



ПАВЕЛ ПЕРОВСКИЙ

КРОВАВЫЙ ТУРНИР

Павел Перовский

Кровавый турнир

«Издательские решения»

Перовский П. Ю.

Кровавый турнир / П. Ю. Перовский — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-830666-2

Вы хотите увидеть сражения сильнейших бойцов из четырех совершенно разных миров? Я хочу. Да... Самое время нашему герою хорошенько подготовиться, ведь его тренировки лишь прелюдия перед главным событием года. Все дороги ведут на Кровавый турнир! Время, когда улицы города пустеют, а зрители заполняют трибуны Колизея. Время, когда лучшие бойцы четырех миров выясняют, кто же достоин называться сильнейшим! Магия против технологии, меч против автомата, кулак против стали... Исход боя непредсказуем.

ISBN 978-5-44-830666-2

© Перовский П. Ю.
© Издательские решения

Содержание

Глава 1	6
Глава 2	15
Глава 3	23
Глава 4	29
Глава 5	40
Глава 6	49
Конец ознакомительного фрагмента.	51

Кровавый турнир

Павел Перовский

© Павел Перовский, 2016

ISBN 978-5-4483-0666-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава 1

Просторная тусклая комната, бархатно-синие стены заставлены высокими книжными шкафами, плотно набитыми различных размеров томами. Атласные темно-зеленые шторы неплотно прикрывают единственное окно, из которого просачивается неяркий свет. В центре стоит широкий крепкий стол, на котором беспорядочно разбросаны книги и в бронзовом подсвечнике одиноко горит оплавленная свеча.

За столом в широком кожаном кресле удобно расположился человек среднего возраста, худощавый, в тонких очках с золотистой оправой. Темно-коричневый пиджак на белой рубашке, сочетался с того же оттенка брюками и черными остроносыми ботинками. Человек периодически аккуратно отпивал из расписной фарфоровой чашки, небрежно держа в руке один из раскрытых томов, при этом внимательно читая.

Неожиданно дверь в комнату без стука открылась, и на пороге возник посетитель. В противоположность хозяину – невысокий, плотный, даже чуть одутловатый, с небольшой залысиной на голове, которая обнажилась, как только данный субъект почтительно снял шляпу и чуть поклонился. Посетитель удивленно обвел взглядом помещение и подобострастно улыбнулся.

– Здравствуй Авигдор, – кивнул человек за столом.

– Приветствую вас... – замялся на мгновение гость.

– Елеазар, в этот раз можешь звать меня именно так. Присаживайся, – добавил хозяин, жестом указывая на одно из двух пустующих кресел.

– Благодарю, – пропыхтел Авигдор устраиваясь. – К чему такая обстановка? – поинтересовался он.

– Мне нравится этот антураж, – отложил книгу в сторону и посмотрел на своего собеседника Елеазар.

– Всегда хотелось узнать, зачем вы так часто принимаете человеческий облик? – с любопытством спросил гость. – Разве такое воплощение не ограничивает ваши возможности? Имеет ли смысл читать эти книги, если вы способны за мгновение впитать всю заложенную в них информацию?

– Быть человеком очень удобно, – ответил хозяин. – По-своему удобно, – добавил он, заметив удивленный взгляд собеседника. – Это тело, безусловно ограничено, но в его несовершенстве и кроется главное преимущество человека над богом. Без этого воплощения, я бы никогда не смог получить удовольствие от неспешного прочтения книги, наперед зная все действие целиком. В итоге, лишение больших возможностей, дарит маленькие радости.

– Стоят ли эти маленькие радости того, чтобы отдать за них силу? – хитро прищурился гость.

– Разница в том, что я могу себе позволить такие ограничения, ничего не теряя, но и сила людей кроется в их призрачной слабости. Что вообще есть человек? – неожиданно спросил Елеазар.

– Хм... – задумался Авигдор, непроизвольно начиная мять в руках шляпу.

– Физическое тело? Кровь, мясо и кости? Нет, все это лишь формальность. Реальность слишком гибка и податлива, чтобы это имело решающее значение. Быть может крохотный огонек сознания, в этом теле зародившийся и взрослый? Или человеком делает наличие собственной воли и стремлений? Тогда не все люди имели бы право называться людьми. Можно ли меня называть человеком?

– Вас потянуло на рассуждения, как я посмотрю, – усмехнулся гость. – Тело разум и душа, вот три составляющих человека. Вы можете выглядеть как человек, думать как человек, но ваша душа не принадлежит человеку. Есть ли вообще у машины душа?

– В нашей власти создать тело, мы так же можем вложить в него разум, но сотворить душу мы не в силах. Зародится ли душа в таком существе? Будет ли она принадлежать человеку?

– Интересно, очень даже интересно, – с улыбкой протянул Авигдор. – Умеете вы ставить интересные задачки. Значит, мы дадим ему свободу воли?

– Нет, – покачал головой Елезар. – Он должен заполнить её самостоятельно. Только человек сможет выбиться из алгоритма игры. Машина – никогда.

Зря я попытался открыть глаза, ни к чему хорошему это определенно не привело. Яркий белый свет больно ударил по зрачкам, заставив еще некоторое время слепо щуриться. Немного придя в себя, мне все же удалось относительно нормально осмотреться.

Меня окружало бескрайнее, абсолютно белое пространство. Казалось, словно каким-то образом я очутился посреди полярной пустыни, с разницей в том, что тут даже небо не создавало контраст. Через несколько секунд закружилась голова, взгляду требовалось за что-то зацепиться. Где-то я слышал, что так и ослепнуть можно.

Стоило сосредоточить зрение на себе и стало чуть легче, вот только объявилась одна неприятная особенность. Я обнаружил, что сижу, как говорится, в чем мать родила. Но это еще ладно, поскольку, наконец, меня посетил вполне логичный вопрос «где?», а спустя мгновение я с удивлением обнаружил, что к нему присоединился еще и «кто... я?». Пора уже включить голову и окончательно прийти в сознание. Кто же я?

Усилием воли мне удалось поднять из глубин памяти общую информацию об устройстве мира. Далее я попытался вспомнить свою жизнь. Кажется, когда-то я учился... вроде, потом работал... опять же вроде, но более подробно вспомнить не получается.

Если подойти к вопросу логически, то похоже я знаю все, что должен знать обычный человек. Вот только свое имя, знакомых, друзей, родителей... ничего не помню. В голове лишь понимание значения этих слов, но никаких мыслеобразов связанных с ними. Все, что имело отношение к моей личности оставалось туманным, расплывчатым и неясным. Что делать дальше? Место очень странное, ориентиров никаких. Зачем и почему я здесь очутился тоже неизвестно.

– Ну что ж, подождем, – невозмутимо произнес я в пустоту.

А что прикажете делать? Идти некуда, волноваться и паниковать, по меньшей мере, глупо и бессмысленно. Нервы у меня, похоже, крепкие. Остается только ждать, когда ситуация разрешится сама собой. И ожидание оказалось не напрасным.

– Вас приветствует игровая система «ИСКМ», – приятный женский голос, с чуть искусственными интонациями прозвучавший прямо в голове, заставил меня вздрогнуть от неожиданности. – Вы находитесь в стартовой локации, неофициальное название среди игроков – «чистилище».

«По-другому и не скажешь, – мысленно согласился я, – это они верно подметили».

Интересно, не отправят ли меня прогуляться по девяти кругам ада? Искренне надеюсь на обратное.

– Прошу вас выбрать игровое имя и расу.

– Нужно подумать, – протянул я.

– Системный сбой. Простите, новорожденные не имеют возможности выбирать игровое имя и расу самостоятельно, – с некоторой заминкой добавил голос. – Присваиваю случайное значение из экстренного списка зарезервированных игровых имен. Значение присвоено. Приветствую вас игрок Акс. Раса – человек.

Выходит это игра. Как-то не слишком на неё похоже. Игра с полным погружением? Память услужливо подсказывает, что в моем существовало нечто подобное и вдобавок пользовались огромной популярностью. Я сам случалось, баловался, хотя и не слишком увлеченно, но вот вспомнить игр похожих на эту пока не удается.

Вот только что значит «новорожденный»? Впрочем, сейчас обстоятельства и без того странные, чтобы еще и об этом беспокоиться. В конце концов, у меня появилось имя.

Акс... не так уж и плохо, учитывая сколь нелепые имена, порой дают себе люди сознательно. Да и то, что человеком остался тоже радует. Насколько я себя знаю, меня никогда не привлекали другие игровые разновидности.

– Желаете ознакомиться с базовыми характеристиками? Внимание, с переходом в другой игровой мир, бонусы от характеристик могут изменяться.

Характеристики это конечно по-игровому, а вот несколько миров – уже странно. Обычно одна игра – один мир.

– Желая, – в любом случае следует посмотреть, что я из себя теперь представляю.

Перед моими глазами высветилось нечто вроде небольшой трехмерной модели человека, а чуть правее таблица с основной информацией которую мне следовало знать.

Из трехмерной модели на меня смотрел крепко сложенный, темноволосый, короткостриженный парень, с виду лет двадцати двух – двадцати пяти, с чуть прищуренными карими глазами. Черты лица резкие, даже чуть грубоватые. По телосложению можно заключить, что когда-то я не только не пренебрегал, а скорее даже серьезно увлекался физическими нагрузками.

Надо сказать, роста я тоже оказался не маленького. Должно быть чуть меньше двух метров, если конечно правильно соотнести модельку с действительностью. В том, что на модели изображен именно я, сомнений не возникло. Что-то такое в памяти вертится.

Помню, что чем-то серьезно занимался, но чем? Спорт? Возможно какой-либо вид единоборств? Похоже, теперь количество вопросов будет увеличиваться прямо пропорционально количеству времени проведенному тут. Таблица же с характеристиками, на данный момент выглядела так:

Окно характеристик персонажа

Раса – Человек

Уровень персонажа – 1

Количество опыта – 1/100

Количество жизни – 100

Запас сил – 100

Характеристики

Сила – 1

Ловкость – 1

Интеллект – 1

Выносливость – 1

Воля – 0

Свободных очков характеристик – 10

Из воспоминаний удалось подчерпнуть еще немного информации касаясь игр, но лишь общие сведения. Сила обычно означала физическую атаку, грузоподъемность, шанс блока. Ловкость увеличивала скорость, точность, уклонение и шанс критической атаки. Выносливость – количество жизни, запас сил и просто разного рода устойчивость. Любопытно.

Так, а что насчет интеллекта? С этой характеристикой я видимо не слишком близко знаком. Ага, самоирония. Кажется, классических играх подобного типа интеллект давал магическую атаку и прибавлял запас магической энергии, но в моих характеристиках шкала запаса энергии почему-то отсутствовала. Быть может это связано с тем, что система говорила об изменении функций характеристик в разных игровых мирах? Вряд ли. Как-то слишком сложно выходит.

И еще, что это за странный пункт «воля», к тому же с нулевым количеством очков? Интерес ради попробовал закинуть туда пару свободных – не получилось. Перед глазами высветилось системное сообщение:

Внимание, повышение характеристики воля, доступно только за счет игрового процесса.

Ясно, поживем – увидим. И так, раз уж я оказался невесть где, то не думаю, что стоит подходить к своему положению легкомысленно. Нужно разобраться со свободными очками характеристик, а их всего десять. Скажем прямо негусто. Каким же я хочу быть?

На минуту показалось, что это возможность воссоздать свою натуру с нуля и добавить то, чего недоставало раньше или даже полностью измениться. Глупости. Не стоит быть таким наивным, это чистой воды самообман. Я тот, кто я есть, и другим быть не хочу. Если я много тренировался, значит, хотел стать сильнее, а силой пользуются в основном воины.

Быть может, я просто чувствовал, что какой-нибудь маг или лучник – это не мое. Несомненно, они имеют большой ряд своих преимуществ, да и в целом считается, что эти классы сильнее и интереснее, но тут думаю дело в характере. Никогда при всей своей эффективности меня не привлекала тактика «ударить, убежать», а про показушные представления магов и говорить не хочу. Устраивать шоу фейерверков уж точно не моя сокровенная мечта.

Вот такой нехитрой логической цепочкой я пришел к самому логичному выводу. Решено, быть мне воином. Только как же правильно произвести распределение? Кидать все очки в одну силу глупо. Не хотелось бы в будущем наносить один удар в минуту, тут уже нужна ловкость. Да и выносливость не помешает, все-таки предстоит биться в ближнем бою.

Проведя нехитрые вычисления я наконец пришел к оптимальному варианту. Закину пять очков в силу, два в ловкость и три в выносливость. Так я смогу получить удар достаточной мощности, при этом, не сильно проигрывая в скорости, а так же не падать от чужих атак слишком быстро. Полагаю в будущем, по возможности следует пользоваться такой же системой распределения. После произведенных манипуляций, таблица моих характеристик стала выглядеть следующим образом:

Окно характеристик персонажа

Раса – Человек

Уровень персонажа – 1

Количество опыта – 1/100

Количество жизни – 130

Запас сил – 130

Характеристики

Сила – 6

Ловкость – 3

Интеллект – 1

Выносливость – 4

Воля – 0

Свободных очков характеристик – 0

Отлично, с этим, наконец, удалось разобраться. Система, каким-то образом заметив, что я закончил, тут же сообщила:

– Поздравляю с успешным распределением игровых характеристик. Желаете выбрать игровой мир?

Возможность хоть какого-то выбора, несомненно, радует. Впрочем, даже он, по сути, является лишь фикцией, меня ведь никто не спрашивает, хочу я играть или нет.

– Ну, давай посмотрим, куда отсюда можно попасть. Пора бы уже разбавить чем-то эту белую монотонность.

Тут же передо мной высветился довольно длинный список, вот только самым удивительным оказалось не это. Сквозь полупрозрачное окно списка я наблюдал за появлением вокруг высоких каменных стен. Уже спустя пару секунд я очутился в огромном, многоэтажном, круглом помещении.

Вдоль стен тянулось бесчисленное количество самых разнообразных дверей. Вот массивная, словно вырезанная из цельного куска стали, создавала впечатление, что за ней находится лабиринт коридоров, ведущий в постапокалиптический бункер. Рядом дверь из темной древесины, каждый сантиметр которой украшала искусная резьба. За ней невольно представлялись бескрайние эльфийские леса, где древние необъятные стволы деревьев, тысячелетиями хранят мудрость остроухого народа.

Казалось, каждая дверь рассказывала свою маленькую историю. Вот каменная дверь, возможно ведущая в обитель бессмертных драконов, а следом за ней соблазнительно блестит чистейшим золотом, украшенный самоцветами проход к подгорным мастерам – гномам. Удивительной показалась дверь с множеством датчиков и подобием компьютерного терминала – скорее всего мир технического будущего.

Десятки этажей тянулись ввысь, предоставляя игроку бесконечно трудный выбор.

Все это конечно красиво и интересно, вот только передо мной стояла более насущная проблема. Если с отсутствием хоть какой-либо одежды я уже более-менее смирился, то выбирать, куда же мне направиться следовало поскорее. К тому же начал стремительно пробуждаться голод, что казалось особенно необычным. Ведь это вроде игра? Или нет? Возможно все дело в моем крайнем удивлении, впрочем, помнится одна поговорка... Как же она звучала? Что-то вроде: чувства чувствами, а кушать хочется всегда.

Можно конечно и наугад тыкнуть в дверь, но это явно не мой подход. В данный момент мне нужно попасть в такое место, где: во-первых будут люди, во-вторых они будут достаточно дружелюбны, чтобы одеть меня и накормить и в третьих... не знаю. Пункта должно быть три, но больше ничего в голову не приходит. Ах да, чуть не забыл! Нужно попасть в место, где мне объяснят, что же вообще тут, черт возьми, творится!? И это главный вопрос на повестке дня, хотя еще неизвестно, день сейчас или ночь.

Я честно пытался завязать какой-либо диалог с пресловутой системой, но создавалось твердое ощущение, что это не более чем программа с сильно ограниченным количеством выполняемых функций. Проще говоря, она полностью игнорировала мои запросы.

Всем этим я занимался, мерно следуя от одной двери к другой, по ходу просматривая подсвечиваемые в списке названия локаций, которые впрочем, ни о чем не говорили. Наконец один из проходов мне приглянулся. Ничего особенного, самая обычная дверь из добротного сколоченных досок, висящая на железных петлях. Не слишком мрачно, без лишних изысков, то что надо. В списке это место имело довольно многообещающее название – «Перекресток». Полагаю, там могут найтись и люди, и ответы.

Вопреки собственному желанию, я не широко распахнул переход ударом ноги и смело шагнул навстречу неизвестности, а всего лишь совсем немного, аккуратно приоткрыл. Смело навстречу неизвестности, аккуратно, но сильным толчком меня швырнула система, тихо пожелав удачной игры.

Я оглох. Именно так, только оказавшись по другую сторону двери, я моментально оглох. Это оказался не обычный шум или грохот. Это был рев, рев обезумевшей, жаждущей крови толпы.

Признаться, поначалу я совсем растерялся и на секунду даже испугался. Подобная смена обстановки мало кого оставила бы равнодушным. Под ногами стоптанная земля, пыль и песок.

Вокруг, словно скрытые за размытым стеклом, едва различимо виднелись трибуны наполненные людьми.

Получено снаряжение: Льяная рубаха – прочность 35/50. Класс – начальный. Льяные штаны – прочность 38/50. Класс – начальный. Личная сумка игрока. Внимание! Максимальное количество и вес переносимых предметов зависит от характеристик игрока

Ржавый меч – урон 3—5, прочность 15/50. Класс – начальный.

На теле появилась потрепанного вида льяная рубаха и точно такие же, подпоясанные обычной веревкой штаны. За плечами оказалась небольшая пустая сумка, больше напоминающая ранец. Единственной приятной деталью стал короткий ржавый меч, кое-как закрепленный на поясе. Неплохо, учитывая, что минуту назад я был гол как сокол.

– Спокойно, молодой человек, – глубокий баритон если и не перекрывал шум, то уж точно отчетливо выделялся и был хорошо слышен на общем фоне.

Ко мне подошел старик, чью голову покрывала благородная седина. Все бы хорошо, но вот ширина его плеч легко одерживала верх даже над моей. А я, как уже говорилось, и сам многим фору мог дать.

Я сразу почувствовал подавляющую ауру силы и уверенности. Этот человек очень опасен. Несмотря на возраст, я ощущал в нем жуткую, не угасшую со временем жажду битв.

– Я нынешний смотритель арены, а в прошлом её бессменный чемпион Канрид Всесокрушающий, – без всякой гордости, просто констатируя факт, представился он.

– Мое имя Акс. Для меня честь предстать перед вами, – склонил я голову. Чуть кивнув, старик показал, что оценил мою почтительность.

– Тут всегда так весело? – осмелился я на вопрос.

– Это одна из главных достопримечательностей Перекрестка – местный Колизей, а место где ты сейчас стоишь что-то вроде приемной для новичков, которых, кстати, уже очень давно не появлялось. Потому собственно и решил встретить тебя лично, а приветственные оваии, это фон созданный системой. Сейчас мы находимся в закрытой части арены, поэтому звук дальше этого места не распространяется. Тут предусмотрено обязательное обучение и выбор боевой специализации. До этого ты не можешь покинуть арену.

Я стоял молча и внимательно слушал. Таких людей не стоит перебивать.

– Судя по твоему внешнему виду, ты решил избрать путь воина. По правилам ты должен встретиться с чем-то вроде ходячего манекена, но думаю, что можно и самому попробовать тебя на прочность, – усмехнулся старик. – Посмотрим, что ты за человек. В таком случае предлагаю тебе выбрать нечто более похожее на оружие взамен твоей ржавой железки, а то рассыплется еще от замаха. Впрочем, ты можешь отказаться и пройти стандартное обучение.

Получено задание: «Проверка на прочность». Класс — редкое. Принять/Отказаться?

А вот такого поворота событий я точно не ожидал. Ясно как день, что этот старик меня при желании одним пальцем размажет тонким слоем, но все же, сразу редкое задание, да еще и оружие предлагают выбрать. Думает, что испугаюсь? Я только успел появиться, а уже должен пасовать? Так дело не пойдет. Плевать на оружие и на задание, да хоть голыми руками сражаться буду, но отступать я не намерен!

– Проверить на прочность говорите? Мне нужен двуручный меч.

– Смелый выбор юноша, очень смелый, хоть и распространенный. Осталось выяснить, умеешь ли ты с ним обращаться?

Старик взмахнул рукой и мой ржавый ножик осыпался прахом. В то же время я ощутил приятную, даже почему-то почти привычную тяжесть за спиной. Поведя рукой за голову, я

почувствовал, как в неё удобно легла прохладная рукоять, после чего вытащил из-за спины добротный железный клеймор.

Получен предмет: «Железный клеймор». Класс – обычный. Урон 18—20, прочность 60/60. Навык владения двуручными мечами – 1

Ого! И это на первом уровне? Царский подарок, ничего не скажешь. Попробовал сделать пару взмахов. По неизвестным причинам из памяти сразу же всплыли новые знания. Я понял, что умею обращаться с двуручными мечами, и не так уж плохо надо сказать, но сейчас не время размышлять над странностями. Совершив несколько пробных ударов и выпадов, я встал напротив Канрида в низкую стойку, выставив правую ногу вперед и держа клинок двумя руками прямо перед собой, а так же опустив его чуть вниз, тем самым приглашая старика атаковать.

– Вижу, твои слова с делом не расходятся. Это похвально. В свое время я тоже сражался только двуручным мечом. Оружие достойное сильнейших, не опозорь его.

Старик потянулся за спину и неожиданно, прямо в его руке материализовалась рукоять того, что обычным мечом я назвать не решался. Мои глаза невольно расширились от удивления, будто надеясь, что наваждение исчезнет. Вот только оно и не думало исчезать. Это был настоящий монстр. Почти два метра в длину, угольно-черного цвета, с шириной клинка вдвое или даже втрое превосходящей обычный клеймор. И этим он собрался драться со мной?! Заметив выражение крайнего удивления на моем лице, Канрид снизошел до короткого пояснения.

– Жестокая тьма, – любовно погладив клинок, произнес старик и по всей видимости счел, что этого достаточно.

– А теперь начали! – рявкнул он и моментально, из того же положения в котором стоял, нанес мне сокрушительный удар.

Атака оказалась настолько быстрой, что скорее походила на росчерк черной молнии. Не знаю, каким чудом, но мне удалось успеть поднять свой меч. Клинки со звоном столкнулись, после чего меня просто отбросило на три метра назад. Черт! Боль тут очень даже не игровая.

Внимание! Получен урон – 80 ед. Прочность предмета «Железный клеймор» снизилась на 40 ед., текущий уровень 20/60

Сила повысилась на 2 ед. Выносливость повысилась на 2 ед. Ловкость повысилась на 1 ед.

Навык владения двуручными мечами повышен на 1. Текущий уровень 2.

Мать моя женщина! Больше половины жизней и прочности как не бывало, запас сил тоже снизился до 30 единиц. И это после одного удара, да к тому же заблокированного! Еще одна подобная атака и мой меч просто рассыплется. По крайней мере, я и сам не переживу последствий. Мне с трудом удалось подняться на ноги.

Старик громогласно рассмеялся.

– Впечатляет юноша, тебе удалось успеть заблокировать мой удар и даже подняться после него. Думаю этого вполне достаточно.

Ну уж нет! Меня обуяла злость. Если я сейчас всего лишь первый уровень, это еще не повод надо мной смеяться. На победу рассчитывать нет смысла, но хоть раз достать его я обязан! У меня остался только один шанс. Я встал в боевую стойку чуть присев и отведя клинок за спину.

– Даже так? Похоже, ты настроен серьезно, – немного удивленно посмотрев на меня, произнес Канрид. – Ты ведь понимаешь, еще одна атака и ты умрешь?

Вместо ответа я сорвался с места, одновременно нанося удар справа. Старик среагировал моментально. Его клинок уже начал чертить дугу сверху, собираясь разрубить меня пополам вместе с мечом. В тот миг, когда лезвия клинков почти соприкоснулись, я отпустил свой меч и резко ушел влево.

Канрид, видимо не ожидавший подобной прыти и хитрости от новичка, по инерции еще долю секунды продолжал движение, но этого уже оказалось достаточно. Я нанес сокрушительный, как мне показалось, хорошо поставленный удар в челюсть. Одновременно с этим, черное чудовище раскололо мой клинок, словно гнилую щепку.

Нанесено урона – 1 ед. Потерян предмет «Железный клеймор»

Вот же... Слов нет. Но старик почему-то стоял еще несколько секунд, словно молнией пораженный, после чего медленно повернулся и произнес:

– Ты... Тебе удалось нанести мне удар. Давно такого не случалось, очень давно. Может быть это годы берут свое, но ты меня по-настоящему удивил. Теперь в тебе явственно чувствуется душа воина. Как я могу наградить тебя за столь интересный поединок?

Вопрос, что называется не в бровь, а в глаз. Стараясь не обращать внимания на эйфорию от первой маленькой победы, я задумался. Просить какую-либо вещь? Все равно сейчас хорошие предметы мне не подойдут, а если подойдут, то быстро станут ненужными. Есть мысль...

– Возьмите меня в ученики. Я хочу стать сильнее.

Старик казалось, еще больше удивился и на секунду задумавшись, сказал:

– Я уже давно не беру учеников, но и от своего слова отказаться не могу. В таком случае мне следует предупредить тебя сразу, это будут **ОЧЕНЬ** тяжелые тренировки.

– Я тоже сказал свое слово и от него не отступлюсь.

– Да будет так. Отныне ты мой ученик. В таком случае на время обучения будешь жить у меня, а теперь пойдем, покажу тебе город и твой новый дом.

Выполнено задание «Проверка на прочность». Получен уровень!

Получен уровень!

Получен уровень!

Сила повышена на 1 ед.

Ловкость повышена на 2 ед.

Воля повышена на 1 ед.

Навык владения двуручными мечами повышен на 1. Текущее значение 3.

Навык рукопашного боя повышен на 1. Текущее значение 2.

Доступно свободных очков характеристик 3 ед.

Получено достижение: «Ловкач» I ранга. Шанс увернуться от атаки увеличен на 2%.

Получено достижение: «Победа любой ценой» I ранга. Шанс победы в безнадежном бою повышен на 1%.

Получено задание: «Ученик воина». Класс – уникальное.

Впечатляет. Три уровня сразу – это очень хорошо, но выходит за уровень дают всего одну очко свободных характеристик, а это как-то уж слишком мало. С другой стороны характеристики и сами по себе растут достаточно быстро, в зависимости от того чем я занимаюсь. По крайней мере, данную ситуацию можно трактовать именно так.

Не думал только, что тут могут присутствовать достижения. Второе кстати особенно странное. Интересно как этот процент может проявить себя? Меч жалко, мы с ним неплохо сработались, да и неудобно уже без оружия ходить, будто голый. Кстати по этой теме, надо бы одежды еще нормальной раздобыть.

А насчет свободных характеристик... пожалуй, закину все три очка в силу, уж больно впечатлило меня, как старик ударом откидывает человека словно пушинку. И конечно же с уникальным заданием повезло, хотя оно немного пугает. На что же я подписался? Нужно получить больше информации. Окно характеристик теперь представляло собой такую картину:

Окно характеристик персонажа

Раса – Человек

Уровень персонажа – 4

Количество опыта – 129/800

Количество жизни – 160

Запас сил – 160

Характеристики

Сила – 12

Ловкость – 6

Интеллект – 1

Выносливость – 6

Воля – 1

Свободных очков характеристик – 0

С такими немудреными размышлениями я следовал по извилистым коридорам арены за Канридом. Наконец мы миновали вход и очутились на главной площади города.

Глава 2

Фантазмагория. Если бы потребовалось описать то, что открылось моему взору одним словом, несомненно, я выбрал бы именно его. Удивительное и несовместимое нашло себе пристанище в городе. В какой-то мере казалось чудом, что хаосу четырех миров, смешавшись, удалось создать некий порядок. Да, именно четыре мира олицетворяли собой город.

По площади сновали во все стороны представители различных рас, но более того, их одежда имела совершенно непохожие стили. Вот двухметровый мутант, одетый в силовую броню, потрясая здоровенной лазерной пушкой, что-то усердно пытается втолковать невысокому, но коренастому гному, стоящему за прилавком с мечами и кольчугами. В ответ тот активно размахивает коротким кинжалом и чуть подпрыгивает для пущей убедительности. Тут мимо прошли два о чем-то мирно беседующих эльфа с автоматами за спиной. А впереди седоволосый орк-волшебник развлекает публику зрелищными иллюзиями. И такого рода персонажи находились повсюду. Впрочем, подавляющее большинство составляли именно люди.

Все это не слишком-то вписывалось в привычные игровые рамки. Город оказался огромен, практически настоящий мегаполис. Кажется, где-то угадывался парк аттракционов. Однако больше всего меня покорили башни по четырем сторонам на краю города. Даже с такого расстояния они возвышались подобно исполинским столпам подпирающим небо. Но все четыре башни кардинально отличались друг от друга. Каждая из них, слово олицетворяла проход в свой мир.

Первой, по крайней мере, с моего угла обзора виднелась изысканная магическая башня. Вид её представлял собой длинный и тонкий шпиль из белого мрамора, пик которого венчал искусно изогнутый по краям наконечник стрелы, казалось бы, нанизавшей на себя небосвод.

Вторым оказался приземистый квадратный донжон, сложенный из крупных каменных блоков, буквально олицетворявший собой непоколебимость и неприступность. Глядя на него невольно вспоминались средневековые замки.

Еще один высокий шпиль не столько походил на башню, сколько на шестиугольный, остетинившийся антеннами небоскреб, темно-синего, почти черного цвета. Переливающаяся бликами поверхность, наводила на мысль об использовании обсидиана.

Последняя башня выглядела по-настоящему жутко. Мрачное сооружение, изъеденное огромными дырами ржавчины, имело сломанную вершину. Из-за острых зубцов на месте надлома казалось, что здание венчает неправильной формы корона ржавого железа. Обвивающие башню огромные цепи лишь прибавляли жути.

Все четыре башни смотрелись по-настоящему величественно и действительно производили впечатление. И все же, какие из этого можно сделать выводы? Четыре башни, что ведут в четыре игровых мира: классический – меч и магия, мир средневековья, техногенный мир будущего, и в завершение мрачные постапокалиптические пустоши. Всего четыре ипостаси. Практически каждый прохожий и каждое строение в городе соответствовало одной из них. В конце концов, это сложно представить, не увидев воочию. Но лично меня увиденное пробрало.

– Впечатляет, не правда ли? – ухмыльнулся старик.

– И не говорите, – только и смог выдохнуть я.

Однако жизнь шла своим чередом, и соседство небоскреба с уютным двухэтажным домиком всем окружающим казалось вполне привычным. Поэтому я просто следовал за Канридом, который словно атомный ледокол проторял путь меж прилавков, продавцов и покупателей, при этом давая короткие комментарии некоторым строениям, достопримечательностям и вообще действиям происходившим вокруг.

– Это статуя Домна Властителя, – сказал он, указывая исполинскую статую, запечатлевшую пожилого воина, который, тем не менее, казался олицетворением самой силы и невольно внушал трепет. Чем-то монумент неуловимо напоминал самого Канрида. Наверняка архитектор отличался невероятным талантом, раз сумел так живо передать натуру изображенного человека.

– Домн считается основателем этого города, хотя на самом деле он его просто завоевал. Тем не менее, об этом стараются умалчивать. Как известно историю пишут победители, поэтому он в свое время приказал сжечь город дотла, а потом возвел на его пепелище свой собственный. Впрочем, Домн прославился скорее как один из величайших воинов всех времен. Некоторые до сих пор считают его богом-покровителем битв и сражений. Ходят слухи, что под канализацией остались древние катакомбы, принадлежащие некогда прошлым владельцам этой земли. Опасное место. Уж сколько веков прошло, а почти никто не ведает, что скрывается на самых нижних уровнях.

Любопытные вещи рассказывает старик. Тут ведь наверняка есть собственные боги и религии. Мне даже удалось вспомнить некоторые конфессии своего мира. Относительно своего конечно, но раз уж моя память связана с ним, то, скорее всего, я там и родился. Впрочем, знакомиться с местными божествами и их приверженцами, у меня особого желания пока не возникало.

Погрузившись в собственные мысли, я сам не заметил, как мы оказались на более узких и тихих улочках в части города находившейся под патронажем магической башни. На самой окраине, в стороне от других, стоял двухэтажный деревянный дом, который мог похвастаться двухметровым забором, огораживающим просторную территорию и пышным садом.

– Твоя комната на втором этаже, вот ключ от дома. Я тебе доверяю.

– Вот так сразу? – удивился я.

– Просто, если ты попытаешься что-нибудь украсть, я тебя моментально прикончу, – пожал плечами старик. – Где бы ты ни был.

– Хорошо... – на мгновение по моей спине пробежали мурашки от его тона.

Подъем с рассветом, – продолжил Канрид. – Вот тебе два золотых на первое время, купи нормальной одежды, а теперь свободен. Можешь отдохнуть или еще осмотреться в городе. Мне же нужно разобраться с делами на арене.

С этими словами Канрид удалился, оставив меня думать, что делать дальше. А подумать есть над чем. Я почти ничего не знаю о том, где я, по каким правилам тут следует жить, чем заниматься и какие планы на будущее строить. Нужно прояснить ситуацию. Где можно порасспрашивать людей? Либо прямо на улице, либо в тавернах и трактирах. Второй вариант предпочтительнее, так как информацию там можно получить более полную. Хорошо хоть деньги теперь имеются. Полагаю два золотых для моего уровня это очень неплохо, одежда подождет.

Первая таверна на моем пути имела недвусмысленное название «Пьяный маг». Едва я очутился внутри, хозяин окинул меня подозрительным взглядом. Оно и не удивительно. Такой оборванец как я, сейчас у любого вызовет подозрения. Однако заметив на моем поясе некое подобие кошелька, он чуть успокоился. Когда же я бросил перед ним золотую монету потребовал быстренько добыть мне свежесжатого сока, тот и вовсе просветлел лицом.

– Сию минуту господин, – умчался он куда-то в подсобные помещения.

Вот оно как. Есть золото и сразу тебе «господин». Ух, продажная харя.

Обычно все заказывают пиво, эль или еще что-то в этом роде, но так уж вышло, что алкоголь мне достаточно неприятен, поэтому предпочтения смещаются в сторону другого рода напитков. Осмотревшись, я заметил лишь несколько человек тихо о чем-то беседующих за одним из деревянных столов и не обращающих на мою скромную персону никакого внимания.

Вернулся хозяин таверны и поставил передо мной большой стакан яблочного сока.

С наслаждением утолив жажду я принялся за расспросы.

– Расскажи-ка мне о городе друг? Как тут дела обстоят? Может что-нибудь о местных правилах, например? Я здесь человек новый, в тутошних реалиях не разбираюсь, да и работа бы какая не помешала. Уверен, такой человек как ты, в городских делах хорошо разбирается, да и дурного не посоветует. У меня на это глаз наметан.

– Конечно господин! – добродушно всплеснул руками трактирщик. – Это вы удачно обратились, каждый в городе знает старину Рикса. Уж я-то всегда подскажу, посоветую, да и самыми свежими новостями поделиться не прочь...

– Но... – протянул я, – разумеется за разумную плату?

– Детишек кормить надо, – сделал скорбное лицо хозяин таверны, дескать, я бы и рад, да только звонкую монету еще никто не отменял, времена такие. Это конечно наглость, но вполне ожидаемая. Меня пока еще никто не знает, и раскрутить будет пытаться каждый. Репутацию-то нужно заслужить, а значит можно пойти на некоторые уступки ради этого.

– Нет ли у тебя какого поручения? Я готов выполнить его в обмен на информацию, и мы оба останемся довольны

– Хм, отчего же не быть, – задумчиво почесал он подбородок. – Есть у меня проблема, в подвале завелись кры... – осекся хозяин на полуслове, осмотрев меня с головы до ног, но, не приметив никакого оружия, только махнул рукой. – Ладно, слушай, нужно предать одну безделицу скупщику и вернуться с деньгами. Сейчас я отвечу на некоторые твои вопросы, а если все пройдет гладко, то после, заплачу еще... скажем один золотой.

Доступно задание «Посыльный из таверны». Класс задания — необычное. Награда 1 золотой. Принять/Отказаться?

Вот так дела... С чего бы он так расщедрился, аж на целый золотой? Ладно, позже узнаем.

– Согласен. В таком случае, для начала расскажи мне о башнях. Что это за мир? Что такое система «ИСКМ»? Кто возглавляет город? Фиктивно или по факту? Что ты знаешь об арене и появлениях людей на ней? Как мне самому посоветуешь быстрее набрать вес в обществе? – вопросы сыпались, словно из рога изобилия. Сделав над собой усилие, я заставил себя остановиться пока на этом.

– Кхм... Ладно, слушай, но особых подробностей не обещаю, – голос хозяина таверны изменился и стал более серьезным. – Сейчас наступило очень смутное время и проще живется тем, кто не ищет лишних знаний. Может быть, некоторые и понимают все происходящее, но большинство остается почти в полном неведении, и узнавать ничего не стремится. Начну с того, что твои вопросы меня не удивляют. Удивляет, что подобных вопросов я давно не слышал. Судя по всему, ты из «пришедших». Видишь ли, я человек просто, живу обычной жизнью и жил здесь всегда, местный в общем. Но есть и те, кто как ты загадочным образом появился на арене. Вас не так много на общем фоне, но все равно ощутимо. А поскольку неизвестно кто вы и откуда, вам и дали такое прозвище.

Я согласно кивнул, показывая, что внимательно слушаю.

– Арена само по себе очень загадочное место. «Пришедшие» впервые начали выходить оттуда два года назад. Тебе, наверное, так же интересно знать, кто ты и с чем связано твое появление здесь, однако я понятия не имею, уж извини. Странно вот что... кто-то из «пришедших» ведет себя как нормальный человек, а кто-то словно в игру непонятную играет. Не знакомо?

Я равнодушно пожал плечами, стараясь делать вид, что не понимаю о чем он.

– Жить то вы почти никому не мешаете. Для новых воинов и магов нашлись интересная работа, да и приключений на вашу долю не мал. Кто-то уже успел прославиться. Некоторые организуют свои кланы и гильдии или вступают в уже существующие.

– Должно быть, это сильно изменило привычный уклад жизни, – заметил я.

– Многое с тех пор изменилось, – согласно кивнул Рикс, – но в целом равновесие сохраняется, мир не перевернулся и люди нашли общий язык. Вообще считается, что Перекресток находится полностью под контролем системы, но, тем не менее, в нашу жизнь и жизнь таких игроков она почти не вмешивается. Что за система – никому толком не известно. Одни считают её божеством, другие думают, что это древний сверхмощный артефакт, управляющий основными законами мироздания. Есть еще много мнений, но большинство предпочитает этим не заморачиваться, просто привыкли так жить. Хотя, конечно, случается иногда всякое...

Что за «всякое», Рикс внятно объяснить так и не смог.

– Башни можешь считать главной местной достопримечательностью, – продолжил он. – Там находятся порталы между мирами, а так же основные представительства этих самых миров – гильдии магов, воинов и все такого рода. Главой города является Дий Божественный. Надо сказать, он почти никогда не появляется на людях. По факту же основное влияние имеют четыре клана, по одному от каждого из миров. Сильнейшим на данный момент неофициально считается клан Адамантовый Легион. Лидер – верховный маг Алмаст, надо заметить очень темная личность, имя всегда на слуху, а прозвища никто не знает.

– Должно быть, ему известно гораздо больше, – задумчиво произнес я.

– Скорее всего, так и есть, – согласился хозяин таверны, – вот только не добаться тебе до него. Добавлю, что арена и есть то место, куда я посоветовал бы тебе идти. Все в этом городе вращается вокруг арены. Там открывается возможность сражаться, при том хоть круглыми сутками. Будешь побеждать – добьешься популярности, наберешь вес в обществе. Сильнее стать в городе можно только там. На вопросы твои я ответил, в следующий раз информация только за определенную плату, а сейчас возьми этот сверток.

Я принял из рук Рикса небольшой предмет, плотно обернутый материей.

– Завтра в пять часов передашь его гному возле городской ратуши расположенной на центральной площади, он сам к тебе подойдет, оценит и заплатит, после чего ты возвращаешься сюда и получаешь оговоренную сумму.

– Благодарю за помощь, можешь на меня положиться, – кивнув на прощание, я вышел из таверны.

Так, ситуация вырисовывается интересная. Выходит, тут таких как я хватает и называют нас «пришедшими». А откуда мы появились – неизвестно. Хорошо, пока что вновь отложим этот вопрос. Кланов меня сейчас не очень волнуют, но вот собственное будущее выглядит слишком расплывчатым. Думаю, с походом в какой-либо из миров следует чуть повременить.

Правило, которое действует почти всегда и везде – если хочешь знать больше, нужно стать одним из сильных мира сего. Желательно самым сильным, но это уже в будущем. Для начала следует найти одежду, оружие и максимально прокачать характеристики, заодно посетить арену, посмотреть что, да как. Вот только в бои лезть, пока не стоит. Не думаю, что тренировки с Канридом пройдут даром, тогда-то и людей посмотрим и себя покажем.

Странно, что такое банальное задание из разряда «подай-принеси» носит класс «необычное», надо посмотреть, что за странный сверток такой, ну и походить по городу поискать еще поручений. Ладно, хватит мне впечатлений на сегодня, темнеет уже, пора направляться в мое новое пристанище в этом странном мире.

Тем временем где-то в подсобных помещениях арены:

– Ты думаешь это он?

– Ему удалось нанести мне удар.

– Даже так? В таком случае вполне возможно, но уверен ли ты, что он сможет что-то изменить?

– У него нет другого выбора.

– Ты не прав друг мой, выбор есть всегда, и недооценивать его точно не стоит. В любом случае, что ты собираешься с ним делать сейчас?

– Он еще слишком слаб. Я научу его тому, что знаю сам и попробую раскрыть его возможности, если удастся, но это будет не просто.

– Я давно тебя знаю Канрид. Не припомню, чтобы тебе когда-либо что-то не удавалось. Присматривай за ним, он наш последний шанс и это будет крупная ставка. Теперь у нас нет права на ошибку. А сейчас мне уже пора.

– До встречи старый друг.

Проснулся я от стука в дверь. Собственно этот стук вызывал соболезнования самой двери, столь жалостливо она стонала под напором чьих-то пудовых кулаков. Впрочем, этот вопрос быстро разрешился, когда я услышал голос Канрида. Тот в свою очередь сообщил, что на все дела, включая завтрак, мне выделено двадцать минут, после чего он ждет меня в саду.

Посмотрел на часы – шесть утра. Лично я счел за благо поторопиться, и быстро приведя себя в порядок, проглотил тарелку каши, что уже стояла ждала меня на столе внизу. Удивительно, что Канрид позаботился о моем завтраке. Спустя пятнадцать минут я уже выходил из дома. Поприветствовав меня коротким кивком, старик без церемоний перешел сразу к делу, начав нашу первую тренировку с коротких разъяснений.

– Я сдержал свое слово и взял тебя в ученики, а потому с сегодняшнего дня начинается твое обучение. Если ты по-настоящему хочешь стать сильнее, то меня не волнует, зачем тебе это. Мое единственное и главное условие – ты беспрекословно выполняешь все, что я скажу, а вопросы задаешь после. Скажу копать, ты копаешь, а потом спрашиваешь зачем и сколько. Скажу биться башкой о дерево, ты бьешься. Скажу прыгнуть лицом в дерьмо, ты прыгаешь. Это понятно?

– Да.

– В таком случае, для начала вымой в доме пол.

Неприятно, но ожидаемо. Тот, кто хочет чему-либо научиться, в первую очередь должен иметь безграничный запас терпения, и нет ничего более подходящего для его проверки, чем рутинная работа.

Найти в доме мне удалось только тряпку, а вот чего-то похожего на швабру не оказалось и в помине. В конце концов, так и пришлось ползать на карачках по всему дому со злополучной тряпкой в руках. Да, я не нанимался поломойкой, но, тем не менее, ничего зазорного в этом не видел. Практически любой труд лучше безделья.

К тому же, полагаю, мне еще немалый срок грозит заниматься подобным. Спустя шесть часов, наведя и в доме и в саду идеальный порядок, сходяв в город за некоторыми покупками и разобравшись с целой кучей прочих хозяйственных дел, я с удивлением обнаружил повышение характеристики выносливости на две единицы.

Получено достижение: «Хозяйственный» I ранга. Скорость выполнения работ по дому повышена на 10%.

Полезное достижение, спору нет. Наконец, когда я со всем разобрался, Канрид вновь позвал меня в сад.

– Встань в стойку.

Сжав кулаки, я принял боксерскую стойку – отведя левую руку чуть вперед и плечом закрывая подбородок. С другой стороны его прикрывал прижатый правый кулак. Собственно из памяти я смог достать только неплохие знания о боксе и немного о рукопашном бое.

– Вижу, ты отчасти знаком с боевыми искусствами, – кивнул старик. – Это хорошо, значит, не придется начинать с нуля, но для победы этого мало. В нашем мире много очень уме-

лых бойцов, и одним напором ты их не одолеешь. Прежде чем брать в руки оружие, ты должен научиться сражаться без него. Как ты уже успел убедиться на своем опыте, оно тут порой недолговечно. Со мной ты будешь проводить только спарринги. Именно в них ты постепенно освоишь приемы, которыми владею я, а так же выработаешь свой стиль боя. Закреплять навыки придется самостоятельно в свободное время, поэтому смотри как можно внимательнее и запоминай. Теперь твоя задача нанести мне удар. И не думай, что в этот раз удастся застать меня врасплох. Начали!

Только этого-то я и ждал. Моментально сорвавшись с места, я попытался достать старика прямым, рассчитывая все же сохранить эффект неожиданности. Мгновение... и он просто остановил мой кулак ладонью, затем сжал пальцы, тем самым схватив меня за руку, и резко выкрутил её, заставив перевернуться через себя. В то же время, пока я еще находился в воздухе, он нанес мне сокрушительный удар второй рукой сверху, буквально вбивая меня в землю. Боль пронзила все тело, здоровье сразу же упало почти до нуля. Видно Канрид все-таки как-то рассчитывал свои силы, раз меня не убило.

– Живой? – подал он мне руку.

Кое-как мне удалось подняться на ноги.

– Теперь понимаешь? – удовлетворенно посмотрел старик. – Восстанавливайся и начнем снова.

Так мы прозанимались еще четыре часа. Каждый раз я пытался нападать с разных сторон, используя все приемы, что знаю, но неизменно оказывался на земле с минимальным количеством жизней. Старик бил и бросал меня, как несмышленного котенка. Завидным оказалось разве что разнообразие, с которым он это проделывал, так ни разу и не повторившись.

Однако за время тренировки мои сила и ловкость повысились на три единицы, а выносливость аж на четыре. Кроме того повысился навык рукопашного боя на два. И это ведь только начало, так заниматься предстоит каждый день. Трудно конечно, даже очень, и больно, но это та цена, которую я сам решил заплатить, за то, чтобы стать сильнее.

– На сегодня достаточно. Можешь отдыхать или заниматься своими делами, завтра продолжим.

– Благодарю за тренировку учитель, – из последних сил встал и поклонился я.

Получено достижение: «Мальчик для битвы» I ранга. Сопротивляемость атакам без оружия повышена на 5%.

Еще один бонус в мою копилку. Пять процентов конечно не много, но это только начало, да и в будущем они могут сыграть немалую роль, а сейчас следует поторапливаться в город. Оставалось пятнадцать минут до момента встречи с таинственным гномом, которому следовало передать не менее таинственный сверток. Похоже, я опаздываю...

Подходя к городской ратуше, я уже издали увидел там необычное столпотворение. Приблизившись, удалось разглядеть, что толпа окружила небольшой пятачок подле здания, на котором находилось несколько стражников возле накрытого черной материей тела. Судя по росту, под материей находился либо ребенок, либо гном.

Внимание! Провалено задание: «Посыльный из таверны»

Что за? Так это тот самый гном, которому я должен передать сверток? С чего кому-то потребовалось избавляться от обычного скупщика, да еще и на главной площади, рискуя угораздить в руки стражников? Вывод очевиден. Только затем, чтобы забрать у него что-то крайне ценное. Может это и просто совпадение, но все подозрения невольно падают на сверток, который сейчас мирно покоится в моей сумке.

– Представляешь, я своими глазами видел, как какая-то тень буквально на пару секунд подлетела к нему, располосовала всю одежду, затем так же быстро исчезла, а гном так и остался лежать. Никто и моргнуть не успел. Я бы и сам не заметил, если бы случайно гнома не разглядывал. И это на главной-то площади, беспредел да и только, – услышал я разговор человека и орка рядом со мной.

– И не говори, так скоро средь белого дня на улицу не выйти.

– На гильдию убийц тоже не похоже, я слышал, они работают по-другому, да и на подобные фокусы вроде не способны, разве что кто-то из гроссмейстеров.

– Будем надеяться, что стражники разберутся. Хотя вряд ли они что-то наруют, замнут как обычно, вот и все. Кстати, а чего это ты на гномов заглядываешься...

Дальше я слушать не стал. Интересно детки пляшут. Похоже, чуть не угодил в серьезную заварушку, или уже угодил, просто по воле случая чуть-чуть оттянул момент, когда окажусь в эпицентре. Сверток, пожалуй, не стоит никому показывать больше. В таверне тоже скажу, что, дескать, нормально передал вещь из рук в руки, деньги получил, все как надо, только вот деньги эти надо сейчас же в срочном порядке заработать. Пробежимся по городу, может какие задания есть.

Оказывается, заданий тут хватает с головой. За полчаса десяток с легкостью набрался, простеньких из разряда «подай, принеси, почини, убери, спляши да спой» вообще не счесть. Почетное второе место заняли «убей десять крыс, жаб, собак, тараканов и прочих тварей божьих», пришлось быстро бежать на рынок и покупать дешевенький меч, на те деньги, что у меня остались. Дешевенький то дешевенький, а золотой за него последний отдал. Оказался он точной копией клеймора, который в свое время успел подарить мне Канрид и сам же сломать.

Так до позднего вечера бегал курьером, чередуя работу со строганием живности. В итоге удалось набрать кучу трофеев, которые представляли собой хвосты, шкуры, глаза, когти, клыки и прочие части тела. Собственно я и продал их в ближайшей лавке. Хорошо еще, что сумка тут почти безразмерная.

Покупателем кстати оказался очередной гном, которые занимали почетное второе место по количеству представителей в городе. Они явно пользовались популярностью. Так вот, когда я вывалил перед ним целую гору всего, что упало с живности, он посмотрел на меня, на трофеи и снова на меня, после чего заявил:

– Золотой за все.

Я от его наглости чуть мешок не выронил, из которого, кстати, все еще время от времени выпадал на прилавок очередной хвост, глаз или клык.

– Двадцать золотых и вон тот пояс в придачу, – в свою очередь не дал ему спуска я. Гном от такого неожиданного поворота уже сам несколько оторопел и припуг.

– Два с половиной, – все еще пытаюсь сохранить лицо, но уже несколько осторожнее ответил он.

– Деятнадцать, или я иду и ищу, кому другому продать такой великолепный товар.

Вот тут-то его и прорвало.

– Да кому нужен твой хлам! Я и так только по доброте душевной решил купить это барахло за четыре золотых, а меня уже пытаются разорить!

– Это мне впору пойти по миру и рассказывать, как надувают честных граждан в этой лавке, если тут почти оптом отказываются покупать столько ценного материала практически за смехотворную сумму в шестнадцать золотых! – парировал я.

– Да если в вас молодой человек было бы совести хоть с кончик этого хвоста, – демонстративно начал трясти он передо мной крысиным хвостом, – вы бы не требовали со старого бедного гнома больше шести золотых и еще неделю пели баллады о моей безграничной щедрости на каждом углу.

– Готов отдать все эти чудесные вещи, – широким жестом обвел я грудь перед собой, – всего лишь за двенадцать золотых и лишь потому, что уверен, только вы сможете ими достойно распорядиться.

– Довольно! Лишь из уважения к твоему умению торговаться я куплю это все за восемь золотых, но ни монетой больше.

– По рукам, – с улыбкой пожал гному руку, который и вправду стал смотреть на меня с куда большим уважением, чем раньше.

– Давно я так не веселился, будет еще что на продажу – приходи, но учти, снова так себя надуть я не позволю. С тобой не долго и по миру пойти.

– Обязательно. Приятно иметь с вами дело. До свидания.

Навык «торговля» повысился на 2 ед.

И так, на заданиях я заработал пять золотых, значит, в общей сложности выходит тринадцать, не считая оставшегося у меня серебра – живем. Пора возвращаться в таверну и давать хозяину отчет.

– Вижу, поручение ты не выполнил, – с такими словами встретил меня Рикс.

– Почему не выполнил, очень даже выполнил, – и глазом не моргнув, соврал я.

– Как же тебе это интересно удалось, если гнома пришили?

– Так мы встретились, сверток я ему передал, он оценил, вот шесть золотых заплатил, а что с ним там дальше случилось, меня уже не касается. Вот держите.

– Хм... – хозяин немного смутился. – Ладно, давай сюда пять, а за работу можешь себе один оставить.

Выполнено задание «Посыльный из таверны». Известность повышена на 1. Получен уровень!

Это уже второй уровень за сегодня и два свободных очка я закинул в ловкость. Может хоть от ударов старика почаще уворачиваться начну. Странно, что проваленное задание вдруг выполнилось, хотя следует уже перестать обращать внимания на странности. Весь этот мир одна сплошная странность.

– Будут вопросы – обращайся, да и для тебя могут еще поручения найтись, – напутствовал меня хозяин таверны перед выходом.

Время клонилось к ночи, поэтому я недолго думая направился домой готовиться к новому дню.

Глава 3

Очередное утро. Больше Канрид не напрягал меня по хозяйству без повода, теперь почти все время посвящалось тренировкам. Второй день занятий начался с легкой трехчасовой пробежки с десятикилограммовым рюкзаком за плечами. Затем, не менее легкой разминки, опять же, по словам старика, которая состояла из очень изобретательных упражнений. То, что это личная разработка Канрида, меня признать мало радовало, хотя эффективность таких нагрузок поражала.

Сказать, что мне приходилось выкладываться по полной, значит ничего не сказать. Старик заставлял меня постоянно балансировать на грани людских возможностей и чего-то большего. Сверхчеловеческие нагрузки, которые мне приходилось выдерживать, способствовали взрывному росту моих навыков и умений.

Помимо этого большую часть времени мы проводили в схватках. Канрида похоже это только радовало. Видимо он успел заскучать, а тут такая возможность поиздеваться над новым человеком, но, несмотря на все это, я молча терпел. Впрочем, это не мешало ему больно пинать меня под ребра, когда я замертво падал от усталости. Пока мне не удавалось достать старика, но моя сила, скорость, выносливость и реакция уже значительно возросли по сравнению с прежними результатами.

– Главное это основы! – часто приговаривал Канрид. – В совершенстве овладеешь основами и сможешь одолеть любого противника нахватавшего по верхам. Чтобы достичь чего-то большего, для начала нужно подготовить к этому свое тело, подвести под это базу и именно закрепление основ лучше всего способствует достижению результата.

Он заставлял меня часами отрабатывать простейшие удары, приемы и стойки. Как-то раз я не выдержал и спросил, когда же, наконец, меня научат чему-то большему, на что старик только презрительно фыркнул и заявил, что рано меня серьезному учить, когда я даже попасть по нему не могу.

С каждым днем моя злость росла. Я устал только получать и вечно валяться в пыли, желание достать старика переросло в мою главную цель. По мере того, как я становился сильнее и когда нагрузки начинали даваться мне чуть легче, мой дражайший учитель увеличивал сложность тренировок, так и удерживая планку на пределе моих возможностей.

На протяжении трех недель продолжался такой цикл. С рассветом начинались тренировки и длились почти до самого вечера, а после я заставлял себя найти еще немного сил и шел в город выполнять задания и поручения, скапливая деньги для покупки хорошего снаряжения на будущее. Я не жаловался, эти невыносимые тренировки именно то, чего я хотел и на что сознательно пошел, в надежде стать сильнее. Зачем? Пока не знаю, но это желание появилось во мне с первого шага по земле этого мира и я слепо следовал ему.

После физических упражнений, старик обязательно отводил время и на лекционную часть. Это, по его словам, тоже одна из главных составляющих тренировки. Нет смысла в тяжелом труде, если ты не понимаешь природы протекающих в твоём теле процессов. Осознание своих действий и их результатов, есть суть совершенствования. Старик оказался настоящим кладом разнообразных знаний.

Однажды Канрид неожиданно поднял интересную тему.

– Открою тебе один секрет Акс. Законы этого мира очень нестабильны. Они могут меняться в зависимости от наших желаний. Меня всю жизнь волновали только сражения и о науке побеждать, я успел узнать очень многое. Я знаю, как многие из «пришедших» видят этот мир. Для вас это игра. Вы придумали себе уровни и характеристики, которые стремитесь повысить. Это чушь. Костыли для никчемных слабаков. Ты должен забыть обо всей игровой атрибутике, поверить в реальность мира и всего происходящего в нем. Шкалы, характеристики,

уровни – это лишь мишура, не позволяющая тебе отнестись к происходящему серьезно. Рано или поздно ты и сам бы все понял, но будет жаль, если это случится слишком поздно.

Признаться, осведомленность Канрида поражала. Выходит он понимает, как все выглядит для игроков?

– Но ведь чтобы стать сильнее, мне нужно повышать характеристики? – спросил тогда я.

– Идиот! – к моему удивлению неожиданно вскинулся старик. – Характеристики всего лишь отражение твоей силы. Ты тренируешь свое тело и волю, а не цифры в таблице. Они не делают тебя сильнее, а лишь сбивают с толку и ограничивают. Ты никогда не сможешь превзойти своих возможностей, не поверишь, что способен на большее, зная в свой предел. Другие совершенствуют навыки – играя, но это происходит лишь потому, что игра основана на бесконечном количестве битв. Чтобы побеждать, нужно уметь сражаться по-настоящему, а не поигровому. Воля к победе, вот что является ключом.

Канрид перевел дыхание.

– Победа для тебя должна равняться жизни. Быть важнее жизни. Победа любой ценой. Ты должен желать её всем своим естеством! И только тогда ты никогда не проиграешь даже самый безнадежный бой, потому что сам мир прогнется под твоей волей. Не недооценивай силу стремлений. Здесь она имеет намного больше власти, чем можно себе представить. Ты сам избрал путь воина, и я могу лишь заложить в тебе лишь фундамент, но настоящий опыт и навыки приобретаются в реальных сражениях.

Вот она зацепка, раз Канрид сам затронул эту тему, нужно расспросить поподробнее.

– Учитель, расскажите, что вам вообще известно о «пришедших»? – задал я давно мучающий меня вопрос.

– Пришедшие... – задумчиво протянул старик. – О вас мало что известно. Особенно удивительно, что вы и сами ничего не знаете. Два года назад начали появляться люди, много людей, не только на нашей арене, но и в различных городах четырех миров. Я знаю только одно. Независимо от того в облики какой расы появляются «пришедшие», под личиной всегда скрываются именно люди. Вы не помните ни о себе, ни о своем прошлом, лишь иногда обладая обрывочными знаниями. Большинство воспринимает наш мир, как игру. Вы живете здесь, добиваетесь каких-то целей, которые сами себе придумываете. И в отличие от нас, вы никогда не ведете обычную мирную жизнь. Почему «пришедшие» появились в нашем мире? Зачем и для чего? Скажу честно, я не знаю. Раз ты хочешь найти ответы на эти вопросы, то тебе придется сделать это самому, но если мне что-то удастся узнать, я тебе сообщу.

– Спасибо Канрид, – искренне поблагодарил старика я. – Не знаю, как другие с этим живут, но я хочу понять, кто я и зачем появился здесь.

– Запомни одно, – очень серьезно сказал старик. – Пока ты играешь, ты можешь возрождаться, но и «пришедшие» смертны. Как только ты поверишь в реальность и начнешь по-настоящему жить, ты обрешь смерть. Однако лишь смертный способен обладать истинной силой.

Три недели после этого разговора прошли в беспощадных тренировках. Однако вскоре случилось невероятное. Мне наконец удалось!

В двенадцатый раз за сегодняшнюю тренировку, я лежал на прохладной земле и пытался восстановить силы и здоровье. Несмотря на все занятия, несмотря на то, что я стал в десятки раз сильнее, быстрее и опытнее, я вновь оказался на земле. Но это раз совсем не такой как все прошлые, нет... Головой я понимал, что за столь короткий срок мне не сравниться с Канридом, но моя отказывалась с этим мириться. Я не хотел больше проигрывать, я хотел победить!

– Уже выдохся? А ну быстро поднялся! – старик, как обычно размахнулся, чтобы пнуть меня под ребра. – Разве этому я тебя учил? Слабак! Ты и через год даже поцарапать меня не сможешь.

– Да... я все еще слаб, но кое-чему ты меня научил, – я резко перехватил его ногу на полете и перекинул Канрида через себя. Совершив в воздухе кувырок, он приземлился точно на ноги.

– Мальчишка! Рано тебе еще со мной тягаться, ты и не знаешь, что такое настоящая сила! – его фигура размылась в пространстве, и в то же мгновение старик материализовался за моей спиной, нанося страшный удар ногой.

Судя по ощущениям, мной как будто выстрелили из пушки. Тело впечатало в растущий неподалеку огромный дуб, буквально промяв прочнейшую древесину. Лишь чудом не потеряв сознание, я успел заметить как фигура старика вновь размазалась, сорвавшись с места в мою сторону. В последний момент мне удалось увернуться от удара, а в том месте, где только что находилась моя голова, в толстом стволе появилось огромное отверстие, из которого Канрид демонстративно вытаскивал руку.

Такого уровня старик мне еще не показывал. В этот раз он, похоже, не собирается сдерживаться и стоит пропустить удар, как меня просто убьет.

Несмотря на то, что я стал во много раз крепче, жизней уже меньше половины. Хочет напугать меня? Если я сейчас не достану его, то мне никогда этого не сделать. Я уверен, именно сейчас тот момент, когда я должен превзойти свои возможности. Я не хочу умирать и не хочу проигрывать в очередной раз! Победа должна быть моей, любой ценой! Что там говорил старик про силу желания победить? О да, я желаю! Желаю как никогда!

Мы оба приняли боевую стойку. На этот раз глаза Канрида не излучали веселья. Старик явно настроен серьезно. Сейчас он впервые смотрит на меня как на равного.

Начал движение! Тогда я просто пойду напролом! Я выиграю, чего бы мне это ни стоило!

Время для меня будто замедлилось. Я почувствовал, как тело наполняет неизвестная ранее мне сила. Казалось энергия ощущалась почти физически, словно электричество на кончиках пальцев. Вижу! Старик проводит прямой, заблокировать с его силой не получится, значит, я должен отвести удар чуть в сторону и контратаковать апперкотом снизу.

В последний момент старик уворачивается – приседая и делает подсечку. Я успеваю подпрыгнуть. Переворачиваясь через себя, наношу удар ногой сверху, но в том месте Канрида уже нет. От моего удара в земле остается небольшой кратер. Откуда эта сила? Нет времени думать, он за спиной! Опять удар ногой? Второй раз не куплюсь! Смещаюсь в сторону. Нужно еще быстрее! Теперь уже пространство вокруг меня смазывается.

Мы обмениваемся несколькими ударами, я уворачиваюсь. Старик блокирует первый, а на втором ударе успевает схватить мою руку и собирается сделать бросок. Ну уж нет! Я не окажусь снова на земле! Изо всех сил рвусь вперед, еще быстрее! Старик пытается уклониться, но уже никак не успевает, дистанция слишком мала! Я наношу сокрушительный удар головой прямо в переносицу и моментально добавляю коленом в челюсть, вкладывая в удар всю свою злость. Черт возьми, он все еще стоит на ногах! Падай же!

Отскочив назад, врезаюсь плечом ему в грудь. Пошатнувшись, его массивное тело медленно заваливается назад. Победить до конца! Добавляю ногой с разворота. Рухнул.

Я стоял как громом пораженный, руки дрожали от адреналина. Передо мной распростерлось бессознательное тело Канрида, который впрочем, уже начал приходить в себя. Я победил? Неужели мне удалось? Но как? Я вполне здраво оценивал свои возможности, и очевидно, что спустя три недели одолеть пусть и постаревшего, но все еще невероятно сильного, опытного и умелого Канрида не представлялось реальным. Каким образом я сразу скакнул на такой уровень?

Старик поднялся с земли, подошел и внимательно посмотрел мне в глаза. Пусть я и был растерян после случившегося, но ответил твердым, решительным взглядом.

– Теперь ты готов. Тебе больше не нужны мои тренировки, – произнес Канрид. – Похоже, я не ошибся, ты тот, кого мы ждали.

Выполнено задание «Ученик воина».
Получен уровень!
Получен уровень!
Получен уровень!
Получен уровень!
Сила повышена на 12 ед.
Ловкость повышена на 17 ед. Выносливость повышена на 10 ед.
Воля повышена на 3 ед.
Навык рукопашного боя повышен на 10. Текущее значение 29.
Доступно свободных очков характеристик 4 ед.
Получено достижение: «Талант» I ранга. Скорость обучения увеличена на 10%.
Получено достижение: «Я и сам оружие!» I ранга. Атаки без оружия наносят на 15% больше урона.
Получено достижение: «Ловкач» II ранга. Шанс увернуться от атаки увеличен на 7%.
Получено достижение: «Победа любой ценой» II ранга. Шанс победы в безнадежном бою повышен на 4%.
Известность повышена на 3

Ну и ну... В такое количество плюсов и прибавок сразу, верилось с трудом, вот только даже это сейчас не заботило меня.

– Но учитель, я думал, что мои тренировки только начались. Мы даже не занимались с оружием. Вы же сами говорили, что научите меня большему? Почему я смог победить? Что это за сила? Кого вы ждали? Кто я?

В голове крутились сплошные вопросы.

– Владеть оружием ты научишься сам, да и не нужно оно тебе. Я лишь ступень на твоём пути к силе. В этом мире ещё полно соперников во много раз сильнее меня, – с какой-то странной усмешкой произнес Канрид. – Целью тренировок было пробудить в тебе ту силу, которую ты только что ощутил. Мы ждали того, чья воля способна изменять реальность вокруг по своему желанию. Таких людей называют «модераторы» и, похоже, ты один из них.

– Способность изменять реальность? – непонимающе переспросил я.

– Каждый из «пришедших» в какой-то мере владеет этой силой, но большинство лишь в малой степени, почти неощутимо. Считанные единицы сумели по-настоящему развить в себе этот навык. Они-то и удостоились звания «модератор». В тебе заложен огромный потенциал Акс. Никогда прежде я не встречал кого-то, кто обладал бы способностью развиваться столь же быстро, как ты.

– И это значит, что меня следует использовать? – сделал логичный вывод я.

– Нам нужна твоя помощь, – грустно кивнул Канрид. – Мы получили сведения, что некто, кого в данный момент по праву можно назвать сильнейшим модератором, пришел к одному крайне неприятному выводу. Он считает, что единственная возможность вернуться «пришедшим» в свой мир – уничтожить этот. Судя по всему, у него есть информация, которая так нужна тебе. Мы, как ты уже понимаешь, не слишком хотим, чтобы наш мир уничтожали, и недооценивать такую возможность не собираемся. Есть вероятность, что именно ты обладаешь достаточной силой, которая не позволит произойти самому страшному варианту развития событий. После сегодняшнего дня, я в это верю.

– Как же я интересно должен претворить ваши планы в жизнь? – скептически спросил я.

– Ходит легенда о том, что существует некий сверхмогущественный артефакт оставленный Древними и контролирующий этот мир. Собственно само существование его достоверно,

так как именно благодаря ему и функционирует система «ИСКМ». Как это расшифровывается, даже не спрашивай.

– Что еще за Древние такие?

– О Древних есть только отрывочные сведения на уровне мифов. Говорят, невероятно давно существовала раса, обладающая почти божественными возможностями, способная самостоятельно создавать миры. И именно Древние создали этот мир. Согласно легенде, каждый из этих миров автономен и контролируется специальным артефактом, но вся суть в том, что к этому артефакту есть ключ, который позволяет перехватить управление. Ключ состоит из пяти частей и по нашим данным, ни одной части до сих пор не нашли. Однако нам доподлинно известно, что четыре части находятся в разных мирах, а пятая в этом городе. До сих пор это считалось лишь интересной сказкой, но сейчас обстоятельства заставляют нас поверить даже в сказку. Подумай над всем этим. Мы бы хотели, чтобы именно ты попытался найти и собрать все части ключа.

Как-то все это странно и сумбурно звучит. Информация настолько обрывочная, что в ней пробелов и то больше, чем цельных кусков. Легенды, Древние, поиск артефактов... все это вновь смахивает на обычную игру. Предлагают роль избранного? Да может тут каждому новому игроку предлагают такую роль. Более того, это очень вероятно. Пускай все себе ищут эти пресловутые ключи, да гонятся за властью над миром. Ну да ладно, правила никто не отменял. Важным для меня остается одно, теперь вырисовываются ключевые фигуры этой игры и основные направления в которых следует двигаться. Еще есть одно маленькое но:

– С какой стати я вообще должен этим заниматься? А вдруг я и сам хочу вернуться в свой мир? Почему именно я?

– Тут все просто и одновременно сложно, – вздохнул Канрид. – Хоть ты и один из «пришедших», я не чувствую в тебе частицы другого мира. Не знаю почему, но ты полностью принадлежишь лишь этому миру. Трудно объяснить... сейчас тебе придется поверить мне на слово, но думаю, позже ты и сам все поймешь. Если мир исчезнет, исчезнешь и ты. Помимо этого есть немалая вероятность, что вообще никто никуда не вернется. Все может закончиться бессмысленным тотальным уничтожением. Если ты возьмешься за это задание, то у тебя наверняка появится возможность разобраться во всем подробнее и узнать больше о себе.

Доступно задание: «Божественная машина». Класс – легендарное. Награда неизвестна. Принять/Отказаться?

Ага... как же. Все прямо-таки шито белыми нитками. Однако правила есть правила.

– Судя по всему, особого выбора у меня нет. Понятно, что надо собрать пять ключей, но есть по ним какая-нибудь информация? Как они выглядят, где искать? Наверняка кто-то уже пытался их собрать, и если никому это не удавалось, то почему должно получиться у меня? И кто же этот таинственный и могущественный модератор? Да и вполне очевидно, что я все еще слишком слаб для такого задания. Кроме того, похоже, вы представляете определенную организацию или объединение, раз говорите о себе во множественном числе?

– Информации очень мало, но пару зацепок, о которых никто больше не знает, мы все же имеем. Да, я представляю интересы некоторых очень влиятельных людей, которые понимают текущую ситуацию, но никто из них, включая меня, не обладает твоими потенциальными возможностями. По поводу ключей могу сказать только, что они вместе составляют что-то вроде конструктора. Соединяясь друг с другом, все части образуют артефакт открывающий проход к центру управления, но о том, где этот проход находится пока тоже ничего не известно.

Надо сказать, из уст Канрида звучало это все довольно натянуто.

– Самым трудным будет найти первую часть. Мы знаем, что ключи проявляют себя лишь при приближении друг к другу, до тех пор они не дают признаков жизни, просто куски неизвестного материала. О том, как они выглядят, к сожалению тоже не могу ничего сказать.

Канрид на несколько секунд задумался, после чего продолжил.

– Модератор вообще неизвестная переменная, он умудряется всегда оставаться в тени, лишь косвенные признаки указывают только на само его существование.

– Пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что, – скептически произнес я. – Не хочу показаться грубым, но по-моему вы мне вообще ничего по делу не рассказали. Ладно, мне-то чем заняться теперь?

– Что касается тебя, – сказал старик, пропустив большую часть моих слов мимо ушей, – то советую посетить арену. Через месяц начнется знаменитый Кровавый Турнир, где соберутся воины всех четырех миров. Времени у тебя пока в достатке, но не забывай, что это может измениться в любой момент. Желających испытать свои силы на турнире хоть отбавляй, поэтому на следующей неделе уже начнутся отборочные состязания. Не будь я староват, то и сам бы с удовольствием принял участие.

– Даем дорогу молодым? – усмехнулся я.

– Можно и так сказать. Там ты сможешь стать намного сильнее. Но на этом не все. Я слышал, что в Кровавом Турнире собираются принять участие множество представителей и даже глав влиятельных кланов. Сам Фирмин Стальной, правая рука Алмаста, главы сильнейшего клана Адамантовый легион изъявил желание участвовать в этот раз.

– А почему не сам Алмаст?

– Он фигура не менее темная, чем загадочный модератор. Только имя его и знают, даже прозвища никто не слышал, не говоря о том, как он выглядит. Хотя все упорно твердят, что он сильнейший из «пришедших». Насчет сильнейшего я сомневаюсь, но недооценивать его точно не стоит. Ему наверняка известны многие тайны, так же как и его правой руке Фирмину. Поэтому тебе стоит попытаться вытрясти из него информацию или выйти на самого Алмаста. Они должны знать что-то о модераторе и твоём появлении здесь.

– Ясно, что ничего не ясно, это даже не найти иголку в стоге сена. Я хотя бы могу продолжить жить у вас?

– Комната остается за тобой.

– Тогда больше вопросов нет. Все, что в моих силах я сделаю, но за результат уже не ручаюсь. А теперь спешу откланяться.

Глава 4

Огромное количество вопросов и минимальное количество ответов. Похоже, во всем придется разбираться самому. Чувствую, это будет интересно, по крайней мере, цели на будущее вырисовываются все четче.

Странно, что на меня делают такую большую ставку. Если конечно действительно делает. Уверен, всю имеющуюся информацию мне не предоставили. Не переоценивает ли Канрид мои возможности, сразу отправляя меня в высшую лигу? Еще месяца не прошло с моего появления в этом мире, а уже советует принять участие в Кровавом Турнире. Я слышал о нем в городе, главное событие года как-никак, но тут он прав, испытать себя в любом случае стоит. К тому же это будет ценнейший опыт и возможность приблизиться к разгадке случившегося, а значит надо начинать готовиться прямо сейчас.

Осталось прикупить снаряжения. Помимо тренировок за это время мне уже удалось накопить на заданиях более менее достойный начальный капитал. Решено! Отправляемся на рынок, а затем можно не затягивая посетить арену.

Поднявшись к себе в комнату, я подхватил свою сумку и достал из неё довольно увесистый кошель, в котором после недолгих подсчетов оказалось сто восемьдесят два золотых. Внимание привлек еще один предмет, оставшийся в моем заплечном мешке. Точно! Как я мог забыть о «таинственном» свертке? Хотя вполне понятно как. С теми нагрузками, что мне приходилось переживать в последние недели, не то что ходить, думать было больно. До кровати добраться и то хорошо. Ладно, посмотрим, что тут у нас.

Получен предмет – ????????????
Характеристики – неизвестны

Внутри обнаружилась странная деталь из неизвестного мне металла темно-сиреневого цвета. Напоминала она квадратный медальон с четырьмя креплениями по бокам. Так же в центре присутствовала выемка, вокруг которой был выбит текст на неизвестном мне языке.

Что может прийти в голову человеку, находящемуся внутри игры и получившему задание на розыск пяти деталей древней расы и не получившему ни единой зацепки к нахождению первой из них, особенно учитывая обстоятельства, при которых эта деталь к нему попала? Игра есть игра. И без логических ухищрений можно понять, что это и есть первая часть артефакта и одновременно первая зацепка. Вот только бежать рассказывать Канриду о своей удивительной находке не стоит, пока можно и самому сыграть втемную. Как только эти мысли промелькнули в моей голове, передо мной высветилось системное сообщение:

*Идентифицирован предмет – «Сердце Цедара». Класс предмета – легендарный. Характеристики – Шанс полностью поглотить урон 1%
Воля +3 ед.
Внимание! Предмет может быть модифицирован при соединении с другими частями.
Получено достижение: «Прикоснуться к легенде». Шанс нахождения легендарных предметов повышен на 1%.*

Неплохо... Возможно следует прикопать где-нибудь столь ценный артефакт, но мне будет спокойнее, если он пока останется со мной, да и бонусы не помешают. Положив его обратно в сумку и на всякий случай, снова замотав, я направился на главную торговую площадь.

Центр города вновь встретил меня шумной и пестрой толпой. Владельцы разнообразных прилавков привычно продолжали зазывать покупателей, расхваливая свой товар. Иногда

между прохожих почти незаметно проскальзывали словно тени – карманники, без которых не обходится ни одна торговая площадь.

Насколько я успел узнать, существует и такой навык как карманные кражи, но если вора заметят, к нему тут же поспешит стража, которая заставит либо заплатить штраф, либо отправить на определенный срок в местную тюрьму. Украденное конфискуется в любом случае, хотя даже если тебя заметили, всегда можно попытаться успеть скрыться. Хорошо, что воровать нельзя из личных сумок и сами сумки, кстати, тоже, но зато имеется возможность залезть в них после смерти владельца, так как есть вероятность, что в ней останется один или несколько случайных предметов.

Без сомнения многие «игроки» этим промышляют, хоть убийство другого персонажа является незаконным и на голове преступника появляется красная повязка, по которой каким-то образом можно даже вычислить количество жертв. Повязка, в самом деле, буквально материализуется на голове. Именно поэтому головные уборы красного цвета тут совсем не в ходу. Вот только скрыть её, например, под капюшоном или даже другой повязкой в целом возможно, но всех прикрывающих лоб, по умолчанию считают подозрительными личностями и частенько останавливают охранники правопорядка.

За персонажами с такими повязками начинает охотиться стража, поэтому укрытие им стоит больших усилий или затрат, если они хотят оставаться в пределах в города. Отношение населения к этим отщепенцам тоже значительно ухудшается, продавцы отказываются торговать и еще много прочих минусов такого плана. Тем не менее, количество желающих легкой наживы не слишком-то убавляется.

Так же есть немало возможностей обойти систему, просто организовывая несчастные случаи, что позволяет убивать, не принимая в этом прямого участия и не портя свою репутацию. Говорят, есть целые кланы, занимающиеся только убийствами, прямыми и подставными, помимо этого постоянно воюющих между собой. Впрочем, разнообразных кланов вообще превеликое множество, тут тебе и воровские, и торговые, и магические, и клан кузнецов. Я даже слышал про клан хозяйственников, которые принимают заказы на уборку и художественное оформление помещений, накрытие праздничных столов и прочие такого рода поручения. Но наиболее сильные кланы имеют в своем составе сбалансированное количество всех представителей, тем самым расширяя спектр выполняемых задач.

Сама по себе вся эта система показалась мне несколько банальной. Как управляется этот город-государство, пусть и при наличии неизвестного мне главы – оставалось абсолютно непонятным. При большом количестве технических средств поставляемых из соответствующего мира, общее устройство оставалось как будто на уровне средневековья. К тому же, мне не сразу удалось привыкнуть ко всем атрибутам игровой механики, вроде тех же самых личных сумок. Это казалось довольно странным, потому что в моих обрывочных воспоминаниях содержались совсем другие правила повседневной жизни. Помнить о другом мире и чувствовать себя так, будто никогда там не был, оказалось неожиданно обидно.

Прогуливаясь меж рядов, я осматривал прилавки с выставленным на них товаром и самих продавцов тоже. У некоторых лежал откровенный хлам, кто-то предлагал интересные вещи, но за непомерную цену, у других вроде и товар и цена были ничего, но рожи слишком хитрые, так и чувствовалась, что после покупки всплывет подлянка.

Мне требовалось выбрать себе новую одежду и броню, а так же определиться с оружием. Внимание мое привлек гном с суровым обветренным лицом, который в отличие от своих горластых соседей, молча осматривал свой товар на предмет недостатков, откладывая тот, что показался ему недостаточно качественным. К нему-то я и направился.

– Добрый вечер уважаемый...

– Крадир. Чего надо? – буркнул он, недоверчиво поглядывая на меня.

– Хочу посмотреть ваш товар, мне нужно прикупить снаряжение: одежду, броню, оружие.

– Платить есть чем? – ну понятно, гном есть гном.

– Золотом.

– Золото это хорошо. Какого рода тебе снаряжение нужно? У меня выбор широкий, могу и меч и пушку достать, броня листовая, кольчужная, кожаная, чешуйчатая, силовая, чего только душе угодно. На мага ты не похож, какой стиль боя используешь?

– Я тут недавно, честно признаться еще не определился. Не могу выбрать между двуручными мечами и рукопашным боем, посоветуете что?

– Да ты, похоже, совсем темный, – усмехнулся гном. – Не обязательно тебе что-то одно выбирать, можешь хоть всему подряд обучиться и комбинировать свой стиль боя, но не советую так распылять силы. Те, кто в сражениях что-то понимает, в основном выбирают два-три наиболее подходящих основных навыка и их развивают. Обычно комбинируют навыки ближнего и дальнего боя, но вот рукопашников я совсем мало встречал, все больше оружием пользуются.

– Может оно и к лучшему, – пожал я плечами.

– Хм, есть у меня как раз одна вещица, в самый раз тебе будет.

Крадир неуловимым движением достал пару латных перчаток, но необычного темного оттенка. На этом их необычность не заканчивалась, они отличались странной системой подгона пластин, что делало их очень подвижными, почти не сковывая движения рук. Так же перчатки обладали легким весом и имели заостренные утолщения в районе костяшек кулака, создающих из перчаток подобие кастета, что превращало их в грозное оружие. Помимо этого перчатки были укороченными и едва прикрывали кисть, позволяя свободно двигать ей и оставляя возможность одевать наручи.

– Вот, что-то более подходящее ты вряд ли найдешь.

– Даа... – задумчиво протянул я. – Впечатляет, но полагаю, цена за них будет соответствующей?

– Пятьдесят золотых, и это я беру практически только за потраченные материалы. Реальная их цена гораздо выше, но никто не покупает. Как я уже говорил, любителей сражений без оружия совсем мало, а защита у них по сравнению с полными латными перчатками на порядок ниже.

Цена и вправду показалась мне очень дешевой для такого сокровища, но выторговать хоть несколько золотых лишним не будет, да и навык торговли может еще повыситься.

– Думаю, я могу их купить за сорок.

– Послушай парень, я продаю хороший качественный товар, за который ручаюсь своей головой, но я за него не торгуюсь, либо ты берешь его за ту цену, что я предлагаю, либо идешь к тем крикливым базарным бабам и покупаешь тот хлам, что они тебе впарят.

Не прокатило, но в целом гном дело говорит. Судя по всему ему можно доверять. Видно, что он любит свое дело и тщательно следит за качеством того, что лежит на прилавках.

– По рукам. Тогда что ты можешь предложить насчет остального снаряжения?

Получен предмет «Латные перчатки воителя из темного железа». Класс — редкий.

Урон 58—64, прочность 150/150

Защита +30, сила +6 ед., ловкость +5 ед.

Ограничение: Сила не менее 40 ед., ловкость не менее 35 ед.

– Из эксклюзива думаю, тебе понадобятся еще эти наручи. Они сделаны из особо прочного сплава мифрила и заменят тебе щит. На них ты сможешь принять удар меча или какого-либо другого оружия. К тому же видишь эти два лезвия по бокам? Их можно использовать как для атаки, так и для защиты. Например, поймать в проем между ними вражеский клинок

и попытаться его вырвать из рук или даже переломить. Цена за это сокровище, всего лишь семьдесят золотых.

– Я все понимаю, но за эти пусть и отличные наручи, больше шестидесяти не выложу, или показывайте мне что-то другое.

– Шестьдесят пять и ты первый покупатель, которому я делаю скидку.

Навык «торговля» повысился на 1 ед. Получен предмет «Мифриловые наручи жестокости». Класс — редкий. Урон 20—25, прочность 250/250

Защита +45, сила +4 ед., выносливость +8 ед. Ограничение: Сила не менее 45 ед.

Видно не зря каждый раз отчаянно торговался. Теперь мой навык торговли составлял уже тринадцать единиц. А наручи и вправду хороши на загляденье, но если так дальше пойдет, то мне хватит денег только еще на один предмет. Пора переходить с эксклюзивов на обычное снаряжение. Хорошо еще, что тут нет ограничений на вещи по уровню, а только по характеристикам.

Еще на сорок монет мне удалось купить недостающие вещи, но уже без дополнительных эффектов, обычного класса. Конкретно: легкую кожаную куртку, прошитую изнутри стальными пластинами, пояс с шестью небольшими кармашками, которые как мне объяснил Крадир, предназначены для зелий, специальных талисманов, артефактов и прочих вещей, нужных в быстрой доступности. Затем кожаные штаны из того же материала, что и куртка, а так же армейские берцы, которые по словам гнома из мира «этих развалюх ржавых», но гораздо более удобных нежели обычные сапоги.

В итоге у меня осталось двадцать семь золотых. Покупку меча я решил отложить на потом, не хотелось брать абы какой. Шлем вообще предпочел не одевать, если только не попадется что-то подходящее, иначе он будет лишь мешать. В сумме вся броня давала мне сто двадцать пять единиц защиты, что уже было совсем неплохо. Пожалуй, пришло время посмотреть в целом на свои характеристики и достижения на данный момент вместе с одетыми вещами.

Окно характеристик персонажа

Раса – Человек

Уровень персонажа – 24

Количество опыта – 15900/26800

Количество жизни – 620

Запас сил – 620

Характеристики

Сила – 68

Ловкость – 72

Интеллект – 18

Выносливость – 62

Воля – 9

Свободных очков характеристик – 0

Владение оружием

Навык владения двуручными мечами — 7.

Навык рукопашного боя — 29.

Навыки

Торговля — 13.

Известность — 9.

Достижения

«Ловкач» II ранга. Шанс увернуться от атаки увеличен на 7%.

«Победа любой ценой» II ранга. Шанс победы в безнадежном бою повышен на 4%.

«Хозяйственный» I ранга. Скорость выполнения работ по дому повышена на 10%.

«Мальчик для битвы» I ранга. Сопротивляемость атакам без оружия повышена на 5%.

«Талант» I ранга. Скорость обучения увеличена на 10%.

«Я и сам оружие» I ранга. Атаки без оружия наносят на 15% больше урона.

Дополнительные эффекты

Шанс полностью поглотить урон 1%.

Да, теперь ловкость обгоняет даже силу. Я решил в основном повышать скорость, поскольку мой опыт показывал, что даже от самой сильной атаки нет толку, если она не попадает в цель. Мои характеристики сейчас совсем не пропорциональны уровню, но это даже хорошо. Пусть противник будет меня недооценивать и позволит нанести первый, а возможно и последний удар.

Тренировки не прошли даром, помимо главных для меня характеристик, иногда повышался и интеллект, который пока еще никак не проявил себя. Так же и с характеристикой воля пока ничего не ясно, точнее моменты её получения более-менее понятны, но вот что она дает, так и остается в тайне. Самое интересное, что про неё никто ничего толком рассказать не может, даже Канрид не дал мне внятного ответа.

Ладно, отложим все вопросы на потом, а сейчас самое время опробовать обновки в реальном бою. Пожалуй, можно совместить приятное с полезным и наведаться на арену. Посмотрим что там, да как. Вид мой теперь стал куда более внушительным. Даже торговцы, как мне показало, стали зазывать меня еще громче и радушнее, чем прежде.

Спустя двадцать минут, я, наконец, протиснулся к главному входу в Колизей. Оказалось, что главный вход уже сам по себе разделен на вход для зрителей и для желающих принять участие. Рядом находились кассы, где продавали билеты на наиболее значимые и интересные бои. На битвы просто желающих выяснить отношения или померяться силами, проход делали свободным.

Чуть далее за кассами находилась дверь в букмекерскую контору, без которых такие места не обходятся. Там делались ставки на разномастные бои, и надо сказать, выбор оказался достаточно богатым. Один на один, два на два и более. Да что там, целые команды выходили друг против друга. Так же проводились сражения с монстрами, которых поставлял на арену довольно крупный клан охотников, специализировавшийся конкретно на отлове различных тварей из всех четырех миров и зарабатывающий на этом солидные деньги.

Впрочем, меня интересовали только дуэльные поединки, то есть один на один. Они как раз пользовались наибольшей популярностью.

Помимо всего, участники имели возможность делать ставки на собственную победу, но ставки на победу соперника строго запрещались. Даже через третьи руки сделать подобную ставку было нереально. Каким-то образом система все равно вычисляла и указывала на нарушителя, финансы которого просто конфисковались.

Конечно после нескольких таких поимок, желающие почти пропали, но иногда все же находились отдельные индивиды, считающие себя умнее других, или не оставляющие надежду найти способ обхитрить систему. Одно время ходили слухи, что главе гильдии воров удалось найти изъян, сделать ставку на своего соперника и в конечном итоге проиграв ему забрать изрядный куш, но поскольку никто даже приблизительно не знает, как выглядит предводитель воровской гильдии, слухи опровергли, как недостоверные. Много же тут скрытых личностей.

Меня смущал только один вопрос, прояснить который смог кассир. Собственно я удивлялся, как при таком количестве желающих посетить Колизей, как со стороны зрителей, так и со стороны участников, они умудряются без задержек и каких либо огромных очередей про-

водить все бои? Ответ оказался простым, но довольно необычным. Выяснилось, что арена уникальное в своем роде помещение, способное создавать внутри себя, почти неограниченное количество подпространств, поэтому каждый участник оказывается на поле только со своим соперником, а зрители попадают именно на тот бой, который желают посмотреть.

Я не мог отказать себе в желании попробовать свои силы на поле брани. Можно конечно для начала поглядеть на чужие схватки, но сейчас меня уже распирало желание хорошенько подраться. Чего собственно спрашивается тянуть? Вот так решительным шагом я прошел ко входу для желающих сразиться.

Внутри обнаружилось довольно обширное помещение, в середине которого тянулась вереница столов с работниками арены. Перед каждым столом уже собралась небольшая очередь из всевозможных персонажей, желающих так же испытать себя на прочность.

Работники записывали участников и распределяли между собой тех, кто не нашел себе соперника заранее. Помимо вышеназванных критериев, все бои подразделялись на смертельные и не смертельные. В первом случае, как не трудно догадаться, бой велся до смерти одного или всей команды участников, а призом становились оставшиеся от потерпевших поражение вещи. Смерть имелась ввиду совсем полная и окончательная, а всего лишь отправка игрока в так называемое «Чистилище». Второй же вариант подразумевал поединок до тех пор, пока у одного из воинов здоровье не упадет до одной единицы. В случае командного боя, участник чье здоровье падало до критического уровня – выбывал, а приз, который достанется победителям, заранее обговаривался.

– Эй малыш, посторонись если не хочешь неприятностей, – демонстративно задев меня плечом, встал передо мной в очередь немалых габаритов орк. Всего лишь тридцать восьмой уровень. Вот и намечается что-то интересное, отличная возможность попрактиковаться.

– Почему бы тебе самому не подвинуться зеленый? – вновь вклинился я перед ним.

– Да ты малец походу совсем страх потерял? – положил он мне руку на плечо и надавил, точнее, попытался надавить. Перехватив кисть, я чуть выкрутил её, заставив того по инерции откинуться назад и открытой ладонью другой руки мощно ударил в грудь, хорошенько впечатывая орка в пол. Вокруг на несколько секунд воцарилась тишина. Глаза лежащего на полу здоровяка, начали наливаться кровью.

– Все видели?! – вскочив, заорал он. – Этот человек только что напал на меня! Я требую «кровавого возмездия» или же пусть в компенсацию отдаст мне свои наручи! – это восклицание вызвало реакцию окружающих, хотя и не слишком бурную, но вокруг пошли разговоры.

– Опять Кран новичков задирает.

– Парень сам виноват, не стоило ему связываться, хотя все равно, если Задира на наручи позарился, то так просто бы от него не отстал.

– Да ты посмотри, он похоже и сам не промах, вон как ловко зеленого приложил.

– Но на арене, да еще в бою насмерть, не думаю, что у него есть шансы. Он и приложил то его только из-за эффекта неожиданности.

Кровавое возмездие – это серьезно. Насколько мне удалось узнать, это вызов оскорбившего тебя на смертельный поединок, порой даже весомый аргумент в споре, зачастую списывающий все долги.

– Я принимаю вызов! – как можно громче и отчетливее проговорил я. – Готов поставить на кон свою жизнь и эти наручи. А чем ты готов расплатиться в случае поражения?

– Ха-ха, неужели ты думаешь, что у тебя есть шансы против меня? – рассмеялся орк. – В таком случае я ставлю на кон это! – произнес он, по-видимому, ничуть не сомневаясь в своей победе и доставая из-за спины двуручный фламберг, с чуть светящимся лезвием. Ого, вот так игрушка! Кажется, мне не придется копить деньги на меч. Однако с таким клинком орк становится опасным соперником.

Мечи-фламберги имеют несколько неприятных для тех, кто сражается против них, особенностей. Они представляют собой меч с клинком, имеющим ряд последовательных противофазных изгибов, создавая эффект волнистости. Конкретно этот имел изгибы лишь на две трети своей длины от гарды – конец клинка оставался прямым и служил для нанесения как рубящих, так и колющих ударов, как обыкновенный меч (это особо относится к двуручным образцам, требующим больших тренировок и силы удара).

Фламберги имеют лезвие заточенное по всей длине клинка, при этом «волны» клинка чуть отгибаются (разводятся), как у пилы. Так же помимо основной гарды, служившей для защиты кистей рук воина, этот имел и малую волнистую гарду, расположенную перед основной и служившую для перехвата клинка противника, но для меня сейчас она не представляла угрозы, так как я не собирался использовать меч.

Основным преимуществом конструкции фламберга в сравнении с обычным мечом является существенное уменьшение поражающей поверхности при контакте с мишенью. Таким образом, благодаря тяжести меча и изгибам клинка, значительно усиливался удельный разрушительный эффект на единицу площади – выгнутая кромка имеет лучшие рубящие свойства за счет концентрации ударного воздействия клинка. Выступающие участки волн первыми касаются цели, что повышает шанс прорубить жесткую поверхность. Кроме того, обратный ход волнистого «пламенеющего» лезвия дает вполне очевидный эффект пилы, рассекая поражаемую поверхность.

Главным недостатком таких мечей является меньшая жесткость и больший вес, то есть из-за волнообразной формы существует больше зон напряжения металла, тем самым уменьшая долговечность фламберга. Но с этим экземпляром похоже все не так просто. Светящееся лезвие говорит о том, что на клинок наложен дополнительный эффект и не будь орк дураком, то наверняка зачаровал меч на прочность. Если он умеет обращаться с ним, то мне нужно быть очень осторожным.

Откуда я все это знаю? Информация просто появилась и пронеслась в моей голове едва я увидел клинок. Пусть я и не держал еще этот меч в руках, но уже его полюбил. Он должен стать моим! Теперь я тоже не сомневаюсь в своей победе.

– Пойдемте, я вас отведу в раздевалку! – какой-то юркий мальчишка лет четырнадцати, с соломенными волосами, схватил меня за руку и притащил в небольшую комнату с несколькими лавочками и шкафчиками, при этом не переставая говорить.

– Меня зовут Зан! – первым делом звонким голосом представился он. – Я буду вашим секундантом в этом бою. Кстати, если хотите, могу так же сбегать поставить денег на вашу победу. Ставки один к пяти. Я видел, как вы его здорово на захват взяли, прям так раз! Я и моргнуть не успел, а он уже на полу, вообще круто!

– Погоди, погоди. Что там со ставками то? На кого и сколько?

– На вас почти никто не ставит, противником-то вашим будет Кран Задира. Его уже давно все знают, постоянно новичков и тех, кто послабже задирает и на арену затаскивает, а потом их вещи забирает. Так что если победите его, в пять раз больше заработаете.

– Хм, странное надо сказать у него имечко... Кран, подумать только.

– Имя как имя, – пожал плечами парнишка, – и не такие бывают. А вас как зовут?

– Акс. Знаешь что Зан, вот тебе двадцать семь золотых, – протянул я ему мешочек с монетами, – если выиграю, то десять золотых твои. Вот только попрошу тебя об услуге. Расскажи мне теперь его сильные и слабые стороны. И давай на ты, а то неудобно мне как-то.

– Класс! Мне еще никто так много денег не давал, но ты смотри тогда не проиграй, я буду за тебя болеть! – с детской непринужденностью перешел мальчишка на ты. Забавно, что почти каждое его предложение звучало, словно восклицание.

– Давай ближе к делу.

– Да, да. В общем, у этого орка основной упор в силу, защищаться от него почти бесполезно, он своим странным мечом постоянно почти любую броню раскалывает, но вот в скорости он не так хорош, хотя вынослив как бык! Еще у него из снаряжения только меч и наплечники дорогие, а так броня не очень. У тебя уровень намного ниже, с каким оружием ты собираешься выходить?

– Уровень это еще не главное, да и оружием мне не нужно, – улыбнувшись, потрепал я парня по голове. – Сейчас сам все увидишь. А теперь вперед!

Во мне начинал разгораться азарт, ощущение предстоящей схватки будоражило кровь. Вот он – выход на арену. Мое появление было встречено криками трибун. Ого, а оказывается, много народу заинтересовалось нашим боем, не ожидал. Вдруг над ареной раздался голос перебивший шум всех остальных зрителей. У них тут и комментатор есть?

– И вот на арену вышел сегодняшний противник всеми известного Крана Задиры. Неужели еще один новичок, которому не повезло пересечься с этим беспощадным воином?

Да кого они еще воином называют, подумалось мне.

– Какого же имя нашего смельчака? – продолжал невидимый комментатор. – Публика желает знать своих героев! Вы только посмотрите, он даже не взял с собой никакого оружия! Такого я еще не видел!

А сама публика, похоже, героем меня совсем не считала, а считала самоуверенным дураком, который просто не знает с кем связывается. Ну что ж, посмотрим.

– Мое имя Акс.

– Его имя Акс! – продолжал греметь под сводами голос. – Итак, бой между Аксом и Краном Задирой, схватка до смерти одного из участников, разрешено все, кроме вмешательства со стороны! Да начнется битва!

Я уже видел, как на арену вышел с противоположной стороны сам орк, при этом демонстративно размахивая мечом, улыбаясь и играя на публику. Само поле, на котором мне предстояло сразиться, оказалось довольно большого диаметра, чуть меньше футбольного поля. Возможно, некоторым приходилось тут даже бегать от соперника, хотя попадись против меня какой маг, может и самому побегать пришлось бы.

Тем временем мы уже почти сблизились. Тут я резко увеличил скорость, максимально быстро сокращая дистанцию. Надо отдать должное, орк хоть и не ожидал такой прыти от меня, но не растерялся, а расставив ноги, приготовился встретить мой выпад взмахом меча, просто разрубив на две половинки. Если бы он собирался ударить сверху, а не с боку, я бы никогда не решился на такой трюк, но выбор бокового удара стал его главной ошибкой. В тот момент, когда его меч начал свою траекторию движения, я со всего разгона совершил подкат прямо ему под ноги и нанес жестокий удар прямо в паховую область своей бронированной перчаткой.

Критический удар!

А вы что хотели? Я не собирался с ним церемониться. Это бой, а значит нужно ожидать от противника любой подлости. Этому меня, кстати, тоже научил Канрид. В настоящей схватке нет запрещенных приемов, для победы все средства хороши. Может быть это и игра, но болевые ощущения тут вполне себе на уровне. Словно рыба, вытащенная на берег, орк судорожно хватал воздух, беззвучно раскрывая рот. От боли он не мог даже заорать. Я невозмутимо поднял выроненный меч и подойдя к поверженному сопернику, стал снимать, с уже начавшего тихонько поскуливать орка, ножны.

Получен предмет «Зачарованный пламенеющий каратель». Класс — редкий. Урон 88—96, сила +10 ед., выносливость +10 ед. Прочность 300/300. Ограничение: Сила не менее 60 ед., выносливость не менее 60 ед.

Закончив с ножами и закрепив их за своей спиной, я решил все же прервать страдания этого знаменитого Крана и, взмахнув клинком, нанес удар точно в открытую шею.

Критический удар!

Тело моментально осыпалось невесомым, серебристым прахом, означая, что персонаж отправился на перерождение. Заклятого врага я себе теперь точно нажил, вот только вряд ли он доставит мне проблемы стоящие внимания.

Победитель Акс!

Сила повышена на 1 ед., ловкость повышена на 2 ед. Известность повышена на 3. Внимание! Ваша известность выше 10 ед. Теперь вас иногда узнают

Навык рукопашного боя повышен на 1. Текущее значение 30.

Публика все это время пораженно молчала, даже говорливый комментатор и тот притих, но спустя несколько секунд трибуны словно взорвались. Одни возмущенно кричали, что поединок был нечестным, другие из-за проигранных денег, нашлись и те, кто поставил на меня и теперь бурно выражал свою радость, но такой ход боя удивил и поразил, безусловно, всех.

– Невероятно! Это просто невероятно! Подобного исхода никто не ожидал! – опомнился, наконец, невидимый комментатор. – Публика шокирована, Кран Задира повержен всего за несколько мгновений! Вот это темная лошадка! Давайте же поздравим нашего победителя! Акса!!!

Под такие возгласы я добрался до выхода с поля и оказался в раздевалке.

– Вот это да! Ну ты и выдал номер! – сразу подскочил ко мне Зан. – В подкате и прямо туда его ударил! У него аж глаза из орбит чуть не вылезли!

– Хватит уже восторженных возгласов, голова от этого шума болит, – посетовал я, сам же радостно рассматривая свой новый клинок.

Название у него красивое. Как я и думал, меч оказался зачарован на прочность, да и характеристики не подкачали. Хорошо, что моих тоже оказалось достаточно, было бы не критично, но немного обидно, если б я не мог его сразу одеть.

Теперь насчет оружия можно не беспокоиться. Хотя вспомнил, я же собирался обучиться метанию! Ну сами посудите, атаковать издалека каким-то образом мне надо, но таскать с собой помимо всего прочего еще и лук или арбалет, даже ружье совсем неудобно, а вот перевязь с легкими метательными ножами будет самое то.

Деньги у меня теперь снова имелись, с вычетом десяти монет для Зана, оставалось еще целых сто двадцать пять золотых. Медь и серебро в виде монет особой популярностью, как ни странно, не пользовались. Вот если украшения какие, или вообще разнообразные изделия, тогда да, цена будет еще та, но опять же в золоте. Кстати надо обязательно прикупить кинжал из серебра, тут говорят и нежить нередко встречается, так что каждый уважающий себя искатель приключений обязательно носит какое-либо серебряное или посеребренное оружие.

Так вот золотые монеты так же были различного достоинства. Ценность их зависела от размера, хотя монета ценностью в десять золотых, весом ненамного превышала монеты в один золотой, они сами по себе все изготавливались очень тонкими, легкими, но прочными. Хоть тут и существовали банки, иногда имелась надобность носить с собой довольно крупную сумму, а гору золота особо не потаскаешь, поэтому и придумана такая вариация.

Существовала целая технология сплава этих монет. Основой являлось конечно золото, к которому добавлялась часть меди – повышая прочность и добавляя характерный чуть красноватый оттенок, но из-за того что медь существенно снижает стойкость сплава к коррозии, её использовали в тандеме с серебром. Еще примешивалось немного никеля, который повы-

шал ковкость, тягучесть сплава и значительно увеличивал его твердость, поэтому золотые монеты считались тут скорее данью традиции. Поверьте, пообщавшись с кузнецами, торговцами и представителями других не менее интересных профессий в городе, можно немало интересного узнать.

Ладно, первый опыт на арене оказался неплохим и довольно полезным, но не стоит расслабляться и думать, что всех соперников удастся одолеть так же легко. Надо вовсю прокачивать навыки и умения, готовясь к отборочным соревнованиям Кровавого Турнира. Как это сделать? Тренироваться день и ночь, а так же проводить большое количество времени в схватках. Выполнимо? Вполне.

Выходить из Перекрестка в какой-либо из четырех миров я пока не собирался. Рано мне еще туда, незачем бежать сломя голову в неизвестные дали, пока и тут различных дел с занятиями хватает. Неплохо было бы заодно подучиться некоторым дополнительным полезным специальностям, а это значит, что следует заглянуть еще к кузнецу, портному, лекарю, а даже и к рудокопам, всё не лишним будет. Отлично, планы на ближайшую неделю наметились, теперь можно направиться напрямик в лавку к Крадиру и докупить недостающее снаряжение.

Гном, как и в первый раз, занимался тем, что увлеченно перебирал свой товар.

– Приветствую доблестного мастера! – жизнерадостно поздоровался я с ним, настроение пока оставалось на высоте.

– А, это ты. Слышал-слышал как ты Крана отделал. Нашла наконец коса на камень, давно его следовало на место поставить. Ну как товар себя проявил?

– О! Лучше и быть не могло, товар на высоте. Я вот по какому делу пришел, мне бы ножей метательных комплект и от нежити кинжал какой подобрать бы.

– Метание, значит, решил выбрать? Найдется для тебя кое-что, – почти не задумавшись, полез под прилавок Крадир.

Гном достал кожаную перевязь, одеваемую через плечо, поперек тела, с пятью ножами чем-то напоминающими японские кунаи. Однако эти имели более широкое лезвие, тонкую рукоять, которая оканчивалась небольшим кольцом в основании.

– Вот. Три из хромированной стали с титановой кромкой на лезвиях, затупить будет очень непросто, и два с укрепленным сплавом серебра по лезвиям, чуть легче затупить, но против мертвичин будет самое то. Чуть устаревшая, но до сих пор одна из наиболее эффективных моделей, да и баланс идеальный. Это кстати привет от наших технологичных друзей, как ни странно.

– Неплохая штука, а что насчет кинжала?

– Кинжалы это игрушки для детей, тебе нужно вот это! Смотри, легкий вес, статичный клинок, волнообразная заточка, пилящая кромка с обратной стороны, укрепленное стальное основание, можно хоть гвозди рукоятью забивать. Настоящий охотничий нож, такой не подведет! К тому же этот со специальным серебряным напылением, бери, не пожалеешь.

– Хорошо, сколько за все?

– Тридцать.

– Двадцать четыре.

– Двадцать восемь.

– Идет! – с этим гномом серьезно торговаться смысла нет, но раз уж он дает возможность скинуть пару золотых, то почему бы ей не воспользоваться?

Получен предмет «Набор метательных ножей охотника». Класс – необычный. Урон 32—50, ловкость +2 ед. Навык владения метательным оружием —1. Получен предмет «Посеребренный охотничий нож Рейна». Класс – необычный. Урон 45—54, сила +1 ед., ловкость +1 ед., бонус против нежити

Навык владения ножами – 1.

– Если ещё что будет нужно, заходи, – напутствовал меня Крадир.

День получился, безусловно, насыщенным, но подошел к концу, а значит, пора и на боковую. Я не спеша направился к дому Канрида. Добравшись до своей комнаты, я завалился на кровать и уснул без сновидений.

Глава 5

Необычная комната, где все предметы и даже стены, постоянно меняют свой цвет и очертания. В столь же изменчивом кресле сидит некто похожий на человека, но его скрывает непроглядная тьма, оставляя лишь плавающие очертания. Перед ним, скрестив на руки на груди, возвышается монументальной фигурой все еще могучее тело убеленного благородной сединой старика.

– Ты действительно проиграл ему? – произнесло существо странным постоянно изменяющим интонации голосом.

– Я еще не настолько постарел и ослаб, – усмехнулся старик. – Лишь позволил ощутить победу, да немного почувствовать свои возможности и поверить в собственную силу. Но он очень быстро развивается. Раньше мне не приходилось сталкиваться с такой ураганной способностью к обучению, в скором времени он сможет по-настоящему противостоять мне. Теперь сомнений в том, что это именно тот о ком вы говорили, нет никаких.

– Он сам приведет нас к тому, что мы столь долго ищем. Только он. Нельзя позволить прерваться его пути. Пусть идет дальше.

Новое утро выдалось на удивление спокойным. Не требовалось вскакивать и куда-то бежать чуть свет, но это я осознал, к сожалению, только когда поднялся и сбежал по ступеням на первый этаж, уже думая о том, как бы поскорее расправиться с завтраком. Привыкать оказывается можно не только к хорошему, хотя плохой такую привычку тоже не назовешь. Все-таки дела меня сегодня ждать не будут. Но внизу вместо дел меня ожидало разочарование – завтрака на положенном месте не оказалось.

За то время, что я провел в тренировках, каждое утро меня встречал готовый завтрак, и я уже стал воспринимать это как должное. Видимо старик сам выбирал, чем мне следует питаться, но похоже теперь он считает свой долг выполненным и все тяготы приготовления еды сваливаются на меня. Порыскав в закромах и провозившись за плитой (да, тут присутствовала вполне обыкновенная электрическая плита, и вообще электричество было в ходу) около полу-часа, мне удалось приготовить нечто простое и съедобное, заодно открыв и повысив навык кулинарии на единицу.

После еды я направился искать Канрида, которого застал медитирующим в саду. Иногда у меня складывалось ощущение, что он вообще не спит. Я и сам сплю мало, но каждый раз я ложился раньше старика, а просыпаясь, всегда заставал его бодрствующим.

– Утро доброе, учитель, – решил я отвлечь старика.

– Я уже не твой учитель. По делу пришел или как?

– Есть у меня пару вопросов. Кстати, видели вчера мой бой? – не удержался я от небольшого хвастовства.

– Видел, я же смотритель, я все бои вижу, но победа над каким-то жалким слизняком не повод зазнаваться, хотя трофеей, как я посмотрю, ты получил знатный. Так что за вопросы?

– Я хотел обучиться обращению с метательным оружием. Вы можете меня этому научить?

– Метание – это не ко мне, но могу посоветовать тебе кое-кого. В квартале магов найдешь дом светло-зеленого цвета, там еще будет сад, по сравнению с которым, мой смотрится дворовой клумбой. Так вот в том доме живет эльф, звать его Элкон, лучшего мастера во всем Перекрестке тебе не найти. Скажешь, что от меня, и в обучении он не откажет, но и бесплатно с тобой заниматься никто уже не станет, так что советую запастись золотом, а еще терпением, ибо характер у него... впрочем, сам увидишь. Удачи тебе.

– И вам всего доброго, до встречи.

В квартале магов, трудностей в поиске светло-зеленого дома не предвиделось, поскольку это оказался даже не дом, а скорее целый особняк и его я заметил еще издалека. Огороженные территории тут, похоже, в моде. Особняк встретил меня высоким кирпичным забором и массивными воротами. Посмотреть снаружи, что за ними находится, не представлялось возможным, если бы створки к моему удивлению не оказались незапертыми. Но стоило только чуть приоткрыть дверь и аккуратно просунуть голову внутрь, как тут же буквально в сантиметре от неё глубоко вонзился в дерево небольшой клинок.

Будь я готов к такому повороту событий, возможно и среагировал бы, но атака оказалась настолько неожиданной и непредсказуемой, что я лишь спустя секунду отшатнулся, хлопнув створки. От резкого скачка адреналина на лбу выступил пот. Да уж, несмотря на теплую погоду, у меня мороз по коже прошел, но я быстро взял себя в руки. Все время забываю, что тут после смерти, у меня есть возможность переродиться. Наверное... Впрочем, это послужит мне уроком. Никогда не следует ослаблять бдительности, особенно посещая незнакомые места. За воротами же в это время раздался пронзительный веселый смех.

– Да заходи, не бойся, больше ничего в тебя не полетит! – звонким голосом объявил кто-то по ту сторону.

На этот раз, полностью сосредоточившись, я плавным движением скользнул за двери, уже готовый к новой порции летящих в меня острых предметов. Метрах в пятнадцати напротив входа на территорию особняка, размещалась со вкусом украшенная живыми растениями летняя веранда, где с широкой улыбкой, на плетеном стуле восседал молодой эльф. Увидев меня, он снова захохотал и приветственно махнул рукой, подзывая к себе.

Несмотря на его довольно радушный вид, в теперь не ослаблял бдительности ни на секунду. Сам эльф выглядел моим ровесником. Худой, высокий, почти классический представитель свой расы, если бы не удивительно рыжие волосы, веснушчатое лицо и задорные зеленые глаза. Когда я подошел, он указал на стул стоявший напротив него и только после того как я сел, эльф начал разговор.

– Ты бы видел свою физиономию! Ты когда на нож посмотрел, у тебя лицо чуть ли не на полметра вытянулось! – продолжал он восклицать, но потом все же одернул себя. – Ладно, посмеялись и хватит. Так зачем пожаловал к старине Элкону?

– Старине? – невольно спросил я, а моя правая бровь скептически выгнулась.

– Мне дружище уже четвертое столетие скоро пойдет, и у нас такой возраст считается только расцветом сил.

– Ясно... Меня зовут Акс, и к тебе меня направил Канрид. Он сказал, что ты лучший в обращении с метательным оружием, – хоть эльф и старше меня на несколько сотен лет, обращаться к нему на «вы» мне совершенно не хотелось. – Я бы хотел обучаться у тебя.

– А, так это мой старый друг тебя прислал? Тогда конечно, отказать ему я просто не могу. Но готов ли ты сам? – на последних словах его голос внезапно стал глухим и серьезным.

Едва прозвучал вопрос, Элкон совершил неуловимое движение одной только кистью, а в мою сторону уже понесся очередной клинок. Надо признать, что он опять целился на миллиметр в сторону от моей головы, но это не играло роли, я ждал подвоха и успел изрядно разозлиться от этого показушничества. Достаточно! Время замедлило свой ход. Молниеносным ударом снизу я отбил бронированным кулаком летящий в меня нож, отчего тот вонзился в деревянный потолок веранды.

– О... – глаза эльфа удивленно расширились. – Теперь понятно, почему Канрид отправил тебя ко мне, у тебя определенно есть потенциал. Пожалуй, я возьмусь за твое обучение, но каждое занятие тебе обойдется в двести золотых.

Ну и расценки у этого рыжего! Неудивительно, что такой дом отгрохал. Но делать нечего, старик предупреждал меня, придется соглашаться. Или же...

– Как насчет небольшого пари?

– Интересно, какие условия?

Кажется, я правильно уловил натуру эльфа, он очень азартен и любит покружиться, а значит на этом можно сыграть в свою пользу.

– Предлагаю маленькое состязание. Чей нож срежет вон тот колосок, – указал я на длинную тонкую травинку, покачивающуюся на ветру, метрах в тридцати от нас, – тот и победит. Если выиграю я, то ты обучаешь меня бесплатно, а если ты, то я плачу тебе в два раза больше. Осталось вот только решить, кто первый.

На самом деле, моя идея шита белыми нитками, но если я не ошибся, то он обязательно поведется.

– Хах, если ты надеешься, что я промахнусь, то ты видно не усвоил моего первого бесплатного урока, когда проходил через те ворота. А если ты сам способен попасть с такого расстояния, то мне тебя нечему учить, так что прошу...

Вновь улыбнувшись, эльф сделал театральный жест руками перед собой, но на этот раз я сам вернул ему лукавую улыбку. Встав из-за стола, я достал свой нож и... не спеша направился в сторону травинки. Приблизившись, я одним движением срезал колосок у самой земли и так же не торопясь вернулся к своему месту.

– Теперь твоя очередь, – уже откровенно насмехаясь, повторил его театральный жест я.

Элкон на секунду впал в ступор, а потом в очередной раз разразился смехом. Утерев выступившие на глазах слезы, он уже чуть спокойнее произнес:

– Ну ты и жук! Давно меня так никто не накалывал! Твоя взяла, научу тебя всему бесплатно.

Получено достижение «Аферист» I ранга. Шанс удачного обмана повышен на 3%.

– И когда мы начнем тренировки?

– А чего тянуть, прямо сейчас и начнем. Пойдем на задний двор.

Задний двор оказался совсем не двором, а скорее целым парком. Я не слишком хорошо разбираюсь во всевозможной флоре, но разнообразие растений и цветов, чье буйство красок затуманивало взгляд, переходило все границы разумного. А какой был запах... словами мне этого уже не передать.

Меж клумб извивались узкие мраморные дорожки. Зайдя чуть вглубь сада, мы вышли на небольшую площадку, где стояли, как мне показалось, совершенно неуместные тут тренировочные манекены.

– Вижу, у тебя уже есть свой набор метательных ножей. Это хорошо, тренироваться будешь с ними. Лучше, если ты привыкнешь к своему оружию, запомнишь каждый его изгиб и в совершенстве овладеешь им. Главное не забывай, что твое оружие всегда может сломаться, потеряться или просто не оказаться рядом в нужный момент. Поэтому ты непременно должен уметь быстро подстраиваться под любые другие подручные средства, но этим мы займемся потом, а сейчас метни свой нож вон в тот манекен. Можешь даже не целиться в голову, для начала хотя бы просто попади в него.

Мы стояли метрах в десяти от мишеней. Достав один из своих клинков, я хорошенько размахнулся и от души швырнул его в манекен. Что удивительно, я даже попал, правда не той стороной.

– Мда, – скептически заключил эльф. – Похоже, работы предстоит много.

Так я провел в упражнениях с Элконом еще несколько часов. Скорость, с которой совершенствовался мой навык владения метательным оружием, поражала. Сам эльф тоже оказался отличным учителем, хотя излишне часто порывался в очередной раз показать мне, как именно следует метать ножи. К моему удивлению, клинки он доставал буквально из каждой складки

своей одежды. Складывалось ощущение, что он увешан оружием как новогодняя елка игрушками.

– Не пытайся сразу попасть, – наставлял он меня, – сосредоточься на самом движении. Если тебе удастся правильно совершить бросок, клинок сам полетит в нужную тебе точку.

Мы отрабатывали броски из разных положений, но начали с самого простого – метание ножа сверху. Я встал левой стороной к мишени, расставив ноги на ширину плеч и держа клинок в правой руке, а левую выпрямив в сторону объекта. Замахнувшись правой рукой, я по совету эльфа старался держать нож чуть выше или на уровне головы.

– Важно держать клинок на одной оси с предплечьем, зафиксировав лучезапястный сустав. При невыполнении этого требования, твой нож будет хаотично вращаться. А теперь мощным взмахом кидай нож в мишень, но не забывай держать плечи перпендикулярно траектории полета и толкайся правой ногой, – так Элкон объяснял мне поначалу суть движения.

Со второй попытки мне удалось заставить клинок воткнуться в мишень.

Затем я отрабатывал броски из положений сидя, стоя, даже лежа. После чего учился метать ножи в движении, сначала просто шагая, потом постепенно ускоряясь, в конце концов, перейдя на бег.

За время тренировки я повысил навык владения метательным оружием на семь единиц, ловкость на четыре и выучил все основные положения, стойки и техники. Теперь необходимо было только почаще «пристреливаться» для увеличения точности и скорости выполнения бросков.

– Поздравляю! – церемонно похлопывая в ладоши, произнес эльф. – У тебя огромный талант к обучению. Мне еще не попадались люди способные так же быстро освоить новые умения. Но это только начало, раз уж я взял на себя обязательства за твое обучение, тренировки продолжатся ежедневно в течение недели. Жду тебя завтра.

– Непременно. Благодарю за науку!

Настроение повысилось, новые умения – это очередной шаг на пути к силе. Теперь я рассчитывал отыскать в городе лекаря, который не отказал бы мне в обучении медицине. Не знаю правда, в чем медицина будет выражаться, травки придется собирать, зелья варить или перевязывать раны учиться. Мало ли какие случаи могут произойти во время будущих свершений? Умение себя подлатать в нужный момент, может очень пригодиться.

Порасспрашивав прохожих мне удалось выяснить местонахождение ближайшего светила врачевания, которого все называли просто Сулат. Я добрался до небольшого, ничем особо не выдающегося домика. Дверь мне открыл сухонький старичок с лысой головой, но зато выдающейся седой бородой, которую портили разве что подпалины, разбросанные по всей её поверхности.

– Чем могу помочь юноша? – подслеповато оглядев меня, чуть дрожащим голосом осведомился Сулат.

– Здравствуйте, мне сказали, что здесь живет известный во всем городе лекарь, и я бы очень хотел обучиться медицине.

– Я уже слишком стар, чтобы брать учеников.

– Наоборот, разве в вашем возрасте не пригодится помощь лишних крепких рук? – вполне резонно заметил я.

– Хм, – подергивая себя за бороду, задумался старик, – в твоих словах есть определенный смысл. Ладно, проходи, чего на пороге околачиваться.

– Благодарю.

– Как твое имя молодой человек? – спросил лекарь, когда мы сели за стол, и он поставил передо мной какой-то травяной отвар, от которого шел восхитительный запах.

– Меня зовут Акс, а ваше имя Сулат? Когда я расспрашивал прохожих, вас называли именно так.

– На самом деле раньше меня звали не просто Сулат. Я имел гордое прозвище Сулат Воскреситель, но это было во времена моей бурной молодости. Меня так прозвали за мое искусство врачевания. Поговаривали, что я и мертвого воскресить могу, но это конечно не так. Никому не под силу вернуть окончательно умерших, но, тем не менее, мои бывшие умения до сих пор широко известны. Как видишь, время беспощадно ко всему. Теперь, когда мое брренное тело состарилось, и силы быстро покидают меня, я уже не могу так же хорошо лечить людей. Впрочем, меня и по сей день считают хорошим лекарем.

– Так вы возьмете меня в ученики? – решил я отвлечь старика от воспоминаний.

– Если ты готов мне помогать, то отчего не поделиться знаниями с молодым поколением? Но медицина очень сложная и многогранная наука, хотя судя по всему, ты не собираешься постигать все её тонкости. Ты ведь воин, искатель приключений? Я и сам в молодости был таким. Ну да ладно. Собирался я тут на торговую площадь сходить, надо мне кое-каких трав и еще разных вещей купить, да только с каждым разом все труднее из дому выбираться. Вот тебе список и десять золотых. Надеюсь, есть еще у молодежи совесть, не станешь обманывать старика.

– Все будет сделано в лучшем виде!

По пути к торговым рядам я задумался. С подготовкой к недалеким соревнованиям я уже решил несколько моментов, но это еще не все, нужно начинать занятия с двуручным мечом, а поскольку неплохими базовыми знаниями я и так владею, можно будет завтра же опробовать с ним свои силы на арене. Пожалуй, это станет самой лучшей тренировкой, главное освободиться чуть пораньше.

Выбирая травы у прилавков, я умудрился получить небольшой приятный сюрприз в виде открытия навыка «травничество», который к моему возвращению с покупками составлял уже две единицы.

Началось мое обучение медицине с длинной лекции от Сулата, однако слушал я с интересом. Оказывается, тут медицина так же делится на четыре типа, которые умелые лекари грамотно совмещают. Собственно наибольшей популярностью пользуются зелья магического мира и стимуляторы техногенного, хотя старик посоветовал мне уделять побольше внимания различным травяным отварам и настойкам. Они, по его словам, хоть и не оказывают такой же быстрый эффект, но лечат более качественно с наименьшими вредными последствиями. Помимо этого их всегда можно будет приготовить из подручных материалов, без специальных приспособлений, если знать что для этого нужно. Впрочем, старик разбирался во всех гранях медицины. Хотя лично мне все равно пришлось начинать с самых азов.

Сулат учил меня делать повязки, объяснял, как правильно зашивать раны, накладывать компресс, что лучше делать при ранениях различной тяжести и тому подобное. Затем рассказывал о разнообразных растениях, их свойствах и тому, в каких случаях и как эффективнее применять. Он даже показал несколько простых рецептов.

В общей сложности, когда я уже собрался уходить, навык медицины поднялся на три единицы, а травничество даже на четыре. Тут все так быстро обучаются? Надо будет поинтересоваться у Канрида. Распрощался я с Сулатом уже только под вечер. Обучение у него оказалось очень увлекательным занятием, к тому же старик постоянно рассказывал различные байки из своей жизни, которые надо сказать были довольно интересными, и порой вызвали зависть к столь насыщенной жизни, которую этот человек успел прожить.

Следующий день прошел почти по тому же сценарию, но я, как и планировалось, смог освободиться пораньше, чтобы еще раз посетить арену. В приемной как обычно толпилось полно желающих опробовать свои силы на поле брани. На этот раз я без инцидентов отстоял очередь к столу для записи участников, за которым сидел довольно колоритный субъект. Малорослый, зеленый, с длинными растопыренными, остроконечными ушами – настоящий гoblin. Скорее всего, я уже пресекался с представителями этой расы, но чтобы вот так лицом к лицу...

до сего момента как-то не доводилось. Чудно смотрелись очки в круглой оправе, на его крючковатом носу.

– Ваше имя, прозвище, каким стилем боя пользуетесь? – спросил он меня каркающим голосом.

– Имя Акс, прозвища нет, использую рукопашный бой и двуручный меч, – перечислил я.

– В какую категорию желаете записаться?

– Не смертельные поединки один на один. Предпочтительный соперник – мечник.

Поскольку сегодня я хотел отработать владение моим двуручником, лучше всего, чтобы против меня тоже выступал воин.

– Ваша заявка принята, ожидайте в раздевалке. Ваш секундант сейчас подойдет.

Отойдя от регистрационного стола, я услышал знакомый голос:

– Акс! Привет, это я Зан, помнишь меня? Я был твоим секундантом в прошлом бою!

– Конечно помню, только виделись же. Ты теперь постоянно будешь меня секундировать?

– Ага, я попросил, чтобы меня позвали, если ты снова решишь поучаствовать.

– Ладно, пойдем тогда в раздевалку, расскажешь пока о моем противнике, и какие будут на меня ставки. В прошлый раз мы неплохо заработали, – улыбнулся я.

– Тогда слушай внимательно, – с серьезным лицом кивнул мальчишка. – Сегодня твоим соперником будет Серхио Ветер. Его главное оружие – это сабля. Будь осторожен, его считают почти виртуозным фехтовальщиком, и эта слава родилась не на пустом месте. Он получил свое прозвище, за то, что по нему почти невозможно попасть. Серхио обладает высокой ловкостью и скоростью, за счет чего в основном и побеждает своих соперников. Кстати, ставки всего лишь один к трем. Ты отлично себя показал в первом бою, но пока большинство не верит, что тебе удастся одолеть столь умелого воина.

– Спасибо Зан. Вот семьдесят золотых, только в этот раз не рассчитывай на мою безграничную щедрость, однако если победа будет за мной, пяток золотых тебе оставлю.

Мальчишка, схватив деньги и поблагодарив, с радостной улыбкой умчался ставить на меня. Интересный противник мне достался... Победить за счет моего меча будет нелегко, но навыки следует совершенствовать. Я успел немного размяться к тому моменту, как раздался звонок вызова на арену. Снова накатило волнение перед боем, это нормально, главное контролировать себя, не дать эмоциям и страху взять верх.

Народу в этот раз было не меньше чем на моем прошлом бою. Похоже, люди ожидали интересного зрелища. Ну что же, в этот раз я их не разочарую. А тем временем над ареной вновь загрел голос бессменного комментатора.

– Приветствую всех в нашем Колизее! Сегодня на арене ожидается захватывающее зрелище! Сражаться будет наш новичок Акс, которому удалось прекрасно показать себя в первом поединке, продемонстрировав необычную технику боя. А противником его станет известный мастер фехтования Серхио Ветер! Кому же на этот раз достанется победа?

Я увидел, как на другом конце арены появился человек. Высокого роста, но все же немного ниже меня, худощавое телосложение, легкая кожаная броня довольно хорошего качества, на поясе дорогие украшенные ножны с саблей. Пятьдесят третьего уровня, но по характеристикам должен быть приблизительно равен мне. Впрочем, уровень и характеристики ничего не решают, я стал все чаще это замечать. Взгляд Серхио спокойный, уверенный, он не считает меня достаточно сильным соперником, но и не недооценивает. Да, это будет трудный поединок, не то, что с тем орком.

– И так, схватка между Аксом и Серхио Ветром! Разрешено все, кроме вмешательства со стороны! Да начнется битва!

На этот раз я не срывался с места, а достав из-за спины меч, начал медленно сближаться. Мой противник тоже не торопился. Вытащив саблю, он выставил её перед собой, а другую руку оставляя прижатой к телу. Люди совершенно незнакомые с фехтованием порой допускают

грубейшую ошибку, они так же выставляют и вторую руку перед собой, тем самым рискуя лишиться нескольких пальцев или самой руки.

Когда, наконец, мы сблизились на расстояние, с которого мой меч мог достать Серхио, я атаковал выпадом сверху. При такой разнице габаритов, он не сможет прямо заблокировать мой удар, ведь его клинок не выдержит прямого столкновения с моим и переломится. Какого же было мое удивление, когда он не стал уворачиваться, а ответил на выпад! Стоило нашим клинкам столкнуться, как Серхио выставил саблю под таким углом, что мой удар прошел вскользь, а меч продолжил движение, соскальзывая по лезвию его сабли. При этом он не останавливая движения моего меча менял траекторию удара – отводя его в сторону. Ни на секунду не замедляясь, он сам совершил выпад в мою сторону, проделав все это словно одно единое движение.

Мне почти удалось увернуться, но из-за инерции я не смог сделать это достаточно быстро и небольшой порез остался на моем бедре. А ведь это одно из наименее защищенных мест на моем теле. Похоже, я и вправду столкнулся с настоящим мастером. Он не только имеет превосходную технику, но уже и приметил бреши в моей броне.

Так мы кружили еще некоторое время, я продолжал атаковать, стараясь увеличить силу и скорость ударов, но каждый раз моему противнику удавалось отразить мою атаку и самому контратаковать. Несколько раз у меня вышло блокировать его выпады на наручи, в другой момент спасала броня, но количество порезов увеличивалось, а запас сил и здоровье постепенно уменьшались.

– Кажется, дела у нашего новичка плохи. Сила проигрывает мастерству. Неужели человека удивившего нас в прошлый раз, на этот ждет поражение? – разорвался тем временем комментатор.

Зрители криками выказывали свое восхищение Серхио. Уверовав в его победу, многие уже предвкушали свой выигрыш на ставках. Рано радуется! Посмотрим, что он предпримет против такого приема! Сделав вид, что в очередной раз собираюсь атаковать, тем самым заставив своего противника поднять саблю для защиты, я неожиданно подкинул свой меч и, перехватив его за клинок двумя руками, не прекращая движения нанес сокрушительный удар гардой по сабле Серхио, отчего лезвие последней со звоном переломилось.

Такой прием довольно опасен. Использовать его можно только в хорошо защищенных перчатках, точно просчитав ситуацию и подгадав момент. Если бы фехтовальщику удалось заблокировать мой удар, я бы вероятно получил тяжелые повреждения рук. На секунду мой противник растерялся, но этого оказалось достаточно. Не тратя времени на перехват меча, я выпустил его из рук и рванулся вперед сокращая дистанцию. Сокрушительный удар правой в солнечное сплетение выбил весь дух из Серхио. Хоть на сопернике и надета кожаная броня, но против моих бронированных перчаток она не спасет.

Выпучив глаза и судорожно пытаюсь сделать хоть один вдох, он стал заваливаться влево, где его встретил жесткий боковой удар в незащищенную голову. Не проходи бой на арене, он бы умер мгновенно, но поскольку по правилам это бой не до смерти, то Серхио просто упал в отключке. В тот же момент высветилось системное сообщение:

Победитель Акс!

Сила повышена на 6 ед., ловкость повышена на 5 ед., выносливость повышена на 8 ед. Известность повышена на 2. Навык владения двуручными мечами повышен на 3. Текущее значение 10. Навык рукопашного боя повышен на 1. Текущее значение 31.

Второй раз за все мое пребывание на арене воцарилась тишина.

– Невероятно! – буквально взревел комментатор, а за ним и все трибуны. – Это просто невероятно! И снова новичок, хотя простите, уже совсем не новичок, а настоящий гладиатор арены, удивляет всех присутствующих зрителей! Поздравляем!

Поскольку заранее условие о том, что будет выступать в качестве приза, не устанавливалось, я имел право сам выбрать себе награду с тела поверженного соперника. У моего противника имелось неплохое снаряжение, но по большей части оно оказалось ненужным для меня. Единственное, что привлекло мое внимание, это перстень с изумрудом на правой руке. Его-то я и выбрал в качестве трофея.

Получен предмет «Изумрудный перстень возмездия». Класс – редкий. Навык фехтования +6. Ловкость +8 ед. Ограничений на ношение нет.

Понятно. Вот откуда растет мастерство, хотя справедливости ради стоит признать, что одно это кольцо конечно большой роли не играло, и вероятно являлось лишь маленьким вспомогательным предметом. Но с другой стороны можно предположить, что присутствовали и некие другие детали экипировки, повышающие суммарный навык. В любом случае, пока это может остаться и загадкой, а вот колечко мне пригодится. Хорошо, что его можно одеть и на мои перчатки.

На выходе с поля боя меня как обычно встретил довольный Зан. Еще бы, почему бы ему не порадоваться, опять пять золотых задарма считай получил. Хотя его знания о моих противниках все-таки оказывали существенную помощь, позволяя заранее продумать стратегию боя. После порции очередных восторженных возгласов, Зан сообщил, что мне передали тут записку, в которой говорилось, что со мной хочет встретиться хозяин таверны Рикс и у него есть важный разговор.

К таверне Зан направился вместе со мной. Когда мы вошли, он сразу же воскликнул:

– Отец, я пришел, Акс тоже со мной! – на крик из подсобки вышел сам хозяин.

– А, сынок! Так значит, ты уже успел познакомиться с Аксом?

– Ну, он был моим секундантом на арене, очень помог, – на этих словах Зан гордо задрал нос. – Выходит это твой сын?

– Ага! – с гордостью в голосе согласился со мной Рикс.

Похоже, он своего сына по-настоящему сильно любит.

– Так зачем меня позвали? – перешел я к основному вопросу.

– Зан, сходи пока помоги матери на кухне, – голос хозяина таверны обрел стальные нотки.

Вопреки моим ожиданиям, парень не заартачился и без вопросов ушел.

– Смотрю, ты начинаешь набирать популярность. Слухи о твоих эффектных победах уже пронесли по всему городу. В общем, если ближе к делу, ты наверняка слышал о грядущем Кровавом Турнире?

– Даже собираюсь принять в нем участие.

– Хорошо, это даже облегчает задачу. Так вот знаешь ли ты, кем проводится этот турнир?

– Полагаю главой города?

– В том то и дело, что нет. Глава города будет лишь наблюдателем, а вот сам турнир ежегодно организовывается системой. С какой целью неизвестно. Но самый лакомый кусок, за который все будут биться – это несомненно главный приз.

– Так что же это за приз такой?

– Никто точно не знает, лишь поговаривают, что система сама определяет, чего желает победитель, но в прошлом году чемпион просто исчез. Помимо всего этого, мне известно, что такие турниры проходят не только в Перекрестке, но и в других наиболее крупных городах. Мне доводилось слышать, что кроме этих турниров, существует еще одно закрытое состязание, и в нем участвуют только победители турниров, но вот что там происходит, так и остается

загадкой. Я обратился к тебе, потому что мне бы тоже хотелось во всем разобраться. Победителем прошлого Кровавого Турнира, стал мой старший сын.

Кулаки хозяина таверны непроизвольно сжались, а глаза потемнели от старых переживаний.

– Он был очень сильным магом. Если тебе удастся что-то разузнать, прошу, расскажи об этом мне. Я все еще надеюсь, что он жив. Есть у меня предчувствие, что ты тут неспроста появился. И пожалуйста, присмотри за Заном.

– Спасибо за интересную информацию, надеюсь, мне это поможет в будущем. А за Зана не беспокойся, я пригляжу за ним, да он и сам малый не промах, в обиду себя не даст. Только у меня есть еще один вопрос.

– Если я что-то знаю, то поделюсь.

– Что тебе известно о Фирмине Стальном?

– Правая рука главы клана Адамантовый Легион, – не задумываясь сказал Рикс. – Я слышал, он тоже собирается принять участие в Кровавом Турнире. Можно сказать один из главных претендентов на звание чемпиона. Кажется, Стальным прозвали за то, что он всегда ходит в полном латном доспехе. Кажется, доспехи эти из материала покрепче обычной стали, впрочем, я не уверен. Фирмин может использовать различные виды тяжелого оружия и обладает невероятной физической силой. Единственный кто смог его одолеть, говорят, был сам глава клана – Алмаст. Будь очень осторожен, если пересечешься с ним.

– Я это учту, а теперь мне пора идти.

– погоди, думаю есть еще кое-что, о чем тебе следует знать. Это касается Кровавого Турнира. Я не слишком понимаю, что это значит, но мой сын как-то говорил мне, что во время турнира игра незаметно становится реальностью. На этом все, надеюсь, вскоре увидимся, – хозяин таверны крепко пожал мою руку.

Рикс подкинул еще немного информации, но в целом знания все равно довольно обрывистые. По крайней мере, понятен его интерес во всем этом. Ясно одно, все дороги ведут на турнир и чтобы узнать больше, мне придется победить.

Глава 6

Завтра утром состоится мой первый бой на отборочных состязаниях Кровавого Турнира, но сейчас пока еще ночь. Я лежал на прохладной земле в саду Канрида и смотрел в небо усыпанное мириадами звезд. Со времени моего попадания в этот мир, я часто выходил в сад ночью, только ради того, чтобы посмотреть на звезды. В моих скудных воспоминаниях, не нашлось моментов, когда бы я видел столь же прекрасное ночное небо.

Когда я смотрел на звезды, вспоминалось что-то далекое и детское. Что-то такое, с чем неразрывно связано слово «мечты». Именно эти маленькие, но бесчисленные искорки на небе, пробуждали в моей душе нечто заставляющее дрожать кончики пальцев от волнения. Момент, когда можно быть самим собой и полностью открыться только перед этим небом. Перед ним не нужно быть сильным, оно заботливо выслушает все твои переживания. Оно позволит тебе мечтать и поможет поверить в свои мечты.

Смотря в черноту ночного неба, прорезаемую светом далеких и недостижимых, но в то же время столь близких моей душе звезд, я чувствовал себя песчинкой на фоне этой бесконечной глубины. Однако в такие моменты я искренне желал заполучить столь восхитительный мир себе, заполучить каждую его звезду. Заполучить их для себя. Этот тусклый рассеянный свет наполнял мое существо новыми силами, для борьбы с минутными слабостями. Я ощущал, как уходит мой страх.

Я научился не бояться боли, научился не бояться силы моих противников, научился побеждать, научился, как самому быть сильным. Однако осталось кое-что, чего я продолжал бояться перед каждым боем – поражение. Веря в собственные силы, я боялся поражения. Такого не было на тренировках и в многочисленных спаррингах, но сейчас я почувствовал этот страх и только звезды постепенно возвращали мне уверенность в будущих победах. Как-никак все мы находимся в бесконечных поисках того, во что мы могли бы верить.

Сегодня в приемной арены толпилось в разы больше народу, чем обычно. Похоже, Канрид не преувеличивал, когда говорил о количестве желающих принять участие. Количество столиков для регистрации участников тоже увеличилось, теперь они стояли аж в несколько рядов. Кажется, работникам Колизея придется изрядно потрудиться.

С другой стороны, отборочные состязания проходят по принципу: проиграл – выбыл, поэтому противники распределяются случайным образом, что на порядок облегчает рассортировку участвующих. Не последнюю роль во всем этом играет везение. Может быть даже неплохому воину сразу доведется столкнуться с одним из главных претендентов на чемпионский титул, а какому-нибудь посредственному магу попадутся лишь такие же бездари и в итоге он пройдет отборочные состязания. Но на турнире это уже особой роли не сыграет, наоборот, чем больше сейчас сильных противников вылетит, тем проще мне будет потом победить всех.

Отстояв очередь к одному из столиков, на этот раз я предстал перед обычным человеком. Пошла стандартная процедура записи.

– Имя, прозвище, используемое оружие? – лаконично перечислил мне вопросы регистратор.

– Акс, прозвища нет, использую рукопашный бой и двуручный меч.

Меня удивил следующий вопрос регистратора.

– С какой целью хотите участвовать?

Ну как это с какой целью? Победить там и все такое? Или этого недостаточно? Ладно, попробуем относительно честно.

– Я хочу получить ответы на некоторые вопросы.

– Хорошо, ваш бой через двадцать минут, – спокойно согласился регистратор.

Зан уже крутился неподалеку, только ожидая, чтобы отвести меня в раздевалку.

– Ты знаешь, кто будет моим противником?

– На этот раз участвует много приезжих, поэтому не могу особо ничего рассказать, знаю только то, что это какой-то маг.

– Знаешь что Зан, – проникновенно сказал я, – у меня для тебя есть одно очень ответственное задание. Ты должен следить за другими боями и собирать информацию о наиболее сильных моих будущих противниках. Думаю, это мне может неплохо помочь впоследствии. Я в долгу не останусь, сам знаешь. И еще, вот сто золотых, ставки полностью доверяю твоему чутью.

– Можешь на меня положиться! – с улыбкой умчался мальчишка.

На самом деле у этого парня имелся настоящий нюх на победителей. Как-то на неделе я специально пошел с ним на арену и смотрел все битвы подряд, так он не прогадал ни одного боя. Прямо-таки удивительный талант, за свой капитал я могу быть спокоен. А сейчас мне следует самому подумать о предстоящей схватке. Значит, все-таки попался против меня маг. До этого, хоть я и частенько заглядывал на арену, с магами в бою сталкиваться не доводилось. Ну что ж, теперь пора и их попробовать на прочность!

Скорее всего, маг начнет атаковать меня издалека, стараясь удерживать дистанцию. Значит, моя задача как можно быстрее навязать ближний бой. Хоть и считается, что у магов самые разрушительные атаки, но наверняка имеются и свои слабые места, чтобы одолеть его мог и обычный воин. Иначе баланса между классами никакого и так каждый второй становился бы магом. Впрочем, говорят их и так полно, только за башней из белого мрамора в основном все сидят. А сейчас сомнения прочь. Пора выходить.

Зрителей сидело совсем не так много, как во время прошлых моих выступлений. Видно помимо этого проходило еще немало интересных боев. А вот комментатор остался все тот же, он что системный?

– И так, на арену выходит Акс! Этот воин появился на нашем поле сражений не так давно, но показал себя с самой лучшей стороны, начав побеждать своих соперников одного за другим. Сегодня против него выступит известный маг-стихийник Ротлак Бичеватель!

С противоположного входа показалась сутулая фигура, закутанная в темных оттенках робу и медленными шагами передвигающаяся в мою сторону. Станный какой-то бичеватель.

– Правила как обычно просты. Бой не смертельный, разрешено все, кроме вмешательства со стороны. Да начнется битва!

Изображать из себя мишень я не собирался и, сорвавшись с места, стремительно побежал в сторону мага. Тот тоже решил не затягивать с атакой. Он просто поднял руку и направил её в мою сторону, в этот же момент с неё сорвался огненный шар. Шар оказался не исполинских размеров конечно, но где-то с мою голову дыру проделать мог без проблем. Единственным недостатком этого шара являлась его скорость. Он летел со скоростью хорошо брошенного камня, а от такого для меня не составляло труда уклониться прямо на бегу.

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.