

LitRPG

ТИМ

МАНУСТА

Егор ДРОЗНЕС

УХОД В ИГРУ
ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

Егор Михайлович Дрознес

Уход в игру. Легкие деньги

Серия «LitRPG»

*Текст книги предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=16902485
Уход в игру. Лёгкие деньги: «Э»; Москва; 2017
ISBN 978-5-699-95937-2*

Аннотация

Вам когда-нибудь предлагали хорошие деньги за игру? Путешествие по красивому виртуальному миру с полным погружением. Мне – да. Но я отказался. Уж больно это сказочно и щедро. А в сказки я не верю. Правда, потом всё равно пришлось согласиться. Жизнь заставила. Как когда-то заставила окунуться в виртуал с головой. Чтобы не сойти с ума от тяжёлой потери.

А игра оказалась отличной. И деньги за неё платили хорошие. Лёгкие. Так в чём же тогда подвох? А ни в чём. Деньги действительно лёгкие... до определённого момента...

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	34
Глава 3	47
Глава 4	59
Глава 5	87
Глава 6	110
Конец ознакомительного фрагмента.	112

Егор Михайлович Дрознес

Уход в игру Легкие деньги

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

© Дрознес Е.М., 2017

© Оформление. ООО «Издательство „Э“», 2017

Глава 1

Неожиданное предложение

Мощный удар тяжёлого чешуйчатого хвоста сотряс землю. Высокий беловолосый эльф, облачённый в чёрные кожаные доспехи, ловко отскочил в сторону, уходя от опасности. В каждой руке он держал по длинному кинжалу с дугообразным лезвием. Мгновение спустя второй хвост, словно кнут, описав в воздухе широкую дугу, ударил рядом. Его блокировал щитом широкоплечий гигант в закрытом шлеме с орлиными крыльями на вершине, с ног до головы закованный в стальную броню. Собираясь атаковать, он поднял тяжёлое копьё со сверкающим синевой раздвоенным наконечником. Дракон подтянул к себе оба хвоста и ударил снова. Рыцарь отбил и эту атаку, но элфу не повезло – длинный шип на конце хвоста попал ему точно в живот. Однако он устоял на ногах. Остроухого тут же озарила белая вспышка, сопровождаемая мелодичным звуком, будто кто-то тронул струны арфы. Кровоточащая рана на его теле моментально затянулась.

Хорошо идём, уже больше половины хитов дракону снесли. Главное, не забывать понижать ему сопротивляемость магии и сбивать защиту. Создаю новую ослаблялку. Чёрт! Не прошла. Повторить. Следить за маной, контролировать задержки между кастами для восстановления. Полная концен-

трация, ни на что не отвлекаемся. На этом этапе он уязвим для всего, кроме магии духа и смерти. Их оставим для последней стадии, если доживём до неё. Народ долбит в основном огнём и воздухом, значит, у дракоши скоро поднимется сопротивляемость к ним, так что делаем «Водяное копьё». Ушло. Урон тысяча семьдесят. Отлично, на тридцатку выше минимального. Пока всё по плану.

Со всех сторон в огромного крылатого монстра летели стрелы и разноцветные сгустки магии: снопы серебряных колючих искр, ветвистые белые молнии, бурые валуны, покрытые шипами; длинные изящные иглы водяных копий, шипящие пламенные спирали, оставляющие после себя бледные оранжевые шлейфы.

Дракон дёргался от каждого такого попадания, но продолжал колотить обоими хвостами по земле, стараясь зацепить кого-нибудь из воинов. Из его больших ноздрей, словно из кипящих котлов, то и дело вырывался пар. Огромные зелёные глаза с вертикальными зрачками внимательно следили за теми, кто пришёл сюда. Пришёл, чтобы убить его.

Так, что там с показателями? ДПС хороший, не проседает, по хитам норма, мана уходит медленно, восполняется, как положено, так что пока порядок. Обновить дебаффы на монстре, держать стабильный ДПС, контролировать ману. Не отвлекаться ни на секунду. Помнить, что нельзя повторять заклинания, иначе зверь вырабатывает к ним устойчивость, а это чревато. Десятка в минус, и просяду по ДПС, что недо-

пустимо.

Вдруг древний крылатый ящер вздёрнул голову, и в следующее мгновение пещеру наполнил его безумный рёв, который оглушил половину бойцов в отряде. На зов сбегались четыре чёрных драконёныша с острыми костяными гребнями на спинах. Двоих из них тут же связала боем пара высоких крепких орков в латах и шишаках с тяжёлыми прямоугольными щитами и секирами. Третьего атаковал гном, обвешанный бронёй настолько, что его принадлежность к расе бородачей можно было определить только по малому росту и рунам, украшающим доспехи. Он выставил перед собой круглый деревянный щит, обитый металлом, и с разгона врезался в драконьего детёныша, заставив того пошатнуться. Последнего драконёныша отвлекла рыжеволосая женщина, своими габаритами не уступающая оркам и вооружённая большой двуручной булавой, набалдашник которой был усеян короткими тупыми шипами. Она была облачена в толстую светло-коричневую куртку из кожи и такие же штаны, украшенные цветными перьями и прошитые золотистыми нитками. Вокруг женщины мерцал едва заметный пурпурный купол, о который тут же ударился её противник при попытке атаковать.

Остальные продолжали сосредоточенно осыпать большого двухвостого ящера стрелами и магическими сгустками. Драконята, мелочь пузатая. По ним лучше землёй. «Каменный кулак», «Землетряска» и «Крошево». Интервалы

между кастами – две с половиной секунды. Сбить сопротивляемость ящери, обновить дебаффы. Как только перебьём всю мелюзгу, пойдёт последняя стадия.

Гигантская чёрная туша возвышалась над воинами, словно гора над невысокими деревьями. Зелёные немигающие глаза изучали тех, кто по-прежнему стоит здесь и никак не хочет умирать. Подтянув к себе тяжёлые чешуйчатые хвосты, древний ящер с новой силой обрушил их на врагов. Один, словно огромный молот, рухнул сверху, второй описал широкую дугу, стараясь снести любого, кто окажется на пути.

Начался последний этап боя. Мы должны перепрыгивать горизонтальные удары и одновременно уходить от вертикальных. При этом нужно постоянно долбить монстра.

Прыжок, и пара шагов влево, не отвлекаться на грохнувшую рядом смерть. Отправить ящерице «Тление», серой плесенью расплзшееся по её массивному телу, и снова прыгнуть. Ещё чуть левее, создать «Эфирный разрыв», белый туман, клинком вонзившийся в грудь дракона, и вновь прыжок. По ДПС иду даже с небольшой прибавкой, всегда бы так. Маны примерно треть, как и должно быть на этом этапе, все ослаблялки на звере обновил.

Ещё немного, ещё чуть-чуть, держаться и ни на что не отвлекаться. Любая ошибка сейчас – это смерть и провал всего боя.

В какой-то момент огромный крылатый монстр не выдер-

жал. Он замотал головой, украшенной «короной» из белых костяных наростов, издал звук, больше всего похожий на стон, будто одновременно загудели сотни рогов, и стал медленно заваливаться набок. Пещера последний раз содрогнулась, теперь – от падения гигантской туши, и наступила тишина. Впрочем, вскоре нарушенная коротким звуком, похожим на сирену. Вслед за ним на экране монитора появилась крупная надпись золотыми сверкающими буквами, сообщающая всем, что наш клан первый в истории игры победил финального босса в самом сложном рейдовом подземелье, а я признан лучшим игроком этого боя.

– Мы это сделали! Мы первые! – Я победно поднял руки, откинулся на спинку кресла и потёр уставшие глаза. Бессонные ночи, проведённые за тренировками, не прошли даром. Я снова среди первых, в клане, который будет объявлен лучшим по всем серверам игры. – Мы чемпионы, Близ! Слышишь? Мы самые-самые!

Близард, лежащий рядом, на компьютерном столе, лениво поднял голову и посмотрел на меня сонными глазами, зевнул и улёгся обратно.

Даже кот, и тот уже хочет спать, что уж говорить обо мне? Час ночи, а завтра утром на работу. Но всё равно сейчас не засну. Эмоции зашкаливают. Что может быть приятнее, чем стать первым в деле, которое тебе очень нравится? В очередной онлайн-игре доказать остальным, что ты лучший.

Минус здесь только один – стремиться в этой игре больше

некуда. Только ждать обновления, с новыми подземельями, врагами и трофеями. Но мысли об этом я отогнал подальше, чтобы не мешали наслаждаться победой.

Близард всё же решил поздравить хозяина: встал, потянулся, подняв задницу с торчащим трубой хвостом, внимательно посмотрел мне в глаза и отрывисто мяукнул.

– Спасибо, дружище. Да, я тебя тоже люблю. – Я погладил кота по белой пушистой шерсти, почесал за ухом, отчего он тут же замурчал.

Своего домашнего питомца я назвал таким необычным именем по двум причинам: во-первых, он был полностью белый, очень шустрый и игривый, поэтому действительно подходил на буран. Во-вторых, я любил игры компании «Близард» и провёл за ними много приятных часов. Так что не вижу ничего зазорного в том, чтобы назвать свою домашнюю животину в их честь.

Многие игроки из клана поздравили друг друга и вышли в офлайн сразу после рейда. Неудивительно – завтра рабочий день. А у меня пока нет желания заканчивать. Адреналин бурлит в крови. Сердце всё ещё колотится в груди, будто пытаюсь пробить себе путь наружу.

Надо немного успокоиться. Пойду на кухню, сделаю чайку и посижу ещё часок-полтора. Зайду на арену, разомнусь, погоняю местную шушеру. Пусть знают, что мы не только боссов валить умеем, а и с другими игроками неплохо справляемся.

И всё же я первый в рейде. Как говорится, мелочь, а приятно. Не зря столько тренировался, собирал шмотки, проверял билд, изучал слабые и сильные стороны своего мага, много раз тестировал заклы. Я погубил, наверно, пару тысяч тренировочных манекенов, когда наконец-то убедился, что знаю о своём персонаже всё и даже немного больше.

Моя квартира состояла всего из одной комнаты, откуда было два выхода: на кухню и в коридор, где располагались ванная с туалетом. Вот и вся планировка. Да и квартира не была моей. Я снимал её уже около года из-за того, что сразу после окончания универа пришлось отселиться от родителей и стать самостоятельным. Я даже работу нашёл. Мать с отцом не могли спокойно смотреть, как я просиживаю сутки напролёт за компом. Пока учился, они ещё как-то закрывали на это глаза, но потом всё резко изменилось. Так что теперь живу один. То есть не совсем один, а со своим котярой.

Я встал с кресла, потянулся, разминая затёкшие от долгого сидения конечности и шею, и направился на кухню.

Кот увязался за мной, требовательно мяукая и путаясь под ногами. А, чёрт! А я ведь его даже не покормил сегодня. Совсем заигрался. Так недолго животину и голодом заморить.

– Прости, брат. Исправляюсь, – я достал из холодильника банку с кошачьими консервами, щедро зачерпнул ложкой дурно пахнущую желеобразную массу и шлёпнул её Близу в миску. Поменял ему воду и наполнил чайник для себя.

Квартира, выдавшая виды, в старой пятиэтажке. Над слегка покосившейся плитой стена покрыта заляпанной жиром керамической плиткой. В углах кое-где отвалилась штукатурка, небольшое окно, между рамами которого собралось внушительное количество дохлых мух, давным-давно не мыто. Но я от этого не сильно страдаю. Всё, что мне нужно, компьютер и сносный Интернет, здесь есть. Так что живу, можно сказать, в своё удовольствие. Днём работаю, вечера в основном провожу дома, исследуя виртуальные миры.

Конечно, было бы денег побольше, я бы снимал квартиру поприличнее, но пока и эта вполне сойдёт. Тем более от работы недалеко.

Сделав чаю, я вернулся к компу и увидел, что мне прислал личное сообщение игрок с ником Дурго:

«Привет! Поздравляю! Впечатлён твоими успехами».

Я подумал, стоит ли ему вообще отвечать. Наверняка очередной воодушевлённый нашей победой человек, который после пары комплиментов попросится к нам в клан. Не то чтобы я не был рад его принять. Я просто не могу этого сделать. Не хватает полномочий. Никогда не любил занимать высокие должности ни на работе, ни тем более в игре. И пусть сегодня я самый лучший игрок, в клане я стою всего на пару ступеней выше новичков. Предпочитаю оставаться в тени, а о своих успехах узнавать из окон со статистиками рейдов.

«Привет. Спасибо, но в клан не приму, извини», – я сразу развеял его призрачные мечты.

«А я здесь не поэтому, Тим, – обратился он ко мне по нику. – У меня к тебе предложение».

«А почему ты решил, что оно мне интересно?»

«Ты очень хороший игрок и наверняка получаешь от игр большое удовольствие».

«Ну да», – не стал я отрицать очевидное.

«Я хочу предложить тебе совершенно новую, ни на что не похожую игру. Полное погружение в удивительно проработанный мир с невероятными возможностями. Ничего подобного ты раньше не видел».

«Звучит как очередная дешёвая реклама. И почему я тебе не верю?» – я улыбнулся и отхлебнул чаю.

На самом деле, он наступил мне на большую мозоль. Я очень люблю играть, особенно в ММОРПГ, игрушки с большими виртуальными мирами, в которых одновременно с тобой постоянно находятся миллионы людей со всего мира. Они все чем-то увлечены: общаются, охотятся на мобов, ловят рыбу, готовят еду, разные зелья и порошки, ходят в рейды, танцуют, поют и занимаются ещё тысячей разных дел. Но все игры, какие мне удалось попробовать (а их было больше пятидесяти, причём самых популярных), похожи одна на другую. Почти одни и те же расы, одни и те же классы, похожие mobs, будто кочующие из игры в игру; примерно одинаковые правила, по которым живёт игровая вселенная. Да

и всё в них строится по одной схеме: взял в одну руку клавишу, в другую – мышку, создал персонажа, убил энное количество монстров, собрал с них лут, оделся, достиг максимального уровня. И всё. Ты сидишь перед монитором у туши самого сильного босса игры и не понимаешь – то ли радоваться, то ли плакать. Ведь взята максимальная планка, и идти здесь больше некуда. Разве что ждать обновления, которое продлит твоё удовольствие ещё на пару месяцев. Или идти в другую ММОРПГ и покорять её.

Тем временем Дурго продолжал рисоваться:

«За игру ты будешь получать деньги. Тим, только подумай, что я предлагаю. Новую, не похожую на другие ММОРПГ, с полным погружением и массой возможностей. При этом ты будешь хорошо зарабатывать, играя в неё. Признаюсь, я не многим делаю такие предложения».

«А в чём подвох?» – задал я резонный вопрос.

«Часть полученной прибыли ты будешь отдавать мне. Так что рассматривай это как взаимовыгодное сотрудничество».

Звучит вполне убедительно. Уж не знаю, насколько стоит верить красивым словам этого Дурго, но признаюсь, он меня заинтриговал. Я написал ответ «Что от меня требуется?» и занёс палец над клавишей ввода – отправлять, не отправлять? С одной стороны, было дико любопытно, что это за игра такая, с массой возможностей, в которой можно ещё и

заработать. С другой, я размышлял, не подстава ли это. Не втянет ли меня этот Дурго в какую-нибудь авантюру. Мы, геймеры, народ осторожный, в сказки о бесплатном сыре не верим. Поэтому я пока не стал соглашаться и пообещал новому знакомому подумать. На что он нисколько не обиделся. Сказал, что бывает в игре почти каждый вечер, так что, если передумаю, можно смело стучать ему в личку. На этом и расстались.

Я ещё немного повоевал на арене и пошёл спать. На часах было уже три ночи. Засиделся, однако.

Утро понедельника. Будильник. Каждое из этих понятий по отдельности вызывает чувство глубокого отвращения. Если же их соединить... кажется, что жизнь закончилась. Впереди только чёрная пустота без надежды на просвет. Тем не менее ты берёшь себя за горло или другое место, что пониже пупка, встаёшь и идёшь в ванную, стараясь думать о хорошем. О том, что за понедельником всё равно придёт пятница. Нужно лишь немного подождать.

Пятнадцать минут трусцой до метро, две станции, и я у офиса. Громадное здание нашего бизнес-центра грозно возвышается над соседними домами, крохотными ресторанами и магазинчиками. Страшный рот с входными раздвижными дверями будто искажён гримасой безумной радости. Здание словно говорит мне: «Ну что, рабочийек, впрягаемся и пашем до ночи?» Его огромный рот растягивается в жуткой ухмылке, оно дребезжит своими многочисленными гла-

зами-окнами, словно гигантский паук, трясёт опорными колоннами, будто толстыми лапами. Я смотрю на эту махину в ужасе и хочу закричать, но не могу. Рот будто свело в безмолвном крике ужаса.

«Бац!» – что-то тяжёлое с размаху ударяет меня в плечо. Я дёргаюсь и возвращаюсь в реальность.

Напротив стоит бородатый мужик с сигаретой в зубах и тарашится на меня поверх солнечных очков. Рука зависла в воздухе, будто кому-то махал и его в этот момент сфотографировали.

– Парниш, ты чего такой дёрганный? Я же просто тебя за плечо тронул. Закурить есть?

– Не курю, – дежурно отвечаю ему и шагаю дальше, к входу в здание.

Так, всё же утро понедельника даёт о себе знать. Явно на выходных переиграл. Мерещатся мне монстры всякие, гигантские пауки. Воображение разыгралось не на шутку. В голове будто ливень прошёл, а после него мозг утонул в густом тумане. Да, тяжело даётся мне начало рабочей недели. Но ничего, главное дожить до обеда, а там легче пойдёт.

В лифте вижу напротив себя красивую девчонку, одетую очень смело для офисной работы. Чёрная шёлковая юбка выше колен, белая, слегка просвечивающая блузка, через которую просматривается чёрный лифчик, и красные туфли, изящно украшенные блестящими кристаллами. Пушистые угольно-чёрные волосы слегка растрепались и рассыпались

по плечам. Маленький аккуратный нос и небольшой рот с накрашенными тёмной розовой помадой губами.

Она шепчется с подружкой и молодым человеком, одетыми в строгие деловые костюмы. Взгляд её ярко-голубых глаз падает на меня. Они тоже мгновение смотрят в мою сторону, потом отворачиваются и смеются над какой-то её шуткой. Разговор этой троицы явно обо мне. Чёрт возьми и подери. Надо было зайти с ними в один лифт. Их в здании восемь, а я запёрся именно в этот. Глаза надо было разуть и смотреть, куда иду.

Света, девушка с угольно-чёрными волосами, пришла к нам в контору месяца три назад. Устроилась работать в наш отдел продаж. Посмотреть у неё есть на что. Начиная от стройных ног, которые она будто нарочно выставляла напоказ, едва прикрывая короткими юбками, и продолжая, но, как говорят юристы, не ограничиваясь грудью третьего размера (а это, поверьте мне, третий. Я её изучил подробно). Мужиков вокруг неё вилось, понятное дело, много, но реагировала она на всех довольно спокойно. Я тоже общался со Светой. Осторожно, по-дружески, чтобы не спугнуть. Она охотно шла на контакт, улыбалась и даже шутила в разговорах. А это что-то да значило. Как мне тогда казалось. Так что около месяца назад я имел глупость пригласить её на свидание. В ресторан – поесть суши. Было это на кухне, когда она заваривала чай. И как назло (но скорее даже – на добро), мимо проходил мой начальник и услышал наш разговор.

Света тогда очень странно улыбнулась и посмотрела на меня, как мама на нашкодившего ребёнка. Сердито и в то же время умильно. Даже скорее изумлённо.

Суши есть мы не пошли. И вовсе не потому, что Света их не любила.

После этого она резко изменила ко мне отношение, будто я увидел её голой в туалете. Перестала общаться, реагировать на шутки и некоторое время опускала глаза, когда мы встречались в лифте или коридоре, чтобы не здороваться. Но потом слегка расслабилась и снова стала отвечать на приветствия. Правда, дальше этого дело не пошло. А когда я встречал её с Олей и Петей, которого весь отдел за глаза называл голубком, они смотрели на меня, улыбались и начинали шептаться. Так же, как сегодня в лифте.

Вскоре после моей неудачной попытки пригласить Свету в суши-ресторан Паша, начальник нашей группы, отловил меня и нашептал на ухо, что я взял о-о-очень высокую планку. Попытался взять. Но, ясное дело, не справился и сел в лужу.

Света работала не потому, что ей были нужны деньги, а, скорее, от скуки. Её папа был хорошим другом директора нашей конторы, известной на весь мир, а Света жила в большой квартире в одном из престижных районов столицы и приезжала на работу на спорткаре стоимостью около пяти миллионов рублей.

Наконец-то лифт домчал нас до седьмого этажа, я вылетел из него, будто пробка от шампанского, и бодро зашагал к своему столу, ощущая на спине насмешливые взгляды Светы и её друзей.

Фирма, в которой я работаю, занимается производством компьютерного ПО для крупных компаний. А умники-консультанты из отдела техподдержки целыми днями мотаются по клиентским офисам и настраивают наши чудесные программы. Только я не консультант, а простой администратор. Который никуда не ездит, не засиживается на работе до десяти вечера и не парится по поводу того, что в выходные его могут вызвать в другой конец города для настройки и отладки какой-нибудь программы.

Откуда я знаю, каково быть консультантом? Я проработал им пару лет. Правда, в другой компании, и было это три года назад. Да и не ушёл бы я оттуда, если бы всё так скверно не сложилось.

Скверно. Не то это слово.

Жизнь такая интересная и непредсказуемая штука. Она может вести тебя за ручку к светлому будущему, а потом вдруг развернуться, дать кулаком в морду и пойти дальше уже без тебя. И останется только встать из грязи, и дай бог, если встать получится, и пойти вперёд одному. Но уже совсем по другой дороге. Не такой чистой и светлой.

Три с лишним года назад я как раз получил такой удар. Сейчас только стал приходить в себя. Была любимая женщи-

на, была квартира, хоть и съёмная, но чистая и просторная, работа, на которой хорошо платили, пусть и жрала она кучу времени. Но в один день не стало жены, а с ней ушёл и вкус жизни. Я бросил всё к чертям собачьим, поменял квартиру, устроился администратором и не жужжу. Так легче. Легче забыть и сохранить рассудок.

И чтобы отвлечься от мрачных мыслей, я окунулся в виртуальную реальность с головой.

В игрушках разобраться в разы проще, чем во всяких умных и, бесспорно, полезных программах. Может, потому что в игры нас тянет не суровая необходимость, как в случае с работой, а желание понять, как же это всё устроено. Попробовать разные варианты и посмотреть, какой из них самый эффективный и почему. ММОППГ в этом плане – благодатная почва. С ними у меня всегда ладилось. Да так, что друзья часто завидовали, причём открыто и беззлобно. Обычно громко и эмоционально удивляясь моим постоянным успехам.

«Грамотная раскачка, правильный шмот и тренировки», – говорил я им. А про себя добавлял про интуицию. Или, как я её ещё называл, – «игруиция».

Я решаю онлайн-игры как занимательные задачки. Сначала долго изучаю классы персонажей и их абилки, а потом подключаю интуицию и вывожу идеальную формулу успеха. Дальше остаётся только проверить её в процессе игры. И это оказывается безумно интересно: выяснить, насколько хоро-

шо я всё понял и сложил.

Цепляясь за мою интуицию, игры, как капризные девчонки, постоянно требовали к себе внимания. Поэтому я часто приходил в себя уже под утро, когда до работы оставалась пара часов, а все друзья и согильдийцы видели как минимум пятый сон. Тогда я плевал на любимую игру, вырубал комп, уставший за длинную ночь ещё больше меня, и тащился спать. А утром, встав за пять минут до выхода, на автопилоте ехал в офис. И надо ли говорить, что на моей работе это отражалось не лучшим образом?

День не ладился. Как назло, небо помрачнело и зарядил такой ливень, что пешеходов, пробегающих под нашими окнами, едва не смывало в сточные канавы. Башка трещала, клонило в сон, ничего делать совершенно не хотелось. Все мысли были только о мягкой подушке и тёплом одеяле, укутавшись в которое так приятно засыпать под шум дождя.

Когда я пытался побороть очередной файл со статистикой, меня окликнул Паша. По его лицу я понял, что что-то неладно. Он никогда не отчитывал подчинённых рядом с их рабочим местом, справедливо считая, что хвалить работника нужно при всех, а ругать наедине. Коллеги не должны знать, кто в чём провинился, а вот радость успеха надо делить со всеми. Это качество я в нём уважал. Минус здесь был только один, зато большой и жирный. Когда Паша вызывал кого-то к себе, нужно было готовиться к неприятностям.

Я зашёл к нему в кабинет и сиротливо встал у двери, не

решаясь пройти дальше.

– Тимофей, присядь. – Он внимательно изучал какие-то бумаги.

Раз Паша назвал меня полным именем, значит, дело совсем дрянь.

Я сел в кресло, стоявшее рядом, и сделал вид, что внимательно смотрю на бумажки у него в руках. Мысли путались в больной голове, а недоброе предчувствие не отпускало, шарая в мозгу, словно медный колокол.

– Этими договорами ты занимался? – спросил Паша, тыча мне в лицо одним из листков.

Отрицать очевидное было глупо. И вообще, зачем он спрашивает, ведь сам это хорошо знает. Там же моя фамилия стоит.

– Да, Паш, я.

Он тяжело вздохнул, будто ожидал услышать совсем другое.

– Накосячил ты, Тима, причём жёстко. Вот эти вот условия видишь? – Он ткнул пальцем в один из пунктов договора. – Вот эти цифры здесь такие, хотя должны быть совсем другие.

– Чёрт. Как так? Я же вроде всё проверил.

– Похоже, что не всё. Или не заметил. Что с тобой часто бывает. Тима, ты хоть понимаешь, на какие деньги теперь фирма попадёт?

– Кажется, понимаю. – Посчитать эти цифры с ходу было

невозможно. Но я и раньше делал такие ошибки, поэтому примерно знал, о чём речь. Несколько раз это сходило мне с рук, Паша как-то умудрялся замять дело и договориться с руководством по поводу меня. Иногда в качестве внушения что-то вычитали из моей зарплаты, но то были сущие копейки.

– Тима, тебе придётся уйти.

– В смысле? – не понял я.

– В прямом. Тебя увольняют. Я только что от директора. Он больше не готов терпеть твои ошибки. Я не смог тебя отмазать. Он в бешенстве, а такое, поверь, бывает нечасто. Так что самое лучшее, что ты можешь сделать, это прямо сейчас собраться и двинуть из офиса, пока они не передумали выдать тебе последнюю зарплату целиком. Всё, что мне удалось, это уболтать директора, чтобы он не урезал тебе ЗП, которая будет послезавтра.

– Чёрт. Паш, но как я уйду? У меня ведь кредит на комп в семьдесят тысяч, плюс за квартиру надо платить. Большая часть ЗП на это и уйдёт. Я же загнусь без денег. А новую работу не так-то просто найти. Да и не быстро это.

– Тима, я всё понимаю, но против директора не попрёшь. И, будем откровенны, ты постоянно косячишь. Сколько раз я тебя прикрывал перед руководством? Помнишь? Вот и я нет. Знаешь, ты добрый и весёлый, с чувством юмора у тебя полный порядок, но со своей работой ты не справляешься. Так что извини, нет такой должности «хороший парень».

Вот приказ о твоём увольнении. – Он протянул мне бумажку, красиво прошитую белой атласной лентой. – Отдашь кадровикам, чтобы они тебе трудовую вернули.

Домой я пришёл совершенно убитый. Не скажу, что меня шокировала новость об увольнении, в какой-то степени я этого даже ждал. Знал, что Паша не сможет меня выгораживать вечно. Ждал и молился про себя, чтобы это не случилось как можно дольше. Но вот оно случилось, и теперь остро встал вопрос: чем платить за квартиру и кредит? Попросить денег у родителей, пока не устроюсь на новую работу, конечно, можно, но при этом придётся выслушать длинную лекцию о том, что игры портят мне жизнь, а теперь ещё и уволили из-за них. Не хочу. Да и потом родители не так много получают, а я уже в том возрасте, когда не кланчить деньги нужно, а наоборот, зарабатывать и им помогать.

Чтобы отвлечься от тягостных дум, запускаю любимую игрушку. Она мне всегда помогает развеяться.

Как только захожу в игровой мир, автоматом вылезает окошко друзей. Смотрю, кто онлайн, и натываюсь взглядом на самого последнего добавленного игрока – Дурго. Пару секунд недоумеваю, силясь вспомнить, кто это, а потом меня осеняет: этот дядя ведь предлагал мне заработать! Ещё сегодня ночью я раздумывал, стоит ли принимать его предложение. Но теперь, когда кредит и съёмное жильё тянут на дно, сомнений не осталось – стоит.

Я зашёл на арену, чтобы скоротать время до вечера, когда должен появиться этот Дурго.

Он вошёл в игру уже за полночь. К тому времени я успел вдоволь повоевать и прерваться на ужин. Я сразу написал ему, стараясь быть сдержанным и не подавать вида, что мне срочно нужны деньги.

Он ответил быстро:

«Для начала нам нужно встретиться. Я объясню все детали на месте. Завтра, ближе к вечеру, тебе удобно?»

Мы договорились о встрече и распрощались.

Я завалился в кровать и закрыл глаза. Но сон не шёл, в голове вертелись мысли о недавнем разговоре: новая необычная игра, деньги. Мне казалось, что два этих понятия просто несовместимы. Теперь же, оставшись без работы, я готов был поверить в эту сказку.

Ресторан «Чудо света» находился в одном из деловых центров Москвы. Само здание насчитывало аж тридцать этажей, и мне предстояло подняться на самый верхний.

Скоростной лифт стартанул с такой силой, что я почувствовал, как вжимаюсь в пол. Но вскоре неприятное ощущение ушло, и остальной подъём прошёл легко и незаметно.

Когда двери открылись, я вышел в просторный холл. От осознания того, что подо мной бездна в тридцать этажей, слегка закружилась голова. С самого рождения боюсь высоты. Пообещав себе не подходить близко к окнам, я двинулся

к входу в ресторан.

Впереди сияла всеми цветами радуги богато оформленная вывеска «Чудо света». Несмотря на её пестроту и броскость, чувствовалось, что над этой надписью поработал профессионал. Выглядела она стильно.

Я, кажется, даже где-то её уже видел. В одном из глянцевого журналов, попавших мне в руки совершенно случайно. Там была целая статья про этот ресторанчик. Мне запомнилось, что при оформлении вывески дизайнеры использовали настоящие драгоценные камни. Неплохо, неплохо. Тот охранник у входа в заведение здесь явно неспроста стоит.

За аркой с вывеской начиналась территория заведения. Большой, изысканно украшенный блестящим от лака деревом холл имел два выхода, помимо того, в который я зашёл. Видимо, они вели в глубь ресторана.

В центре холла стоял огромный фонтан, блестящий снаружи золотом и серебром, а внутри красиво выложенный разноцветными камушками, на полу – приятный глазу паркет, явно не из дешёвых. В фонтане – о чудо! – плавали русалки. Две светловолосые девушки, похожие друг на друга как близняшки, плескались в кристально прозрачной воде и смеялись. Они были одеты в тёмно-зелёные купальники, выполненные в виде ракушек и частично скрывающие грудь. Их наряд балансировал на грани пошлости и изысканности, и я даже не мог сказать, чего в нём было больше. Тела близняшек плавно переходили в русалочьи хвосты, покрытые мел-

кими чешуйками.

Вот девушки вылезли на усеянный речными камушками «берег», сели, оставив хвосты в воде, и одновременно посмотрели на меня. Одна зеленоглазая, у другой глаза голубые. У меня чуть челюсть не отвисла от их томных взглядов. Девчонки мелодично засмеялись и нырнули обратно. Я с трудом поборол желание присоединиться к ним и пошёл в противоположную часть зала, где стоял молодой человек в серебристом пиджаке и ярком красном галстуке. Явно менеджер заведения.

Пока я шёл через холл, заметил, как он внимательно изучает мою одежду. Да, трёхлетние, давно не чищенные кроссовки, слегка потёртые джинсы и невзрачная серая ветровка – не лучшая одежда для посещения таких мест. Но откуда же я знал, что иду в такое солидное заведение? Да и в ресторане я последний раз был семь лет назад, когда мы отмечали отцовский юбилей. И там, конечно, всё было не так пафосно.

– Добрый вечер. Вас ожидают? – поинтересовался менеджер.

– Да, у меня назначена встреча в девять вечера. С господином Дурговским.

– Сейчас сверюсь со списком. Вы Тимофей?

– Да.

– Тогда позвольте проводить вас.

Менеджер направился к правому входу, я последовал за ним.

Когда мы прошли несколько залов, я понял, почему ресторан так называется. Каждая зона в нём была оформлена как одно из семи чудес света и называлась соответствующе. Причём сделано это всё было настолько красиво, что я крутил головой по сторонам, будто попал в музей. Сначала рассмотрелся на миниатюрные пирамиды Хеопса, расставленные в каждом зале этой тематики. Всё здесь было выполнено в древнеегипетском стиле, с иероглифами и рисунками разных животных на стенах из жёлтого камня.

Потом мы пошли мимо светлых колонн и арок, украшенных деревьями и растениями Висячих садов Семирамиды.

На входе в следующий зал стояли статуи какого-то накачанного мужика, и вскоре я прочитал название: «Колосс Родосский». Стильно оформлено, однако.

Дальше мы попали в просторное и очень хорошо освещённое помещение с мраморными стенами и трапезиевидным потолком. Галикарнасский мавзолей вовсе не был похож на усыпальницу древнего правителя. Во всяком случае, находиться здесь было приятно, в отличие от места захоронения.

Впереди показалась новая статуя. На этот раз – бородатый мужик на троне. «Статуя Зевса в Олимпии» – прочитал я название. Стало даже немного стыдно, что не признал такую знаменитую личность, как дедушка Зевс.

В каждом зале было полно народу. Большая часть столов оказалась занята. Создавалось впечатление, что я попал на показ мод вечерних платьев и костюмов. От нарядов гостей

ресторана и количества сверкающих украшений болели глаза.

Однако не на то смотрю. Перестав пялиться на местную публику, я продолжил любоваться оформлением залов.

Увидев мою нешуточную заинтересованность местными красотами, менеджер ресторана довольно улыбнулся и сказал:

– Красиво, да? Жаль, что вы не увидите залы Храма Артемиды. Они идут дальше, а мы уже пришли.

Я огляделся. По углам зала, в котором мы оказались, стояли четыре миниатюрные башни, верхняя часть которых ярко подсвечивалась. Маленькие копии Александрийского маяка во всей красе. На стенах помещения – картины с морскими видами. Просто загляденье. А мне здесь даже нравится.

Менеджер ресторана отвлёк меня от любования местной красотой и указал на стол неподалёку, за которым сидели мужчина лет пятидесяти, три парня и две девушки лет двадцати семи, то есть примерно моего возраста.

Я подошёл и поздоровался со всеми.

– А, Тимофей, здравствуй, здравствуй. – Черноволосый мужчина с едва заметной сединой на висках улыбнулся. Отчего его и без того узкие глаза превратились в две щёлки, в которых блестели шустрые тёмные бусины зрачков. – Я Михаил Дурговский, можно просто Миша. – Он протянул мне широкую крепкую ладонь для рукопожатия. – Ты не стой, присаживайся.

Я занял свободный стул рядом с ним.

Тут же подбежал шустрый официант и протянул мне меню.

– Спасибо, я поел дома, – отказался я, представляя, какие тут цены.

– Закажи себе чего-нибудь, я угощаю, – улыбнулся Дурговский и жестом показал официанту, чтобы он оставил меня. – Ты пьёшь? Вино будешь? Может, коньяку за знакомство?

Я отказался от крепкого спиртного, заказав мохито, греческий салат и рагу из ягнятины. Дурговский очень настаивал, чтобы я взял что-нибудь ещё, но мне вполне хватит и этого. Иначе, боюсь, он уйдёт отсюда с пустым кошельком, ибо мой заказ тянул тысяч на десять в русской валюте. Это почти треть того, что я зарабатываю в месяц.

Пока несли еду, мужчина представил мне остальных:

– Тимофей, знакомься, это Полина, Настя, Виктор, Пётр и Сергей. Особо можешь их имена не запоминать, потому что мы всё равно друг друга по никам зовём. – Он лукаво прищурился, зацепил вилкой кусок пряного мяса, отправил в рот и, прожевав, продолжил: – Как я тебе уже говорил, мы все играем в одну онлайн-игрушку. То есть играют они, а я – своего рода менеджер, координирующий команду и занимающийся финансами. «Небесные нити Двеи» – зарубежная ММОРПГ, в которую рубятся миллионы людей по всему миру. Игрушка свежая, вышла около четырёх месяцев назад. Она серьёзно

отличается от других таких забав, да и поиграть в неё стоит недёшево. Оборудование дорогое, зато помогает полностью погрузиться в мир игры. Плюс к этому хардкорность, то есть персонаж, погибший в игре, не возрождается. Исключения составляют ПвП-зоны, где игроки воюют друг с другом за ресурсы. В «Нити» играет много богатеев, которые готовы платить за высокоуровневых аватаров. Собственно, этим и занимается наша команда: ребята качают персонажей, а я нахожу клиентов, которые их покупают, и выбиваю из этих толстосумов побольше денег. – Он хитро улыбнулся.

Ну и названьице у игрухи, зато красивое. Я напряг память: что-то такое припоминается. Разработчики этих «Нитей» примерно полгода назад такую рекламу на всяких игровых сайтах забабахали. Оно и неудивительно, что народ туда хлынул. Я тогда слюни пускал на картинки и трейлеры по игре. Потом посмотрел, сколько обвесы и подписка для неё стоят, и даже рыпаться не стал. С моей зарплатой и съёмной квартирой это только в кредит. Но я уже взял один на комп, и его ещё отдавать год минимум.

А игрушка-то вдобавок ко всему хардкорная.

– Хардкор в онлайн-игре – это жестоко. И много вам удастся продавать персонажей? – Я представил, насколько хорошо нужно играть, чтобы набирать десятки уровней и недохнуть. А потом, в какой-то момент остановившись, продать выращенного перса и начать нового.

– Больше, чем ты думаешь, – вступил в беседу Виктор. –

Разработчики тоже не дураки и понимают, в какие условия ставят игроков. Ведь с каждой продажи аватарки им идёт определённый процент. Поэтому они придумали систему копирования. Каждые пять уровней, начиная с десятого, ты можешь один раз копировать своего персонажа и продать со всеми шмотками и артефактами, что добыл. Копия отличается от оригинала лишь именем, внешностью и при необходимости полом, которые новый владелец может выбрать сам. Думаю, ты догадываешься, что чем выше уровень, тем больше денег платят за перса. В «Нитях» работают виртуальные аукционы, через которые персонажей продавать выгоднее всего. Правда, там нужно уметь торговаться. Этим Миша занимается.

Дурговский отхлебнул вина из дорогого хрустального бокала:

– Тима, я довольно долго следил за твоими успехами и понял, что ты отличный игрок, поэтому и пригласил сюда. Уверен, ты справишься. Вступай в нашу команду. Заработаешь кучу денег, будешь ходить в такие рестораны. Не скрою, игра потребует от тебя усилий, времени и полного погружения, но разве не это мечта настоящего геймера?

Хорошо говорит этот Дурговский, видно, что бизнесмен со стажем. Я обдумывал его предложение недолго. Зря, что ли, пришёл сюда? Ребята из команды на первый взгляд вполне нормальные, не дёрганные, не психованные, значит, крыша от игры у них не поехала. Так почему бы и мне не попробо-

вать? Я сказал Дурговскому, что согласен.

Он обрадовался как ребёнок, заулыбался и предложил тост за нового члена команды. Выпили. Ещё немного посидели, обсуждая детали игрового процесса и продажи персонажей. Договорились, что завтра мне уже доставят оборудование для погружения в «Нити», и разошлись.

Глава 2

Кем быть?

На следующий день я проснулся в двенадцать. Довольный тем, что никуда не надо спешить, немного повалялся в кровати, быстро сообразил себе завтрак и запустил комп. Без проблем скачал игрушку с официального сайта, там же посмотрел картинки и почитал о мире и его обитателях.

Как только я получу девайсы для погружения в мир игры, нужно будет скинуть Дурговскому их серийный номер. Только так он сможет сделать мне аккаунт. Каждая учётка в «Нитях» уникальная и привязана к оборудованию для игры. Поэтому создать несколько аккаунтов и пересылать с одного на другой копии персов не получится. Разработчики сделали всё для того, чтобы игроки продавали копии друг другу за хорошие деньги и отстёгивали при этом процент создателям «Нитей», а не сохраняли их для себя на другом аккаунте. Конечно, можно купить ещё один дорогуший комплект оборудования и сделать второй аккаунт. А потом продавать копии себе же за копейки и использовать их в случае смерти перса. Но вряд ли найдутся маньяки, решившиеся на это.

Дурговский сказал, чтобы я ни о чём не волновался. Он позаботится о ежемесячной оплате игры и продаже копий персонажей. Моя задача – только качать аватаров, одевать их

и передавать копии ему.

Вскоре привезли оборудование для игры, без которого она полноценно не работала. Можно было запустить клиент, войти в игровой мир, а вот управлять персонажем никак иначе, кроме этого приспособления. А выглядело оно на первый взгляд банально – своеобразная «шапка», от которой отходили десятка два тонких проводов. Они собирались в один общий, заканчивающийся разъёмом, а тот подключался к компьютеру.

Как объясняют разработчики «Нитей», достаточно надеть «шапку» на голову, закрыть глаза, и игрок полностью погрузится в виртуальную вселенную. Так как команды всему организму отдаёт мозг, то достаточно воздействовать только на него, чтобы дать почувствовать игроку, будто он находится в другой реальности.

Близзард, как обычно, лежал на столе, рядом с монитором, и наблюдал за моими действиями. Котyra всегда участвовал в виртуальных приключениях своего хозяина. Пусть даже просто лёжа рядом и мурлыча незатейливую песенку. От его присутствия мне становилось теплее на душе. С ним я не чувствовал себя одиноким в этой чужой пустой квартире.

А ведь не всегда так было. Раньше я снимал просторную «двушку» в центре Москвы, всю заставленную цветами и наполненную приятным женским смехом. Спорил с любимой девушкой, обсуждая, где провести отпуск и как отметить годовщину свадьбы, что подарить родителям на день рожде-

ния, кого пригласить и каких фейерверков купить на Новый год. Счастливый от того, что у меня есть семья. Но судьба решила, что всё это слишком хорошо, в один день жёстко изменив мою жизнь. До сих пор удивляюсь, как я тогда не сошёл с ума и не ушёл вслед за женой туда, откуда не возвращаются.

Вспомнив тот жуткий день, дождливый, холодный и мрачный, я почувствовал, как слёзы наворачиваются на глаза. Стоп. Не хватало ещё снова впасть в депрессию. Вместо того чтобы оплакивать прошлое, нужно думать о настоящем. Что там у нас? «Небесные нити», интересная и невероятно правдоподобная игрушка. Отлично, вот ей и займёмся.

Я запустил игровой клиент и откинулся на спинку кресла, смотря видеоролик об истории «Нитей».

Раньше четыре самые многочисленные расы огромного континента Двеи, люди, эльфы, орки и гномы, враждовали между собой. Каждая из них считала, что ей принадлежит меньше земли, чем остальным, поэтому постоянно пыталась отвоевать у других очередной кусок суши. Около века назад состоялась самая грандиозная за всю историю Двеи битва, в которой схлестнулись тысячи магов каждой из рас. Обрушившийся тогда на землю магический поток привёл к Буре стихий – катастрофе, исказившей основу четырёх элементов. В результате чего они слились со всеми живыми существами на тысячи километров вокруг, а мощный магический всплеск привёл к тому, что материя Двеи треснула во мно-

гих местах, соединяя реальность с хаосом. Через образовавшиеся разрывы в Двею стали проникать обитатели хаоса – демоны стихий, одержимые жадой разрушения.

Сначала жители Двеи пытались бороться с демонами по отдельности, но быстро поняли, что им это не под силу. Так что все четыре расы забыли про старые обиды и объединились, чтобы дать отпор новому врагу.

Самый большой разрыв находится в том месте, где произошла Буря стихий. Оттуда периодически вылезают наиболее жирные и опасные демоны. Дальше от этого места по всей Двее тянутся трещины (их-то разработчики и называли нитями), невидимые обычным зрением, в которые то и дело просачиваются демоны разной степени крутости. Чем дальше от разрыва, тем они слабее. Поэтому все стартовые локации находятся на приличном расстоянии от места древней битвы. Чтобы появляющиеся там демоны не сожрали новичков с потрохами.

К счастью, демоны вполне материальны и могут быть уничтожены обычным оружием или магией. После смерти любого из них остаётся демоническая сущность, грубо говоря, «душа» демона. Маги Двеи долго ломали голову, как эти сущности можно использовать, и после многолетних экспериментов изобрели кристаллы искажения, питающиеся демоническими сущностями и изменяющие их таким образом, что те оказывают ослабляющее воздействие на исчадий хаоса.

Эти кристаллы разместили по всему миру в хорошо укрепленных лагерях и крепостях. Когда очередная свора демонов проникает в Двею через одну из трещин, они чувствуют ослабляющее влияние ближайшего кристалла, поэтому, забыв про всё, ломятся к месту, где он установлен, чтобы разрушить. Кристаллы очень хорошо охраняются компьютерными персонажами, засевшими в лагерях и крепостях.

Игроков же призывают воевать с демонами и собирать их «души», которые нужно относить зрителям кристаллов для их усиления.

С помощью демонических существ, обработанных правильным образом, маги рассчитывают когда-нибудь «заштопать» трещины в материи Двеи и навсегда закрыть для демонов путь в этот мир.

Сидя в кресле и таращась в экран с игровым меню, я пытался переварить полученную информацию о мире игры. Наворотили разработчики, однако. В принципе, если отбросить всю эту эпическую муть с битвами, бурями и хаосом, основная роль игрока здесь вполне понятна – мочить демонов и собирать их «души». Это, как я понимаю, самое ценное, что есть в «Нитях». Лады, поиграем – увидим, что и как тут устроено.

По словам Дурговского, баланс в игре отличный, поэтому спрос на все классы аватаров примерно одинаковый. Однако команде сейчас больше всего нужен дамагер. Так что бизнесмен посоветовал мне качать именно его.

Я щёлкнул на кнопку «Создать нового персонажа». Для себя решил, что сначала внимательно изучу все имеющиеся классы, поиграю каждым, чтобы понять их сильные и слабые стороны и иметь хоть какое-то представление об их начальных умениях. А потом уже выберу одного из дамагеров, того, что больше всех понравится.

После нескольких дней игры я просто влюбился в «Нити», успел попробовать все классы персонажей, доведя каждого до пятого уровня.

Итак, я был полностью готов к созданию своего первого серьёзного аватара. Запустил игру, на мониторе высветился экран загрузки. «Шапку» с проводами пока надевать нет смысла, она понадобится, когда мой подопечный попадёт в игровой мир. Пока ограничимся мышкой и клавишей.

С ником определился в первую очередь. Изобретать ничего не стал, а просто сократил своё имя и назвал персонажа «Тим».

На выбор представлено четыре расы, которые участвовали в войне стихий: люди, эльфы, орки и гномы. Эльфы – слишком попсово, гномы – мелковаты (не хочу играть бородастым карликом), орки выглядят больно свирепо, а я по натуре добрый. Так что не стал мудрствовать лукаво и выбрал ту расу, от которой мы все произошли.

Пошёл дальше, появилось знакомое сообщение:

Прежде чем настраивать внешность персонажа, выбе-

рите атрибут.

Это первое, чем меня удивила игра. Атрибут принадлежал к одной из четырёх стихий: воде, земле, воздуху и огню. Он не только менял облик аватара, но давал определённые уникальные умения, они же – способности, и призывал отыгрывать роль во вселенной «Нитей».

Я пощёлкал по четырём символам атрибута, отображающимся рядом с моделью создаваемого персонажа: пламени, водяной капле, маленькому вихрю и горсти песка. В зависимости от того, что я выбирал, волосы моего аватара то выглядели как водоросли, а тело его усеивали ракушки, то причёска превращалась в пламя, а кожа покрывалась копотью. В другом случае волосы выглядели как трава, а на теле появлялись наросты, похожие на кору дерева. И наконец, после выбора воздушного атрибута причёска превращалась в потоки полупрозрачного ветра или походила на облака, словно созданные из белой ваты, а от поверхности кожи шёл пар.

Система игры услужливо выдала мне подсказку:

Выбирайте атрибут с умом. Он не только повлияет на внешность вашего персонажа, но и наделит его уникальными умениями. Атрибут также отражает ваш характер:

Вода – спокойный, уравновешенный и вдумчивый

Земля – твёрдый и решительный

Воздух – общительный и шустрый

Огонь – дерзкий, остроумный и властный

Вообще, я человек спокойный и подумать люблю, прежде чем что-то сделать, поэтому мой выбор пал на воду.

Я подвигал ползунки и сделал из своего аватара более-мее приличного человека. Правда, вместо волос на голове у него лежали тёмно-бурые водоросли, а тело было усеяно маленькими морскими звёздами.

Сначала хотел превратить своего персонажа в Арнольда Шварценнеггера. Брутальный мужик. Потом отказался от этой идеи. Такая внешность больше подходит воину, а у меня будет один из вариантов разбойника, поэтому сделал глаза карими, чуть подвёл их чёрным, подкорректировал нос, слегка сузив и заострив его. Добавил растительности на лицо: небольшие пушистые усы, «плевочек» под нижней губой и бороду с двумя косичками, украшенными цветными бусинами. Получился этакий Джек Воробей. Чем не морской разбойник?

Цвет кожи у персонажей с атрибутом воды варьировался от тёмно-синего до голубого. Я «покрасил» своего аватара в светло-синий и последний раз покрутил трёхмерную фигурку, осматривая его со всех сторон. Оставшись довольным результатом, нажал «Далее».

Выберите класс персонажа.

Игра предлагала выбор из четырёх архетипов (воин, разбойник, маг, жрец), каждый из которых был разбит на несколько первичных классов. Со временем первичный заменялся одним из вторичных или, проще говоря, приобретал специализацию.

Больше всего мне нравились лучники (они относились к архетипу разбойника) – хоть и дохлые, но в умелых руках постоянно держат противника на расстоянии, осыпая его стрелами. Будем надеяться, что руки у меня умелые, и хотя бы до десятого уровня я доберусь этим аватаром. Именно на десятке можно продать первую копию персонажа. А там и сдохнуть не так обидно.

Первичный класс лучника назывался незатейливо – «стрелок». Вторичными к нему были уже более интересные экземпляры. «Чарующий стрелы» являлся типичным дамагером и специализировался на усилении своих выстрелов как магически, так и физически, а также на противодействии магам, что было очень любопытно. «Теневой стрелок» полагался на скрытность, стремительность и атаки исподтишка и тоже относился к числу дамагеров. Третьим подобным классом был «скорострельщик», использующий вместо луков арбалеты. Пулять он мог с меньшего расстояния, чем лукари, зато при правильной раскачке наносил очень большой урон и отлично пробивал бронированные цели. Последний из четвёрки – «скоморох», призванный не столько наносить урон, сколько поддерживать других игроков песнями и плясками.

«Скоморох» являлся саппортом, то есть классом поддержки, лечащим союзников и на время увеличивающим их боевые характеристики.

Я остановил свой выбор на «чарующем стрелы», поскольку он был заявлен как самый дальнобойный класс в «Нитях». Хотя, судя по скупой информации с форумов, выдавал слабый для разбойника ДПС. Но моя игруиция подсказывала, как можно попробовать выжать из него максимум и даже больше.

Игра тут же обрадовала меня следующим сообщением:

Вы сможете стать «чарующим стрелы» и получить доступ к его умениям на уровне 51. На 101-м уровне у вас появится возможность выбрать для своего «стрелка» вторую специализацию и переключаться между ними в любое время, кроме боя и рейда.

Шикарно. В будущем, скорее всего, возьму ещё «скомо-роха». Саппортов всегда не хватает.

Я снова нажал «Далее» и увидел окно характеристик, иначе именуемых стататами. Всего их пять. Для нового персонажа было доступно десять очков характеристик.

Сила отвечала за переносимый вес и урон в ближнем бою. Грузоподъёмность персонажа высчитывалась просто: за каждую единицу Силы плюс 10 веса. Наносимый персонажем ближнего боя урон зависел от параметров оружия, плюс оч-

ки, вложенные в Силу.

Ловкость влияла на шанс критического попадания при физической атаке и вероятность критического эффекта от заклинаний и умений, а также на урон от стрельбы. Мощность заклинания зависит не только от правильного его произношения, но и от верных пассов руками. Поэтому, помимо Разума, кастерам важна Ловкость.

Разум повышал количество маны персонажа, отвечал за сопротивление магии и магический урон. Бонус к мане считался по формуле: Разум*10.

Воля добавляла бонус к лечащим умениям и заклинаниям. А также определяла то, насколько игрок устойчив к Дотам, называемым в игре «негативными эффектами», – скиллам и спеллам, наносящим определённый урон раз в секунду в течение некоторого времени.

От Выносливости зависели скорость восстановления очков действия (ОД) у персонажей, не пользующихся магией, и запас Жизни (Здоровья), иначе именуемый хитами.

Я собирался выжать из своего «стрелка» максимальный урон, по минимуму вкладываясь в защиту. Рисково, особенно в хардкорной игре, но при правильной тактике очень эффективно. А найду ли я её, правильную тактику? Время покажет.

Основной моей защитой должен стать атрибут. Насколько я понял, огонь и воздух больше состояли из атакующих умений, а земля и вода – из защитных.

Что касается характеристик, я распределил их следующим образом:

к базовой Силе 3 + 0

к базовой Ловкости 5 + 8

к базовому Разуму 2 + 0

к базовой Воле 2 + 0

к базовой Выносливости 4 + 2

После нажал кнопку «Вход в игровой мир» и посмотрел небольшую заставку, где показали детство моего персонажа, родившегося и выросшего в подводном городе. В конце была трогательная сцена прощания с родителями, отпускающими своё повзрослевшее чадо, то есть меня, на поиски лучшей жизни в большом мире.

Невысокий человек с узкими голубыми глазами доставил меня со дна на берег огромного озера в магическом шаре, больше всего похожем на мыльный пузырь. Он дал мне пару советов, с чего стоит начать новую, взрослую жизнь, и отбыл обратно.

Получено новое задание: «Начало пути». Найдите наставника Вотнера и поговорите с ним. Он помогает новичкам из народа воды освоиться в «Нитях».

На этом мышечная-клавиатурная часть игры заканчивалась. Дальше управление возможно только с помощью чудо-шапки с проводами. Я нацепил её на голову, устроился в кресле

поудобнее и закрыл глаза.

Глава 3

О грибах и крысах

Оу! Никак не могу привыкнуть к этим диким ощущениям при входе в игровой мир. Разработчикам на официальном сайте нужно создать для этого отдельный раздел и подробно расписать там, что игра не рекомендуется беременным женщинам, людям, страдающим эпилепсией, и тем, у кого слабый желудок. Ненароком можно и обделаться или не удержать в себе недавно съеденный обед, а по возвращении в реал увидеть заблёванный монитор.

Это безумство длилось всего каких-то четыре-пять секунд, но за это время я, кажется, даже вспотел. Меня словно нёс вагончик американских горок по одному из своих самых крутых спусков. Впереди, в чёрном пространстве, с диким свистом пролетали яркие белые звёзды. Они мчались с такой бешеной скоростью, что едва не сливались в один сплошной серебристый шлейф. Потом вагончик словно врезался в какую-то преграду, и меня вынесло из него в мир игры. Будто прорвав безразмерную чёрную ткань головой, я очутился на берегу огромного озера. Шумно выдохнул и смахнул со лба несуществующие капли пота.

За спиной лениво плескалась вода, далеко впереди зелел лес, а под ногами плавно колыхалась трава, тронутая вет-

ром.

Приятная смена обстановки.

Я привычно осмотрел свои руки и ноги, покрытые мелкими морскими звёздами, пригладил водоросли на голове, вдохнул свежий воздух, едва уловимо пахнувший тиной. Вот оно, полное погружение, в котором даже запахи различимы. Я в игре уже далеко не первый раз, а никак не могу привыкнуть к тому, насколько здесь всё реалистично.

Интерфейс «Нитей» выглядел следующим образом: примерно в метре передо мной, ближе к земле и левее зависло окно чата, удобно разбитое на два блока: социальный и боевой. На том же уровне ровно впереди находилась красная шкала хитов, справа от неё был столбик с десятью серыми кружками очков действия. ОД восстанавливались значительно быстрее маны, но и было их у персонажей немагов гораздо меньше.

Сразу под шкалой располагалась панель быстрого доступа, на которой пока было только одно умение «Мощный выстрел». Я сконцентрировал на нём внимание и увидел всплывшую подсказку:

«Мощный выстрел-1»

Вы за раз выпускаете 2 стрелы, каждая из которых наносит 100% от вашего базового урона.

Шанс критического попадания увеличивается на 10%

Стоимость: 1 ОД

Время подготовки: 1 секунда

Время повторного использования: 0,5 секунды

Отличная штука! Двойной урон с задержкой всего в полсекунды, да ещё и с повышенным крит-шансом. Главное, стрел раздобыть побольше, ведь на «Выстрел» их уходит две за раз. Всего у него, как и у других умений, пять рангов, и на последнем этим чудо-скиллом я смогу фигачить на 600% от своего основного урона. Правда, и стрел на это дело будет уходить по шесть.

Гораздо выше, над шкалой хитов, зависла длинная шкала опыта, в центре которой стояла единица, показывающая текущий уровень персонажа. Сразу под ней зависла мини-карта, отображающая местность поблизости от меня.

Всё, больше никаких излишеств. Все остальные окна, вроде характеристик, умений персонажа и надетых на него вещей, вызывались определёнными телодвижениями. Открыть окно инвентаря можно было, сняв сумку с плеч и сунув туда руку. Стоило мне сосредоточить взгляд на каком-то предмете в окошке, как его тут же удавалось нащупать в заплечном мешке. И наоборот – всё, что я клал туда, тут же отображалось в окне инвентаря. Место в сумке не было ограничено количеством предметов, а лишь их весом. Как только достигался лимит, в заплечный мешок больше ничего не лезло.

Карта мира появлялась перед глазами, стоило только сконцентрироваться на её мини-версии. Правда, смотреть

там пока оказалось не на что. Весь мир был скрыт от меня белым туманом, который постепенно рассеивался, когда я попадал в неизведанные места. Размер Двеи – примерно пятьсот тысяч квадратных километров, что ближе всего по площади к Испании и немногим меньше Таиланда. Так что побегать придётся немало, но я никуда не торопился.

Тронул ногой в потёртых кожаных сандалиях воду в озере. Прохладная. Радуюсь реализму игры, я направился к роще неподалёку. Начну поиски товарища Вотнера оттуда.

Игрокам на выбор доступно четыре расы, и у каждой может быть один из четырёх атрибутов. Я, например, как человек из народа воды, попал в большой мир из города на дне озера. Гном с воздушным атрибутом начнёт игру на вершине горы, чтобы лучше соотносить себя с родной стихией. А вот земляной гном, наоборот, вылезет в мир из какой-нибудь пещеры под горой. Так он ближе к земле.

Итого шестнадцать стартовых локаций, каждая со своим типом местности и уникальными квестами.

На берегах этого озера мне побывать пока не довелось.

Я шёл вдоль линии воды, а вокруг скакали странные существа – смесь человека с черепахой. Прямоходящие, с тяжёлым овальным панцирем за спиной и крепкой по виду костяной пластиной на груди. На лапах, похожих на руки, по четыре пальца. На длинных тонких шеях, покрытых шершавой кожей, держатся непропорционально большие головы. Вместо рта – овальные твёрдые клювы. У каждого в лапах по

корзине. Они то и дело приседали и собирали камушки и водоросли. Таких существ я видел впервые. Звались все они одинаково:

Панцирник-собираатель, уровень 1.

Ради интереса я отошёл подальше и прицелился в одного. Спустил тетиву. Стрела с характерным «Вжих!» пробила панцирь собирателя, будто тот был сделан из фанеры.

Вы нанесли противнику Панцирник-собираатель 9 единиц урона.

Шкала у него над головой уменьшилась примерно до трети, а существо скрипуче вскрикнуло и бодро попрыгало ко мне с явным желанием надавать обидчику корзиной по голове. Вторая стрела прошла его панцирь чуть ниже, и неудавшийся собиратель рухнул на землю.

Убит противник Панцирник-собираатель. Вы получили опыт.

Хороший урон получается. Полторы стрелы на моба моего уровня. Дальше они, конечно, начнут резко толстеть, и придётся побегать, спасаясь от ударов. Так что Ловкость мне в помощь. Сначала она, и только она, а там уже по резуль-

татам отстрела супостатов видно будет, каких статов, кроме Ловкости, добавить.

Что меня особенно радовало в «Нитях», так это мгновенная обучаемость. В реальной жизни я никогда не стрелял из лука, а здесь управляюсь со своим оружием так, будто годами сшибал стрелами яблоки с деревьев. Ещё не успеешь подумать, что надо сделать, а руки уже сами плавно тянут из колчана стрелу, аккуратно накладывают её на тетиву и туго натягивают лук. А глаза захватывают и ведут цель, не выпуская ни на секунду, пока хищное жало не вонзится в неё. Я чувствовал, что это далеко не предел и что могу больше, гораздо больше, но даже на этом уровне удавалось получать кайф от стрельбы.

Я подошёл к телу и протянул руку, касаясь холодной шершавой кожи. Перед глазами появилось окошко лута. Братъ здесь было нечего: корзина, пара камней и пучок водорослей.

Что интересно, в «Нитях» с убитого противника можно забрать всё, что у него находилось в руках или было надето на теле. Соответственно, у любого Панцирника-собираателя, которого я убью, среди лута наверняка будет корзина, так как он нёс её в лапах, пока был жив. Однако шанс выпадения вещей не стопроцентный, особенно если дело касается всяких эпических шмоток и артефактов. С убитого противника в любом случае можно будет снять всё, что он держал в руках, и всё, что было на нём надето при жизни, но появляется

это в окошке лута не всегда.

«Бац!» Я аж дёрнулся от неожиданного звука, когда неподалёку какой-то маг ударил каменным шипом одного из панцирников. Прямо у того из-под ног вырвался длинный острый камень и подбросил его на полметра над землёй. Приземлившись, черепашка ещё секунду стояла, опустив голову и покачиваясь из стороны в сторону, будто пьяная. Маг её оглушил – понял я. Однако, несмотря на эффектное действие заклинания, сняло оно собирателю примерно треть хитов. Маг взмахнул посохом, отправляя в сторону моба маленькую огненную стрелу, и шкала хитов того убавилась примерно на четверть. Ещё две стрелы, и наконец-то противник был повержен. Черепашка даже успела перед смертью огреть заклинателя корзиной. Отчего тот пострадал скорее морально, чем физически.

Какой-то неправильный маг. Они обычно сносят всё, что движется, парой щелчков пальцев. Сыплют на землю огненные дожди, создают ледяные бури, цепные и шаровые молнии. Ну, это, конечно, не сразу, а уже на высоких уровнях, но смысл примерно такой. Даже начинающий маг ну никак не должен уступать лучнику по урону. Хотя... смотря какой маг и лучник. Возможно, этот вложил много очков в Волю, чтобы лучше лечить и меньше урона получать, и собрался качать саппорта, а не дамагера. В «Нитях» даже среди магов есть такие классы, которые больше ориентированы на ослабление врагов, баффы и лечение, чем на прямой урон.

Я оставил странного мага в покое, пошёл дальше и вскоре добрался до рощи. Здесь было свежо и тихо. Изредка чирикала одинокая птица, а деревья, похожие на ольху, размеренно покачивали кронами. Их движения создавали убаюкивающий эффект, и я едва не загнулся о выступающий из земли корень, шагая по опавшей листве и задрал голову. Чёрт, надо бы под ноги смотреть, а не деревьями любоваться. А то так и нос разбить можно о какой-нибудь ствол, а с моими хитами это потянет на полшкалы, не меньше.

Но, как оказалось, голову я задираю не зря. На одном из самых высоких и мощных, в два моих объёма, деревьев на ветке стоял человек и, приложив руку ко лбу козырьком, глядел вдаль. Заметить его было непросто из-за зелёной одежды, которая сливалась с листвой. Я присмотрелся, пытаюсь разобрать имя у него над головой, прятавшееся среди ветвей. Бинго! Наставник Вотнер собственной персоной. Но вот как к нему забраться?

– Эй, Вотнер, Волтер! Как тебя там?! Как к тебе залезть?!

Но он был так увлечён своим занятием, что абсолютно не реагировал на мои крики. Может, обозвать его как-нибудь пообиднее. Не, не буду. Отношение с наставником портить не стоит, нам наверняка сотрудничать долгое время. Вдруг озлобится и квест зайдёт интересный. А квесты я люблю.

Пришлось бегать вокруг дерева, будто хромая обезьяна под пальмой с бананами – видеть видит, а достать не может. Однако кто ищет, тот найдёт. Вскоре я увидел прятавшуюся

среди ветвей верёвочную лестницу. Дважды бинго! Десять секунд неспешного подъёма, и я уже на смотровом пункте, рядом с господином Вотнером.

Услышав мои шаги, он обернулся и закричал:

– О боги! Очередной бестолковый искатель приключений на мою голову! Ой, ты из народа воды? Извини, сразу не признал. А то ко мне последнее время все подряд лезут. Как я только ни прятал лестницу, всё равно находят. А толку от них чуть, только приходят и награды клянчат. А их ещё заработать надо. Ну что, готов повоевать? Дело одно есть. – И он, не дожидаясь моего ответа, развернулся и снова вперился взглядом в горизонт.

Ростом он был чуть повыше меня, худой, но не тощий. На голове те же водоросли вместо волос, только собранные в хвост, тело покрыто мелкими ракушками. Кожа немного светлее моей, с едва заметным голубым отливом. Одет наставник был в зелёную просторную рубаху, широкие штаны того же цвета и высокие сандалии. Такую одежду он явно напялил неспроста, чтобы снизу его было плохо видно на фоне листвы.

– Любезнейший, – начал я, – я прибыл в ваше распоряжение именно для того, чтобы совершить какой-нибудь подвиг. Пусть и маленький – на большой я пока не способен, – но всё же подвиг. Что надо сделать? Я готов.

Вотнер сделал жест рукой, подзывая меня. До земли добрых десять метров. Я, стараясь не смотреть вниз, сделал пару

шагов по толстой ветке и остановился, сделав умное лицо и заглядывая через плечо наставника.

– Видишь там деревню? – спросил он не оборачиваясь.

– Ага, – соврал я, хотя, кроме его плеча, ни черта не видел, а дальше идти было ссыкотно. Хоть это и игра, а боязнь высоты перекочевала сюда вместе со мной из реала.

– Там живёт племя крысников, невероятно прожорливых зверолодей. Маленькие мерзкие существа. Их верховный шаман – одержимый, в него вселился достаточно сильный демон. После этого ему совершенно снесло крышу. Раньше крысники ещё как-то могли себя контролировать: охотились на животных, рыбу ловили. Частенько навевались в грот неподалёку, к панцирникам. А с тех пор как их шаман изменился, изменилось и всё племя. Теперь они нападают на всех, кто появляется рядом с деревней, и даже организуют вылазки в Долину быстрых ветров, что недалеко отсюда. Пару раз и к нам пробовали сунуться, но мы быстро объяснили прожорливым уродам, что корм из нас плохой. В общем, к чему я это всё? Нужно сократить количество крысников и, главное, убить их шамана. Тогда сидящий в нём демон потеряет своё вместилище, и ты сможешь уничтожить это отродье хаоса и забрать его сущность. Её принеси Астинурэ, смотрительнице кристалла в нашем лагере, который в глубине рощи. Она тебя щедро отблагодарит. Ну что, берёшься?

Как тут не взяться, раз есть шанс добыть такую ценную штуку, как демоническая сущность. Тем более квесты –

главный источник экспы и наград. Так что я не раздумывая согласился навестить крысников и разобраться с их шаманом.

Система тут же сообщила:

Выполнено задание «Начало пути».

Награда: опыт.

Получено новое задание: «Изгнание демона». Отправляйтесь в деревню крысников, убейте 50 зверолов и их одержимого верховного шамана. Заберите с его тела демоническую сущность и отнесите смотрительнице кристалла Астинурэ в Лагерь у озера.

– А это там что такое? – Вотнер повернулся так, что я смог заглянуть через его плечо и увидел рядом с древней крысников какие-то странные деревья. Или то были не деревья?

– Ага, ты глазастый, – похвалил меня наставник. – Сразу видно, что стрелок. Это Грибной лес. Но ты пока туда не суйся, рано ещё. В его появлении тоже крысники виноваты. Они старый лес вырубали, чтобы свою деревню построить, одни пеньки от него остались. А их хренов шаман мало того что поддался демоническому влиянию, так ещё и помешался на грибах. Всё ходил среди пеньков, раскидывал грибные споры да какие-то ритуалы там проводил. Допроводился. Сначала пни обросли ложными опятами, потом стали расти боль-

шие грибы, размером с дерево. От них отрастали маленькие, словно ветки. В результате эта пакость заполонила всё пространство старого леса. А потом там завелись какие-то дикие существа, которых даже крысники боятся. Теперь только на опушку Грибного леса ходят, чтобы шаману ингредиенты для очередного зелья добыть.

Я слегка прибалдел от такого рассказа. Хотел было у Вотнера спросить, он сам-то никаких грибов не ел? Но сдержался. Обидится ещё, где я тогда квесты брать буду?

В общем, виноваты эти крысники по всем статьям, и мочить я их буду с большим удовольствием. Припомню им и вырубленный лес, и грибы, и то, что с демонами якшаются.

Я попрощался с наставником, напоследок получив указания вернуться к нему, как только буду готов к следующему заданию, и отправился выполнять квест.

По пути к деревне пристрелил пару Панцирников-собираателей, с одного из которых даже удалось слутать четыре медяка. Повезло. Деньги из простых мобов тут падают редко. Во всяком случае, на начальных уровнях. Валюта «Нитей» – золотые, серебряные и медные монеты. Сто медяков равняются одному серебряному кругляшу, а десять серебряных – золотому.

Глава 4

Не желаете ли бычьих потрохов?

Деревня низкорослых крысников находилась метрах в пятистах от озера, поэтому идти мне пришлось недолго. У забора из частокола, в воротах, стояли два карлика с человеческими телами и головами, похожими на крысиные, облачённые в одежду из серых линялых шкур. Они лениво помахивали короткими копьями и то и дело перебрасывались какими-то фразами, говоря высокими хриплыми голосами. Слова эти уроды выговаривали легко и быстро, будто являлись обычными людьми.

Выглядели они довольно отталкивающе. Низкие, чуть выше метра, с густой рыжей шерстью на теле, большими чёрными носами и крохотными красными глазками. Пару раз один из крысников улыбнулся шутке другого, обнажив маленькие острые зубы. Ручки у этих ребят были короткие, с кривыми пальцами, и они кое-как сжимали в них своё оружие.

У каждого над головой, помимо шкалы хитов, была надпись:

Крысник-воин, уровень 2.

Я встал перед воротами, вне их агрозоны, то есть там, где

можно стоять перед агрессивным мобом, не боясь, что он «увидит» тебя и нападёт. Я мог хоть петь, хоть танцевать, эти два полудурка никак бы на это не прореагировали. А вот зайди я в их агрозону даже со спины, сразу бы развернулись и ткнули мне копьём в живот. Пусть мир и правдоподобный, но он всё равно игровой и живёт по своим, отличающимся от реальности законам.

Первого воина я уложил «Мощным выстрелом», который оказался критическим и нанёс двойной урон. В результате я выдал аж четырёхкратный дамаг.

Система тут же отрапортовала:

Убит противник крысник-воин. Вы получили опыт.

Второй карлик сразу же ломанулся ко мне. Первая стрела снесла ему чуть меньше половины хитов, вторая оставила шкалу Жизни почти пустой. Чтобы выпустить третью, мне пришлось отбежать на десяток метров. Крысник согнулся, противно захрипел и повалился на землю. Я подошёл и попробовал вытащить из него стрелу. Успешно. Дёрнул вторую, третью. Они тоже поддались. Отлично, так гораздо дольше протяну. Не придётся в ближайшее время искать торговаша оружием и боеприпасами.

Я подошёл ко второму карлику и дёрнул стрелу у него из живота. Эх, треснула. Вот тебе и обратная сторона критического попадания: хоть и двойной урон, а стрела ломается.

Кстати, в колчане у меня их было всё время пять, хотя, судя по окну инвентаря, там их должна быть почти сотня. Я даже проверил: вытащил из колчана одну, на её месте тут же появилась другая, а в инвентаре количество стрел уменьшилось на одну. Соответственно, когда я клал в колчан подобранную стрелу, в инвентаре их количество увеличивалось на единицу. Система понятна.

Я порылся в трупах убиенных карликов, изучая их лут. С каждого можно было снять броню и оружие.

Копьё крысника

Тип предмета: одноручное оружие, обычное / Тип атаки: ближний бой, скорость: средняя / Колющий урон: 4–5 / Вес: 2,0, прочность: 15/15 / Могут использовать: все классы архетипа «воин»

Накидка крысника

Тип предмета: лёгкая броня, обычная / Расположение: грудь / Броня: 2 / Вес: 3,0, прочность: 10/10 / Могут использовать: все

Я не стал подбирать ни то ни другое, разумно полагая, что впереди ещё десятки, а то и сотни крысников, с которых будет падать подобная хрень. Из-за скромного показателя силы много я не унесу. Так что придётся брать только редкий лут.

Кстати, что там за вещи надеты на мне, оружие? Глянул на

лук в руке: маленький и корявый. Удивительно, как это я от него ещё заноз не насажал. Я мог видеть, как выглядит мой нубский шмот, осмотрев себя, но не знал его характеристик, поэтому за ответами полез в окно персонажа. Для этого коснулся обеими руками висков. Перед глазами в окошке интерфейса сразу появилась фигурка моего «стрелка» с отображающимися на ней предметами экипировки. Рядом в столбик выстроились слоты, в которых можно было изучить надетые шмотки:

Правая рука:

Грубый короткий лук

Тип предмета: двуручное оружие, обычное / Тип атаки: дальний бой, скорость: средняя / Урон: 3–4 / Вес: 2,0, прочность: 20/20 / Могут использовать: стрелок и его специализации

Левая рука: двуручное оружие

Голова: пусто

Плечи: пусто

Грудь:

Поношенная куртка

Тип предмета: лёгкая броня, обычная / Расположение: грудь / Броня: 2 / Вес: 3,0, прочность: 15/15 / Могут использовать: все

Руки: пусто

Ноги:

Поношенные штаны

Тип предмета: лёгкая броня, обычная / Расположение: ноги / Броня: 2 / Вес: 2,0, прочность: 15/15 / Могут использовать: все

Ступни:

Поношенные сандалии

Тип предмета: лёгкая броня, обычная / Расположение: ступни / Броня: 1 / Вес: 1,0, прочность: 15/15 / Могут использовать: все

Плащ: пусто

Два слота под кольца, два под браслеты и один под амулет тоже пустовали.

Ужас просто. Весь я какой-то поношенный. Нужно срочно исправлять ситуацию, а то чувствую себя нищим. Впору шмотки с мёртвых крысников стягивать. Они хоть и такую же броню дают, зато поношенными не называются.

Здесь же, под фигуркой персонажа, были указаны мои ста-
ты и зависящие от них параметры:

Имя персонажа: Тим / класс: стрелок / уровень: 1 / атрибут: вода

Сила: 3 / Переносимый вес: 30

Ловкость: 13 / Шанс критического попадания: 1,3% / Урон при стрельбе: 21-22

Разум: 2 / Сопротивление магии: 0,2%

Воля: 2 / Устойчивость к негативным эффектам: 0,2%
Выносливость: 6 / Восстановление ОД: +0 в секунду
Здоровье: 60/60 / ОД: 10/10
Броня: 5

В этом же окне, в соседней вкладке, можно было посмотреть дерево умений персонажа, разбитое на блоки. По горизонтали в каждом из четырёх блоков, относящихся к конкретной специализации (или как её ещё называли – «путь») «стрелка», находились иконки с умениями, которые можно было прокачать. Ближе к верху окна иконок со скиллами становилось больше. Дерево «разветвлялось», и чем выше набирался уровень персонажа, тем богаче был выбор абиллок для прокачки. До пятидесят первого уровня шли умения, доступные «стрелку», а после открывались способности, относящиеся к выбранной специализации. Они в основном являлись пассивными и были ориентированы на улучшение абиллок «стрелка».

Пятый столбец, находящийся левее всех, состоял из общих умений, не заточенных под конкретную специализацию. Здесь как раз располагалась иконка «Мощного выстрела», который был моим первым умением по умолчанию.

У входа в деревню я встретил ещё тройку крыснявых воинов, которых, не церемонясь, утыкал стрелами. Прошёл немного в глубь поселения и увидел нового моба:

Крысник-патрульный, уровень 3.

Этот отличался от воинов одеждой и оружием. Он носил потёртую кожаную куртку с заплатами, такие же штаны и был вооружён коротким мечом с простой крестообразной гардой, и маленьким круглым щитом.

Увидев меня, патрульный гортанно заорал и бросился в атаку. Я успел пухнуть в него раз, а потом пришлось отбегать. После второго выстрела гадёныш всё же догнал меня и ударил мечом. Кровь брызнула из раны прямо ему в морду. С багровыми отметинами на лбу и щеках моб стал выглядеть зловеще: будто его обмазали кровью во время какого-то ритуала. В боевом чате сразу появилась надпись, выделенная красным шрифтом:

Крысник-патрульный нанёс вам 6 единиц урона, Здоровье: 54/60.

Его меч увяз в моём теле, словно оно было сделано из мягкого пластилина. Боль от удара я почувствовал, но настолько слабую, что её и болью-то не назовёшь, скорее – лёгкий дискомфорт. Однако я уже успел повоевать другими персонажами с противниками, у которых уровни повыше. Их удары ощущались куда лучше. Причём я заметил, что чем меньше у меня оставалось Здоровья, тем чётче тело чувствовало боль

и хуже повиновалось командам. Мне даже страшно представить, что может сделать с игроком какой-нибудь босс. А как-то приходится танкам, которые стоят под градом ударов? Правда, читал я на форумах, что чем больше у игрока брони и лучше сопротивляемость магии, тем выше у него болевой порог.

Патрульный оказался крепким орешком и умирал очень неохотно, поэтому я разрядил в него «Мощный выстрел», который и добил парня.

Только его тушка грохнулась на землю и система проинформировала меня о получении опыта, как вокруг всё засияло золотом и пришло новое сообщение:

Вы получили уровень 2!

Максимальный запас Здоровья повышен

Доступно 5 очков характеристик

Доступно 1 очко умений

Давно пора. А то крысники совсем толстые пошли. Отказываются быстро умирать.

Я вложил все пять очков статов в Ловкость. Задумался, что прокачать из умений. Так как вожаемый «Мощный выстрел-2» требовал аж пятого уровня персонажа, я решил изучить остальные доступные на данный момент способности. А их в каждой из четырёх веток специализаций было по одной. Остальные открывались на более высоких

уровнях. Я почитал описание каждой из четырёх. В ветке «теневого стрелка» открылась абилка «Уход в тень-1», позволяющая стать невидимым, оставаясь на месте. При атаке из тени урон повышался. У «чарующего стрелы» появилась пассивная способность «Дальнозоркость-1», увеличивающая дальность стрельбы на 10 метров за каждый уровень умения. Ветка «скорострельщика» могла порадовать игрока весьма неплохой способностью «Болт с зазубринами-1», наносящей хороший урон и с небольшой вероятностью вызывающей кровотечение. У «скомороха» открылось умение-бафф «Осторожность-1», поднимающее показатель брони любого персонажа, на которого наложено, на десятку. Вообще, баффом называлось всякое умение, повышающее характеристики персонажа.

Будущая специализация «стрелка» определялась первым прокачанным умением в одном из четырёх путей. Я уже знал, чего хочу, поэтому не раздумывая прокачал пассивку «чарующего».

Система услужливо предупредила меня:

Вы уверены, что хотите изучить умение «Дальнозоркость-1»? В этом случае вы встанете на путь «чарующего стрелы», свернуть с которого будет уже нельзя. На 101-м уровне вы сможете выбрать для своего «стрелка» второй путь.

Что за вопрос? Конечно же, да!

Поздравляем с выбором! Первый путь, по которому пойдёт ваш «стрелок», – «чарующий стрелы». Эти мастера лука, умеющие накладывать мощные чары на свои стрелы, способны усиливать их как магически, так и физически. «Чарующие» также являются опаснейшими противниками для всех творцов заклинаний, поскольку способны значительно ослабить их. Вдобавок к этому, «чарующий стрелы» – самый меткий лучник в игре. Он способен поразить цель с огромного расстояния.

Вы выучили новую способность «Дальнозоркость-1». Все стрелковые умения, а также обычная атака отныне имеют дальность стрельбы 110 метров. В будущем, когда вы выберете вторую специализацию, расстояние стрельбы для её умений тоже возрастет.

Отлично. Теперь главное замечать врагов раньше, чем они увидят меня. Тогда новая способность полностью себя оправдает.

По мере того как моё Здоровье восстанавливалось после боя, рана от оружия крысника затягивалась. Вскоре на её месте ничего не осталось, даже шрама. А вот дырка на одежде никуда не делась. Раны на теле затягивались с восстановлением хитов, броню же нужно было чинить, иначе со временем она переставала давать защиту. Если прочность шмотки

падала до нуля, её показатель брони тоже снижался до минимума. С оружием похожая ситуация, только оно изнашивалось в процессе использования и при нулевой прочности почти не наносило врагам урона. Чинить вещи можно как самому, освоив профессию кузнеца, либо просить друзей, или же отдавать неписям и платить деньги.

Я забрал с тела патрульного пяток медяков и кожаные штаны с курткой. Броня у них была такая же, как и у моих вещей, а вот прочность немного выше. К тому же было интересно, налезут ли на меня шмотки крысника, ведь рост у нас разный.

Открыл окно персонажа, зависшее в воздухе передо мной и, выделив добытые вещи пальцем, словно указателем мыши, перетащил их в соответствующие слоты брони. Тут же почувствовал, как одежда на теле поменялась. Осмотрел руки, ноги, опустил голову и глянул на грудь. Броня сидит как влитая. Будто я эти обновки не с крысника снял, а заказал у кожевника. Значит, игра подстраивает любую вещь под размер того, кто её наденет или возьмёт в руки. Трофейный меч я тоже опробовал, благо ограничений по классу у него не было. Причём, когда я перетащил его в слот под оружие, клинок так неожиданно появился у меня в руке, вместо исчезнувшего лука, что я едва его не выронил. Всё же не стоит забывать, что это игра и многие вещи здесь происходят не так, как в реальной жизни.

В моих руках меч стал немного больше, чем когда им раз-

махивал крысник. А вот щит поддержать не удалось. У него было ограничение по классу, позволяющее носить его только воинам и некоторым жрецам.

Кстати, в «Нитях» щиты не добавляют персонажу брони, а лишь позволяют с некоторым шансом блокировать физическую атаку врага, принимая весь урон на себя. Шанс блока зависит от характеристик щита.

Я сменил меч обратно на лук и двинулся в глубь деревни, стараясь не нарваться на местных жителей. Ведь прелесть игры за лучника в том, что можно и нужно расстреливать врагов издалека.

Деревня достаточно большая: около сотни пузатых соломенных хижин круглой формы. У некоторых из них были какие-то странные крыши. Я долго присматривался, пытаюсь понять, что же они мне напоминают. Потом наконец-то сообразил – огромные грибные шляпки. Я подошёл к одному из домов и провёл рукой по его верхней части, благо жилища у крысников были приземистые, словно собачьи будки. На ощупь твёрдая и шершавая, как древесная кора. Потом я вспомнил, что видел с наблюдательного поста Вотнера гигантские грибы за деревней крысников – результат трудов их двинутого шамана. Видать, коротышки этих шляпок оттуда натаскали.

В деревне было немало других игроков. Они бегали между хижинами, прятались за ними, чтобы не сагрить на себя слишком много крысников-патрульных, которые бесцель-

но бродили по деревне, делая вид, что осматривают территорию.

Рядом со мной какой-то разб сныкался за хижинкой и, когда мимо него прошёл один из крысюков, с криками «Кья! Банзай!» набросился на него сзади и принялся тыкать своими смешными маленькими ножичками. Тыкал, надо сказать, весьма эффективно. Он разобрался с патрульным примерно за три секунды, сам при этом потеряв процентов десять хитов.

Я невольно засмотрелся на эту расправу, удивляясь, как парнишке удалось так легко уделывать своего противника. Он это увидел и, гордо выпятив грудь, выдал:

– Чё вылупился? Шестой левел рулит. Пустим гнойных крысобелов на фарш!

Я ещё не успел сформулировать свой ответ, а он уже умчался дальше, прыгая как ненормальный, постоянно повторяя «Ха!», «Кья!» и рифмуя их с «Да я!».

Теперь понятно, как он так быстро отправил крысу на тот свет. Видать, у парня особая ненависть к этому племени. Возможно, однажды они пустили его на перерождение, а паренёк создал нового перса, подкачал его и теперь мстит зверолюдям.

Только я отвлёкся от разбойника, как моё внимание привлёк новый любопытный персонаж. Причём так привлёк, что мне пришлось последовать его примеру. Потому что этот чёртов вояка пробежал мимо, ведя за собой паровоз из пяти

патрульных, двое из которых по понятной только им причине с воина перекинулись на меня. А моему дохлому стрелку и стольких противников в ближнем бою достаточно, чтобы склеить ласты. Поэтому, когда каждый вдарил по мне на 15 единиц урона, я быстро очнулся и рванул от них, как от чумных. Благо поблизости больше не было мобов, так что я немного попетлял между хижинами и прикончил своих преследователей. Потом помог воину добить последнего крысника, за что он отсалютовал мне мечом в знак благодарности.

Перестреляв ещё десятка два воинов и патрульных, которые теперь дохли гораздо быстрее, я увидел впереди туманную границу, пройдя которую вышел на широкую площадь с тщательно утоптанной травой.

Тут же выскочило сообщение:

Вы вошли в индивидуальную квестовую локацию, предназначенную для выполнения определённого задания и доступную только вам и другим членам группы (если они есть). Остальные игроки «Небесных нитей» не видят вас здесь так же, как и вы их.

Ага, понятно. Проще говоря, я попал в инстанс, определённую область игрового мира, созданную индивидуально для меня или группы, в которой я нахожусь.

В центре площади стоял огромный кипящий котёл, от которого тянуло ароматными травами. Рядом с ним суеился

большой толстый крысник со здоровенным тесаком в руках. Судя по всему, местный повар. Он нарезал овощи и бросал их в бурлящую воду. Толстяк повернулся ко мне и неожиданно приветливо улыбнулся. Он заговорил, не переставая ловко орудовать ножом:

– А, незнакомец из племени воды. Проходи, гостем будешь. Прости моих братьев, они лишь защищают своё жилище от чужаков. Но ты оказался им не по зубам, поэтому мы не хотим больше воевать и готовы предложить тебе дружбу. В знак примирения приглашаю тебя разделить с нами трапезу. Сегодня на обед суп из бычьих потрохов с ароматными травами. – Пузатый крысник улыбнулся, обнажая маленькие острые зубы, и указал ножом на стоявшую неподалёку крепкую стальную клетку, в которой сидели три странных существа. Нет, не скажу, что я таких никогда не видел. Видел, и не раз. Кино про них смотрел, в игры играл, где валил подобных противников пачками. Существа, конечно, знакомые, но размер у них какой-то неправильный. Они должны быть раза в три больше. Однако прочитав название у них над головами, я даже улыбнулся и мысленно похвалил разработчиков игры за оригинальность. Если не учитывать размер, минитавры выглядели так же, как их старшие собратья минотавры. Бычьи головы венчали толстые, загнутые вверх рога, крепкие тела, покрытые короткой светло-коричневой шерстью, бугрились мышцами, ноги оканчивались широкими чёрными копытами.

Вид у них был обречённый. Двое сидели на дне клетки, опустив руки на пол и глядя в одну точку перед собой грустными коровьими глазами. Они не реагировали на жирных полосатых слепней, облепивших их шеи. Бедняги, похоже, уже смирились со своей участью. А вот третий ещё держался. По росту он был немного выше своих соплеменников и значительно шире в плечах. Миниатюрный бык стоял, вцепившись руками в прутья клетки, и внимательно смотрел на меня. В его глазах не читался страх, скорее – интерес. Его взгляд скользнул по мне, на секунду остановился на оружии, потом поднялся к лицу. И я прочитал в нём ещё одно чувство – надежду. Рогатый крепыш молчал, но вся его сущность кричала мне: «Помоги!»

Получено новое задание: «Приглашение на обед». Оно может быть выполнено несколькими способами.

Система выдала просто-таки исчерпывающую информацию о новом квесте. У него, мол, есть несколько способов решения, а какие именно – догадайся сам. Придётся напрягать соображалку. Итак, крысники хотят сожрать быков. Присоединиться к ним – значит выбрать первый вариант решения. Второй, по-видимому, заключается в спасении минитавров.

От говяжьего супа я бы, конечно, сейчас не отказался, но мысль о том, что мне придётся есть его в кругу этих крысopodobных уродцев, резко портила аппетит. Тем более я при-

шёл сюда, чтобы наказать их верховного шамана, а не заключать с ними мирное соглашение.

Видя замешательство у меня на лице, повар протянул мне свой тесак со словами:

– По праву гостя, ты можешь сам выбрать, кого из них заколоть первым.

Наверно, таким образом он оказывал мне честь. Или думал, что оказывает.

Сидевшие на траве неподалёку местные жители внимательно следили за этим действием, будто перед ними творился какой-то священный обряд.

Взяв у крысника нож, я несколько секунд подержал его в руке, изучая и прикидывая, сколько он весит. Пару кило, не меньше. Таким не только овощи можно шинковать, а ещё и мясо с костями рубить.

Я ещё немного повертел огромный нож в руке, а потом с размаху вогнал его пузатому повару в глаз. Пока он верещал и вертелся волчком от боли, я сорвал у него с пояса большой железный ключ, зажал его в зубах и стал быстро отходить к клетке, накладывая стрелу на тетиву. Использовал «Мощный выстрел». Система обрадовала сообщением:

Критическое попадание! «Мощный выстрел-1» нанёс цели Крысник-воин 87 единиц урона.

Убит противник Крысник-воин. Вы получили опыт.

Ого, от такого дамага эту крысу должно было на куски разорвать.

Я продолжаю пятиться, на ходу бросая ключ одному из минитавров и молясь про себя, чтобы он поскорее вышел и помог разруглуть ситуацию. Потому что на меня бежит целая орава коротышек с копьями. Они явно очень расстроились, что я не принял предложение повара, а вдобавок захотел оставить их без сытного обеда.

Боковым зрением замечаю, что широкоплечий человекобык поймал ключ и уже ковыряется им в замке клетки. Двое других вскочили и начали давать ему советы. Ого, как ожились. Сразу видно: почувствовали запах свободы.

– Спасибо, друг, ты не пожалеешь о своём выборе, – проговорил минитавр, срывая замок. Он слегка растягивал слова, будто мычал, как настоящий бык.

А вот и неправда, я уже о нём жалею. Крысников оказалось гораздо больше, чем я думал.

Новая стрела шумно рассекла воздух и вонзилась ближайшему противнику в бедро, сняв ему около половины хитов. Если так пойдёт и дальше, то очень скоро они меня затопчут. Или копиями затыкают.

Я добил ближайшего ко мне карлика, а в того, что бежал следом за ним, врезался один из минитавров, сшибив его с ног и откинув на пару метров. Не успокоившись на этом, человекобык принялся колошматить лежащего воина тяжёлыми кулаками. Его шкала с хитами стала стремительно умень-

шаться, пока совсем не опустела. Рогатый забил его до смерти.

Но через секунду справа к минитавру подлетают два крысника и пыряют его копьями в бок. Он вскрикивает и со злостью отшвыривает их взмахом руки. Воины падают на землю. Стрела, вторая, один готов. Второго человекобык впечатывает в землю мощным ударом сложенных вместе кулаков. Я удивляюсь, как только черепушка крысника это выдерживает. Мой выстрел завершает дело, но на рогатого тут же наваливаются новые враги. Теперь уже трое. Чёрт возьми! Откуда ж вас столько? Снова прицеливаюсь и радуюсь, что бык так удачно танкует врагов. Без него я бы уже наверняка слился. Пришлось бы спешно валить из деревни, ведь жизнь-то одна. Воскрешений в «Нитях» не предусмотрено.

Но вот рогатый крепыш начинает сдавать. У него в боку торчат два копья, ещё одно он только что вытащил. Хотя, наверно, не следовало этого делать. Теперь из раны хлещет кровь. Над головой минитавра, у которого, судя по шкале хитов, Здоровья около четверти, появляется значок в виде капли крови. Твою ж мать, у него теперь ещё и кровотечение.

А карлики всё прибывают. Они что, со всей деревни сюда сбежались? Я едва успеваю отстреливать тех, что пытаются пробиться ко мне. О помощи человекобыку и речи быть не может. А у него хитов осталось процентов пятнадцать. Выглядит парень страшно: весь в колотых ранах, из которых горячими ручьями бежит кровь, морда с выпученными, горя-

щими алыми глазами перекошена гримасой ярости и боли. Он не переставая работает кулаками, но не справляется с облепившими его врагами.

Я уже присматриваю пути отхода. Ору минитавру, чтобы отступал. Повоевали и хватит, пора делать ноги. Крысopodobных уродов слишком много. Но рогатый никак не реагирует на мой призыв. Мда, разработчики явно забыли наделить его инстинктом самосохранения. Будет стоять на смерть, а как сляжет, все противники, которые сейчас висят на нём, перекинутся на моего стрелка.

Тут с другой стороны площади ко мне прилетает «подарок». Стрела пробивает кожаную куртку и обжигает левое плечо болью.

Крысник-наблюдатель нанёс вам 9 единиц урона, Здоровье: 61/70.

Совсем хорошо. Теперь ещё и стрелки подтянулись. Как эти козлы только из лука стреляют своими маленькими кривыми руками? Крысников-наблюдателей третьего уровня оказалось пятеро, и все они злобно смотрели на меня. Двое уже целились.

Крысник-наблюдатель нанёс вам 8 единиц урона, Здоровье: 53/70.

Крысник-наблюдатель нанёс вам 9 единиц урона, Здоровье: 44/70.

Ау! Ай! Ой! Они же сейчас из меня решето сделают!

Тянусь за стрелой, чтобы ответить. Щёлкаю пальцами по пустому пространству. Напрягаюсь, предчувствуя недоброе. Резким движением вытягиваю колчан из-за спины и люблю его пустотой.

Приплыли.

Ко всем прочим радостям, у меня ещё и стрелы закончились. А ведь их и купить-то негде было. Может, я зря попёрся в эту деревню, не отыскав торгоша и не прикупив себе боеприпасов?

Пока я корил себя за глупость и недалёковидность, минитавр, продолжающий неустанно колотить карликов, вспыхнул белым светом, а его шкала хитов восполнилась до середины. За моей спиной щёлкнула тетива, и одного из крысневых лукарей прошило стрелой насквозь.

Я обернулся, желая увидеть нашего неожиданного помощника. В метре от меня стоял другой минитавр с большим крепким луком и уже выбирал себе новую цель. У него над головой, рядом со шкалой хитов, появилась надпись «Минитавр-следопыт». Он был облачён в кожаный жилет, надетый поверх плотной суконной рубахи, и тканевые стёганные штаны. У его ног лежал запасной колчан и набор металлической пластинчатой брони. Спустив тетиву, он подхватил колчан и бросил мне со словами:

– Спасибо, друг, что помог нам. Стальные Копыта в долгу не останутся. Мы обязательно отблагодарим тебя, но позже. Сейчас нужно выбраться живыми из этой крысиной норы. Мы забрали своё снаряжение у зверолодей. Теперь от каждого из нас будет толк в бою. – От недавней апатии не осталось и следа. Когда я, совсем недавно, увидел его в клетке, унылого и смирившегося со своей участью, то лишь посочувствовал, как обычно поступают люди, смотрящие на сломленного или отчаявшегося человека. Но теперь я видел перед собой воина, готового драться до конца и настроенного только на победу. Вместе с ключом от клетки я дал минитавру свободу, которая резко изменила его отношение к окружающему миру.

Стальные Копыта. Наверно, он имел в виду их племя или клан. Что там у человекобыков за сообщества?

Кивнув ему и мысленно поблагодарив за стрелы, я посмотрел вправо. Там стоял третий, одетый в тёмно-синий балахон с нарисованным на груди чёрным минотавром с серебристыми копытами. Над головой у него, рядом с хитами, красовалась надпись «Минитавр-жрец». Вооружённый короткой деревянной дубинкой с металлическим набалдашником, он водил по воздуху руками, будто рисуя какие-то хитрые узоры. Вокруг него на небольшом одинаковом расстоянии летали пять светящихся желтизной сфер. Вот в минитавра полетела стрела, и один из шариков перехватил её в десятке сантиметров от хозяина, заставив упасть на землю.

А потом исчез сам. Я смекнул, что это защита от дальних атак. Мне бы самому сейчас такая совсем не помешала.

Будто прочитав мои мысли, жрец уже наложил такое же заклинание на своего соплеменника с луком, потом шарики засуетились и рядом со мной, а над шкалой хитов появилась иконка соответствующего баффа. Следом за ним вокруг меня вспыхнул яркий свет, ослепив на долю секунды, и я сразу почувствовал, как прибавилось сил, а шкала хитов восполнилась. Моё тело «выплюнуло» торчавшие в нём стрелы, а раны от них мгновенно затянулись. Лишь в кожаной куртке остались дыры, но это уже сущая мелочь. Ну, спасибо тебе, рогатый брат. Заклинания лечения в этой игре творят чудеса.

Вчетвером разобраться с оставшимися крысниками оказалось плёвым делом. После боя я пробежался по площади и полутал каждый крысячий трупик. Набралось шестьдесят семь медяков. Неплохо, если учесть, что деньги тут падают примерно с каждого десятого моба. Лут с наблюдателей порадовал меня особенно. Мало того что с каждого из них я снял по полному колчану, так ещё и оказалось, что их луки лучше моего. Почитал характеристики нового оружия и порадовался:

Длинный лук наблюдателя

Тип предмета: двуручное оружие, обычное / Тип атаки: дальний бой, скорость: низкая / Урон: 8-15 / Вес: 4,0, проч-

ность: 39/40 / Могут использовать: стрелок и его специализации

Новый лук радовал куда большим уроном, чем старый. Хотя разброс у него был шире, зато максимальный дамаг поражал, в сравнении с несчастной четвёркой короткого лука. Скорость атаки низкая, но по ДПС я точно выиграю, причём прилично. А насколько хорошо теперь будет вштыривать «Мощный выстрел». Я закрыл глаза и улыбнулся, представляя, как стрелами буду припечатывать крыснявых уродов к столбам и стенкам хижин.

Кстати, в отличие от оружия ближнего боя, у которого может быть несколько типов урона, у луков и арбалетов он всегда один и зависит от вида стрел или болтов, которые используются. Так, самые нубские, без наконечников, которыми я пользуюсь сейчас, а также с коническим и лезвийным остриём наносят колющий урон. У стрел с тупыми утяжелёнными наконечниками и тонкими металлическими вставками у оперения, для баланса, дробящий урон. Те, что с широким и плоским остриём, наносят режущие и рубящие повреждения.

Я продолжил собирать трофеи. С толстого повара тоже удалось снять весьма полезный лут: два ломтя жареного мяса, полбуханки ржаного хлеба и одну луковицу. Видать, пузан успел всё же кого-то поджарить до того, как я заглянул к нему на огонёк. Я понюхал аппетитные на вид ломти – запах

обалденный. Рот сразу наполнился слюной. Я сглотнул её и прочитал описание добычи:

Кусок жареного мяса

Тип предмета: еда

Незначительно повышает скорость восстановления Здоровья, маны и ОД.

Особые свойства: +1 к Силе / Время действия: 30 минут / Вес: 0,1

Еда в «Нитях» играет важную роль. Когда персонаж, скажем так, максимально проголодается, у него перестанут естественным путём восстанавливаться хиты, ОД и мана, а вскоре после этого, если игрок по-прежнему голодный, они начнут отниматься, пока не дойдут до единицы.

В игре можно изучить профессию повара и творить кулинарные шедевры. Грамотно приготовленная еда, помимо обычного восстановления, даёт разные бонусы, вроде повышения статов, брони, увеличения количества хитов и маны.

Сила мне урона не прибавит, зато позволит тащить чуть больше ништяков, которые я, несомненно, найду по пути. Поэтому я быстро умял кусок мяса, замечая, как значок еды замерцал над шкалой хитов, и удивляясь, насколько оно вкусное. Может, зря я с этим поваром так – ножом в глаз? Ну да ладно, что сделано, то сделано. Пора двигать дальше.

Пока я собирал трофеи и разбирался с едой, третий чело-

векобык уже успел нацепить стальной нагрудник и щитки на руки и на ноги. Вооружился рогатый крепыш здоровенной двуручной секирой. Теперь и у него над головой появилась надпись, определяющая класс, «Минитавр-боец» и цифра четыре, показывающая уровень.

Когда все три моих новых союзника оказались укомплектованы, система выдала сообщение:

Выполнено задание «Приглашение на обед».

Награда: опыт.

Получено новое задание: «Путь к свободе». Помогите воинам Стальных Копыт выбраться из деревни крысников через восточный выход. Награда за это задание будет зависеть от количества выживших минитавров.

И, не дав мне опомниться, система обрадовала новым сообщением:

Вы получили уровень 3!

Максимальный запас Здоровья повышен

Доступно 5 очков характеристик

Доступно 1 очко умений

Довольно улыбаясь, открываю окно персонажа. Очки статусов снова вкладываю в Ловкость. А вот над умениями стоит подумать. Они открываются по два на каждом левелепе

– одно общее и одно от пути. Среди этих двух может быть как новый скилл, так и следующий ранг уже доступного. А очко за уровень дают только одно. Так что выбирать нужно аккуратно и с умом. Перераспределить ничего нельзя.

Общее умение называлось «Кровавая жатва-1». Его эффект заключался в том, что стрелок выпускал в небо одну стрелу, после чего оттуда каким-то магическим образом в течение четырёх секунд сыпался целый град стрел, покрывая площадь десять на десять метров. Умение наносило 30% физического урона в секунду от базовой атаки персонажа и в общей сложности могло долбануть на 120%. В ветке «чарующего» появилась похожая способность «Дождь стихий-1». Правда, она наносила магический урон в 20% за секунду по той же площади за то же время. А также накладывала на противника, попавшего в радиус поражения, разные негативные эффекты. К моему пороячьему восторгу, оба умения оказались массовыми. А мне сейчас нужно именно это. В начале игры много низкоуровневых врагов, и если я буду вкладываться исключительно в Ловкость, смогу валить их пачками.

Внутренний голос орал: «Офигеть! Дайте две! Дайте две!» Но очков-то хватит только на одну.

Я поколебался немного, выбирая между «Жатвой» и «Дождём» и щёлкнул на общее умение, посчитав, что пока мне нужно как можно больше урона. И неважно, какой он будет, физический или магический. Врагов низких уровней всё берёт одинаково хорошо.

Система радостно сообщила мне о получении нового умения:

«Кровавая жатва-1»

С неба на врагов сытется град стрел, поражающий площадь 10 × 10 метров и наносящий 30% физического урона раз в секунду. В общей сложности – 120% урона за всё время действия умения.

Стоимость: 2 ОД

Время подготовки: 1,5 секунды

Время повторного использования: 3 секунды

Минитавры терпеливо ждали рядом. Чего там им от меня надо? Ах да, квест. Нужно провести рогатых друзей через местное поселение. Причём желательно, чтобы ни один из них по дороге не загнулся. За это обещаны дополнительные плюшки. К тому же вывести их нужно именно через восточные ворота. Я посмотрел по карте: для того чтобы до них добраться, придётся пройти почти через всю деревню. Разработчики явно решили поглумиться над игроками, когда придумывали этот квест. Ладно, мне всё равно качаться, а в полноценной группе с танком, вторым дамагером и саппортом делать это куда приятнее, чем одному. И пофиг, что другие члены пати – компьютерные болванчики. В «Нитях» даже компьютерные болванчики выглядят и ведут себя почти как живые.

Глава 5

Шаманизм до добра не доведёт

Остыли после горячего боя, собрались. Двинулись по тропке, ведущей в глубь деревни. Рогатый боец впереди, я с лучником и жрецом – на расстоянии десяти шагов за ним.

Снова пошло рубилово и перемалывание противников в экспу. Крысники ломились на нас целыми табунами. В центре деревни их оказалось гораздо больше, чем на окраине. Мы не оставляли им никаких шансов. Я не мог нарадоваться на своих неожиданных союзников. Боец выкрикивал всякие обидные слова в адрес врагов и тем самым агрил их на себя, то есть специально вынуждал атаковать именно его, как самого крепкого в группе, оберегая таким образом нас, более уязвимых к урону. А мы со следопытом на пару щёлкали их, как орешки. Нашему танку хорошо доставалось, но жрец не спал и то и дело водил по воздуху руками, создавая заклинания лечения и защиты. Пару раз крысники срывались на него, тогда невозмутимый кастер работал дубинкой, разбивая врагам челюсти и проламывая головы.

Минут через двадцать мы вышли к ручью, проходящему прямо через деревню крысников. Широкий и шустрый, с неестественно чёрной водой, он тянулся из северной части деревни на юго-восток и мог поспорить размерами с малень-

кой речкой.

Мы двигались вдоль ручья. Вскоре тропка заметно расширилась и стала более утоптанной. Сначала с правой стороны пошёл невысокий частокол, потом такое же ограждение появилось и слева. Мы шли по коридору шириной метра четыре, на стенах которого был навешан всякий хлам: цветные ленты, шкурки мелких животных, ожерелья из зубов и костей (к счастью, не человеческих), тряпичные и деревянные куклы и прочие, совсем уже непонятные вещи.

В воздухе витал горький запах, будто кто-то заварил в кипятке полынь и оставил её настаиваться.

Навстречу нам вышли четыре кряжистых крысника, разодетых так, словно они в ближайшее время собирались брать штурмом замок. На их кожаные куртки и штаны были нашиты стальные пластины, начищенные до зеркального блеска. На неестественно мускулистых для этих существ руках – перчатки из тёмно-коричневой кожи с короткими металлическими шипами на костяшках, ноги обуты в высокие сапоги с укреплёнными носами. На голове у каждого крысника надет яйцевидный кожаный шлем, защищающий шею сзади. Из вооружения – большие круглые деревянные щиты, по краям обитые металлом, копыта в руках и короткие мечи на поясе.

Смотрю на название мобов:

Страж обиталища духов, уровень 5, элитный.

Очень серьёзный противник. Мало того что «пятёрка», так ещё и элитка. Причём в количестве четырёх штук сразу.

Когда я тестировал классы персонажей «Нитей», пару раз натыкался на элитных мобов. И завалить их получалось с большущим трудом.

Мы с рогатым следопытом почти одновременно выстрелили, целясь в новых противников. «Дзанг!» – крикнула тети-ва, и обе стрелы ударили в дерево вражеских щитов. Двое из крысников ответили броском копий, одно из которых предназначалось мне, другое – минитавру-стрелку. Я смекнул, что к чему, ещё в тот момент, когда крысник только замахи-вался для броска, поэтому успел отскочить в сторону, слыша свист проносящегося мимо копья. Мой рогатый друг оказался не таким сообразительным. Вместо ухода от опасности он сделал ещё один выстрел, и стрела ударила раскрывшемуся для броска крыснику в нагрудную пластину, заставив его попятиться. А вот минитавру повезло меньше. Копьё с тяжёлым стальным наконечником пробило ему грудь и повалило на землю. Хиты рогатого сразу просели наполовину, и я мысленно порадовался, что мы в игре, а не в реальной жизни, где после такого он бы уже не поднялся. А тут – нет, вскочил, будто ужаленный, и потянулся за новой стрелой. Глаза человекобыка налились кровью, из ноздрей, словно из раскалённых гейзеров, рванул пар. Видать, сильно разозлился на обидчика.

Я подбодрил его, крикнув:

– Прошей ублюдка!

В момент спуска тетивы из стрелка словно вырвался древний дух. Над ним на пару секунд навис огромный силуэт призрачного минитавра, взревел и топнул копытом о землю, а пущенная стрела вспыхнула бирюзовым светом. Крысник, в которого она полетела, заслонился щитом, но ему это не помогло. Деревянный круг с громким треском раскололся пополам, а стрела застряла у стража в яремной ямке. Он схватился за горло, захрипел и осел на землю. Правда, около десяти процентов хитов у него всё же осталось.

Чем мне ещё нравятся «Нити» – это правдоподобной системой повреждений. Выстрелишь или ударишь кого-нибудь по ноге, снимешь в лучшем случае не больше десяти процентов хитов. Сможешь попасть в голову, при условии, что на ней не будет шлема, считай, снёс врагу больше половины Здоровья. Урон от магии, правда, рассчитывается по другой системе. Там повреждения обычно «расходятся» по всему телу и редко зависят от того, в какую его часть попадёшь. Особенно это касается массовых заклинаний.

Я, впечатлённый зрелищем, глянул в боевой чат и нашёл соответствующую строку:

Минитавр-следопыт использовал способность «Раскалывающий выстрел», наносящий тройной урон противникам со щитом и игнорирующий броню цели.

Критическое попадание! «Раскалывающий выстрел» нанёс цели Страж обиталища духов 320 единиц урона.

Рогатый боец тем временем уже налетел с разбегу на одного из крысников, повалил его на землю и принялся долбить секирой по щиту так, что щепки летели во все стороны. На наше счастье, двое других стражей отвлеклись на него и пытались попасть в брешь доспехов своими копьями. К ним присоединился третий, недобитый крысник, вооружившийся мечом. Когда я использовал «Кровавую жатву», аккуратно осыпавшую стрелами только крысников и не тронувшую минитавра, как союзника, один из стражей сорвался с места и ринулся на меня. Это я явно хорошо постарался, перетянул моба на себя.

Страж бежал ко мне, и выглядел он страшно: из тела торчит десяток стрел, кожаная броня заляпана кровью, крохотные чёрные глазки с ненавистью смотрят мне в лицо, рот перекошен от злобы, верхняя губа задрана высоко, обнажая маленькие острые зубы и неестественно красную десну.

На бегу он метает копье, но промахивается. Я понимаю, что не успеваю выстрелить, и отбегаю. Минитавр-жрец, всё это время занимающийся лечением бойца и кастующий слабые боевые заклинания на врагов, переключается на моего преследователя и замедляет его. Следопыт в этот момент спускает тетиву, шкала хитов противника заметно проседает. У меня как раз откатывается «Мощный выстрел», и я ис-

пользую его, заставляя крысу противно взвизгнуть. Ещё два выстрела, обжигающий магический сгусток от жреца, и второй страж падает с пустой шкалой.

Смотрю вперёд: воин уже зарубил третьего крысника и сцепился с четвёртым. Тот больше заслоняется щитом и лишь изредка пытается достать рогатого коротким мечом. Мы все вчетвером наваливаемся на него, и вскоре крысник выпускает дух.

Наконец-то победа.

Я, довольный, бегу лутать поверженных врагов. С каждого упало по одной серебряной монете, что очень приятно. Но вот остальные трофеи радуют меня куда меньше. Шлем, сапоги и куртка со штанами годятся только для воинов. Ну, хоть стоять они, надеюсь, должны неплохо, поэтому запикиваю два комплекта в сумку, а остальные, скрипя зубами, оставляю, потому что до перегруза всего ничего. А это – значительное снижение скорости передвижения, что для меня, как стрелка, недопустимо.

А вот перчатки я носить могу, поэтому надеваю их и радуюсь характеристикам:

Перчатки из дублёной кожи с металлическими вставками

Тип предмета: средняя броня, необычная / Расположение: руки / Броня: 3 / Вес: 1,0, прочность: 37/45

Особенность:

+2 к Ловкости

+2 к Силе

Могут использовать: все классы архетипа «разбойник»

Я вытянул руки перед собой, изучая обновку, пошевелил пальцами, вытащил стрелу из колчана, наложил на тетиву, натянул, ослабил. Стрельбе не помешают, так что перчам зачёт.

Остальные три пары запикиваю в сумку. Необычные вещи и неписи подороже берут, и на аук можно попробовать продать другим игрокам.

Мы двинулись дальше и вскоре вышли на широкое открытое пространство с низкой травой – крысничье обиталище духов. Здесь в четырёх местах, образуя квадрат, стояли огромные чугунные котлы, и из каждого валил пар, как из печной трубы. Рядом с ними в землю были вкопаны жерди, на которых висели связки сушёных грибов. Обиталище буквально утопало в белом дыму, от которого слезились глаза и болела голова. Теперь я понял, откуда тянуло горечью, когда мы шли вдоль ручья.

Из хижины на другом конце обиталища вывалился грузный горбатый крысник в пёстром наряде, похожем на дамское платье, сшитое из разноцветных кусков ткани, обвешанный бусами. На руках браслеты и кольца, шерсть на голове топорщится ёжиком. На горбу, выпирающем из-под цветных тряпок, растут грибы. Маленькие красные глазки зату-

манены. Он будто смотрел в пустоту, не видя ничего вокруг себя.

Над головой у него красовалась надпись цвета благородного блестящего серебра:

Говорящий с духами, уровень 5, мини-босс.

Имя моба было оплетено тёмно-коричневыми ветвями терновника, подсказывающими игрокам, что с этим парнем шутки плохи.

Не обращая на нас внимания, крыснявый шаман подошёл к ближайшему котлу, взял из кожаного мешочка в руке щепотку ядовито-зелёного порошка и кинул в бурлящую воду. Потом снял со стоявшей рядом жерди нитку, увешанную грибами, стянул с неё пару штук и тоже бросил в котёл, помешал варево длинным черпаком и двинулся к следующему котлу.

Желая поскорее закончить дело и убраться подальше из этой хреновой деревни, я наложил стрелу на тетиву и прицелился уроду в горб. «Дзанг!», в яблочко! Шаман отреагировал на мою выходку странно: легко вытащил стрелу, отбросил её в сторону и как ни в чём не бывало пошёл дальше. Из дырки у него в горбу даже кровь не пошла, а шкала хитов не дёрнулась. Я снова натянул тетиву, моргая слезящимися глазами и шурясь в дыму. На этот раз прицелился крысюку в голову. Стрела вошла ему в щёку по самое оперение и вышла

с другой стороны. Этот поступок уже не остался без внимания. Так же легко выдернув стрелу из своей морды, крысник сломал её об колено, отбросил в сторону и посмотрел на меня слегка прояснившимся взглядом. Его крохотные красные глазки сверкали злобой. Шаман поднял голову и затянул какую-то песню на незнакомом языке, сопровождая пение хлопками в ладоши. Туман, заполонивший всё вокруг, стал постепенно стягиваться к центру обиталища.

Мы с рогатым следопытом, предчувствуя недоброе, достали по стреле, а боец, рванув копытом землю, понёсся на горбатого уродца. Однако тот будто этого ждал – не переставая петь, взмахнул рукой и бросил щепотку порошка перед собой. В том месте, где он просыпался на землю, почва забурлила и зачавкала, превращаясь в серо-зелёную трясину. Минитавр-боец, не успев затормозить, влетел туда и увяз по пояс.

Шаман продолжал петь. Дым уже собрался в высокий плотный столб, из которого начала формироваться большая четверорукая фигура.

– Приди мне на помощь, дух ветра и земли. Заклинаю тебя: накажи чужаков, посмевших нарушить покой этого места и прервать мою связь с потусторонним миром. – Этот голос ему совсем не подходил. Низкий и гулкий, он больше годился для какого-нибудь великана, но никак не для маленького горбатого крысёныша.

Дух к тому времени уже сформировался, о чём говорила

появившаяся у него над головой надпись:

Дух-защитник, уровень 5, элитный.

Мы со следопытом пальнули по нему разок. Стрелы прошли через дымчатое тело, словно через воздух. Вот пакость, он, похоже, ещё и неуязвимый. Хотя сам шарашит будь здоров. Едва не нокаутировал быка, который только выбрался из шаманьего болота и, размахивая секирой, ринулся на горбуна. Не добежал каких-то метров пять. Дух сшиб его с ног мощным ударом руки, принявшей форму огромного молота, отчего у минитавра хиты просели аж наполовину. Жрец, конечно, его сразу подлечил, но неприятный осадок у меня на душе остался. Я мысленно пообещал себе держаться от него как можно дальше.

Шаман повесил на себя защитный полог от стрел и упорно нас игнорировал, продолжая бегать от котла к котлу и мешать своё ядрёное варево. Хренов дух не давал рогатому бойцу подобраться к своему хозяину, а убить существо, сотканное из тумана, было невозможно. Его не брали ни стрелы, ни сталь, ни даже заклинания жреца. И так бы, наверное, продолжалось вечно, если бы я не заметил, что от котлов к дымчатому гиганту тянутся едва различимые призрачные линии. Чтобы проверить свою догадку, я подбежал к одному из них и, воспользовавшись черпаком в качестве рычага, опрокинул огромную чугунную ёмкость.

Дух сразу уменьшился в размерах, а его шкала хитов сократилась на четверть. Ай да я, ай да молодец!

Второй котёл удалось уронить так же легко, а вот с остальными возникли трудности.

Защитник шамана почувствовал, что запахло жареным и, плюнув на своего хозяина, ломанулся ко мне, размахивая в воздухе руками-молотами. Двигался он шустро, поэтому мне пришлось проявить чудеса акробатики, чтобы не получить по рёбрам и при этом опрокинуть последние два котла.

Дух исчез, а я наконец-то смог переключить внимание на шамана, которого уже вовсю прессовал человекобык с секирой. Хиты горбуна сократились на четверть, правда, сам он тоже не стоял на месте, вешая на противника всё новые Доты и дебаффы, вытягивающие из того Жизнь и ослабляющие его. Я разглядел над шкалой хитов минитавра-бойца два зелёных значка змеи, означающие отравление; значок проклятия, изображённый в виде чёрной куклы с воткнутыми в неё булавами и снижающий основные статы цели; и ещё какой-то символ, увиденный впервые, похожий на чью-то когтистую лапу. Сконцентрировавшись на нём, я прочитал описание:

«Прикосновение демона». Скорость передвижения и атаки цели снижены. На неё не действуют заклинания и умения лечения.

Опа, а вот последний эффект мне совсем не нравится, если учесть, что у нашего рогатого друга осталась примерно треть Жизни. И без танка нам будет гораздо тяжелее. Причём я собирался выполнить квест по спасению минитавров на «отлично», не дав ни одному из них скопытиться.

Таймера у демонического дебаффа не было, из чего я сделал вывод, что он исчезнет только после смерти либо того, на ком висит, либо того, кто его наложил. Меня устраивал только второй вариант, поэтому, сосредоточившись на цели, я как заведённый щёлкал тетивой. Рогатый следопыт не отставал, отправляя свои стрелы следом за моими.

Шаман походил на ежа, но подыхать пока не торопился. Причём хитов у него оставалось больше, чем у минитавра-бойца. Несмотря на то что мы трудились втроём, жрец полностью переключился на боевые заклинания, так как лечить собрата не мог – ДПС всё равно не хватало.

Я занервничал, когда у нашего танка осталось десять процентов Здоровья. Шаман в этот момент располагал примерно двадцатью. «Мощный выстрел» и «Кровавая жатва» не спасали положения. Человекобык обречён – я всё больше свыкался с этой мыслью и чувствовал, как из него уходят последние капли Жизни, будто они были моими. Пять процентов, четыре, три, два, один... не видать мне полной награды за квест как своих ушей.

С досады я заорал на бойца, будто это могло как-то помочь:

– Не вздумай подохнуть! Уши оборву и рога поотшибаю!

Представил, как буду издеваться над мёртвым быком, выполняя свои угрозы, и стало совсем тошно.

Остался один процент, но он не уходил. Минитавра вдруг охватило яркое оранжевое сияние, он резко выпрямился, расправил плечи и подкинул страшную секиру в воздух, где она с шумом завертелась, словно лопасть гигантского винта. Боец с силой ударил кулаком одной руки в ладонь другой и выдохнул из ноздрей пар, будто паровоз, в топку которого забросили лопату угля. Легко поймав секиру, он так сжал её, что хрустнула рукоять, и с новой силой принялся рубить шамана, даже не думая умирать.

Вы произнесли ключевую фразу для активации суперумения дружественного НПС.

Вы получили опыт.

Офигевая от такого приятного сюрприза, смотрю в боевой чат:

Минитавр-боец использовал способность «Стоять на-смерть». В течение следующих 30 секунд он полностью невосприимчив к урону.

Радостно выдыхаю. У нас есть полминуты, чтобы добить эту горбатую мразь. Трудимся и не отвлекаемся.

Как раз откатывается «Мощный выстрел». Мне нет необходимости искать его на панели быстрого доступа. Я уже настолько свыкся с управлением и интерфейсом игры, что чувствую всё происходящее с моим персонажем на подсознании. Мысленно произношу название умения, которое нужно активировать, и слежу за выпущенной стрелой. Мне кажется, будто она не летит, а плывёт по воздуху. Медленно и красиво. Смерть с белым оперением и острым, как пчелиное жало, наконечником. Завороженно смотрю, как она вонзается в шею шамана, как он протяжно вскрикивает и заваливается набок.

Критическое попадание! «Мощный выстрел-1» нанёс цели Говорящий с духами 141 единицу урона.

Убит противник Говорящий с духами. Вы получили опыт.

Но радоваться было рано. Прямо на трупe верховного шамана возникла бесформенная масса грязно-зелёного цвета с горящими ненавистью красными глазами и круглым ртом, из которого, словно слюна, текла густая болотная жижа. Противно сотрясаясь, словно мягкое желе, тварь поползла к нашему танку, оставляя за собой широкий слизистый след. Жрец уже успел подлечить бойца, благо со смертью шамана «отвалилось» и «Прикосновение демона».

Глядя на болотного демона, который, к счастью, являлся обычным противником шестого уровня, я поёжился от омер-

зения и с удовольствием выстрелил ему прямо в рожу. Стрела угодила точно между глаз, а тварь дёрнулась и издала противный булькающий звук. Из её пасти хлынул поток жижи. Воздух наполнился вонью сероводорода и тухлой рыбы.

Не завидую я нашему танку. С демоном мы справились без проблем, но он успел обляпать минитавра с ног до головы. Был бы я на его месте, заблевал бы всё вокруг, а человекобыку хоть бы что, даже не икнул ни разу. Наверно, потому что компьютерный, а не живой.

Я, преодолевая отвращение, порылся в останках грязевого демона и выудил оттуда небольшой, размером с мелкую виноградину, зелёный камень. Полупрозрачный и тёплый на ощупь. Внутри него будто плясало изумрудное пламя. Из информации о вещице только название – «Небольшая демоническая сущность». Вытерев находку об траву, я убрал её в сумку.

Среди лута с шамана обнаружились шмотки для жрецов и магов, хорошие для продажи, но хреновые для носки мне, как стрелку. Кольца с браслетами, и те годились только кастиерам. Я даже надеть их не мог.

Да-а, дикая непраха, что тут ещё сказать?

Горькую пилюлю подсластили лишь четыре порошка заживления. Кстати, очень удобная штука, по сути, являющаяся ХоТом: высыпашь его на любую рану, как она тут же начинает затягиваться. Чем сильнее повреждение, тем больше нужно волшебного порошка.

Ещё были всякие сушёные травки, специи и толчёные корешки, подходящие для прокачки кулинарного ремесла и алхимии, и разный мусор на продажу типа обглоданных костяшек и деревянных щепок.

Закончив с мародёрством, я коротко проанализировал недавний бой. Как же вовремя сработала эта штука с суперумением. Интересно, а ещё есть фразы для рогатого бойца, чтобы использовать другие его плюшки? А для остальных минитавров? Чего у них интересного из суперскиллов? И как часто их использовать можно? Должен же быть какой-то откат, иначе суперабилками можно спамить до бесконечности. Куча вопросов и ни одного ответа. Ладно, будем разбираться по ходу дела. Теперь надо почаще орать на союзных НПС и следить за их поведением. Вдруг чего полезное крикну. Кстати, а где в той фразе ключевые слова? Про несдыхаемость? Или про рога с ушами? А может, всё целиком?

Я припомнил, как вели себя другие два минитавра, пока мы шли через деревню. Что за умения применяли. Пролистал боевой чат. Жрец вёл себя тихо и ровно, ничем не выделялся, а вот следопыт... Да, точно! Он расколол щит одного из элитных крысников. Я сверился с обычным чатом. Фраза «Прошей ублюдка!» активировала его секретную абилку. Правда, тогда, в горячке боя, я не заметил сообщения об этом.

Любопытное дело. Надо будет полазить по форумам. Может, всё уже давно известно: и ключевые фразы, и НПС, к

которым они применимы.

До восточного выхода мы добрались довольно быстро. По дороге удалось уложить ещё десятка два крысников. Я взял четвёртый уровень, вложил все очки статов в Ловкость и прокачал «Дождь стихий». Теперь, с двумя массовыми скиллами и неслабым уроном, я могу выкашивать небольшие армии. Правда, у «Дождя» откат чуть больше, но это не проблема. Я обычно дожидался перезарядки обоих умений и использовал их одно за другим. Эффект поражал: крысники ложились штабелями. Однако у этой приятности была и обратная сторона, которая называлась «складываюсь от двух ударов». Конечно, я утрирую, но местные лучники доставляли мне массу хлопот. В отличие от крысников-контактников, которые дохли, не успев до меня добежать, лукари перед смертью успевали сделать один-два выстрела, отчего мои хиты проседали примерно на треть. А ведь впереди маги и мобы с умениями контроля. Но для них у меня припасён «Ледяной щит» – отличное защитное умение атрибута. Дожить бы только до десятого уровня, когда его можно будет использовать.

Едва мы вышли из ворот крыснячьей деревни, пройдя через туманную завесу (конец инстанса), как система сообщила мне, что:

Выполнено задание «Путь к свободе».

Награда: опыт.

Вы выполнили это задание идеально! Ни один из воинов Стальных Копыт не погиб. В благодарность за это каждый из них сделает вам подарок.

Чудесно. Подарки я люблю. Ну-ка, ребята, становитесь в очередь. Кто там первый с подношением?

Минитавр-боец широко улыбнулся и хлопнул меня по плечу так, что я едва не растерял все зубы. Вот уж точно, сила есть, ума не надо. Но я быстро простил его, потому что парень снял свой нагрудник и протянул мне вместе с секирой. Несмотря на большой размер этих вещей, они легко уместились у меня в сумке. Стоило только начать запихивать их туда, как шмотки сами исчезли в недрах бездонного походного мешка. Правда, тут же случился перевес, и я выбросил некоторый хлам, собранный в деревне крысников.

– Спасибо тебе, безрогий брат, – пробасил человекобык. – Прими мой нагрудник и секиру в знак благодарности. Мы не забудем то, что ты для нас сделал. Племя Стальных Копыт живёт недалеко отсюда, в Долине быстрых ветров. Будешь в тех краях, заходи в нашу деревню. – Он протянул мне раскрытую ладонь, в которой лежала крохотная золотая фигурка минитавра с копытами цвета стали. Потом продолжил: – Отдай это вождю, он отблагодарит.

За превосходное выполнение задания вы получили статус «Друг клана Стальных Копыт».

Круто. Знать бы ещё, что это значит. Никакого объяснения система дать не потрудилась. Ну и ладно. Поживём – увидим. Крохотного минитавра я аккуратно убрал в сумку.

Я кивнул рогатому бойцу, что значило: «Постараюсь, но не обещаю». Оценил подарки и присвистнул. Броня и оружие оказались наборными. Обе эти вещи входили в комплект, собрав который и нацепив на себя игрок получал определённые бонусы. Оставалось только гадать, где взять остальные предметы из этого сета.

Причём нагрудник явно предназначался для танков, потому что помимо прочих полезностей повышал агроуровень своего владельца. Секира, как двуручное оружие, больше подходила для воинов-дамагеров.

Минитавр-жрец пожаловал мне свою чудесную дубинку, повышающую эффективность заклов лечения её владельца, и кольцо, дающее 3% магической сопротивляемости и увеличивающее Разум. Я невероятно ему обрадовался, но потом скис, ибо носить колечко могли только маги.

Обе вещи тоже оказались из наборов.

А вот подарок следопыта потряс меня до глубины души. Кинжал, с определённым шансом накладывающий на цель кровотечение и повышающий Силу и Ловкость владельца, я оставил без внимания. Меня гораздо больше заинтересовал лук. Длинное и крепкое оружие с широкими плечами и удобной рукояткой было выполнено из какого-то тёмного

дерева, что делало его ещё более изящным. Концы, где крепилась тетива, украшали маленькие бычьи головы с угрожающе торчащими рогами. При должном умении ими можно колоть врагов в ближнем бою. Интересно, для этого предусмотрены специальные абилки?

Я прочитал характеристики лука и довольно присвистнул.

Длинный лук Стальных Копыт

Тип предмета: двуручное оружие, наборное / Тип атаки: дальний бой, скорость: низкая / Урон: 14–16 / Вес: 3,5, прочность: нет

Особенность:

+4 к Ловкости

30% шанс игнорировать броню цели

не изнашивается

Могут использовать: стрелок и его специализации

Урон не намного выше, чем у предыдущего, зато разброс гораздо меньше. А какие особые свойства, просто сказка.

Я едва сдержался, чтобы не обнять рогатого следопыта в благодарность за подарок. Боюсь, не поймёт.

Эта часть селения крысников находилась на возвышенности. За ней начиналась гористая местность, полукругом огибающая озеро и уходящая в сторону долины. Здесь мы с минитаврами расстались. Они ушли в направлении своей деревни, а я двинулся к Лагерю у озера. Нужно продать награб-

ленное, а то лут чуть ли не из ушей лезет. Единица до пересвета.

Я посмотрел вниз, на идеальную гладь озера, на снующих вдоль берега панцирников, на лес, покрывающий гору, словно голову какого-то гиганта. Красиво. С таких пейзажей только картины писать.

Скользнув взглядом к подножию горы, я увидел там женщину с восклицательным знаком над головой. Ага, квест. Надо сгонять в лагерь распродаться, а потом вернуться и узнать, чего интересного эта подруга может предложить.

Но это уже после обеда. Судя по местным часам, расположенным в правом нижнем углу мини-карты, на деревню крысников я убил пять часов. В реале сейчас должно быть около семи вечера. Поздновато для обеда, но если учесть, что я как попил чая с утра с парой бутеров, так больше ничего не ел, это будет обед.

В Двее, как и в реальном мире, сутки длились двадцать четыре часа и по времени соответствовали той местности, в которой жили обитатели конкретного сервера. Игра определяла по ай пи, в какой части земного шара находится игрок, и при регистрации предлагала ему на выбор те сервера, на которых играли люди из этой же страны. Таким образом решалась проблема внутриигрового общения. Большая часть населения сервера говорила на одном языке.

Достав из морозилки мясное рагу с макаронами быстрого приготовления, я засунул его в микроволновку. Десять ми-

нут, пока грелось, походил по кухне, разминаясь.

Всё же непривычно это – играть, полностью погрузившись в виртуал. Тело-то находится в кресле абсолютно без движения. Исследуя обычные ММОРПГ-миры, можно в любой момент размять шею, руки, ноги, поморгать, сбрасывая напряжение с глаз. В случае же с «Нитями» моё сознание полностью находится по ту сторону монитора, а тело безвольной куклой валяется в кресле.

Так, стоп. Зачем обязательно сидеть в кресле? Можно же развалиться на кровати. Длины шнура чудо-шапки для этого хватит с лихвой. Кажется, что-то такое даже в руководстве пользователя было.

Я взял толстую книжечку, полистал, находя нужный раздел. Вот, точно. Играть в «Нити» рекомендуется лёжа. Разработчики сравнивают это со сном. Мол, во время игрового сеанса тело отдыхает, а мозг, как ему и положено, работает. Ведь когда мы видим сны, он тоже работает, создавая у нас в голове порой безумные образы. А иногда наоборот – очень даже приятные. Как мир Двеи, например.

Чтобы игрок не потерял связь с реальным миром, бороздя просторы виртуала, каждые четыре часа в «Нитях» система напоминает ему, сколько времени он уже провёл в Двее. А через двенадцать часов принудительно выбрасывает засидевшихся геймеров в реал, чтобы отрезвить их. Правда, человек волен тут же зайти обратно. Это остаётся уже на его совести.

Я ещё ни разу не играл двенадцать часов подряд. Но уже думал об этом. Потому что с каждым днём мне всё больше и больше хочется вернуться в «Нити».

Пикнула микроволновка, и я достал лоток с едой. Далеко не лучшее кушанье, но зато быстро и дёшево. На работе, с которой недавно вылетел, я и так не слишком много получал, а теперь вообще нужно быть с деньгами очень аккуратным. Последней зарплаты хватит лишь на оплату квартиры и на очередной платёж по кредиту. Останется чуток денег на еду и прочие мелочи. Так что нужно поскорее взять десятый уровень и посмотреть, сколько Дурговский сможет выручить за копию моего перса.

Пообедав, я вернулся к компу, надел замечательную шапку с проводами, улёгся на кровать и нырнул в «Нити».

Глава 6

Грибной лес

В роще было, как всегда, тихо и прохладно. Проходя мимо наблюдательного поста Вотнера, я обратил внимание, что наставника нет на месте. Это было именно то дерево, на котором я увидел его первый раз. Лестница висела там же.

Рассуждая, куда мог деться НПС со своего насиженного места, я пошёл в глубь рощи и вскоре увидел большую поляну, на которой стоял лагерь тех, кто охранял кристалл искажения. Выглядел он внушительно. Когда я приблизился к высокому деревянному забору, метра три в высоту, то смог разглядеть, что он двойной, разделённый неглубоким рвом, дно которого было усеяно кольями. С трёх сторон лагеря установлены парные сторожевые башни. На каждой дежурят по два стрелка. Массивные ворота закреплены на толстенных столбах и обиты железом.

Перед ними кипит бой. Трое воинов в кольчугах и двое в коже, вооружённые копьями, длинными мечами и топорами, мутузят сборище демонов разных размеров, форм и окрасов. Неподалёку стоят два мага и швыряются в обитателей хаоса боевыми заклинаниями. Рядом с ними стрелок тренькает тетивой. Со стен лагеря лучники осыпают демонов стрелами. Вдруг за спиной одного из нападающих появляется эльф с

двумя кинжалами и с силой вгоняет их в спину твари. Значит, в драке участвует ещё и как минимум один разбойник.

Присматриваюсь и понимаю, что на башнях сидят НПС, среди которых замечаю Вотнера, а у ворот воюют игроки. Что ж, не буду пропускать веселье, присоединюсь к избиению хаоситских уродов. Тем более, как я понимаю, ворота не откроют, пока не лягут все демоны.

Твари явно недавно «выпали» из какой-то трещины и, почувствовав кристалл искажения, ломанулись к лагерю, чтобы до него добраться. А вместо этого нарвались на серьёзное сопротивление со стороны защитников.

Приближаюсь на расстояние выстрела и один за другим использую оба массовых скилла. Два покоцанных демона сразу складываются, ещё двое перекидываются с воинов на меня. Один похож на горящую синим огнём обезьяну, под два метра ростом, с большим ртом, из которого прямо-таки выпирают клыки, и пятисантиметровыми когтями. Второй больше смахивает на гигантского жирного слизняка с полностью прозрачным телом, через которое просвечивают разноцветные внутренности, и от этого кажущийся ещё более мерзким. При каждом движении он издаёт чавкающие звуки, но при этом передвигается достаточно быстро для своих габаритов.

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.