

ГРИГОРИЙ ШАРГОРОДСКИЙ

**ЧУДАК.  
НЕПРАВИЛЬНЫЙ  
ВОР**

Чудак

Григорий Шаргородский

**Чудак. Неправильный вор**

«Автор»

2015

## **Шаргородский Г. К.**

Чудак. Неправильный вор / Г. К. Шаргородский — «Автор»,  
2015 — (Чудак)

Когда обычная реальность слишком негостеприимна, хочется сбежать в другой мир – мир чудес и приключений. Но что делать, если этот мир для богатых и, чтобы попасть в него, простому парню придется выбрать профессию вора? Ответ один – становиться неправильным вором. Любой разумный человек назовет его чудаком, но для полукровки Зацепа это прозвище стало не насмешкой, а почетным званием.

## Содержание

Пролог	5
Часть первая	7
Глава 1	7
Глава 2	12
Глава 3	21
Глава 4	29
Глава 5	36
Глава 6	45
Конец ознакомительного фрагмента.	46

# Григорий Шаргородский

## Чудак. Неправильный вор

### Пролог

Ветер рванул серебристые волосы сына леса и побежал дальше, поднимая волны ковыля. Благодаря этим порывам степь казалась бескрайним морем, а холмы были похожи на огромные волны.

Здесь ничто не сдерживало буйства воздушной стихии, и не было мощи, сравнимой с нею. Но несмотря на эту мощь, Зарандилу все равно был ближе огонь. Странный выбор для светлого эльфа, и все же он его сделал, хотя никто не знал, как достигнуть подобного слияния противоположных начал. Многие часы, проведенные в перелопачивании легенд и преданий Великого Леса, дали ответ даже на этот безумный вопрос. Молодой меллорн погиб, еще один сын леса стал изгоем, но это дало Зарандилу возможность прикоснуться к Пламени.

Эльф с холодным лицом еще раз попытался охватить взглядом всю степь, а затем повернулся к вершине холма, где суетно работали мастера.

– Еще долго? – едва сдерживая гримасу раздражения, спросил он.

– А ты не зыркай тут на меня, длинноухий, – фыркнул гном, у которого из-под брони торчали только нос картошкой и густая борода, – мы тут не в бирюльки играем.

– Можно подумать, это баллистическая ракета...

Странные для сказочной обстановки слова разрушили очарование момента, и эльф отвернулся от гнома.

Вдали чужеродным наростом в степи меж двух холмов возвышалась цитадель клана Зеленомордых. Внешне казалось, что земляные валы, утыканные лишь деревянными кольями, не слишком хорошая защита, но в этом мире свои законы, и дикарские укрепления не очень-то уступали каменным стенам Авалона.

В данный момент через валы перехлестывала зелено-коричневая волна орков. Гвардия клана Зеленомордых – Железные Кулаки – рвалась к холму, на котором гномы монтировали осадную технику.

– Ну что ж, пора... – тихо сказал эльф полугному из своего отряда.

– Пора, – без особых эмоций кивнул танк. Стукнув кулаком в бронированную грудь, где был изображен тончайший росток, расколовший каменную плиту, он резко насадил на свою бородатую голову закрытый шлем.

Проделав десяток шагов, полугном закрыл брешь в ряду из тридцати таких же танков.

За этой стальной стеной собралось не менее полусотни мечников, среди которых можно было увидеть и людей и полуэльфов. Третья линия обороны из магов и лучников завершала построение, а выше всех на склоне стоял кланлидер – эльф Зарандил.

Волна орков уже покрыла половину расстояния от лагеря до холма, и эльф начал двигаться. Это было похоже на изящный танец. В принципе для кастования заклинания хватило бы обычного жеста, но эльф сделал из этого действия настоящее шоу. Обычным людям не понять, как упоителен каждый шаг и как наполняет радостью каждое движение рукой, совершенное без боли.

Ветер в который раз поднял длинные волосы эльфа, словно ставя точку в сложной вязи рук. В воздухе перед Зарандилом появился огненный шар и, чуть уплотнившись, устремился в сторону орков.

Вслед за заклинанием кланлидера во врага понеслись другие огненные шары, молнии и тонкие спицы сверхпрочного льда.

Зарандил с гордостью увидел, как волна самых свирепых рубак этого мира бессильно отскочила от стены танков его клана, но на этом успех обороняющихся закончился. Железные Кулаки были слишком сильны.

Второй напор проломил оборону, и в дело вступили мечники клана Живых.

За спинами орков начали завывать их шаманы, и порывы ветра стали разбрасывать игроков в разные стороны. Духи воздуха подняли огромные клубы пыли, из которых и прилетело копье. Удар был так силен, что тело эльфа отбросило на пять метров назад и пришпилило к станине полусобранной баллисты.

Из вихрей пыли к повисшему на копье эльфу шагнула огромная фигура орка. Сквозь тактические очки Зарандил видел, что полоска его собственной жизни практически сошла на нет, что неудивительно – оружие орка было очень непростым. Искры пробежали по исписанному кровавыми узорами древку и вонзались в тело эльфа, вызывая короткие судороги и боль. Но Зарандил лишь криво улыбался.

«Разве это боль?»

Фигура орка полностью проявилась в вихрях пыли и дыма. Зеленая морда растянулась в улыбке, обнажая острые клыки.

– На что ты рассчитывал, живчик? С кем собрался тягаться?

Огромная лапа ухватила за древко копья, и тело эльфа пронзил особенно сильный приступ боли, но он сдержал стон и лишь тихо зашептал строки хокку, которые, по преданиям, усиливали заклинания. Но только если стихи шли из самых глубин сердца:

С болью печальной

Растут лепестки огня.

Все станет пеплом.

– Ты что там лопочешь? – недовольно прорычал орк.

В ответ Зарандил лишь улыбнулся, ощущая, как по коже пробегает волна жара.

Ради этого он отказался от природной магии и уничтожил меллорн, и все же оно того стоило. Едва последние очки жизни канули в Лету – тело эльфа полыхнуло, как сверхновая звезда, заодно унося на перерождение не только убившего его орка, но и всех, кто собрался на этом холме.

Сегодня клан Живых не получит ни славы, ни опыта, мало того – они все сделают шаг назад в своем развитии, но все это будет оплачено звонкой монетой.

«Не жалко и сотню раз умереть *здесь*, чтобы спасти одну жизнь *там*. Ради этого я пойду на все что угодно», – подумал эльф, растворяясь в огненном вихре из пламени и тягучей боли.

Огонь заполонил вершину холма, сжигая без разбору и игроков и муляжи осадной артиллерии. В этот же момент с другой стороны по укреплениям орочьего лагеря начали бить настоящие баллисты, посылая в небо огромные огненные кометы с клубящимися черным дымом хвостами.

Осада началась.

## Часть первая

### Вор

#### Глава 1

Погода за окном пригородной электрички портилась, и это было плохо. Впрочем, на данный момент подобный нюанс никак не мог повлиять на мое настроение. Если и были сомнения, они остались в прошлом. С ранних лет мою психику формировали под девизом, высказанным еще Маяковским: «Что такое хорошо и что такое плохо». Теперь же я собирался совершить то, что в худшем случае можно расценивать как кражу, а в лучшем – как мародерство. Хотя что из этого более предосудительно – довольно спорный вопрос. Оставалось надеяться, что о подобном проступке никогда не узнают мои родственники. В первую очередь мама и сестра, ну и, конечно, дядя. Но выбор сделан, и сомнения не могли заставить меня отказаться от главного приза – возможности прикоснуться к сказке.

Косые мазки капель проделывали борозды на запотевшем стекле, но не делали мир за окном четче; наоборот, они добавляли ему загадочности и словно олицетворяли собой ту грань, которую мне предстоит перейти.

На данный момент вагонное окно оставалось лишь символом, и шагнуть мне предстояло не за грань реальности, а просто в промозглый воздух осеннего вечера.

Не знаю, что было тому причиной – воспитание без жесткой отцовской руки или генетическая склонность, но я почему-то оказался не совсем готов к грубым реалиям этого мира. Школа и институт по большому счету не отличались от детского садика. Они позволяли жить в тепличных условиях, выстраивая алгоритм поведения по правилам, почерпнутым скорее из прочитанных книг, чем основанных на жизненном опыте. Если учесть, что книги были по большей части фантастическими, мое столкновение с взрослой реальностью напоминало встречу ручной дрезины с товарняком.

В попытках найти свое место в этом мире за три года мне пришлось сменить три места работы. Причем два последних увольнения случились в один год. Для меня по-прежнему является загадкой, почему мелкое ничтожество, по недоразумению ставшее начальником, может безнаказанно вытирать ноги о подчиненных. Увы, праведное возмущение и искренние слова по этому поводу возымели только одно последствие – первое увольнение в моей жизни. На второй работе было чуть лучше, но и там нашлась своя ложка дегтя.

Ситуация поражала своей абсурдностью: со второй работы я вылетел из-за сексуального влечения, которого не было. Шеф – довольно умный и грамотный специалист, ко всем своим преимуществам имел серьезный недостаток – запредельную ревность. Я даже не успел понять, действительно ли понравился его жене, как тут же оказался «на воздухе».

Единственным положительным нюансом в работе под руководством ревнивого начальника было шапочное знакомство с работниками регионального отделения корпорации «Фудзивара». Руководителя отделения мне удалось увидеть только мельком, но этого было достаточно, чтобы мой План – да, именно так, с большой буквы – обрел еще одну деталь.

Третья работа окончательно поставила точку в моем желании взобраться по удобным ступеням лестницы офисной карьеры. Мне удалось стерпеть не совсем адекватного начальника – по крайней мере, он не был тупицей – даже получилось найти общий язык с коллективом, который насквозь пропитался интригами, но тут и сработал пресловутый догмат Маяковского.

Риелторская компания готовилась мимоходом лишить престарелую пару единственной квартиры. Меня возмутил даже не сам факт мошенничества, а то, с какой небрежностью

и цинизмом все это проводилось. Не скажу, что стал камешком, развалившим преступные жернова, но сделку я сорвал и изрядно подпортил настроение своему начальнику.

В итоге старики передумали продавать квартиру, а меня уволили, снабдив вместо выпускного пособия обещанием переломать ноги.

Не скажу, что являюсь высокоморальным человеком, у каждого действия есть своя цена. Но честно – я рад, что на второй чаше весов не оказалось солидного противовеса, чтобы повлиять на простую человеческую порядочность.

Потеря третьей работы была бы катастрофой, если бы к тому времени у меня не созрел План. И вся нелепость ситуации была в том, что потеряв работу по велению совести, я собирался нарушить закон.

Чтобы не оказаться в гипсе, мне пришлось залечь на дно, но это никоим образом не мешало моему Плану. Так что на пригородную электричку я сел без малейших сомнений. Конечно, имелись опасения насчет возможных угроз моей семье, но дядя Толя занимал должность заместителя начальника нашего РОВД и олицетворял собой образ настоящего шерифа – грозного, но справедливого. Так что ни маме, ни сестре Тамаре ничего не грозило. Срыв сделки по двухкомнатной квартире явно не стоил ссоры с представителем власти, пусть даже местного масштаба. Тем более что самого виновника «торжества» поблизости не будет; и все же дядю стоит предупредить.

Нужное имя в телефоне пришлось искать, так сказать, не совсем твердой рукой.

– Алло, – раздался из динамика уверенный голос «настоящего шерифа».

– Дядь Толя, это я.

– Ты где пропал? – спокойно, но с металлическими нотками в голосе спросил дядька. –

Мать беспокоится.

– Тут такие дела... в общем, я попал в неприятную историю.

– Проблемы с законом? – тут же напрягся мой родственник.

– Нет, скорее наоборот: сорвал своим бывшим работодателям аферу по продаже квартиры двух стариков.

– Помощь нужна? – все так же лаконично спросил дядя, но к моей радости, в его голосе чувствовалось одобрение.

– Нет, со мной все в порядке. Просто позаботьтесь о маме и сестре.

– Не переживай. Не думаю, что твои враги – идиоты, а если все-таки идиоты, им же хуже.

Матери можешь не звонить, я все объясню, – тут же перешел к делу дядька. – Ты заляжешь там, где я думаю?

– Да.

– Добро, скажу Оле, пусть подождет с оформлением документов на дом. Мало ли, все же с риелторами имеем дело.

– Спасибо.

– Деньги нужны?

– Нет, дядь Толь, все в порядке, – поспешил я успокоить родственника, хотя деньги были очень нужны. Неудачные скачки по работам довели мою кубышку до плачевного состояния.

– Добро, до связи.

– До связи, – сказал я уже отключившемуся абоненту.

Что поделаешь, дядька у меня резкий и строгий, но ему никогда не удавалось скрыть под этой маской заботливую душу.

Словно почувствовав улучшение моего настроения, дождь решил повременить, и ветер весело согнал со стекла бисеринки капель, позволяя внимательнее рассмотреть замедляющуюся панораму соснового леса.

Ну, вот и моя остановка.

Подхватив рюкзак с незамысловатыми пожитками, я быстро прошелся по вагону и сошел на мокрый перрон.

Хорошо, что от полустанка до Васильков было не больше десяти минут пешего хода. Но это если по прямой, а вот по основной дороге получается чуть дольше. Лес встретил меня тихой осенней печалью, но благодаря тому, что вокруг все дышало хвойной свежестью, эта печаль не была такой уж безнадежной. И все же зелень иголок в одеянии притихших гигантов уже стала несколько выцветшей.

Не отягощенная зарослями кустов тропинка без проблем привела меня к, так сказать, черному входу в деревню, а ее ответвление вообще позволило дойти до дома нашей дальней родственницы, минуя улицу.

Так как у покойной Светланы Борисовны не было детей, всю свою нерастрченную материнскую любовь она перенесла на нас с Тamarой, поэтому и окрестный лес и деревня были знакомы мне как свои пять пальцев. Но на данный момент мой взгляд приковывали не памятные с детства места и не старенький дом родственницы, а более опрятное строение по соседству.

Внешне соседнее владение напоминало маленькую крепость. Небольшой домик с переделанным под жилье чердаком окружал двухметровый забор из бетонных плит. Это обеспечивало защиту от любопытных взглядов практически со всех сторон, но не с чердака соседнего дома. Из двора-крепости можно было выйти только через массивные ворота или через не менее крепкую калитку, ведущую в лес.

Давшая мне фору непогода вот-вот должна была отменить свою поблажку, так что пришлось ускорить шаг, и через пару минут я уже входил в перекошенную калитку на огороде дачи, доставшейся нашей семье по наследству.

Дом не изменился со времен моего детства, здесь все было так же привычно и по-деревенски некомфортабельно. Раньше меня это не волновало, но до этого момента от «особняка» требовался не долговременный приют, а крыша на одну ночь по случаю выезда на пикник. Именно такой случай и запустил цепь событий, которые влились в мой План.

Все началось год назад. Мы с Тamarой и общими знакомыми решили провести в осиротевшем домике выходные. В разгар веселья, когда первая порция шашлыков была съедена, а вторая уже томила на мангале, возле дома остановился большой фургон и воззвал к нашему вниманию коротким сигналом.

Пришлось идти к калитке, где меня дождался парень в рабочем комбинезоне.

– Это Лесная, двадцать восемь?

– Нет, друг, – качнул я головой, в который раз сетуя за скол на белой эмали номера нашего дома, превративший шестерку в восьмерку. – Тебе нужно к соседу.

– Спасибо, – кивнул парень и собрался уже возвращаться к машине, когда за моей спиной послышался голос Тamarы:

– Марат, кто там?

Парень тут же оживился и растянул улыбку на все тридцать два зуба.

Что тут скажешь, моя младшая сестренка в коротком топе и джинсах в обтяжку выглядела сногшибательно.

– Я ошибся номером, – тут же сказал парень и горестно вздохнул. – Хотя очень жалею, что мне не к вам.

– Так оставайтесь, – мило улыбнулась эта егoза, хотя я точно знал, что парень не в ее вкусе.

– Тома, не морочь человеку голову.

Мое недовольство разделял и пассажир в кабине фургона, что он и выразил звуком автомобильного сигнала.

– А я бы остался, – нервно оглянулся парень, так и не шагнув от калитки.

– Артема! – послышался голос от машины, и то, с каким акцентом это было произнесено, показалось мне очень любопытным.

Выглянув из-за забора, я увидел высунувшегося из кабины японца, и эта личность была мне известна.

Интересно, что здесь делает представитель корпорации «Фудзивара»? От желания прояснить происходящее даже зачесались руки.

Гневный крик начальства возымел действие, и машина отъехала от нашего дома, но сразу же остановилась. Я же, оставив всех гостей, стремительно забрался на чердак. Отодвинутая в сторону черепица дала мне возможность увидеть все, что творится в соседнем дворе.

Шальная догадка оказалась верной на все сто процентов. Четыре грузчика извлекли из недр фургона массивный ящик, в котором не могло быть ничего, кроме капсулы. Примечательно, что водитель остался в кабине, и даже воспалившие мозг воспоминания о моей сестре не заставили его покинуть пост. Грузчики, которые все оказались японцами, вопреки всем правилам безопасности, ехали внутри фургона, что еще раз подтверждало мои догадки насчет ценности груза и его специфики.

В сопровождении колоритного хозяина дома вся компания прошла внутрь, и на этом поток информации иссяк на добрые два часа. Все это время любопытство так и не отпускало меня с чердака, за что я был вознагражден впоследствии.

Часть крыши соседнего особняка была оперативно разобрана. Снятое покрытие заменили какой-то пленкой, но я все же успел заметить, как рабочие смонтировали в мансарде спутниковую антенну довольно примечательной конструкции. Все сходилось – сосед оказался очень богатеньким Буратино и обладателем моей мечты.

Воспоминания захватили меня, и процесс приведения внутренностей дома в жилое состояние я производил автоматически. В голове мелькали выуженные из сети восторженные отзывы о новой игре, что накручивало меня еще больше.

Прорывающаяся в интернет и СМИ информация уже больше двух лет будоражила сознание всех геймеров мира. Не обошла эта мания и меня, но реалии жизни приглушали душевное томление, выстраивая стену недостижимости. И вот на том памятном пикнике стена хоть и не пала окончательно, но дала изрядную трещину.

Эта трещина стала проломом две недели назад, когда я случайно увидел в новостях репортаж о ДТП со смертельным исходом и узнал в пострадавшем своего соседа. Ошибки быть не могло – он имел слишком примечательную внешность.

В тот момент работа и личная жизнь отогнали воспаленные мысли о сказочном мире на второй план. Все, на что меня хватило, так это на звонок дяде с просьбой уточнить личность погибшего. Поводом стал выдуманный интерес одной моей знакомой, якобы узнавшей в пострадавшем своего родственника. Мне очень не нравится врать, особенно близким людям, но соблазн был слишком велик. Дядя сумел все разузнать и сообщил мне, что по паспорту погибший значился как Никодимов Юрий Сергеевич – разведенный, без детей. Станным оказалось то, что погибший был прописан за много километров от нашего города.

На тот момент эта информация была бесполезной, но после происшествия с квартирой стариков все сдерживающие меня оковы исчезли. Надежды устроиться в большом мире таяли как весенний снег, так что можно было позволить себе небольшую авантюру.

С холодком в груди я забрался на чердак и вновь создал лючок для осмотра соседского двора. Мои действия тут же были замечены охранником в лице крупного пса породы московская сторожевая. На практически полностью белой шкуре пса имелась пара серых пятен, а белую же голову украшало черное ухо, навевая на определенные ассоциации. В общем, соседский двор был под надежным присмотром, но состояние собаки подтверждало все мои предположения. Здоровенный пес, вместо того чтобы еще раз обляять меня, вдруг завыл, и от этого воя у меня по спине пробежали мурашки.

За что же тебе, бедняга, такие мучения?

Все верно – в ДТП погиб мой сосед, остается только удивляться, что пес до сих пор не издох от голода.

Сумерки уже укутывали деревню, кое-где в окнах зажглись огоньки, но ждать до утра было бы жестоко. А вот чем кормить беднягу? У меня с собой только консервы. Где-то на краю сознания теплилась информация, что в таком случае лучше всего подойдет парное мясо.

Быстро собравшись, я прошел половину улицы и постучался в калитку хоть и не богатого, но аккуратного домика. Тут же сработала живая сигнализация в виде мелкой и до звона в ушах голосистой собачонки.

– Кто там колобродит на ночь глядя? – раздался недовольный голос Митяя.

– Митя, возьми ружье, – тут же прорезался голосок его супруги.

В деревне не принято ходить в гости после заката, так что реакция вполне предсказуемая. Про ружье Лида, конечно, приврала, и все же лучше обозначить свое присутствие:

– Митяй, это я, Зацеп!

– А, Марат, привет, чего бродишь по ночам? – приободрился товарищ моих детских игр.

– Есть дело; ты кроликов еще разводишь?

– Ну да, а тебе зачем?

– Да вот мясца захотелось.

Еще минут десять пришлось изворачиваться с объяснениями и уговаривать Митяя взять деньги за умерщвленного во внеурочное время кроля. Благо помогла Лида, забравшая в дом и деньги, и слишком любопытного мужа.

Вернувшись к себе, я разрубил купленную тушку на части и, отобрав небольшой кусок без шкуры, полез на приставленную к ограде лестницу.

Пес уже ждал меня с той стороны бетонной плиты и недовольно рычал.

– Привет, – поздоровался я и без особых вступлений бросил изголодавшемуся зверю, так сказать, диетическую пайку.

А собачка-то не простая... и возможно, у меня с ней будет больше проблем, чем предполагалось. Пес продолжал сверлить меня взглядом, даже не думая нагибаться к мясу, хотя все его желания выдавала обильная слюна.

Ладно, не будем смущать парня, пусть поест без свидетелей.

Через десять минут повторный поход на лестницу показал, что подношение принято, но при этом мягче ко мне относиться не стали.

Ничего, не мытьем так катаньем. В деле приобщении к чужому имуществу спешка может только навредить.

– Так, друг, нам с тобой предстоит долгое общение, и нужно как-то к тебе обращаться. Понятия не имею, как тебя зовут, но твое ухо не оставляет вариантов. Будешь Бимом.

Завершив обращенный к собаке монолог, я несколько раз назвал пса новым именем. В ответ получил ироничный взгляд, из которого было ясно, что кусок крольчатины абсолютно ничего не поменял в наших отношениях. Максимум, на что можно было рассчитывать, так это на то, что при попытке пересечь периметр меня не загрызут насмерть, а просто сильно покусают.

## Глава 2

Прошло несколько дней, за время которых стало понятно, что никто не спешит заявлять свои права и на дом, и на скрывавшуюся в нем драгоценность. Мало того, заглянув в почтовый ящик, мне удалось узнать, что квитанции на оплату коммунальных услуг приходят на имя, которое и близко не было похоже на то, что мне сообщил мой дядя. Здесь чувствовалась какая-то тайна. По крайней мере, было понятно, что погибший владелец капсулы от кого-то прятался. Это навевало определенные тревожные мысли, но меня уже понесло. По последним данным, капсула и сопутствующая техника стоили больше семидесяти тысяч долларов, так что вряд ли у меня появится другой шанс попасть в новый мир.

С собакой наметился небольшой прогресс. Проведенная пару дней назад попытка перелезть через забор была встречена хоть и вялой, но агрессией, поэтому срочно требовалась дополнительная информация.

Интернет говорил, что московская сторожевая является надежной защитой охраняемой территории. И все же при общении в семье она не выбирает себе определенного хозяина.

Что же, мне просто следует приучить Бима к мысли, что у него появился новый член семьи, как минимум на основании того, что я не дал ему подохнуть от голода.

Первые дни Бим питался крольчатинной, чем извел изрядную часть моего аварийного бюджета, поэтому теперь пес сидел на диете в виде каши с тушенкой, которую мы честно делили пополам.

И вот момент истины. Подворье оставалось бесхозным почти три недели, и никто так и не предъявил на него свои претензии. На примере тетиного участка можно с уверенностью сказать, что пока оплачиваются забрасываемые в почтовый ящик квитанции, никому нет никакого дела до пустующего дома. Что же касается вмешательства со стороны местного представителя власти, то участковый и сам просто мечтал, чтобы его поменьше беспокоили.

Квитанции из почтового ящика были мною изъяты, и то, что в них значилось, заставляло поторопиться.

Перелезть забор на глазах здорового зверя было откровенно страшно, но что делать – не убивать же пса только потому, что мне хотелось заполучить чужую собственность?

Мою вылазку Бим встретил глухим рычанием, впрочем, без особой ярости. Похоже, он уже что-то для себя решил, но, как и я, пытался это как-то утрясти со своими моральными принципами.

К дому мы шли рядышком, и практически на каждый мой шаг Бим реагировал рыком. У самого крыльца короткие рыки перешли в постоянный рокот.

– Не, Бим, ты свинья, а не собака, – искренне возмутился я, – как жрать мясо, так пожалуйста, а остальное – извини-подвинься...

Ладно, хватит пряников, пора переходить к кнуту. Развернувшись, я быстро прошел обратно и перелез к себе во двор. В этот день пес остался без ужина и без завтрака на следующий день. К обеду ему был предложен кусок крольчатины, но уже из рук. Это оказалось последней каплей. С трагической мордой Бим взял у меня мясо, и дальнейшие передвижения по двору остались без его комментариев.

Так, теперь займемся проникновением внутрь. А вот с этим наметилась проблема. В принципе дом я знал достаточно хорошо, потому что когда-то на школьных каникулах помогал еще старому хозяину в строительных работах, но новый обитатель серьезно улучшил безопасность своего проживания – на окнах решетки, все двери бронированы. Даже черный ход с кухни вместо хилой деревянной дверцы обзавелся массивным металлическим аналогом.

Впрочем, эти нюансы меня не особо огорчали, потому что интуиция подсказывала: проникновение в дом – это еще не все. Капсула наверняка находилась в подвале, который ста-

рый хозяин оборудовал под самый настоящий бункер. Была у этого товарища такая фишка. Не удивлюсь, если именно этот нюанс стал решающим фактором в покупке дома новым владельцем.

А вот насчет подвала имелись определенные наметки. Мне доводилось наблюдать за всем процессом его постройки, вплоть до посильной помощи. Сначала экскаватором был вырыт котлован у дома, в нем из бетонных плит сложили коробку бункера. Затем все это засыпали землей. И все же, при всей надежности конструкции, в ней был изъян. При укладке крановщик отколол верхний угол у боковой плиты. Впоследствии мне лично пришлось закладывать эту дырку кирпичом.

Вооружившись лопатой, я за полчаса выкопал яму глубиной в полтора метра, промахнувшись буквально на пару десятков сантиметров. Три удара молотком открыли мне путь в пещеру с сокровищами, которые Аладдину и не снились.

Ну, здравствуй, мечта.

Стараясь не ободраться об острые углы плиты, я скользнул в пролом и рухнул на пол. Хорошо хоть высота была небольшой.

Датчики движения оперативно среагировали на мое появление и под потолком зажглись круглые плафоны.

А неплохо здесь устроился геймер-партизан. Детали интерьера мое сознание отметило лишь мельком, в то время как взгляд жадно впился в конструкцию посреди бункера.

Реальность оказалась немного не такой, как ожидалось. На картинках в сети капсулы виртуального погружения имели самый разный вид. По большей части они представляли собой своеобразные саркофаги различных модификаций. Передо мной же предстало нечто совсем иное. Это было массивное кресло с гипертрофированным подголовником. Кресло надежно покоилось на широком постаменте, от которого шла изогнутая шарнирная штанга с экраном. Вся конструкция до предела нафарширована электроникой, перемигивающейся редкими огоньками.

Мои пальцы сами собой потянулись к экрану и нажали на мигающую посреди экрана кнопку «Пуск».

Зажужжали сервоприводы, и массивный подголовник кресла развернулся несколькими лепестками.

Дальше все прошло на голых инстинктах. Я сам не соображал, что делаю. Мечта, два года будоражившая мое сознание, оказалась буквально на расстоянии вытянутой руки, и если инстинкт самосохранения что-то пискнул, то это пролетело мимо сознания.

На экране высветился ряд схематических изображений, на которых маленький человечек поэтапно раздевается до пояса и садится в кресло. Затем крупным планом были показаны пальцы, нажимавшие кнопку на кистевой части подлокотника – стандартная инструкция, понятная даже самым недалеким пользователям.

Сняв куртку, свитер и майку, я мельком отметил, что ворвавшийся со мной в лаз осенний воздух сделал температуру в подвале не совсем комфортной, но это были такие мелочи...

Очень мягкий материал сиденья принял меня и тут же начал подстраиваться под параметры тела. Голова коснулась подголовника, а пальцы торопливо нажали на кнопку. Развернутые лепестки подголовника тут же начали сжиматься, и только после этого проснулся мой здравый смысл. К счастью, с приступом паники удалось справиться без особых проблем. Дернувшиеся к голове руки вернулись на подлокотники, и я стал ждать конца производимых креслом действий.

Несмотря на мои опасения, часть лица и глаза остались открытыми, хотя голова оказалась зафиксированной намертво. В образовавшемся полушлеме что-то тихо загудело, а по креслу подо мной пробежала легкая дрожь. Внезапно по моему голому торсу скользнула волна тепла,

и после этого прохлада бункера отступила. Скорее всего, сработало какое-то поле, поддерживающее вокруг тела приемлемую температуру.

Мир мигнул и исчез. Отказ до сих пор безукоризненно работавшего зрения вызвал более массивную атаку паники, но с ней легко справилось разочарование.

В навалившемся на меня мраке вспыхнули горящие красным буквы:

«Нейропрофиль не соответствует установленному стандарту. В доступе отказано».

Зацеп, ты реально лось! Сколько усилий – и все насмарку! Великий План казался мне настолько гениальным именно потому, что я не хотел замечать провальных деталей. Ведь можно же было подумать о доступе! Даже самый ленивый геймер, который никогда не ставит пароль на свой компьютер, вынужден вводить код допуска при входе в игру. Мало того, настройку на этот самый нейропрофиль наверняка должен проводить специалист корпорации.

Было так обидно и стыдно, что хотелось плакать, словно ребенку. Ничего удивительного, именно как ребенок я себя и повел, заменив реальные сложности выдуманными.

Невыносимо захотелось оказаться подальше от места своего позора. Так и не утратившие чувствительности пальцы коснулись кнопки, но нажать ее не успели.

Укоризненно горевшая надпись вдруг дополнилась маленькой строчкой внизу:

«Для перенастройки нейроинтерфейса введите настроечный код».

Код?

Вспыхнувшую надежду я тут же отогнал, но осадочек-то остался...

Код – это не пароль, и если в нем много цифр, то не каждый человек сможет его запомнить. Пальцы судорожно нажали кнопку. Едва дождавшись полного раскрытия лепестков шлема, я вскочил и заметался по подвалу. Небольшой сейф в стене покойный сосед маскировать не стал, так что нашелся он моментально.

Здравый смысл держался за мое сознание как ленточка, случайно прицепившаяся к мчавшемуся под всеми парами поезду. Как был раздетым до пояса, я буквально ввинтился в лаз и выбрался под морозящий дождик. Молоток не внушал доверия – здесь нужен инструмент посерьезней.

Бим сидел у лаза и недоуменно следил за тем, как его новый хозяин сначала едва ли не с ходу преодолевает двухметровый забор, а затем сваливается обратно с тяжелым ломом в руках.

Честно говоря, момент, когда я судорожно выковыривал довольно хлипкий сейф из стены и курочил его ломом, выпал из моей памяти. Это больше напоминало временное помешательство. Относительное спокойствие пришло, только когда толстый томик с логотипом корпорации «Фудзивара» был выужен мной из вороха других бумаг. Документы на кресло-капсулу оказались испачканы кровью. Лишь через пару секунд пришло понимание того, что эта кровь – моя. Акт вандализма не прошел без последствий не только для сейфа, но и для моих рук. К счастью, все обошлось небольшими царапинами.

Наконец-то меня посетило хоть какое-то просветление, но терпения это не добавило.

Облегченный вздох отметил момент, когда на тридцатой странице взгляд зацепился за строчку «код перенастройки нейроинтерфейса».

Пальцы так дрожали, что код пришлось набирать дважды.

Наконец-то сенсорная панель подмигнула мне зеленым знаком принятия кода, и я вновь завалился в кресло, причем сделал это как был – перепачканный землей и кровью.

Зрение пропало, но теперь уже без приступа паники. Больше пугало возвращение обличающей надписи. К счастью, этого не случилось.

«Включен режим перенастройки интерфейса под новый нейропрофиль. Пожалуйста, сохраняйте спокойствие. 59... 58... 57...»

Эта минута показалась вечностью, но и она прошла. Передо мной поплыли цветные круги, и вдруг я, плюс к потере реального зрения, перестал чувствовать свое тело. Но перед

этим ощутил, что кресло изменяет форму, становясь больше похожим на кровать, хоть и не стало полностью горизонтальным.

Спокойно. Так и должно быть... наверное.

Внезапно чувства вернулись, давая ощущение невесомости. Я оказался в странной комнате, стилизованной под Средневековье – каменные стены, два похожих на бойницы окна и массивная, оббитая металлом дверь из толстых досок.

Справа от входа стояла широкая кровать, больше похожая на покрытые шкурами нары, а слева находился массивный секретер со стоявшим перед ним трехногим табуретом. Все казалось до нереальности реальным, как бы странно это ни звучало. Полному слиянию с виртуальным миром мне мешало лишь состояние невесомости. Так, наверное, себя чувствует призрак.

Спокойно, ты еще не в игре...

Интерьер, конечно, очень красочный, но больше всего меня заинтересовала фигура у стены между окнами. Это был человек в очень колоритных латах, с золотисто-синими узорами. Причем я даже не испугался, потому что фигура изначально не казалась живой и воспринималась как манекен.

Словно дав мне время адаптироваться, сработала система, на этот раз в виде голоса из ниоткуда.

– Мир приветствует тебя, странствующий дух, – прошептал нежный женский голосок. – Увы, это тело не подходит для тебя. Желаешь ли ты выбрать новое тело?

Интересное дело. Это тоже как-то не описывалось в статьях о Сэкай – никаких надписей. Даже стандартных для современных игр иконок и бара с индикаторами здоровья, маны и выносливости тоже нигде не было видно. Моему взгляду не мешало ничего инородного.

А как же тогда играть? Ладно, разберемся. Главное, что мне удалось попасть внутрь.

– Да, желаю.

– Неподходящее тебе тело будет уничтожено...

Э, не понял, а как же шмот и все остальное!

– ...все вещи и монеты будут перемещены в сундук. Даешь ли ты свое согласие?

Ну, хоть так. Сундук – это, скорее всего, секретер.

Что же, будем прощаться с аватарой моего предшественника. Там, куда он попал, она ему уже не понадобится; впрочем, как и все его вещи. Нравственная дилемма присвоения чужого имущества все еще была актуальной, но этим можно заняться позже и разрешить все без ущерба для собственной кармы.

– Даю согласие.

Стоящая меж окон фигура вздрогнула и растаяла как привидение, а на ее месте возник человек в одежде, похожей на греческий хитон, и в таких же греческих сандалиях.

– Люди, – продолжил тихий монолог голосок, – сильные и умелые воины, жаждущие знаний маги, каждый из них имеет бесконечные возможности для самосовершенствования...

Так, это мне уже известно из серфинга по сети. Судя по витиеватому стилю, лекция будет долгой и малоинформативной.

– Дальше, – без особой надежды сказал я в пустоту, но как ни странно, голосок осекся, и фигура человека поплыла, сменившись приземистой фигурой гнома. На нем был похожий хитон, но только не до колен, а до самого пола. Видимо, ноги гнома не обладали особой эстетичностью.

– Гномы, – завел свою шарманку голосок, – умелые мастера и отважные вои...

– Дальше.

Выбор я уже сделал, так что перебивал докладчицу, пока не дождался появления фигуры эльфа.

– Я выбираю эльфа.

– Выбор сделан, – теперь уже с торжественностью и громко возвестил голос.

Меня изрядно потрянуло, и я наконец-то ощутил свое тело. Конечно, какая-то скованность и неправильность чувствовались, но это уже было ощущение своего тела без каких-либо сомнений. А вот по самочувствию все было более чем хорошо. Такое бывает, только когда утром выходишь из душа – свежий и полный сил. Интересно, что чувствуют старики, оказавшиеся в виртуальном теле? Пока для меня подобные контрасты, к счастью, были недоступны. Впрочем, кое-что ощутить все же удалось. Полученные при вскрытии хранилища царапины и сбитые костяшки более не досаждали неприятными ощущениями.

Там, где раньше находилась фигура усредненного эльфа, появилось ростовое зеркало, в котором отразилась теперь уже моя фигура; если, конечно, считать, что ушастый эльф – это я.

Ну что... чуть изящнее, чем положено настоящему мужику, но если верить комментариям в сети, развитие в воина подправит дело с фигурой.

– Назови свое новое имя.

И на этот вопрос у меня давно был готов ответ:

– Зарандил.

– Увы, странник с таким именем уже ходит по дорогам мира.

Печально, но предсказуемо. Удивляло то, что невидимая собеседница не предложила варианты; ладно, будем справляться самостоятельно.

– Заурул.

– Это имя подходит тебе, благородный эльф.

Странно: над отражением ничего не появилось, но бесплотный голос разъяснил и это:

– Если на путях мира тебе встретится незнакомец, присмотришься к пространству над его головой, и тайное станет явным.

Всмотревшись в точку, где обычно располагаются ники, я увидел, как над головой отражения проявляется «Заурул», а под ним маленькая циферка «0».

Как только мое внимание к нику ослабло, он тут же исчез. Похоже, разработчики решили поднять достоверность виртуала еще на одну ступеньку – убрав из поля зрения все, что может напомнить: это всего лишь игра.

Ну и как теперь лезть в драку с таким восприятием оперативной информации?

Ладно, разберемся.

Повторно всмотревшись в свое отражение, я понял, что стандартный по телосложению эльф имеет мое лицо. Причем сразу это было незаметно – система все же подогнала под расовый стандарт не только уши, но и мой слишком уж славянский нос. И вообще теперь с трудом, но все же узнаваемое лицо приобрело более аристократичные черты. Волосы стали серебристыми и значительно длиннее. А глаза из серых превратились в зеленые.

Очень даже неплохо; интересно, а получится сделать еще круче?

Бестелесный голос, словно прочитав мои мысли, тут же в двух предложениях расставил все по своим местам:

– Странник, у тебя есть еще три часа, чтобы изменить свой выбор, но сделай это до выхода в мир, иначе все останется по-прежнему. На все свои вопросы ты найдешь ответ, прикоснувшись к камню на браслете и раскрыв ладонь.

Выждав еще пару минут, не захочет ли невидимая прелестница что-то добавить, я поднял руки и увидел на левом запястье неширокий браслет, судя по всему – из меди. Простенький ободок украшал небольшой камень, причем не с внешней стороны, а с внутренней.

Так, посмотрим, что за чудеса нам предлагает игра...

Прикосновение к камню привело к появлению у запястья призрачного свитка, который раскрылся вдоль вытянутых пальцев. Получился эдакий средневекового вида планшет-наладонник с диагональю активного экрана где-то в восемь дюймов.

Ну вот, наконец-то привычный интерфейс. Так, что тут у нас есть?

Свиток-наладонник не имел функции раскрытия нескольких окон. В основном меню имелись три пункта: «Личное», «Связь» и «Информация». Вход в «Личное» открывал доступ к статям, а вот ссылка к номерному счету в банке «Фудзивара» была неактивной. Оставалось надеяться, что в секретере-сундуке меня ждет настоящее богатство. К возможности прикарманить чужие деньги я уже относился спокойно, оправдывая это тем, что бывшему хозяину они не понадобятся. В отличие от меня.

Стоять на ногах было неудобно, поэтому я присел на кровать. Никогда не любил маленькие планшеты, поэтому сразу залез в папку «Информация» и начал искать другой способ интернет-серфинга. Небольшое блуждание по ссылкам и подпунктам дало интересные сведения. Оказывается, кресло можно было использовать в качестве рабочего места. При необходимости возвращалось управление почти всем телом, кроме глаз, да и то вмешательство в работу глазных нервов можно было регулировать.

Не помешало бы выйти из виртуала и решить реальные проблемы, но тяга к впечатлениям была выше моих сил. Хотелось немедленно оказаться в сказке, да и содержимое секретера манило меня не меньше. После сжатия кулака свиток-наладонник свернулся и пропал.

Пересев на табурет, я с замиранием сердца положил на столешницу ладонь, совместив ее с контуром на поверхности.

Вот засада!

Вместе того чтобы открыть мне содержимое хранилища, на стенке секретера отобразилась таблица рун. Ничего хорошего это не сулило. Изображение было стилизовано под каменные таблички древности, поделенные на девять клеток-кнопок. На каждой кнопке изображена таинственная руна. Причем стилистика рун подсказывала, что они даже не из одного языка, а некоторые вообще являются рисунками.

Так, без паники; вернемся к заветному свитку.

Да уж – печальная птица обломинго. Из соответствующего раздела игровой энциклопедии удалось узнать, что это стандартный замок тайника, которых в игре вагон и маленькая тележка. Бывают скрытые тайники и явные, как этот секретер, а также сундуки в различных локациях.

И что теперь делать? Если начинать с нуля, то самостоятельность и собственное кресло я получу нескоро. Очень нескоро. А в моем положении это практически приравнивается к «никогда».

Попробуем найти способ, как открыть этот сундучок.

Двадцать минут серфинга показали, что задача передо мной стоит хоть и не безнадежная, но далеко не простая. Секретер был закрыт на замок шестого уровня – это значило, что все девять кнопок были активными, и из них мне нужно выбрать три. Даже не буду высчитывать вероятность успеха. Оставалось только сожалеть, что уровень замка так высок. Чтобы понять масштаб проблемы, стоит уточнить, что у замков первого уровня из девяти кнопок активными были только четыре – три обязательные плюс одна как обозначение уровня. Так что игроку нужно было избегать только одной невезучей кнопки, а у меня таких невезучих было шесть. Если учесть что после трех неудачных попыток содержимое секретера исчезнет, картинка вырисовывалась безрадостная.

Так, теперь поищем, кто в игре может вскрывать такие замки.

Ага. Взломщики – кто бы сомневался. Профессия взломщика шла по ветке разбойника и открывалась после изучения профессии вора.

Это что, таким образом судьба делает намек на мои действия в реале?

Еще один печальный факт гласил, что ворами могли стать только не самые почитаемые обитатели игрового мира. Как ни странно, это были не только зеленокожие или пупырчатые нелюди, коих в Сэкаи насчитывалось две расы, но и полукровки.

Не самая шикарная перспектива, но за все нужно платить.

С одной стороны, хотелось поиграть за эльфа. Не думаю, что в Сэкаи разработчики отошли от стандартов, и мне не терпелось воочию увидеть эльфийские леса в самых сокровенных локациях. С другой стороны, все было затеяно совсем не для того, чтобы любоваться красотами. Главной задачей являлась попытка заработать себе на жизнь. Сделать это в роли красивого, но нищего эльфа даже под прекрасные песнопения будет очень сложно.

Конечно, следовало внимательно все обдумать, но зная собственную склонность к сомнениям, я предпочел поступить как самурай и сделал шаг вперед.

– Я желаю сменить тело!

Меня тут же вытряхнуло из тушки эльфа, и на месте зеркала опять возник манекен в распашонке. Эльф начал оплывать, и его заменил человек.

– Люди, – по новой начал презентацию голосок, – сильные и умелые воины, жаждущие знаний маги, каждый...

– Желаю стать полукровкой эльфа и человеческой женщины.

Из игровой энциклопедии удалось узнать, что в случае, когда отец является человеком, полукровке отходит больше силы, а если наоборот, то он получает больше ловкости, которая вору нужнее, чем сила.

Фигура человека оплыла, становясь чуть ниже и тоньше.

– Запретный плод страсти эльфа и женщины получил с рождением вечный позор. Ему нет места ни в людских городах, ни под сенью Великого Леса. Печален удел безродного. Скитания тысячами путей, из которых ни один не ведет к дому....

Кошмар, сейчас заплачу...

– Я согласен.

Вновь изрядная встряска, после которой навалилось ощущение нового тела.

М-да, перефразируя советский мультфильм: «... в теле приятная гибкость пропала».

Если сравнивать с эльфом, тело потяжелело и стало менее ловким, но при этом чувствовалась бóльшая мощь.

Резкие метаморфозы немного обесцветили реалистичность восприятия, но отторжения виртуальной среды не произошло.

Ладно, привыкнем.

– Назови свое имя, странник, – отвлекла меня от раздумий невидимая незнакомка.

Хм, а почему бы и нет? Для благородного эльфа мое собственное прозвище было бы оскорблением, а полукровке, тем более будущему вору, в самый раз.

– Зацеп.

– Это имя подходит тебе, бедный изгнанник.

Вот так вот, да? Сразу с сочувствием в голосе. Хорошо хоть не с презрением.

Как и в первый раз после обретения имени, моя бестелесная незнакомка утратила инициативу и замолчала.

На месте исчезнувшего манекена вновь образовалось зеркало, предоставившее мне возможность рассмотреть нового аватара.

Что ж, теперь сходство было бóльшим. Даже вернулся природный цвет глаз, правда, уйдя в более голубой оттенок. Мои русые волосы обрели серебристый блеск, а черты лица хоть и не вернулись в натуральный вид, но стали немного грубее.

Так тоже неплохо.

В момент перехода из призрачного состояния в тело персонажа я почувствовал словно изменение гравитации. Как будто нахожусь в рванувшем вверх лифте. Новое тело, как и прежде, ни в малейшей степени не ощущалось чужим. Проведя пальцами по коже рук, я ощутил то же, что чувствовал в реальности. Ощупывание непривычно удлиненных ушей некоторое время давало ощущение какого-то грима, но затем ответная чувствительность заставила мозг принять и эту странность.

После знакомства с аватаром я перешел к тактильному изучению виртуальности. Поверхность стен комнаты и мебели не привнесла ничего нового в мое мировосприятие. Только усилием воли удалось заставить себя поверить, что нахожусь в искусственной реальности, а не участвую в инсценировке средневековой жизни. Подушечки пальцев передавали все неровности и заусеницы грубо обработанного дерева и прохладную гладкость лакированной мебели.

Любопытство быстро смазывало новизну и толкало на дальнейшие действия.

Все, мое терпение окончательно иссякло.

Отодвинув остальные вопросы на задворки сознания, я решительно открыл дверь из комнаты.

Вопреки моим ожиданиям, за дверью оказался коридор, который выходил не в обеденный зал какой-нибудь таверны, а сразу на улицу.

Выйдя под вечернее солнце, я осмотрелся и увидел, что нахожусь на крыльце длинного здания, явно являющегося пансионом.

М-да, что-то бедненько, но это касательно архитектуры, а не красок нового мира. Открывшаяся панорама представляла собой эдакую сельскую пастораль. Виртуальность одновременно и разочаровывала и оправдывала мои надежды. Почему-то человеческий мозг верит только в грубую реальность. Если в созданном с помощью графической программы фильме показаны грязь и мусор в мельчайших деталях, то это воспринимается как самая что ни на есть живая картинка. И наоборот – натурные съемки альпийского луга под весенним солнцем, без посторонних предметов, кажутся едва ли не компьютерной графикой.

Вот и здесь, казалось, что я попал в голливудский блокбастер по мотивам творения Толкина. При этом все воспринималось более чем реально. Качнувший ветки сирени ветерок освежил мое лицо и принес терпкий запах цветов. Ступившие на мелкую гальку сандалии тихо скрипнули, а охватывающие ногу ремни передали на кожу ощущение легкого давления.

Конечно, между реальностью и тем, что я сейчас ощущал, была разница, но она чувствовалась, только когда начинал прислушиваться к тонкостям собственных ощущений. Это как легкий зуд или новая одежда. Если акцентировать на этом внимание, то зуд начинает нарастать, а скованность в движениях вызывает раздражение, но если внимание отвлечено чем-то другим, неудобство отходит на второй план, а затем и вовсе исчезает.

Расстегнув ремни, я снял сандалии и шагнул в траву на обочине тропинки. Подошвы босых ног ощутили прохладу и стебельки травы. По коже пробежала приятная щекотка. Наверняка подобное действие в реале будет иметь большую гамму ощущений, но при этом в игре все было не менее приятно. Можно даже сказать, что в исчезнувшей части ощущений находились именно неприятные нюансы, как то: острые края травинок или покалывание от сломанных сухих стебельков.

Меня еще раз потрянуло – реальность, будто новая одежда, в последний раз напомнила о своей новизне и села как влитая.

Прикосновение очередного порыва ветерка остужало разогретую солнцем кожу не закрытых хитоном рук и вызвало волну удовольствия.

– Да! – не в силах сдерживать восторга, крикнул я.

Этот всплеск эмоций заставил отскочить идущего по тропинке человека в таком же, как и у меня, хитоне.

– Придурок! – выверился незнакомец. – Пускают в игру всяких психов...

Возможно, не будь игрок таким же нулевиком, я мог бы огрести неприятностей, но он прошипел сквозь зубы что-то совсем уж ругательное и пошел дальше.

Ладно, все это хорошо, но новизна мира успела чуть приестся, и захотелось новых впечатлений.

Перед глазами по-прежнему простиралась панорама поросшего редкими кустами луга и виднеющейся вдалеке опушки леса.

И это все?

Взгляд направо показал одноэтажные строения небольшой деревни. Слева расположились такие же бревенчатые постройки, но явно не жилого, а складского типа. Все было оформлено в древнерусском стиле времен этак Святослава.

Не хочется повторяться, но – бедненько.

Так, теперь посмотрим, какой вид мне закрывает здание пансиона.

О том, насколько я ошибался, удалось узнать, только зайдя за угол длинного здания.

Мама родная!

Контраст попросту сногшибательный.

От небольшой деревеньки стартовой локации уходила тропка к огромной стене. Причем эта стена была сложена из бревен. Да только на эти «бревнышки» наверняка ушли стволы вековых дубов. Взлетающая на высоту не менее тридцати метров стена уходила в обе стороны за пределы видимости, так что размеры города представлялись с большим трудом.

Идущая от деревни дорожка, вопреки ожиданию, утыкалась не в ворота, а в небольшую дверку в основании бревенчатой же монументальной башни. Простая логика подсказывала мне, что в город полукровке нулевого уровня пока рано.

Ладно, пройдемся по деревне.

## Глава 3

Поход по деревне и общение с местными жителями открыли мне несколько неприятных истин. И первой из них было то, что ждать бесплатных подарков от этой сказки не приходится. Жизнь в деревне протекала довольно бурно – в тот момент там находилось как минимум полторы сотни игроков, начиная с нулевого и заканчивая третьим уровнем. Так что высмотреть что-то полезное было довольно трудно.

Вначале мне на глаза попался будущий воин в полном облачении, но пока еще нулевого уровня, который прямо на окраине деревни сцепился с кроликом первого уровня. Причем сцепившийся в прямом смысле слова. Для того чтобы убить ушастого симпатягу, игроку понадобилось не меньше пяти минут.

Еще один нюанс: взглядевшись, я сумел увидеть только уровень кролика, да и уровень жизни игрока остался для меня тайной – рассмотреть удалось только имя и цифру ноль, которая даже после победы не стала единичкой. При этом, судя по замедлившимся движениям мечника, крольчишка изрядно подпортил ему здоровье.

Интересно девки пляшут... Вполне упакованный человек-воин с трудом завалил первого уровня кролика. Что же тогда ждет полукровку с порезанными статами здоровья и силы?

Вторым разочарованием стал поход в оружейную лавку. Набор амуниции начальных уровней стоил пять золотых, а подходящий мне кинжал тянул на пятнадцать золотых монет. Это же в сумме штука зеленью!!!

А чего вы хотели, господин Зацепилин, отправляясь в сказку для богатых? Создавая игровую валюту, корпорация не мудрствовала лукаво и взяла номинал золота из реала. В итоге получалось, что вес одной золотой монеты был аккурат эквивалентом реального с ценой в сто долларов. Соответственно серебряную монету можно обменять на десять вечнозеленых бумажек, а медная шла одна к одному.

Так, нужно срочно выходить из игры и вникать в особенности этого мира. Без вооружения информацией здесь делать нечего. Но все же я решил побыть в виртуале еще немного. Если нельзя качаться боями, то стоит опробовать простейшие квесты.

Тут меня и постигло третье разочарование – никто из жителей деревни даже не хотел говорить с нулевым полукровкой.

– Уважаемая, – обратился я к дородной тетке двенадцатого уровня, копавшейся в огороде. – Может, вам чем-то помочь?

Колоритная славянка в сарафане и вышитом цветочками платке разогнулась, вытерла со лба пот и, рассмотрев меня, презрительно поджала губы:

– Какая от тебя помощь, болезный? Впору милостыню просить, но нищим мы не подаем. Шел бы ты отсюда.

Да уж, это была десятая по счету неудачная попытка получить квест и хоть как-то поднять уровень.

Так, хватит над собой издеваться. Пора в реал.

Уже на подходе к пансиону я увидел сидящего у тропинки мужичка. Поношенные порты с рубахой и истоптанные постолы выдавали в нем бедняка, но на нищего он не был похож. Взгляд поверх головы выдал мне имя странного индивидуума – Прошка. Под именем высветился третий уровень.

Да уж, даже уровень был самым маленьким из увиденных мной в деревне. Но нам, так сказать, не до жиру.

– Здравствуй, Прокофий.

– А, чегось? – оглянулся по сторонам бедняк. – Ты это мне? Дык не Прокофием меня кличут, а Прошкой...

– Да мне без разницы, – прервал я монолог селянина, понимая, что вежливостью ничего не добьюсь. – Лучше скажи, нужна ли тебе какая-нибудь помощь?

Прошка некоторое время вглядывался в меня, явно выискивая недостатки. Затем осмотрелся по сторонам и все же сподобился на ответ:

– Очень нужна. – Еще раз осмотревшись, Прошка продолжил: – Будь добр, мил человек, отнеси вот эту связку травы бабе Дуне. Она тебя отблагодарит.

– А сам-то чего? – с сомнением спросил я, рассматривая пучок травы, скорее всего, сорванный прямо здесь.

– Так недосуг мне, – сощурился Прошка. – Ну что, согласен?

Ох, не нравилась мне «занятость» этого бездельника, но другого выбора все равно не было.

– Согласен.

Как только пучок травы перекочевал в мои руки, камень на браслете замигал синим цветом, а в моих ушах раздался тихий и приятный звон.

Отойдя в сторону, я раскрыл свиток-наладонник и увидел мигающую строчку сообщения:

«Вы приняли новое задание. Отнесите пучок травы на окраину деревни Березовой бабе Дуне. Награда: опыт. Конечная точка задания отмечена на карте».

Негусто; к тому же количество опыта не указывалось, но опять-таки выбора у меня нет. Вот сделаю этот простенький квест, и – в реал. К тому же характерное давление внизу живота намекало на то, что следует посетить уединенное место. Пришлось даже тормозить возникшее желание отойти в кусты. Не знаю, как бы этот процесс оформила система, но в реале случился бы курьез. Нужно забить себе в подкорку, что перед игрой не стоит злоупотреблять жидкостями.

Карта привела меня к перекошенному домику, который находился не просто на краю деревни, а на солидном отдалении от нее.

Попытки достучаться до хозяйки не принесли успеха, но я все же решил подождать.

Заходящее солнце мягко пригревало, даря необычные ощущения, так что полчаса на шероховатой завалинке прошли незаметно. Когда светило ушло за горизонт больше чем наполовину, внутри дома послышался шум.

– Эй, баба Дуня, вы дома?! – крикнул я, повторно тарабаня в дверь.

– Чего орешь как оглашенный? – послышался старческий голос – Дома я, заходи.

Интерьер домика полностью соответствовал экстерьеру. Русская печь с облупленными боками занимала почти все внутреннее пространство. Повсюду висели пучки трав вперемешку с паутиной. И как квинтэссенция все этого колорита, у печи стояла старушка – почти классический вариант Бабы-яги.

Да уж, корпорация неплохо подобрала консультантов по славянской мифологии.

– Чего встал в дверях? Проходи, коль пришел, – прошамкала старушка, и от ее практически беззубой улыбки у меня пробежал мороз по коже.

Продирающийся сквозь затянутое паутиной оконце закатный свет делал картинку еще более абсурдной и при этом до жути реалистичной.

– Я тут вам травки принес...

– Знаю, от Прошки, – нетерпеливо перебила меня старушка, почему-то поглядывая на оконце. – Давай скорей, очень уж нужна мне эта травка.

Приближаться старушка и не думала, а просто протянула руку. Так что пришлось идти к ней.

Как только я сделал два шага вперед, дверь за моей спиной со стуком захлопнулась. Мало того, резкий разворот показал, что массивный засов задвинут до упора. В этот же момент, на прощание блеснув в запыленном стекле, погас последний луч солнца.

Позади раздался тихий смешок, переходящий в странный клекот и пощелкивания.

Приплыли. Кожа на спине не просто покрылась мурашками, она заледенела, а волосы на голове зашевелились. Будь они покороче, наверняка встали бы дыбом.

Блин, это же игра, но почему тогда так страшно?!

Подобный ужас не охватывал меня даже в детстве, когда после страшного кино доводилось заглядывать под кровать.

Ноги словно примерзли к полу, но мне все же удалось заставить себя развернуться.

Какие на фиг консультанты-славянисты?! Это психопаты какие-то! Не было в русских сказках старушек, превращающихся в дикую помесь человека и паука. Причем это был полноценный мутант, а не американский мужик в трико с милым рисунком на груди.

Массивное брюхо лишь в верхней части обтягивала бабкина юбка. Из головогруды в стороны торчали восемь гипертрофированно вытянутых рук, которые в этот момент перемещали монстра под потолок. И прямо из головогруды, без перехода в виде шеи, торчало нечто, что даже и психопат не назвал бы человеческим лицом. Там присутствовали все атрибуты паука, как то: четыре штуки черных глаза и хелицеры, которые и издавали странное пощелкивание. Но в этой фантазмагории определенно угадывались черты старушки.

Я говорил, что мне было страшно? Так вот – это было до разворота. То, что навалилось на меня от вида этого чуда, простым ужасом назвать было нельзя.

К счастью, наваждение продолжалось недолго. Оттолкнувшись от потолка белесыми руколапами, монстр прыгнул на меня. Последнее, что удалось увидеть, так это уровень моба – 13.

Очень даже символично.

Наверное, такое ощущение успевают испытать человек, в которого врезался товарняк. Полыхнуло красным, а затем все заволочло непроглядным мраком.

Только через пару минут мрак начал рассеиваться, возвращая чувства, которые мне очень не понравились. Прояснившееся зрение показало, что я нахожусь в стартовой комнате и лежу на кровати. Вот только все тело болело, особенно на животе, куда, судя по всему, меня укусила эта тварь.

Что за цирк?

С трудом подняв руки, я нажал на призывно мигающее украшение браслета.

Ага, все понятно. Развернувшийся свиток-наладонник поведал, что мой перс погиб и получил посмертный дебаф в виде девяностопроцентного снижения почти всех параметров сроком на пять часов.

Оставалось только материться и надеяться, что после снятия дебафа все придет в норму.

Так, пора валить из этой сказки, вот только следует прояснить кое-какие нюансы. Мало ли, вдруг снаружи нельзя будет войти в логи?

Ага, все понятно. Перед тем как получить единственный и фатальный удар, мой перс стал обладателем дебафа под названием «печать страха». Интересно, а если это будет «печать ужаса» – я что, схожу под себя сразу двумя способами?

Да уж, действительно в сказку попал...

Все, на выход – философствовать будем без лишней слабости и фантомных болей.

Свиток подсказал, как покинуть игру, чем я и воспользовался:

– Я желаю покинуть Сэкаи. – Можно было сказать просто «мир», но после пережитого подобное заявление показалось мне слишком зловещим и кардинальным.

– Вы уверены, что желаете покинуть игру? – тут же поинтересовался ставший уже привычным голосок.

– Да.

Виртуальность вокруг меня растаяла в серой дымке, а еще через несколько секунд я вновь почувствовал свое настоящее тело.

Фантомные боли сменились вполне реальными, хоть и не такими сильными. Мочевой пузырь яростно грозил окончательно испортить и так подпорченное настроение. Царапины никуда не делись, да и засохшая на теле грязь вызывала смутное раздражение. Еще не хватило заполнить проблемы из-за загрязненных ран!

Как только кресло приняло исходное положение, я занялся собой.

Первым пунктом повестки уже закончившегося дня была безопасность. Бим поскуливал снаружи у ямы, но не лаял, и это хорошо. Теперь следовало бы осмотреться.

Первое же движение моего тела было замечено детектором, и плафоны под потолком разгорелись сильнее.

Разломанная стена и раскуроченный сейф заставили меня поморщиться от раздражения собственной несдержанностью.

Теперь, взглядом без спешки и нервного возбуждения, подвал виделся в немного другом свете. Бетонную коробку лишь немного облагородили штукатуркой и покраской. Стена в направлении дома была сделана из кирпича. В этой стене находились массивная дверь и дырка от злополучного сейфа. Из предметов мебели и оборудования в подвале имелись только кресло-капсула, потолочные светильники и выход вентиляции с климат-контролем, который сейчас воевал с устроенным мною дополнительным воздуховодом.

Первая мысль – просто завалить прорытый мною лаз, после обдумывания была отброшена. Возможно, мне еще пригодится альтернативный выход из подвала, который, честно говоря, напоминал бетонную ловушку.

Самой нелепой вещью в подвале была стоявшая в углу плотно закрытая канистра. Зачем она здесь, было совершенно непонятно, но я пока решил оставить все как есть.

Натянув на себя майку и свитер, я отправился к выходу из подземелья. Массивная железная дверь запиралась на механический цифровой замок, код которого можно было изменить изнутри. Так что с этим проблем не возникло. За дверью находилась бетонная лестница наверх, заканчивающаяся уже простой деревянной преградой. А вот дальше начались сюрпризы. Преграда оказалась задней стенкой шкафа.

Интересные дела; похоже, мой предшественник порядком заигрался в шпионов.

Спуск в подвал начинался в небольшой каморке с одним выходом. И если раньше это помещение служило тамбуром для входа в бункер, то сейчас представляло собой склад с различными вещами. Похоже, конспиратор стащил сюда весь ненужный хлам. Среди утвари нашлись три объемных мешка с собачьим кормом, что очень хорошо. В ближайшее время мне не придется тратиться на пропитание Биму.

В принципе на этом сюрпризы и закончились. Я уже бывал в этом доме во время постройки подвала, и по большому счету тут ничего не изменилось. Бывший хозяин любил комфорт и обустроил свою жизнь по городским стандартам. Мне не очень хотелось хозяйничать здесь больше, чем того требовала ситуация, но отказаться от горячего душа и нормально приготовленной пищи было выше моих сил.

Решив проблемы с мочевым пузырем, я сбегал к себе за чистой сменной одеждой, а затем помылся, обработал царапины и приготовил ужин из своих запасов. Как ни странно, мой предшественник отошел от шпионских стандартов и не держал большого запаса долгохранящихся продуктов. Так что этот вопрос по-прежнему висел на моем скудном бюджете.

После ужина в компании Бима, который был необычайно горд допуском в дом, я еще раз проверил безопасность. Доступ в подвал перекрывала надежная дверь, а возможные перебои с электричеством в любой момент могли быть компенсированы генератором в пристройке. Там же имелся солидный запас топлива для него, так что и здесь не намечалось лишних затрат.

А вот с прорытым мною ходом все было не так радужно. В принципе можно было понадеяться на Бима, но легкий доступ к моему нефункционирующему телу раздражал.

Этот вопрос удалось решить после двух часов размышлений и часа ремонтно-строительных работ. Для начала скол в плите был зачищен от остатков кладки и получил несколько сквозных отверстий. В запасах старого хозяина удалось найти три длинных болта с закругленной шляпкой. Болты я пропустил с наружной стороны плиты, а изнутри насадил на них лист толстого железа с соответствующими отверстиями. Теперь если кто и обнаружит лаз, то для проникновения в бункер придется выламывать железный лист с куском бетонной плиты, а это очень непростая задача.

Мне же нужно было всего лишь отвернуть разводным ключом три гайки и снять железный лист. Для удобства у прохода была поставлена стремянка.

Теперь осталось лишь замаскировать ход снаружи. Сначала в моей голове зрел план подготовки настоящего партизанского схрона, но один взгляд на массивную конуру, в которой проживал Бим, решил все проблемы. Сдвинуть тяжелую конструкцию снизу будет сложно, но отнюдь не невозможно.

Закончив с вопросами безопасности, я вернулся в подвал, по пути проведя все процедуры по маскировке и запираю всего что можно. Нужно сделать все это своей привычкой, чтобы приход тех, кто претендует на временно экспроприированное мною наследство, не закончился для меня большими неприятностями.

Перед возвращением в игру я перебрал находившиеся в раскуроченном сейфе документы и набросал план своих действий в реале на ближайшее время. Все выплаты за дом были внесены за три месяца вперед, так что предстояло лишь закрывать квитанции на коммунальные услуги, что в принципе не так уж много. Решился и вопрос с правами собственности на дом. Он был записан на некоего Сафронова. Сначала это напрягло, потому что погибший хозяин кресла-капсулы носил другую фамилию, но все прояснилось с обнаружением паспорта на имя Сафронова, но с фотографией Никодимова.

Да уж, дело становится все запутаннее, но и этот факт меня не остановил, и очень даже напрасно.

Успокоив себя – возможно, слишком самонадеянно – насчет безопасности со стороны властей, я вернулся в кресло, поверхность которого предварительно была тщательно почищена дезинфицирующими средствами.

Возвращаться в тело полуэльфа было еще рано, поэтому самое время разобраться с еще одной функцией капсулы.

Лепестки нейроинтерфейса привычно сомкнулись, фиксируя голову, но вместо нажатия кнопки на подлокотнике я набрал команду на повернутом к себе экране. Реальность стала чуть размытее, и на этом фоне возник виртуальный рабочий стол.

Круто, как в фантастических фильмах. Обычный виртуальный шлем тоже мог делать нечто подобное, но совсем не так удобно и функционально.

Пока разбирался с настройками рабочего стола и подгонял степень наложения виртуальной картинке на реальный мир, вспоминал все, что мне было известно об игре до этого момента.

Итак. Двенадцать лет назад в семье одного из богатейших жителей Японии, главы клана Фудзивара и одноименной корпорации случилось несчастье. Младший сын главного босса попал в аварию и оказался полностью парализован. К тому времени старый отец и ставший его ближайшим помощником брат пострадавшего занимались успешной торговлей всем, что можно продать – от золота до информации. После несчастья корпорация резко изменила род деятельности.

«Охотники за головами» ринулись во все стороны света, выискивая и заманивая заоблачными гонорарами специалистов-нейрофизиологов, программистов и изобретателей. Десять лет напряженной и, что самое главное, абсолютно секретной работы привели к прорыву.

Индустрия компьютерных сетевых игр за последнее время скакнула очень далеко, но пока ведущие фирмы находились на этапе виртуальных шлемов, а вот корпорация «Фудзивара» предложила миру особые нейроинтерфейсы. Специальное оборудование перехватывало и блокировало все сигналы, идущие от мозга человека к телу и обратно, создавая искусственный паралич. Вместо утерянных ощущений интерфейс давал мозгу другие импульсы, погружая его в мир сказки.

За два года существования этой игры человечество встало на уши. Власти многих стран пытались «приобщиться» к новинке, но получили по рукам. Япония – это не совсем привычный нам Восток и далеко не Европа. Семья Фудзивара к тому времени являлась одним из сильнейших кланов Японии с серьезным влиянием на императора. Личные земли семейства превратились в настоящую цитадель, на территорию которой допускались только члены клана.

Вторая попытка вставить палки в колеса прогресса и отсечь потребителя от строптивой корпорации также потерпела фиаско. Новой игре не требовался отдельный допуск ко всемирной сети. Над ключевыми точками планеты повисли десятки спутников, которые напрямую связывались с капсулами на поверхности. Третьим гвоздем в крышку гроба всех конкурентов была реорганизация самой корпорации. Отец и брат, создав для парализованного родича виртуальное царство, выделили ему банк с огромными средствами и устранились от управления игрой. А для парализованного человека, ставшего демиургом нового мира, политика и деньги Земли не имели никакого значения. Он не зарабатывал, а просто правил, так что все средства игроков, да и деньги игрового банка, текли в самых непредсказуемых направлениях. Любой из игроков в одно мгновение мог стать богачом или нищим, а игровые кланы ворочали такими суммами, которые не снились многим ведущим корпорациям Европы.

В итоге цивилизованный мир встал перед фактом появления единственного неподвластного влиянию извне государства, хоть и виртуального. Шпионы и террористические группы то и дело удобряли своими телами рисовые поля клана Фудзивара, а для более масштабного вторжения пришлось бы воевать со всей Японией.

Новую виртуальную реальность полноправный и абсолютный сюзерен назвал просто и в то же время амбициозно – Сэкай, что значит «мир». Многим казалось, что название будет отторгнуто как ломающее устои, но игроки восприняли все это спокойно, и в повседневный обиход вошла фраза: «Меня не беспокоить, я ушел в мир», которую произносили практически на всех языках Земли. Пока еще явление не стало повсеместным, но нет никаких сомнений, что через десяток лет фраза «По всему миру» будет восприниматься далеко не однозначно.

Пока человечество лишь привыкало к новому соседству, и от каждой страны в Сэкай играло не больше полутора процентов населения, но это в отдельности, а в сумме число пользователей перевалило за десять миллионов далеко не самых бедных представителей человечества.

Ладно, с предысторией все ясно, теперь копнем поглубже.

Шалея от происхождения, я начал прямо в воздухе перед собой открывать окна внутриигрового поисковика и растаскивать их в стороны. Кроме внутрисистемного пространства имелся выход в обычную сеть, но пока в нем не было никакой необходимости – информации на серверах Сэкай имелось более чем достаточно.

После часа копания в инфозалежах игровой энциклопедии стало ясно, что по большому счету особой оригинальностью Сэкай не блещет. Все было более или менее стандартно, как минимум в построении мира и расовом разнообразии. Центральный материк, на котором разработчики обещали не останавливать развитие географии мира, был разбит на восемнадцать государственных образований. Причем двенадцать были человеческими, а еще шесть принадлежали нелюдям. Мое первое впечатление о мощном консультативном отделе в составе разработчиков укрепились. Создатели игры учли очень многое, включая национальный вопрос. Именно поэтому Зацеп возродился в древнеславянском городе. Практически

каждый житель Земли мог играть в определенной степени привычной обстановке. Выходцы из славянских стран – конечно, если они играли за человека, – начинали игру в Лукоморье. Европейцы отправлялись в королевство Авалон.

Учили пожелания практически всех значимых наций земли, поэтому на карте Сэкаи появились Шамбала, Поднебесная империя, империя Нихон, Ацтлан и другие не менее колоритные места.

Не обошлось без курьеза – как всегда, отличились американцы. Их попытались захватить в империю Ацтлан, но это вызвало такую бурю возмущения, что пришлось даже вмешаться японскому императору. Так на карте Сэкаи появился СВГ – Союз вольных городов.

Шесть королевств нелюдей принадлежали: эльфам обеих расцветок, оркам, гномам и двум представителям особо колоритных рас – кварам и миурам. В игре имелось еще с десяток более оригинальных обитателей, но все они были неписями, сиречь программами. Подобные ограничения были вызваны плохой переносимостью человеческой психикой внедрения в слишком непривычное тело. Изящных эльфов, brutальных орков и приземистых гномов человеческий разум воспринимал еще терпимо, с кварамы возникали определенные, но вполне решаемые проблемы, а вот с миурами все было намного сложнее. Игра за персонажа, являвшегося помесью человека и кошки, позволялась только после обследования у психиатра и прохождения определенных тестов. Ходили слухи, что характер игроков-миуров со временем менялся, причем довольно кардинально.

Географически в игре все более или менее повторяло карту Земли, с учетом наличия только одного материка, который совместил в себе Европу и Америку. Это обусловлено временными поясами и другими факторами. Что касается размеров государств, то произошло усреднение – это порадовало европейцев и немного расстроило русских и американцев.

Хоть в этом у «заключенных друзей» случилось единение.

Впрочем, дружный протест остался без ответа. Демиург виртуального мира за высокими стенами клановой цитадели был глух к возмущенным воплям извечных соперников, а император и в этот раз отказал в помощи, считая проблему несущественной.

Каждое игровое государство имело столицу и распределенные вокруг нее два десятка городов. Размещение городов соответствовало радиальному увеличению уровней локаций. Таким образом, в окрестностях столицы находились земли от первого до десятого уровня, а по периметру границы могли выжить только топовые игроки и далеко не во всех государствах. Только Поднебесная империя могла похвастаться двумя обитаемыми крепостями на границе с Шамбалой и Золотой Ордой. Остальные топтались в приграничных районах, пересекая границы государств только с помощью сети порталов, связывающей все столицы.

Ну и последняя информация, интересующая меня на данный момент, – игровая механика. Здесь разработчики поступили еще проще и демократичнее. Каждый игрок получал стандартный для своей расы набор характеристик. Никаких дополнительных очков. Повышение основного уровня давало только увеличение здоровья и соответственно значение НР. Все остальное нужно было прокачивать, используя умения, повышая навыки и развивая профессии. Так что тащить паровозом имело смысл только танков, а остальным – все, так сказать, ножками. И это мне определенно нравилось.

Конечно, своих хитростей хватало и здесь. Использование умения повышало определенную основную характеристику, и в то же время характеристика увеличивала эффективность и скорость развития умения. Например, для меня как для будущего взломщика, очень важна ловкость. Эту характеристику можно было развивать, не только лазая по чужим карманам, но и занимаясь акробатикой, а также добрым десятком других умений. Чем выше был процент развития умений, тем быстрее качалась ловкость, а чем больше была ловкость, тем быстрее развивались умения.

Ну и самый животрепещущий вопрос – моя знакомая бабка-паучок. Первый же запрос по паукообразной старушке выдал ссылку на форум, где упоминались шакры – паучьи оборотни. Вроде все просто: шакры являются извечными врагами эльфов, так что у длинноухих имелся способ борьбы с этой нечистью. Но вот в чем загвоздка – раствор сока меллорна стоит почти пять золотых. К тому же десятка два игроков, нарвавшихся на подлого Прошку, ругались, что квест по уничтожению шакры невыполним.

Все это сопровождалось туманными пояснениями, так что нужно разбираться самому. Тем более другого квеста что-то не наблюдается.

Я, конечно, понимал, что все сложнее, чем кажется, но решил разбираться с деталями и нюансами в процессе игры. К тому же очень хотелось спать.

Поколебавшись между ленью, здравомыслием и безопасностью, я все же выбрал среднее и уснул прямо в кресле, как, судя по всему, поступал и его бывший хозяин. Наверху, кроме дивана и кровати без матраса, других спальных мест не было.

## Глава 4

Как ни странно, выспаться удалось на славу. Кресло автоматически подстраивалось под мои движения во сне, что благоприятно отразилось на утреннем состоянии.

Полчаса ушло на завтрак, кормление Бима и утренний моцион, затем дошли руки до мобильного телефона, который сообщил о пропущенных звонках. Их было два – от мамы и от дядьки.

Так, сначала более информативный звонок.

– Але, дядь Толь, вы звонили?

– Да, ты где там прячешься, почему нет доступа? Мать вся извелась.

– Не так уж долго меня не было, – ушел я в глухую оборону.

– Ладно, не суть; чего я звоню – можешь возвращаться домой. Тут вчера в вашем дворе рыскали ребята. Участковый вовремя предупредил. В общем, взяли мы голубков и чуть прижали. Потом был разговор с их боссом. Он тебя по-прежнему не любит, но теперь это желание не такое сильное, как опасения разозлить меня. Так что все в порядке. Ты вернешься?

– Нет, дядь Толь, у меня дела.

– Надеюсь, не такие, как прошлые?

Услышав вопрос, я едва сдержал облегченный выдох. Не люблю врать родным, а вот с полуправдой есть определенные лазейки, которых не было бы, спроси дядька насчет законности моих действий; а так все правильно – с мошенниками не связываюсь, и ладно.

– Нет, конечно!

– Ладно, – с легким подозрением в голосе сказал дядька. – Матери сам позвони, хватит мне тебя покрывать.

Разговор с мамой дался мне намного тяжелее, но и он закончился. Больше всего опасений вызывала возможная беседа с сестрой – вот кто мое вранье раскусывал как белка орешки...

Все, с делами закончил, пора в игру.

Виртуальный кабинет встретил меня привычным интерьером. От былой слабости не осталось и следа, поэтому я рывком вскочил с кровати и, не задерживаясь, направился на выход. Дел было выше крыши, хотя мне бы понравилось, будь их чуть больше.

В лавку алхимика, располагавшуюся на окраине стартовой деревни, пока рано. Возможно, общение со старостой повлияет на цену раствора сока меллорна.

Резиденция местного тиуна находилась в центре поселения и выделялась наличием не то чтобы второго этажа, просто довольно большой мансарды, благо крыша была высокой.

Колоритный дядька с окладистой бородой поверх красной шелковой рубашки встретил меня привычно неприветливо и на тревожную весть отреагировал не совсем стандартно:

– А не завираешь ли ты, странник? Чтобы у нас в деревне – и такая поганая тварь?

– Зачем мне врать? Видел все своими глазами.

– Да мало ли, вдруг баба Дуня чем тебе насолила, она еще та язва, вот и удумал навести на старушку напраслину. В общем, так, – припечатав столешницу широкой пятерней, сказал староста, – увижу тело шакры – получишь награду, а если укуошишь невинную бабу, пойдешь под княжеский суд.

– А может, скидку какую дадите на раствор сока меллорна?

– За что тебе скидку, голь перекатная? – вопросом на вопрос ответил староста, чем и обозначил приоритеты наших отношений.

На выходе из управы сработал браслет, предложив мне взять квест на убийство шакры. В награду обещали семь серебрушек и пятьдесят единиц опыта. Негусто, что по деньгам, что по опыту – только четверть первого уровня.

Да уж, невесело. Вот, оказывается, в чем причина провальности квеста. Какой идиот потратит пять золотых, чтобы заработать семь серебряных?

И все же я решил проверить все до конца.

Причина, по которой лавка алхимика находилась на окраине поселения, стала понятна еще за сто метров до приземистого домика с двумя продолговатыми крыльями пристроек. По большому счету этот дом ничем особым не выделялся, но окружающее его амбре было красноречивее любой вывески или визитной карточки.

Это была непередаваемая смесь запахов химикатов и травяных ароматов – словно рядышком стояли химзавод и парфюмерная фабрика.

Скорее всего, за городскую черту вынесли мастерскую алхимика, и уже в ней он организовал продажу, так сказать, с пылу с жару. По идее это должно было сказаться на цене продукта.

Должно, да не сказалось. Второстепенность значения лавки сразу определялась по тесноте. Небольшая комната не имела каких-либо витрин, и ее специализацию выдавал только прилавок. Продавцов, как и товара, не наблюдалось, так что мне пришлось долго стучать по прилавку, чтобы вызвать хозяина.

Он явился как настоящий алхимик – длинный, худой как щепка, без бороды, зато с растрепанной прической и весь в клубах ядерного дыма. Образ дополняли длиннополый балахон и защитные очки с затемненными стеклами.

– Чего нужно? – спросил алхимик, недоверчиво осматривая мой «детсадовский» хитон.

– Нужен раствор сока меллорна. – Понимая безнадежность затеи, я решил не особо миндальничать.

Неожиданно алхимик подобрел. Судя по всему, это был лежалый товар.

– Есть такой раствор.

Не дав мне пояснить, что я пришел лишь поинтересоваться наличием и спросить цену, он нырнул обратно в клубы пара. Через пару секунд алхимик вернулся, неся в руках колбу с зеленой жидкостью.

– Пять золотых.

– А если раствор нужен, чтобы избавить ваше селение от шакры?

– Пять золотых, – тут же набычился алхимик и, показывая степень доверия ко мне, смахнул принесенную колбу в ящик под прилавком, – брать будешь?

– Нет, – так же резко ответил я и вышел из лавки, но при этом не пошел к центру селения, а сделал небольшой круг возле мастерской алхимика.

В конце концов, раз уж назвался вором, так полезай в неприятности. Все нравственные запреты сняла грубость алхимика, к тому же он был всего лишь неписью.

Моя догадка полностью оправдала себя – на заднем дворе виднелся люк сливной ямы, из которого и исходило окружавшее мастерскую амбре. Лезть в отстойник не хотелось, но альтернативой было только влезание в долги, причем в реале.

Если удастся обойтись без экстремальных мер – буду только счастлив.

В одном я был уверен на все сто – живет алхимик не здесь.

Так как темные дела требуют темного времени суток, я отошел на ближайший пригорок, до которого не долетало амбре алхимического производства, и уселся на мягкую траву. Возвращаться в промозглую осень реала не хотелось, да и об игре легче думалось именно в игровой обстановке.

По примыкающему к окраине деревни полю бегали три десятка игроков обоих полов от нулевого до второго уровня. Неплохо экипированные маги и воины гонялись за кроликами, причем многие неслабо огребали от внешне пушистых и беззащитных зверушек. Что ж, вполне стандартная картина, вот только мне при всей этой стандартности оставалось лишь лежать на пригорке, нежась под весенним солнцем.

Кстати, насчет погоды. Для большей привлекательности виртуального мира разработчики специально полностью изменили времена года. Если в реале было лето, то здесь царила зима. Но даже осень в виртуале не бывала слякотной, а представлялась в лучшем ее обличье – золотой, прохладной и без морозящих дождей с присущей им слякотью.

Закончив с сиюминутными планами, я перешел к обдумыванию стратегии. Профессия вора по-прежнему вызывала отвращение. Вначале мелькнула успокаивающая мысль о том, что можно принять на себя роль эдакого Робин Гуда. Ведь можно же было обворовывать пэкашеров и возвращать краденное их жертвам. Ну, за вычетом небольшого процента в виде вознаграждения благородному вору. Но эта «гениальная» идея потускнела от мысли о том, что здесь нет бедных и несчастных нубов. Точнее, нубы были, но бедными они не являлись – человек, заплативший семьдесят тысяч за капсулу, не может быть бедным по определению.

Конечно, этот нюанс сути не менял и все же делал затею не такой яркой.

Моя задумка не требовала особых трат, но ворованный раствор нужно было куда-то спрятать, а на мне, кроме «распашонки», ничего не было. Все же придется идти в город.

Славия – столица Лукоморья, навалилась на меня всем своим весом, сразу, как только моя нога ступила за пределы башенного прохода. Внутри города пустили без проблем, но мне тут же захотелось обратно, в спокойствие нубятника. Даже случился легкий приступ агорафобии. Это, конечно, удивительно для хоть и провинциального, но все же городского жителя, но уж больно разительным был контраст.

Казалось, что некий портал перенес меня из глухой деревни на главную улицу столицы. Даже по окраинным кварталам немаленькой Славии бродили толпы игроков и неписей. Принявшую меня улицу заполняли как минимум сотни людей и, так сказать, не совсем людей. Впрочем, удивляться нечему, теперь и меня человеком можно назвать только с натяжкой.

Пережив приступ паники, я двинулся по улице, постоянно сверяясь с картой из свитка наладонника. Заблудиться в этой кутерьме было раз плюнуть, поэтому я сразу направился к банку. Где-то здесь, в глубинах бедных районов, находилась таверна, которую крышевала гильдия воров, но туда мне идти рано. Все дело в том, что получить профессию можно было только у мастера соответствующего направления. При изучении этого вопроса меня ждал шок – профессия в игре оказалась более чем дорогим удовольствием. Даже за профессию вора, которая автоматически открывала дерево умений, нужно было заплатить пятьдесят золотых или подписываться на очень запутанный квест. Мало того, нужно было вступить в гильдию и подчиняться ее правилам. Большая часть игроков предпочитала платить.

Еще хуже было с производственными профессиями, которые давали возможность зарабатывать. За диплом алхимика, дарующий своему обладателю необходимые знания, требовалось заплатить триста золотых, а это (на минуточку!) тридцать штук баксов. Что объясняло жуткую дороговизну в игре.

Идея зарабатывать деньги в Сэкаи казалась все более наивной, но я решил бороться до конца, даже если придется оказаться на побегушках у местных воров; в конце концов, это только игра, а глава теневой гильдии Славии – всего лишь непись.

В банке меня встретила деловая суета. Пред украшенными витиеватой резьбой конторками толпилось с полсотни игроков. Хорошо хоть конторок было много, и мне пришлось отстоять очередь всего из троих человек.

– Приветствую вас в банке благородного дома Доланов!

Кто бы сомневался – гном. Похоже, эти ребята стали здесь аналогом земных выходцев из Земли обетованной. Не хватало только пейсов к окладистой бороде.

– Что привело вас в наш банк? – профессионально игнорируя мой непрезентабельный вид, вежливо спросил гном.

– Я хочу открыть счет на свое имя.

– Готово, уважаемый Зацеп. Номер счета отправлен на ваш информационный свиток. Если вам нужно время на обдумывание, можете даже не отходить от кассы.

Ага, этим тонким намеком гном предложил мне выйти в реал.

В банке все было продумано до мелочей – прямо на стойке у кассы имелась кнопка с надписью «Выход», чтобы не приходилось обращаться к системе голосом.

Виртуальный мир мягко выпустил меня из своих объятий, позволяя вновь ощутить свое тело. Я теперь уже своими руками вызвал виртуальное меню капсулы и вышел в мировую сеть. Через пару минут мой банковский счет лишился всех сбережений, и в перспективе полуэльф Зацеп стал богаче аж на четыре золотых монеты.

Мое возвращение в виртуал было встречено вежливой улыбкой гнома:

– Желаете забрать все монеты?

Мне кажется, или при слове «все» в глазах гнома мелькнула искорка иронии?

– Да.

На секунду гном завис, озадаченно нахмурившись, но затем вновь улыбнулся, однако уже не так радостно:

– В знак расположения нашего банка к потенциально выгодному клиенту мы предоставляем вам в подарок малый кошель для ценностей.

В ушах послышался приятный звон, и мою талию вдруг охватил пояс с сумочкой, похожей на старинный патронташ. Камень на браслете призывно мигнул.

Заглянув в свиток, я понял, что все даже лучше, чем предполагалось, – на виртуальном манекене, который до этого был облачен только в сандалии и хитон, появился пояс с сумкой. Клик на иконку сумки в меню показал, что это не просто кошель, а сумка для ценностей с тремя дополнительными слотами первой степени защищенности. Так что необходимость тратиться на сумку для краденого раствора отпадала сама собой.

Учитывая, что аналогичная сумка стоила больше половины моих сбережений, а для сумки со вторым уровнем защищенности нужно было где-то найти еще больше двух золотых, все складывалось очень неплохо. Даже то, что продать эту сумку невозможно, ничуть не портило моего настроения.

Простив и упоминание скудости моих сбережений, и намек на «потенциальность» моей выгоды как клиента, я тепло попрощался с гномом и направился наружу.

С самочувствием все было в порядке, но с момента входа в игру отчетливо посасывало в животе. После выхода из банка дискомфорт сменился громким урчанием, а мигнувший камень на браслете оповестил о получении системного сообщения. Меня для начала очень мягко предупредили, что мир хоть и виртуальный, а кушать нужно регулярно. Вряд ли они заботились о достоверности моих ощущений, просто хотели разорить меня полностью.

Это предположение подтвердило посещение миленького домика пекаря, который содрал с меня две серебряные монеты за десять булочек.

Практически на выходе из города меня ждал еще один сюрприз в виде очень важного наблюдения. Прямо на моих глазах нулевой игрок-человек в похожей на мою распашонке радостно отошел от стражника, явно став на один квест богаче.

Вот это удача!

– Здравствуй, многоуважаемый воин, – подскочил я к стражнику.

– Привет, – не особо радостно буркнул вояка.

– Не подскажете, нет ли у вас для меня какого-нибудь задания?

Неожиданно стражник расхохотался:

– Задания? Шел бы ты отсюда, болезный, тоже мне – задания захотел...

Не понял? Что за фигня?

В расстроенных чувствах я побежал за отдаляющимся игроком.

– Извините, можно задать вопрос?

– Спрашивайте, – не особо раздражаясь, ответил остановленный мною игрок с ником Буромар.

– Если не секрет, каким образом вы только что взяли квест у стражника?

Как ни странно, игрок не послал меня вдаль, а все же ответил.

– Просто подошел и спросил, нет ли задания, – пожав плечами, ответил Буромар.

Ну и что тут скажешь? Поблагодарив за помощь, я еще раз внимательно всмотрелся в ник игрока.

Так, а это уже интересно. Отражение моего персонажа в зеркале имело ник синего цвета, так же как и всплывающие ники других игроков, а вот у этого парня цвет надписи был намного светлее. И что бы это значило?

С вопросами я решил не надоедать. Пока было время, отправился в пансион и вышел из игры.

А ларчик-то просто открывается! Есть в игре обездоленные, ожидающие помощи благородного вора!

В принципе можно было догадаться, что полный паралитик будет помогать собратям по несчастью.

Целая подборка статей в инете сообщала, что корпорация «Фудзивара» уже больше года открывает по всему миру реабилитационные центры для детей-инвалидов. Им предоставлялись капсулы и серьезные скидки в игре, а дальше все зависело от самих игроков. Хочешь – просто наслаждайся возможностью видеть, будучи слепым, или без проблем двигаться, являясь в реале калеккой. А еще можно зарабатывать для себя и семьи, но это без помощи – деньги для игрового демиурга не значат ничего и не входят в список того, без чего нельзя прожить.

Вот и выход из тупика, в который меня загнала годами лелеянная совесть. Я, конечно, понимал, что тот, кто идет хоть на какие-то сделки с совестью, рано или поздно скатится на самое дно. Но все же мир не делится лишь на черное и белое, так что попробуем удержать достаточно высокую планку.

Серфинг по сети помог убить время до вечера. Для того чтобы грамотно играть, этого было ничтожно мало, но усидчивости и терпения у меня было еще меньше.

Ночь у стен Славии была тиха и прекрасна, совсем как та, что описывал Пушкин. Так же прозрачно небо и нестерпимо пронзительны звезды. Здесь их было много, и россыпи крошечных огоньков сплетались в неведомые мне созвездия.

Где-то за бревенчатыми стенами города бурлила жизнь. Время от времени над крышами домов пролетали звуки музыки, которые сплетались со вспышками фейерверков. А вот стартовый поселок спал, что было мне на руку.

Ни осветительных приборов, ни ночного зрения у меня не было, так что к практически полной луне я испытывал искреннюю благодарность.

К мастерской алхимика меня привели не только хорошо различимая в свете луны тропинка, но и по-прежнему стойкий запах.

Попытки открыть ставни на окнах закончились лишь высвечиванием кодовых замков пятого уровня. Можно было попробовать, но неверная попытка наверняка приведет к срабатыванию какой-нибудь сигнализации.

Ладно, никто и не надеялся на поблажки. План у меня уже был. Подобная идея прошла в реале, почему бы ей не сработать и здесь? Выжидать и присматриваться смысла не было, от этого могло пострадать самое главное – моя решительность.

Люк в отстойник пропустил меня без проблем.

Блин, зараза! Не знаю, кто вывозит для алхимика всю эту дрянь, но его работке не позавидуешь, будь он хоть трижды цифровым кодом.

Как ни странно, фонарик не понадобился даже здесь. Поверхность жидкости в яме бурлила, и по ней пробегали сполохи, дававшие неплохое освещение.

Моя решительность упала до критической точки, так что следовало поторопиться. В свечении алхимических отходов удалось рассмотреть, что над всей ямой шла балка, поверх которой были уложены доски. Качество досок оставляло желать лучшего, но мне это было на руку. Проводя пальцы рук в щели и цепляясь ногами за балку, я полез над ямой как муха по потолку. Очень сомневаюсь, что подобный трюк прошел бы в реале.

Мне повезло – алхимик сбрасывал отходы в яму не через раковину с трубой, а через специальное отверстие; похоже, иногда ему приходилось выбрасывать довольно массивные куски.

При попытке пролезть в это отверстие едва не свалился вниз. К счастью, все обошлось. Выбравшись из прикрытого простой крышкой лючка, я рухнул на пол и пытался отдышаться. Получалось плохо. Браслет на руке тихо пискнул, привлекая к себе внимание. В сумраке, который едва рассеивался пробивающимся в щели ставен лунным светом, была хорошо видна зеленая полоска на браслете. Ага, значит, я все-таки отравился ядовитыми парами. Зеленое – это хорошо, а вот то, что браслет вообще засветился, ничего хорошего не обещало.

Время пошло, так как у меня не было ни лечебных заклинаний и таких же зелий, найти которые даже в мастерской алхимика было бы уже запредельной удачей. Мне бы отыскать одну-единственную колбочку...

Мастерская алхимика мало напоминала современную лабораторию, скорее уж была похожа на средневековую кухню. Стекланных сосудов было мало, зато в изобилии имелись различные котлы и металлические перегонные кубы.

Увы, беглый обыск мастерской ничего не дал – все более или менее ценное алхимик запер в шкафах на замки не ниже четвертого уровня. Они были проще, чем замок на секретере в пансионе, но для меня по-прежнему запредельно сложными.

Неприятно, но ожидаемо. У меня изначально была надежда только на то, что сбросив колбу в ящик прилавка, алхимик не переместил ее обратно в хранилище.

Осматривать в мастерской больше нечего, под запором оказалось все, кроме посуды и вывешенного на видном месте диплома алхимика. Можно было бы подгадать жмоту, украв документ, но я никогда не понимал, зачем люди делают зло кому-то без пользы для себя. Конечно, мне вообще претила подлость, но когда она была бессмысленной, омерзение к малефикам превращалось в ненависть.

Вот и дверь в торговую комнату. Блин, что-то мне нехорошо... На моей подвижности это не особо отразилось, но голова уже начала кружиться, и подступала легкая слабость. Светящаяся полоска на браслете стала желтой, а это уже совсем плохой признак.

Бинго раз – ящик в прилавке оказался незапертым. Бинго два – в ящике лежала знакомая колба.

Радость успеха была омрачена тем, что мое тело повело – все же нулевой уровень, и жизни у меня кот наплакал.

Пора выбираться отсюда. Прижав колбу к сумочке на поясе, я увидел, как она растворилась в воздухе, перемещаясь внутрь.

Когда возвращался обратно, меня все же потянуло к висящему на стене диплому. Пальцы скользнули по шероховатой поверхности развернутого свитка – и тут начались странности.

До касания надпись на свитке сообщала, что это полный диплом алхимика, выданный Людеку Ниваре и свидетельствующий о его праве проводить алхимические трансмутации, а также торговать полученными зельями. Но как только мои пальцы прикоснулись к свитку, надпись изменилась.

«Краденый диплом. Ворованные знания не принесут вам достатка. Каждое зелье, созданное самозванным алхимиком, будет на 50 % менее эффективным, чем законный аналог, и вместо своих параметров будет показывать лишь надпись: «Подделка». Для самозванца будут доступны только ничтожная часть древа умения алхимического искусства. Повторно изучить полноценную профессию алхимика невозможно».

И все это внизу было резюмировано предложением принять или отвергнуть предложенную профессию.

Особенно мне не понравилось последнее предупреждение. А так очень даже неплохая плюшка. Да, сильно урезанная версия, но при этом совершенно бесплатная. Но невозможность полноценно овладеть очень прибыльной профой, плюс негодные для продажи зелья портили все преимущества; да еще и наполовину урезанные возможности конечного продукта... На такой пиратской версии золота не заработаешь.

Не знаю, то ли из-за помутившегося от отравы сознания, то ли из-за стоимости полноценной версии диплома, но я ткнул пальцем в кнопку «Да». А может быть, сработала генетическая тяга нашего народа к дармовщинке.

Хорошо хоть халява не обернулась проблемами для хозяина свитка. Как только мои пальцы оторвались от пергамента, диплом приобрел свой первоначальный вид.

Браслет отреагировал на это действие писком и вспышкой и тут же пискнул вторично. Времени выяснять, что это он зачастил, уже не было. Ободок налился ядовито-красным светом. Что-то мне подсказывало, что погибать прямо здесь не очень разумно.

Я с трудом дополз до отверстия сброса и нырнул вниз, надеясь, что ядреная смесь уничтожит все следы моего преступления.

В этот раз вспышка была какая-то разноцветная, да и мрак перехода получался с красноватыми разводами.

Опять родная кровать и нелюбимая слабость.

Развернувшийся свиток «порадовал» сообщением:

«В связи с тем, что тело было уничтожено агрессивной средой, время действия дебафа увеличивается до десяти часов».

– Вот зараза! – прошипел я сквозь зубы. – Желаю покинуть Сэкай.

## Глава 5

Десять часов штрафа удалось провести с пользой – съездил домой и успокоил маму. По крайней мере, теперь мои отговорки будут работать некоторое время. А вот с Томкой все было намного сложнее.

– Колись, куда ты вляпался? – вытащив меня на балкон, впиалась ногтями в руку сестра.

Можно было бы промолчать и не перекладывать на сестру свои проблемы, но нести это все самому было очень сложно. Меня постоянно преследовала мысль, что я делаю что-то неправильное, переступаю через свои принципы, причем делаю это не ради высокой цели и спасения людских жизней, а просто чтобы спрятаться от реального мира. Мне нужен был человек, который скажет, что не все так плохо, как кажется.

И сестра как всегда оказалась на высоте. Она была младше меня, но временами казалась намного мудрее.

– Сэкаи? – Глаза Тома сначала расширились, а затем сузились в злые щелки: – И ты, сволочь, молчал? А о сестре подумать было сложно?

– Тома, ты меня не услышала; для того чтобы играть в эту чертову игрушку, я залез в чужой дом, а это статья.

– Ерунда, – отмахнулась сестра, – это мелкое правонарушение.

– Откуда тебе знать, ты же на экономиста учишься?

– От верблюда. Это не воровство, а проникновение со взломом без цели хищения. Штраф и общественные работы.

– Тома, – угрожающе произнес я, – еще раз спрашиваю, откуда ты это знаешь?

Сестра опустила глаза и вздохнула.

– Тома, блин!

– Успокойся. В прошлом году Валерка по пьяни залез в кинотеатр. Хотел кино мне показать. Отсюда и знаю.

Вот зараза. Умеет же нагнетать обстановку... хотя ее слова вызвали у меня желание покопаться в Уголовном кодексе. Только сейчас я подумал, что действительно ничего из дома не присвоил – все по-прежнему остается на своих местах. Это неплохо, потому что с законом договариваться намного сложнее, чем с совестью.

Тяжелее всего было отговорить сестру от поездки в деревню, подействовало только то, что у нее все равно не будет возможности войти в игру. Ну и пришлось пообещать, что я расшибусь в лепешку, но нарою в Сэкаи золота для еще одной капсулы. Теперь придется зарабатывать на две установки.

Разговор с сестрой заставил меня позаботиться о том, чтобы оставлять в доме как можно меньше следов своего пребывания, и в процессе экспресс-уборки выяснилась очень интересная деталь. В комнатах я нашел видеокamеры. Еще одна была обнаружена над крыльцом. Вот только нигде не было ни мониторов, ни хотя бы компьютера для обработки видео.

Еще полчаса серфинга в сети дали любопытный результат. Оказывается, для пушей безопасности игрока к капсуле можно было присоединить камеры. Порывшись в настройках капсулы, я нашел функцию привязки контроля камеры к персонажу, которая сейчас была неактивна. Все правильно – старый аватар удален, и привязка слетела.

Новая привязка заняла пару секунд. Настройки остались прежними – сигнал по срабатыванию датчиков движения внутри дома и на лай Бима. Московская сторожевая довольно умна и обладает спокойным характером, так что на белок и котов отвлекается редко.

Очередной вход в игру был приурочен к выполнению квеста, поэтому в Сэкаи меня встретил пламенеющий закат, затопивший полмира алыми сполохами.

Перед тем как отправиться на охоту, я залез в свиток-наладонник. Выход из игры получился таким сумбурным, что мне даже не пришло в голову ознакомиться со свалившимися плюшками, хотя эти плюшки вполне могли оказаться неприятностями. С профессией алхимика все оказалось в соответствии с предупреждениями – плохо. Ветвистое древо умений выглядело словно после сильнейшей болезни. Две трети ответвлений были не просто неактивны, а намертво заблокированы. Увы, мне были недоступны ни восстанавливающие отвары, ни усиливающие зелья. Живой оставалось только направление неорганической алхимии – то есть все, что связано с обработкой минералов и составов на их основе. Мало того что мои зелья нельзя продавать, большую часть из списка не было возможности создавать даже для собственных нужд. Ситуация была бы совсем унылой, если бы не одна фишка, которую удалось заметить напоследок. Небольшое ответвление от напрочь загубленного деревца умений имело название «тайный взгляд».

«Тайный взгляд – для самозванных мастеров не существует никаких правил и законов. Их бесчестье снимает все ограничения, и теперь для освоения производства новой смеси нет нужды в законном рецепте – 25 % успеха получить новый рецепт при изучении готовой смеси. Изучаемый предмет разрушается с вероятностью 100 %».

Забодай меня единорог! Не скажу, что это умение уравнивает ущербность профессии, но у законных алхимиков такой фишки точно нет.

Как оказалось, на этом сюрпризы не заканчивались. И в этот раз все было безупречно. Второе сообщение говорило об изучении еще одной профессии.

«Вы проявили высшую степень беспринципности, присвоив профессию другого разумного существа и доказали, что являетесь бесчестным вором».

Неприятное и простенькое заявление объяснило появление второго пункта в списке моих профессий.

Так, что нам дает древо профессии разбойника? Такое нестандартное приобретение профессии сделало меня сразу вором и лишило возможности выбрать ответвление «грабитель». Можно подумать, мне нужна была эта «радость».

В принципе все выглядит, как и описано в игровой энциклопедии. Воровское направление имело два пути развития: мошенник и взломщик, который в свою очередь развивался в искателя сокровищ. Вот к ним я и буду стремиться, хотя бы название будет не таким мерзким.

Теперь перейдем к доступным на данный момент умениям. Их было всего два – «тихий шаг» и «легкое прикосновение». Очень даже нужные для вора умения. Причем второе являлось главным. Суть навыка была простой – прикасаясь к сумке или кошельку другого человека, я получал возможность изъятия ценностей. Шансы на успех соответствовали разнице уровня умения вора и защиты сумки. Тяжелее всего было вытаскивать монеты, потому что обычно их носили в кошелях с солидным уровнем защиты. На защиту обычных вещей в сумке народ обычно не сильно тратился.

Все умения вора были заточены на ловкость. При большем значении этого параметра шансы серьезно повышались. Ладно, воровством займемся позже, особенно потому, что сама мысль об этом мне претила.

Ну и под конец я разобрался с подключением к видеонаблюдению в доме. Все оказалось просто. Соответствующий раздел в свитке-наладоннике позволял выводить на экран изображение с нужной камеры. Их оказалось больше, чем мне удалось найти – целых семь штук. Четыре в доме и три во дворе.

Очень даже неплохо.

Солнце уже практически скрылось за горизонтом, так что следовало поспешить.

За время моего отсутствия домик паучихи ничуть не изменился. Уже подняв руку для стука в дверь, я вспомнил, что не учел очень важную деталь, а именно – не разобрался с действием своего кошелька. Все оказалось элементарно. Стоило прикоснуться к поверхно-

сти сумочки, как перед глазами возникал призрачный экран, поделенный на четыре секции. В одной из двух занятых была изображена монета, а во второй – заветная колба. Двигая пальцами по сумке, я выделил колбу, и после тычка пальцем она оказалась зажатой в моей руке.

Довольно оригинально.

Ладно, хватит лирики, пора на подвиги.

После моего стука в дверь внутри раздался уже знакомый голос:

– Чего дверь ломаешь? Дома я, заходи.

Бабка выглядела по-прежнему колоритно, и она явно меня узнала.

– Привет, бабанька, давно не виделись, – злорадно ухмыльнулся я и тут же испуганно икнул.

Ментальная атака моментально выморозила мне душу, да и зрелище менявшейся внешности бабки само по себе вгоняло в шок. Из разрезов в телогрейке в стороны выстрелили белесые руки, тело бабки начало стремительно разбухать. Шея втянула голову в плечи, а лицо поплыло, выпуская наружу хелицеры.

– Ядреный квас!

Зацеп, блин, кому стоим, чего ждем?

С трудом заставив себя двигаться, я метнул зажатую в руке колбу, метя в лицо твари. Попасть удалось только благодаря мизерному расстоянию, и то колба угодила не в лицо, а в разбухшее тело. Стекло лопнуло, зеленая жижа мгновенно расплескалась по сформировавшейся головогрудии паучихи. Попало и на ее раздувшееся брюхо.

Первые несколько секунд ничего не происходило, и это заставило меня нервно икнуть. Затем из-под зеленых пятен вырвались тонкие стебельки, похожие на усики гороха. Шакра судорожно защелкала хелицерами, пытаясь вырвать побеги своими мерзкими руками прямо с мясом, а затем взвыла дурным голосом.

Сам не помню, как оказался на улице, и это очень хорошо, потому что разошедшаяся шакра разнесла халупу по бревнышку. Мало того, она выла не тише корабельной сирены, наверняка переполошив не только поселок, но и стражу на городской стене.

К счастью, боль от прорастающих сквозь тело побегов была так сильна, что паучиха напрочь забыла обо мне. А через пять минут подарок из Великого Леса наконец-то доконал жуткую тварь.

Как и следовало ожидать, по всему поселку засветились факелы и магические светильники.

Так, не стоим и не тормозим!

В плане лута в этой игре все было стандартно. Осторожное прикосновение к оплетенному побегам телу монстра открывало пред глазами окошко с содержимым.

Облом-с, у меня только три пустых ячейки, а добра в паучихе чуть больше. С деньгами все понятно – жалкие девять монет серебром перекочевали в кошель. Туда же пошли когти, хелицеры и невзрачное кольцо. А вот что делать с кровью шакры и ее же ядом? Наверняка это дорогого стоит, но чтобы изъять жидкости, нужны колбы. Тело исчезнет через пять минут, и найти тару ночью нет никаких шансов.

Отчаивался я рано, колбы пришли ко мне самостоятельно, причем вместе с неприятностями.

– Вот он! – завизжал обворованный мною алхимик. – Держите вора!

Хуже всего было то, что бежал он ко мне во главе пары стражников, один из которых запустил в мою сторону какое-то заклинание.

Меня пронзила болезненная молния, заставившая тело застыть нелепой статуей.

– В темницу вора, я буду требовать у князя его казни! – бесновался алхимик, норовя пнуть мое неподвижное тело ногой.

Хорошо, что стражники туго знали свое дело и не допустили членовредительства.

Я, конечно, полностью согласен с заявлением киношного сыщика Глеба Жеглова о том, что вор должен сидеть в тюрьме, но легче мне от этого не становилось.

– Что здесь происходит?

Вместе с очередной партией вооруженных факелами неписей подошел тиун. Среди толпы зевак было как минимум три десятка игроков. Властность, с которой говорил глава деревни, и экспрессия алхимика окончательно выбили меня из игрового состояния. Осознавать, что перед тобой программы, чье поведение рассчитано только на несколько вариантов развития сюжета, стало все сложнее.

– Это вор, – ткнул в меня пальцем алхимик, – это он залез в мою мастерскую. Дознаватель из города считал его ауру.

– Из города? – непонятно почему разозлился тиун. – А ко мне ты не подумал прийти? По велению князя власть здесь я, а не городской управитель.

Алхимик явно хотел что-то сказать, но прикусил язык.

– Разморозь его, – приказал тиун стражнику, а после того как тот снял заморозку, обратился ко мне: – Вижу, ты нашел свою шакру. Ты заслужил награду, но это не снимает вины за воровство. Ох, бабка, зла в тебе оказалось больше, чем мы думали.... – обратился он уже к телу шакры.

В разговор тут же вмешался алхимик:

– Я же говорю: его нужно...

– Заткнись, Людек; он украл еще что-нибудь кроме зелья? Только не вздумай врать.

– Нет, – надувшись, качнул головой алхимик.

Фух, этот психанутый так и не заметил, что я «поюзал» его грамотку.

– Хорошо, – продолжил тиун, обращаясь уже ко мне, – налагаю на тебя штраф в размере стоимости украденной вещи. Срок выплаты – неделя.

Ни фигу хорошего. Это получается, что я напрасно корячился, лазая по всяким мерзостным местам!

Свершив скорый и, как по мне, абсолютно несправедливый суд, тиун отправился восвояси. И тут меня отвлекли мелодичный звон в ушах и приятная волна по всему телу. Наконец-то первый уровень! От тиуна мне досталось не так уж много опыта, его хватило, чтобы дополнить до первого уровня то, что прилетело от убийства шакры.

– Да ты, Зацеп, прямо реактивный геймер, – иронично хмыкнув, проворчал я и прислушался к ощущениям.

Дополнительной мощи не наблюдалось, но если и были какие-то неприятные ощущения, то они ушли. Если учесть, что в большинстве случаев левел-ап приходит в момент изрядной потрепанности тушки игрока, эффект равен немалому выбросу эндорфина. Не хватало еще подсесть...

Раздражение, бурлившее во мне, чуть успокоилось, и здравый смысл сумел взять верх.

– Эй, мастер Людек, – позвал я удаляющегося алхимика.

– Чего тебе?

– Хочу погасить часть долга.

– Давай, – оживился алхимик.

– За сколько возьмете кровь и яд шакры?

– Семь медных монет за склянку крови и пятнадцать – за яд.

Никогда не любил торговаться, и очень хорошо, что перед прибытием тиуна я заглянул в свиток.

– В городе я могу продать кровь за три серебра, а яд за семь, но вам предлагаю половину цены.

– Хорошо, – кивнул алхимик.

– Давайте колбы.

– Чего?

– В принципе могу нацедить яду прямо вам в ладошки, – с невинным лицом предложил я.

Немного поворчав, алхимик протянул мне левую руку. Но сначала я прикоснулся к телу шакры, освобождая место в кошелье, а уже потом пожал руку алхимика. Такое странное рукопожатие здесь было принято для удобства работы с открывающимся окном торговли.

Так как проходила простая передача, рукопожатие обошлось без открытия окна, озвучив все легким звоном, и в мой кошель перешла стандартная упаковка из десяти склянок. Очередное прикосновение к телу шакры сделало меня богаче на пять склянок крови и четыре – яда.

Через минуту к алхимику перешли по две склянки того и другого. На возмущенное фырканье и требование вернуть оставшуюся тару я лишь лучезарно улыбнулся.

В итоге от всей этой авантюры мне досталось: семь серебряных от старосты, девять медяшек, невзрачное колечко и несколько склянок с жидкой мерзостью от паучихи. Но все это перечеркивал долг в четыре золотых.

Да уж, с такими деловыми качествами Томка дождется своей капсулы аккуратно к пенсии.

Разочаровавшись в себе и немного – в игре, я вышел в реал и завалился спать.

Новое утро вернуло мне уверенность и желание играть. Пока готовился к погружению в виртуал, успел насмотреться через окно ванной на унылую слякоть и печальный вид Бима в прихожей, так что смеющееся солнце Сэкаи подняло настроение на самый верх.

Исходя из печального опыта, разумнее было бы удалить «вора» и начать играть как нормальный человек – но, как и не раз до этого, победило упрямство. В принципе на данный момент мой баланс имел небольшой плюс. Так что я направился в алхимический магазин в центре города. Славия, как и большинство столиц реального мира, была ночным мотыльком и утром выглядела сонной и вялой. На улицах было относительно безлюдно. И все же утренний город мне нравился. Он был чистым и каким-то уютным, несмотря на немалые размеры.

Сэкаи не была идеальной игрой, хотя и поражала реалистичностью. Вот и сейчас неправдоподобно бодрый для утра молодой продавец сверкал лучезарной улыбкой. Несмотря на довлеющий антураж века этак двенадцатого, продавец выглядел как приказчик времен царствования Александра Первого – даже имелся пресловутый пробор в прическе. Но придирается глупо, японцы и так неплохо справились с отображением чужой культуры.

В отличие от лавки алхимика, этот торговый зал блистал яркими цветами богатых витрин и демонстрационных полок.

– Господин желает что-то продать или купить?

– И то и другое, – ответил я, выложив на прилавок всю доставшуюся добычу с шакры.

– За яд – четырнадцать серебряных монет, за кровь – девяносто. Все остальное возьму за двести. У нас солидный магазин, и единственно приемлемые цены мы называем сразу.

– Вот поэтому я и стану вашим постоянным клиентом. Не люблю торговаться.

Мое заявление вызвало искреннюю улыбку продавца. В игре торговля прокачивалась именно спорами за каждый медяк, так что мой подход подкупал нестандартностью.

– Желаете что-то купить?

– Да, мне нужна сумка.

– Есть на двадцать, пятьдесят и сто ячеек. Защищенность – от первого до четвертого уровня. – С сомнением покосившись в сторону выложенного на прилавок товара, торговец уточнил: – Вам могу предложить либо на двадцать ячеек с третьей защитой, либо на пятьдесят – со второй.

– А на сто – с первой?

– Если с небольшой доплатой.

– Пятьдесят с первой защитой?

– Вы не боитесь воров?

Хотелось ответить что-нибудь едкое, но не факт, что на подобные слова не завязаны отрицательные поведенческие алгоритмы. Терять наладившийся контакт не хотелось. Судя по поведению неписи, меня ждет неплохая скидка.

– У меня пока воровать нечего.

– Такая сумка будет стоить две золотых монеты. Увы, я не могу предложить вам скидку на этот товар; но, может, у вас есть еще пожелания?

– Я понимаю, что у вас не барахолка, но, возможно, есть что-то из одежды?

Догадка оказалась верной, потому что продавец тут же расцвел:

– Странники часто приносят негодные вещи. Мы их берем, чтобы не утруждать клиента бегом по барахолкам. После они попадают к старьевщикам, но всегда есть из чего выбрать. Не думаю, что я один такой умный, но образовавшаяся лазейка мне понравилась.

– А что есть для первого уровня?

– Вас интересует что-то особенное?

– Да, мне подошли бы вещи с бонусом к ловкости.

– Есть кое-что, но не уверен, что вам понравится, – с сомнением прищурился продавец.

– Давайте посмотрим.

Продавец стукнул пальцами по прилавку, и моя добыча растворилась в воздухе, а на ее месте появился аккуратно расправленный набор одежды.

М-да, случай интересный и нестандартный. Это был наряд скомороха.

– Пять предметов: постолы, шаровары, рубаха, колпак с бубенцами и беспальные перчатки.

Особенно неоднозначно выглядел колпак с тремя хвостами, каждый из которых заканчивался бубенцом.

Пока я выпадал в осадок, продавец нахваливал товар:

– Вещи не новые и слабой прочности, но каждая имеет скрытые достоинства.

Поочередно прикоснувшись ко всем вещам, я узнал, что все они дают по +1 к ловкости, а с моим уровнем ловкости в 15 единиц это очень жирная прибавка. Особенно удивили бубенцы, каждый из которых имел +1 к аграу.

Зачем, спрашивается, клоуну вещи с плюшками для танка?

– Мне нужно подумать.

– Конечно; вы, странники, часто думаете. Для вас специально приготовлены особые кресла.

Действительно, у боковой стенки торгового зала стояли пять удобных кресел. Усевшись в одно из них, я увидел надпись «Выход» на подлокотнике. Впрочем, в реал мне пока не к спеху.

В это время в магазине появилась парочка симпатичных девушек, и торговец быстро убрал с прилавка скомороший наряд.

Мне пока было не до дам, намного привлекательнее выглядела информация в наладоннике.

Полчаса копания в энциклопедии дали интересный результат. Пришлось даже выходить в реал, чтобы заглянуть на форумы в основной сети. И вот что выяснилось. Чтобы стать удачливым вором, нужно иметь высокий уровень ловкости, которая качалась не только воровством. Лучше всего ловкость поднималась умениями «жонглирование» и «акробатика». Эти умения открывались при освоении профессии скомороха. Так она называлась для тех, кто начинал играть в Славии. В других королевствах ее называли по-разному: клоун, шут, дервиш и так далее.

Становиться шутом не хотелось, но тут имелись очень веские доводы. Подняв ловкость, мне придется меньше воровать, чтобы стать взломщиком. Мало того, разница в прокачке ловкости с помощью умения «легкое касание» и, скажем, «жонглирования» была ошеломляющей. К тому же все умения скомороха имели плюс к эффективности, который соответствовал количеству зрителей.

Именно для привлечения общественного внимания и были нужны бубенцы на колпаке. Эффект «агропривлекательности» действовал одинаково для вызывания повышенного внимания и монстров и игроков, выступающих в качестве зрителей.

Я себя чувствовал Алисой – каждый следующий шаг по выбранной мною дороге заводил меня все глубже в кроличью нору.

Ладно, была не была... По крайней мере, никто не скажет, что мой способ прокачки является неоригинальным.

Дождавшись, пока мой новый знакомый обслужит сильно смахивающего на Илью Муромца воина, я подошел к прилавку.

– Вы определились? – вновь заулыбался торговец.

– Да, сколько будет стоить эта одежда?

– Если учесть огромную скидку, то ваш товар перекроет сумку и одежду.

– Хорошо, – обреченно кивнул я. Затем прицепил на пояс новую сумку, которая была всего в два раза больше кошель для ценностей, и перетащил туда все вещи. Переодеваться здесь я точно не буду.

В кошельке еще имелось немного монет, и если не слишком тратиться на еду, можно докупить полезные вещи.

– А от того скомороха больше ничего не осталось?

– Осталось: короткий канат для хождения и серые шары. Но у нас есть особые светящиеся шары – именно покупая их, странник и оставил здесь все эти вещи.

Подумав, я забрал три серых шара и попросил продавца придержать для меня остальное.

Но это все, так сказать, запасной план, а пока попытаемся воплотить в виртуальной реальности главную идею.

Ближайшая локация, до которой можно было добраться даже откровенным нубам, находилась на берегу протекающей рядом с городом реки. Полянка с кроликами не годилась, потому что окрестности стартовой деревни были недоступны любителям чужого добра.

Забравшись со скоростью улитки на одиноко стоящий дуб, я принялся наблюдать. По песчаному берегу бегали десятка полтора низкоуровневых игроков с удочками. Рыбаками они были неважнецкими – шумные и суетные, но здесь главной была не рыбалка, а охота.

Вот один из игроков с явными замашками будущего мага-стихийника подскочил на месте. Его удочка выгнулась дугой. Вода у берега забурилась, и наружу полезла довольно странная рыбка. Проще всего полезшее из воды существо можно было описать как двухметровую помесь караса с крокодилком – рыбе тело дополняли когтистые лапы и солидная пасть с острыми зубами.

Рыбак тут же бросил удочку и отскочил назад, практически в полете кастуя огненный шар. Скажем так, слабенький шарик. Монстр только мотнул головой, словно отгоняя мошкарку. Всмотревшись в пространство над головой монстра, я увидел, что полоса здоровья мутанта просела процентов на пять.

Неудобно постоянно концентрироваться, чтобы видеть тактическую информацию, поэтому для боевых операций игроки использовали тактические очки, в которых все отображалось в стандартной комплектации. Стоили очки всего пять серебрушек, но бесполезные траты даже такой суммы в моем положении были лишними.

Минут десять маг играл с монстром в догонялки, на коротких остановках отбиваясь то фаерболом, то роем светящихся искорок. Другие рыбаки иногда подбадривали его криками и предложениями помочь. Маг неизменно отмахивался.

Время от времени другие игроки выуживали свой улов, и начиналась аналогичная беготня. За исключением тех случаев, когда в дело вступили рубаки. Самым крутым на берегу был мечник шестого уровня, разделявавший рыбину за десятков секунд.

Пока было время, я пересмотрел необходимые мне умения. Основные пока без надобности, а из второстепенных могла пригодиться только «метка».

Заклинания и умения в игре активировались жестами и голосом. Тем, кто не хочет себя выдавать лишними звуками, достаточно воспроизвести заклинание губами: беззвучно, но четко.

Что-то местная гопота задерживается... На форумах сообщалось, что здесь они частые гости. Я уже начал скучать, когда из рощицы на холме вышел игрок в легкой броне с черно-красной раскраской, сжимавший в руках боевой жезл мага. Это сочетание выдавало в нем чародея, избравшего земную стихию, только у них не было дебафов на ношение кожаной брони.

Рыбаки тут же напряглись. Те, кто уже выудил себе жертву, быстро добивали монстров, а остальные повели себя по-разному. Основная часть тут же попыталась сбежать. Но выскочившие из-под земли каменные шипы прервали бегство троих игроков. Еще четверо через секунду завязли в неожиданно образовавшемся болоте.

Шестиуровневый мечник что-то крикнул и рванул к магу. За ним метнулись еще трое бывших рыбаков. Из чародеев в обойме непокорных остались две девушки, одна из которых являлась магом-воздушником. Ее подружка с внешностью анимешной няшки начала немного неуклюже набрасывать бафы на участников стихийного пати.

Напрасно мечник решил действовать с группой. Ему либо не хватило элементарных знаний игровых реалий, либо выдержки. Бои между игроками в Сэкаи организовывались оригинальным способом. Во-первых, печать Каина использовалась только против игроков, нападавших на противника, чей уровень значительно ниже. Во-вторых (и этого как раз не учел горячий мечник), в случае, если на одного игрока нападали несколько противников, они получали дебаф, соразмерный численности перевеса. А вот «жертва» наделялась неслабым бафом.

На выяснение этих подробностей мне все же хватило усидчивости, поэтому я знал, что будет дальше. Еще одной особенностью боев между игроками в Сэкаи был статус «спасителя». Если несколько человек нападали на одного, тот, кто решил помочь оставшемуся в меньшинстве игроку, автоматически получает единовременное, но солидное усиление характеристик.

Все это не касалось случаев, когда велась война кланов. В таких условиях каждый стоил того, что заслужил упорной игрой.

Ага, вот и «спаситель». За спиной предводителя восстания нубов из воздуха материализовался человек в темных одеждах, чей дизайн явно спонсировали разработчики игры про ассасинов.

А ребята оказались очень непростыми. Оба грабителя были четвертого уровня, и если заклинания мага не особо удивляли, то настойчивость человека, прокачавшего свою профессию до убийцы, оставаясь на низких уровнях, поражала. Это тоже была особенность Сэкаи. При желании я смогу подняться до взломщика, оставаясь хоть на первом уровне. Но для этого нужно очень постараться. Серьезным недостатком такой системы была невозможность носить одежду, оружие и бижутерию высоких уровней. А низкоуровневое снаряжение с хорошими улучшениями стоило не меньше чем высокоуровневые аналоги с более серьезной начинкой.

Пока я размышлял, трагедия на берегу приближалась к своему финалу. Убийца уже заканчивал с рубаками, а маг продолжал шинковать невезучих беглецов, застрявших в «гребенке» каменных пиков. Вляпавшимся в болото повезло больше, они уже выбрались и со всех ног удирали.

Через пару секунд на берегу остались только девушки.

– Метка, – поспешил прошептать я, всматриваясь в перепуганное лицо няшной баферши с ником Уляля.

Все, теперь в ближайшие сутки на моей карте будет отображаться расположение девушки, куда бы она ни пошла.

Внезапно позади девушки-мага, носившей строгое имя Выжигашка, поплыл воздух, и ей в спину воткнулся кинжал, брызнув в стороны красными искрами.

Крит.

Ноги девушки подогнулись, и она упала на землю.

Убийца нарочито медленно повернулся к баферше. Девчушка попыталась сбежать, но киллер рывком догнал ее и подсечкой повалил на колени, удерживая жертву за волосы. Опять же нарочито медленно поднес кинжал к горлу и резко рванул. К счастью, в отличие от боев с монстрами, схватки между игроками потоков крови не давали, просто образовывались неприятного вида раны. Будь все не так, вряд ли мне удалось бы усидеть на дереве.

– Вот скотина! – скрипнув зубами, прошипел я.

Самым мерзким было то, что у обеих девушек ники выделялись светло-синим цветом. В реале они являлись либо сиротами, либо инвалидами, но это почему-то не остановило киллеров.

Несколько секунд я сверлил взглядом пространство над головой убийцы, но моей внимательности не хватало, чтобы прочесть ник убийцы. А вот имя мага рассмотреть все же удалось. Карик Пламенный – не так уж оригинально. По крайней мере, обошелся без цифр, которые хоть и выглядят намеком на принадлежность к династии, но на самом деле выдают полное отсутствие фантазии.

Еще раз скрипнув зубами, я поставил метку на мага, вальяжно подходившего к телам поверженных противников. Обворовать убийцу мне не удастся при всем желании.

Грабители быстро обобрали тела и покинули место бойни. А еще через несколько секунд берег стал безлюдным – тела монстров и погибших игроков исчезли без следа.

– Что же, начнем охоту, – со зловещими интонациями опереточного героя прошипел я, открывая карту в свитке-наладоннике.

## Глава 6

Как и следовало ожидать, все оказалось сложнее, чем в теории. Налетчики обчистили еще две группы и только после этого отправились в город.

Наконец-то преследуемый мною маг вышел в удобное для проведения кражи место. Он решил наведаться на базар, где за лотками стояли игроки. Я двинулся следом.

Итак, чтобы выудить у жертвы хоть что-нибудь, нужно было прикоснуться к его кошельку и продержать контакт три секунды. Успех зависел от уровня ловкости и навыка «легкого касания». Имелось как минимум две сложности. Во-первых, разница в уровнях защиты сумки и моего навыка может не позволить получить хоть что-то. Самым неприятным был второй нюанс – при высоком уровне внимательности жертвы она может заметить мои потуги в воровстве. Вот поэтому обворовывать убийцу было бы бессмысленно – у него все заточено под ловкость, скорость и внимательность. С магами проще, для них важнее интеллект и концентрация, которая работает не постоянно, а во время каста. Хотя это не значит, что помеченный мною маг-разбойник не мог раскачать и внимательность.

## **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.