

ЛІТРРГ

Ростислав Попов



КРАСНАЯ УГРОЗА

БЕЗ ПРАВА НА ОШИБКУ

Ростислав Попов

**Без права на ошибку.
Красная угроза**

«Автор»

2023

Попов Р.

Без права на ошибку. Красная угроза / Р. Попов — «Автор»,
2023

Новая игра, которую с нетерпением ждали игроки по всему миру, наконец-то вышла! Героям предстоит отстроить своё первое поселение, чтобы продолжить экспансию нового мира. Но времени у них немного. Соседние разумные народы тоже не дремлют. Они не собираются мириться с пришельцами. А значит, Надея стоит на пороге большой войны...

© Попов Р., 2023

© Автор, 2023

Ростислав Попов

Без права на ошибку. Красная угроза

От автора

Здравствуйте, дорогие читатели!

Перед тем, как вы отправитесь в увлекательное путешествие и перенесётесь в иную реальность, я хотел бы сказать пару слов о том, что побудило меня написать эту книгу.

Я был и остаюсь геймером с большим стажем. Я не сразу погрузился в онлайн-проекты, но когда, наконец, смог их опробовать, то испытал двойственные ощущения. Друзья, с которыми ты проводишь кучу приятного времени, не дают окончательно забросить игру. Но сами игры, год за годом, всё меньше пытаются удержать игрока, что вынуждает меня возвращаться к однопользовательским проектам, в надежде на то, что разработчики когда-то опомнятся и начнут вновь заставлять игроков социализироваться. Но на горизонте ничего спасительного так и не маячило. Однажды мне предложили почитать книгу в жанре ЛитRPG.

Никогда не думал, что мне понравятся истории о людях в игре, но через пару страниц я полностью забыл обо всём и не смог вынырнуть из того мира, пока не закончил последнюю книгу. На тот момент для меня это стало глотком свежего воздуха. Я справедливо счёл книгу шедевром и пустился в чтение других серий этого жанра. И вот их я рассматривал уже более придирчиво. Каждая последующая нравилась мне всё меньше и меньше. Появлялось ощущение вторичности, точно такое же, как и в ММОРПГ-проектах. Конечно, каждый автор был хорош по-своему, но мне вечно чего-то не хватало в них.

Казалось бы, автор может описать свою идеальную игру, в какую он хотел бы играть годами, но раз за разом я наткнулся на похожие друг на друга миры.

Год за годом в моей голове зрели идеи о том, каким бы стал мой мир. Несколько раз я даже пытался перенести всё на страницы, но мой запал быстро пропадал. Новые сюжеты всё время вертелись в голове. Лишь когда я понял, что их хватит на несколько крупных томов, я предпринял настоящую попытку записать всё это. И результат сейчас перед вами. Были люди, которые подгоняли меня и просили продолжения после чтения моих трудов, благодаря чему книга быстрее двигалась к своему завершению, за что им огромное спасибо!

Итак, добро пожаловать в Надею, друзья!

Меня разбудила тихая приятная музыка. Не открывая глаз, я потянулся к тумбочке, стоящей у изголовья кровати. Рука коснулась телефона, отключив будильник привычным жестом. Мне совершенно не хотелось вставать, но мозг уже заработал, напоминая, что сегодня за день. Так что ни о каких дополнительных минутах сна речи быть не могло.

Я открыл глаза и посмотрел на настенные часы. Мне оставался час, чтобы привести себя в порядок. Рывком скинув одеяло, я легко вскочил и направился в ванную. Тело слушалось без проблем, что было совсем неудивительно. Несмотря на мои страхи, что мысли помешают выспаться, я проспал почти девять часов и чувствовал себя бодрым.

Опёршись на раковину, я всмотрелся в зеркало. В глазах не было и следа недавнего пробуждения. Как и на лице. А вот от густой щетины следовало избавиться.

Долгие выходные, проведённые дома, давали о себе знать. Но пока необходимости покидать свою квартиру не возникало, так что это могло подождать. Умываясь, я решил, что могу сделать себе сегодня поблажку.

– В следующий раз, – вслух пообещал я. Постоял немного, разглядывая себя, тихо выругался и схватил пену для бритья. Неспешно приняв душ, я оделся в удобную и чистую домашнюю одежду.

– Другое дело, – с зеркала на меня смотрел кареглазый молодой человек в красной клетчатой рубашке и потёртых джинсах.

Времени оставалось ещё достаточно, можно было не спеша подкрепиться. Неизвестно, сколько придётся провести времени в игровой капсуле, прежде чем появится желание и возможность её покинуть.

Спокойно поесть мне не дали. В комнате заиграла музыка, становившаяся с каждой секундой всё громче. Бросив размешивать кофе, я мигом оказался в спальне и схватил телефон, отвечая на звонок.

– Да.

– Алло! – заорал мне в ухо знакомый резкий голос. – Ты уже проснулся?!

– Угу, – буркнул я, возвращаясь на кухню и включая громкую связь. Оставив телефон на столе, я потянулся к холодильнику. – Чего хотел?

– Звоню узнать, вдруг ты передумал, – с досадой произнёс мой друг. – Может, всё-таки вместе начнём, пока ещё есть время подготовиться?

– Ты передумал играть за лесного эльфа? – слегка удивился я. – Мой человеческий персонаж уже создан, можешь присоединиться. Игровой ник ты знаешь. Осталось лишь кинуть приглашение на совместную игру.

– Нет! – в голосе Аристарха послышалось лёгкое раздражение. – Я предлагаю выбрать какую-нибудь другую расу. Из всех возможных ты выбрал самую банальную и скучную. Вот ответь мне, ты собираешься погрузиться в масштабную фэнтезийную вселенную, чтобы побыть человеком?!

– Ну, где-то ведь нужно, – усмехнулся я, нарезаю колбасу тонкими ломтиками и аккуратно опуская их на разложенный хлеб.

– Очень смешно!

– Арс, послушай, – это прозвище прилипло к нему ещё в школе. – Я все прошлые годы, в разных играх, непременно начинал за любые расы, кроме людской. Но в Надее хочу попробовать именно за человека. Это первая многопользовательская игра такого масштаба. Если всё выполнят так, как обещали, то в неё будут не просто играть – в ней будут жить. Мне кажется, человеком проще проникнуться такой игрой. А если не понравится, удалю и создам нового.

– Жаль, конечно... Но ладно, – сдался Аристарх. – Это значит, что встретиться в игре у нас, скорее всего, не получится. Начну за эльфа, менять созданного персонажа я тоже не стану. Он мне нравится. Но если по какой-то причине мы встретимся врагами, то это твоя вина, – шутливо добавил он.

– Угу! – промычал я, жуя бутерброд. – По чём там, интересно, эльфы уши будут?

Из динамика раздался смех.

– Смотри не опоздай, игра запустится в пять вечера! – весело сказал друг и отключился.

– И тебе того же, – пробормотал я, расправляясь с последним кусочком.

Всё, пора, подумал я, с нетерпением глядя на часы. Залпом допил кофе и пошёл в соседнюю комнату, где находилось моё главное сокровище. Посреди неё, занимая обширное пространство, стояла капсула виртуальной реальности. От неё исходило уютное тихое гудение. Не самая новая модель, но со своей задачей она справлялась отменно.

Дверцы кокона были гостеприимно распахнуты, и я поспешно уселся в любимое кожаное кресло, устраивая ноги поудобнее на специальной подставке. Стенки плавно с лёгким щелчком сомкнулись. На пару секунд я оказался почти в полной темноте, не считая едва светящейся зелёной кнопки под рукой, которую тут же нажал. Кресло подо мной завибрировало. Я почувствовал, как ноги распрямляются. Одновременно с этим, спинка стала опускаться, пока моё тело не оказалось в горизонтальном положении. Голова приятно легла в предназначенную для неё выемку.

Люблю этот момент перехода. Я прекрасно осознаю, что лежу в кресле в темноте. Но внезапно начинает светлеть так, что я ничего не вижу, кроме ярко-белого тумана, который постепенно растворяется, открывая взору комнату, неторопливо наливающуюся красками.

Мгновение, и я уже стою посреди своего личного виртуального пространства. Комната была просторная, с большими панорамными окнами, за которыми виднелось море. При желании можно прогуляться по пляжу с экзотическими деревьями, почувствовать ногами влажный песок и окунуться в море. У многих людей виртуальные комнаты стали излюбленным местом для работы и отдыха. Их можно полностью изменить под себя. За соответствующую плату, разумеется.

Я вызвал интерфейс перед собой, на котором находились нужные мне игровые ярлыки, и ткнул пальцем на один из них. Перед глазами, затмевая комнату, всплыла красиво оформленная надпись, название игры – *Надея*. Постепенно мир вокруг меня начал погружаться в темноту.

Добро пожаловать в игру! Мы рады, что Вы выбрали наш проект! Сервер откроется через 50 секунд.

Цифры неторопливо отсчитывали момент до запуска. Абсолютно новая игра, выхода которой так долго ждали все заядлые геймеры. Обещания нетронутого цивилизацией мира, развивающегося лишь под действием игроков, покорили наши сердца. Разработчики не скупились на подробности и показы некоторых механик.

3...

2...

1...

Вспышка!

Яркий свет понемногу угасал. Я увидел, что оказался на довольно большой поляне, по краю которой стоял редкий лес.

Один за другим появлялись игроки, озираясь и разглядывая себя. Вид у нас был плачевный, не хватало только коробочки для пожертвования в руках. На каждом персонаже красовалась серая рваная рубашка и такие же серые штаны, протёртые в некоторых местах. Их стягивал поясок тёмного цвета.

Поляна постепенно заполнялась самым разнообразным народом, но раса у всех была одна – человек. Однако это не мешало им выделяться самыми немыслимыми причёсками, внешностью и габаритами.

Разработчики предоставили возможность ещё до старта создать персонажа, чтобы без промедления пуститься в исследование нового мира. Рас было огромное множество, но я остановил свой выбор на человеке. Внешность оставил свою, лишь сделал себе благородную причёску до плеч и выделил кубики на животе. Игра дружелюбно подкорректировала мой внешний вид под свою графику, и я с удовольствием отметил, что получилось совсем неплохо. Не теряя времени, я занялся тем же, чем и другие игроки, – изучением себя.

Я открыл окно персонажа, разглядывая вещи, и машинально отметил приятные глазу иконки инвентаря. Комплект одежды на мне так и назывался: рваная рубаха и рваные штаны, +1 к броне. Стягивающий их пояс оказался без характеристик.

Больше в инвентаре совершенно ничего не было, и я перешёл к своим характеристикам.

Персонаж: Лионикс

Раса: человек

Класс: неизвестен

Уровень: 1

Жизнь: 10

Мана: 10

Сила: 1

Телосложение: 1

Ловкость: 1

Интеллект: 1

Защита:

Физическая броня: 2

Оружие: кулаки

Урон 1-1

Существовало ещё множество второстепенных параметров, но повысить их можно только своими действиями в игре. Поэтому, бегло просмотрев сотни строчек и удивившись их изобилию, я быстро закрыл страничку, чтобы не тратить драгоценное время. Решив, что когда настанет момент, разберусь с ними.

– Не густо, – пробормотал я, оценив свою защиту и урон, одновременно пробуя новое игровое тело.

То же самое проделывали и другие игроки. На поляне находились уже десятки человек. То и дело появлялись призрачные силуэты новых искателей приключений, готовых вот-вот очутиться здесь. Некоторые уже бежали в разные стороны, скрываясь за деревьями, но написав в чате *«привет всем»*. Другие уже знакомились и собирались в группы.

Одна девушка, с черными короткими волосами, попробовала догнать кролика, копошившегося в траве неподалёку. Но тот дёрнул ухом и умчался с огромной скоростью, затерявшись между деревьями.

– Так, на кроликах мы не раскачаем, – рассмеялась девушка.

Я улыбнулся ей и поспешил в сторону леса, разглядывая при этом новый мир. Мир, где нас не ждут дружелюбные НПС, готовые поделиться своими знаниями и начальной экипировкой. Где нет городов или поселений, что приютят и послужат толчком для развития игроков.

Мы знали об этом мире немного, из краткого вступления при создании персонажа. Расы, за которые можно начать игру, столетия назад оказались разбиты враждебными народами и рассеяны по огромной территории. Теперь немногочисленные потомки тех несчастных разбросаны по свету. Они могут научить нас чему-нибудь. Но сперва их нужно найти и убедить помочь. Либо же найти другой путь.

Конечно, создатели рассказали немало о возможностях игры. Вот только сейчас нам это не сильно помогало.

Я обратил внимание на игроков впереди меня, стоявших возле деревьев. У каждого из них в руке находилась короткая толстая палка. Я последовал их примеру, наклонившись за одной из них, валявшихся повсюду. Моё первое оружие удобно легло мне в руку.

Тяжёлый сук: урон 1-2

«Я стал в полтора раза опаснее!» – хмыкнул я про себя, прочитав свойства. Убрав палку на пояс, я подошёл к игрокам, разглядывавшим какую-то живность в лесу.

– Привет! – сходу поздоровался я. Девушка с длинными рыжими волосами дружелюбно ответила мне. Стоявший рядом парень, с лохматой причёской, кивнул мне с весёлой улыбкой. Третий игрок, казалось, даже не заметил моего присутствия, пристально глядя на зверей в лесу.

– Волки первого уровня, – задумчиво произнёс он. Я прочитал ник над его головой. Игрока звали Рок. – Я попробую напасть первым. Поддержите меня, если что пойдёт не так. Не хотелось бы отлететь от первого моба.

– Давай! – сразу откликнулся я, доставая сук. – Я подстрахую.

Остальные тоже согласно кивнули. Рок пару раз взмахнул палкой для пробы, затем медленно пошёл вперёд, внимательно наблюдая за волком.

Беспокоиться зверь начал, когда до него осталось десять метров. Ещё метр. Волк повернул голову, но не бросился. Ближе, ближе. Хищник начал рычать, показывая внушительные клыки. Когда до него осталось пять шагов, зверь бросился на Рока, но тот его опередил, ударив веткой по морде, сняв 2 очка здоровья из 12. Зверь отскочил, но Рок медлить не стал и сразу же нанёс ещё два удара.

– Мобы слабые! – облегчённо вздохнула девушка по имени Искра. – Даже укусить не смогут, если не подставляться.

Но не тут-то было. Когда здоровье у волка опустилось до шести, он отпрыгнул на безопасное расстояние, вскинул голову и завыл. Мы замерли в ожидании, мысленно готовясь к какой-то пакости. И она не заставила себя долго ждать.

Несколько волков, что были в зоне видимости, встрепенулись, взвыли в ответ и бросились к своему товарищу.

– Ещё трое! – констатировала Искра.

Рок приглашает Вас в группу!

– Вперёд, к нему! – я моментально согласился. На периферии зрения появились иконки с именами игроков: глава отряда Рок, Искра, парень под ником Станиэль и я, Лионикс. Мы быстро подбежали, встав полукругом, чтобы не дать волкам обойти себя.

– В первую очередь добиваем раненного! – Рок с размаху треснул ближайшего зверя.

Мы не отставали. И получалось весьма неплохо. Волчью атаку удавалось прервать прежде, чем у них получалось кого-то укусить. Раненый хищник чуть отступил, вокруг него появилось алое свечение.

– Сейчас что-то произойдёт! – весело крикнул я, одновременно орудуя палкой. Некоторые звери уже просели по здоровью до половины, и отскакивая, начинали выть, но им никто не отвечал, а нам это давало количественное преимущество.

Волк с алым свечением на секунду присел и кинулся всей тушей на Рока, повалив того на спину. Мы дружно опустили палки на голову зверя. У нас перед глазами поплыли цифры опыта, а у наших ног появилась мёртвая тушка, из которой исходил приятный золотистый блеск. Знак трофеев.

– Всё-таки успел укусить... – пробормотал Рок, трогая шею.

– Ты чего разлеся? – бросил я и тут же обратил внимание на красный значок дебафа, отсчитывающий секунды. – Заслоняем его!

«Бросок», успел прочитать я, «сбивает противника с ног на 3 секунды».

Следом под раздачу попала Искра. Один из волков повалил её и отнял немного здоровья. Послышался короткий жалобный вопль.

Ещё бы! Попробуйте представить, что вам в горло вгрызается огромный зверь. Пусть вы и не чувствуете боли, но вы прекрасно ощущаете его мокрые, тёплые клыки на шее, видите оскаленную пасть, и на вас брызжет слюна. Если, конечно, вам есть восемнадцать лет, и у вас включена функция реализма. У Искры, видимо, включена была.

Но мы действовали слаженно. Вообще, легко действовать слаженно, если у тебя в руке только палка, и тебе не приходится думать, какое умение использовать сейчас, а какое оставить на потом. Когда нужно поддержать товарища, а где понимать, что справятся без тебя, и ты, со своими способностями, нужнее в другом месте.

Через полминуты вокруг нас остались только тела волков с поблескивающими трофеями.

– Распределение лута стоит "по очереди", если никто не возражает, – проговорил Рок, глядя на убитых волков.

– Конечно! – тут же отозвался Станиэль. – В нашем случае это правильнее всего.

Искра тряхнула своими длинными золотисто-красными, как пламя, волосами в знак согласия. Я лишь пожал плечами.

Рок подошёл к первому волку, перед глазами высветилась табличка: **«волчья шкура»**. **Вы желаете сделать ставку?** Я раз за разом соглашался. Машинально заметил, что в рюкзак упала одна из шкур.

– Та-ак... – протянул Рок. – А вот это уже интересно!

«Сфера памяти»

Вы желаете сделать ставку?

"Этот загадочный осколок, отголосок великой войны прошлого. Мастера древних искусств владели столь разрушительной магией, что при столкновении она превращалась в кровавые сферы, содержащие силу хозяев".

Использование:

«Сфера ненадолго подарит вам часть силы Древних. Также её силу можно вдохнуть в магическую книгу или книгу боевых искусств. Чтобы изучить боевое умение или заклинание с её помощью, у вас должен быть соответствующий уровень мастерства» – прочёл я описание.

Мы все переглянулись.

– Нам неизвестно, что за умение в ней, – сказал я. – Предлагаю разыграть её. А дальше пусть тот, кому она достанется, отказывается от подобных сфер, пока все мы не разживёмся способностями.

– Справедливо, – заметил Рок. – Но это значит, что мы должны пойти дальше вместе. Справляться с волками одному будет сложно, поэтому разделяться сейчас не стоит. А заодно, может, получится раздобыть каждому нужные вещи. Вы что скажете?

– Согласна! – мгновенно ответила Искра.

Станиэль немного помедлил, затем с улыбкой сказал.

– Я вообще компанейский игрок, так что я с вами. Но чтобы сразу определиться, я собираюсь играть лучником, и мне нужно соответствующее снаряжение. Хотелось бы избежать большой конкуренции за экипировку.

– Я "ближником" буду, – повёл плечами Рок. – Каким именно ещё не решил, но с моей стороны конкуренции не будет.

– Мне интересна только магия! – решительно заявила Искра. – Так что мне ваши вещи ни к чему.

– Я пока ещё не решил. Хочу посмотреть, что вообще приготовили для нас, – развёл руками я. – Хочется всего и сразу. Пока буду отказываться от предметов со статами, которые нужны вам.

– Хорошо, значит, разыгрываем сферу и идём дальше, – улыбнулся Рок.

Искра получает предмет «Сфера памяти»

Довольная девушка торопливо вытащила её из рюкзака. Сфера на ладони ярко заблестела. Затем на наших глазах она начала рассыпаться. В разные стороны из неё расходились золотистые лучи, постепенно увеличиваясь и охватывая Искру. Яркий свет на мгновение окутал её персонажа и исчез. А улыбающаяся Искра, стряхнув золотистый песок с пальцев, тут же опробовала только что изученное заклинание. С ладони сорвалась волна пламени, не слишком далеко, всего на пару метров, но она была достаточно широкая, и под неё могло попасть несколько целей.

– Урон 2-3, – заявила улыбающаяся Искра и тут же нахмурилась. – Поддерживаемое, расходует 3 маны в секунду, а если цель загорелась, то наносит ещё единицу урона в течении трёх секунд. Само заклинание на десять часов всего.

– Неплохо! – оценил я. – Разбираться с монстрами теперь будет гораздо проще.

Вокруг нас проносились другие игроки. Кто в одиночку, кто отрядом. Некоторые, увидев струю огня из рук девушки, подбегали и расспрашивали, что это и как получить. Рок охотно и дружелюбно отвечал.

Не спеша мы двинулись дальше, наблюдая сцены избиения волков от игроков, успевших нас обогнать. Один раз успели помочь одиночке, что решил самостоятельно расправиться с волком. Специально подошли поближе. Подождали, пока волк повалит игрока наземь, затем дружно ударили палками зверя по голове. Рок отдал парню волчью шкуру, попутно посоветовав идти в другую сторону, так как эти mobs явно не для соло-игроков. Тот широко улыбнулся, поблагодарил, махнул нам дубинкой в знак прощания и умчался назад.

Мы без всякой осторожности пошли вперёд, зная, что впереди нас как минимум дюжина игроков, которые усердно зачищают лес от хищников. Иногда сверкали новоприобретённые умения. Один паренёк, Молот, попавшийся нам по пути, попытался использовать способность на белке, сидевшей на нижней ветке дерева. Мы с интересом наблюдали за его действиями. Искра даже включила запись. Встав перед белкой с палкой в руке, парень слегка нахмурился. Его тело в стремительном рывке бросилось вперёд. Мы смогли заметить лишь смазанное движение, за которым раздался глухой удар. Увидев, что случилось, весь отряд опустился на землю от хохота. Игрок влетел прямо в дерево. А виновница всего этого спустилась по стволу, пробежала мимо оглушённого парня, задев хвостом по лицу, и поспешила прочь.

Молот ошалело покрутил головой, приходя в себя. Полоска его жизни опасно просела, улетев в красную зону.

– Ох... Таран работает только вперёд... – виновато сказал он, заставив нас уже всхлипывать в истерике. Станиэль попытался что-то ответить, но безуспешно. Молот и сам заулыбался, наблюдая за нами.

– Ладно, вы тут продолжайте, а я пойду потренируюсь на чём-то менее твёрдом, – беспощадно сказал он на прощание и начал уходить, слыша за спиной очередной взрыв хохота.

– Вот гад! Он это специально, – простонал я, вытирая слёзы и поднимаясь с земли.

Через некоторое время игроки почти перестали попадаться, и на пути стали возникать наши старые знакомые, волки. Но долго возникать мы им не позволяли. Благодаря новому умению Искры они погибали раньше, чем успевали повалить кого-нибудь на землю. Да и больших групп нам не встречалось. Останки быстро отправлялись в заплечные мешки, вмещавшие в себя до тридцати предметов разного типа. К сожалению, кроме шкур, мяса и жил нам ничего не попадалось, а бить мирную живность было нечем. Пламя работало всего на три метра, зверьки же убегали, завидев нас издали. Но опыт капал исправно. За одного волка мы получали по 5 опыта на каждого. К тому времени, как лес начал редеть, у нас уже было по 60 очков, а до следующего уровня требовалось 100.

Станиэль и Искра с охотничьим азартом наперегонки собирали растущие повсюду травы и грибы. Довольствоваться приходилось лишь лечебной травой, которая восстанавливала десять очков здоровья, и адскими грибами +5 к мане. На все остальные травы у нас не хватало навыка травничества. Что нам доходчиво объясняла надпись, проплывающая перед глазами после каждой попытки переместить растение в мешок. Их свойства, как и названия, тоже оставались тайной для нас.

Травничество оказалось одной из немногих профессий, для которой на начальном этапе не требовался учитель. У неё имелась собственная шкала опыта, которая повышалась при сборе растений.

Я ограничился лишь парой лечебных трав, разместив их в окошке быстрого доступа, перед глазами. Рок тоже припрятал несколько себе в рюкзак.

Искра старалась не отходить далеко от нас. А вот наш будущий лучник нырял в каждые кусты, оббегал толстые стволы деревьев, успевая рассматривать всё по сторонам и забегал немного вперёд.

Потому он первым заметил опасность. Сначала он замахал руками и приложил палец к губам, показывая, чтобы мы не шумели. Мы, пригнувшись, подошли к кусту, где он сидел.

– Там какие-то существа! – шёпотом сообщил Станиэль. – Они не кажутся мне дружелюбными.

И верно. В метрах сорока от нас стояло два беса, как отчётливо подсказывали их пылающие красные имена над головами.

– Разведчик Королевской поляны, уровень три, – прочитал я, с интересом разглядывая существ.

Выглядели они забавно. Ростом бесы едва ли доставали нам до груди. Там, где лёгкая броня не прикрывала части тела, виднелась тёмно-красная кожа. Голову защищал шлем, плотно сидящий меж длинных ушей. Они то стояли рядом, о чём-то переговариваясь на непонятном языке, то отходили недалеко друг от друга и смотрели по сторонам. В руках мы заметили небольшие арбалеты.

– Стрелки... – задумчиво протянул Рок. – В лоб атаковать их не хотелось бы. Мы не знаем, на что они способны, но других идей всё равно нет. Либо ждать ещё игроков, либо пробовать.

– Справимся! – прищурился Станиэль, вытягивая палку из-за пояса. – Я вижу у них в руках мой арбалет.

– Тогда делаем так, – Рок решительно потрянул головой. – Вы с Лио берёте левого, мы с Искрой – правого. Только меня не зацепи огнём! – обернулся он к девушке.

Та понятиливо кивнула.

– У кого останется меньше 5 ХП, отходит, второй продолжает бить, – продолжил Рок. – Что ж, удачи нам!

Изготовившись, мы начали подходить к бесам с двух сторон. Выбрав момент, когда они разошлись подальше друг от друга, мы со всей скоростью помчались навстречу противникам.

Внимание! Вас заметила враждебная фракция! Не дайте им поднять тревогу в лагере! Сообщение пронеслось у нас перед глазами, но времени раздумывать над этим не было. Бес, проверещав что-то на своём языке, явно что-то обидное, поднял арбалет.

Стрела вошла мне точно грудь, отняв три очка здоровья и заставив меня покачнуться и замедлиться на мгновение. На груди картинно расплывалось красное пятно.

Враг тихонько пятился, перезаряжая арбалет, но было уже поздно. Подбежав, я с размаху треснул врага по длинным ушам, отняв ему 1 ХП из 15. Станиэль тоже не отставал. Перестав отступать, бес выхватил дубину, но воспользоваться ей так и не успел. Слишком частыми были наши удары, прерывавшие попытки маленького красного воина поднять дубинку.

+ 10 опыта

У Рока и Искры дела обстояли не хуже. Девушка выставила левую руку, посылая струю пламени в противника, и одновременно наносила удары палкой в правой руке. Рок с бешеной скоростью лупил по горящему бесу, который, визжа, пытался блокировать сыплющиеся на него атаки. Но шансов у него не было. Дымящийся враг упал на колени, тяжело хрипя. Затем рухнул лицом вниз под ноги игрокам, а рядом с ним, поблескивая, появились несколько предметов.

+ 10 опыта

– В какой-то момент мне его даже жалко стало, – широко улыбаясь, сказал Станиэль. – Но мне понравилось. Для хорошей драки не хватило ещё одного-двух ушастых.

– Сами виноваты, – сердито отрезала Искра. – Могли хотя бы поговорить с нами, прежде чем становиться враждебными.

– Боюсь, это не их вина, – хмыкнул я. – Смотреть, как они умирают, мне тоже было непросто. Чересчур реалистично. Будем надеяться, что это всего лишь неразумные монстры.

– Вы там надейтесь и испытывайте муки совести, а я пока посмотрю, что они нам оставили, – серьёзным, деловым тоном сказал Рок, роясь в останках.

Перед глазами тут же всплыла табличка.

Малый арбалет: *принять / отказать.*

– Станиэль?

– Для начала сойдёт, – улыбнулся он.

Когда мы дружно отказались, в его руках оказался тот самый арбалет, что мы видели у бесов. К нему же отправились и десяток арбалетных болтов.

– Урон 3-5, шанс выбить из равновесия 20%, – прочитал нам Станиэль характеристики своего нового оружия.

Затем я и Рок взяли себе по дубинке с уроном 2–3. Никаких дополнительных эффектов у них не оказалось.

Потрёпанный плащ

+1 к силе

+2 очка к здоровью

Принять / отказать

– Рок, это твоё, – заявил я, отказываясь от предмета.

Рок довольно кивнул, и на нём тут же образовался рваный серо-зелёный плащ.

Рваные сапоги

+ 1 к броне

– Это тоже твоё, – твёрдо сказала Искра. – Сперва танк, потом мы.

Затем каждый получил по одной медной монете.

– Что на это можно купить в лесу? – озадачено спросил Станиэль, рассматривая монетку. – Я не видел здесь намёков на оживлённую торговлю.

– Если они ими пользуются, значит, экономика у них должна быть, – я неопределённо повёл плечами. – Где-то же они их тратят. Если, конечно, это не игровая условность. В этом случае я буду немного разочарован. Но если предположить, что эти монеты у них в ходу, значит должны быть и крупные поселения этих бесов. А мы только что убили представителей другой многочисленной расы.

– Придётся им подвинуться, – беззаботно хохотнул Станиэль. – Сюда идёт ещё одна многочисленная раса. Наша.

– Идёт, – подтвердил я. – Вот только нас здесь пока очень мало. Игроки окажутся рассыпаны тонким слоем по всему миру. Но сейчас нам пора двигаться дальше.

– Судя по всему, дальше будет та самая Королевская поляна с лагерем бесов, – Рок с непонятным одобрением смотрел на меня. – Вот только почему нас предупредили, что его нельзя тревожить?

– У них неплохой лут, – заметил я, оглядываясь по сторонам. – Пара десятков ушастых, и мы будем полностью одеты. Заодно всё и выясним.

Пресловутая Королевская поляна обнаружилась недалеко – стоило пройти метров сто от места нашей встречи с бесами. Станиэль аккуратно выглянул из-за кустов на краю леса. Впереди расстилалась зелёная долина, на которой вдалеке виднелись силуэты наших красных ушастых знакомых. Чуть правее начиналась холмистая местность.

– Нужно осторожно обойти с той стороны, – указал Рок. – Подберемся поближе и посмотрим, что делать дальше.

Решив не рисковать, мы пошли кромкой леса, пока далёкие силуэты красных существ полностью не исчезли из виду. Затем, выходя из-под защиты деревьев, мы направились в сторону невысоких холмов. Идти по мягкой тёмно-зелёной траве было одно удовольствие. Огибая небольшие возвышенности, Рок повёл нас к одному из самых высоких холмов, не забывая об осторожности. Но, не считая птиц, пролетающих мимо, мы никого не встретили, без приключений добравшись до нашей цели.

Ползком поднявшись на вершушку, Рок аккуратно высунул голову над холмом, знаком показав сделать нам то же самое. Я взглянул и обомлел, рассматривая то, что игра назвала лагерем.

– Да тут целый город этих бесов! – прошептала изумлённая Искра.

Поляна была огромной. Везде стояли шатры разных размеров. Бесы сновали повсюду. И это не походило на обычных мобов из игр, где они ходят по одной траектории, ожидая, пока пробегающий мимо игрок их убьёт. Нет. Тут маленький народец жил своей жизнью. Они готовили, что-то строили, мастерили, общались друг с другом. С кузницы долетали звуки молота. По лагерю бродили вооружённые отряды в сопровождение странных, похожих на гигантских собак, зверей. Некоторые воины и охотники исчезали в лесу на другой стороне. Кто-то, наоборот, возвращался с добычей. В середине лагеря находился огромный стол с едой, куда бесы часто подсаживались. Несколько сторожевых деревянных башенок возвышались над лагерем, расположенные как по периметру, так и рядом с некоторыми шатрами. Красные лучники, расположившиеся наверху, внимательно посматривали по сторонам.

– Сколько же там лу-у-та! – поражённо воскликнул Станиэль.

– Ты на тот лук у стрелка погляди, – с иронией сказал Рок. – Да и доспехи у него неплохие.

– Хочу его! – решительно заявил Станиэль, глядя на серебристый лук в руках беса. – Мы должны их разбить.

– Какой ты кровожадный, – осуждающе покачал головой я. – Ну, раз он тебе нужен, то осталось лишь забрать его у убийцы 13-го уровня. Это с нашим-то первым. А там, рядом с ними, их вождь, – указал я на громилу. – Уверен, он тебе по доброте душевной отдаст свой золотой плащ.

– Среди них есть маги, – ткнула пальчиком Искра.

И правда, среди вооружённых отрядов мелькали бесы в синих рясах, с посохами в руках.

– Их тут несколько сотен. Как их убивать, чтобы не всполошить лагерь?

– Всегда можно убежать, – пожал плечами Станиэль. – лагерь погудит-погудит да успокоится.

Внимание! Вражеская фракция узнала о вашем присутствии! Приготовьтесь к возможным последствиям!

Последствия мы увидели сразу. Весь лагерь превратился в улей, бесы бросали свои дела и бежали к шатрам, из которых выходили с оружием, собираясь в небольшие отряды. Кто-то поднимался на башни, держа в руках арбалеты, луки и магические посохи. Мы изумлённо смотрели, как группа за группой по пять-десять существ, одна за другой исчезали в лесу. И направлялись они именно в сторону нашей Поляны Возрождения! Рядом с жирным бесом-вождём заиграла преотвратнейшая музыка, заставившая нас всех скривиться. Но ещё хуже стало, когда бесы завывали в такт этому "произведению искусства".

– Офигеть! – изрёк Станиэль. – Видимо, кто-то наткнулся на них в лесу и не убил. Всех игроков просто поубивают сейчас. Может, какие-то группы и смогут одолеть один-два отряда... И то, если остальные бесы благородно подождут, пока их товарищей прикончат. Рок, ты чего притих?

– Думаю, – кратко ответил Рок, затем помедлив, добавил. – Нам нужно собирать игроков и найти место, где нас не задавят числом. Вчетвером мы ничего не сможем, и, как ты правильно заметил, наших сейчас будут гнать до самой Поляны. И убивать на месте, пока игроки не сме-

нят место возрождения. Мы можем перехватить тех, кто будет убегать на восток от Поляны. Если они вступят к нам, то можно что-то придумать. Либо придётся уходить подальше отсюда, но, возможно, там будут противники посильнее. А этих ещё можно убить и прокачаться на них.

– Быстро соображаешь, – присвистнул я. – Тогда бегом отсюда, только осторожно!

Спустившись с холма, мы пошли в сторону нашей поляны, сильно забирая влево, чтобы не попасться на глаза вражеским отрядам. Вдалеке мы увидели несколько лис, которые сновали туда-сюда, но нам дорогу не преграждали, и мы решили не тратить время на них.

Рок внезапно остановился.

– Я думаю, нам стоит разделиться, – сказал он под нашими вопросительными взглядами. – Нужно найти место, где мы сможем без потерь справиться хотя бы с несколькими бесами. Если мы сейчас наткнёмся на большой отряд, то убегать по полям неизвестно куда – плохое решение. Я возьму Станиэля и пойду дальше. У тебя есть чем стрелять издалека, – обратился Рок к нему. – А я сейчас, пусть и немного, но живучее, чем Лио. Тебя одного к мобам тоже отпускать нельзя, – сказал он уже мне. – Пламя очень хорошо поможет против них, так что Искра с тобой. Найдите какую-нибудь пещеру или что-то вроде. Желательно, с узким проходом. Сделайте скриншот и отправьте его нам в чат.

Искра молча кивнула. Я пробурчал, что вообще-то весь мировой кинематограф учит не разделяться, когда начинаются неприятности у героев. Рок, посмеявшись, виновато развёл руками. Махнул нам на прощание и бегом отправился со Станиэлем в ту сторону, откуда мы изначально пришли. Мы тоже, не теряя времени зря, двинулись туда, где вдалеке виднелся каменный массив.

Кроме пары лис, на обширной открытой местности никого не было. Мы быстро шли, не забывая поглядывать на оставленные вдалеке холмы, из-за которых могли появиться наши ушастые знакомые. Сзади находился лес, откуда тоже могли показаться враги, но тут преимущество было на нашей стороне. Врагов мы заметим гораздо раньше, чем они станут угрозой. Справа от скалы, к которой мы направлялись, сверкала речушка. А за ней, вплоть до горизонта, шло жёлто-зелёное поле.

Иконки игроков нашего отряда внезапно уменьшились, и к ним добавилась два новых имени.

"Тип отряда изменён на рейд" прочитал я в чате.

– А они времени зря не теряют! – Искра весело посмотрела на меня. – Как думаешь, у многих такое же интересное начало, как у нас?

– Кто знает... – пожал я плечами. – Можно выйти из игры и взглянуть, что творится на форуме. Но пока не хочется, – я улыбнулся. – Сейчас непонятно даже, как учить навыки. Сила сфер временная. Учителя, которых нам обещали, что-то не сбегаются нам на помощь. Мир нужно как-то развить, чтобы они появились, но как? Пока самым правильным кажется истребление бесов, раз уж с ними не поговорить. Постараться зачистить лагерь и уж тогда смотреть, что из этого может получиться.

– Я бы порылась в их шатрах, – азартно сказала девушка. – Ты видел эти красивые посохи в их руках? Представь, что у них в сундуках лежит!

– Тебя от них отделяет всего лишь пара сотен бесов и толстый дядя с дубинкой во главе, – рассмеялся я.

– Всех сожгу! – шутливо произнесла Искра грозным голосом – Ой!

Прямо перед нами из земляной норы выскочила лиса и бросилась на Искру. Мы отреагировали сразу. Я выхватил дубинку и принялся по чьё попало охаживать зверя. Девушка успела выпустить пламя, но лиса трижды впивалась зубами в ноги девушке, не обращая внимания на полученный урон.

– Отходи! – заорал я, в отчаянии наблюдая, как проседает здоровье у волшебницы.

Девушка подалась назад, пламя на глазах выдохлось. Мана закончилась, понял я, продолжая дубасить лису. После очередного удара зверь подпрыгнул, упал на землю и затих.

Я перевёл дух, с облегчением глядя на Искру, уже успевшую съесть лечебную траву.

– Опасно было! Хорошо, что никаких умений у неё нет.

– Либо не успела использовать, – предположила Искра. – Хотя... Почему нет трофеев и опыта?

Мы переглянулись, и до нас одновременно дошло. Девушка начала поднимать руки, я потянулся к дубинке.

– Вот ч...! – не успел сказать я. Лиса, притворявшаяся мёртвой, успела восстановить свою жизнь и прыгнула на меня. К счастью, зверь был полностью открыт для пламени. Все три секунды Искра поливала её огнём с обеих рук, пока я бил по лисе палкой. У меня оставалось 2 ХП, когда перед глазами поплыли цифры опыта.

– Встречу с двумя такими сразу мы не переживём, – констатировал я, съедая лечебную траву. – Но есть и хорошая новость. Ещё одна лиса, и мы получим по уровню!

– Давай больше не встречаться с ними, – поёжилась Искра. – У меня есть подозрение, что в следующий раз мы можем получить землю на ближайшем кладбище вместо уровня.

– *"Вы друг друга по голове по очереди бьёте? Мы уже думали снаряжать спасательную экспедицию на поляну, а туда сейчас не так-то легко пройти"*, – появилось сообщение от Станислава в чате.

Переглянувшись с Искрой, мы прыснули. Судя по внезапно отрешённому выражению её лица, она что-то писала в ответ. Через минуту в чате появилось сообщение о нашей встрече с лисой, с предупреждением об их способности мнимой смерти.

Я тем временем подошёл к сверкающей тушке, подобрав лисью шкуру и жилы. Трофеи разделились поровну между нами, так как остальные игроки находились слишком далеко от распределения добычи.

До подножия скалы оставалось идти около десяти минут, она уже нависала над нами. Мы внимательно высматривали норы в земле, зная, что случайная смерть одного, повлечёт смерть другого. Я шёл впереди. Чтобы при очередном нападении девушке ничто не мешало использовать заклинание, она держалась немного в стороне.

Я начал забирать левее, понимая, что даже если в скале и будет какая-нибудь пещера, то вдвоём туда соваться глупо. Любой моб сильнее лисы справится с нами в два счёта. А вот скала вблизи оказалась утёсом, куда я намеревался подняться, чтобы осмотреться.

– О! Ещё люди присоединяются! – воскликнула Искра. – Нас теперь десять человек! Это уже немало.

Иконок игроков прибавилось, новоприбывшие здоровались в чате. По сообщениям мы поняли, что Рок разделил их. Они сообщали информацию, ждали убегающих от бесов игроков в разных местах. Жизнь у некоторых иногда начинала убавляться, после чего в чате появлялись сообщения о полученных трофеях. Когда мы добрались до подножия утёса, к рейду присоединилось ещё трое человек, и это внушало определённый оптимизм. Теперь мы могли дать отпор небольшим малоуровневым отрядам ушастых карликов.

Прежде чем идти вперёд, я решил оглядеться. Единственное место, где можно подняться на вершину, начиналось здесь. Склон был метра три шириной, что мне очень понравилось, а вот дальше утёс расширялся до размеров футбольного поля. Рассыпанные повсюду древние камни поросли мхом и травой. Дальше, как мне показалось, утёс начал сужаться.

Я отправил несколько скриншотов в чат и посмотрел на холмы, которые теперь находились почти напротив нас. Такое расстояние не преодолеть меньше чем за полчаса, но всё же мне казалось это слишком малым расстоянием от вражеского лагеря. Если они всей оравой хлынут сюда, то от нас ничего не останется.

Своими опасениями я решил поделиться в чате, прикрепив очередной скриншот.

– «Отличное место! Искать что-то дальше вдвоём слишком рискованно. Обойдёмся тем, что есть. Только проверьте, что там наверху. Чтобы нам никто на голову ничего не сбросил!», – пришло сообщение от Рока через некоторое время.

– «Да, а то испортят причёску девушкам, вот крику-то будет,» – вставил Станиэль.

– «Как думаете, поджарить шутника на медленном огне?» – и в конце Искра поставила трогательный смайлик.

– «Не нужно переводить огонь на это недоразумение, я скормлю его своему питомцу», – ответила некая Кассандра.

– «Ну вот! Меня тут хотят зажарить и съесть, а ведь я о ваших головках беспокоюсь... Всё-таки они у вас для красоты!» – не остался в долгу Станиэль.

– «Теперь беспокойся о своей!» – всплыло сообщение с грозным смайликом.

Прочитав это, я рассмеялся. Искра тоже не выдержала, глядя на меня. В чате появлялись улыбающиеся рожицы от остальных участников отряда.

Прежде чем идти дальше, я ещё раз осмотрелся. Со стороны холмов, откуда мы храбро убежали, не было никаких признаков движения, не считая всё тех же спящих лис. По другую сторону утёса расстилалось огромное поле, на котором с такого расстояния невозможно было что-либо рассмотреть. Сзади, перед утёсом, зелёный ковёр постепенно переходил в каменную местность. Дальше обзор закрывало нагромождение высоких камней.

Кивнув девушке, я пошёл вперёд, внимательно осматривая каждый камень, но ничего интересного на этом клочке скалы не нашёл. Отметив про себя наличие множества крупных камней, за которыми можно будет прятаться, если доведётся тут драться, я двинулся выше, где проход снова сужался. Он был не длинным, но тут одновременно могло пройти не больше трёх человек в ряд, что тоже могло нам помочь. Затем снова открылся просторный склон, почти везде поросший травой. Тут больших камней уже не оказалось, да и сам склон на вид был гораздо меньше предыдущего. Не найдя ничего интересного, мы подошли к следующему проходу. На этот раз это был почти тоннель. Казалось, над головой висела искусная арка, вырезанная в скале. На всём протяжении узкого прохода над головами виднелись ровные отверстия.

– Как-то слишком хорошо для природного явления, – пробормотал я.

– Думаешь, кто-то это построил? – подняла бровь Искра.

– Кто знает, какая история у этого мира, – я внимательно осматривал арку. – Место в самый раз для какого-нибудь замка.

Тоннель закончился, выпуская нас на вершину. Перед нами расстилалось гигантское, почти ровное плато. По всей площади громоздились завалы странных белых камней.

Не заметив ничего опасного, мы осторожно пошли вперёд. Чтобы дойти до обрыва, нам понадобилось пять минут, но это того стоило. Сверху открывался восхитительный вид на бесконечные золотистые поля и светлый лес, откуда мы пришли. Некоторое время мы просто молчали, наслаждаясь пейзажем. Затем я отправил эту красоту всем в чат. И только сейчас заметил, что к рейду прибавилось ещё восемь человек.

– "Тут безопасно, и место для защиты очень удобное", – отписался я.

Ответ не заставил себя ждать.

– "Здорово! Спускайтесь оттуда, сейчас я отправлю к вам 6 человек. Если нам придётся бежать от бесов, то отбиваться от лис времени не будет. Нужно встать где-нибудь посередине, двум отрядам по 4 человека, чтобы заняться их истреблением".

– "Только не зевайте, лисы очень шустрые. Кусаются, несмотря на наши удары", – предупредил я.

Я открыл карту мира и с лёгким разочарованием увидел лишь белый фон, на котором мы отображались синими точками.

– Значит, чтобы на карте появилась местность, нужен какой-нибудь картограф, – с сожалением произнёс я. – Но своих мы видим, хоть что-то.

Отошедшая от меня Искра внезапно повернулась и поманила пальцем.

– Смотри!

Я подошёл к ней. На одном из камней, куда показывала девушка, красовался тусклый потёртый символ.

– Тут и правда кто-то жил, – я протёр рисунок ладонью, смахивая каменную крошку и пыль. Кажется, кто-то пытался изобразить здесь какую-то птицу, возможно, сокола.

– Ты прав! – неожиданно твёрдо сказала Искра, указывая на что-то справа от меня.

Я обернулся и чуть не дёрнулся от испуга. Под кучей белых камней лежал человеческий скелет. Рядом с ним на солнце блестела маленькая вещица. Я нерешительно потянулся и взял небольшой кулон. Скелет тут же рассыпался в пыль.

Амулет памяти

+2 к мане

Принять / отказать

– Он твой!

Девушка взяла его у меня из рук, осторожно надела на шею и замерла. Её взгляд остекленел. Я, начиная беспокоиться, окликнул её, но ответа не последовало. То, что причина в амулете, было очевидно. Но вещи с игрока нельзя снимать. А если оно проклятое? Подойдя к Искре, я попробовал расстегнуть амулет. Безрезультатно.

Успокоившись, я сел на траву и принялся ждать. Видимо, кулон не зря назывался амулетом памяти и что-то показывал девушке, решил я. Через некоторое время раздался всхлип. Я с удивлением обернулся и увидел едва сдерживающуюся от того, чтобы не разрыдаться, Искру.

– Ты чего? – я подошёл и машинально обнял её. – Что ты увидела?

– Последние минуты этого дворца, – тихо сказала девушка. – И его тоже!

Она мотнула головой в сторону рассыпавшегося скелета.

– Тебя это так тронуло? Это же игра! – улыбнулся я. – История у них всегда печальна, но чтобы из-за этого плакали, я ещё не видел.

– Ты не понимаешь... – она протёрла глаза рукой. – Я почувствовала его эмоции, его бессилие и отчаяние. Они ошиблись. И не спасли мир. Хотя могли. Он пожертвовал всем. В том числе и любовью, чтобы не допустить этого, но проиграл. Это было так реально... Я просто прожила всё это так, будто это случилось со мной. Знаю, как это звучит...

Она подозрительно взглянула на меня. Но я не улыбался. Я внезапно осознал, что сделали создатели игры. Если эмоции захватывали при прохождении обычных игр, то тут это выведено на совершенно новую степень восприятия. Невозможно остаться равнодушным, если испытываешь на себе всю боль и несправедливость.

– Я пройду этот квест до конца. И если виновник их гибели ещё жив, я хочу найти его, – подтвердила мои мысли девушка.

Игра её уже не отпустит. Как и меня.

– Только не говори никому! – попросила она, когда мы спустились к подножию скалы.

– Я и не собирался, это твой квест, – пожал плечами я. – Но если ты продолжишь хмуриться, то остальные это заметят, начнут расспрашивать. Превращайся обратно в смешливую девушку. От игры нужно получать удовольствие.

– Тебе легко говорить! – закусила губу Искра.

– Ты собираешься мстить, а затем спасти мир, так что тебе нужно учиться владеть собой, – усмехнулся я.

– Ты прав! – вздохнула она и попыталась выдавить из себя улыбку. Получалось плохо.

Пока мы спускались, группа игроков прошла уже половину пути к нам. Иногда они оставались, убивая лис, выскакивавших перед ними. Ребята находились достаточно близко, чтобы опыт за убитых ими существ, уже шёл и нам.

– Пойдём навстречу? – предложила волшебница.

– Не стоит рисковать, – мотнул я головой. – Нам осталось совсем немного до уровня, тогда мы уже без проблем должны справляться с лисой даже вдвоём. Подождём ещё пару минут, чтобы в случае чего нам успели помочь.

Расстояние до игроков быстро сокращалось. Когда им осталось пройти не больше сотни шагов, мы пошли им навстречу.

– А вот и союзники! – от всей души заулыбался я, приветственно вскинув руку.

К нам подбежали с радостными лицами, в одном из которых я узнал паренька с умением "таран". Вот кто усердно поработал над образом своего персонажа. Этаким Конан-варвар. Только всё ещё с палкой в руке, вместо двуручного меча.

– Вот это кру-у-уть с начала игры! – восхищённо произнёс он. – Мне казалось, что мы до посинения будем белок лупить.

Мы, не сговариваясь, посмотрели с девушкой друг на друга и расхохотались.

– Гроза деревьев! – смеясь сказала Искра и вывела для всех запись встречи Молота с белкой.

На экране здоровенный мужик в лохмотьях пристально смотрел на дерево. Затем рванул прямо на него, будто валун из катапульты выстрелил, и ударился со всего маха о дерево, нелепо заваливаясь на спину.

Вся компания рассмеялась. Громче всех хохотал сам Молот.

– Интересно, игра случайно даёт именно те навыки, что визуально подходят игрокам, – задумчиво произнёс я. – Ты сразу хотел стать воином?

– Что? – непонимающе спросил Молот. – А, ты об этой горе мышц. Нет, сначала я получил умение и уж затем увеличился немного в размерах. До этого я так не выделялся.

– У тебя я изменений не увидел. – остро взглянул я на Искру. – Улыбочку!

Я сделал скрин и отправил в чат.

– Волосы немного изменили цвет, – чуть помедлив сказала девушка. – Теперь они стали темнее.

Она притронулась к золотисто-красным волосам.

– Цвет огня! – хмыкнул парень с ником Ворон.

Искра улыбнулась и показательно выпустила струю пламени в сторону.

– А вы нашли что ценного? – поинтересовался я у остальных. – Умения нам бы сейчас пригодились.

– Всего две сферы, – с охотой откликнулся новоприбывший. – Зато какие! Бегать отрядом оказалось гораздо выгоднее. При нас один улетел на возрождение. Волк загрыз, а мы не успели подбежать. Одиночкам стоит идти в другую сторону, там бегают почти безобидные лесовички.

– Лесовички?

– Угу! Такие маленькие пеньки на ножках. У них из умений только двойной удар, снимает всего 2 ХП, что не смертельно... Кассандра! Покажи свой навык, – обратился он к девушке, стоящей рядом.

Девушка с бледным лицом вытянула руку, направив её чуть в сторону от нас. Яркое фиолетовое пламя пронеслось мимо, исчезнув в земле.

– Красиво! – признал я. – Какой урон?

– Смотри! – девушка трянула густыми чёрными волосами.

Я обернулся, глядя на место, куда ушла магия. Земля взбугрилась, послышался глухой стон. Чёрно-синяя рука прорвалась сквозь травяной покров, разгребая землю. Затем показалась голова в старом ржавом шлеме, из-под которого сверкали холодные белесые глаза. Раздался глухой заунывный вой, от чего по телу пробежал холодок, а руки сами потянулись к оружию. Существо полностью вылезло и стояло, слегка качаясь, перед нами.

– Как вам мой помощник? – усмехнулась Кассандра.

– Если ты про вонь, то из-за неё у меня сейчас очки жизни пропадать начнут, – в тон ей ответил Молот. – Что умеет?

– Зомби растёт по уровню вместе со мной. Пока урон небольшой, 5-5 всего, но как танк хорош уже сейчас, – охотно объяснила девушка. – Могу задавать ему разные цели и расставлять приоритеты. В прошлый раз он был без шлема, кстати.

– Да, 40 ХП так просто не снять, – согласился я, читая информацию о вызванном существе. – Умений нет?

– Пока нет – пожала плечами девушка.

– Страут! Твоя очередь, – пригласил Ворон паренька, стоящего рядом с ним.

– На ком можно показать? – улыбнулся игрок.

– Давай на мне, – я на всякий случай отошёл немного в сторону, чтобы не задело остальных.

Страут поднял руку. Я прищурился, ожидая, что в меня сейчас что-то полетит. Неожиданно моё тело, начиная с ног, охватил холод, мгновенно распространившийся по всему телу. В секунду меня сковало в ледяную ловушку. Я не мог пошевелиться, чувствуя нестерпимый холод. Здоровье просело на 3 ХП и уменьшалось ещё две секунды, затем лёд рассыпался, но холод я чувствовал ещё некоторое время.

– Бррр! – поёжился я, разглядывая себя заключённого в лёд на скрине, который прислала Искра. – Полезный навык. Но нам пора заняться истреблением лис.

– Я возьму с собой Кассандру, Страута, и Андора. Мы встанем недалеко от леса, – указал Ворон. – Будем постепенно зачищать ту половину. Молот, Сардар, вы с ними! – обратился он к оставшимся.

Распределившись, мы разошлись по сторонам, направляясь к своей половине поля, в сторону леса. От другого отряда нас разделяло всего метров пятьдесят.

– Молот, ты поосторожнее с тараном, нас не задень, – предупредил я. – Лучше пока просто использовать палку.

Тот весело кивнул в ответ.

+2 опыта

– Быстро они, – хмыкнула Искра, соглашаясь на розыгрыш трофеев.

– А вон и наша впереди! – кивнул я в сторону лисы, только что скрывшуюся в норе недалеко от нас.

Теперь справляться с ними нам труда не составляло. Хотя и не всегда получалось применять способности, но палки в наших руках делали своё дело не хуже. Мы бродили зигзагами, разыскивая зверей, быстро оставляя от них лишь поблескивающие тушки, которые вскоре исчезали. После убийства очередной лисы нас с Искрой окутала вспышка света, что означало получение уровня, вызвавшее приятный прилив сил.

– Грац! – одновременно поздравили нас ребята.

Попросив ребят покараулить, пока мы распределяем полученные очки, я открыл свои характеристики. Быстро принял трофеи, чтобы не мешалась табличка перед глазами и лишь затем заметил, что получил сферу памяти.

– О! – одобрительно протянул Сардар, прочитав результаты розыгрыша в чате. – Используй! Посмотри, что в ней, интересно же!

Я немедленно последовал совету, доставая сферу и используя её.

Получен новый навык: "двойная опасность". Относится к классу: Мастер клинков.

Надпись промелькнула перед глазами. Единственное, что я смог разглядеть, находясь внутри золотого сияния. Позволяет использовать два одноручных оружия одновременно, прочитал я.

– Ну, что там? – с нетерпением спросил Молот.

Я открыл рюкзак, переместив тяжёлый сук, предусмотрительно оставленный в инвентаре, в левую руку.

Дубина, висевшая слева на поясе, исчезла, появившись вместе с палкой за спиной.

Вся компания удивлённо смотрела на эти изменения.

– Могу теперь использовать два оружия, – объяснил я им. – Но никакой способности, увы, нет. Тоже на десять часов всего.

– Забавно будет на это посмотреть, – Искра сделала очередной скриншот, отправив в чат мою спину в лохмотьях, на которых висели скрещённые палки.

– *"Я в таком виде крапиву рубил"*, – незамедлительно проявили себя шутники в чате.

– *"Господин Возьмак"*.

Вид и правда был нелепый, отметил я про себя, улыбаясь сыплющимся в чате шуточкам.

Ответив Року на вопрос о полученной способности, я снова открыл характеристики и задумался о том, кем же хочу стать. Впрочем, раз попался такой навык, то почему бы не продолжить прокачиваться в этом направлении? Путь с использованием двух клинков казался довольно интересным. Давно я не пробовал играть за воина. Обычно мой выбор падал на всевозможных магов. Решено!

За уровень давали три свободных очка, которые я распределил, добавив по одному в силу, ловкость и телосложение. Сила и ловкость прибавляли процент к урону у разного оружия, но в моём случае мне нужна была и сила, чтобы я смог надевать какие-нибудь хорошие мечи в будущем, и ловкость, так как прочитав описание, я узнал, что от ловкости повышается урон при использовании оружия в обеих руках. А значит, скорее всего, этот параметр пригодится мне в будущем. Очко телосложения давало +10 к жизни, что вкупе с полученным уровнем доводило моё здоровье до тридцати.

– Здорово! – довольно протянул я.

Искра понимающе усмехнулась. Мы продолжили неспешно уничтожать зверей. Я с удовольствием опробовал свой новый навык, быстро нанося удары обеими палками. Выглядело это, наверное, смешно, зато оказалось очень эффективно.

Я с интересом подумал, как это изменится в будущем. Не могут же опытные воины просто махать оружием в разные стороны, без какого-либо намёка на умение обращаться с ним. Я чувствовал себя гораздо сильнее, несмотря на то, что урон у меня ещё не увеличился. За своё здоровье я мог уже не волноваться, даже восстанавливать не приходилось – теперь оно само успевало восполняться до встречи со следующим мобом.

На вкладке рейда понемногу добавлялись новые ники игроков. В нём находилось уже два десятка человек, и Рок был уверен, что это ещё не всё. Несколько групп по три человека ждали в разных местах на окраине леса, не заходя далеко в него, но попутно избавляясь от иногда появляющихся волков.

Общение в чате не прекращалось ни на минуту. За то время, что мы были заняты очищением полей, кому-то выпала ещё пара сфер. Хотя мы и не могли принять участие в делёжке трофеев, но от души порадовались прибавлению полезных способностей.

– *«Наши дела даже лучше, чем я предполагал. Кое-кто смог дать отпор бесам в лесу, объединившись. Пока ушастые плотно не оккупировали место возрождения, они успели уничтожить три отряда краснопузых! Несмотря на то, что многие сами погибали при этом. А вот когда бесы начали убивать всех при возрождении, решили отходить, понимая, чем это грозит остальным»*, – прочитал я сообщение от нашего лидера.

К нам один за другим присоединялись игроки. Рейд увеличился почти вдвое, как услужливо подсказывала вкладка. Теперь в отряде находилось 38 человек.

– *«Поначалу нас было двадцать, пятеро улетели на Поляну после боя. У них есть выбор: подождать, пока Поляна станет безопасной, или возродиться в другом месте, неизвестно как далеко отсюда. Начинать в другом месте они не хотят, но ждать, пока исчезнут враги,*

тоже плохая идея. Кто знает, сколько времени это займёт. А играть-то хочется!» – написал один из новеньких. — *«Они интересуются, как скоро вы сможете зачистить поляну хотя бы на пару минут».*

– *«Мы попробуем сейчас что-нибудь придумать!»* — незамедлительно отозвался Рок. — *«Станиэль, дуй со всеми ко мне! Остальные начинайте отходить в поля, истребляйте зверей, получайте сферы, пока ещё есть время. В отряде чтобы находилось не меньше четырёх человек, нам случайные смерти ни к чему. Ворон, Лио! Если из леса покажутся красные, принимайте решение сами. Атакуйте только если уверены, что все наши останутся живы. Сколотите отряд со способностями, на всякий случай. Если шансы не в вашу пользу, то закрепитесь на утёсе. Если там не уцелеем, то будем брать реванш уже в другой локации».*

– *«Отряд самоубийц!»* – Станиэль, как всегда, был в своём репертуаре.

– *«Те, кто выходил из игры, прочитали на форуме, что пока точка возрождения не безопасна, новички здесь появляться не будут»*, – обрадовал Рок. — *«Так что мы сами по себе. Нас тут было-то не больше сотни, а после многочисленных смертей многие сменили место. Не удивлюсь, если кроме нашего отряда больше никого не осталось».*

– Если такой расклад для него означает, что дела лучше, чем он предполагал, то я боюсь даже представить, что для него значит «хуже некуда», – сказал, прочитав всё это, слегка ошарашенный Молот.

– «Хуже некуда», это когда мы вчетвером на холме увидели, что сотни бесов идут уничтожать игроков. Которые даже не знают об этом, – усмехнулся я. – Это чудо, что кто-то смог дать отпор и мы набрали такое количество людей. Теперь, независимо от того, что будет дальше, всё уже было достаточно интересно и одновременно сложно.

– С этим не поспоришь, – признал Молот.

Из леса, сразу с нескольких сторон, бежали игроки в нашу сторону. Мы пошли навстречу отряду Ворона, попутно убивая зверей.

– *«Мы вместе попробуем обойти с севера и подойти к точке возрождения. Посмотрим, сможем ли мы ненадолго убрать оттуда этих гадов!»* – сообщил нам Рок в чате. — *«Лио, даю тебе расширенные полномочия».*

– *«Станиэль, кого ты там назвал самоубийцами?»* – уколол я, одновременно читая информацию о том, что стал заместителем лидера рейда.

– *«Выбора нет, результат стоит риска!»* – Рок разбавил сообщение виноватым смайликом. — *«А вот вы там не смейте помирать, я до последнего буду ждать, вдруг у вас получится выгнать бесов, если нас всех убьют».*

– *«О! Пошли прощальные речи...»* – Искра прислала слезливый смайлик.

Со стороны леса показались ещё игроки, торопливо спешащие в нашу сторону.

Мы подошли к ребятам именно в тот момент, когда зомби Кассандры двумя руками вбивал бедную лису в землю. Остальные даже не пытались помочь, с интересом наблюдая за дракой. Укусы зверя были быстрыми и сильными, но против 40 ХП питомца, лиса ничего не смогла сделать.

– Ещё 26 ХП, – заявила довольная Кассандра, увидев, как у мёртвого зверя появился золотистый блеск.

– Полагаю, он и станет нашим главным танком в борьбе с краснопузыми, – заметил я. – Как долго он перезаряжается после смерти?

– Пять минут!

Пока мы наблюдали за боем, к нам подбежали ещё две группы запыхавшихся игроков.

– О! Как раз опробую свою новую способность на нём, – показал на зомби один из подошедших. – Попробую подлечить!

Парень направил ладонь на мертвеца. Её окутало зеленоватым цветом, затем столб светло-зелёного света окатил подопечного Кассандры, заставив того разъярённо прошипеть, что выглядело очень жутко.

– Минус пять здоровья, – удивлённо сказал незадачливый целитель.

– Значит, нежить нельзя лечить, – рассмеялась Кассандра, приветствуя новеньких взмахом руки. – Хорошо, что мы это выяснили не во время серьёзного боя!

Мы подождали, пока до нас доберутся все игроки, попутно обсуждая с Вороном и остальными наличие способностей, и кого лучше взять в "ударный" отряд.

Кассандра, Молот, Страут и целитель, которого звали Цезарь, включались в него не раздумывая, слишком уж полезные навыки у них были. Молот, получивший второй уровень ещё до встречи с нами и вложивший всё в телосложение, со своим тараном, стал просто подарком для нас. Страут мог ненадолго заморозить одного врага издалека, а значит, серьёзно мешать вражеским дальникам. Про питомца Кассандры, которого можно безбоязненно отправлять впитывать урон, и говорить не нужно. Ну а хил всегда хил. Пять очков здоровья, восстановленные своевременно, могли уберечь игрока от полёта в очень далёкие места. У двоих игроков за спиной красовались арбалеты, но лишь один из них раздобыл болты к нему. Его мы тоже решили взять, предупредив, чтобы он не использовал арбалет, пока в этом не будет большой необходимости.

Ещё несколько игроков красовались элементами доспехов, результатами встреч с ушастыми, но брать их в роли танков было бы не слишком разумно. Пара лишней брони, это хорошо, но недостаточно, чтобы гарантировать выживание в драке.

Игрок Кронос вертел в руках кинжал с уроном 3-5. Если получится бить, не подставляясь при этом самому, то можно нанести врагу значительный ущерб. В нашем положении мы не могли это игнорировать.

Искра решительно заявила, что тоже пойдёт жарить этих тварей. Мы не стали с ней спорить, её пламя действительно могло оказаться очень полезным, охватывая сразу нескольких врагов. Да и маны у неё прибавилось, что тоже сказывалось на эффективности заклинания.

Оказался у нас и маг-погодник, вызывавший дождь. Выглядело это очень красиво. За несколько секунд ясное небо над головой заволокло стремительно набегающими синими тучами. Ярко вспыхнула молния, и вместе с раскатом грома начался сильный дождь. Урона он не наносил, лишь появился эффект «мокрый» над каждым из нас.

Какое применение найти ему в наших условиях мы не догадались, потому дружно пожелали игроку мочить лис и перешли к выбору оставшихся способностей.

Далее мы увидели "ядовитое поле". Наверное, одно из наиболее смертоносных заклинаний, находящихся в нашем распоряжении. Клубы зеленоватого дыма покрывали восьмиметровую площадь, нанося 2-3 урона в секунду. Требовало оно 10 маны, но длительность у него была впечатляющая – 20 секунд. У смельчаков, решившихся испытать на себе заклинание, начиналось жжение в горле, провоцируя приступы кашля. Никаких отрицательных эффектов, кроме убывающего здоровья, это не давало, но в бою игнорировать неприятные ощущения будет не так-то легко.

Создатели игры постарались на славу! Даже обычная лечебная трава, съеденная после ранения, вызвала ощущение прилива бодрости, хоть и кратковременное. То же самое касалось любых положительных и отрицательных эффектов, последствия которых приходилось испытывать игрокам на собственной шкуре. А ранения, полученные во время боя, начинали ныть, если здоровье игрока опускалось ниже определённого уровня, в чём я лично убедился при первой встрече с лисой. Это не сильно мешало, но добавляло чувство реалистичности.

– Думаю, этого пока достаточно, – сказал Ворон, разглядывая наш небольшой отряд.

– Эх... – вздохнул кто-то из толпы. – Я бы тоже хотел поохотиться на этих ушастых.

– Их там на всех хватит, – отозвался я. – Мы встанем ближе к лесу, вперёд нас не заходите. Если покажутся краснопузые, будьте готовы бежать к скале. Выбивайте сферы и передавайте их тем, у кого ещё нет способностей. Если у нас не будет достаточно умений, а они заявятся все сразу, то охотиться начнут уже на нас.

Ворон разбил игроков на группы по четыре-пять человек, которые затем покидали основной рейд, чтобы опыт шёл быстрее. Постепенно все начали разбредаться по обширному полю, истребляя несчастных лис.

Наш отряд тоже разделился, и мы, не отходя далеко друг от друга, двинулись к лесному массиву.

Я поставил, по совету Ворона, автоматическое принятие трофеев, чтобы не отвлекаться на постоянно всплывавшую табличку. Почти полчаса мы истребляли зверей, ни на что не отвлекаясь. Иногда игроков охватывало сияние, возвещающая о повышении уровня. Убедившись, что на ранних этапах важнее всего здоровье персонажа, каждый старался вложить по одному-два очка в телосложение.

Я открыл информацию своего персонажа. Несмотря на то, что опыта шло мало, до третьего уровня было недалеко. Ещё пятнадцать-двадцать минут, подумал я в предвкушении.

Вот только времени у нас больше не осталось.

– Бесы! – заорал Ворон, быстро подбегая к нам.

Из леса неторопливо выходил отряд маленьких красных существ.

– Началось... – вздохнул я.

– Будем драться? – взглянул на меня Ворон.

– Да! – я решительно качнул головой. – Их пятеро. Самый опасный противник тот жрец с шестым уровнем. Страут, он твоя главная цель. Молот, тебе нужно врезаться в него, постаравшись зацепить двух разведчиков при этом. Кассандра, питомца направляешь на солдат. Они пятого уровня, может быть куча сюрпризов.

Ворон одобрительно кивнул. А я продолжил, обращаясь к игроку с арбалетом:

– Линнет, все стрелы пускай в жреца. Кронос, ждёшь, пока зомби отвлечёт на себя одного из солдат, – вглядываясь в названия противника, сказал я. – Как только появится возможность, пускай свой кинжал в дело.

– А мы? – подняла бровь Искра.

– Ты бей любого ближайшего противника, – я не стал лишним раз напоминать про осторожность в применении заклинания.

– Жги! – Ворон дружески хлопнул по плечу улыбнувшуюся Искру.

– Сегерот! – я обернулся к пареньку с ядовитым туманом. – Пока дерёмся без твоей способности. Ты стой в стороне, если кто-то из врагов направится в твою сторону, используй туман перед собой и жди помощи.

Сегерот серьёзно кивнул. Игроки со всех ног мчались к подножию утёса, некоторые уже поджидали там остальных. Мы тоже понемногу отходили, решив, что принимать бой лучше поближе к основному рейду.

Ворон вдруг повернулся ко мне.

– Я, наверное, буду полезнее там – сказал он, указывая на скалу. – Я её ещё не видел. И не смогу отсюда правильно расставить игроков. Будем встречать ушастых с тем, что есть, если вдруг у вас всё пойдёт не так. Или наоборот, спуститься и помочь, если замечу, что это нужно. А тут ты и сам всё правильно делаешь. Вдобавок, твои палки полезнее моей одной.

И не дав мне даже возразить, быстрым шагом направился к утёсу. Его ник исчез с вкладки нашего отряда, в котором оставались мы в девятёрку, не считая шестерых, ушедших осматривать место возрождения.

Я пожал плечами, спорить было некогда. Но после его ухода ощутил неприятный холодок лежащей на меня ответственности за тех, кто остался со мной. Искра, поймав мой взгляд, ободряюще улыбнулась.

Бесы неотвратимо приближались. Впереди всех шагали два солдата Королевской Поляны. За их спинами семенили разведчики, со знакомыми арбалетами в руках. Позади всех, с важным видом, смешно перебирая короткими ногами, торопился жрец. Вокруг него лилось золотистое свечение, накрывая весь его отряд. Наше количество их ничуть не смутило. Наверное, сказывалась разница в уровнях.

Я понимал, что жрец может доставить нам массу проблем, и еле сдерживался, чтобы не заставить всех отходить. Раз уж решили драться, будем драться. И будь что будет. Зато все остальные стояли в предвкушении грядущей драки, ничуть не заботясь о последствиях.

– Дальность арбалета – 20 метров, – вовремя предупредил меня Линнет.

– Как только я скажу, бежим со всех ног к ним на встречу, – бросил я. – Нельзя позволить им лишний раз выстрелить в нас.

Бесы подходили всё ближе, перекидываясь фразами на непонятном языке.

Мёртвый воин вышел вперёд и встал, слегка покачиваясь и издавая жуткие хрипы. Я на мгновение оглянулся на скалу, на склоне которой за нами наблюдал весь остальной рейд. Они что-то кричали, видимо, подбадривая, но было не разобрать, нас разделяло слишком большое расстояние.

– Внимание! – бесы-солдаты замедлили шаг, из-за их спин вышли разведчики, заряжая арбалеты. – Бе-е-гом!!!

Весь отряд рванул к врагу, быстро преодолев разделяющие нас метры. Зомби страшно взревел, набегая на одного из солдат.

Но Молот успел раньше. Виртуозно въехав тараном, он зацепил сразу четверых противников и, не дожидаясь, пока бесы поднимутся, начал наносить удары по жрецу.

Зомби влетел в воина, единственного оставшегося на ногах, молотя кулаками по кожаной броне. Солдат Королевской Поляны, вереща, отскочил на безопасное расстояние, стараясь отрубить мечом сильные руки мертвеца.

Искра, проскочив дальше, пустила пламя по двоим поднимающимся разведчикам. Они взвыли, стараясь прикрыть лицо руками от огня.

Жрец успел подняться, и я заметил, что его жизнь восстанавливается быстрее, чем Молот успевал наносить урон. Щёлкнул арбалет, стрела угодила в заклинателя, а следом и Страут не дал ему чем-нибудь ответить нам, обратив того в ледяную глыбу.

Пострадавшие от огня разведчики поднялись и направили арбалеты на Искру. Но перед ними возник я, нанося удар за ударом по ближайшему врагу и придвигаясь к другому, заставляя спрятать арбалет и его. Красные выхватили дубинки и атаковали меня с двух сторон, блокируя мои удары. Искра, выбрав позицию, помогла мне, поджарив одного, после чего с ним было покончено, и я смог сосредоточиться на оставшемся, у которого оставалось всего 3 очка здоровья из 15. Но жреца уже было некому остановить. Он поднял посох, и разведчика охватило сияние, мгновенно восстановив тому жизнь на максимум.

– Ещё бесы! – заорал Сегерот, видя, как из леса спешит очередная группа врагов на помощь своим.

– Не отвлекаться! – крикнул я в ответ, стараясь снова опустить здоровье разведчика. Он не успевал парировать все мои удары, но ухитрялся бить сам.

Зомби и Кронос были заняты солдатом. Кассандра тоже старалась помочь, не попадая под агр противника. Но вот второго сдерживать оказалось некому. Бес возник у меня сбоку и рубанул мечом крест-накрест. Моя жизнь, просевшая ещё после сдерживания ударов двух разведчиков, мгновенно опустилась ещё на половину.

Цезарь не дремал, используя исцеление по мере необходимости, не забывая при этом помогать и палкой.

Больше одной единицы урона, кроме Искры и Стратута, никто не мог нанести. Броня крепко защищала солдат. Зомби и Кронос смогли ополовинить жизнь одного из солдат, но жрец свёл все усилия на нет, почти полностью восстановив ему здоровье.

Положение резко становилось аховым. Жрец вытянул руку. Три серых осколка вылетело из неё, угодив в Молота, сняв ему 21 ХП из 50. Вдобавок, стукнул его посохом, после чего полоска уменьшилась ещё на 6 очков здоровья.

Мы продолжали бить и жечь, но уже понимали, что это бесполезно. Хотя мы и успели убить второго разведчика, благодаря тому, что Страут вновь заморозил жреца, солдаты под ним для нас оставались неуязвимыми. И они наносили хороший урон, не забывая использовать способности, оставлявшие на нас кровотечения, постепенно снижающие жизнь. К счастью, на зомби это не действовало, но и у него оставалась едва ли треть всей жизни.

То, что это конец, я понял, когда солдат, объятый пламенем, ударил меня плашмя мечом по голове, после чего я поймал трёхсекундное оглушение. Перед глазами потемнело так, что кроме беспощадных цифр урона в чате, я ничего не видел вокруг.

Положение спас Молот. Видя к чему всё идёт, он обошёл замороженного жреца, подождал, пока с того спадёт способность, и использовал откатившийся таран. Все трое оставшихся беса растянулись на траве.

– Бежим! – заорал я. – Сегерот!

Я не был уверен, что он догадается, но маг сделал всё правильно. Как только мы отошли, поднимающихся бесов накрыло зеленоватым туманом. Цезарь, поедая грибы, восстанавливал пошатнувшееся здоровье отряда. Искра, прикрывая наш отход, пустила пламя в туман.

Было не видно, попала она по бесам или нет, но ядовитое облако внезапно взорвалось. Дым, оставшийся на его месте, не помешал увидеть, что жизнь одного из солдат после взрыва опустилась до критического значения.

– Страут, держи жреца, – приказал я – Добиваем этого!

Всем отрядом мы кинулись на воина, воспользовавшись случаем и не обращая внимания на второго, который принялся за бедного зомби. Его удары меча оставляли на мертвечее страшные бледно-розовые полосы.

Жрец начал поднимать посох, но за время тарана, и последовавшего за ним неожиданного взрыва, разметавшего бесов по земле, заморозка Страута уже восстановилась. Жрец так и замер с вытянутой в нашу сторону рукой и поднятым посохом в другой.

Увидев, что покалеченного добьют и без неё, Искра занялась более здоровым противником, пустив в него пламя. Солдат успел расправиться с зомби, чьё исчезновение сопровождалось адским воплем и разлетающимися фиолетовыми лучами из его тела.

Цифры опыта поплыли перед глазами, пятерых из нас, в том числе и меня, охватило сияние. Получение уровня полностью восстановило нам жизнь.

Мы дружно подскочили к оставшемуся бойцу, обступив его с разных сторон и нанося удары. Те, кому не хватило места, бросились к жрецу, который в очередной раз осыпал осколками Молота и успел подлечить солдата.

Молот, Кассандра, Страут и Сегерот наносили быстрые удары по заклинателю. Пару раз огрев их посохом, он крутанулся на месте, подняв обе руки.

Над нашей группой, занятой последним воином, появилась чёрная воронка, из которой посыпались похожие серые осколки, что и из руки жреца, только покрупнее, задевавшие значительную площадь.

–10 очков здоровья!

–10 очков здоровья!

–10 очков здоровья!

В один момент жизни отряда из шести человек опустились до пугающего значения. Положительный момент был лишь в том, что солдат-бес тоже сильно пострадал.

– Таран! – в отчаянии закричал Молот, успевавший наблюдать за происходящим.

Мы дёрнулись в сторону, но Искра не успела отойти. Молот влетел в неё, оставив всего единицу жизни. Я с облегчением увидел, как Цезарь тут же подлечил её. Счёт шёл на секунды. Сунув лечебную траву в рот, мы навалились на солдата, которого уже было некому подлечить. Жрец снова превратился в льдину, после того как поднялся.

– Грибы закончились, – крикнул Цезарь, после смерти беса. – Маны нет!

Искра, остановившись, отдала ему всё, что успела собрать в лесу, пока остальные мчались к последнему противнику.

– Отойдите! – Сегерот подождал, пока все отпрянут от жреца, пустив туман вокруг него. Жрец тоже не дремал, угостив в ответ порцией осколков в глаз, шею и сердце. Зрелище было жуткое, но времени думать об этом не было. Искра подняла руки прежде, чем бес вышел из тумана, новый взрыв сбил с ног последнего противника, оставив 50 ХП из 180. Когда пламя Искры иссякло, я и Кронос быстрее всех кинулись к поднимающемуся жрецу, зло нанося град ударов по маленькой голове. В глазах мага светилась ненависть и высокомерие, он ещё не понимал, что обречён.

Шестеро разведчиков неслись к нему на помощь, но были всё ещё слишком далеко. Да и будь они сейчас здесь, то вряд ли смогли бы уже что-то изменить.

Жрец выпустил в меня стеклянные осколки и подлечил себя, но очередной таран и заморозка не оставили ему ни шанса. Под конец недоумевающее выражение лица сменилось испуганным. Мне на мгновение показалось, что он выставил руки в очередной раз не для того, чтобы наслать смертоносное заклинание, а в попытке сдаться, но непрекращающиеся удары забрали его последнюю единицу жизни.

Мы с облегчением перевели дух, опустив оружие. Каждый из нас получил по уровню во время сражения. Все сразу поспешили распределить доступные очки характеристик, поглядывая на торопящихся к нам разведчиков-бесов.

Из-за спин доносились крики. Судя по всему, на утёсе праздновали нашу победу над краснопузыми.

– Еле-еле! – выдохнул Молот

– Тебе медаль полагается, – заявил я ему. – Ты нас несколько раз спас.

Широко улынувшись, Молот наклонил голову, благодаря за похвалу.

– Тут все молодцы, – Искра поправила непослушные волосы. – Если бы хоть кто-то ошибся, то мы бы уже ждали помощи от Рока и остальных.

Я огляделся по сторонам. Времени до следующей волны оставалось немного. А из леса в тот же момент показалась очередная группа бесов, которых пока было не разглядеть.

– Трофеи поднимаем, отказываемся лишь от болтов, – кивнул я в сторону Линнета, выпустившего все стрелы до последней. – А дальше сами разберётесь.

Всего нам выпала дюжина предметов, в основном элементы брони, что подходили всем. Жезл, который прибавлял +10 к мане и +1 к её регенерации, разыграли между собой Страут и Искра. Вдобавок, он позволял наносить урон магией тени издали. Сегерот и Цезарь наотрез отказались, сказав, что не останутся магами. Искра хотела отдать посох Страуту, так как сама уже получила поножи на +2 к броне, которые ей необычайно шли. Страут был категорически против, заявив, что это нечестно, и через десять секунд, разыграв предмет виртуальными кубиками, повесил его себе на пояс.

Самым ценным предметом, на мой взгляд, оказалась книга с заклинанием тени, снятой с трупа жреца. Никто не решился сейчас становиться магом непонятной школы и учить заклинание, к моему сожалению. Книгу тут же разыграли, и она досталась Кроносу.

– Если кто-то захочет исповедовать эту религию, я отдам её, – сказал он усмехнувшись, поигрывая кинжалом в руках.

Медные монеты распределились поровну между всеми игроками. Линнет, получивший три десятка болтов, отказывался от всей экипировки. Своё он уже получил, объяснил он нам, а вещей, подходящих именно ему, всё равно не было.

Я кивнул на подходящих врагов.

– Там ещё будут, потом поделишься с другими стрелками.

Разведчики не представляли для нас никакой угрозы, и мы не понимали, зачем они вообще пытаются атаковать.

– Может, это был их дедушка, – пожала плечами Искра, кивая на растворяющуюся тушку жреца.

Согласившись, что такая вероятность есть, мы приготовились тепло встречать гостей.

Встав по трое в ряд, бесы разрядили арбалеты, стреляя во вновь вызванного зомби, под прикрытием которого подходили Сегерот с Искрой. После чего их накрыло ядовитым облаком и разбросало взрывом по горящей траве уже мёртвых.

– *«Лию, что вы там сделали? Бесы покидают поляну, направляясь в вашу сторону»*, – пришло письмо счастья от Рока.

– *«Убили пару отрядов»*, – отчитался я.

– *«Молодцы! Теперь у нас получится, я уверен»*.

А вот получится ли у нас, кисло подумал я. Сколько теперь их набегит, если они торопятся к нам.

В этот раз мне с распределением трофеев повезло, упало аж два предмета. Рваные сапоги, такие же, как у Рока, и кожаный шлем, прибавляющий две брони.

– А чего это вы босиком? – делая удивлённый вид, спросил я, разглядывая полуодетых игроков. – Будьте аккуратнее! После разборок, которые вы здесь устроили, наверняка можно напороться на что-то острое!

Друзья, благодарные за мою заботу, переглянулись и дружно пожелали мне оказаться на пиру у наших красных друзей. То, что я должен стать главным блюдом, читалось между строк. Покачав головой от такой несправедливости, я принялся сбивать пламя с моих новых сапог, которое совершенно случайно сорвалось у Искры с руки. Желая мне помочь, Кассандра отправила ко мне своего питомца. Увы, так как он был мёртв, то не сразу понял по чему именно ему нужно топтаться, как виновато объяснила девушка, глядя на распостёртого меня. Поднявшись, я кивнул, мол, ничего страшного, бывает, отталкивая от себя мертвеца. Страут, глядя на подымающийся дымок на сапогах, решил, что они могут вновь загореться. И чтобы зомби не испачкал меня второй раз, решил всё сделать сам, обратив меня в ледяную статую. Стуча зубами от холода, я поблагодарил смеющийся отряд.

– Могу согреть, – с хохотом предложила Искра.

Напряжение после тяжёлого боя тут же спало. Поглядывая в сторону бесов, мы перешучивались и громко смеялись.

Почти все уже сменили палки на кинжалы, у каждого появился элемент брони, что меня очень радовало. С каждым таким боем мы становились немного сильнее.

– Пора готовиться, – с улыбкой прервал я очередную шутиливую пикировку. – Кажется, и на этот раз будет легко.

Мы разглядывали приближающийся отряд из троих солдат 5-го и двух разведчиков 3-го уровня. Без жреца большой опасности они не представляли, и мы решили поступить так же, как и в предыдущий раз.

Отправив зомби вперёд и подставив его под стрелы разведчиков, мы ждали подходящих воинов. Сегерот в нужный момент накрыл туманом мертвеца и зашедших туда солдат. После

взрыва в дело вступили остальные. Молот не дал подняться воинам, врезавшись в них, Искра, не жалея маны, жгла врагов. Страут замораживал то одного, то другого. Жезл он решил не использовать, так как его выстрелы были ограничены, после чего он разрядился. А как снова напитать его магией, мы пока не знали.

Потеряли мы только зомби, который не пережил выстрелов и последовавшего за ними взрыва, снимающего по 35–40 ХП. Солдаты успели нанести урон по Молоту и даже оглушить его, но один за другим с пронзительными воплями валились на выжженную траву, погибая под стремительными ударами игроков.

Вы получили «короткий меч!»

– Здорово! – восхищённо сказал Кронос, глядя на свою новую броню. – Давайте ещё сюда бесов!

Я хмыкнул в ответ, рассматривая свой новенький меч. Он удобно занял место в руке, сменив дубинку, которую я переложил в левую руку. Сук я тут же выкинул за ненадобностью.

Меч был широким и тяжёлым, несмотря на то, что был чуть больше метра в длину.

– Полагаю, мне не стоит спрашивать, почему двое из нас всё ещё с палками, – хихикнул я. Глядя на то, как в мою сторону направляется весь богатый арсенал моего отряда, я примирительно поднял руки. – Ладно-ладно! Молчу!

– *"Всё здорово, игроки уже начали появляться, пытаюсь сколотить отряд. Жрец доставил неприятности, но разобрался кое-как",* – сообщил Рок. — *"Как там у вас обстановка?"*

– *«Всё хор...»* – начал писать я, с воодушевлением глядя на прибавляющихся игроков в рейде.

– Лио! – я оторвался, услышав изменившийся голос Искры. И посмотрел по направлению её взгляда.

Из леса нескончаемым потоком выплывали бесы и строились на опушке. Отсюда невозможно было разобрать, кто есть кто, но судя по доспехам, в переднем ряду стояли воины, которых мы видели в лагере. Вспомнив их уровень, я тихо выругался. Нам нелегко было справиться с солдатами 5-го уровня, которых поддерживал жрец, а тут с ног до головы закованные бойцы 10-го.

– Кронос, ты ещё не передумал? – мрачно поинтересовался я, глядя на эту орду.

– Лио... – Молот смотрел в другую сторону.

Чувствуя неприятный холодок, пробежавший по спине, я повернул голову вправо.

На холмах, залитых солнцем, стояло около сотни красных существ. А из-за их спин выплывали всё новые.

– *«Нам жс..а!»* – ответил я Року.

Мы в немом изумлении смотрели на выстраивающихся вдалеке врагов. Наших совместных сил едва ли хватит, чтобы одолеть даже один отряд бесов, которых будут прикрывать лучники и маги посильнее. Несмотря на то, что Рок времени зря не терял. Число игроков в рейде постепенно росло. Но что могут сделать новички, которых сметёт одно-два заклинания противника?

– *«Лио, идти к вам смысла нет. Мы стараемся выбить что-то полезное из мобов, вам нужно выиграть для нас время»,* – увидел я безрадостное сообщение помимо прочих, комментировавших отправленные нами скриншоты.

Большинство недавно присоединившихся игроков были почему-то в восторге. Я мог их понять. Но после недавней, с трудом вырванной победы, когда появилась надежда на то, что при должном умении мы сможем отбиваться от групп врагов, прокачиваясь и становясь сильнее, вдруг увидеть такую безнадёжную картину... Из всего отряда лишь Молот умудрился сохранить оптимизм.

– Как-нибудь справимся, – махнул он рукой.

Будто в опровержение его слов, вся лавина врагов дрогнула, направившись в нашу сторону.

– Отходим! – зло сказал я, подавая пример. – Там придумаем, что с этим делать.

Мы бегом бросились к утёсу, мгновенно убивая выпрыгнувших нам под ноги, лис. Краем глаза я увидел, как кому-то упала сфера.

Хоть в чём-то везёт, подумал я, глядя на приближающуюся скалу. У подножия нас ждал Ворон. К моему удивлению, он широко улыбался, будто бы сотни бесов не предвещали ему полёт на возрождение.

– Вы молодцы! – встретил он подбегающий отряд. – Был момент, когда я решил, что вы всё.

– Ага, мы тоже так думали, – с сарказмом отозвался я. – А оказалось, что "мы всё" только теперь. Что делать-то будем?

– Всё, что можем, мы уже делаем, – даже как-то лениво произнёс Ворон. Заметив мой удивлённый взгляд, он продолжил. – Ты знал, что с вершины есть лестница?

Мы с Искрой переглянулись.

– Нет, мы её не видели, – ответила за меня девушка. – Как мы проглядели?

– Да, если бы я узнал о ней сразу, то не тратил бы время впустую, наблюдая за вашими успехами, – усмехнулся он. – Я сразу же отправил ребят вниз. За рекой в полях мы нашли мобов четвёртого уровня, Стражей полей, вот мы и заняты их истреблением. Поднимаем уровни, получаем сферы и снаряжение.

– Почему тогда не все пошли? – спросил я, оглядывая четверых игроков, стоящих рядом с Вороном.

– Их способности могут пригодиться сейчас, – кивнул он в сторону врагов. – Я также предупредил всех, чтобы выбили с мобов всё, что только можно, прежде чем возвращаться. Мы постараемся дать немного времени остальным, а затем, если уцелеем, воспользуемся лестницей. Если, конечно, ушастые не решат окружить всю скалу. Тогда будем придумывать что-нибудь ещё. Добавляй нас в отряд.

– А сам-то ты почему не выбиваешь себе умения? – я быстро отправил приглашение всем пятерым.

– Я спускался со всеми. Первые три сферы ребята отдали мне по моей просьбе, – улыбнулся Ворон. – Затем я поднялся по лестнице и увидел не совсем то, что ожидал.

– Три сферы? – удивлённо воззрился на него я. – Зачем?

– Это максимум способностей, что можно выучить и использовать со сфер, – объяснил он. – Я знал, что мне нужно быть здесь и во всеоружии, пока остальные будут добывать необходимые нам уровни и экипировку.

Ворон сложил ладони, и впереди него появился маленький кружащийся смерч, который быстро утих. А на его месте появился огромный волк, чья серая шерсть отливала серебром на солнце.

– 30 ХП, урон 7-7, – сообщил Ворон. Затем он изящно закрутился, из его рук в разные стороны вылетели ножи. Я в недоумении смотрел на лезвие, прочно засевшее в моём плече. Нож был небольшой, с красивой деревянной ручкой зеленоватого цвета, хотя сама сталь сверкала синим в мгновении полёта.

– Ты мне руку убил, – с осуждением сказал я, пытаюсь вытащить лезвие.

– Оно сейчас само исчезнет, – хмыкнул Ворон.

Кронос и Линнет раздали лишние арбалеты присоединившимся игрокам, разделив болты поровну между теми, кто был не прочь опробовать такое оружие.

– А вот книгу использовать не получится, – с сожалением произнёс Кронос. – Нужен учитель по теневой магии, без него она бесполезна.

– Держи тогда при себе, – торопливо отмахнулся я. – Пригодится когда-нибудь. Ворон, как будем встречать этих? – глядя на подступающее войско, захотелось срочно взглянуть на лестницу, а ещё лучше, сразу же спуститься по ней. Конечно, о своих желаниях я никому не сказал, но судя по лицам моих товарищей, у них были такие же мысли.

– На этом участке мы как на ладони. Камни не прикроют нас от магии сверху, – почёсывая своего волка за ухом, задумчиво сказал Ворон. – Поднимемся повыше, там открытый участок меньше, но нас, за тем узким проходом, видно не будет. Там и попробуем принять их.

Поднимаясь вверх, Искра не забывала отправлять скрины в чат, на которых уже отчётливо отображались уровни врагов, их оружие и доспехи. Плавающие красные ники над головами подсказывали, кто к какому классу принадлежит.

– Смотрите, – указал Ворон на отделившихся от общей массы противников. Несколько десятков бесов подались назад в сторону леса.

– *«Рок, жди гостей, к вам отправилось до сотни краснопузых!»* – я сопровождал текст скрином. Врагов стало меньше, но это никак не меняло ситуацию в целом.

– Искра, Сегерот, Страут, вы встаёте справа от входа, из-за скалы не высовываться, – скомандовал Ворон. – Стрелки становятся за их спинами. Стрелы не жалеть. Молот, врывается во врагов и тут же отходишь. Впитывают урон пускай зомби с моим волком, – зверь на этих словах угрожающе зарычал. – Если враг прошёл, то тут же убегаем выше.

Помолчав немного, Ворон продолжил:

– Кассандра, – обратился он к девушке, – отведи зомби в сторону.

Ворон подождал, пока мертвец доковыляет до места, и обернулся к другому игроку:

– Ярвис, создай целебную поляну под ним, – указывая в сторону зомби, попросил он.

Парень кивнул и поднял перед собой обе руки.

– Вжился в роль? – хмыкнула Искра, глядя на эти движения.

– Анимация, – усмехнулся Ворон. – У многих заклинаний она есть. Не всем только руки в нужную сторону направлять приходится.

Под мертвецом появилось светящееся маленькое поле яркой тёмно-зелёной травы, усыпанное красными цветками.

– Для начала неплохо, – Кассандра увидела, что жизнь у питомца не отнимается.

Я вытащил меч, подошёл к зомби и со всей силы рубанул по нему, отняв 4 ХП.

– Эксперимент можно считать успешным, – заключил Ворон, глядя на восстанавливающуюся жизнь мертвеца. – Ярвис, кидаешь поляну под наших петов. Рафф, Андерс, бросаете на них же свои усиления!

– Что за усиления? – полюбопытствовал Молот.

– Потом увидишь, – отмахнулся Ворон. – У нас времени осталось от силы десять минут.

Мы ещё раз проговорили, как будем встречать противника. Затем сели на траву и стали ждать, молча наблюдая, как передние ряды бесов почти достигли подъёма. Зрелище было жуткое, и особых надежд на то, что мы сможем их задержать, у меня не было. Умирать сейчас очень не хотелось, зная, что красные скоро достигнут нашей точки возрождения, и выгнать оттуда врагов, если у Рока и получится, то не скоро.

Где-то далеко позади нас два десятка игроков усиленно фармили, но пока что-то никто не спешил возвращаться на утёс на помощь нам.

Мы насчитали почти шесть десятков лучников 13-го уровня, пять десятков бойцов 10-го. В войске было более тридцати магов разных уровней, около сотни солдат-бесов и ещё столько же разведчиков. Самого вождя нигде не было видно. Наверное, всё так же сидел в лагере.

А что если бросить всё, спуститься вниз и попробовать пробраться на их поляну, мелькнуло у меня в голове. Вдруг она почти пустая, и мы сможем пошарить там у них по палаткам.

Я тут же отогнал эти мысли. Без защиты они лагерь явно не оставили, да и сам вождь, скорее всего, справится с нашим отряд в одиночку.

И почему первая встреченная фракция оказалась сразу враждебной? Может, к ним можно как-то втереться в доверие, выполнять задания, и именно так мы смогли развиваться бы, найти учителей среди этих шаманов. Что если мы сейчас убивали тех, кто мог нам помочь?

Я ещё раз прокрутил в голове все события с самого начала. Нет, они сразу были враждебно-красные. Поговорить с ними не получилось бы, и подобная попытка привела бы к ещё худшим последствиям – полёту всех четверых на возрождение. Но должен же быть какой-то выход?

– Солнце скоро сядет, – произнёс кто-то.

Я с досадой взглянул на небо. Не хватало ещё драться в темноте. Нет, ночной бой – это здорово, наверное, но вот именно сейчас этого очень не хотелось.

Бесы, ушедшие к Року, только что скрылись в деревьях, о чём я тут же его предупредил.

– *«Спасибо! Уже собираемся, будем думать, что делать дальше».*

– *«Плохо, что опыт еле идёт из-за количества бегающих рядом игроков, а вот хорошие способности уже есть в наличии»*, – добавил кто-то из новеньких.

Я за них мысленно порадовался, но все эти способности нужны нам здесь и сейчас.

Рейд вырос до 59 человек, не считая тех, кто сейчас фармил в полях, что было уже весьма внушительной цифрой.

– Пора! – решительно сказал поднявшийся Ворон, глядя на топчущихся у подножия врагов, которые ждали отстающих. – Как только двинутся вперёд, занимаем свои позиции. Главное, не умерев, добежать до той арки, если они пройдут сквозь наших петов, – кивнул он в сторону вершины.

– *«Мы потеряли Поляну!»*

– *«Они идут со всех сторон!»*

В чате пробежали тревожные сообщения. Полоски у некоторых игроков в рейде мгновенно опустились до нуля.

Одновременно с этим бесы хлынули на склон, сохраняя порядок. Они мигом заняли всё открытое пространство, ненадолго остановились перед проходом к нам, а после стали подниматься нескончаемым потоком.

Волк и зомби ждали их на выходе. Противник не мог стрелять в них из-за спин своих воинов. Но их магии ничего не мешало.

Небольшой огненный смерч появился прямо под нашими питомцами, нанося по 9-10 урона. Отводить их не пришлось, смерч не остался на месте, рванув дальше. К счастью, он пронёсся там, где никого не оказалось. И исчез через несколько секунд, оставив после себя горящий след.

Цезарь восстанавливал здоровье зверю, целебная поляна тоже делала своё дело, исцеляя по 2 ХП каждую секунду.

Первые три солдата-беса шагнули из узкого прохода. Молот тут же врубился в них, сбив шеренги противника. Не дожидаясь, пока что-нибудь прилетит вдогонку, он быстро вернулся на своё место.

– Два бойца идут сзади! – крикнул он.

Сегерот, не давая опомниться врагу, окутал бесов ядовитым туманом. Искра, находившаяся под защитой скалы, направила руки в сторону прохода.

Раздавшийся взрыв разметал противников. Теми, кого отбросило ближе к нам, тут же занялись питомцы. Стоя посреди прохода, не давая пройти остальным без боя, волк рвал зубами несчастного солдата.

Пять арбалетов без устали щёлкали в руках игроков, невидимые для магов противника. Искра поливала огнём тех, кто уже немного выдвинулся с подъёма. Бес-боец, которому ничего не мешало, торжествующе улыбнулся и сделал шаг к ней. Его ноги внезапно сковал лёд и затем покрыл всё тело. Усмешка вмиг покинула лицо маленького воина. Глаза стали испуганными и

отчаянными. Я хотел закрыть Искру собой, но Кронос успел раньше, поставив перед девушкой живую изгородь. Урон она не наносила, но мешала пройти к волшебнице.

Я обернулся. Кронос, хитро улыбаясь, поймал мой взгляд.

– Последняя сфера досталась мне! – довольно заявил он.

На поле снова возник огненный смерч. Вслед за этим над питомцами появилась воронка в небе, откуда посыпались мелкие камни. Волк ещё как-то жил благодаря Цезарю, а вот у мертвеца осталась едва ли четверть жизни.

Отмёрзший бес переключился на живую изгородь, нанося чёткие, размеренные удары. Теперь он не спешил рваться вперёд, боясь, что очередная магия лишит его жизни.

Тут в дело вступил Ворон. Присев к земле, он ударил по ней руками. Земля взбугрилась тонкой линией, направляясь к цели. Достигнув бойца, из неё поднялась рука и схватила визжащего беса. Ворон, не мешкая, пустил ножи в обездвиженного противника. Рафф использовала "крепость тела" на зомби, что дало ему дополнительные очки жизни и позволило нам дожить до второго тарана.

Целителей у врагов либо не было, либо они не успели подойти. После очередного взрыва перед глазами поплыли цифры опыта. К сожалению, нашего мертвеца тоже задело, и он с диким воплем исчез.

Волк прыгнул в середину прохода, не позволяя никому пройти мимо него. Используя "бросок", он повалил одного бойца, но шансы были слишком неравны. Красные с трёх сторон атаковали окровавленного зверя, вонзая мечи в густую шкуру и оставляя порезы на теле. Снова появилась воронка над волком, откуда посыпались камни.

Враги перешагнули через уже мёртвого зверя. Им больше ничего не мешало. Не обращая внимания на двоих обездвиженных товарищей и смерть солдата, которого Искра успела добить пламенем, они ринулись на склон.

И их тут же снесло обратно в узкий проход водяной волной. Довольный игрок с ником Араэль потёр мокрые руки.

– Очень долгий откат, – объяснил он.

– Отходим! – заорал Ворон. – Сегерот, ещё тумана!

Мы со всех ног бежали к спасительной арке впереди нас. Искра подождала, пока бесы оклемаются и начнут заходить в ядовитое облако. Затем пустила в него пламя. После взрыва и вновь полученного опыта она бросилась догонять нас.

Враги втягивались на склон. Некоторые держали луки, которыми они не преминули воспользоваться, посылая стрелы нам в след.

Больше всех пострадала Искра. Одна за другой, стрелы воткнулись в шею, спину и ногу девушки, оставив лишь четыре очка здоровья.

Подоспевший Молот прикрыл её собой, затем подбежали и остальные. Ещё несколько стрел вонзилось в ребят, после чего мы скрылись за поворотом.

– Восстанавливаемся, – велел Ворон. – На этот раз лучше встречать в самой арке, где она сворачивает, а затем уже на выходе. Вижу, что есть шансы не добежать до лестницы, когда они ворвутся. Чёртовы лучники!

– Бесячьи, – поправил я.

Ворон в недоумении обернулся, затем внезапно расхохотался, заставив улыбаться весь остальной отряд.

– Ребята! – встревоженно прервала нас Искра. – Чат!

В бою у нас не было времени отвлекаться на него, зато теперь...

– *«Четверых убило магией!»*

– *«Бегите, вы ничем не поможете им, отступайте вглубь леса!»*

– *«Мобы мешают, убивайте их, иначе они сами вас добьют!»*

– *«Куда делся Рок?»* – увидел я сообщение от Станиэля.

Я обратил внимание на вкладку рейда, с которой уже пропало с десятков имён игроков, но Рок был жив и в игре. Почему же он не выводит оттуда остальных, мелькнуло в голове.

– *«Станиэль, собирай всех, кого сможешь, и двигайся к нам!»* – написал я в чат. – *«Пролестницу ты уже знаешь, идите к ней!»*

– *«Делаю, что могу!»*

Ещё семь игроков где-то попали под удар. Я увидел, как их полосы жизни стремительно убавлялись. Ники игроков посерели, что означало их смерть.

– *«Нам ждать, когда вы освободите место возрождения или шансов нет?»* – пришло сразу несколько похожих сообщений.

– *«У нас пока нет возможности помочь»*, – ответил им Ворон. – *«Если остальной рейд доберётся до нас, то мы попробуем что-нибудь сделать, но нас самих, скорее всего, сейчас вежливо попросят уйти с утёса»*.

После этого сообщения рейд покинуло ещё несколько человек, не желающих ждать.

– Минус 19 игроков, – резюмировал Ворон, вызывая заново волка. – Готовьтесь! Сейчас и нам пирожки принесут!

– Что-то я уже сыт! – буркнул Кронос, доставая кинжал. – И кто меня только за язык тянул просить побольше этих тварей?

Кассандра последовала примеру Ворона, вызвав своего питомца. Андерс наложил на волка ярость, добавлявшую урон пету, а Рафф увеличила зверю максимальное здоровье, используя "крепость тела".

Арбалеты стали бесполезны. Стрелы закончились ещё в первой схватке, а подобрать трофеи с павших врагов мы не могли.

– На выходе всеми силами бьём по ушастым: кинжалы, палки – всё, что есть. Из-под заклинаний старайтесь уходить, – Ворон обвёл взглядом наш отряд. – Как только здоровье опустится до десяти, тут же отходите! Есть возможность вылечиться, лечитесь и возвращайтесь. Если нет – ждите двух-трех человек и уходите в поля к остальным, чтобы вас mobs по одиночке не убили. Араэль, теперь твоя волна пригодится вначале.

Зомби с волком заняли позиции ближе к месту, где арка забирала вправо. Ворон и Араэль иногда осторожно выглядывали за поворот, откуда были видны приготовления бесов.

Как и в прошлый раз, они пустили вперёд солдат с парой бойцов 10-го уровня. Чуть поодаль шли несколько магов, прикрывая отряд. Мы подождали, пока они пройдут треть тоннеля, после чего Араэль по команде Ворона вышел вперёд и начал кастовать заклинание. Не дремавшие стрелки Королевской Поляны подняли луки. Одна стрела свистнула у мага над ухом и ударилась в скалу, отколов небольшой камешек. Вторая вошла ему точно в сердце. Но это не помешало Араэлю. Он невозмутимо стоял посреди прохода, раскинув руки в разные стороны.

Ещё больше лучников спустили тетиву, но было уже поздно. Вокруг мага бурлила вода. Он резко выставил руки перед собой, по направлению к врагу. Вслед за его жестом понеслась волна, защитившая от стрел и сбившая вступивших в узкий проход бесов. Часть врагов, стоявших на склоне, тоже задело выдыхающимся заклинанием.

Араэль быстро скрылся за поворотом, полетевшие вдогонку стрелы не успели причинить ему вреда.

Место рядом с питомцами занял Молот. Позади него своего часа ждали маги.

Увидев, когда из тоннеля показались враги, Молот рванул вперёд. К нашему сожалению, заклинателей среди них не оказалось, у нас была надежда, что мы сможем убить хотя бы одного мага в узком пространстве, подставив под него наших питомцев. Это, возможно, дало бы нам уровень, а мы в них сейчас сильно нуждались.

Бесы с верещанием растянулись на земле. Некоторые врезались в своих соплеменников, выходявших из-за поворота.

Вперёд выдвинулись Искра с Сегеротом, вновь выполнив свою комбинацию заклинаний. Горящих карликов расшвыряло по узким стенам арки. Искра, не останавливаясь, заполняла всё пространство впереди себя огнём. Проплывавшие цифры опыта перед глазами подсказали, что не все враги смогли пережить огненный ад. Но жизнь некоторых солдат внезапно увеличилась, что означало появление целителей в рядах врагов.

Кронос, не давая противнику втянуться в ещё большем количестве, поставил на изгибе тоннеля живую изгородь. Растения тут же затряслись под ударами бесов, задержав их не дольше чем на пятнадцать секунд. 50 единиц здоровья природного щита вмиг улетели, и он рассыпался на мелкие ветви и листья.

Искра, израсходовав всю ману, спряталась за ожидающих своей очереди питомцев.

– Ближникам пока в бой не вступать, – перекрывая шум схватки, крикнул Ворон. – Остальные! Всем, что есть!

Мы так и сделали. Страут вытянул посох, и из него вырывались тёмные сгустки энергии в сторону врагов. Ворон посылал ножи и обездвигивал врагов земляной хваткой.

Но всего этого оказалось недостаточно. Подошедшие враги принялись наносить удары по волку, который благодаря усилению тоже в долгу не оставался, хватая верещающих карликов зубами за горло.

Бес-боец шагнул к зомби. Его меч наносил удар за ударом, оставляя на мертвце рваные полосы, из которых проступали внутренности.

На ответную атаку зомби было жалко смотреть. Он не мог пробить броню противника и снимал лишь единицу здоровья. Вовремя использовав усиление, Рафф позволила мертвецу задержаться на этом свете на два удара дольше. Молот хотел влететь в противников, но за их спинами появились лучники, посылая десятки стрел...

– Бегом наверх! – заорал Ворон, видя, как быстро уменьшается жизнь у волка.

Сегерот и Искра прикрыли нас сильным взрывом. Облако дыма некоторое время не позволяло лучникам целиться в нас, и стрелы летели наугад, по большей части мимо.

– Араэль!

– Ещё полторы минуты, – отозвался водяной маг.

Полторы... Ворон развернул волка и снова отправил в проход, давая нам секунды лишнего времени. Подоспевший Кронос поставил преграду на пути к волку, в которую тут же начали вонзаться стрелы. Вслед за ними пошла в ход и магия. Живая изгородь вспыхнула, оставляя после себя лишь пепел. Волк благодаря Цезарю прожил немного дольше, героически сбив с ног одного противника напоследок.

Страут и Ворон задержали самых сильных врагов, давая время другим бесам выйти вперёд.

На этот раз встречать в проходе подбегающих ушастых воинов пришлось нам самим. Я и Молот встали первыми, преграждая дорогу солдатам. Несмотря на выросший урон меча, сильного ущерба противнику, чья броня была явно выше моего урона, он не наносил. Но и их удары по мне стали слабее, с удовольствием отметил я. Брошенная нам под ноги целебная поляна, вкуче с исцелением Цезаря, легко справлялась, восстанавливая нам очки жизни до максимума.

Большинство моих ударов цели не достигали. Враг умело подставлял меч, отбивая мои неумелые выпады и успевая оставлять на моей многострадальной рубашке новые отметины, тут же наливавшиеся кровью.

– Мы не можем без помощи одолеть их, а они не могут пройти через нас, – отбиваясь от атак, весело сказал Молот. – Так мы до утра простоим!

– Не переживай, – обнадёжил я его. – Им стрелки сейчас помогут.

К счастью для нас, лучники находились ниже и уже не могли стрелять через спины своих товарищей, прикрывавших нас своими телами. Не успели мы этому порадоваться, как вокруг

нас появилась коричневая туча мелких насекомых. В тот же момент бес-боец шагнул вперёд к нам, отталкивая своего неудачливого собрата в сторону.

Молот не стал дожидаться, пока дело примет плохой оборот, сметая тараном первые шеренги красных тварей. Не давая врагу опомниться, он отступил назад.

Стрелки, увидев возможность, спустили тетиву. Три стрелы угодили ему точно в брюхо, опустив жизнь на 32 очка. Хотя Молот и был самым живучим в нашем отряде, но пару таких залпов даже он не сможет пережить.

– Из леса бегут игроки! – успела заметить Искра, посылая пламя в новое ядовитое облако, окутавшее упавших бесов.

Сомневаюсь, что игроки видели нас с опушки, а вот краснопузых, полностью занявших скалу, не заметить они не могли.

Я отогнал мошкарку от лица, что мешала смотреть на происходящее в тоннеле и отнимала драгоценные очки жизни. Если бы не Цезарь и Ярвис, мне пришлось бы отойти в сторону, а так я просто съел лечебную траву.

– *«Станиэль мы ещё тут, держимся пока!»* – быстро написал я в чат, краем глаза успев заметить удивлённо-вопросительные сообщения. Ещё бы, хмыкнул я, снова поднимая меч и дубинку.

Противник уже шёл прямо на нас, а лучники всё это время стреляли в дым наугад, частенько попадая по нам с Молотом, что было совсем не трудно в таком узком проходе.

Новый смерч, на этот раз воздушный, неожиданно прошёлся по нам, разметав почти весь отряд и откинув от арки на приличное расстояние. Следя за своим пошатнувшимся здоровьем, я начал подниматься.

В проход шагнули закованные бойцы. Одного схватила огромная рука, выскочившая из земли. Второй замер, покрывшись льдом, затем спасительная волна сбросила их обратно в проход. Достигнув тупика, волна отскочила назад, снова сбив с ног поднимающихся врагов.

Мы с Молотом кинулись ко входу, но нас оттеснил волк, а вслед за ним к арке неторопливо проковылял мертвец.

Наш отряд снова был готов встречать врагов.

Где-то неподалёку раздался громкий звук рога. Поднявшиеся бойцы, уже направившиеся в нашу сторону, внезапно замерли и начали отходить, прикрывая собой товарищей послабее. Один за другим они исчезли за поворотом арки.

– Всё, мы победили? – с сарказмом произнесла Кассандра. – Сейчас будут песни в нашу честь?

– Не надо, – вздрогнул я, вспомнив их концерт в лагере. – А то я точно сдамся и уйду.

Девушка заинтересованно подняла бровь.

– Я потом покажу, – хихикнула Искра. – Мы видели, как они исполняли местные хиты. Я даже подумываю записаться к ним в школу вокала. Раз их вождь такой ценитель прекрасного, то должен принять меня с распростёртыми объятиями. Мне всегда говорили, что моё пение похоже на звук пенопласта, проводимого по стеклу.

– Уверен, они просто завидовали, – галантно отметил Ворон, подмигнув девушке, затем продолжил. – Радоваться пока рано, хотя это, безусловно, победа. К нам скоро присоединятся ещё люди, и отбиваться будет гораздо легче.

Нашим товарищам по рейду, оказавшимся в лесу, повезло гораздо меньше. Два десятка человек сумели покинуть поляну и скрыться от бесов. Остальные попали под раздачу, оказавшись совершенно неготовыми принимать бой в лесу, даже против небольших отрядов, которые грамотно обошли основной рейд, рассекая их на части. Пытаясь помочь друг другу, отряд лишь терял ещё больше людей. Пропажа Рока тоже сказалась, Станиэль слишком поздно начал принимать решения, все действовали порознь, мечась в разные стороны.

Лишь несколько мёртвых игроков заявили, что будут ждать пока мы выгоним бесов. Ворон обрадовал их нашей, в целом, небольшой победой, так как мы не смогли убить ни одного сильного противника, но очень значимой для нашего отряда. Остальные покинули рейд, возрождаясь где-то в других местах.

– Могло быть и хуже, – заключил Ворон. – Пока ждём остальных, я пойду посмотрю, что делают наши ушастые друзья. А вы тут сильно не расслабляйтесь, мало ли.

Я с лёгким беспокойством смотрел, как он исчезает в арке. Без его умений мы бы не выстояли, да и руководил он грамотно. Возможно, будь он при нашей встрече со жрецом, то придумал бы что-то получше, не дав нам оказаться на волосок смерти.

– Тут трофеи валяются, – донёсся довольный голос с прохода. – Тел нет, но лут лежит.

Несколько элементов брони и оружия распределились по отряду. Молот заменил свою дубину кинжалом. К сожалению, мы не убили разведчиков, и стрел к арбалетам у нас не появилось.

– *«Они покинули этот склон!»* – написал Ворон. – *«Стоят внизу и чего-то ждут. Я поднимаюсь. Не хочу их сагрить. Время, как мне кажется, играет в нашу пользу»*.

– И правда, – заметил я, указывая на поля. – Наши возвращаются.

– Там ещё кто-то из леса вышел, – изящно качнула головой Рафф. – Один из наших?

Я открыл пустую карту и взглянул на одинокую синюю точку, посмотрев имя игрока. Это был... Рок! Неизвестно куда запропастившийся во время заварушки в лесу, он, живой и здоровый, быстро шёл в нашу сторону.

– Ну и славно, – пробормотал я, отзывая карту. – Теперь главное, чтобы на несколько лис сразу не напоролся.

– Помогать не пойдём? – нахмурилась Искра.

– Нет, – отрезал я. – Тут в любой момент начнётся продолжение веселья. Мне начинает казаться, что утёс можно и не отдавать краснопузым, даже несмотря на то, что всё выглядит не в нашу пользу.

– Это мягко сказано, – усмехнулся Сегерот, обводя местность взглядом.

Сотни бесов, облепивших скалу, против горстки игроков, у которых есть несколько временных умений. Ни у кого не было сомнений, что они легко могли вытеснить наш отряд отсюда. Ещё пара неизвестных заклинаний, и нас с этого утёса просто смели бы. Несколько бойцов расправились бы с теми, кто стоял впереди, а лучники и маги не позволили бы нам уйти без потерь. Стрелять сверху вниз по убегающим – одно удовольствие!

– *«Рок, ты куда подевался?»* — появилось гневное сообщение от Станиэля.

– *«Сейчас поднимусь и всё расскажу»*, – пообещал нашедшийся лидер.

– *«Надеюсь, оправдание будет весомым! Объяснения, вроде «приспичило», не подойдут!»*

– *«Это, кстати, весьма серьёзная причина»*, – прислал Рок удивлённый смайлик.

Головы первых игроков, покинувших лес после неравного боя, уже показались на верхних ступенях лестницы. Быстро прыгнув с неё, к нам мчался Станиэль с криками:

– Я ему сейчас подарю арбалетный болт! Специально сохранил для него последний, – громко возмущался он. – Непременно, когда он отвернётся!

Несмотря на всю трагичность ситуации, из-за которой мы потеряли более тридцати потенциальных помощников, весь отряд рассмеялся.

– Бантик повязать не забудь, – хохотнул подходящий Ворон. – А теперь коротко и быстро: что у вас есть из умений?

– Умений не густо, – сверкнул глазами Станиэль. – Ребята решили опробовать их на красных, чтобы помочь остальным. Ну и полегли все мигом. Но кое-что полезное есть. Аура жизни – прибавляет здоровье, поддерживаемая, снимает сразу десять маны, но пока не выключить, считай, бесконечный реген.

– Уже приятно, что ещё?

– Вызов гоблина, – принялся перечислять дальше Станиэль. – Смешной тип, но очень полезный. Бьёт в спину критическим уроном, появляясь за противником, а ещё у него невидимость есть.

Все игроки уже поднялись, становясь и рассаживаясь вокруг нас. Нас стало так много, что я уже был готов поверить в успех. Таким количеством уж точно что-нибудь придумаем. Я с нескрываемым любопытством разглядывал их, в пол-уха слушая Станиэля. Моя ответственность, подобравшаяся ко мне вплотную во время нашей стычки с первым отрядом бесов, снова улетучилась, оставив блаженное спокойствие. Тут есть Ворон, который точно знает, что делает. И сейчас появится Рок, без которого нашего маленького сопротивления, скорее всего, не случилось бы. Мы сражались, мы победили. А как привести пять десятков человек к победе, пусть думают те, кто это умеет.

Я обратил внимание на одного игрока. Он стоял в стороне и монотонно бил палкой по камню, вызывая усмешки стоящих рядом ребят. Что ж, люди разные бывают. Пока он не рвался командовать и решать наши судьбы, я был спокоен.

Я пожал плечами, встал и взглянул вниз. К утёсу подходили игроки, фармившие в полях. Судя по ним, улов был богатый. Все восемнадцать человек щеголяли полным комплектом доспехов. Красные и серые плащи на них развевались от ветра, открывая вид на приятную глазу кожаную броню. В руках они держали длинные тонкие кинжалы, больше похожие на шпаги. А главное, лица были улыбающиеся и довольные.

Хмыкнув, я подумал, что ни за что не поменялся бы с ними местами. Мы дрались с отрядом гораздо сильнее нас и чудом победили. Мы сдерживали натиск армии, пусть они и не могли пройти все сразу, но каковы были шансы, что у нас получится устоять здесь? Это было трудно, но интересно. А пофармить я всегда успею. Я также был рад, что не попал в передрагу в лесу. Быть битым врагом, когда у тебя ещё ничего нет, и ты только зашёл в игру, это очень неприятно. Не зря многие игроки отказались ждать, предпочитая другое место старта. А ещё, я бы не имел права злиться на Рока, ведь его заместителем в рейде являюсь, по-прежнему, я.

Солнце уже почти село. Всё вокруг залило красно-фиолетовым цветом, преображая местность, особенно красиво ложась на белый камень, кучи которого громоздились повсюду на этой вершине.

Я любовался красивейшим закатом в моей жизни, пока меня не отвлекла Искра.

– Лио! – шепнула она. – Ты pomoжешь мне, если что?

– Что? – не понял я. – С чем? С твоим квестом на амулет?

– Вообще, – она отвела взгляд, дотрагиваясь до кончиков своих огненных волос. – Я почти уверена, что тот, кто уничтожил этот мир рано или поздно объявится. И одной палкой и огнём из рук его не остановить.

– Насчёт этого можешь не беспокоиться. Я сделаю всё, что смогу, чтобы развить этот мир и не дать ему пропасть. Во-первых, потому что это интересно, и я за этим сюда пришёл, а во-вторых, – я подожду пока она снова посмотрит на меня и с улыбкой закончил, – мне он нравится.

Гудение голосов вокруг отлично заглушало нас, да к нам никто и не спешил прислушиваться.

– Так что на меня можешь рассчитывать, когда придёт время.

– Спасибо, – она сидела, слегка нахмурившись.

Я невольно залюбовался ею. Свет солнца, падавший на неё, придавал её чертам какую-то сказочность, и выглядело это необычайно красиво.

– Лио! Нам понадобятся люди, клан, ресурсы...

Я поднял руки.

– Я не собирался создавать клан. Не знаю, как насчёт вступления, но управлять – это не моё. Вон, Рок точно сможет создать, развить и умело всем этим распоряжаться. Тебе стоит

присоединиться к сильному клану, который не окажется внезапно не готовым к масштабным событиям.

– Вы тут уже кланы обсуждаете? – присоединился освободившийся Станиэль. – Я с вами! Ты создашь?

– Нет! – со смехом сказал я. – Я как раз пытался убедить юную леди, что вступать стоит к тем, кто в состоянии построить что-то стоящее, что не развалится от малейшего чиха. К Року, к примеру.

– Леди? Ты уверен? Ну... Разве что её карета превратилась в эту рубаху, – Станиэль внимательно посмотрел на Искру. Девушка, смеясь, стукнула его плечу. – А Рок, да... Если не будет исчезать вот так... То можно всем к нему пойти.

– В этом мире я уверен только в одном, – усмехнулся я, – что я ни в чём не могу быть уверен. Я не знаю, вступлю я или нет в какой-либо клан. Сначала разберёмся с главным бесом, потом буду строить планы дальше.

– Разумно! – кивнул он в ответ. – Я тоже хочу разобраться с Роком.

Благородно подождав, пока мы перестанем смеяться, Станиэль кивнул в сторону поднявшихся по лестнице игроков:

– А вот и кавалерия, про которую говорят, что она твоя.

– Моя? – не понял я, невольно подумав, что пока мы с Искрой разговаривали, Ворон уже выделил мне игроков под какое-нибудь невероятно опасное, но крайне необходимое, задание, которое ни в коем случае нельзя провалить или дать кому-либо умереть.

– Ну да! Твою кавалерию! Так ведь говорят? – он невинно смотрел на меня.

– Ох, Стани... – я похлопал себя по поясу.

– Она у тебя на спине, – заботливо подсказал он, пятясь и отгораживаясь от меня другими игроками. И те, кто в недоумении, а кто весело, смотрели на нас.

Нас прервал подошедший Ворон.

– Искра, можно тебя на минуту? Покажу подходящее место, где ты своей магией сможешь доставить большие неприятности врагу.

– Доигралась! – подытожил Станиэль, провожая взглядом удаляющуюся девушку. – Ничего! Я уверен, нам тоже скоро покажут, где наше место.

Я улыбнулся: его непрекращающаяся болтовня странным образом успокаивала и почему-то заставляла верить, что у нас всё получится.

Ворон уже стоял в группе новоприбывших и что-то объяснял внимательно слушающим игрокам. Я увидел, что они пытались наложить одно заклинание поверх другого. Судя по всему, Ворон хотел скомбинировать их так, чтобы получился наилучший эффект. Толковая идея. Если уж мы случайно наткнулись на взаимодействие яда и огня, то у нас в арсенале может оказаться и что-то посильнее.

Через несколько минут на плато, весело улыбаясь, вступил Рок. Мы дружно двинулись к нему навстречу. Игроки уже обступили нашего предводителя, спрашивая, как же так получилось, что он пропал в такой ответственный момент. Но ответить он не успел.

– Краснопузые поднимаются! – крикнул кто-то из следивших за склоном. – Всего трое! У одного из них какой-то флаг в руках!

Это было что-то новенькое. Мы приготовились на всякий случай, но казалось маловероятным, что наши враги решили самоубиться о нас малыми группами.

Три беса смело прошли через арку, их никто не остановил. Встав в пяти метрах от нас, один из них, с высоким тюрбаном на голове, обвёл собравшихся презрительным взглядом, почесал что-то сзади, затем достал из-под материи какой-то свиток.

Мы встали полукругом на небольшом расстоянии и в полном изумлении наблюдали за этой наглостью. Меня немного тревожило, что пока мы развлекаем посольство, в арку могли

войти ещё пара ушастых, скажем, магов. Несколько массовых заклинаний, пущенных в нас, могут массово уменьшить наши ряды.

Посол тем временем развернул свиток и принялся зачитывать его, издавая странные, совершенно непонятные нам звуки.

– Грлы брлы црлы, – выговаривал он слова медленно и чётко.

Мы в недоумении переглянулись, затем на лицах начали появляться улыбки. Станиэль откровенно заржал, заражая своим смехом других. Впрочем, на посланника это не произвело никакого впечатления. Закончив через пару минут свою содержательную речь, он свернул свиток и собрался уходить. Тут я не выдержал.

– Эй, ты! Задница с ушами! – громко заорал я. – Мы же не понимаем ни хрена!

Бес злобно посмотрел на меня. Затем сказал что-то своим подручным, развернулся и пошёл обратно, широко расставляя кривые ноги в разные стороны.

Мы переглянулись. Двое разведчиков остались стоять на месте, один из них держал палку с натянутой на ней красной тряпкой, служившей знаменем.

Ворон невозмутимо стоял, скрестив руки на груди, не обращая внимания на перешёптывания.

– Куда он ушёл?

– Чего мы ждём?

– Почему бы не убить их?

– А если этот сейчас вернётся с подкреплением?!

– Нам Ворон пирожки обещал, может, бес за ними пошёл?

Через некоторое время снова показался посол. Всё так же расставляя ноги и виляя из стороны в сторону красным задом, он встал на прежнее место и презрительно швырнул мне под ноги какую-то книгу. Скрестив руки на груди на манер Ворона, он принялся ждать, сверля меня взглядом.

Я наклонился за раскрывшейся книгой, взглянув при этом на обложку. Бесовский разговорник, прочёл я, давась от хохота и добавляя себе в коллекцию новый скриншот.

Все с интересом и ожиданием уставились на меня.

Вы желаете использовать книгу?

Вы желаете поделиться навыком с игроками?

Я дважды подтвердил своё согласие.

– Теперь я могу донести слово моего господина? – зло проскрипел посол, косясь на меня.

Я, всё ещё смеясь, кивнул. Бес вновь важно развернул свиток, не забыв почесать место сзади. Видимо, ритуальный жест.

– Я, Великий Вождь Зогпузон, обращаюсь к пришельцам, вторгшимся в мои земли!

Вы, слабая и низшая раса, подло убившая моих соплеменников, можете искупить свою вину, служа нам в качестве рабов. Немедленно сложите оружие и, может быть, через некоторое время лучшим из вас, заслужившим нашу благосклонность, будет позволено появляться в нашем городе для работы и обучения в городе! Убейте своих тупых бесполезных товарищей, которые откажутся от моего наищедрейшего предложения и придите безоружные к подножию Скалы Смерти, встав на колени перед моим войском, моля принять вас в услужение к нам. Или на рассвете моя армия уничтожит вас!

Я стоял, переваривая услышанное. Мой ответ на это чудесное предложение был известен заранее. Но нельзя сказать, что мне не интересно было бы узнать, как развивалась бы наша игровая жизнь, согласись я на такое. Наверное, у них можно чему-то научиться и как-то избавиться от предложенного рабства. Я бы не осудил игрока, решившего попробовать идти этим путём, но я на такое был не способен. После этого ультиматума я твёрдо решил вскрыть брюхо Зогпузону.

Я обернулся к остальным, и меня охватила гордость за игроков. Десятки человек позади меня стояли на склоне, освещённые лучами заходящего солнца, подняв руки вверх. В сторону посланника были направлены средние пальцы. Некоторые показывали сразу два. Даже скромная Рафф не выдержала. В её глазах сверкал праведный гнев.

Воздержался лишь Ворон, который всё также стоял с невозмутимым выражением лица. И задумчивый Рок. Ему такое поведение было не положено по статусу. Всё-таки лидер должен оставаться дипломатичным.

Я взглянул на посла, искренне надеясь, что он не знаком с жестами людей.

Спрятав свиток, он буркнул:

– У вас есть время до рассвета! Если вы не спуститесь, то мы никого из вас в живых не оставим.

Видимо, он счёл наши жесты знаком прощания, так как перед тем, как повернуться и удалиться, он поднял над головой свои короткие лапы с тремя пальцами, опустив два из них.

Скалу сотряс оглушительный хохот.

Внимание! Вражеская фракция предложила перемирие! Чтобы оно оставалось в силе, воздержитесь от нападения на подданных данной фракции!

Времени до возобновления боевых действий осталось: 8 часов.

– Что делать-то будем? – смеясь спросил я, наблюдая за исчезающей в арке делегацией. – У нас восемь часов на подготовку, затем будет по-настоящему большое сражение. Если вы, конечно, не передумаете и не пойдёте на поклон к Зогпузону.

– Обязательно сходим, – зловеще пообещал Ворон. – В своё время. А пока обстановка такая. Близо в полях мобов не осталось, они не появляются снова. А жаль, они давали очень хорошие вещи! В лес заходить опасно, так как столкнувшись там с бесами, может оказаться, что мы нарушили перемирие. Посчитают, что мы вторглись на их территорию. Принимать бой там, как мы знаем, не очень хорошая идея. Остаются лисы, которые всё так же бегают недалеко под скалой. Для тех, кому нужно пополнить свой арсенал умений, это пока единственный выход. Многим из нас нужно обновить те умения, что есть. Сила сфер исчезнет до утра.

– Некоторые из нас находятся в игре почти девять часов, – лёгкая усталость накатила на меня какое-то время назад. – Я точно воспользуюсь короткой передышкой.

– Мы выбили много сфер со Стражей Полей и поделимся ими с теми, у кого окажется мало умений, – пообещал игрок с ником Палкивиад. – Ещё у нас есть лишняя броня и оружие, раздадим их тем, кто уже определился с прокачкой персонажа. Эти вещи прибавляют статус.

– Берите в расчёт тех, кто не сможет присутствовать утром, – нахмурился Рок. – Лучше раздать всё перед началом боя, а то вдруг люди не появятся утром. Но прикинуть, кому какие вещи нужны, можно и сейчас. Чтобы быстрее разобраться с этим на рассвете.

– Я уже составил основной отряд, который будет первым встречать врагов, но мы с тобой ещё разок пробежимся по всему, – кивнул Ворон. – Главная ударная сила – это фармившие в полях. Они снаряжены до зубов, и все достигли 4-го уровня. Плохая новость в том, что время их способностей к утру подойдёт к концу. Никто не ждал такой долгой паузы в отношениях с краснопузыми.

– Перед рекой, с той стороны, мы заметили отверстие в скале, похожее на пещеру, – махнул Палкивиад в сторону полей. – Проверять не стали. Решили, что нужнее здесь. Но раз у нас столько свободного времени, то можно и наведаться к ней.

– Далеко идти? – поднял бровь Рок.

– Нет! Не более пятнадцати минут.

– Лио, не хочешь собрать отряд и сходить? – вкрадчиво произнёс Ворон, глядя на меня с хитрой улыбкой на лице. – Мы с Роком будем заняты, а вы с Палкивиадом можете исследовать своё первое подземелье.

– Я тоже пойду! – решительно заявил Станиэль.

– И я! – присоединилась Искра.

Со всех сторон послышались голоса желающих отправиться с нами. Ворон поднял руки, призывая к тишине.

– Подождите! Многие из вас понадобятся здесь. Нужно разобраться с вашими умениями. И убедиться, что мы готовы правильно встретить врага. А к пещере отправятся...

– Самые тупые и бесполезные, как говорит наш Великий Вождь Зогпузон, – продолжил за него Станиэль, сочувственно хлопнув меня по плечу.

Ворон двусмысленно поводит головой, будто в какой-то степени соглашаясь с этими словами. Возражать он не стал, просто продолжил, улыбаясь:

– Можно взять человек 10–12, больше не дам. Пару хилос с собой прихватите обязательно, но они должны остаться в живых, утром они понадобятся здесь. Слишком сильно не зарывайтесь, станет опасно – просто уходите.

– Так, стоп! – словно защищаясь, поднял ладони я. – Сейчас у меня запланирован поход к холодильнику. Мне нужно отдохнуть несколько часов. Тем более, что с самого утра мы тут застряем на неопределённое время. Так что советую поступить всем так же. Особенно тем, кто играет с первой секунды. Я вернусь к двум часам ночи, если считаете это важным. И тогда можем идти куда угодно. А вообще, если есть необходимость, то собрать отряд и проверить пещеру вы можете и в моё отсутствие.

– Нет, ты прав, – неожиданно поддержал меня Рок. – Сейчас всем нужно отдохнуть, пока есть время, и вернуться за пару часов до пяти утра. Мы всё успеем, – глядя на сомневающегося Ворона, убедительно сказал он.

– Хорошо! – сдался тот. – В два часа ночи отряд, который направится к пещере, должен быть тут. Без опозданий! Давайте решим, кто пойдёт, и начнём расходиться, кто куда.

– Я покажу, где пещера, – вызвался Палкивиад. Глядя на его сотню очков здоровья и полный комплект брони, мне стало спокойнее. Теперь есть кому танковать, не боясь, что жизнь мгновенно улетит в красную зону.

Ворон отпустил с нами Ярвиса, Цезаря и девушку с аурой жизни, которую упоминал Станиэль. Её звали Хисеаллай. Не забыв напомнить им ещё раз, что они трое должны вернуться живыми и здоровыми, он продолжил выбирать участников назревающего похода.

Искра и Станиэль второй раз решительно заявили, что непременно пойдут со мной, чему я был только рад.

Молот тоже высказал желание отправиться с нами. Ворон не стал возражать и велел выделить ему вещи, прибавляющие силу. Получив полный комплект кожаных доспехов и новый клинок с уроном 5-6, новоиспечённый танк поблагодарил всех, кто поделился с ним таким сокровищем. Всего Молоту досталось восемь предметов, каждый из которых прибавлял +3 к броне и +1 к силе, за исключением плаща – он добавлял три очка жизни. Теперь ни лучники, ни бойцы-бесы не смогут нанести большой урон по нему.

– Им бы не помешала пара воинов посильнее, – заметил Рок. – А то мы их будто на убой отправляем. Обычно для таких дел выбирают самых сильных бойцов и снаряжают всем, что есть.

– Обычно у нас есть город, где можно достать всё необходимое и как следует подготовиться, – в тон ему ответил Ворон. – Можно, конечно, сходить попросить у бесов, вдруг чем поделятся.

– У нас есть целая куча малых лечебных эссенций – вмешался Палкивиад. – С исцелением проблем не будет.

Вперёд шагнули два игрока.

– Мы тоже хотим сходить, – кивая на свою спутницу, заявил паренёк со странным, смутно знакомым именем Пенчекряк. Девушка, стоявшая рядом, тряхнула снежными волосами в подтверждение его слов.

– Кристал, – вслух прочёл я её ник.

– Ударение на первый слог, – поправила она, улыбнувшись.

– Ну и отлично, – подытожил Ворон. – Вы оба были в полях, уровни и экипировка при вас. Если успеем набить достаточно сфер до утра, то будут вам и умения.

– Меня ещё кое-что волнует, – негромко сказала Искра. – Зогпузон назвал это место Скалой Смерти. Почему?

А ведь это, и правда, интересно, подумал я, глядя на замолчавших игроков. Некоторые пожимали плечами, не считая это важным. Но они не знали про то, что амулет показал девушке. А мы с ней ничего не знали об истории утёса, помимо того, что тут находилась когда-то человеческая крепость, в которой случилось что-то очень плохое.

Принимать бой в месте, носящем такое зловещее название, не зная его историю... В игре это могло печально закончиться. Скала может оказаться проклятой. На ней внезапно может кто-то появиться. Мозг услужливо рисовал десятки вариантов разных событий, хотя особого выбора у нас всё равно не оставалось. Никто не захочет сейчас бежать от краснопузых. Даже я.

– Здесь был людской замок. Последний оплот людей, – внезапно произнёс Рок.

– Ты откуда знаешь? – одновременно спросили мы с Искрой, удивлённо глядя на него.

– Где-то слышал, – Рок неопределённо пожал плечами. – Наверное, увидел на форуме, куда создатели игры часто выкладывали что-нибудь интересное. Сейчас вдруг всплыло. Здесь человечество приняло последний бой, после чего их цивилизация перестала существовать. Все остальные расы тоже недолго сопротивлялись.

– Против кого? – в голосе Искры послышалось напряжение.

– Откуда же мне знать? – грустно улыбнулся Рок.

Странно, мелькнуло у меня в голове, я ловил каждую новость об игре, "шерстил" интернет в поисках любой информации по ней. Читал и смотрел домыслы таких же "ждунов", как я. Но про эту Скалу Смерти не видел и не знал совсем ничего.

– Ладно, по ходу дела разберёмся, кто кого убил, – тряхнул головой Ворон. – У нас мало времени. Те, кто хотел выходить из игры, марш отсюда! Не мельтешите перед глазами. А остальные, если среди вас нет защитников местной фауны, готовьтесь отправляться вниз.

– И последнее! – просящим тоном протянул я. – Рок, нам всем интересно куда ты исчез.

– О-о-очень интересно! – Станиэль пристально уставился на Рока.

Все игроки с любопытством взглянули на лидера.

– Вы не поверите, – Рок развёл руками. – Я провалился под текстуры.

Взрыв хохота очередной раз пронёсся по скале.

Кресло подо мною завибрировало, поднимая моё тело в сидячее положение. Меня окружал сплошной мрак. Стенки игровой капсулы раскрылись, стало немного светлее. Плотно задёрнутые шторы не впускали уличный свет фонарей.

Я с криканием поднялся и неловкой походкой направился в сторону кухни. Не потому, что затекло неподвижное тело. Кресло хорошо с этим справлялось, разминая большую часть мышц. Просто после проведённого в игре времени тело казалось мне слишком неуклюжим, по сравнению с игровым.

Включив газ и поставив на него небольшую кастрюлю с водой, я поплёлся в другую комнату, где у меня стоял компьютер. Нажав на кнопку включения, я опустил в кресло. Дожидаясь, пока он загрузится, не вставая с места, приготовил себе чай.

Разумеется, я сразу полез на сайт игры читать о приключениях и впечатлениях других игроков. Довольными оказались далеко не все. В основном жаловались на то, что игра не давала времени раздобыть полезные вещи, прежде чем сталкивала их со слишком сильными противниками.

Появляюсь я, значит, в каменном круге. Вокруг не видно ни одного игрока. Не успев даже посмотреть, что у меня есть, краем глаза заметил бегущего ко мне орка. Без всякого «привет» и «здрасьте» он бьёт меня булавой по голове. Дважды. Поиграл, подумал я, читая о том, что мёртв. Ну, думаю, попробую тут появиться ещё раз, вдруг кто из игроков мне поможет. Встаю. Передо мною уже пять орков, все дружелюбно скалятся, подходя ко мне. Вспоминая предыдущий опыт, попробовал удрать. Но куда там. В голову прилетел дротик. А пока я удивлённо разглядывал левым глазом, торчащий дротик из моего правого глаза, мне прилетел и второй!

Ладно, решил я, соглашаясь на смену места возрождения. На этот раз появился в каких-то древних развалинах. К моему счастью, я увидел игроков, которые почему-то начали разбегаться, как только увидели моё появление. Я усиленно начал соображать, что со мной не так, разглядывая свои лохмотья. Да, вид, конечно, не радовал, но моя одежда была не хуже, чем у остальных. Потом один из них подскочил ко мне, схватил за руку и заорал, что нужно убегать.

Я и побежал, но, как оказалось, не в ту сторону. Не успел покинуть руины, как впереди показались похожие на эльфов, только какие-то странные, с рисунками и шрамами, существа. Больше ничего не разглядел, попытался сбежать, но разве от десятка стрел убежишь?

В общем, я наигрался и пошёл писать о впечатлениях. Графику успел оценить, вроде ничего, но малость сложновато. 10 дротики, торчащих из глаза на старте, из 10-ти.

Прочитал я это всё с хохотом. Утирая выступившие слёзы, с сочувствием подумал, что у многих на нашем месте возрождения было точно так же.

Кинув пельмени в кипящую воду, я вернулся к дальнейшему изучению сайта. Многие игроки советовали сразу собираться группами, так как в одиночку преодолеть начальные опасности казалось невозможным.

Я рассматривал скрины, сопровождаемые комментариями, где группа гномов освободила в пещере какого-то человека. После этого он попросил их вернуть его посох, находившийся неподалёку под охраной магии, которая не действует на гномов, но действует на всех остальных.

Те добросовестно выполнили поручение, не обращая внимание на письменные предупреждения, всплывавшие на камнях, что посох лучше не трогать.

Получив посох, человек поблагодарил гномов, затем порыв магии сбил их с ног на несколько секунд. А маг в это время призвал скелетов и исчез в неизвестном направлении. Далее для всех гномов всё закончилось очень плохо. Скелеты поднялись не только в пещере, где игроки не смогли им ничего противопоставить и умирали, один за другим. По всей огромной территории нежить восставала в немыслимом количестве, преследуя и уничтожая несчастных игроков. Кто-то успел убежать, их участь осталась неизвестной, а остальным пришлось сменить начальную точку возрождения.

Историй было много, но все они сходились в одном. Игроки нещадно страдали. Повсюду.

Тем, кто постарше, это даже нравилось. Многим надоело, когда их за ручку водят от квеста к квесту, не давая игроку быть слабее, чем нужно на данном этапе. А тут отправляют сразу в огонь, мол, справляйтесь как хотите, без каких-либо подсказок. Весь мир перед вами, в котором есть тысячи разных средств, чтобы добиться чего угодно. Игроки до 18-ти жаловались на несправедливость игрового мира куда чаще, грозя, что больше не появятся тут, и требуя вернуть деньги.

Я заметил интересное объявление, напоминающее о том, что через несколько минут начнётся интервью с создателем игры. Вдобавок, была сноска, что его будут транслировать по главному каналу, что было очень странно. Тему игр на телевидении затрагивали нечасто и обычно в негативном ключе.

Я нажал на трансляцию, где мне предложили подождать три минуты до начала. Затем услышал шум на кухне и помчался спасать плиту от заливающей её кипящей воды. Вернулся с полной тарелкой в тот момент, когда ведущий начал представлять своего собеседника. Сделав звук погромче, я уселся смотреть.

– Это нечто грандиозное! Как вам удалось заманить сорок миллионов игроков в первые часы после выпуска игры?

Скромно улыбающийся человек, одетый в обычные джинсы и футболку, начал рассказывать.

– У нас было достаточно времени, чтобы подогреть интерес игроков по всему миру к данному проекту. Большинство человек в нашей команде – заядлые геймеры в прошлом. Мы знали, что нужно предложить людям то, чего они ещё никогда не видели.

– Скажите! Многие жалуются на адскую сложность и даже требуют возврата потраченных средств. Что бы вы ответили им?

– Если они провели в игре не дольше допустимого времени, то деньги вернутся без проблем. А насчёт сложности... В тестовой версии участвовало несколько тысяч человек. Все, так или иначе, относились к нашей команде. Мы знали, чего ждать от игры. И у многих был игровой опыт ранее. Но даже нам не удалось достичь каких-либо выдающихся успехов. Несмотря на наши многократные попытки. Некоторым удалось зацепиться и что-то создать, но игра любит добавлять сложности. Несмотря на всё это, мы верим в игроков и их нестандартный подход к решению проблем. А ещё мы знаем, что в нашем игровом мире достаточно средств, которые могут помочь им встать на ноги.

– Что вы скажете по поводу точек возрождения, которые находятся под врагами. Много таких мест? И что будет, если все точки окажутся под враждебными существами?

– Игра закончится, – улыбнулся создатель игры. – Да, такой шанс есть. В игре очень много разных рас, за которые можно начать игру, но если все места воскрешения этой фракции будут заняты, то раса станет недоступной для создания персонажа. Это определённый риск, но мы были обязаны пойти на это.

– Да, это очень серьёзный риск! Многие задают вопросы по поводу враждебных фракций. Они всегда будут враждебными или можно вступить с ними в контакт?

– У многих фракций есть определённые цели. С развитием территории игроки будут узнавать о фракциях и, в целом, о мире.

Игра полностью самостоятельная, и мы в неё больше не вмешиваемся, за исключением необходимых текстовых подсказок. Мир уже полностью настроен, и его дальнейшее развитие предугадать невозможно. У каждой фракции свои приоритеты и начальные лидеры. Но каждый член фракции – самостоятельная личность, способная думать и меняться. Любой, скажем, гнолл-разбойник 1-го уровня, может решить пробиваться вперёд, стать вождём или шаманом и вести за собой целые армии.

От развития фракции зависит их численность. Чем больше земель они занимают и застраивают, тем больше и сильнее становится их народ. Но также у них есть начальные установки, преодолеть которые просто так не получится.

Гноллы любят грабить и убивать, а значит, вкладываясь в развитие и науку они вряд ли станут, но такая возможность есть. Быть может, они смогут построить империю, способную участвовать в политике, торговле и войнах. Что абсолютно изменит и их сущность в дальнейшем.

А это значит, что с любой фракцией можно прийти к соглашению. Разумеется, у них должны быть причины, чтобы выслушать игроков. И нужно ещё догадаться, как это правильно сделать, на что надавить при общении с лидером отряда или фракции.

– Звучит захватывающе!

(Так вот почему бесы не убили нас сразу, а решили попробовать приобрести себе рабов! Интересно, насколько сильно развита их цивилизация?)

– Так же есть интересующий всех вопрос: много ли ошибок в игре?

– Нет, их очень мало. Мир сам себя лечит и восстанавливает, если видит их. Наше вмешательство почти не требуется.

Рок бы с вами не согласился, хмыкнул я про себя. Нужно будет рассказать ему об этом, что его пропаша это не баг игры, а фича. Станиэль потом такое письмо в поддержку напишет, благодаря за возможность проявить свои лидерские качества в стрессовой ситуации...

– Хочу спросить Вас о навыках. В игре все сталкиваются со сферами памяти, которые дают временную силу. Как будут развиваться способности дальше?

– Сферы – это набор начальных умений, которые игроки смогут выучить без каких-либо проблем у учителя своего класса. Они сильны, полезны и не требуют особых умений. Их большое количество, но выучить и использовать можно будет только семь начальных способностей. Сами сферы введены для того, чтобы дать игрокам попробовать разное, понять, что им нравится. А вот чтобы продвинуться дальше, игроку предстоит действительно постараться. К примеру, необходимо запомнить приёмы ближнего боя и правильно применять их к противнику. И он не будет стоять сложа руки и ждать, пока у вас это получится.

Самые лёгкие классы – это те, в которых используются лишь луки или арбалеты, там легче запомнить несложные действия, которые нужны, чтобы умение сработало. В ближнем бою нужно гораздо серьёзнее относиться к обучению. Враг может парировать не только обычные удары, но и способности, разгадать, что вы собираетесь сделать, и использовать это против вас. Я видел дуэль противников с мечом против топора, это было захватывающее зрелище, а ведь они выучили всего лишь несколько приёмов!

Сложнее всего магам, но и потенциал у них гораздо выше. Маги ограничены лишь своей памятью, они способны выучить все заклинания своей школы, которые будут находиться в их книге магии. Книгу можно открыть, посмотреть на иконки заклинаний, но этого недостаточно. Их нужно ещё уметь правильно применять. Учитель покажет жесты, движения и сами слова заклинания, которые нужно будет учить. На произнесение некоторых требуется полторы минуты. Это невероятно сложно всё запомнить.

Но и это ещё не всё. Овладев магией своей школы в совершенстве, игрок может претендовать на обучение другой школы магии, если с этим согласятся его учителя. Надеюсь, мы когда-нибудь увидим дуэль двух мастеров магии, это будет незабываемое событие!

– И напоследок, что бы вы посоветовали игрокам?

– Им нужно всегда помнить, что этот мир очень опасен, и мирных зон в нём нет. Любой город, королевство, империя могут сгореть в один момент, отбирая всё, что у вас было. Поэтому нужно всеми силами противостоять малейшей угрозе, внимательно слушать и собирать информацию. Всегда есть что-то, что предупредит вас о надвигающейся опасности. И всегда есть кто-то, кто случайно или намеренно, узнает о ней. Но вот скажет ли он об этом остальным? Предупредит ли? Поверят ли ему? У игроков нет права на ошибку. Этот мир может исчезнуть гораздо быстрее, чем появился. Его нужно беречь всеми силами.

– Спасибо! С нами был...

Я выключил, обдумывая услышанное. Главное, что я понял – на бесах всё не закончится. Необходимо уцепиться за этот клочок земли, не дать им себя отогнать, а затем разбить их остатки в лагере. Поляну нужно срочно освободить. Нам необходимо скорее создать свой лагерь, который позволит дальнейшее развитие, но как это всё сделать?

Оставив перед компьютером пустую тарелку, я сделал титаническое усилие над собой и поднялся с кресла. Доковыляв до кровати, я завёл будильник и провалился в темноту.

Проснувшись, я чувствовал себя разбитым и усталым. Будильник на телефоне звенел негромко, но у меня никогда не было проблем с тем, чтобы проснуться вовремя. Как бы мне не хотелось вернуться сейчас в игру, что-то во мне требовало отложить все дела до утра, повернуться на другой бок и заснуть. В голове мелькали мысли о том, что ребята смогут справиться и без меня.

Я откинул одеяло, не позволяя себе сделать ошибку и полежать ещё "пять минут". Подошёл к столу, на котором стояли остатки вчерашнего чая и залпом выпил его. Затем поплёлся в ванную, проклиная свои вчерашние обещания идти непонятно куда и непонятно зачем.

После прохладного душа стало гораздо легче. Мозг уже начал работать, думая об ожидающей меня пещере. Одевшись, я посмотрел на часы. Было без пятнадцати два, есть ещё время выпить кофе, сейчас это совсем не лишнее. Хотя мне совсем не хотелось есть, я сделал пару бутербродов, напоминая себе, что не известно, как долго продлится эта игровая сессия.

Быстро расправившись с едой, я подошёл к капсуле, блаженно думая, что в игре любую сонливость как рукой снимет.

– О! Он наконец-то изволил вернуться, – услышал я чей-то издевательский знакомый голос. Перед глазами белая пелена только начинала исчезать. Затем я увидел собравшихся игроков. Мир вокруг постепенно наливался красками. – Как твой поход к холодильнику? Не заблудился по дороге?

– Стани, – с улыбкой поприветствовал я. – Пельмешки передают тебе привет! И говорят, что ты их ещё не скоро увидишь.

– Ох ты ж чёрт! – выругался он. – Всё-таки нужно было выходить, пока оставалось время. Но сферы, сферы...

Я понимающе кивнул и оглянулся по сторонам.

– Ну что, все на месте? Где Ворон?

– На месте не все, – отозвался вместо него Рок. – Многие придут лишь к пяти. А вот твой отряд на месте и готов. Ворон внизу, тоже старается добыть пару лишних сфер.

Я пожал протянутую мне руку, тепло приветствуя нашего лидера.

– Рад, что ты выбрался из-под текстур, – улыбаясь сказал я. – Может, прогуляешься до пещеры с нами? Ты лучше справишься с любой ситуацией, и толку будет больше.

– Я буду нужен здесь, когда начнут появляться остальные, – с усмешкой заявил Рок. – С пещерой ты и сам разберёшься.

– Вечно вы меня бросаете в самый неподходящий момент! – пожаловался я. – То Ворон улетит перед дракой, после чего я чуть не отправил девять человек на возрождение. То ты слишком занят, чтобы сходить получить плюшки перед грядущим боем. Или на орехи...

– Мы просто в тебя верим, – улыбаясь, он хлопнул меня по плечу.

– Что толку от веры? – буркнул я. – Мне ваши головы нужны.

– Тогда объявим за них награду как-нибудь, – ввернул Станиэль. – Кто-нибудь обязательно польстится и принесёт их тебе.

Заслышав наши громкие голоса, игроки, сидевшие или бродившие по всему утёсу, начали придвигаться ближе к нам.

Первой подбежала Искра и обняла меня, к моему удивлению и к удивлению всех остальных.

– О! Я и не знал, что ваши отношения зашли так далеко, – восхищённо протянул Стани. Искра, рассмеявшись, показала ему язык.

– Не завидуй! – отпуская девушку, ответил я. – Спасёшь девицу от лисицы, она и тебя обнимет.

– Да Вы, сударь, поэт! – подошёл Палкивиад с Молотом, протягивая мне руку. – Мы все в сборе. Держи сферы, остальным я уже раздал. Но используй только рядом с пещерой.

Я, посмотрев на свой потускневший навык, с тоской вздохнул – плакали мои два оружия. Теперь один меч висел на поясе, а дубинка заняла своё место в инвентаре, где лежало ещё несколько лечебных трав, жил, волчьих и лисьих шкур.

Палкивиад передал ещё три малые лечебные эссенции, моментально восстанавливающие 30 ХП. Я поблагодарил его, разместив их на панели. Затем оглядел свой отряд. Кристал стояла, облокотившись на сидящего Пенчекряка. Хисеаллай оживлённо беседовала с Цезарем. Ярвис молчаливо стоял чуть в сторонке. Я с запозданием подумал, что время их способностей тоже закончилось, Ворон не мог не помнить об этом.

– А как же ваши способности, Ярвис? – отсутствие хилов, наверное, не станет проблемой, но было бы гораздо спокойнее, зная, что они у нас есть. – Они же у вас пропали, как и моя.

– А, ты об этом, – Ярвис успокаивающе махнул рукой. – Наши способности при нас. Сферой можно обновить навык, который у тебя был, потому что он и не исчезает с панели.

Я вздохнул с облегчением.

Искра и Станиэль стояли рядом, с ожиданием глядя на меня. Молот безмятежно улыбался, предвкушая новое приключение.

– Бегите! – напутствовал Рок. – Времени у вас не так много, три десятка ваших способностей вскоре понадобятся здесь.

– Поэтому Ворон сейчас бьёт несчастных лис, вместо того, чтобы заняться пещерой самому, – хмыкнул я.

– Никто не знает сколько времени понадобится, чтобы разведать пещеру, – вздохнув, объяснил Рок. – Нам предстоит готовить людей, которые вскоре будут возвращаться, он мне пригодится тут. Есть в нём такая жилка. Если я его сейчас позову, он примчится через десять минут, а вот в пещере можно и застрять по какой-либо причине, – он развёл руками. – Ворон рекомендовал тебя как проявившего инициативу в первом бою. Ты действовал так же, как собирался действовать он. И победил жреца, пусть удача была на вашей стороне. Мы, к примеру, своего жреца с поляны прогнали, заставив его бежать за нами. Сами едва на поляне не очутились. Только потом возродились игроки, которые ждали нашей команды. И вдесятером мы смогли его одолеть, но некоторые умирали несколько раз. Благо, вставать приходилось недалеко. Поэтому Ворон решил эксплуатировать тебя и дальше. А я согласился.

– Спасибо, – от души поблагодарил я его, косясь на смеющийся отряд. – Ладно, пора в путь. Времени, и правда, немного.

Мы двинулись, шагая к краю утёса. Ночной вид с него был не менее прекрасным, чем днём. Луна щедро заливала всё вокруг серебристым светом.

Станиэль крикнул остающимся, чтобы хоть платочками помахали нам сверху, ведь ради них на смерть идём. Рок с задумчивым видом подошёл к крупному камню, будто думая, а не пнуть ли его в нашу сторону, пока мы спускаемся по лестнице. Мы слышали даже, что кто-то наверху вызвался помочь ему.

Искра легонько толкнула Станиэля в рёбра. После его жалобного стога оставшуюся часть пути мы спускались в относительной тишине.

Крутая лестница, петлявшая в разные стороны, осталась позади. Я с удовольствием почувствовал приятную землю под ногами.

Палкивиад шёл впереди остального отряда, указывая дорогу. Впрочем, как оказалось, указывать её особой нужды не было. Мы шли вдоль утёса. Мобов нам не повстречалось, поля начинались гораздо дальше, а лисы под скалой не бегали.

Отряд уже негромко перебрасывался шуточками. Все шли в прекрасном настроении. Я по дороге успел пересказать интервью, услышанное мною вчера.

– Значит, магом стать будет сложно, – сказала задумчиво Искра.

– Зато подумай о перспективах, – бодро откликнулся я. – Представь, какие силы окажутся у тебя при должном старании.

Она серьёзно кивнула. Я понял, о чём она думает. Десятки сильнейших заклинаний в нужный момент смогут, возможно, переломить ход событий. Я почти не сомневался, что она со своей мотивацией достигнет вершины магических искусств.

Станиэль, услышав мою историю о том, что ошибок в игре почти нет, действительно начал писать в техническую поддержку, беззлобно ругаясь.

Остальные игроки обсуждали услышанное от меня. Начались азартные споры о том, кем лучше стать, и кто окажется сильнее. Я пожал плечами, понимая, что мы видели слишком мало всего, чтобы строить теории на этот счёт. Про себя я твёрдо решил следовать пути мастера клинков, полагая, что это окажется очень эффектно. А вот насчёт эффективности игра покажет.

Через некоторое время, обогнув в очередной раз скалу, мы увидели тот тёмный проём, о котором нам говорил Палкивиад. Решив не рисковать, я велел использовать сферы сейчас. Кто знает, что нас ждёт на подходе. Сияние от сфер, которые одновременно вспыхивали на руках игроков, должно быть, были видны на огромном расстоянии. К счастью, между нами и единственной серьёзной угрозой стоял мирный договор. А если и он не поможет, то на вершине утёса наготове отряд игроков. Рок так просто не пропустит краснопузых.

Я принялся изучать свои новые умения. Первая способность была под стать паладину. Я лечил своих и наносил урон противникам вокруг. Неплохое подспорье для меня, учитывая, что сражаться мне приходится в ближнем бою. А вот второе... Я мог призвать своего двойника, который не наносил урон, а лишь отвлекал противника. Возможно, в какой-нибудь дуэли мне это и пригодилось бы, но сейчас я предпочёл бы что-нибудь посильнее.

Я перевёл разговор на способности остальных участников похода. Те мгновенно подхватили тему и совместно решили, как будем действовать в случае угрозы. Мы двинулись дальше, приближаясь к темнеющему входу.

Я запоздало подумал, что ничего, вроде факела, у нас нет. Как мы будем идти в полной темноте, если пещера окажется длинной? А если будет множество проходов? Нужно было поспрашивать игроков, оставшихся на утёсе, может, у кого-то есть что-нибудь подходящее на этот случай. Но возвращаться уже поздно.

Мы подошли вплотную к пещере. Вход был узкий, пройти могли только двое в ряд.

– Хис, врубай ауру регена и не выключай её, – начал раздавать указания я. – Искра, тут нам пригодится твоё пламя. Палкивиад, Пенчекряк, Кристал, в случае чего, прикрываете её.

Искра встала перед тёмным провалом и пустила вперёд себя пламя, разорвавшее темноту.

– И ради этого мы шли и ночь не спали? – разочарованно протянул Станиэль.

Это оказалась неглубокая ниша около трёх метров в длину. Искра развела руки чуть в стороны, и пламя озарило все стены. С лёгким разочарованием я искал хоть что-то, проводя рукой по гладким стенам.

Огонь угас, оставив нас в кромешной темноте.

– Как мана восстановится, освети ещё раз, – попросил я волшебницу.

Она кивнула, но потом вспомнила, что я не мог этого видеть, сказала вслух.

– Через 20 секунд.

Вновь вспыхнуло пламя. Я встал к дальней стене по центру от входа, торопясь разглядеть всё, что можно.

– Вот, какое-то углубление, – воскликнула Кристал, нажимая на него то пальцем, то рукой. Но ничего не произошло.

– Тут слева такое же, – тыча в него, взволнованно произнесла Хисеаллай.

– Одновременно, прижмите ладони к ним, – скомандовал я, успев разглядеть их до того, как вокруг снова стало темно.

– Ничего не происходит!

Мы подождали, пока пещеру снова озарило пламя.

– За твоей спиной! – крикнули мне одновременно Ярвис и Молот.

Да. Сзади оказалась третья выемка. И я уже был уверен, что это не просто случайность. Мы одновременно приложили руки.

Под ногами ощутимо дрогнуло. Стены затряслись. На камне передо мной появилась широкая трещина, затем стена подалась назад и начала проваливаться куда-то в бок.

– Ура! Налить всем по чарке! – счастливо крикнул Станиэль. – Мы открыли её!

– Вам не стоило этого делать, – холодно произнёс кто-то в темноте.

– Всем стоять! – я силясь разглядеть фигуру передо мной. Моей шеи коснулась холодная сталь. – Мы не враги вам!

– Рар'ун! – раздался тихий женский голос. – Только люди смогли бы открыть эту дверь.

– Зачем вы пришли? – сурово спросил силуэт, не опуская меч.

– Мы надеялись отыскать здесь что-то, что поможет победить бесов, – честно ответил я, молясь, чтобы никто из отряда не влез в разговор.

– Нет здесь ничего полезного, – горько сказал неведомый воин, убирая меч. – Значит, люди всё так же бегут от них, пытаюсь найти убежище.

– Не совсем так, – я с облегчением вздохнул, драки не предвиделось. – Мы собираемся дать им бой на рассвете. Тут можно сделать как-то светлее и поговорить?

– У нас есть дрова, но огонь взять негде, – отозвалась в темноте женщина.

– Огонь у меня с собой, – Искра пустила струю пламени в потолок пещеры, осветив нас всех.

Я успел разглядеть мужчину. Рар'ун, уровень 3, прочёл я с волнением. Угрозы нам они не представляли. Мужчина был одет в добротную, но невзрачную рубаху. Единственное, что выбивалось из его вида, это новенькие сапоги и длинный меч в руке. За ним стояли две девушки, держась друг за дружку, одетые в простенькие платья. Надписи над головами сообщали, что это крестьянки 3-го уровня, но имён у них почему-то не было.

– Так вы маги? – с благоговением произнесла одна из девушек. – Людских магов в последний раз видел лишь мой дедушка.

– Пока мы только учимся, – весело отозвался в темноте Палкивиад.

– Неужели у нас, и правда, появился шанс дать отпор этим красным тварям, – восхищённо произнёс Рар'ун. – Проходите, присаживайтесь. Будьте добры, подожгите вот тут палки!

Глаза начали привыкать к темноте. Но мы натыкались друг на друга до тех пор, пока Искра не подпалила кучку дров. Пещеру осветило яркое пламя, мгновенно наполнив её теплом.

Рар'ун и девушки закрыли за нами дверь, точно так же приложив руки к выемкам на стене.

– Безопасность прежде всего, – как-то виновато объяснил он, пока мы рассаживались вокруг костра, предвкушая, что будет дальше. – Мы открываем её только затем, чтобы сходить за едой и водой. И не ожидали, что кто-то ещё из наших соплеменников сможет ею воспользоваться. Бесы тщательно следят за своими рабами.

– Мы не рабы, – улыбнулся я. – Но они предложили нам такой вариант. Именно поэтому у нас есть время, чтобы исследовать это место. Они ждут, что мы спустимся к ним до рассвета и склонимся перед ними.

– Возможно, это лучше неминуемой смерти, – проговорил Рар'ун. – Эти твари беспощадны и очень сильны. Их маги творят страшные заклятия. Мы уже сотни лет не можем ничего противопоставить им. Лучшее, что удаётся сделать – сбежать от них. Кто-то отсиживается по пещерам, как и мы. Кого-то они догоняют и показательно убивают. Есть и такие, что сумели раздобыть оружие и уйти подальше. Я слышал о бандах разбойников к западу отсюда. Мы рассеяны. И нас осталось мало.

– Почему так вышло? – спросил я после недолгого молчания. – Как произошло, что цивилизация людей погибла?

– Я расскажу то, что слышала от своего деда, – негромко сказала девушка. Весь отряд затих, с нетерпением глядя на неё.

– Только вкратце, Мериль. До рассвета пара часов, – напомнил Рар'ун.

Все заметили, как надпись над головой у девушки изменилась. Теперь мы видели её имя, светившееся дружественным зелёным цветом. Она медленно кивнула и начала говорить тихим, красивым голосом, глядя в потрескивающий костёр:

– Это началось около двухсот лет назад...

Людской род процветал. Империя простиралась на сотни километров. Величайшие маги, церковь и её воинство, многочисленные ордена, делали Империю необычайно могущественной. Но все они подчинялись императору Аротерану. Он старался не вмешиваться в их дела, а они, в благодарность, всегда оказывали поддержку, предоставляя самых лучших и умелых членов своего ордена.

Империя граничила с другими расами, столь же сильными, как и сами люди. Войны изредка вспыхивали на границах, но быстро утихали. А если война начинала принимать серьёзный оборот, то в дело вступали боги, которые желали лишь дальнейшего процветания для своего народа, а не пылающих руин. С помощью своих последователей, которым даровали частичку своей божественной силы, они пресекали разгорающиеся конфликты, свергая вождей и королей, если приходилось.

Всё находилось в равновесии.

Церковь и её защитники стали главной опорой Богини, с которыми она щедро делилась своей силой, чтобы те помогали людям, попавшим в беду. Храмовники находились в каждом уголке Империи, показывая её сострадание и справедливость. И казалось, что так будет продолжаться вечно.

Но в какой-то день люди, молящиеся в церквях, почувствовали, как что-то изменилось. Сила Богини, окутывавшая их в храме, исчезла, храмовники утратили свои способности, дарованные ей. Никто не знал причины произошедшего. А если и знали, то унесли это знание с собой.

Император мудро ждал войны. Исчезновение Богини сделало людей беззащитными перед другими народами с их божественными покровителями.

Война не замедлила явиться. Сперва прошли слухи, что в королевстве гномов неспокойно. Аротеран, которого связывал договор и дружба с их королём, немедленно откликнулся, послав в помощь несколько тысяч солдат.

Что с ними произошло, узнать не получалось. Ни один из гонцов, посланных императором, не вернулся. Потом в империю хлынули беженцы. Остатки некогда гордого народа. Король гномов смог прорваться к имперским границам и дать время своим оставшимся подданным уйти подальше от неминуемой смерти. А сам сдерживал рвущихся врагов на перевале.

Уже потом люди узнали, что на них напали многочисленные гоблины, которых никогда не считали серьёзной угрозой. Но их поддерживали орки. Не тот могущественный воинственный народ, что ставит честь превыше всего, а племена кочевников, которые никогда не объединялись ранее. На их стороне сражались шаманы, вносящие хаос в ряды противников. Народ гномов был почти неуязвим для магии, но своды подземных городов осыпались. Вековые укрепления рушились, а из-под ног уходила земля, подчиняясь неизвестной силе.

Их оборону смели в считанные дни. Бог не пришёл им на помощь, исчезнув так же, как и покровительница людей. Гномы – непревзойдённые воины, но врагов оказалось слишком много.

Аротеран укрепил границу, понимая, что рано или поздно враги хлынут в земли Империи. Сильнейшие маги стояли на страже. По его просьбе орден ассасинов разослал своих лучших учеников по всему миру, чтобы выяснить, что происходит. Один из них, отправленный на границу с эльфами, вернулся раньше остальных.

Эльфы пали. Их крепости сожгли, а по руинам бродили полузвери, стоящие прямо на двух копытах. Также разведчик заметил там тёмных эльфов, которые некогда откололись от своих собратьев, избрав другой путь. Они ходили, переворачивая мёртвых, забирая всё ценное.

Храмовники вызвались сторожить бывшую границу. Император согласился и выделил всё необходимое для армии. Церковное войско, усиленное жрецами, представляло грозную силу.

На севере Империя граничила с орками. Хотя особой любви между народами никогда не было, Аротеран послал вестников, чтобы предупредить о странной войне. Те, в ответ, начали готовиться.

На юге были расположены небольшие королевства людей, попавшие первыми под удар. Неизвестная доселе раса водных существ, поднявшаяся с морского дна, напала на прибрежные регионы. Те, немногие, кто остался в живых после встреч с ними, отмечали невероятную силу существ. Мечи не могли пробить стальные доспехи и чешую под ними. А воины-наги, как впоследствии прозвали этих существ, одним ударом сминали доспехи людских пехотинцев, используя огромные двуручные моргенштерны. А их ведьмы плели смертоносные заклинания водной магии.

Люди призвали на помощь союзников, но их сил хватило лишь, чтобы замедлить противника. Война обещала быть долгой.

На помощь неожиданно пришли высшие эльфы, чья империя находилась за морем. Они прислали сотни кораблей, ударив нагам в спину. Те, зажатые с двух сторон, яростно сражались.

Но и сами эльфы не избежали участи остального мира. Мертвецы, поддерживаемые чьей-то магией, приплыли на древних кораблях и высадились на эльфийских землях.

Эльфы, владевшие всеми видами магии, сильной армией и лучшим флотом, не уступали врагу свои земли без боя, начав затяжную войну, длившуюся целые десятилетия.

Южные королевства людей смогли оправиться от удара благодаря неожиданной помощи и готовились к новой войне, которая не замедлила явиться.

В соседнее королевство дриад вторглась раса драконидов. Владеющие в совершенстве оружием ближнего боя и почти неуязвимые для стрел благодаря чешуе они проламывали защиту дриад. И каждый умел изрыгать пламя. Сжигая лес, поджигая даже сам камень, дракониды быстро продвигались к главному оплоту лесных дев.

Люди сумели выделить войско в помощь, но этого оказалось недостаточно. После поражения в решающей битве королевство дриад перестало существовать, беженцы хлынули в земли людей, а над южными королевствами вновь нависла угроза. Спешно укрепляясь, все в страхе ждали нового нападения.

Империя довольно успешно сдерживала орды диких орков и гоблинов, благодаря поддержке своих магов. Армия церкви сумела откинуть звероловцев от своих границ. Но те не прекращали попыток, собираясь с новыми силами.

Весь мир пылал. Ещё многие расы оказались под ударом. Казалось, сам мир решил стереть все разумные и развившиеся народы. Целые королевства исчезали, одно за другим, оставляя после себя лишь поток беженцев. Остановить это не удалось никому. Что за злая сила посылала армии против них, так и осталось неизвестным.

На западном континенте Империя пала последней, дав бой именно здесь, вокруг этого утёса, где когда-то стояла великая твердыня. Рядом с людьми встали и остатки других народов. Десятки тысяч погибли в тот день. Крепость стёрли в пыль. Всё вокруг было выжжено магией, и десятки лет тут ничего не росло.

После этого армии сгинули, как и появились, внезапно, и предоставили эту землю бесам, которые потеснили остатки людей и начали тут править.

Красивый, чарующий голос Мериль стих. Мы молчали, находясь под впечатлением после шокирующей истории. Что-то внутри нас рвалось встать рядом с теми защитниками. Превозмочь, преодолеть, отодвинуть угрозу и выяснить причину.

Никого из нас, сидящих у костра, не оставила равнодушным печальная судьба павших рас.

– Я бы рассказала вам о подвигах героев тех времён, но боюсь, у вас уже нет на это времени, – с грустной улыбкой произнесла Мериль.

– У нас ещё будет время, – твёрдо сказал я. – Мы прогоним нечисть и восстановим королевство людей.

Искра с надеждой взглянула на меня.

– Вас мало, – неуверенный голос Мериль нарушил тишину. – Что вы сможете против их армии?

– Да, нас пока мало, – внезапно улыбнулся я. – Но скоро нас будут тысячи. И вдобавок, – я взглянул на девушку, недоверчиво смотрящую на меня. – Мы бессмертны. И очень упрямые.

Мы вышли из пещеры. Я велел Рар'уну с девушками, вышедшими нас проводить, спрятаться и не выходить, пока мы снова не придём.

– Мы были бы рады помочь вам хоть чем-то, – сказала вторая девушка, имени которой мы так и не узнали. – Но у нас в пещере есть лишь инструменты для выживания и строительства.

– Это и есть самое важное, – с улыбкой ответил я. – Мы прогоним краснопуzych, и вам больше не придётся жить в пещере. Вы построите новый дом с нашей помощью, а затем мы вернём в эти земли людей.

Когда наши нежданные знакомые собрались уходить, Искра внезапно отстегнула амулет и протянула Мериль.

– Вы не знаете, кому это принадлежит? – с надеждой спросила она. – Мы нашли это на утёсе, возле скелета. Когда мы взяли амулет, скелет рассыпался в прах.

Мериль осторожно прикоснулась, внимательно посмотрела и вздохнула.

– Нет, я не знаю ничего об этой вещице. Много было известных артефактов в руках героев, но сейчас не разберёшь, что из этого правда, а что нет. Если необходимо узнать, чья это вещь, то запретная магия может вам помочь в этом, если среди вас есть мастера.

– Запретная магия? – от волнения у Искры задрожал голос.

– Если скелет рассыпался только после того, как вы взяли эту вещь, то, скорее всего, он с ней как-то связан, – Мериль пожала плечами. – Некромантия может помочь установить связь с духом, но тревожить покойников решится не каждый. Тёмная магия находилась под запретом до последней войны. Чаще всего злодеями становились именно демонологи и некроманты, которые ради экспериментов уничтожали целые деревни. Поднимать мёртвых ради простого любопытства тоже не следует.

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.