора, отбросив его к стене.

Водяная нежить Урка нанесла вам 28 единиц водяного урона.

Гор, очки жизни: 152 / 180.

И в этот момент зазвонил телефон. Дребезжащая трель разнеслась по квартире так громко, что пробилась даже сквозь наушники. Егор, боясь, что проснется мать, потратил время, чтобы нащупать аппарат в кармане и ответить. За это время пропустил атаку: Урка выстрелила змеиным языком, и из груди Гора хлынул фонтан крови.

Водяная нежить Урка нанесла вам 36 единиц урона.

Гор, очки жизни: 116 / 180.

Отравление: –1 очко жизни каждые 5 секунд в течение 10 минут.

Найдите антидот, чтобы избавиться от отравления!

Прикинув цифры жизни, Егор выругался: теперь смерть неминуема, варвар долго не протянет! И ни антидота, ни зелья здоровья нет!

Урка мерзко засмеялась и скрылась в тени, будто растворившись в гулком плеске и колыхании воды.

Егор, прижав телефон плечом к уху, хрипло рявкнул:

– Алло!

– Сейчас ты умрешь!

– Что?! – удивился Егор.

– Я сожру твои внутренности, смертный!

Вот черт, это из наушников, а не из телефона! Он их так и не снял!

Егор стащил наушники на шею и услышал незнакомый голос из трубки:

– ...валютный контроль, – проговорили женским голосом. – Егор Переверзев?

– Да, это я!

– Я обглодаю тебе лицо!

Последнее прошипела нежить из наушников.

– Я могу вам перезвонить? – выпалил Егор, панически бегая варваром по подвалу. Урки нигде не было видно. – Я сей-

час не могу говорить, извините.

— Вам поступил платеж из-за рубежа. Необходимо посетить любое отделение банка...

Голос продолжал вещать о том, что Егору нужно написать объяснительный документ по поводу источника денег, поступивших на его счет... и тут Урка снова появилась!

Язык склизкой зеленой ракетой вылетел из ее рта, но Егору повезло: он с перепугу так хитро пробарабанил пальцами по клавишам и так зажал «прыжок» с «прицелом», что Гор выкинул чрезвычайно интересный трюк: прыгнув на стену, кувыркнулся и нанес удар... киркой прямо по языку!

«Комбинированная контратака»: +200 % к урону! Вы нанесли водяной нежити Урке 31 единицу физического урона.

Урка, очки жизни: 44 / 120.

Язык распался на две продольные половины, которые начали извиваться, как раненые змеи, и с хлопаньем втянулись обратно в рот.

Егор тут же развил успех:

Вы нанесли водяной нежити Урке 12 единиц физического урона.

Урка, очки жизни: 32 / 120.

Последующие удары не прошли: варвар нещадно мазал, но Егор уже почуял кровь и близость победы, успешно уклонившись и врезав в ответ:

Критический урон! Вы нанесли водяной нежити Урке 16 единиц физического урона!

Урка, очки жизни: 16 / 120.

Урка истошно заверещала и вдруг ужом метнулась мимо варвара. Егор заставил того отскочить к мертвому Шо Химу.

Телефон, захлебнувшись гудками, упал на диван. За стеной зашевелилась, заскрипела пружинами дивана мама.

Егор повернул варвара, увидел из-за его плеча, как раненая нежить вползает в расчищенный пролом, выкрикнул:

– Врешь, не уйдешь! – и в азарте бросился в погоню.

Жизнь Гора уже опустилась ниже сорока процентов, от его фигуры отлетали зеленые циферки: –1... –1... –1...

Варвар, повинувшись порхающим по геймпаду пальцам Егора, прыгнул вслед за нежитью, уже почти вползшей в пролом, и с размаха опустил острие ей прямо между лопаток.

Вы открыли новый прием: «Добивающая атака»!

«Добивающая атака»: ваш персонаж наносит сокрушительный удар в спину трусливо покидающего поле боя врага, чей уровень жизни составляет менее 20 % от максимального, и убивает его.

Вы нанесли водяной нежити Урке 16 единиц физического урона.

Урка, водяная нежить 5-го уровня, убита: +15 очков опыта.

– Егор! – позвала мама из-за стены.

Урка обмякла, ее системка посерела, а вокруг с бряцанием рассыпались лиловые ракушки. Но метроном смерти по-прежнему исправно тикал, жизнь Гора опускалась, от него отлетали циферки урона.

Варвар быстро собрал «Сломанные ракушки» (ни фига не волшебные, мусорное барахло, которое никому не продать, – и тут обманула Урка!), а также «Две половины плесневелого языка» и комок «Бледной чешуи».

Закончив с лутом, Егор вывел варвара из подвала – вверх по лестнице, в магазин, к хозяйке...

– Егор! – снова позвала мама. – Помоги мне, пожалуйста.

– Сейчас! Извини, мне тут еще немного, скоро приду! – ответил он, не отрывая от экрана напряженного взгляда.

Там добродетельная Мунта впала в истерику и жаловалась каким-то восточным богам на безвременную кончину брата, а варвар продолжал тихо сдыхать.

Когда Егор, сдав квест, услышал звяканье монет в интерфейсе, у него оставалось полсотни очков жизни. Бежать к торговцу зельями здоровья и отхилиться? Денег на такое не

жалко, но... не успеть, слишком далеко!

Он бегом пересек площадь, возвращаясь к пристани. К тому моменту жизни у него осталось меньше четверти, и варвар во всю глотку на бегу выкрикивал:

– Куплю любое зелье здоровья! Или антидот! Срочно! Отдам крис! Два! Пять! – больше не мог, это все, что было. – Куплю за пять крисов зелье здоровья или антидот!

– Нашел дураков! – ответил воин в полном латном доспехе. – Семь крисов за «Малое зелье здоровья», десять – за антидот! Берешь?

Гор побежал дальше, продолжая кричать, но откликнулась только магичка 9-го уровня:

– Отдам «Крошечное зелье здоровья» за шесть, дешевле нет смысла. У вендора обойдется дороже...

Чертыхаясь, варвар продолжил забег. Ну и цены!

К таверне «Добрый ветер» Гор выскочил, когда шкала жизни рухнула в оранжевую зону, а в беседу с ее владельцем Гнездой вступил на девяти процентах здоровья.

По краям экрана появилась красная пелена. Когда ему, наконец, удалось пройти обязательный диалог, заплатить за комнату, получить персональный ключ и взбежать по лестнице, жизни оставалось семь процентов.

Комната на втором этаже оказалась ожидаемо невелика и очень скудно обставлена: узкая кровать, стол, стул, интимная подробность в виде пузатой ночной вазы в углу... и сундук у окна!

Гор, очки жизни: 10 / 180.

Красная пелена густела, сползаясь к центру экрана, варвар двигался медленно и хуже слушался геймпада. Егор навел перекрестье на сундук, прожал кнопку – со звуком откинувшейся крышки перед ним раскрылся интерфейс хранилища всего на девять слотов. Он перетащил туда кирку... не влезает!!!

Как не влезает?! Почему не влезает?! Не может быть! Ах да, она должна занять сразу три ячейки: две нижние по диагонали и третью левее, все вместе в форме цифры «7». Кирку надо класть в сундук с учетом этого!

Красная пелена сдвинулась, оставив для обзора только пятно в центре экрана.

Гор, очки жизни: 6 / 180.

Наконец «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы» легло на место, Егор успел бросить туда топор Шо Хима и лут с Урки, а потом увидел:

Ваш персонаж Гор, варвар 3-го уровня, убит.

Воскрешение возможно через: 00:59:59... 00:59:58... 00:59:57...

Это ваша первая смерть за сегодня.

Желаете воскресить персонажа в ближайшем городе прямо сейчас за 5 кристаллов?

Ваш текущий баланс: 0 кристаллов.

Желаете пополнить баланс кристаллов?

Егор отключился, встал и вдруг понял, что у него дрожат руки. Вытянув их перед собой, несколько раз крепко сжал и разжал кулаки, постоял с растопыренными пальцами, глядя на них слезящимся глазами, потом усмехнулся, пожал плечами и пошел помогать маме.

Глава 8. Алхимик Мортан

Из-за стены донесся вскрик и грохот.

– Мама! – Перепуганный Егор бросился в спальню.

Мамы не было на диване, где он устроил ее перед телевизором, костыль у стены не стоял. А ведь Егор говорил ей, чтобы не ходила одна! Сам виноват: не подошел, когда звала...

Проклиная себя за черствость и эгоизм, Егор рванул в ванную комнату и на пороге увидел лежащую на боку маму. Костыль валялся рядом. Она споткнулась и упала! Неужели не дышит?!

Егор запаниковал, засуетился, но взял себя в руки: бегом вернулся в спальню, схватил мобильник, вызвал скорую. Затем подбежал к маме, пощупал ей шею... вроде пульс есть... но лицо посинело! Кажется, Елизавета Павловна сверху говорила, что когда-то работала медсестрой. Надо позвать ее!

Соседка на стук открыла не сразу, сначала настороженно спросила из-за двери, кто там, хотя через дверной «глазок» должна была Егора прекрасно разглядеть.

– Елизавета Павловна, там мама... Она упала, ей плохо!

Бабка, всегда казавшаяся ему вредной, повела себя на удивление деловито. Отодвинув его и ни слова не говоря, она устремилась в их квартиру, там опустилась на колени возле лежащей женщины и проверила пульс. Мама в этот момент

застонала и пошевелилась.

– Жаль, давление не могу проверить, – пробормотала Елизавета Павловна. – Так, Егор, она головой ударилась, вот гематома на затылке, но небольшая. Сердце бьется, дыхание в норме. Давай ее ровнее положим, чтобы не придавливала ногу, помоги.

Они уложили маму на спину, Егор сбегал за подушечкой с дивана, которую осторожно сунули ей под голову.

– Что еще надо сделать, Елизавета Павловна?

– Скорую ты вызвал?

– Конечно.

– Лучше не трогать и подождать, раз она уже в себя приходит.

Мама снова застонала, веки ее затрепетали, и тут со двора донесся звук сирены – быстро они приехали! Егор успокаивающе потрогал маму за руку, а потом бросился открывать.

Вошли двое: парень с медицинским чемоданчиком и женщина за сорок. Елизавета Павловна встретила их словами про плохо заживающую после перелома ногу, пульс, гематому на затылке от удара о пол. Женщина-врач тоже померила пульс, затем, обменявшись парой реплик с фельдшером и уточнив у Егора, были ли у мамы инсульты и инфаркты, сделала ей инъекцию.

– А у нее инфаркт? – с замиранием сердца уточнил он.

– Нет, но есть вероятность, что она упала именно потому, что у нее предынсультное состояние, – сказал фельдшер.

Дальнейшее для Егора смешалось в череду событий, где он был пешкой, бросающейся помогать в ответ на скупые реплики вроде «Придержите носилки, молодой человек» и «Откройте дверь», – но сам не владел ситуацией и ничего не решал. Носилки, подъезд, скорая, холл больницы, коридор, снова носилки, дверь палаты и долгое ожидание...

Только здесь он более-менее пришел в себя. Вышедший из палаты врач объяснил, что у мамы предынсультное состояние, сильный ушиб и что-то еще и к ней сейчас лучше не идти, но вот завтра с утра надо принести то-то и то-то...

Потом врач внимательно поглядел на Егора и позвал медсестру. Та под его диктовку записала на листке из блокнота перечень необходимого, после чего он повторил, что прийти необходимо с утра, тогда и будут подробности.

– Не нравится мне ее нога, – добавил врач. – Возможно, понадобится операция и срочная замена тазобедренного сустава...

На улице Егор встряхнулся, даже по щекам себя похлопал, ненароком выпустив листок, тут же подхваченный порывом обжигающе-морозного ветра. Под сочувствующими взглядами посетителей больницы бросился за списком, который кружился, улетаая все дальше, и едва догнал его. Перечитал, сложил вдвое и сунул во внутренний карман. Тапочки, полотенце, халат, белье, разрешенные продукты, лекарства... Ну да, эта больница, что называется, социальная, то есть бесплатная, элементарные лекарства и самая простая

еда тут есть, но не более.

А денег голяк.

Вспомнив про звонок из банка, Егор поспешил туда, благо знакомое отделение, где он чаще всего обслуживался, находилось недалеко от дома. Но опоздал, банк уже закрылся. Попытался снять деньги со счета в банкомате отделения, но не смог, получил сообщение об ошибке. Видимо, деньги зависли на счету: сначала придется подтвердить происхождение перечисленной суммы... Ясно, что для банка она крошечная, однако это первый валютный перевод на его счет, и у них своя процедура: а вдруг Егор собирается спонсировать террористическую деятельность? На сто баксов сколько экстремистских статей в интернете можно заказать!

Невесело хмыкнув, он вернулся домой. До смены в салоне оставалось полтора часа. «Соберись, возьми себя в руки!» – сказал себе Егор и первым делом сходил к Елизавете Павловне, поблагодарил ее за помощь.

Соседка расспросила, что говорил врач в больнице, и сказала, что завтра сама наведается к маме. И тут же, как по взмаху волшебной палочки, снова превратилась во вредную доставучую бабку: начала читать многословную проповедь о том, как важно молодежи помогать старикам, и Егору пришлось ее в конце концов прервать, сказав, что опаздывает на работу.

Без мамы, которая и так была тихой и не очень требовательной, в квартире стало совсем пусто, и сердце сжалось от

мысли, что он потеряет ее, останется один.

Егор вспомнил любимую поговорку одного знакомого: чтобы облегчить голову, загрузи тело. Он поотжимался, по-приседал так, что аж круги поползли перед глазами, снова начал отжимания и, обессиленный, рухнул на пол. Сердце колотилось в груди как сумасшедшее. Отдышавшись, под-нялся, принял душ.

Наскоро обдумал план действий: с утра прямо из салона – в банк, там разобраться с деньгами, снять их, купить самое необходимое для мамы – и в больницу. Поговорить с врача-ми, они скажут, как быть дальше.

И опять-таки нужны деньги. Причем завтра может выяс-ниться, что их понадобится много!

Взгляд остановился на белом пластиковом ящике у теле-визора. Щель консоли на ней мягко горела бледно-оранже-вым. «Плойка» сейчас для него как сундучок с золотом. Не сундучок – настоящий огромный сундук, а внутри все со-кровища мира. Надо только перевести их из виртуального состояния в реальное. У него просто нет другого выхода!

Егор притащил из кладовки старую сумку, отключил кон-соль, обмотал проводами и упаковал. Оделся и пошел на ра-боту. Там можно играть всю ночь.

* * *

В салоне командовал Михалыч, немногословный обрюзг-

ший мужчина лет на двадцать старше Егора. Он принимал дневную кассу, в то время как второй продавец выпроваживал последнего клиента.

Егор расписался в журнале ночных смен, приняв охрану объекта, и Михалыч с продавцами ушли, заперев его снаружи. Ключи от дверей у ночного охранника были, но владельцы салона крайне не рекомендовали ими пользоваться: сидишь всю ночь внутри, вот и сиди. Тем паче в кладовке был чайник, чай и чашки, там же обычно лежала пара упаковок дешевого печенья и лимон. А еще в закутке позади прилавка стоял телевизор.

Некоторое время Егор читал с телефона энциклопедию «Ракуэна», вникая в базовые понятия и игровую мифологию, а когда на улице стало тихо, вытащил из сумки «плойку» и подключил к телеку. Пришлось повозиться с переходниками, но он отыскал нужный в ящике, где лежала всякая рухлядь. Притащил вращающееся кресло, консоль поставил на колченогий столик, взял в руки геймпад и, после того как на экране возникла знакомая заставка консоли... заснул.

Сказалось напряжение дня и бессонная предыдущая ночь – его срубило напрочь.

Проснувшись, Егор вынырнул из темноты и обнаружил себя сидящим в кресле с откинутой на спинку головой и геймпадом на коленях. Мерцал заставкой телевизор, желтым унылым светом горела единственная лампочка, снаружи было черным-черно. Электронные часы на стене показывали

пять утра.

Сколько времени потеряно! Смена закончится в восемь, к девяти нужно в банк, а сразу оттуда в больницу, деньги просто жизненно необходимы... Черт, и кирку так просто не продашь, откуда взять на комиссию аукциона? А значит, остается только играть, играть и еще раз играть. Вот только если так, то развлечением уже и не пахнет – работа, причем вредная, сажающая зрение!

Варвар Гор воплотился на небольшом кладбище возле реки. Егор уже слегка задолбался бегать по песочнице в одних труселях, пора купить себе шмот. Хорошо владельцам платных аккаунтов – у них дефолтная³⁹ одежда попрличнее.

Первым делом он побежал проверять идею, с которой запускать «плойку». Выпросив себе еще одну бесплатную «Старенькую кирку» у интенданта в мэрии, заспешил в таверну. Что там с его оплаченным временем?

В инвентаре лежал полученный от хозяина «Ключ от комнаты в таверне „Добрый ветер“». Прямо поверх ключа сменялись цифры таймера, показывающие, сколько времени комната останется за Егором: 08:16:44... 08:16:43... Секунды бежали, время истекало с той же скоростью, что и в реале, а значит, крысы нужны еще и затем, чтобы продлить аренду, иначе он снова начнет рисковать первозданной киркой.

Любопытно, что над Гнезой, старичком-хозяином, появился оранжевый восклицательный знак. То есть он готов

³⁹ По умолчанию (англ., компьютерный жаргон).

дать задание только своим постояльцам? Или потенциальный квест не исчезнет, даже когда Егор отсюда съедет?

Он не стал обращаться к Гнезе за квестом, сразу поднялся в комнату, там открыл сундук и достал «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы».

Выложил на пол «Старенькую кирку», машинально помолился всепрощающему богу и ударил. На этот раз рухлядь развалилась за три удара.

Количество свойств разрушенного предмета «Старенькая кирка»: 1.

Невозможно перенять уже перенятое свойство «Урон: 1–2» аналогичного предмета!

Как назло, еще и прочность кайла снизилась. «Похоже, легкого пути не будет», – разочарованно подумал Егор. Полюбовавшись на кирку, вернул ее в сундук и вытащил вчерашний лут. Язык да чешуя водяной нежити... можно ли их кому-то по-быстрому скинуть?

Профили предметов сообщили дополнительные сведения:

Две половины плесневелого языка

Часть тела, которую можно получить, убив некоторых обитателей болот.

Этот мерзкий слизистый отросток полон смертельного

йда. Обратитесь к алхимику или магу стихий, чтобы получить инструкцию по использованию предмета.

Бледная чешуя

Предмет не идентифицирован.

Внимание! У предмета есть скрытые свойства, обратитесь за разъяснениями к городскому мэру.

К мэру? Почему бы и нет – стоит прямо сейчас к нему сгонять. Все равно Егору нужно усиленно социализировать своего варвара в игре: знакомиться со всеми, брать квесты, разбираться в обстановке, только так он сможет заработать в короткие сроки.

Покопавшись в игровой энциклопедии, Егор получил ответ на вопрос, который пришел ему в голову раньше: что будет, если срок аренды закончится, когда в слотах сундука личной комнаты еще находятся его вещи?

Выяснилось, что оставленные в сундуке предметы автоматически переходят на хранение в кладовую таверны, и за выкуп берется цена комнаты в двойном размере. То есть если Егор не продлит аренду, которая стоит пять кристаллов в сутки, а кирку оставит в сундуке, то через день выкупить ее у Гнезы сможет за десять, а, например, через три – уже за тридцать. Вещи хранятся таким образом максимум десять дней и затем переходят в собственность владельца таверны. Ну нет, дешевле продлить комнату!

Оставив кирку в сундуке, Егор прихватил оттуда простенький топорик, найденный в погребке магазина, здраво решил пока не ломать его – драться-то лучше им – и поспешил к мэру.

Вечерело. Не факт, что к мэру можно попасть посреди ночи, для реализма в темное время разрабы могли закрывать туда доступ. Но Егор успел, господин Кортер все еще сидел за столом в своем кабинете и принимал посетителей.

Поздоровавшись, он рассказал про язык и чешую водяной нежити. А потом показал их – иконка лута всплыла сама собой, когда Гор увидел мэра.

Тот отреагировал неожиданно: встал из-за стола, уперся в него большими крепкими кулаками, подался к Егору и сурово спросил:

– Где ты добыл эту дрянь, варвар?

– Дрянь эту добыл я... – Машинально ответив в духе магистра Йоды, Егор сбился, подумал немного и простыми словами рассказал про события в магазине Шо Хима.

Мэр Кортер поднял брови:

– Так славный Шо Хим мертв? Прискорбно слышать. Да и община чжантийцев будет недовольна тем, что мы не обеспечили безопасность уважаемого торговца.

Егор был уверен, что квестовые неписи возрождаются, но в «Ракуэне» могли пойти по пути классических игровых серий The Elder Scrolls и Fallout, где каждого можно убить безвозвратно. И вообще, вдруг это отдельный локальный сце-

нарий?

Предвкушая квест, Егор поинтересовался, нужна ли его помощь. Мэр пожевал губами, смерил его варвара оценивающим взглядом, после чего ответил несколько невпопад, но на самом деле вполне по теме:

– Что касается этих нечестивых предметов, то снеси их к алхимику Мортану, он тебе многое расскажет. – Последние слова мэр произнес с особой многозначительностью, как будто намекал на что-то этакое, жутко таинственное. – Дом Мортана найдешь на окраине Зеленого квартала, что у западной границы города.

Поблагодарив, Егор сразу направился к алхимику, притормозил лишь в холле мэрии возле большой доски объявлений, под которой стояло четверо игроков. Свободных квестов сейчас было немного, лишь несколько приколотых к доске листков бумаги, каждый со своим заданием.

Мэрия предлагала желающим заняться убийством крыс, расплодившихся на портовых зерновых складах, вычистить городскую канализацию от «слизней-ползунов, препятствующих выведению из канализации испражнений наших добропорядочных горожан», избавить от «колючего выюна-ползуна» заброшенные дома на западной окраине.

Было еще несколько более мелких заданий, под каждым квестом стояло минимальное время, необходимое для его выполнения, а также потенциальный заработок. Егор прикинул, что, даже если очень напряжется, за весь следующий

день сможет заработать на городских квестах от силы крисов восемь-девять.

Нет уж, дело с лутом водяной нежити и городским алхимиком выглядело перспективней, пусть даже никакого конкретного задания пока нет.

Когда варвар дошел до жилища алхимика Мортана, была уже глухая ночь. В черном небе тускло мерцали разноцветные туманности, будто далекие россыпи драгоценных камней, и сиял местный ночной спутник Шард – лиловый шар с темно-сиреневыми разводами.

Жилище алхимика, этакая толстенная двухэтажная башенка со стеклянной крышей-куполом, под которой горели огни ламп, стояло возле оплетенного «колючим выюном-ползуном» заброшенного дома, выделяясь среди других зданий квартала. Егор предположил, что наверху у Мортана находится оранжерея или теплица алхимических растений.

Он навел перекрестье на входную дверь, нажал «крестик», и та со скрипом отворилась. В слабо освещенной просторной комнате, заставленной массивной мебелью, на столе белели листы бумаги, на комоде громоздились чаши с бутылками, многие предметы были подсвечены. Вот так, заходи кто хочешь, бери что хочешь? Интересно, если нахватать всяких предметов и просто уйти, город определит варвара как вора и на него начнут аграться⁴⁰ стражи?

Проверять он не собирался, тем более тут же обнаружился

⁴⁰ Агрессивно реагировать (англ., игровой жаргон).

и хозяин. Алхимик стоял за высоким пюпитром в углу комнаты и читал книгу при свете свечи, а когда Гор приблизился, подняв голову, спросил:

– Зачем пришел ты в мою скромную обитель, варвар?

– Я кое-что нашел, господин Мортан, – ответил Егор. – Мэр Кортер, увидев находку, посоветовал обратиться к вам.

Мортан оказался похож на мэра: будто тот же самый непись, только с седой бородкой да облаченный в пышный халат с изображением колб, реторт и алхимических знаков. Егор, сидящий в кресле перед телевизором, даже поморгал, а потом снова посмотрел на хозяина, подведя варвара ближе к пюпитру: ну правда одно и то же лицо! Неужели разрабы так экономят на моделях?

Алхимик тем временем закрыл лежащий на пюпитре фолиант, всем видом показывая, что готов слушать.

– Что за находка?

Егор заговорил, тщательно формулируя:

– Достопочтенный Мортан, недавно мне довелось столкнуться с водяной нежитью по имени Урка, которая пробралась в затопленный подвал одного из городских магазинов. В напряженном бою я победил нежить, благодаря чему сумел получить ее ядовитый язык и чешую. Система... э, гм, внутренний голос подсказал мне спросить у мэра о тайной сущности полученной добычи. Ну а мэр...

– Отправил тебя ко мне! – торжественно завершил Мортан.

Алхимик обошел пюпитр, сделав по пути магический пасс, и за спиной Егора глухо стукнула дверь, а еще с грохотом позакрывались все окна на этаже.

– Теперь никто не помешает нашей беседе, варвар, – пояснил Мортан. – Пойдем в лабораторию, ибо уверен я, что она нам понадобится.

Так и оказалось. Варвар вслед за алхимиком поднялся по лестнице и на втором этаже, где находилось единственное помещение, одновременно лаборатория и оранжерея, передал хозяину лут.

Мортан положил язык Урки в большую миску на столе, а шкуру с чешуей расправил и натянул в раме, стоящей на треноге у стены. Наведя на нее перекрестье, Егор заметил на поверхности чешуи какой-то рисунок, и, пока пытался разобрать его, алхимик заговорил:

– Слушай меня внимательно, варвар, ибо сейчас я поведаю тебе то, о чем знает мало кто из местных жителей. Есть легенда, что некогда в этих землях жил зловещий Торфу, древний бог болот и владыка местной нечисти. Многие пытались одолеть ужасного Торфу, но всех постигла неудача, так как владел тот доспехами, зачарованными древней лесной богиней Веспой. Ее могучие чары делали Торфу неуязвимым, а меч его превращали в оружие, разящее насмерть с одного удара.

Мортан пожевал губами, мечтательно улыбнулся и продолжил:

– Долго правил Торфу, и много славных рыцарей полегло от его меча, однако настал час, когда пришли в эти края два сильных воина, два брата, про имена коих скромно умолчим. В долгом бою сумели братья тяжело ранить Торфу. – Алхимик воздел к потолку длинный тонкий палец и многозначительно потряс им. – Тот, однако, погиб не сразу, но уполз в дальние топи, вечно скрытые в сумраке болотных миазмов. Понимал он, что умирает.

– И что тогда? – спросил Егор.

– Тогда Торфу раздал свои доспехи и оружие приближенной нечисти и повелел спрятать их в различных местах, и каждое такое место проклял, закрыв от людей зловещим заклятьем. Понимаешь, варвар?

Егор утвердительно хмыкнул. Предыстория затянулась, а до дела пока не дошло. Словно услышав его мысли, Мортан закрутился:

– Мы с моим братом, мэром Лунного приюта, давно интересуемся этой историей и пытаемся отыскать следы зачарованных доспехов Торфу. – Алхимик тяжело вздохнул. – Однако пока не преуспели. И все же... Мне удалось выяснить, что существует карта, которую Торфу приказал вытатуировать на чешуйчатой шкуре дохлого водяного.

– То есть ко мне попала не шкура Урки? – уточнил Егор.

Алхимик на пару секунд залип, как будто управляющая им нейросеть прорабатывала реплику Гора и генерировала ответ, а потом всплеснул руками:

– Радостно мне, что мыслим мы с тобой в одном направлении, варвар! Нечасто сыны пустынной Бриады проявляют столь недюжинный ум!

«Это я, что ли, сын пустынной Бриады? – подумал Егор. – Надо почитать историю племени, к которому относится Гор, а то в местном лоре⁴¹ совсем плаваю».

Алхимик между тем продолжал:

– Может ли так статься, что к нежити, кою ты зовешь Уркой, попала карта Торфу? Кто знает, кто знает!

– Скажи, досточтимый Мортан, а не ты ли и твой брат мэр были теми самыми воинами, одолевшими когда-то Торфу? – задал вопрос Егор.

Алхимик лукаво усмехнулся, покачал головой и сказал:

– Пусть тайна сия останется в прошлом, проницательный варвар. Что скажут наши добрые горожане, ежели узнают, что уважаемый мэр их города да городской алхимик были когда-то искателями приключений и бесшабашными рубаками?

– Думаю, зауважают их еще больше? – предположил Егор.

Управляющая неписью нейросеть обучалась быстро и уже приспособилась к его манере речи – алхимик реагировал на реплики все быстрее и естественнее.

– А может, наоборот, засомневаются, что такие серьезные должности стоит занимать подобным личностям! – возразил Мортан. – Что бы там ни было, пытливый варвар, мне необ-

⁴¹ Фольклор, мифология, история (*англ., игровой жаргон*).

ходимо обработать чешую особым составом, дабы рисунок на ней стал зрим и понятен. Главный ингредиент для него ты уже принес. Трупный яд болотной нежити я выпарю из языка той твари, что ты одолел. Ведь то была русалка, я прав?

Егор ответил утвердительно, и алхимик задумчиво произнес:

– Мертвая, но все же живая... Движимая моровой чумой, очаги которой все еще встречаются в Ракуэне. Ладно, в общем, яд нежити для проявляющего состава у нас есть, а вот остальное нужно собрать...

Алхимик Мортан предлагает вам выполнить задание:

«Ингредиенты для проявления карты»

В лесах к югу от Лунного приюта растет лесная мандрагора, а в Ухающем болоте на юго-востоке – болотные цветы. Соберите 10 корешков лесной мандрагоры и 10 болотных цветов. Мортан создаст из этих ингредиентов алхимическую субстанцию, с помощью которой можно будет проявить рисунок на карте.

Награды: +100 очков опыта, первое задание уникальной квестовой цепочки «Доспехи Веспы»!

Как говорится, ничего не предвещало, но уведомление заставило Егора ахнуть. Сердце его застучало, вырываясь из

груди, – простой и тупой квест по сбору травок, коих пруд пруди в любой игре, мог обернуться началом уникальной квестовой цепочки! То есть такой, которую можно выполнить лишь раз, а после этого цепочка более никому не выдавалась. Да и название какое говорящее – «Доспехи Веспы»! Сколько полезных свойств можно будет срубить для перво-зданной кирки...

– Хорошо, – как можно спокойнее сказал Егор. – Я при-несу все, что требуется.

– Да, кстати. Мне постоянно не хватает ингредиентов для исследований и различных зелий. Ты окажешь мне большую услугу, если соберешь и другие встреченные травы, грибы и растения. Возьми... – Алхимик протянул колбу. – Это отвар сборщика трав. Выпив его, ты поймешь, что стоит внимания, а что нет.

Алхимик Мортан предлагает вам выполнить побочное задание:

«Захватить по пути»

Используя отвар сборщика трав, соберите дополнительные алхимические ингредиенты для Мортана.

Награда: денежная награда в зависимости от объема и вида собранного.

Приняв оба задания, Егор покинул дом Мортана и кинул

взгляд на часы: начало седьмого.

Тогда он быстро сварганил себе чаю с лимоном, бросил на столик у кресла раскрытую упаковку печенья и снова взялся за геймпад.

Варвар под его управлением потопал прочь из города. Зоны сбора ингров⁴² были помечены на карте цветом, а сами задания выглядели совсем простыми, как раз из серии «сходи-принеси». Егор уже бывал в тех краях в первый день, и mobs там были ему вполне по силам. Теперь-то уж точно, с заданными читерством⁴³ характеристиками.

Одна проблема: тогда он путешествовал днем, теперь же ночь, и в лесу могла появиться всякая нечисть, так что следовало вести себя осторожней.

Вскоре он добрался до темного леса и углубился в него, внимательно высматривая нужное. Он уже выпил зелье алхимика, на три часа получив возможность собирать полезные травы, грибы и ягоды – обычно это требовало владения соответствующим ремеслом.

Через пять минут блужданий Егор заметил, как в тени под валуном что-то блеснуло, подошел ближе и разглядел «Призрачный гриб», который можно было поднять. Взял один, чуть дальше на пне увидел россыпь «Отвратительных мозго-

⁴² Ингредиентов (*игровой жаргон*).

⁴³ Полученное обманным путем преимущество; злоупотребление уязвимостью игровой программной среды. Читер – тот, кто занимается читерством (*англ., игровой жаргон*).

грибов», выглядели они как большие пупырчатые бородавки и гнилушно светились – и впрямь отвратительно! Егор собрал и их, а потом, наконец, заметил «Лесную мандрагору». Мелкий куст спрятался между выступающими из земли корнями огромного дуба, а рядом торчал второй. Полутав их, Егор обнаружил еще один в стороне, под другим дубом.

Так он бродил, выискивая травы, грибы и квестовые мандрагоры и довольно легко убивая одиночных мобов, пока не наварался на небольшой пак волков 6-го уровня.

Решил уже, что сейчас погибнет и придется бегом возвращаться к месту смерти, чтобы поднять собранную траву, на которую волки вряд ли позарятся, но, к его удивлению, все сложилось удачно.

Гор скакал как горный козел; Егор, закусив губу, орудовал геймпадом, ерзал в немилосердно скрипящем кресле – и его варвар ловко уклонялся от примитивных, совсем уж прямолинейных атак хищников. Топором он действовал не хуже, чем дубиной. К счастью, в «Ракуэне» не было такой штуки, как умение владеть разными видами оружия, а потому никаких штрафов система ему не впаляла.

Волки легли, но самый крупный, вожак стаи, атаковавший его уже трижды, остался жив. Зверь совершил неожиданный маневр, схожий с тем, что варвар применил против водяной нежити в подвале: прыгнув вбок, на ствол дерева, оттолкнулся и атаковал с фланга. Но и Егору удалось кое-что новое: он резко качнул геймпадом, отчего внутри корпу-

са что-то будто перекаатилось, под пальцем сместился центр тяжести, при этом он вдавил сразу две кнопки – и Гор очень ловко для грузной варварской фигуры сделал боковой кувырок да еще и нанес снизу вверх удар топором, вспоров жожаку брюхо.

Вы открыли новый прием: «Коварный удар»!

«Коварный удар»: ваш персонаж уходит с линии атаки противника и наносит подсекающий удар с 200 % дополнительного урона.

Егор ухмыльнулся – случайно ведь получилось! Но поводы для радости этим не заканчивались, ведь бой дал ему и другой новый прием:

Вы открыли новый прием: «Двойной удар»!

«Двойной удар»: ваш персонаж наносит резкий удар снизу вверх, после чего сокрушительно опускает оружие на голову противника, нанося 300 % совокупного урона.

С учетом «Силы» персонажа «Двойной удар» убивал волков почти мгновенно.

Опыта насыпало прилично. Сказалось то, что mobs были вдвое выше по уровням, а потому хватило на левелап:

Вы достигли 4-го уровня!

Сила: +2.

Очки характеристик: +1.

Очки умений: +1.

Очки характеристик и умений копились, а Егор никак не мог решить, куда их вложить. В принципе, надобности в усилении пока не было, раз он без особых усилий справился с паком мобов 6-го уровня...

Так, хорошо, ночь определенно проходит не зря, теперь еще нужно быстро добить квест, чтобы разобраться со странной чешуйчатой картой. Собрав десять мандрагор, он направился к Ухающему болоту.

По пути нафармил опыта на встречных мобах и набил в слоты еще кучу всяких грибов, цветов, кору вяза (собранная ничем не отличалась от той, которую нельзя полутать), перевыполнил план по мандрагорам и уже на подходе к болоту наткнулся на кабана.

Трогать зверушку 9-го уровня он не рискнул, но кабан попался свирепый – при виде варвара завизжал как раненый и... размазлся в воздухе. В следующее мгновение Гор летел в сторону, кабан рыл землю копытом, набирая разгон для следующего рывка, а Егор лихорадочно размышлял, встречать ли бешеную свинью блоком или попробовать уклониться.

Когда кабан уже несся на Гора со скоростью сумасшедшей электрички, а Егор жал на шифт, появились новые действу-

ющие лица – как в плохом кино. Сначала прилетел фростболт⁴⁴, приморозивший варвара к месту, во время атаки кабана случился взрыв льда, а потом донесся знакомый голос: – Помойного пса грызет свинья, ха-ха!

В поле зрения появились трое игроков, среди которых выделялся Непобедимый Гладиатор. Сделав рывок почти так же быстро, как кабан, воин застал Гор и нанес серию мощных ударов. Одновременно прилетело несколько светящихся дротиков и фэйрболов, чего Гор не пережил.

Ваш персонаж Гор, варвар 4-го уровня, убит.

Воскрешение возможно через: 00:59:59... 00:59:58... 00:59:57...

Это ваша первая смерть за сегодня.

Желаете воскресить персонажа в ближайшем городе прямо сейчас за 5 кристаллов?

Ваш текущий баланс: 0 кристаллов.

Желаете пополнить баланс кристаллов?

Егор осознал, что потерял все собранные квестовые ингредиенты, и геймпад в его руках хрустнул! В гребаной игре ведь все выпадает!

И начхать этим уродам на его ситуацию, на больную маму, да на все! То есть понятно, они про это ничего и не знают,

⁴⁴ Морозный выстрел (англ., игровой жаргон).

но даже если бы он стал объяснять... Эх.

Сквозь окна начал пробиваться бледный свет – уже почти утро, через час с небольшим конец смены, а он, получается, бездарно потратил ночь!

Чертов Непобедимый Гладиатор! Рычать и ломать геймпад смысла нет, а вот от сигареты Егор бы не отказался. Он метнулся в бытовку, где продавцы салона, бывало, оставляли заначки... Нашел пачку, закурил. Пальцы тряслись. Черт, черт, черт! И заплатить, чтобы ожить побыстрее, нельзя – крисов нет.

Нетронутый чай в чашке давно остыл. Егор разогрел его в микроволновке, выпил, потом сделал еще. Очень хотелось есть, и он слопал целую пачку печенья. Еще и закусил парой долек лимона, посыпав их остатками сахара из треснувшей банки без крышки.

Заданное игрой время прошло, когда до конца смены оставалось полчаса. На улице посветлело, появились первые прохожие, начали проезжать машины.

Егор снова вошел в игру – варвар воплотился на знакомом кладбище. Так, теперь срочно в лес...

Но не успел он шагнуть за ворота, как прилетевший фростболт стопорнул его, а в поле зрения показались три знакомые фигуры.

– Знай, позорная свинья, ты теперь по жизни мой! – Такими неожиданными словами игра перевела реплику Непобедимого Гладиатора. – Мы будем дежурить тут по очереди

сутками, ты никогда не выйдешь с этого кладбища! И так будет продолжаться до тех пор, пока не выплатишь мне компенсацию! С тебя тысяча кристаллов, жаба! – Непобедимый Гладиатор разразился какой-то китайской идиомой, дословный перевод которой прозвучал до смешного нелепо: – Точно, ведь ты лишь жаба, желающая отведать мяса лебеда...

В следующую секунду варвар снова был мертв.

Ваш персонаж Гор, варвар 4-го уровня, убит.

Воскрешение возможно через: 02:59:59... 02:59:58... 02:59:57...

Это ваша вторая смерть за сегодня.

Желаете воскресить персонажа в ближайшем городе прямо сейчас за 15 кристаллов?

Ваш текущий баланс: 0 кристаллов.

Желаете пополнить баланс кристаллов?

Геймпад полетел на пол, а удар ногой едва не перевернул столик с консолью. Сжав кулаки, Егор откинулся в кресле и громко, смачно выругался.

Эти уроды поймали его в ловушку и способны удерживать в ней достаточно долго. Он потеряет кирку, потеряет все. А мама там, в больнице...

Ему нужен план действий.

Глава 9. Мельница богов

В банке, куда он пришел прямо из салона, все решилось на удивление быстро. Про «Ракуэн» менеджер слышал, и Егор оказался далеко не первым клиентом, успешно выводящим оттуда деньги.

– Извините за бюрократию, – еще раз извинился менеджер. – Вы же знаете, с начала года в рамках борьбы с нелегальными доходами...

Егор знал, а потому не возмущался. Внимательно заполнил поля стандартного заявления о «происхождении денежных средств», вставил свои паспортные данные, подмахнул внизу. Менеджер попросил подождать еще пять минут и затем сообщил, что клиент имеет полное право распоряжаться своими деньгами. Возможность зарабатывать в игре получила официальное подтверждение! Разве что налоги придется платить с этого заработка, но до заполнения декларации еще вагон времени.

Сняв все, что было на счету, Егор отправился закупаться по списку. Зашел домой, поставил «плойку» на место, захватил мамины вещи и поспешил в больницу. Ему выдали медицинский халат и пропустили на второй этаж, где она лежала, а в коридоре возле палаты встретила симпатичная медсестра.

– Оля, – представилась она, когда он объяснил, зачем при-

шел. – Игорь Владимирович сейчас на осмотре, но вы можете пройти в палату.

Егор поблагодарил. В палате просидел минут тридцать. Мама лежала под капельницей и была слаба, хотя на жизнь не жаловалась. Оказывается, соседка Елизавета Павловна уже приходила, на столе у кровати лежали несколько мандаринов и поблескивали красными обертками дешевые конфеты.

Позже зашел врач Игорь Владимирович и после, когда Егор попрощался с мамой, в коридоре сообщил, что нужна операция.

– Разговор между нами, – сказал он. – Вы знаете, что у вашей мамы неправильно срослась шейка бедра? Скажу без обиняков: сердце у нее слабое плюс гипертония... Оперировать ее здесь никто не решится.

– Так может, лучше не оперировать?

– Можно, – согласился врач. – Но боли будут преследовать ее до конца жизни.

– Тогда что?

– Операция эндопротезирования. Сложная, но она поставит вашу маму на ноги и вернет к активной жизни. Однако оперировать надо под контролем кардиологов, потому что есть риски, учитывая общее состояние здоровья пациента. Я отослал снимки доктору Александрову, он хирург от бога. Одно но: практикует в «Новой медицине». Это платная клиника. Операция такого рода обойдется в шестьсот тысяч без учета других расходов.

– Сколько? – севшим голосом спросил Егор. – Шестьсот тысяч?!

– Это не все, – покачал головой доктор. – Без реабилитации может вырасти до миллиона-полутора.

Егора как обухом по голове ударило, ему никогда столько не скопить!

– Но реабилитация нужна, и здесь уже выбор на ваше усмотрение и кошелек. Пока об этом говорить рано...

Оставив его наедине со своими мыслями, Игорь Владимирович продолжил обход. В унисон с биением сердца в голове Егора пульсировала одна мысль: «Кирка... Кирка... Кирка...». Ее надо продавать. Вполне возможно, что удастся выручить даже больше денег, чем нужно на лечение мамы. Приняв решение, он облегченно вздохнул. Продажа кирки решит все проблемы!

– С вашей мамой все будет хорошо, – донеслось сзади. Медсестра Оля, оказывается, слышала разговор с врачом. Обернувшись, Егор невольно улыбнулся в ответ. – Правда-правда!

– Спасибо, Оля.

Когда он снова заглянул в палату, мама уже спала. Будить ее Егор не стал, поспешил домой, чтобы начать решать вопрос с деньгами.

В ожидании автобуса и весь путь домой он изучал игровые гайды и особенно напирал на материалы о песочницах.

Писали, что хоть их очень много и постоянно добавляют-

ся новые, ведь количество новичков растет, но все песочницы примерно одинаковые. Менялись названия городков-яслей, имена неписей, но квесты повторялись и даже раррики встречались почти одинаковые. Географические особенности, понятно, разные, но только на первый взгляд: генерация локации каждый раз своя, а вот объекты, из которых клепались песочницы, одни и те же. Там кладбище на севере города, а тут – на юге; река огибает город с запада или с востока, там Горный скалоед коричневого цвета, а тут Скальный камнеед – серого, но анимация движений у них практически одинаковая...

Вот только про квестовую цепочку «Доспехи Веспы» ничего не нашлось, хотя русалку-нежить Урку (под разными именами) убивали многие. Может, квестовая чешуя другим не выпадала потому, что Егор-то с ходу не стал нежить убивать, решив отпустить, и она сама на него напала, что включило другой скрипт? А может, кто-то просто не стал делиться своей находкой...

Ввалившись в квартиру, Егор показал класс скорости: на то, чтобы принять душ, переодеться, сбавить пару бутеров с колбасой и кофе, врубить консоль, плюхнуться на диван и вооружиться геймпадом, успев перед тем воткнуть в зубы бутерброд, у него ушло четырнадцать минут тридцать секунд.

Запуск «Ракуэна» занял еще несколько секунд, и за эти же мгновения Егор повторно осознал: кирка в сундуке, в таверне. Комната в «Добром ветре» за ним будет закреплена еще

чуть меньше трех часов, а его персонаж заперт на кладбище ганкерами.

Не лучший расклад... И тут, к некоторому своему удивлению, он осознал, что его это не беспокоит. Вспомнились слова медсестры Оли: «Все будет хорошо».

* * *

С кладбища, озаренного серым светом раннего утра, было не понять, дежурит ли кто-то снаружи у ворот. За изгородью виднелись стены городка, но никакого движения не наблюдалось – условности локации. Только покинув кладбище, Гор перестанет быть призраком и обретет тело.

Егор был уверен, что снаружи торчит либо вся троица ганкеров, либо как минимум кто-то из них. О мстительности игроков из Поднебесной на игровых форумах раздувались огромные топики⁴⁵.

Плохо, что кладбище не в городе. Выйдя за ворота, нужно минут десять идти по тропинке через небольшую рощу, а на этой территории бои между игроками разрешены.

Как бы посмотреть, пасут ли его? Терять время на очередное перерождение не хотелось. Возникла идея обратиться за помощью к Жеке, и Егор даже позвонил ему – не поможет, так хоть подскажет, что делать, – но сокурсник не ответил.

⁴⁵ Темы (англ., игровой жаргон).

Может, улетел куда-то на острова отмечать Новый год, до которого оставалось всего три дня...

Гор, полупрозрачный призрак, пометался по кладбищу, подчиняясь управлению, – Егор жал на кнопки, давая выход желанию действовать. Взгляд наткнулся на левое нижнее окно с чатом локации. Строчки быстро сменяли друг друга: люди искали группы, группы искали танков и хиллов, торговцы скупали и продавали... В очереди цветных ников мелькнул знакомый: Мико. Где он его видел?

Пришлось поломать голову, пока он не вспомнил златовласку, недоуменно спрашивавшую, где Гор надеется найти верховое животное, когда он еще только-только попал в игру. «У нас это называется топтобус, Мико», – так он ей тогда ответил. Дурацкие идеи редко работают именно потому, что они дурацкие, но Егор подумал, что в его ситуации терять точно нечего.

«Привет, Мико! Этот тот варвар, которого ты видела пару дней назад. Помнишь, ты еще спросила, ставлю ли я спектакли? – написал он в личку. – У меня проблемы. Чертовы ганкеры заперли на кладбище, а у меня уникальный квест горит. Будь добра, посмотри, есть ли кто на выходе с точки реса. Ты меня очень выручишь».

Набирать текст, водя курсором по виртуальной клавиатуре, – то еще занятие. Именно поэтому Егор решил написать сразу все, чтобы не плодить сообщения. Тем временем Гор, шумно зевнув, почесал голое пузо. Пока Егор писал, варвар

заскучал, и даже то, что он призрак, не мешало ему ни зевать, ни чесаться.

Ответ пришел быстро:

«С чего бы мне тебе помогать? Отвали!»

Ну да, если Мико хотя бы близко такая, как ее персонаж в игре... а ведь капсулы позволяли использовать внешность игрока, так что можно было создать персонажа себе под стать... так вот, если девушка и правда хоть немного напоминает ту золотоволосую красотку, то ясно, что она не обделена вниманием парней и привыкла отбиваться от них.

«Я же написал – у меня уникальный квест. Цепочка, если точнее. Не буду против выполнить ее вместе».

«Ври, да не завирайся, – посоветовала Мико. – Нет тут никаких цепочек!»

Вместо ответа Егор просто скинул в чат ссылку на описание квеста. Потом не сдержался, съязвил: «Для особо одаренных: ключевые слова в строке награды – *„первое задание уникальной квестовой цепочки“*. Больше уговаривать не буду, предложу другому!»

Мико ничего не ответила. Егор поклонился варваром по кладбищу, останавливаясь у погребальных камней и читая, кто там лежит, и вернулся к чату. Ценность квеста в сравнении с киркой, которую нужно продать, виделась совсем ничемной. Вряд ли он будет даже выполнять его – какой смысл, если у него демоакк, а играть больше он не собирается? Так что он принялся выбирать, кого облагодетельствовать вме-

сто Мико. Но, пока думал, она ему написала:

«Все чисто... если не считать одну варварку. Подружка твоя?»

«Ник?»

«Это дополнительная информация, и она обойдется тебе в десять кристаллов!»

Пока Егор писал что-то возмущенное, Мико добавила:

«Ладно, шучу. Ранняя Звезда 7-го уровня. В чара вкачено – мама не горюй. Донаторша, к гадалке не ходи».

Использованные идиомы вполне могли иметь аналоги в японском (или откуда там Мико), но прозвучало уж больно по-русски. Очень крутой переводчик в игре, подумал Егор. Это тебе не «жаба, желающая отведать мяса лебедя»!

«Сможешь ее отвлечь?»

«Ничего не вышло, уже пробовала!»

«Завалить ее сможем вдвоем?» – поинтересовался Егор.

«Во что ты меня втягиваешь? Ну уж нет. И, кстати, мне пора. Сидеть тут я не собираюсь, у меня в реале дел полно!»

Мико, вероятно, ушла. Предложение стать друзьями она проигнорировала, из-за чего Егор не видел, онлайн ли она. Искать еще кого-то, чтобы проверить, не свалила ли Ранняя Звезда, смысла не было: квест он уже пообещал разделить с Мико, в конце концов она ему так помогла, диспозицию возле кладбища обрисовала, а на большее и не подписывалась.

Решив для верности выждать еще с полчаса, Егор оставил

персонажа, а сам пошел прибраться и помыть посуду.

Вернувшись, увидел, что случилось неожиданное:

Достижение «Восприимчивый» 1-го ранга разблокировано!

На пороге междумирья обостряется шестое чувство. Вы непрерывно провели призраком 1 час, за счет чего открыли новую характеристику «Восприятие».

Для следующего ранга проведите в форме призрака непрерывно 10 часов.

Награда: +1 % к шансу уловить незримое.

Восприятие – это целостное отражение предметов, ситуаций, явлений, возникающих при непосредственном воздействии физических раздражителей на рецепторные поверхности органов чувств.

Текущее значение восприятия: 1.

Посчитав это добрым знаком, Егор решил выходить. Сидеть, развивая «Восприимчивого», может, и имеет смысл, но для тех, кто качает все подряд. Сейчас практического смысла в «улавливании незримого» он не видел.

Мир духов, то есть кладбище, от реального мира отделяла непрозрачная пелена, растянутая в створке ворот. Егор приготовился бежать что есть мочи к спасительной зоне без

PvP⁴⁶ – то есть к городу. Лока⁴⁷ прогрузилась быстро, и он в этот момент уже зажимал кнопку бега.

Беги он с видом от первого лица, мог бы и не заметить Раннюю Звезду, но камера над персонажем видела все. Из тени покосившейся плиты в человеческий рост отделилась фигура варварки – Гор попался! Хотя персонажей разделял весь экран, и шанс уйти оставался. По прикидкам Егора, даже рейнджам, чтобы атаковать, нужно было находиться на дистанции хотя бы двух третей экрана при максимальном отдалении камеры.

– Вот и ты! – заорала ганкерша азартно.

Несколько секунд она гналась за его варваром. Егор чуть не ломал стик, прижимая его вверх, и был почти уверен, что уйдет: «Выносливость» для такого уровня у него зашкаливала, что давало приличный запас «Бодрости», а дистанцию он держал. Но потом Ранняя Звезда врубила что-то вроде ускорения и метров за триста от города нагнала его достаточно, чтобы воспользоваться своей способностью.

Магический дротик воткнулся в спину Гора и не только снял шесть очков жизни, но и замедлил его вдвое. Иконка дебафа⁴⁸ замедления показала, что это всего на три секунды, но следом прилетел еще один дротик, дебаф обновился, а потом и сама варварка нагнала Гора.

⁴⁶ Игрок против игрока (*англ., игровой термин*).

⁴⁷ Локация (*англ., игровой жаргон*).

⁴⁸ Отрицательный эффект на персонаже (*англ., игровой термин*).

Разочарование быстро сменилось злостью. Егор взял себя в руки, повернулся к атакующей и прожал блок, выжидая момент.

– Н-на! – Лезвие длинного клинка Ранней Звезды, оставляя за собой спецэффект в виде широкого синего следа, пошло вниз.

Гор сделал уклонение и атаковал в ответ. Тактика, отлично проверенная в бою с Непобедимым Гладиатором, сработала и здесь, однако не так хорошо.

Варварка все-таки его зацепила: клинок чиркнул по плечу Гора, и система засчитала полный урон.

Снежная варварка Ранняя Звезда нанесла вам 34 единицы физического урона.

Гор, очки жизни: 134 / 180.

– Понял, как людей обманывать?! – зло выкрикнула Ранняя Звезда. Должно быть, ее достало караулить под кладбищем. – Трусливый пожиратель гнилых жаб!

– Кого это я обманывал? – пробормотал Егор, одновременно включая «Берсерка» и активируя свой базовый прием «Удар сверху».

Анимация персонажа выглядела так же, только руки варвара были пусты, и на Раннюю Звезду обрушились кулаки. Но даже безоружный Гор, благодаря длительным упражнениям на тренировочной площадке, дрался лучше вооружен-

ной до зубов варварки!

Вы нанесли снежной варварке Ранней Звезде 14 единиц физического урона.

Ранняя Звезда, очки жизни: 126 / 140.

– Ах ты ж тварь!!! – взвыла она.

Урон был бы больше, но броня варварки срезала основную часть. И хоть противница превосходила Гора на три уровня, но у нее за спиной не было читерских тренировок.

Отчаяние ушло, уступив место азарту. Жизни у Ранней Звезды было меньше, потому что она вкладывалась в «Силу», напирая на урон. Оценив математически свои шансы на победу как высокие, Егор оставил мысль о бегстве.

Он провел несколько однотипных контратак, уклоняясь от выпадов Ранней Звезды и нанося «Удар сверху» в ответ, сняв еще часть жизни противницы. А когда варварка просекла его стиль, снова ее удивил: заблокировал первый удар противницы, двумя перекатами ушел от последовавшей специальной атаки и на остатках «Берсерка» обрушился «Гневом варвара» – серией из трех ударов с удвоенным уроном.

***Успешная серия «Гнев варвара»: бонус к урону +10 %!
Вы нанесли снежной варварке Ранней Звезде 45 единиц совокупного физического урона.***

Ранняя Звезда, очки жизни: 41 / 140.

Ранняя Звезда запаниковала и начала отступать, вытянув клинок перед собой. Другой рукой она вытащила зелье здоровья и быстро выпила. Ничто не преграждало Гору путь в безопасную зону. «Врешь, не уйдешь!» – с азартом подумал Егор, отменяя мысли об отступлении. Враг оказался не так страшен, как представлялось, тем более без поддержки в виде станящего морозом мага. И даже то, что жизнь варварки восстановилась, не обескуражило Егора.

Он успешно управлял Гором, уклоняясь от мощных, но медленных атак Ранней Звезды, и контратаковал, нанося повышенный урон. Второе зелье здоровья за бой использовать нельзя, так что варварка начала драться осторожнее. Тем более и жизнь ее снова скатилась, по забавному совпадению, к тому же значению – 41 / 140.

Егор тем временем обдумывал, как повернуть новый прием, описание которого вычитал в одном гайде по варварам, пока возвращался домой. Убегая с кладбища и сражаясь с варваркой, он уже раз десять прогнал в голове набор действий, прикинул последовательность и ритм движения пальцев на геймпаде и теперь решил, что готов. В этот момент Ранняя Звезда изловчилась нанести ему сильный прямой тычок клинком. Из живота Гора выплеснулся фонтан крови, а система выдала:

Критический удар! Снежная варварка Ранняя Звезда

нанесла вам 80 единиц физического урона!

Гор, очки жизни: 54 / 180.

Жизнь ухнула в желтую зону. Егор заволновался – и с перепугу пальцы сами собой сорвались в галоп, совершая то, что он уже многократно проделывал мысленно. Круговое движение правым стиком при вдавленном левом шифте... обратное движение левым стиком... трижды быстро прожатый «крестик» и сразу – поворот геймпада так, чтобы белый пластиковый корпус поднялся вертикально.

Это было красиво! Гор крутанулся на согнутой правой ноге, описав левой полный круг и врезав ею под лодыжки варварки. Тут же распрямился пружиной, подпрыгнул и в падении обрушил на голову Ранней Звезды сцепленные кулаки. А затем, с последним движением геймпада, подался вбок и врезал ей ногой по башке, то есть – прямо в висок.

Вы открыли новый прием: «Мельница богов»!

«Мельница богов»: ваш персонаж подсекает ногу противника и, не давая ему упасть, крушит его череп серией ударов.

Если серия доведена до конца, засчитывается бонусный урон.

Внутри геймпада что-то сдвинулось, задребезжало, будто имитируя изменения центра тяжести персонажа.

Варварка как-то по-детски испуганно ойкнула, а потом

брякнулась на спину.

Успешная серия «Мельница богов»: бонус к урону +12 %! Вы нанесли снежной варварке Ранней Звезде 41 единицу совокупного физического урона.

Ранняя Звезда, снежная варварка 7-го уровня, убита: +30 очков опыта.

Ее тело замерцало и исчезло, оставив на земле кучу лута. Сто пудов, скоро тут будут ее соклановцы, а потому надо валить как можно быстрее. Егор одну за другой побросал шмотки, в том числе кошелек, в инвентарь и рванул к городу. Звякнул хрусталь, и цифры в интерфейсе показали, что варвар стал обладателем семидесяти пяти кристаллов! Ух ты!

Шмотки Егор проверял на бегу, достал первую попавшуюся, исходящую зеленым сиянием, надел на себя, скользнул взглядом по системке:

Боевой плетеный мундир
Доспехи | Корпус | Кольчуга
Качество: необычный предмет.
Защита: 14.
+3 к силе.
+1 к ловкости.
Прочность: 36 / 50.

Доспех не трансформировался под него, как часто бывает в играх, из-за чего вид у Гора стал, прямо скажем, комичный. Бронелифчик, блин! Ладно, при некотором воображении эта штука могла сойти за нагрудник особо выпуклой формы. Только вот выпуклостей на нем было две!

Экран показывал, что вокруг никого, и Егор на бегу примерил еще кое-что:

Юбка хранительницы гор

Доспехи | Ноги | Латы

Качество: необычный предмет.

Защита: 12.

+4 к силе.

+1 к ловкости.

Прочность: 47 / 55.

Юбка вообще огонь оказалась! Выше колен, пластинчатая, тоже металлическая, вся поблескивающая... Но с такими характеристиками снимать ее жалко.

– Ну ты красавец! – донеслось сзади.

Егор резко повернул камеру и увидел подбегающую златовласую Мико.

– Следила за мной?

– Любовалась, – поправила она. – Что это было под конец? Прямо акробатика, как в цирке. Как ты это делаешь?

– Молча. Если ты все видела, значит, понимаешь, что надо

сваливать.

И они рванули прочь вдвоем.

На ходу он быстро просмотрел весь лут: меч варварки, кинжал, сапоги, наручи, наплечники. Нехило! Егор при-
свистнул, когда увидел, сколько всего нагреб. Большинство
вещей были белыми, без бонусов, но четыре из них – опре-
деленно магические!

Помимо мундира и юбки, уже надетых на варвара, Гор,
теперь похожий на шотландского горца, получил «зеленые»
кинжал и меч:

Наточенный волчий зуб

Одноручное оружие | Кинжал

Качество: необычный предмет.

Урон: 5–7.

+1 к выносливости.

+5 к ловкости.

Прочность: 59 / 60.

Тяжелый медный клинок

Одноручное оружие | Меч

Качество: необычный предмет.

Урон: 7–9.

+4 к силе.

+2 к выносливости.

Прочность: 38 / 60.

Очевидно, своей «Ловкости» Ранней Звезде не хватало, а потому она компенсировала ее экипировкой... Сколько же это все стоит?

– Квест твой идем выполнять? – спросила бегущая рядом Мико, сбив с мысли.

– Ага... Слушай, а почему доспехи не поменяли внешний вид?

– Ну... – протянула она. – Наверное, потому что куплены в игровом магазине за реал специально для женского персонажа?

Точно, это все объясняло. Но не объясняло, почему размер скалировался⁴⁹, а дизайн нет. Да и черт с ним, решил он. В конце концов, это просто пиксели, в мировой моде стерлись грани между женским и мужским.

– Так что насчет квеста?

– Идем. Главное – побыстрее отсюда, – согласился Егор, но вдруг вспомнил, сколько времени осталось до окончания аренды комнаты в таверне, и добавил: – Нет, слушай, мне нужно в город срочно.

– Ай-ай-ай! Девушку обманул? Так и знала, кинуть меня хочешь!

– Да нет же, прямо сейчас из города пойдем на квест. Мне нужно в таверну, продлить комнату – срок аренды скоро заканчивается, а там мой шмот в сундуке.

⁴⁹ Масштабировался (*англ., игровой жаргон*).

– Что за таверна? – Мико все еще подозревала его в обмане.

– «Добрый ветер».

– Это на набережной, знаю. Для нищевородов гостишка – никаких бонусов за ночевку.

– Неважно, в общем, я заплачу хозяину, и прямо оттуда идем в лес. Нужно нафармить всякой флоры и с ней прийти к алхимику. И вообще – ты быстрее передвигаться можешь? А то нас найдут друзья этой...

Договорить он не успел, Мико, ошарашенно глядя ему за спину, пробормотала:

– Э, нет, Горчик, дальше без меня... – и попятилась в кусты.

Крайние дома городка уже маячили впереди, и от них к Егору спешили маг Огонбат и Непобедимый Гладиатор. Все-таки не успел, чернокнижница отвлекла!

Сваливать? Егор покрутил камеру и увидел, как сзади, с кладбища, выбежала облаченная только в белые трусики и лифчик (совсем не «броневой»!) варварка Ранняя Звезда. С двух сторон вся эта троица, потрясая оружием и выкрикивая угрозы, бросилась на Гора.

А жизнь варвара не спешила восстанавливаться – ее шкала только подбиралась к середине.

Глава 10. Злобный читер

Недолго музыка играла, недолго варвар танцевал... Егор как вживую услышал любимую присказку своего шефа Михалыча, администратора салона.

Мико уже скрылась в кустах, а маг Огонбат вот-вот подберется на дистанцию выстрела фростболтом. Рядом с магом бежал Непобедимый Гладиатор. На оценку диспозиции ушла секунда, а в следующее мгновение Гор развернулся и рванул по дорожке назад к кладбищу. Навстречу Ранней Звезде.

Варварка, похоже, засиделась между могил в ожидании друзей и теперь пылала жаждой мщения. Может, она потратила на экипировку последние деньги? Во всем себе отказывала, чтобы приодеться в «Ракуэне»? А тут еще и оплатила быстрое воскрешение... «Как бы там ни было, она на меня напала первой», – решил Егор.

Сейчас, усиленный добытой экипировкой, с мечом и кинжалом в руках, его варвар стал реальным терминатором – для низких уровней, понятно.

В пяти метрах от Ранней Звезды он включил «Берсерка». Припоминая последовательность кнопок, рубанул «Мельницей богов», и... не вышло!

Чертыхнувшись, Егор приложил поднимающуюся Раннюю Звезду «Ударом сверху». Клинок полоснул по спине, кровь брызнула фонтаном, а следом под ребра вошел кинжал

– видимо, уже автоатакой. Стояла такая галочка в настройках, и хорошо, что Егор ее не убрал.

Жизнь варварки вошла в красную зону, но расслабляться было рано. Боковым зрением Егор увидел, как Огонбат остановился и вытянул руки в характерном жесте, готовя заклинание.

Не дожидаясь завершения каста⁵⁰, Егор с сожалением оставил Раннюю Звезду и рванул в лес. В режиме боя выйти из игры было нельзя, персонаж в таком случае погибал. Терять же награбленное жутко не хотелось – при одной мысли о возможности такого развития событий внутренняя жаба схватила Егора за горло тощими лапками и попыталась задушить.

– Легко пришло, легко уйдет, – пробормотал он, успокаивая ее, отчего жаба вообще взбеленилась.

Уже вламываясь в кустарник, с удовлетворением заметил, что каст мага прервался. Непобедимый Гладиатор подбежал к Ранней Звезде, но останавливаться не стал – продолжил преследование. Егор краем сознания отметил, что уже пару минут кто-то настойчиво звонит. Ему было не до этого – выжить бы!

Лес был редким, расстояние между деревьями кое-где достигало десятка метров. Кустарник вдоль опушки закончился, Гор продолжал бежать, заворачивая по дуге так, чтобы обогнуть преследователей, вернуться на тропинку и попасть

⁵⁰ Произнесения заклинания (*англ., игровой термин*).

в город. За сосной мелькнула Мико – чернокнижница 7-го уровня, между прочим, – но помощи от нее ждать было глупо.

– Стой, дурак! – крикнула девушка. – Прими обмен!

Открылось окно трейда, в половине Мико появился флакон с зельем здоровья. Часть, относящаяся к девушке, позеленела, подтверждая сделку – вернее, дар.

– Принимай, тормоз!

Егор принял, не мешкая использовал зелье и, выдохнув «Спасибо!», помчался дальше. Но далеко не убежал. Пока он останавливался, трое ганкеров под бафом⁵¹ ускорения от мага приблизились достаточно, чтобы атаковать. Глыба льда выросла от земли до шеи Гора, приморозив его на десять секунд.

– Эта тварь с ним! – воскликнула Ранняя Звезда.

Соратники ее приодели, и теперь она щеголяла в разнообразной экипировке, сжимая в руках громадную дубину.

– Сама тварь! – разъярилась Мико. – Трое на одного? Вообще охренели?!

Златовласка сделала резкое движение рукой. На земле вспыхнула пентаграмма, а через мгновение оттуда раздался kloкочущий рев призванного демона. Отродье преисподней не могло похвастать массой, мощью или сколь-нибудь приличными размерами, зато умело колдовать. Адский файрбол поджег Раннюю Звезду, а мага Огонбата накрыло заклина-

⁵¹ Положительный эффект на персонаже (*англ., игровой термин*).

нием страха, и он в ужасе побежал прочь, издавая пульсирующие, почти ультразвуковые вопли. Вряд ли так кричал игрок, который управлял им, – скорее сработал звуковой спецэффект, сопровождающий воздействие заклинаний такого типа. Девчонка Мико оказалась не промах!

– Принимай инвайт!⁵² – крикнула она.

Егор принял приглашение, и иконка девушки появилась в его интерфейсе.

Тем временем Ранняя Звезда, сгорев дотла, снова отправилась на перерождение, и силы уравнились: Гор и Мико против двух донаторов с пафосными никами.

Пока не стояла глыба льда, контроль над персонажем отсутствовал, и Егор использовал момент, чтобы, отложив геймпад, вытереть вспотевшие ладони о штаны.

Непобедимый Гладиатор, подозрительно молчаливый и сосредоточенный, добежав до Гора, атаковать сразу не стал. Он выпил что-то из фиолетового флакона, зарычал, увеличился в размерах и только после этого с размаху обрушил на Гора всю мощь двуручного меча.

Небесный воин Непобедимый Гладиатор нанес вам 50 единиц физического урона.

Гор, очки жизни: 130 / 180.

Судя по тому, как противник готовился, Егор ожидал, что

⁵² Приглашение (англ., игровой жаргон).

его сваншотит⁵³, но помогла новая экипировка. Он схватил геймпад и, как только лед стаял, отпрыгнул в сторону, избежав второго удара, а потом врубил «Мельницу богов».

Егор рассчитывал быстро разделаться с Непобедимым Гладиатором, но тот в последний момент подскочил, поэтому подсечка сорвалась, что привело к нарушению всей серии, так что никакого удара не получилось, как и бонусного урона.

– Ты – глупое яйцо земляного червя, отложенное в помойной яме! – выкрикнул Непобедимый Гладиатор, и, несмотря на всю серьезность момента, Егор рассмеялся: уж слишком казусно система перевела азиатское ругательство.

Взбешенный смехом Гора Непобедимый Гладиатор в очень быстром темпе ударил его трижды, и замелькали цифры урона. Жизнь рухнула в красную зону:

Гор, очки жизни: 27 / 180.

Вот теперь стало действительно опасно. Хорошо хоть, Огонбат, оправившийся от «Страха», полностью переключился на Мико и ее демона. Девушка не стояла на месте, от огненных и морозных шаров пряталась за деревьями, а ее демон наседал на мага. Огонбату это не нравилось, судя по его истеричным выкрикам.

Варвар Егора отступал, используя тактику Мико: атаки

⁵³ Убьет одним ударом (англ., игровой жаргон).

Непобедимого Гладиатора не отличались изощренностью и шли по прямой, и он прятал своего персонажа за деревьями. Активно используя уклонения и перекаты, тянул время. После очередного успешного уклонения руки чесались применить контратаку, но ошибка могла стать фатальной.

– Небесный шторм! – проревел противник.

И тут Егору повезло. Непобедимый Гладиатор, подготовивший особенно монструозный прием, прокрутился вокруг себя три раза, набирая скорость, и со всего размаху врубился двуручным мечом в дерево, перед которым за мгновение до того стоял Гор. Дерево, как собираемый ресурс с собственными очками прочности, колыхнулось. Посыпалась листва, труха, треть жизни пострадавшего дуба срезалась. Егор, стыдящийся своего отступления, воспользовался заминкой противника и провел идеальную контратаку: под усилением врезал «Ударом сверху» и «Двойным ударом» подряд.

«Берсерк» активирован: +30 % к физическому урону и объему жизни на 10 секунд!

«Контратака»: +25 % к урону! Вы нанесли небесному воину Непобедимому Гладиатору 44 единицы физического урона.

Непобедимый Гладиатор, очки жизни: 166 / 210.

Критический урон! Вы нанесли небесному воину Непо-

бедимому Гладиятору 67 единиц физического урона!

Непобедимый Гладиятор, очки жизни: 99 / 210.

Зажатый в левой руке кинжал, не используемый в специальных приемах, работал независимо и нанес автоматической атакой еще три резких злых удара, доведя очки жизни воина до восьмидесяти двух.

Егор ничего этого не видел, полностью сосредоточенный на схватке. Понимал, что если дать ганкеру отпиться, то второго шанса может не представиться. Тем более, судя по иконке Мико, ей приходилось непросто. Иконка ее демона накрылась черепом, то есть прислужник выбыл из строя, а сама девушка, обменявшись с Огонбатом пачкой «дотов»⁵⁴, сейчас бегала по лесу.

Непобедимый Гладиятор заорал что-то страшное, отпрыгнул, развернулся и взмахнул мечом. Двигался он медленно, сказывалось или то, что у него оставались последние очки жизни, или эффект отката после боевого эликсира. Поэтому Гор без труда уклонился, а затем в высоком прыжке снова провел «Удар сверху», который наносил полуторный урон.

Это отправило Непобедимого Гладиятора на рес. Ганкер упал, фигура его стала прозрачной и исчезла, оставив целую гору лута.

⁵⁴ Эффект, наносящий периодический урон за единицу времени (англ., абб., игровой термин).

*Непобедимый Гладиатор, небесный воин 8-го уровня,
убит: +40 очков опыта.*

Но бой не был окончен, и Егор не стал сразу собирать добычу – повернулся, выискивая Огонбата и Мико.

С каждым промахом каста маг нещадно ругался и призывал Мико драться как мужчина! Егор снова расхохотался. Напряжение спало, ему казалось, что справиться вдвоем с одним магом – дело несложное.

Мико прыгала туда-сюда, уклоняясь от атак за деревьями. Получалось у нее это, впрочем, не всегда, жизни у чернокнижницы осталось маловато. Маг еще раньше нанес ей нехилый урон, а теперь к тому же пару раз зацепил файрболами. Тут-то Егор осознал, что Огонбат – рейндж⁵⁵ и любым попаданием может прикончить и Гора, и Мико. И все добытое будет утеряно. Немного подуспокоившаяся внутренняя жаба снова пробудилась и наблюдала за дальнейшим, грызя лапки от волнения.

– Уходи с траектории его кастов! – крикнула чернокнижница. – Есть шанс уклониться!

– Понял, – ответил Егор.

Огонбат, оставшись один, раззадорился. Хейхокнул что-то вовсе невразумительное, прыгнул вперед, всплеснул руками, и от него к Мико устремился большой, раза в три крупнее предыдущих, плазменный шар. Чернокнижница выруга-

⁵⁵ Персонаж, специализирующийся на дальних атаках (*англ., игровой жаргон*).

лась, попробовала уклониться, но не успела – суперфайрбол задел и разом снес у нее оставшуюся жизнь. Она упала, си-
луэт поблек и пропал.

Ликовал маг недолго. Прежде чем Огонбат переключился на него, Гор сам набросился на мага с «Двойным ударом»: пырнул мечом в живот снизу вверх, а потом с силой опустил клинок, рассекая голову с нахлобученным колпаком, украшенным рунами.

Двукратного урона «Двойного удара» хватило, чтобы от-
править мага, и так уже основательно подсевшего в здоровье, на тот свет.

***Огонбат, маг жгучего пламени 9-го уровня, убит: +50
очков опыта.***

Гор остался один посреди горок лута и заметался между ними, подбирая выпавшее с мертвецов добро. Инвентарь за-
бился почти под завязку, столько всего насыпало, к тому же пришлось прихватить и вещи Мико.

Разбирать лут не было времени, ему хотелось проучить ганкеров. Как только трофеи заняли слоты, он помчался к воротам кладбища, на ходу просматривая полученные пред-
меты и натягивая на себя самые качественные обновления. Юбка варварки сменилась редкими «Ножными латами небесно-
го воина», а ее бронелифчик – «Величавой кирасой небес-
ного воина». Два «синих» предмета!

Мелькнули зеленым названия наручей и наплечников, и Егор без колебаний надел их тоже. Еще нацепил «зеленый» плащ мага и пару колец на «Интеллект», «Мудрость» и «Духовность». Как оказалось, у Непобедимого Гладиатора был еще и щит, но защищаться Егор пока не собирался – меч и кинжал в руках были нужнее.

Когда варвар с частично восстановившимся, а также почти удвоившимся за счет обновок объемом жизни очутился возле ворот, оттуда выскочила снова не пожалевшая кристаллов на быстрое оживление Ранняя Звезда в трусиках и лифчике. Сразу за ней показались Непобедимый Гладиатор и Огонбат, оба сверкающие белоснежными труселями, и Егору почудилось, что он попал то ли на пляж, то ли в раздевалку при общественной бане. Аккаунты у ребят были дорогие, а потому и базовое нижнее белье не выглядело бесформенными подгузниками, как у варвара Гора, но... Труселя они и есть труселя.

Варварка жалобно пискнула, обнаружив перед собой круто экипированного и вооруженного врага, с ходу получила серию ударов – и снова отправилась к своим варварским протцам. Непобедимый Гладиатор даже не успел договорить замысловатое ругательство – мощный удар меча прервал его грозную речь на полуслове. Следом обратный билет на перерождение получил и маг Огонбат. В сумме насыпало столько опыта, что вот-вот должен был случиться левелап: за PvP, да еще и победу над противниками выше уровнями, опыта

давали больше, чем за обычных мобов.

– А теперь циркулируйте, – напутствовал их Егор.

Варварка больше не вылезала, но маг и воин появились вновь, слишком они были разъярены, чтобы отступить.

Маг прямо на выходе скастовал фростболт, от которого Гор уклонился перекатом, а следом подряд – три фэйрбола, и тут уж Егор отдал ему должное: ганкер действовал быстро и ловко.

Но и сам Егор неплохо натренировался, пальцы так и порхали по геймпаду, уверенно прожимая нужные кнопки и орудуя стиками, так что от двух фэйрболов он уклонился, только третий зацепил его и снес немного жизни. Огонбату, впрочем, это принесло мало счастья: в следующие секунды «Мельница богов» в очередной раз прекратила его жалкое существование. Как бы ни сложен был прием в исполнении, проделывать его с каждым разом становилось все проще.

Вы достигли 5-го уровня!

Сила: +2.

Очки характеристик: +1.

Очки умений: +1.

С повышением уровня жизнь полностью восстановилась, что в прямом смысле спасло Гора.

Непобедимый Гладиатор, сыплющий такими заковыристыми выраженьицами, что мог бы запросто получить глав-

ный приз на каком-нибудь конкурсе бессмысленных ругательств, доставил проблем. Перед своей безвременной кончиной Огонбат наложил на соратника огненный щит, а еще у Непобедимого Гладиатора в руках появилась светящаяся дубинка, которой он мог проделывать то, что на старте делал со своим двуручным мечом: посылать ею при ударе волну воздуха, тоже наносившую урон.

Прямо на глазах у Егора противник облачился в броню, причем последовательно: сначала на босых ногах появились сапоги, потом штаны, кираса, наручи, перчатки, наплечники. Последним возник шлем, скрывший лицо. «Ага! – понял Егор. – Если я в бою мог выставить кайло на аукцион, то, значит, можно и купить так же?»

Сейчас его это уже мало волновало – Гор стал слишком крут для этих ганкеров. И даже когда Непобедимый Гладиатор, используя «Героический рывок», всем телом врезался в Гору и снес девять процентов жизни, это ему тоже не помогло. Успел только разок припечатать ошеломленного варвара дубиной, и затем его удача закончилась.

Отойдя от стана, Егор провел в ответ «Контратаку» и сразу же включил откатившегося «Берсерка» и «Гнев варвара» одновременно, что и решило дело. Непобедимый Гладиатор вновь покинул сей бранный игровой мир, а Егор, наблюдая за теряющим материальность телом распластавшегося на земле персонажа, подумал: вот бы с трупов убитых прямо под кладбищем, в качестве изящного завершающего штри-

ха, еще и белые трусы выпадали...

Лут, закупленный отчаянным донатором, некуда было класть, и Егору пришлось скрепя сердце избавляться от части обычных шмоток – тряпичных маговских в первую очередь, чтобы поднять оставленное Непобедимым Гладиатором после второй смерти. И только потом он понял, что творит глупость: подобрал выброшенное и поочередно выставил на аукцион по минимальной стоимости, благо механика игры позволяла видеть аналогичные лоты и сравнивать. Хорошо хоть, что на комиссию аукциона хватило залутанных денег ганкеров.

На это ушло минут десять, никто из злосчастной троицы больше не появлялся: которое подряд убийство то ли отрезвило, то ли напугало их. А может, ни у кого больше не осталось кристаллов на оплату быстрого перерождения. Все-таки от раза к разу стоимость возрождения росла чуть ли не в геометрической прогрессии.

Зато в чате поднялся вой! Вся троица ганкеров капсом орала в городском канале о том, что «Гор – злобный читер!» Похожие сообщения сыпались в приват, только там были еще и угрозы найти и оторвать голову, пожаловаться разрабам и превратить жизнь «мусорного червя» в кошмар. Непобедимый Гладиатор обещал отозвать угрозы, если Гор извинится и вернет все награбленное.

«Приди и возьми», – написал Егор, ухмыльнувшись. Игровой баланс радовал взгляд и грел душу неимоверно: 975

кристаллов!

Все сложилось хорошо, только смущало, что с кладбища так и не появилась Мико. Она оставалась в группе, но на ее портрет была наложена красная молния. По всей видимости, так обозначалось, что игрок вышел в офлайн.

Времени до окончания аренды комнаты оставалось все меньше, и Егор не стал дальше ждать – поспешил на пристань.

Хозяин «Доброго ветра» принял у него оплату и благожелательно предложил «отведать лучшего в этом городишке пива». Над стариком снова горел оранжевый восклицательный знак, но Егор не стал брать новый квест, да и от пива отказался, потому что в чат постучалась возродившаяся Мико.

«Как все прошло, Горчик?» – интересовалась девушка.

«Мы победили! – Он добавил смайлик. – Твои вещи у меня».

«Уау! Круто! Жди, уже бегу!!!»

Егор дожидался ее у таверны, даже не поднявшись в свою комнату. При встрече сразу открыл окно обмена и скинул туда не только экипировку девушки, но и «зеленый» шмот, оставшийся от Огонбата. Подумав, заткнул протестующую внутреннюю жабу и отсыпал еще треть награбленных кристаллов.

Да, Мико никогда не узнала бы, сколько именно он получил, но обманывать ее не хотелось на каком-то глубинном уровне, даже несмотря на благие цели, больную мать и

острую нужду. Ведь если бы не Мико, он бы вообще ничего не получил, а ганкеры так и продолжили бы над ним измываться, заперев на кладбище. С другой стороны, добивал он их уже в одиночку... ну вот и получается справедливо: треть. И уникальная квестовая цепочка в придачу. Совесть притихла, но Егор решил, что при возможности как-то компенсирует то, что недодал.

Ожидая девушку, он выставил вид от первого лица. Хотелось рассмотреть ее получше. А потому заметил, как пахнулись ее глаза, когда она увидела, что он ей отдает.

– Это все с тех уродов? – спросила она и тут же ответила сама: – Ну конечно!

– Кристаллов я тебе треть отсыпал, – пояснил он.

– Нормально! – отмахнулась девушка. – Слушай, я реально ценю твою порядочность и все такое, но это было необязательно.

Егор прислушался к себе, но жаба молчала, хотя, как выяснилось, порядочности от него Мико и не ждала – можно было промолчать про крысы и не делиться.

– Просто терпеть не могу, когда обижают маленьких! – воскликнула девушка.

– Это я-то маленький?

– Ну не я же! Четвертый всего... О, уже пятый? Но все равно, их же было трое! Вообще, эти гады только таким тут и промышляют. Многие ребята из Китая превратили это в работу. Ловят донаторов и раздевают до нитки. В большом

мире-то так не получится, там шмотье можно привязать к себе, а тут все нубы⁵⁶ и привязки вещей нет. Вот и пользуются. Ур-р-р-роды!

Егор некоторое время осознавал услышанное, а потом переспросил:

– В «Ракуэне» можно привязать вещь к себе?

– И привязать, и отвязать. На наших уровнях смысла нет, дешевле купить новую шмотку, а вообще – да. Идешь в гильдию магов, платишь штуку крисов за «Слияние», и... готово! Вещь привязывается к твоей душе и не выпадает после смерти.

– А продать ее можно будет?

– Не-а. Захочешь продать, нужно будет отвязать, стоит столько же. А ты с какой целью интересуешься?

И эта фразочка, и «штука», то есть «тысяча», и характерное «р-р-р» в «уродах» звучали слишком по-нашему для японки. Но свою догадку Егор решил пока не озвучивать, не хотелось смущать девушку. Решит – сама признается.

– Да я, как ты уже, наверное, поняла, нуб нубом, – пожав плечами, ответил он. Мико этого, естественно, не увидела. – Мне все интересно. Вот, например, что за фигня с постоянным выпадением всех денег после смерти?

– А ты что, все с собой таскаешь? – с подозрением поинтересовалась чернокнижница. – Открой счет в банке Ракуэна и переводи деньги туда. Или купи специальный кошелек.

⁵⁶ Новички, слово несет уничижительные нотки (англ., игровой жаргон).

– Тут и кошельки бывают специальные? – ахнул он. – Блин, я реальный нуб, Мико! Даже спросить у тебя не догадался!

Посетовав на тупость нуба-варвара, Мико рассказала, что кошельки, защищающие финансы игрока после смерти, производят и продают на аукционе игроки, но, если переплатить, можно приобрести их и в игровом магазине. «Зеленый» стоит триста кристаллов и после смерти персонажа сохраняет четверть кристаллов, «синий» сбережет половину, а эпический – три четверти. Легендарных кошельков в продаже Мико не видела, но Егору хватило и знания того, что триста крисов (считай, долларов) за самый дешевый кошелек – слишком дорого. По крайней мере, пока.

– Слушай, а эти ганкеры – на них совсем никакой управы? – мысленно погоревав, сменил тему Егор. – Кто захочет играть в игру, где какие-то придурки пасут тебя у кладбона, предварительно убив и раздев?

– Ну почему же, есть. Игра развивается. Изначально разрабы хотели сделать полный реализм. Не в графике, понятно, или физике – кому охота ковыряться в кишках, добывая лут? – а в механике. Чтоб если срубил башку – так насмерть! Чтобы чар⁵⁷ спать хотел, есть и пить, а если не сделает этого, начал обессиливать. Ну и в таком духе. На форумах еще шутили, что раз так, то и про большую и малую нужды нельзя забывать. Но это все было на этапе раннего доступа. Сейчас

⁵⁷ Персонаж (англ., игровой жаргон).

нашли баланс...

– Так чего там с ганкерами-то?

– Э... – Мико задумалась. – Точно, ганкеры! Что-то меня не в ту степь понесло. Короче, эти сволочи – часть игры. Многим нравится PvP, и даже безопасные зоны в городах – это скорее уступка ярым PvE-шникам⁵⁸, кому интереснее квесты и мир. Но! Чем больше крови на ганкере, тем краснее его ник.

– Ага, заметил уже. При первой встрече с Непобедимым Гладиатором его ник был едва розовый.

– Ну вот! В общем, он краснеет, краснеет, а когда становится таким прям багровым до черноты, вот тогда за ними приходят стражники и волокут в тюрьму. По сути, тот же бан⁵⁹, причем сроки большие. Могут на год даже забанить.

– Серьезно?

– Ну, можно, конечно, откупиться. Просто дорого встанет. Еще можно замаливать грехи в храме, но там от бога зависит. Иной бог такие жертвы заломит, мама не горюй!

Егор еще на словах о краснеющих никах открутил камеру, чтобы увидеть свой. Ник был обычным, белым.

– Убьешь ганкера, карма не испортится, – словно услышав его мысли, сообщила Мико.

⁵⁸ Те, кто занимается игрой по принципу «игрок против среды» в противоположность «игрок против игрока» (англ., *игровой термин*).

⁵⁹ Блокировка персонажа со стороны администрации игры (англ., *игровой термин*).

– А их здесь, ты говорила, очень много?

– Каждый третий – потенциальный ганкер. Не такой, конечно, как те упоротые, но если увидит богато одетого, погибающего на мобе, мимо не пройдет. Поможет... мобу добить игрока. А ты чего? Тоже в ганкеры наострился?

– Не... Я это...

Егор смешался, раздумывая. Если привязать кирку и напоить ее разными свойствами... Только за сегодня он заработал больше шести сотен зеленых! С усиленной киркой он сможет еще больше, только не ганкерством, а охотой на ганкеров. А если что-то пойдет не по плану, кирку всегда можно отвязать и продать. С новыми свойствами она, поди, будет еще больше стоить? Вот только как привязать? Платить штуку кристаллов... Неоткуда пока взять, да и глупо, когда мама в больнице, а дома жрать нечего.

– Слушай, Мико... А в песочнице вообще встречаются шмотки, которые привязываются к душе? Ну, знаешь, без магии, без «Слияния», а вот просто, сами по себе такие... Может, как награда за квест?

– Не-а, точно говорю, – ответила девушка. – Стоящего ничего.

– А не стоящего?

Мико покрутила головой и указала на реку:

– Гляди. Вон, видишь, перец стоит в дырявой шляпе?

– Ну. Непись какой-то.

– Ага. Это старый рыбак Сантьяго. Наставник рыбной

ловли. Дает квест на ловлю карасиков. Поймаешь десяток, причем его же удочкой, получишь эту удочку в награду. Бесполезный хлам без бонусов; если идти в рыбалку, лучше купить с плюсом на шанс улова. Но! – Мико подняла указательный палец. – «Простая удочка Сантьяго» – персональный предмет. Привязывается к душе.

«Бинго!» – щелкнуло в голове Егора, и он широко улыбнулся.

Глава 11. Грибная фея

– Нет-нет-нет, – быстро проговорила Мико. – Я вижу, что ты задумал. Сейчас ты скажешь, что тебе до смерти необходимо выполнить квест рыбака и получить эту замечательную старую удочку. Так?

– Э... Вообще-то...

– Нет, Горчик. У меня осталось не так много времени сегодня, чтобы тратить его на рыбалку с тобой. Помнишь, ты обещал, что мы сделаем квест? Собираешься обмануть бедную доверчивую девушку?

– Конечно нет, – улыбнулся Егор. – Наоборот, я превзойду твои ожидания!

– Э... – удивилась девушка. – Это как?

– Два задания по цене одного! Лови!

Он поделился обоими квестами алхимика Мортана с Мико, а пока она вчитывалась в условия, лихорадочно думал. Руки чесались заняться разбором лута, прокачкой кирки и получением персональной удочки, но слово есть слово. Если он правильно понял условия уникального квеста, тот потому и назывался уникальным, что выполнить его можно лишь раз. То есть Егору придется проходить его с Мико, иначе, если она выполнит его одна, он потеряет очень нужный квест. Такие, может, раз в жизни попадаются!

Тем временем мимо, громко переговариваясь, прошла

группа приключенцев. Они спорили о тактике прохождения первого босса в подземелье, какого-то Грибоманта. В голове Егора крутилось слишком много мыслей, он думал, как поступить, а потому не сразу сообразил, почему сердце заби-лось быстрее.

– В песочнице есть подземелья? – спросил он.

– Что? – не сразу врубилась Мико. – А, да. Но пугам⁶⁰ в них делать нечего, там хардкор⁶¹. Если хоть один краб⁶² тактику не знает, считай – вайп⁶³. Ну что, идем в лес?

– В смысле? – не понял Егор.

– Ну, за мандрагорой и цветами. Ты ведь их еще не со-брал?

– Не-а.

– Ну и я о том же! Собрал бы – у меня бы прогресс пока-зался. А чего не собрал? Тут делов-то...

Егор лишь махнул рукой и коротко рассказал о том, что случилось. К сожалению, на трупах Непобедимого Гладиа-тора и Огонбата собранных им квестовых предметов не бы-ло – то ли выкинули, то ли продали.

⁶⁰ Этим словом называют игроков, готовых вступать в группы с другими слу-чайными игроками. Так же иногда уничижительно называют в целом неопытных игроков (*англ., абб., игровой жаргон*).

⁶¹ Режим игры с единственной жизнью. В переносном значении (здесь) – очень сложно (*англ., разг.*).

⁶² Этим словом уничижительно называют игроков, сосредоточенных на краф-те, фарме и/или PvE (*игровой жаргон*).

⁶³ Смерть всех участников группы (*англ., игровой жаргон*).

– Ну идем собирать! – Мико пихнула его кулаком в грудь. – Только сначала надо зайти к квестгиверу за отваром сборщика трав...

Алхимик Мортан без вопросов выдал новые отвары, после чего Гор и Мико отправились в лес.

На этот раз все прошло без особых приключений: мобы им были не соперники, а ганкеры не встречались. Мико болтала без умолку, и из ее рассказов о «Ракуэне» Егор узнал много нового. Как оказалось, квесты в игре генерировались динамически, однако по большей части были однотипными. Причем система как-то анализировала количество свободных и невыполненных квестов на локацию и всегда поддерживала баланс так, чтобы каждому было чем заняться.

Иногда она запускала уникальные квесты, как одиночные, так и цепочки. Не всегда те сулили щедрые награды, бывали и пустышки. Часто подобные «уникальные» задания подрывали исполнителям пуканы ерундовыми наградами, несоизмеримыми с трудозатратами. Какой-то мужик из Южной Кореи взял отпуск за свой счет, чтобы выполнить уникальную цепочку из ста тридцати двух заданий. Он избородил континент и потратил горы кристаллов и времени на затяжные путешествия.

– И что он получил? – с улыбкой спросил Егор.

– Редкую дудочку! Даже не эпик! – ответила Мико смеясь. – Зацени юмор: у мужика класс паладина, а дудочка – для барда. Не самый популярный класс, между прочим, так

что даже продать ее удалось не сразу.

Эта история привела Егора к мысли о том, что им с Мико как-то придется делить награду. Он озвучил свои опасения, но девушка отреагировала на удивление легкомысленно:

– А, разберемся! Если тебе больше будет подходить – заберешь, я в обиде не буду. Если мне – я заберу. Если никому – продадим и поделим деньги. Норм?

– Норм! – кивнул Егор.

Жаль, что его жестикуляция и мимика варвару не передавались. Поджигая очередного бешеного вепря «Стрелой бездны», оставляющей коптящий след, Мико даже успела заметить:

– А ты не особо эмоциональный парень, да? Ты же парень?

– Угу, не особо. Парень. Тьфу, то есть да, я парень, но...

– Да поняла, поняла!

Разговор прервался: выскочила стая волков, после чего пара минут ушла на то, чтобы с ними разделаться. У Егора даже дежавю случилось, настолько стая была похожа на ту, с которой он схватился не так давно, причем почти на этом же месте. И вожак с белым пятном между ушей... и маневр он против Гора провернул тот же: прыгнув на ствол дерева, оттолкнулся и атаковал сбоку.

Памятуя, как тогда вышло открыть новый прием, Егор попытался повторить его. Резко качнул геймпадом, вдавив сразу две кнопки, – и получилось! Только в прошлый раз у варвара в руках был топор, а теперь меч, но в результате мерт-

вый волк точно так же шмякнулся на землю.

Вожак волчьей стаи, животное 6-го уровня, убит: +14 очков опыта.

Егор издал радостный возглас и гордо повернулся к спутнице, но тут его, увы, ждало разочарование: Мико на него не смотрела и ловкости его запредельной не оценила – ее внимание отвлекло что-то неподалеку. Он быстро полутал упавший с вожака «Волчий хвост» и пять «Клоков серой шерсти», а Мико позвала:

– Эй, гляди!

Дальше между деревьями виднелась большая светлая поляна почти идеально круглой формы, с высоким кустом в центре, вокруг которого росли грибы.

– Красота! – выдохнула девушка. – Соскучилась я по такой природе... хоть в игре на нее погляжу.

«Где же она живет?» – подумал Егор, но спросить пока не решился.

На поляне, ярко освещенной солнцем, кучно и обильно росли и «Призрачные грибы», которые становились видны только под действием отвара, и «Отвратительные мозгогрибы», похожие на небольшие противные мозги на толстых «ножках». Их там было несколько десятков, не меньше. Были и обычные – подберезовики, сыроежки, маслята. Егору случалось ходить за грибами, так что он в них немного раз-

бирался, но сейчас собрать не мог. Видимо, эти считались кулинарными ингредиентами, и отвар алхимика на них не работал.

Чтобы рассмотреть грибы, пришлось поставить вид от первого лица.

– А это мы удачно зашли! – объявила Мико, шагая на поляну.

У него возникла необъяснимая тревога, слишком уж призывно выглядела полянка, но ничего ужасного не произошло. Мико подхватила первый алхимический гриб, второй... Кстати, анимации укладывания лута в котомку, вишащую сзади на поясе чернокнижницы, не было: поднятые предметы просто исчезали из ее рук, перемещаясь в слоты инвентаря.

Рядом с ней возник небольшой демон-прислужник. Он был из породы бесов, мелкий и злобный – для противников хозяйки, разумеется. Бес периодически отпускал язвительные комментарии на своем языке. То, что они язвительные, Егор понял по интонации.

– Ой, смотри, фейка! – умилилась девушка.

Фею, повисшую над одним из грибочков на краю поляны, он заметил первым, но сначала решил, что это моб из числа декораций. В Ракуэне было много декоративных безуровневых собак-дворняг на улицах Лунного приюта, ярко-цветастых бабочек, шустрых воробушков...

Ягодка, грибная фея 1-го уровня

Мико, подойдя ближе, протянула к ней руку. Небольшая фея, с ладонь, в коротком зеленом платице, со стрекозины-ми крыльями и огромными изумрудными глазами на пол-лица, не испугалась. Звонким ручейком над полянкой разлился ее смех:

– Привет! – пискнула она. – Я – Ягодка! А вы кто?

Они по очереди назвали себя, после чего фея, продолжая висеть в воздухе, изобразила книксен. «Это квест! – написала в чат Мико. – Главное, не спугнуть!»

– Все ли у тебя хорошо, Ягодка? – спросила Мико. – Не нужна ли какая помощь?

– Помощь? – удивилась фея. – Вы пришли помочь?

– Да-да, – закивала Мико. – Мы очень хотим помочь, только скажи чем?

– Помочь... помочь... – Ягодка оперлась подбородком на кулачок, задумавшись, вдруг встрепенулась и резко взлетела выше, оставляя за собой россыпь зеленых искр. – Да! Помощь нужна!

«Не очень-то она сообразительная, – подумал Егор. – Понятно, вряд ли под таких мобов выделяется много вычислительных мощностей. Да и много ли мозгов поместится в столь крошечной головке?»

– Там! – указала фея в центр поляны. – Там нужна помощь!

Она щебетала одну и ту же фразу про «там» и «помощь», и Егор, наконец, отправил варвара вслед за Мико... и как только шагнул на сочно-зеленую траву поляны, все мгновенно изменилось. Мир поблек, потеряв краски.

– Назад! – ойкнула Мико.

Повинуясь движению стика, Гор попятился, но что-то подтолкнуло его обратно. Он обернулся: позади клубился непроницаемый туман, грязно-желтый, едкий. Чертыхнувшись, Егор убрал вид от первого лица и вернул камеру на максимальное удаление. Стало видно, что вся поляна окружена туманом.

Событие «Грибная фея» началось!

Вы не можете покинуть поляну, пока она накрыта ядовитым «Покровом феи».

Срок действия купола: 90 секунд...

Таймер начал обратный отсчет, а игра выдала сообщение:

«Покров феи»: вампир Кровинка нанесла вам 20 единиц урона!

Гор, очки жизни: 305 / 325.

– Не подходи к краю поляны! – предупредил Гор. – Там купол жизнь сносит!

– Вижу! – откликнулась Мико. – Но где...

Она не договорила – Ягодка исчезла, а из куста, растущего в центре поляны и покрытого странного вида наростами (грибами?), выбралась девушка с алыми крыльями, как у стрекозы, и в коротком сексуальном платице. А еще с огромными глазищами героини аниме, но выпуклыми и красными. Да к тому же с выступающими вперед кривыми острыми зубами.

Мико что-то испугано пискнула, а Егор на диване протянул «Твою же ж мать...», ибо внешность у хозяйки поляны была и правда пугающая.

Кровинка, грибная фея, вампир 10-го уровня
Локальный босс.

Она к тому же вампир! «Что-то этот сказочный фэнтезийный мир не больно-то и светлый», – подумал Егор. Тут еще и бес Мико с пронзительным верещанием развоплотился.

– Какой-то антимагический дебаф на этой поляне! – отчаянно выкрикнула девушка, безуспешно совершая пассы. – У меня демон не призывается!

Она выругалась, а Кровинка, затрепетав крыльями так, что они слились в кроваво-алое облако, с устрашающим шипением рванулась вперед, не касаясь ногами травы. Фея ударилась о чернокнижницу, отбросив ее назад, прямо на купол, и внизу экрана побежали логи группового боя:

Вампир Кровинка нанесла чернокнижнице Мико 45 единиц урона!

Мико, очки жизни: 75 / 120.

«Покров феи»: вампир Кровинка чернокнижнице нанесла Мико 5 единиц урона!

Мико, очки жизни: 70 / 120.

– Ну все, конец нам! – обреченно выдохнула чернокнижница, но Егор был другого мнения, и его меч ударил фею сбоку...

Нет, не ударил. В последний момент Кровинка мгновенно переместилась назад. Выглядело это как блинк, то есть магическая телепортация на короткие дистанции.

Двуручный меч, отнятый у Непобедимого Гладиатора, рассек лишь воздух. Мимоходом Егор подумал, что в исполнении воина клинок наносил дополнительный урон воздухом и оставлял след. Видимо, то были красивые спецэффекты и приемы эпического класса.

Таймер показывал семьдесят секунд до окончания действия «Покрова феи». Хозяйка полянки снова атаковала Мико. Клацнули кривые зубы – и чернокнижница лишилась еще двадцати очков жизни.

Варвару тоже досталось: новая атака босса сняла еще соток очков. Три отчаянных контратаки ни к чему не привели, всякий раз фея, бешено трепеща алыми крыльями,

ускользала, рывками перемещаясь по воздуху с неуловимой для глаз скоростью. Ее стремительные атаки и повешенный «дот» кровотечения снизили жизнь Гора до желтой зоны, не помогали ни уклонения, ни блоки. Босс полянки всегда на-ходил брешь в защите.

После очередного бесплодного удара по экрану пронес-лась строчка:

Сила: +1.

Хоть что-то хорошее. После запрета разрабов трениров-ками характеристики больше не поднимались, но хоть так, в боях...

На поляне предстояло находиться еще целую минуту, и Егор понял, что столько они не продержатся. Тем более Ми-ко не могла ничего скастовать, а его удары не достигали цели из-за бешеной скорости Кровинки.

Нужно было менять тактику, и, когда фея после очеред-ной атаки снова ускользнула от удара, он крикнул Мико:

– Беги на ту сторону поляны и атакуй ее сзади, когда я скажу!

– А ты?

– Беги!

Оставалось сорок пять секунд, а у варвара было всего пятьдесят пять очков жизни. Но у чернокнижницы и того меньше, так что Егор решил вызвать огонь на себя. Пока Ми-

ко обегала поляну по периметру, стараясь не касаться «Покрова», он выкрикнул ей вслед: «Атакуй по крыльям!» – и, замахав мечом, стал подступать к фее, чтобы сагрить ее на себя.

Та с шипением бросилась к варвару, клацнули зубы... еще двадцать пять очков долой! Совсем плохо!

Но в этот же миг Мико, прыгнувшая к фее сзади, нанесла ей удар кинжалом точно по крыльям.

– Есть! Повесила на нее замедление! – крикнула девушка.

Кровинка завизжала и опустилась ниже, впервые коснувшись ногами травы. Крылья за спиной замедлились, снова стали различимыми.

Чернокнижница Мико нанесла вампиру Кровинке 20 единиц физического урона.

Кровинка, очки жизни: 480 / 500.

И дальше Егор уже не позволил ей ничего сделать. Раньше он не мог выплеснуть накопившуюся злость, потому что варвар попросту не попадал по хозяйке поляны, а теперь с огромным удовольствием излил на фею всю свою ярость. «Берсерк»! «Контратака»! «Удар сверху»! «Гнев варвара»! «Двойной удар»! «Коварный удар»! И завершающая вишенка на торте берсерка: еще один «Удар сверху».

Все приемы прошли, но произошло кое-что еще:

Вы открыли новый прием: «Зубодробительная ярость берсерка»!

«Зубодробительная ярость берсерка»: в режиме «Берсерка» персонаж наносит серию известных приемов в случайном порядке. Вероятность каждого следующего удара серии снижается на случайное значение.

Тем временем Мико тоже добавила жару, успев четырежды проткнуть фею своим кинжалом, лезвие которого мерцало серебряным светом.

Визг Кровинки достиг ультразвуковой тональности, и она рухнула на землю, извиваясь и суча длинными ножками, стала прозрачной и исчезла.

***Кровинка, грибная фея, вампир 10-го уровня, убита:
+25 очков опыта.***

В тот же миг окружающий лес снова расцвел красками – «Полог феи» пропал.

– Уф... – только и вздохнула Мико, опуская кинжал. –
Смотри, с этой мымры красноглазой кое-что дропнулось⁶⁴.
Я полутаю?

– Давай, – согласился Егор, откладывая геймпад. Плечи затекли, запястья ныли, и он принялся массировать их.

Логи в чате показали, что в результате эпичной битвы на

⁶⁴ Выпало (англ., игровой жаргон).

поляне им достались две запечатанных синих колбы с маной, алхимические ингредиенты «Крылья грибной феи», «Зубы грибной феи», четыре кристалла, а также «синий» – редкий! – предмет!

Одеяние Кровинки

Доспехи | Корпус | Ткань

Качество: редкий предмет.

Защита: 42.

+15 к выносливости.

+27 к интеллекту.

+11 к мудрости.

+19 к духовности.

Прочность: 60 / 60.

– Охренеть! – завопила Мико. – «Синька»! Семьдесят два очка характеристик – ни фиги себе! Первый раз вижу! Песец просто, Горчик, да ты везунчик!

– Да брось, – смутился Егор.

– Ни фиги! – не согласилась девушка и тут же спросила: – Не против, если запчасти от феи я себе возьму? Хочу качать «Алхимию».

– Не вопрос. Что с «синькой» будем делать?

– Можно продать и поделить, но если по справедливости, то мне он больше подходит: я же только тряпки могу носить.

– Без проблем, забирай, – ляпнул Егор не подумав.

– Уоу-уоу, чувак, ты хоть понимаешь, сколько он стоит? То, что мы с ганкеров до фига «зелени» подняли, не значит, что ее в игре много! Они просто то ли сами реалом вливались, то ли награбили. А так в песочнице редко у кого полный комплект «зелени». А тут «синька»!

– Так я ж с воина того две «синьки» поднял, Мико, – признался Егор.

– Да? – удивилась девушка, ее глаза распахнулись. – Точно, поножи и кираса! Круто, поздравляю! – Она подумала, махнула рукой. – Хм... Тогда ладно. Забираю с фейки все!

Закончив делить лут, быстро собрали оставшиеся на поляне грибы и собрались идти дальше, но Егору вздумалось попробовать повторить «Зубодробительную ярость берсерка», пока не забыл. Сочетание кнопок и движений геймпадом было таким же, как название: зубодробительным. Вернее, ломающим пальцы...

За несколько попыток исполнить серию удалось лишь раз, да и то недолго длилась «Ярость», ограничившись двумя приемами. В общем, теоретически комбо было убойным, но в реальном бою малоприменимым – никто не будет ждать, пока Егор прожмет все кнопки. Вон, даже Мико заскучала, глядя на дрыгающегося варвара.

Гор с Мико пошли дальше. Основной квест алхимика они решили закончить как можно быстрее, ни на что больше не отвлекаясь. Прямо с поляны направились к Ухающему болоту, где быстро насобирали почти полтора десятка цветов.

Здесь было туманно и тихо, в мутной глубине топи появился силуэт какого-то крупного моба с извивающимися огромными щупальцами, но не сагрился, с хлюпаньем исчез.

– Не знаю, кто это, – пожала Мико плечами в ответ на вопрос Егора. – Отсюда – так вообще на бегемота похож.

– Сонный он какой-то, – заметил Егор. – Спит на ходу.

На обратном пути повстречалась еще одна стая волков, а потом и кабан, после убийства которого чернокнижница достигла 8-го уровня. Мимо трижды пробежали игроки, но ганкеров среди них не попадалось.

Очередной встретившийся игрок с выпендрежным именем Хладнокровный Каратель долго пытал их, не видели ли они где-то в округе рарника, волка Крушителя, с которого выпадало что-то невероятное.

– Нет, – отрезала Мико.

Однако Хладнокровный Каратель еще долго не отставал, набиваясь в группу и суля поделиться лутом, если они вместе найдут и прикончат рарника. Отчаявшись их убедить, он выложил последний козырь:

– Маунт с него падает! Легендарный! Призрачный волк! Ну же, пойдемте, друзья!

«Друзья» наотрез отказались. Когда Хладнокровный Каратель от них отстал, Мико пояснила:

– Нашел дурачков! Байками заманивает нубов вглубь леса, а там в засаде подельнички его сидят. Раздевают, убивают, потом еще глумятся.

– Так раз ты знала, надо было надавать ему по шее! – возмутился Егор.

– Ну уж нет, зачем нам клеймо ганкеров? Он же просто утка подсадная, ты же видел: ник у него белый...

Дорогу Егор рассчитал правильно, и в город они вступили как раз с западной стороны, где стоял дом-башня алхимика. Хозяина на первом этаже не было, и Егор опять поймал себя на мысли: что будет, если обворовать дом? Вон система подсвечивает всякое – книгу на пюпитре, посуду на столе, пучки трав и свитки на полке...

Рисковать он все же не стал. Они поднялись на второй этаж и там встретили хозяина, который прохаживался по своей лаборатории-оранжерее.

– Смог ли ты выполнить мое задание, смелый варвар? – осведомился Мортан.

– Я принес все, что ты просил! – ответил Егор.

Они с Мико передали хозяину всю флору, часть которой собрали по заданию «Ингредиенты для проявления карты», а часть – для побочного квеста «Захватить по пути».

Задание «Захватить по пути» выполнено!

Награды: 8 кристаллов; +12 очков опыта.

Ваши отношения с Гильдией алхимиков улучшены: +1 (равнодушие).

Необходимую субстанцию алхимик приготовил быстро,

после чего, вооружившись большой глиняной чашей и кистью, подошел к раме с растянутой на ней чешуйчатой шкурой водяной нежити и обмазал ее веществом из чаши. Варвар с Мико стояли за его спиной.

Чешуя засияла, переливаясь красками, и на ней медленно проступила карта окрестностей. Егору почудилось, что он узнает очертания болота, где они только что были. Точно, а вот и речка, и даже часть города видна!

На прямоугольнике одного из домов возле реки, в районе, обозначенном на карте как Мекетская слобода, заискрилась точка.

– О-па! – сказал Егор, приглядываясь. – А я это место знаю.

– Что за место? – уточнила Мико.

– Да это ведь тот магазин... Точно!

– Какой магазин?

– Шо Хима. То есть уже его сестры, потому что он сам погиб. Да я же тебе рассказывал – «Божественные одежды», магазин, в подвале которого я убил водяную нежить, с которой и выпала эта карта.

– Но почему точка только одна? Ты говорил, должен быть набор для цепочки квестов.

Мортан как будто бы не слышал их диалога – когда чешуя прекратила мерцать и стало ясно, что другие светящиеся точки на ней проявляться не спешат, он повернулся к гостям и важно объявил:

– Чувствую я, не все еще трудности позади. Как видите, моего мастерства недостаточно, чтобы узреть все тайные места, где спрятаны доспехи болотного бога, ужасного Торфу. Быть может, получение первого предмета доспехов откроет нам глаза на то, где схоронен следующий.

– Откроет глаза? – переспросила Мико.

Задание «Ингредиенты для проявления карты» выполнено!

Награда: +100 очков опыта.

Ваши отношения с Гильдией алхимиков улучшены: +2 (равнодушие).

Варвар приблизился к 6-му уровню, но Егор на это даже не обратил внимания, потому что алхимик, по-прежнему будто не слушая чернокнижницу, продолжал:

– Желаешь ли ты, могучий варвар, добыть наручи, полученные Торфу от лесной богини Веспы?

– Еще как, алхимик Мортан! – воскликнула Мико, но тот ее проигнорировал.

– Желаю! – сказал Егор.

– Тогда возьми сию карту и, вооружившись моим благословением, отправляйся в путь! – пафосно пропел Мортан.

Вам доступно первое задание уникальной квестовой цепочки «Доспехи Веспы»!

«Таинственные наручи»

Таинственные наручи, часть проклятых доспехов Веспы, спрятаны в подвале одного из городских зданий. Отыщите их!

Ю-ху! Ликуя, Егор все же удивился, подумав: «Странный квест. Ни слова о наградах. Может, что найдешь, то и получишь? Ну то есть наручи?»

Мортан снял чешуйчатую карту с рамы, протянул ее варвару – и карта исчезла из рук алхимика, переключав в слот инвентаря Гора.

– Иди же! – напутствовал он, по-прежнему игнорируя Мико, хотя задание они получили оба.

На улице Егор сказал:

– Я направление помню, идем сразу туда.

– Нет уж, – неожиданно запротестовала девушка. – Давай-ка перерыв сделаем.

– Почему? Хочется ведь побыстрее.

– Может, и хочется, но я устала. У меня тут знаешь сколько сейчас времени? Уже за полночь, а я с семи утра на ногах. Спать пора.

– Как-то неправильно мне идти за этими наручами одному.

– А вот и не иди. Давай завтра встретимся сразу у того магазина и продолжим.

Егору пришло в голову, как с пользой провести ближайшее время, и он согласился. Они условились о времени, после чего Мико, а вернее ее хозяйка, покинула игру, он же направился напрямиком к реке.

Старый рыбак Сантьяго мирно дремал, сидя в плетеном кресле. Рядом в деревянном ведре плескалась рыба и лежало несколько удилищ с простецкими поплавками из гусиного пера.

Одно из них, возможно, позволит Егору привязать «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы», и тогда...

Что тогда будет, додумать он не успел. Позвонил Арам, шеф бригады перевозок:

– Егор, ноги в руки и бегом на Лесную! Жирный заказ, надо два коттеджа перевезти! Это надолго, но и заплачу щедро! Две штуки сразу на руки!

Разум, не поспевавший за событиями, обреченно вздохнул, а спина загодя взвыла – опять таскать по морозу мебель, без перекуров, несколько часов подряд, в темноте, боясь поскользнуться... Потом подоспела мысль: «А чего ради? Ради двух косарей?»

– Алло, ты слышишь? Че молчишь, от радости язык проглотил?

– Ага, – ответил Егор. – Но я не смогу, Арам. Спасибо.

– Э, э, ты чего? – в удивленном голосе шефа бригады перевозчиков прорезался характерный акцент. – Смотри, подведешь, больше не позвоню! Номер твой забуду, удалю ко

всем чертям!

– Я как-нибудь переживу. Будь здоров, Арам!

Глава 12. Ужин для старого рыбака

Отключив телефон, Егор некоторое время боролся с угрызениями совести. «Ракуэн» «Ракуэном», но Арам платил живыми деньгами. Не кристаллами!

Но математика! Если пересчитывать в кристаллах, то часов за шесть работы грузчиком Егор получил бы от Арама всего двадцать. А еще вымотался бы так, что на следующий день даже встать бы не смог. А тут жми на кнопки и выводил деньги. Несравнимо. Да, может, ему повезло с ганкерами и больше таких доходов не будет, но он как минимум зарабатывает в «Ракуэне» не меньше. Оставалась лишь одна проблема: демо-аккаунт не позволял вывести больше сотни баксов в месяц.

С этой мыслью Егор довел варвара до пристани, где дремал Сантьяго. Рядом с ним рыбачил игрок, но и этот, кажется, засыпал. Его поплавок замер на водной глади небольшого затона среди кувшинок. «Ну дела, – подумал Егор. – Если тут клева нет, я этот квест до утра буду делать!»

Деревянный настил пристани скрипел под ногами варвара, из-за чего старый рыбак проснулся, заозирался. Не поднимаясь из кресла, он вытянул бутылку и приложился к ней. Сделав несколько смачных глотков, выдохнул, вытер рот.

– Добрый день, Сантьяго, – сказал Егор.

– Обычный день, – пожал плечами рыбак. – Желаешь обу-

читься искусству рыбной ловли, странник?

«Искусству, – хмыкнув, подумал Егор. – Наливай да пей, тоже мне искусство!» Пока батя был жив, ездили с ним на рыбалку регулярно. В пять лет Егор поймал первого карася, в восемь уже сам вязал крючки и мог полностью собрать снасть. Отец предпочитал пассивную рыбалку: выбрав место, засыпал все прикормом, обосновывался, настраивал удочки, закидывал и ждал. Ну, и выпивал, разумеется, с мужиками. Егору же не сиделось, он обходил весь берег в поисках места поуловистее...

– Желаю, – ответил Егор.

Вместо ответа Сантьяго снова приложился к бутылке, а перед Егором всплыло системное окно:

Сантьяго предлагает вам обучиться ремеслу рыбной ловли.

Стоимость: 10 кристаллов.

Вместо того чтобы заработать те же десять баксов-кристаллов у Арама, Егор собрался их потратить... И на что? На пиксели. Он с раздражением помотал головой, избавляясь от зашоренности мышления, и согласился оплатить урок рыбака.

Персонажа окутало сиянием, как всегда происходило при повышении уровня или характеристики.

Ремесло «Рыбная ловля» успешно изучено!

Рыбная ловля

Мастерство: 1-й уровень.

Требуется: удочка.

Мастерство влияет не только на шанс улова, но и на его качество. В каждом водоеме Ракуэна можно выловить что-то поистине невероятное, но в опасных зонах шанс на редкий улов выше. Чем опаснее зона, тем больший уровень мастерства требуется для того, чтобы успешно выудить рыбу (или что-нибудь еще!).

– Я дал тебе азы, – заявил Сантьяго, весь процесс «обучения» не отрывавшийся от бутылки. – Но всему остальному ты должен научиться сам. Вижу, что у тебя нет собственной снасти. Выловишь десяток солнечных карасиков мне на ужин, и эта прекрасная удочка, которую я самолично вырезал из лещины, твоя.

Старик протянул неказистую удочку, одну из тех, что лежала у его ног, и Егор принял снасть и квест:

Наставник рыбной ловли Сантьяго предлагает вам выполнить задание:

«Ужин для старого рыбака»

В водах Тихой речки водится особый вид карасей – солнеч-

ный. Зажаренные в сметане солнечные караси – любимое блюдо Сантьяго. Выловите 10 солнечных карасей, используя его удочку, чтобы обеспечить старого рыбака ужином.

Награды: +5 очков опыта; персональный предмет «Простая удочка Сантьяго».

Варвар, громыхая доспехами, дошел до края пристани и сделал пробный заброс. Поплавок, поначалу улегшийся на бок, встал солдатиком, стоило грузилу опуститься. Наживки в отдельном виде в игре не существовало – по крайней мере, сейчас Егор рыбачил на голый крючок. В центре экрана появилась десятисекундная полоска каста рыбалки. К его середине поплавок попрыгал, подергался, лег набок и резко ушел под воду. Егор прожал «крестик», геймпад завибрировал... Сорвалась!

Следующий заброс выдался вообще пустым, а вот третий стал успешным.

Вы поймали Солнечного карася (квестовый предмет).
Рыбная ловля +1. Мастерство: 2-й уровень.

Инвентарь пополнился квестовым карасиком, негодным вообще ни на что, кроме как отправиться на жареху Сантьяго. Так и пошло. Случались и пустые забросы, и сорвавшиеся карасики, но спустя минут пять квест был выполнен.

Задание «Ужин для старого рыбака» выполнено!

Награды: +5 очков опыта; персональный предмет «Простая удочка Сантьяго».

Старый рыбак меланхолично забрал рыбу, пожелал успехов и богатого улова. Удочка преобразилась. Раньше ее свойства не показывали ничего, кроме названия и пояснения, что это квестовый предмет, теперь же появилось кое-что интересное:

Простая удочка Сантьяго

Инструмент | Двуручное оружие | Удочка

Персональный предмет, принадлежащий Гору.

Качество: обычный предмет.

Урон: 0–1.

Прочность: 10 / 10.

Есть! Спрятав вожаденную снасть в инвентарь, Егор пропустил в таверну, на бегу удивляясь, что удочка может послужить оружием. Двуручным, но с почти нулевым уроном. Уж лучше кулаками...

Спустя несколько минут он уже доставал «Первозданное кайло» из сундука. Выложил удочку на пол, трижды сплюнул через левое плечо (чертовы суеверия!) и замахнулся, чтобы ударить кайлом, но остановился.

Теперь, с киркой в руке, свойства удочки показывались

иначе. Чуть ниже строчки о прочности красовалась иконка кирки и рядом – пояснение:

Вероятность перенять свойство «Персональный предмет»: 95 %.

Вероятность перенять свойство «Урон: 0–1»: 45 %.

Очевидно, что такое стало возможным благодаря «Восприятию». И шансы велики! Ну, по крайней мере, на привязку к душе. На второе свойство Егору было плевать.

В пару ударов кайлом варвар разнес удочку в хлам, а Егор зажмурился. Фортуна – дама капризная, может и посмеяться, одарив нулевым «уроном», но отказав в такой нужной «персональности»...

Егор приоткрыл глаза и пробежался по логам – ух, пронесло!

Количество свойств разрушенного предмета «Простая удочка Сантьяго»: 2.

Расчет вероятности перенять свойство «Персональный предмет»... положительно.

Расчет вероятности перенять свойство «Урон: 0–1»... отрицательно.

Свойство «Персональный предмет» поглощено.

По ударной части кайла прошла волна сияния, геймпад

дрогнул, свойства первозданки обновились:

Первозданное кайло Хозяйки Медной горы

Инструмент | Двуручное оружие | Кирка

Персональный предмет, принадлежащий Гору.

Качество: первозданный мифический предмет.

Урон: 5–9.

Эта, казалось бы, обычная кирка рудокопа способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются.

Поглощено свойств: 3.

Прочность: 995 / 999.

– Да! – заорал Егор, трясая над собой геймпадом. – Получилось!

Не мешкая он выгрузил всю добычу, поднятую с тел ганкеров, и занялся инвентаризацией. Разбирать было что: одних только шлемов выпало три штуки – один с Ранней Звезды и два с Непобедимого Гладиатора. Но начать усиливать кирку он решил с бронелифчика варварки:

Боевой плетеный мундир

Доспехи | Корпус | Латы

Качество: необычный предмет.

Защита: 14.

+3 к силе.

+1 к ловкости.

Прочность: 36 / 70.

Мундир? Ну-ну... Егор чувствовал к этому предмету какую-то личную неприязнь. К тому же тот был «зеленым», с двумя магическими свойствами, и хотелось посмотреть, сможет ли кирка поглотить оба свойства. С удочкой-то не прокатило!

Но кирка превзошла ожидания:

Вероятность перенять свойство «Защита: 14»: 95 %.

Вероятность перенять свойство «+3 к силе»: 45 %.

Вероятность перенять свойство «+1 к ловкости»: 15 %.

Вчитываясь в цифры шансов, Егор едва сдержал восторженный вопль. Кирка могла перенимать показатель защиты! Это что же получается, с нею ему и доспехи не понадобятся? Кроме того, выяснилось, что каждое следующее свойство поглощается с меньшей вероятностью. «Защита» – свойство обычного предмета, потому и шанс высок?

Мысли проскользнули между ударами, коих пришлось нанести четыре. Последний разнес бронелифчик в пыль, после чего появилось оповещение:

Количество свойств разрушенного предмета «Боевой

плетеный мундир»: 3.

Расчет вероятности перенять свойство «Защита: 14»... положительно.

Расчет вероятности перенять свойство «+3 к силе»... положительно.

Расчет вероятности перенять свойство «+1 к ловкости»... отрицательно.

Свойства «Защита: 14», «+3 к силе» поглощены.

Следующей жертвой стала юбка Ранней Звезды. К ней неприязнь была поменьше, а ударов на разрушение потребовалось целых шесть. Защитное свойство поглотилось, а вот над двумя магическими показателями пролетела розовая птица обломинго. Осознав, что собственными руками только что разнес в пыль примерно сотню баксов, Егор расстроился, ведь скоро маме предстоит операция.

Он ненадолго задумался. Первозданную мифическую кирку надо продавать, но на демо-аккаунте деньги в этом месяце уже не вывести, значит, правильное все вложить в себя, чтобы получить больше. Улыбнувшись, Егор продолжил разрушать добычу, прерываясь лишь на то, чтобы мельком оценить, успешно ли прошло поглощение. Он постепенно раздолбал лишние магические предметы, а потом и все обычные. На «синие», кирасу и поножи, рука не поднялась: с большой вероятностью поглотились бы показатели защиты и первого бонуса, а вот другие бонусы, скорее всего, просто

сгорели бы. По той же причине Егор оставил на себе и все остальное.

Сначала оставил... Потом полез в профиль и вспомнил, что у него скопилось четыре свободных очка характеристик, полученных за повышения уровней. Тогда его осенило.

Он снял с себя «зеленый» шлем Непобедимого Гладиатора и положил на пол. Не сводя глаз с характеристик предмета, добавил одно очко в «Удачу». Есть! Шансы перенять свойства немного повысились – неравномерно. Где-то добавилось десять процентов, где-то пять, где-то вообще один:

Вероятность перенять свойство «Защита: 10»: 96 %.

Вероятность перенять свойство «+5 к выносливости»: 50 %.

Вероятность перенять свойство «+3 к мудрости»: 25 %.

Выругав себя за то, что раньше не сообразил, как правильно уничтожать добычу, Егор тремя кликами повысил «Удачу» до пяти. Потом, почесав затылок, решил, что поглощенные свойства, сколько бы их ни было, – это, считай, навсегда. А вот надетый шмот можно и потерять. Не ганкеры, так какой-нибудь злой босс прикончит или в пропасть провалишься – тогда вообще без шансов вернуть.

Приняв решение, он снова взялся за разрушение. Не избежали этой участи даже меч, кинжал, ожерелье и кольца, снятые с ганкеров. Кроме того, он отозвал непроданные шмотки

Огонбата, выставленные на аукцион, чтобы освободить сумки. К этому моменту ушло две шмотки, что принесло Егору четырнадцать крисов.

Через четверть часа варвар 5-го уровня Гор привычно щеголял в одних труселях, гордо сжимая в руке мифическую кирку:

Первозданное кайло Хозяйки Медной горы

Инструмент | Двуручное оружие | Кирка

Персональный предмет, принадлежащий Гору.

Качество: первозданный мифический предмет.

Урон: 36–48. Защита: 302.

+72 к силе.

+36 к ловкости.

+45 к выносливости.

+12 к интеллекту.

+6 к мудрости.

+7 к духовности.

Эта, казалось бы, обычная кирка рудопроходчика способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются.

Поглощено свойств: 36.

Прочность: 952 / 999.

Жаль, что не все свойства успешно перенялись киркой,

часть очков прочности потерялась впустую, но и так вышло неплохо.

Вспомнив, как успешно варвар стал уклоняться не только от физических, но и от магических атак, Егор вложил четыре свободных очка навыков в «Атлетику».

С учетом бонусов кирки профиль стал выглядеть так:

Гор, человек, варвар 5-го уровня

Основные характеристики

Сила – 94.

Ловкость – 45.

Выносливость – 63.

Интеллект – 13.

Мудрость – 7.

Духовность – 13.

Харизма – 1.

Удача – 5.

Восприятие – 1.

Умения

Атлетика – 16.

Воровство – 1.

Незаметность – 3.

Танец – 9.

Ремесла

Рыбная ловля – 10.

– Теперь повоюем, – ухмыльнулся Егор.

Глава 13. Старый друг

Выключив перегревшуюся «плойку», кулеры которой шумели на всю квартиру, Егор пошел чего-нибудь перекусить и все обдумать, но позвонила мама. Чувствовала она себя относительно нормально, но жаловалась на боли и слабость. Егор вызвался сразу приехать, но она отговорила – приемные часы закончились.

Потом, машинально жуя лапшу быстрого приготовления, он изучал с ноутбука экономику «Ракуэна» и стоимость аккаунтов.

Выяснилось, что помимо аукциона за кристаллы существует внутриигровой магазин, где предметы продаются за реальные деньги. Егору он был недоступен: магазин в интерфейсе появлялся, лишь когда приобретался полноценный аккаунт. Именно там Ранняя Звезда купила свои вещи. Магазин продавал их конкретно на класс игрока с учетом его расы, пола и уровня, причем такая экипировка не выпадала с мобов. Тех, кто одевался в магазине за реал, среди опытных игроков не уважали, считая, что у них руки растут не из того места. Относились к ним, в общем, с подозрением. В любом случае магазин предлагал вещи качеством не выше редкого.

В целом стоимость экипировки, выпавшей с мобов, на аукле была выше, чем у похожих по свойствам предметов в магазине. Магазинные все-таки хоть немного, но уступали

выпавшим в игре.

Также в «Ракуэне» не существовало требований к уровням. Любую шмотку мог надеть любой персонаж – это логично вытекало из принципа, что даже с моба в песочнице мог выпасть предмет S-тиера, то есть наилучший в своем слоте.

Цена на «зелень» варьировалась от уровня к уровню, но самые дешевые, дававшие не более десяти очков бонусами, стоили от десяти долларов. Топовая могла прибавить пятьсот очков характеристик в сумме, и вот такая оценивалась уже сотнями долларов.

«Синька», то есть редкий шмот, отличалась от «зелени» тем, что давала бонус уже к трем-четырем характеристикам и имела более высокие показатели защиты или урона. Очень нечасто «синяя» вещь могла выпасть с крайне редким, необычным свойством: не плюсом к характеристикам, а крутым эффектом вроде временной неуязвимости. Такие стоили уже от тысячи долларов, и чем выше очки бонусов, тем дороже.

У «фиолетовых» вещей, эпических, подобные необычные бонусы встречались чаще. Читая о них, Егор чувствовал, как в нем просыпается азарт коллекционера этих свойств (или атрибутов, как иногда называли их на форумах). Чтобы полностью одеться в эпики, народ годами играл в «Ракуэн» круглосуточно. Цены на эпики были раза в три выше, чем на редкие вещи.

Легендарные и мифические вещи встречались так ред-

ко, что обсуждение сводилось в основном к рекламе «уникальных пособий» по их фарму. Якобы существуют локации и боссы, где шанс выпадения таких вещей выше; есть особая стратегия билда⁶⁵, повышающая это шанс... Одни теорикрафтеры⁶⁶ просчитывали, сколько времени надо на то, чтобы тебе выпала легендарка; другие собирали точки и имена мобов, известных тем, что кто-то там получил легендарку. Вся эта информация продавалась недешево, и Егор просто позакрывал открытые вкладки браузера, поняв, что теряет время.

Главное, что он уяснил: его кирка стоит очень дорого. Может быть, даже тысяч сто. И чтобы ее не просто продать, а вывести деньги, ему нужно приобрести стандартный аккаунт. Подписка на такой стоила девяносто девять долларов в месяц, и оплачивали ее даже игровыми кристаллами, но – снова дискриминация! – не на демо-аккаунте.

Выбитые с ганкеров кристаллы позволяли заплатить комиссию и выставить кирку на аукцион тысяч за шестьдесят, не дожидаясь, когда найдутся деньги на подписку, но было боязно. А что, если кирка продается, а его аккаунт будет все еще демонстрационным? С разработчиков станется лишить его заработанного!

⁶⁵ Сочетание талантов персонажа (*англ., игровой жаргон*).

⁶⁶ Те, кто занимается теорикрафтингом – подбором оптимальной экипировки, расчетом урона и балансировкой персонажа при помощи различных специальных калькуляторов и формул (*англ., игровой жаргон*).

«Придется все-таки читать пользовательское соглашение», – подумал Егор. При регистрации он его, вопреки привычке, не читал. Торопился понять, что за игра, не рассчитывая играть серьезно, а тем более зарабатывать.

Найти то, на что он согласился (для демоакков было свое пользовательское соглашение), оказалось непросто. Телефон зазвонил, когда он изучал пятую страницу, на предыдущих не обнаружилось ничего важного. Звонил Мишка Протопович, старый школьный друг, с которым они не общались уже года полтора.

– Гор! Как ты там, юрист недоделанный, все путем? – полился из трубки голос друга, как обычно сбивчивый и торопливый. – Ты знаешь, что Сашка Лобанов приехал?

– Здорово, Мих! – обрадовался Егор. – Да ты что, Саня приехал? Когда?

– Да вчера! Говорит, до тебя не смог дозвониться. Короче! Сегодня собираемся, будут все наши. Девчонок я тоже позвал. Ты как, с нами?

– Ха, конечно! Когда, где?

– Сегодня в восемь. Раньше не получится, все работают. Ты не обижайся, что я поздно звоню, сами только сейчас все решили. Короче, ждем тебя в... – Мишка назвал время и место, распрощался и положил трубку.

Егор глянул на часы – уже темнело, и времени до встречи со старыми друзьями оставалось не так много. О том, идти или не идти на встречу, Егор даже не думал: четверка друзей

зналась с первого класса.

После школы Миха поехал учиться в Питер, а Сашка – в Москву. В родном городе остались Егор и Хас Газимагомедов. Хас сразу пошел работать, помогать отцу в семейном бизнесе – точить гранитные надгробия. После универа Миха вернулся, устроился менеджером проектов в крупную компанию и на жизнь не жаловался. Но наибольшего успеха добился Сашка – на последних курсах попал в Google, вырос там и после универа получил работу за границей. Здесь у него осталась мать, вот к ней на Новый год Сашка и приехал из своей Европы...

Бреясь, Егор поморщился – на голове буйная копна волос, давно пора постричься. Время позволяло, деньги были... А с другой стороны, ведь есть мама и другие нужды. Егор пригляделся к себе в зеркале и заметил в глазах усталость старика, заезженного жизнью. А ведь ему всего двадцать четыре! Что он видел?

Да ничего. Как начался экономический кризис – ничего, а ведь, чтобы противостоять трудностям, нужно где-то брать силы, и единственный доступный ему способ – положительные эмоции. Впервые за долгое время он страстно желал увидеть школьных друзей!

Да в конце концов, имеет же Егор право и на себя что-то потратить! Он кивнул мыслям, потер лоб, вздернул подбородок. Иметь-то имеет, но... в общем, в дорогой барбершоп точно идти не следует. Вон за углом есть дешевый са-

лон, там стрижка стоит почти копейки, только выйти немного пораньше надо.

Так Егор и сделал. Сидя в кресле, традиционно пофлиртовал с парикмахером Катюхой, девчонкой из этого же дома.

– Давно тебя не было, – заметила она. – Зарос. Тебя как всегда? Или ты отращивал для чего-то особенного?

– Времени все не хватало... – Про отсутствие денег он говорить постыдился. – Как всегда, Кать.

* * *

Подходя к ресторану, где уговорились встретиться, Егор невольно замедлил шаг. Он чуть раньше уже посмотрел в интернете, что это место из разряда тех, куда с полупустым кошельком не ходят, и теперь еще раз убедился в этом. Вычурное название, дорогие припаркованные машины, массивные двери с каким-то мужиком в красном то ли пиджаке с длинными лапами, то ли полупальто. «Ливрея, – всплыло в голове. – Вот черт, парни не могли место попроще найти? Не жрать же собираемся, в конце концов!» Какой-нибудь паб был бы более уместен для встречи такого рода. Не иначе, Мишка решил не ударить в грязь лицом перед другом, приехавшим из Европы.

Как назло, Егор еще и приехал первым и, вспомнив встречу с Женькой, захотел уйти. А вдруг деньги сделали его друзей другими людьми? О чем успешным парням разговари-

вать с ним? Он посмотрел на стоптанные кроссовки и собрался ретироваться, но распорядительница обратилась к нему, растянув губы в фальшивой улыбке:

– Вы резервировали столик?

– Э... Нет, но, может быть, мой друг, у нас встреча здесь в восемь.

– Имя вашего друга?

– Миша... Протопович Михаил.

Глянув на экран компьютера, девушка кивнула:

– Прошу, следуйте за мной.

Она привела его к круглому столу, сервированному на шестерых. Егор растерялся. Сияли безупречно прозрачные дорогие бокалы и фужеры, стоящие на бордовой ткани, о назначении многих столовых приборов он только догадывался. Гомонили гости ресторана в костюмах и вечерних платьях, играла классическая музыка... Егор почувствовал себя не в своей тарелке – казалось, что все замечают его стоптанные кроссовки с дешевыми джинсами и презрительно отворачиваются.

В ожидании друзей он изучил меню. Настроение окончательно испортилось: могло так получиться, что он выйдет отсюда без копейки, еще и должен останется. Не то чтобы он стыдился того, что добился меньше друзей, но...

Положение спас появившийся вторым Сашка. Он так бурно радовался встрече, что Егор оттаял, а потом друг заявил:

– Что за место, Гор? Протопович выбирал? А, ну понятно!

Тут же даже не пообщаться нормально!

Официантку, подошедшую принять заказ, Сашка отослал, сказав, что, к сожалению, планы изменились. Тут же отзвонился Мишке с Хасом, и, посоветовавшись, место встречи перенесли в паб попроще.

Сашка пришел в джинсах и худи. Глядя на друга, Егор выдохнул с облегчением. А дальше все пошло так хорошо, что Егор просто расслабился и поплыл, наслаждаясь дружеской атмосферой. Он давно не выпивал, и после второй кружки пива его слегка повело. Друзья вспоминали школьные годы, старых приятелей и общих знакомых, Сашка рассказывал о жизни в Ирландии, где он работал.

К четверке друзей присоединились Маринка и Ксюша, их одноклассницы. Первая уже побывала замужем, родила и развелась, хотя в школе была влюблена в Сашку. С Ксенией же в десятом классе встречался сам Егор, пока она не переметнулась к Хасу. Сейчас она сидела, не обращая внимания ни на того ни на другого, и поедала Сашку взглядом. Тот, надо признать, за годы после школы возмужал и заматерел...

– Пойдем, Гор, покурим, – предложил он.

Недоумевая, Егор пошел за ним. Накинув куртки, вышли на мороз. Сашка вытащил миниатюрный вейп, затянулся и, выдыхая, сдавленно спросил:

– Слушай, в этой суматохе даже пообщаться с тобой толком не удалось. Как ты?

– Да нормально все. – Егор зябко повел плечами.

– Точно? Вид у тебя немного расстроенный...

– Да как-то навалилось все. Работу вот ищу.

– Дома как? Тетя Тома?

– Да знаешь...

Язык заплетался: Егор прилично захмелел, но потребность излить душу хоть кому-то заставила его разоткровенничаться. Поделился проблемами с работой, рассказал о травме матери. Потом заговорил о «Ракуэне», найденной кирке и своих планах на ее продажу.

Друг сочувственно качал головой, вздыхал, а когда Егор закончил, просто спросил:

– Сколько надо на лечение тети Тома?

– Да там больше миллиона. Точно не рассчитывали. Это без реабилитации...

– Будем считать, что два. Не волнуйся, – оборвал его Сашка. – Завтра заеду за тобой, вместе сгоняем в эту частную клинику, договоримся. Я все оплачу.

– Что? Не, п-погоди... – запротестовал Егор, но Сашка его остановил:

– Гор, это взаймы. Понял? На месяц.

– На месяц? А если не верну?

– Вернешь! – выдыхая пар вейпа, заявил друг. – Ты же мне сам только что все объяснил, как ты в «Раке» зарабатываешь? Сказал же, что кирку продашь, и деньги будут? Ну вот. Просто пока ты нагриндишь там на подписку да продашь первозданку... может, у тети Тома этого времени нет. А я до

сих пор помню, как она нас в детстве чаем с печеньями поила каждую неделю. Сама их пекла. «Звездочки» с повидлом, а?

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.