



У тебя появился интерфейс игрока, доступ к магии и возможность возрождаться после смерти.

Единственная обозначенная цель — обрести могущество.

Казалось бы, условия просто сказочные. Но какова реальная цена?

Это история о молодом айтишнике, которому выпал шанс ответить на этот вопрос.

— Теперь давайте подсчитаем очки и выявим победителя. — Алексей радостно взмахнул руками.

В прошедшей игре он играл за Капитана и у него были серьезные шансы на победу. Соперничать с ним мог только Вадим, который играл за Шкета. У меня, бывшего Снобом, не было никаких шансов. Это вполне объяснимо, так как я умудрился умереть на четвертом ходу.

Люблю настольные игры, в особенности те, которые имеют сюжет и требуют погружения в роль. Мои товарищи разделяют такого рода увлечения, поэтому партии получаются весьма захватывающими. Именно этим объясняется то, что я провожу это теплое субботнее утро в игротке.

В прошедшей игре предсказуемо победил Алексей. Все присутствующие поздравили его и стали собираться по домам. Сегодня мы договорились собраться на полдня, так как у многих были запланированы другие дела. Мне проще. Аккурат сегодня начался мой отпуск и в ближайшую неделю я буду свободен, как ветер.

Прощание не затянулось, и я отправился в разветвленную сеть подземелий, именуемую метрополитеном. В компании с книгой путь домой проходил быстро и небезынтересно. Очередной попаданец подавал большие надежды, и я все больше склонялся к тому, чтобы провести остаток сегодняшнего дня за чтением. К сожалению или к счастью, но моим планам не суждено было исполниться. Произошло событие, которое надолго выдернуло меня из мира литературных фантазий.

Изображение в глазах резко потемнело, и я ощутил непривычную легкость во всем теле. На лицо были все симптомы полуморочного состояния. В голове промелькнула картина, как к моему бессознательному телу сбегаются сердобольные граждане, дабы оказать помощь и, по возможности, изъять с него все ценности. К счастью, возникшее было недомогание довольно быстро прошло, а немногочисленность вагона позволила мне ехать сидя, что спасло мою тушку от возможного падения. В общем, инцидент можно было считать исчерпанным, если бы не возникшее перед глазами сообщение:

Адаптация интерфейса завершена. Добро пожаловать в игру!

Первой моей реакцией был страх. Я читал немало произведений в жанре ЛитРпг и потому прекрасно представлял, чем мне грозит подобная надпись. Если исходить из известных источников, то мне предстоит прокачка и быстрый путь к успеху, а всему миру — магический апокалипсис. Не очень позитивные перспективы, особенно если учесть, что в реальной жизни подобные видения обычно приводят в психушку. Впрочем, успокоился я довольно быстро. Выручила давняя привычка к тому, чтобы не выдавать своих эмоций и оставаться спокойным в любой ситуации.

Первое, что я сделал, когда пришел в себя — аккуратно огляделся по сторонам. Надпись коварно не исчезала из поля зрения и не помогало даже закрытие глаз и быстрое моргание. Довольно быстро я понял, что если не фокусироваться на сообщении, то оно почти не мешает.

Немного освоившись, я решил проверить, видят ли аналогичные надписи окружающие люди или это моя личная фишка. Пассажиры вагона вели себя как ни в чем не бывало и

занимались вполне обычными пассажирскими делами, что заставило меня усомниться массовости явления. При подобном раскладе люди обязательно начали бы паниковать или, как минимум, обсуждать произошедшее, чего не наблюдалось. Что и требовалось доказать. По-видимому, конец света в стиле ЛитРпг пока откладывается.

Что ж, попробую разобраться в происходящем. Раз сообщение не спешит покидать меня, то приму увиденное, как объективную реальность, пока не увижу доказательства обратного. Я конечно уважаю труд добрых людей в белых халатах, но предпочитаю делать это дистанционно, а не сидя в палате с мягкими стенами.

Удивительно, но мои душевные метания не прошли даром. После того, как я принял произошедшее как данность, под надписью появилась полупрозрачная кнопка с подписью «Ок». Минимализм интерфейса — это хорошо, ибо его сложно трактовать двояко. В отсутствие мышки и клавиатуры я попытался мысленно нажать на кнопку. Моя попытка увенчалась успехом, надпись пропала и вместо нее перед глазами появилось нечто новое. Больше всего увиденное напоминало классический интерфейс компьютерных игр жанра РПГ.

В правом верхнем углу моего поля зрения висят две полосы каноничного цветов: красного и синего. Обе полосы полны, что не может не радовать. В левом верхнем углу располагаются несколько иконок. На верхней нарисована раскрытая книга, намекающая на наличие какой-то информации. На второй иконке нарисован глаз. Что-то мне подсказывает, что он открывает таблицу характеристик. На последней картинке изображен рюкзак, вызывающий ассоциации с инвентарем. Последний элемент интерфейса сиротливо расположился в правом нижнем углу "экрана". Он представляет собой цифру 1000 и не снабжен какими-либо иллюстрациями. Аскетичненько.

Я уже собирался нажать на кнопку с книгой, когда суровая реальность внесла коррективы в мои планы. Поезд добрался до моей станции, и я поспешил к выходу, чтобы разобраться с интерфейсом игры в более спокойном и уединенном месте.

По дороге домой я купил еды, дабы потребности в пище телесной не отвлекали меня от процесса познания, а также привыкал к виду интерфейса. Это оказалось совсем несложно, так как он не перекрывал поля зрения и даже скрывался по желанию своего единственного пользователя. В свернутом состоянии он был не виден, но появлялось ощущение, что он не пропал, а просто скрылся. Стоило захотеть, чтобы он вернулся, и от тут же представал передо мной во всем своем великолепии. Мысли о более тщательном изучении я старательно отгонял, осознавая, что улица — не самое подходящее место для подобных экспериментов. Мало ли какие сюрпризы припас для меня мой новый статус.

Вскоре я оказался в родной квартире. Быстрый перекус, и я отправился в комнату, дабы воссоединиться со своим старым диваном, который всегда встречал меня с неизменной гостеприимностью.

Итак, в первую очередь нужно получить информацию и книга, нарисованная на одной из кнопок, намекает на то, что поиски лучше начать с нее. После мысленного нажатия на кнопку, перед глазами появилось нечто, похожее на журнал в классических РПГ. В центре «окна» находится вполне обычный интерфейс для просмотра текста, имеющий даже полосу прокрутки, а с левой стороны выделено место для разделов, в данный момент практически не заполненное. Единственная доступная статья называется «Важные сведения», так что я немедленно погрузиться в чтение.

Материала оказалось не много, примерно на 10 страниц формата А4. Краткая выжимка

из прочитанного такого: я стал участником некой таинственной игры, в которой могу достигнуть могущества. Достигать его предлагается путем добычи энергии душ с ее последующим применением для развития себя любимого. Иначе говоря, РПГ в реальной жизни. С прокачкой, инвентарем и квестами. К сожалению, без блекджека и продажных женщин, но думаю это можно пережить.

Приятным открытием стало то, что игрокам доступна магия.

— Ты волшебник, Гарри! - произнес я вслух и усмехнулся.

По данным из справки, все способности игроков так или иначе связаны с магической энергией. Организм игрока умеет продуцировать ее и запасать ее в виде маны. Текущий уровень маны показан на синей полоски главного интерфейса.

Для добычи энергии душ нужно убивать монстров из специализированных локаций. Если быть точным, то самоличное убийство не является обязательным условием. Достаточно находиться поблизости от существа в момент его смерти. Судя по всему, поглощение энергии душ должно происходить автоматически, без моего деятельного участия, так что напрашивается аналогия с опытом в компьютерных РПГ. Текущий запас энергии душ в моем хранилище отображается в правой нижней части интерфейса.

Вопросы жизни и смерти участников тоже не обойдены вниманием. Хорошая новость: игроки имеют повышенный болевой порог и бешеную регенерацию. К сожалению, потерянные конечности отрастать не будут, но любые другие травмы должны исцеляться довольно быстро. Однако не обошлось и без ложки дегтя. При восстановлении расходуется специальный ресурс, именуемый Праной. Красная полоса в основном интерфейсе обозначает именно ее, а не здоровье, как я подумал вначале. Запасы Праны можно пополнять с помощью энергии душ, так что получается, что за свои ошибки нужно платить кровно заработанным опытом.

При получении несовместимых с жизнью травм игроки возрождаются около специализированных артефактов, выдаваемых при инициации и именуемых «Ключ возрождения». При возрождении игрок вылечивается от всех травм и возвращает полный набор конечностей. Плохая новость: на возрождение расходуется Прана, так что если ее недостаточно, то возрождения не происходит и смерть игрока становится окончательной. При «обычной» смерти теряется запас энергии душ из хранилища и все надетые, но не привязанные к игроку предметы. Хм, интересно, можно ли вернуться к своему трупу за потерянными душами и ценностями?

С инвентарем все оказалось неоднозначно. Он имеется в наличии и даже обладает немалым объемом в 2 кубических метра, но, как водится, есть один момент. В инвентаре нельзя хранить неигровые предметы. То есть, я не смогу положить в него разные приятные мелочи вроде денег или контрабанды. Запасы пищи и воды тоже идут мимо кассы. Впрочем, есть и положительная сторона: предметы в инвентаре не теряются при смерти. Точнее, потерять их можно, но только если умереть окончательно. При этом прискорбном событии выпадают даже надетые и привязанные предметы. Делаем вывод: о запасах можно не беспокоиться. Также стоит опасаться других игроков, так как окончательное убийство коллеги может быть весьма выгодным.

Информации по локациям оказалось немного. Из описания следует, что они представляют собой небольшие участки местности, населенные разными агрессивными существами. Эти архиполезные места должны располагаться поблизости от населенных мест, невидимые обычным людям, но заметные игрокам. После входа в локацию игрок

оказывается в так называемом преддверии. В этом месте нет ничего, кроме входа в локацию и выхода из нее. Там можно использовать неигровые предметы, что недоступно внутри самой локации. Судя по описанию, любой предмет из обычного мира при попадании в локацию должен исчезнуть.

Больше сведений нет. Что ж, попробую разобраться с инвентарем и характеристиками. Чувствую, что мысли о моем развитии займут меня надолго, так что начнем с инвентаря.

После закрытия журнала я мысленно нажал на иконку с рюкзаком. В интерфейсе немедленно появилась таблица со списком предметов. Пока он не поражает количеством и разнообразием, но какие наши годы! В наличии имеются 2 предмета: Ключ возрождения и Кристалл учебной локации.

Хм, в информации для новичков ничего не было сказано о кристалле. Придется разбираться самому. Но начну все же с Ключа, так как от него зависит мое выживание. После мысленного выбора предмета, я пожелал, чтобы он появился. Ключ пропал из списка, но поблизости от меня не обнаружился. Полоска маны тоже отреагировала на произошедшее, разом опустившись на четверть. Подобное развитие событий вызвало у меня легкую панику, но она быстро прекратилась. Я понял, что чувствую, где находится мой Ключ и, наклонившись, подобрал его с пола. Оказалось, что лежал на полу, аккуратно около моей левой ноги.

Первое знакомство с игровым предметом выявило одну интересную особенность. Над артефактом виднеется надпись Ключ возрождения. Похоже, что я шагнул в мир дополненной реальности несколько раньше остального человечества. Не будь дураком, я тут же попробовал взглянуться в привычные предметы из моей комнаты, но надписи не появлялись, как я ни напрягался.

Стоит остановиться и на внешнем виде ключа. Он выглядит, как монета из черного металла. Размером чуть больше привычной пятирублевки, но ощутимо толще. На одной стороне монеты изображен кот. Пропорции тела выдают в нем довольно крупного шотландца, сидящего на земле в позе сфинкса. Взгляд кота направлен на меня и выражает неодобрение. На другой стороне монеты изображен тот же кот, но в более активной инопасти. Он готовится к прыжку и весь его вид говорит о крайней сосредоточенности и напряжении.

— Надеюсь мы с тобой подружимся. — сказал я вслух. Кот на монетке промолчал.

Прежде чем разбираться с кристаллом, нужно проверить, действительно ли я чувствую, где находится Ключ возрождения. Оставив его на диване, я отправился на кухню, прислушиваясь к своим ощущениям. Направление и расстояние до моей монетки ощущаются весьма отчетливо, что обнадеживает. Было бы обидно потерять столь полезный предмет.

После этого Ключ отправился в карман, а я приступил к извлечению кристалла. На сей раз я попробовал мысленно указать, чтобы он оказался на моей правой ладони. Эксперимент оказался удачным и кристалл появился именно там, где я захотел. Расход маны не изменился, составив ту же четверть резерва.

Кристалл выглядит, как не ограненный драгоценный камень синего цвета, размером примерно с ноготь мизинца. К сожалению, я не разбираюсь в драгоценных камнях, так что не могу сказать ничего более конкретного. Как и в случае с ключом, над кристаллом виднеется надпись с его названием. Под ней имеется еще одна надпись "Применить", которая похожа на кнопку. Это интересно, но спешить с использованием пока не стоит. В отличие от ключа, я не чувствую местоположение кристалла, так что лучше вернуть его в

инвентарь.

Стоило мне захотеть, чтобы кристалл отправился в инвентарь, как я лишился привычной четверти маны, а камень исчез из моей руки. В списке предметов инвентаря появилась строчка с его названием. К моему удивлению, к наименованию предмета добавилось также его описание.

Кристалл учебной локации.

Одноразовый. Уничтожается после использования.

Переносит игрока в локацию, специально созданную для новичков.

Внимание! Вход в преддверие локации действует только один раз!

После прочтения описания кристалла на кнопке журнала появилась цифра 1. Нечто похожее я регулярно вижу на ярлыке телефонного месседжера, когда получаю новое сообщение.

Последовав приглашению, я обнаружил, что в журнале появился новый раздел "Задания" и переход к описанию дал мне возможность ознакомиться с текстом единственной записи.

Задание: Пройти учебную локацию.

Награда:

1000 энергии душ.

Кристалл обучения обращению с холодным оружием (Уровень — базовый).

1 очко характеристик.

Описание: Путь к вершинам могущества начинается с одного шага. Преодолей опасности учебной локации и получи достойную награду.

Вот и первое задание! Награда за прохождение намекает на то, что в локациях предстоит применять различное холодное оружие. Могу сказать без ложной скромности, что в этом деле я являюсь... абсолютным нулем. Эх, знал бы заранее — заделался бы матерым реконструктором. Впрочем, судя по тому, что локация является учебной, она должны быть проходима даже для таких диванных личностей, как я. По крайней мере, мне очень хочется в это верить.

Задание — это хорошо, но пока рано. Попробуем узнать что-то новое у Ключе возрождения. Отправив его в инвентарь, я обратил внимание, что у меня осталось немного маны, из чего можно сделать вывод, что она восстанавливается с достаточно приличной скоростью, ибо за пару минут набежала примерно восьмая часть полоски. Почему я обратил внимание на такую мелочь, когда должен изучать информацию о мега артефакте? Дело в том, что никакого описания не появилось. Ключ возрождения не спешил делиться своими секретами.

Для последнего эксперимента мне пришлось несколько минут ждать восстановления маны. Когда запасы восстановились я попробовал спрятать в инвентарь зарядку от телефона. Попытка предсказуемо окончилась неудачей. Ну и ладно. Попытаться определенно стоило.

С инвентарем закончили. Пришло время заглянуть в святую святых — данные персонажа. Открывшееся окно встретило меня избытком цифр. В левом верхнем углу сгруппированы несколько показателей:

Статус:

Уровень 0

Мана — 20

Прана — 100

Странно, что нет здоровья. Видимо мне предстоит следить за ним самостоятельно. Под этими цифрами виднеется еще одна, более обширная группа:

Характеристики:

Сила 7

Скорость 9

Выносливость 5

Интеллект 10

Магическая сила 10

Магическая выносливость 10

В правой части интерфейса, под заголовком "Умения", сиротливо устроилась кнопка с предложением выбрать направления развития.

Попробуем разобраться с характеристиками. Первой по списку идет сила. Интересно узнать, что подразумевается под этим? В ответ на мой внутренний вопрос, рядом с характеристикой появилось ее описание.

Сила 7. Физическая сила игрока.

Вскоре мне удалось ознакомиться с описанием всех характеристик, но эти сведения не принесли мне особой радости. Ирония ситуации в том, что они будто специально составлены так, чтобы не дать мне почти никакой полезной информации. Разочарованный в лучших чувствах, я попытался прочесть описание параметров из раздела "Статус", но моя попытка не увенчалась успехом. Сплошное разочарование...

Сила 7. Физическая сила игрока.

Скорость 9. Скорость работы нервной системы игрока.

Выносливость 5. Способность организма игрока переносить физические нагрузки.

Интеллект 10. Способность к восприятию и анализу информации.

Магическая сила 10. Магическая сила игрока.

Магическая выносливость 10. Способность организма игрока переносить магические нагрузки.

Полученные из окна персонажа сведения поначалу вызывали у меня обычную для геймера реакцию. Я порадовался десятке в интеллекте и магических характеристиках. Затем посокрушался о пятерке выносливости. Знал же, что надо записаться на фитнес! Но эйфория довольно быстро прошла. Я внезапно осознал, что видеть числовые значения параметров конечно интересно, но реальная польза от этого пока невелика. Проблема в том, что мне неизвестна шкала, по которой ведется отсчет характеристик, ведь их значения можно считать массой способов. Первым приходит в голову вариант с какими — то абсолютными значениями. Например, принять за 1 единицу силы возможность поднять груз весом в 1 килограмм и бросить его на 1 метр. Можно отсчитывать цифры от средних по всему человечеству или на основании моих субъективных оценок или сотнями других способов... В общем, в данный момент от этих цифр мне ни горячо, ни холодно.

Мой внутренний манчкин несколько приуныл таких размышлений, так что я поспешил занять его просмотром, списка доступных умений. Нажатие на кнопку "Выберите направления развития" привело к появлению нового сообщения:

Выберите 2 направления развития.

Выбор дополнительного направления будет доступен на 10 уровне игрока.

Артефакторика. Маги-артефакторы, как никто другой, умеют раскрыть потенциал оружия. Их характерные способности: производство оружия, брони и различных артефактов.

Магия иллюзий. Маги-иллюзионисты — мастера обмана и скрытности. Их характерные способности: визуальные, звуковые иллюзии.

Магия крови. Маги крови обучаются манипулировать как своей, так и чужой кровью. Их характерные способности: кровавые бичи, отравление и воспламенение крови вне своего тела.

Внимание! Заклинания магии крови расходуют не только ману, но кровь игрока.

Магия порядка. Маги порядка кажутся прямолинейными, но их сила позволяет им не искать обходных путей. Их характерные способности: энергетические щиты, поглощение энергии атак, материализация первостихии.

Внимание! При выборе этого направления развития вы пройдете Малое посвящение первостихии порядка. Посвящение накладывает определенные ограничения на своих адептов и делает невозможным посвящение хаосу и тьме.

Магия тьмы. Маги тьмы славятся изощренным коварством и мощными атакующими умениями. Их характерные способности: проклятия, скрытность, материализация первостихии.

Внимание! При выборе этого направления развития вы пройдете Малое посвящение первостихии тьмы. Посвящение накладывает определенные ограничения на своих адептов и делает невозможным посвящение свету и порядку.

Магия хаоса. — Маги хаоса очень сильны, но непостоянны, как и сама первостихия. непредсказуемостью и боевой мощью. Их характерные способности: мощные энергетические атаки, материализация первостихии.

Внимание! При выборе этого направления развития вы пройдете Малое посвящение первостихии хаоса. Посвящение накладывает определенные ограничения на своих адептов и делает невозможным посвящение порядку.

Целительство. Маги-целители способны выжить в любой ситуации. Их характерные способности: исцеление, модификация тела, модификация энергетического тела.

Интересная подборка. Странно что нет магии света и смерти. Не завезли? Неявка этих видов магии выглядит подозрительной, когда их явные антагонисты имеются в списке.

Описания школ могли быть и поподробнее, но делать нечего. Придется выбирать почти в слепую. Для начала надо определиться с основными приоритетами существования в статусе игрока.

Приз за первое место торжественно вручается собственному выживанию. На втором месте, с небольшим отставанием идет сохранение свободы. Третье место делят между собой сила и знания. Попробуем подумать дальше.

Какие опасности могут грозить молодому, но перспективному и очень скромному игроку? Первая, и самая очевидная — опасность со стороны других людей. Различные организации, и в особенности государство отнесутся к появлению игроков с большим интересом. Мне не хочется отправиться на опыты, быть убитым, как потенциальная угроза для уважаемых людей, или выполнять грязную работу во имя чьих-то интересов. Единственным выходом является скрытность и сохранение полного инкогнито.

Другая категория потенциально опасных людей — игроки. Мне неизвестно, сколько людей стали игроками, а также происходила ли инициация одновременно. Если удариться в абстрактное теоретизирование, то нельзя отменить вариант, что я единственный в своем роде.

Выглядит маловероятно, но не невозможно.

Если инициация игроков произошла в одно время, то сильно повышаются риски со стороны государства. Это означает, что отношение к игрокам со стороны разных структур еще не сложилось, что приведет к неизбежным конфликтам. Возможность того, что все игроки будут соблюдать конспирацию можно смело отбросить. Наличие игроков очень быстро перестанет быть секретом, так как кто-то из нас обязательно спалится или добровольно пойдет на контакт с госструктурами.

Если игроки существуют уже какое-то время, то риски от государства могут быть ниже, но тогда сильно повышается опасность со стороны моих коллег. Новичков может быть выгодно подчинить себе или убить. По своей натуре я одиночка и вступать в клан на правах новичка и делать "Ку" всем старослужащим мне не хочется. В связи с этим, полная скрытность становится единственным приемлемым вариантом.

Идем дальше. Для развития мне нужно посещать локации, которые располагаться вблизи населенных мест. Получается, что по дороге к месту прокачки меня будут видеть сотни людей и я неизбежно попаду в объективы камер. Ночные образ жизни тоже не решат проблемы. Камеры работают круглосуточно и город неплохо освещен. При таком раскладе мое раскрытие — вопрос времени.

Магия иллюзий может помочь мне в решении этой проблемы. Небольшое изменение внешности с помощью иллюзии, и ищут уже не меня, а другого человека. Нужно затаиться? Иллюзия надежно скроет меня от наблюдателей. Полагаю, магам иллюзий должны быть доступны и заклинания невидимости, а это свободный вход и выход из локаций без риска быть обнаруженным. Боевой потенциал иллюзий тоже довольно велик, ведь лучшая защита — когда тебя никто не видит. Аж до самой смерти, хе-хе. Возможность отвлечь врага в бою тоже дорогого стоит. В общем, иллюзии беру не раздумывая.

Теперь задумаемся об опасностях локаций. Сейчас мне о них известно только то, там живут агрессивные монстры. Рано или поздно, встреча с ними окончится для меня травмами. Это делает вопрос восстановления здоровья крайне актуальным, и я бы даже сказал, животрепещущим. Самым очевидным решением является целительство. Возможность быстрого и качественного лечения просто неоценима. Регенерация за счет праны вряд ли будет столь же эффективна, плюс она расходует энергию душ. Целительство, должно расходовать ману, которая является возобновимым ресурсом, да и возможность модификации организма очень привлекательна. Выбираю однозначно.

Думаем дальше. В идеале встречи с монстрами должны оканчиваться не только моими травмами, но сбором энергии душ с поверженных тушек недругов. Для решения этой задачи нужно выбрать направление, чьи заклинания могут наносить масштабный урон моим недоброжелателям. На эту роль прямо-таки напрашиваются тьма и хаос. В меньшей степени — кровь. Хоть и хочется, но хаос и тьму брать откровенно стремно из-за непонятных ограничений после посвящения.

Рассмотрим Кровь. Она имеет хороший потенциал урона и гибкость применения. В качестве бонуса это направление развития должно защитить меня от кровопотери. Какой нормальный маг крови станет лить свою кровушку в пустоту? Еще она должна хорошо сочетается с Целительством, которое сможет восстанавливать меня после неизбежных кровопусканий. Очень интересный вариант.

Остальные направления не вызвали у меня большого интереса. Артефакторика — полезно, но очевидно потребует много места и времени. Если учесть повсеместно

распространение любопытных соседей, дело становится рискованным. Порядок требует посвящения, хотя защита бы мне пригодилась.

Выбор был нелегок, так как хотелось всего и сразу и все же по здравому размышлению я остановился на Иллюзиях и Целительстве. Первое время, наверное, придется обойтись без атакующих заклинаний, зато я буду уверен в собственной безопасности в обычном мире. На 10 уровне, когда я буду лучше разбираться в происходящем, смогу выбрать хорошее направление с боевым потенциалом.

Выбор состоялся, и список направлений сменился довольно куцым деревом доступных мне навыков. Взглянув на него, внутренний манчкин громко зарыдал. Энергии душ категорически не хватает! Тяжела и неказиста жизнь героев нулевого уровня...

Магия иллюзий:

Звуковые иллюзии. Активная способность. Создание простых звуковых иллюзий на расстоянии до 5 метров. Расход маны на создание и поддержание зависит от сложности иллюзии. (500 эд)

Визуальные иллюзии. Активная способность. Создание простых визуальных иллюзий на расстоянии до 2 метров. Расход маны на создание и поддержание зависит от объема и сложности иллюзии. (500 эд).

Целительство:

Лечение ран. Активная способность. Исцеляет легкие раны. (500 эд).

Улучшения физического тела. Открывает доступ к улучшениям физического тела начального уровня. (200 эд)

Улучшения энергетического тела. Открывает доступ к улучшениям энергетического тела начального уровня. (200 эд)

Общие умения:

Магическое зрение. Активная способность. Позволяет видеть магическую энергию на расстоянии до 5 метров. Расходует 1 единицу маны в минуту. (100 эд)

Магическая кулинария. Активная способность. Позволяет готовить блюда, которые будут считаться игровыми предметами. (700 единиц энергии душ)

Миникарта. Пассивная способность. Добавляет в интерфейс игрока миникарту. (200 единиц энергии душ)

Часы. Пассивная способность. Добавляет в интерфейс игрока часы. (100 эд)

В разделах целительства и иллюзий ожидаемо нашлись умения, ради которых я и выбрал эти направления. Из неприятного, немного смущает формулировка "Открывает доступ к улучшениям" у целительских навыков. Подозреваю, что за сами улучшения придется раскошелиться отдельно. Еще немного мутное описание у иллюзий, но ничего фатального, разберемся в процессе.

Общий раздел стал приятной неожиданностью. Магическое зрение может быть крайне полезным, если позволяет видеть монстров и ловушки. Сейчас его взять не получится, но потом обязательно нужно будет изучить. Часы и миникарта — приятное дополнение к интерфейсу, хотя есть некоторые сомнения в степени их полезности. В общем, возьму потом, если найдется лишний опыт. Кулинарию нужно будет взять при первой возможности. Судя по базовой справке, я не могу пронести в локации еду или воду. Наверное, можно оставить запасы в преддверии, но это нуждается в проверке. Опять же, если другие игроки смогут войти в локацию, где нахожусь я, то такой подход сулит серьезные проблемы.

Оставленная в преддверии еда сразу меня выдаст, что приведет к засаде. А ведь бесхозную еду можно еще отравить! Если еда станет игровым предметом — все проблемы решатся в одно мгновение. Я просто спрячу запасы в инвентарь и не буду знать бед.

Пора выбирать навыки. Откладывать опыт смысла нет, да и не терпится испробовать особую уличную магию. Беру Лечение. Остается 500 единиц энергии душ. Оставшихся 500 аккурат хватает на Визуальные иллюзии. Звуковые будут не так полезны, хоть и имеют большую дальность.

Вздыхнув про себя, мысленно выбрал оба приглянувшихся навыка. Напротив их названий тут же появились цифры 1, а я почувствовал, что умею их применять. Настало время проверки новых навыков!

Перед началом активных действий на всякий случай запустил в стиме пятую Цивилизацию. Милая особенность этой платформы позволит всем желающим увидеть, что сегодня я не занимался ничем необычным. Да, отчасти это паранойя. Но если инициация игроков произошла в одно время, то нас обязательно начнут искать. И важным критерием поисков станут изменения в поведении людей в первые дни после инициации.

Выбор кандидата на тестирование был довольно очевиден. Иллюзии не должны разрушать все вокруг или влиять на мое здоровье, как целительство. По крайней мере, в теории. Глядя на пол в середине комнаты, я мысленно применил навык визуальной иллюзии. Ничего не произошло. Попробуем немного по-другому. Представил себе образ небольшого, сантиметров 20 в диаметре металлического шара, и снова применил умение.

На этот раз эффект был, и еще какой! На миг в сознании словно сложилась цепочка из трех сложных символов, и шар появился на полу моей комнаты. При этом полоска маны просела примерно на пятую часть от резерва. Шар выглядел именно так, как я его себе представил, то есть, наиболее точно его можно было описать двумя словами: круглый и металлический. Для более тщательного изучения я обошел его со всех сторон и даже потыкал ручкой.

Результаты осмотра меня немного расстроили. Главная проблема моего тестового шара — отсутствие отражений и бликов на его поверхности. Это не очень бросалось в глаза, но создавало ощущение ненатуральности. Приглядевшись повнимательнее, обнаружил еще один недостаток. Тень у шара была, но очень слабая. Если поставить рядом с ним другой предмет, тень от него получалась гораздо более жирной.

Опыт с ручкой выявил, что она свободно проходит через мой шар, не встречая никаких препятствий. На внешний вид ручки произошедшее никак не повлияло. Для закрепления результатов решил погрузить в него какой-нибудь биологический объект. После недолгих размышлений, на эту почетную роль была назначена сосиска. Она была торжественно извлечена из холодильника, после чего я принес ее комнату и повторил опыт. Должно быть, со стороны это выглядело забавно, но сосиска и шар выдержали испытание с честью.

После того, как сосиска вернулась на место, я решил повысить ставки. Погруженный в шар мизинец левой руки ничего не почувствовал и выбрался наружу в целости и сохранности. Окрыленный успехом, следующие несколько часов я посвятил исследованиям возможностей своего нового умения. Несколько раз у меня заканчивалась мана и я ждал ее восстановления, но это не помешало мне разобраться с иллюзиями.

Создание иллюзий оказалось непростым, но невероятно перспективным делом. Иллюзии были прекрасно видны на фотографиях и видеозаписях. За счет не очень высокого разрешения и постобработки устройством они выглядят почти неотличимо от реальных

объектов. Расход маны на иллюзии различается в зависимости от объема и сложности образа. На создание образа табуретки со всеми деталями уходит две трети моего резерва. Образы размером с человека создавать не удастся. При попытке создания я чувствую, что запаса маны не хватает и все тут. Оказалось, что кроме расхода на создание, мана тратится также на поддержание иллюзий. Расход тоже зависит от сложности и размера образа. В среднем за минуту уходит примерно десятая часть маны, потраченной на создание иллюзии.

Движущиеся иллюзии мне пока недоступны, однако я могу создать иллюзию, прикрепленную к предмету, которая двигается вместе с ним, словно приклеенная. В роли подобного предмета могу выступать и я сам. Что интересно, тогда расход маны на поддержание снижается примерно на половину.

На этом стоит остановиться подробнее. Иллюзия лица получилась у меня почти сразу, но вышла так себе. Она расходовала почти всю ману и при этом не могла похвастаться высокой достоверностью. Полная неподвижность, отсутствие самозатемнения и общий вид как у восковой маски и сразу выдавали обман. С волосами тоже были проблемы. Больше всего они походили на волосы героев старых компьютерных игр. В общем, прически — это не мое.

Отдельные части лица выходят у меня вполне прилично. Иллюзии глаз получаются очень похожими на настоящие и за счет своей прозрачности совсем не мешают зрению, а неумение иллюзорного зрачка реагировать на свет почти незаметно. Нос, уши и брови выходят и вовсе на загляденье.

Эксперименты подтвердили главное: я могу эффективно маскировать свою внешность. Несколько небольших иллюзий, и в зеркале отражается другой человек. Малый объем изменений позволяет поддерживать иллюзии неограниченно долго, так как естественное восстановление покрывает расход на их поддержание.

Убрав последнюю иллюзию носа, как у Буратино, я вдруг осознал, что очень устал. Такое бывает, когда занимаешься чем-то крайне увлекательным и не обращаешь внимание ни на что, кроме своего дела. Между тем, было уже 9 вечера. Самое время для принятия пищи.

Во время еды все же не удержался и заглянул в таблицу персонажа. Вдруг навыки и параметры прокачались за время опытов. К сожалению, все осталось без изменений. Видимо прокачка естественным путем — не мой случай.

После перекуса я решил немного отдохнуть, попутно изучив новости. В новостях все было как всегда. Убийцы убивали, воры воровали, журналисты по мере сил писали об этом. В общем обычная цивилизованная жизнь. Никаких новостей о появлении игроков или людей со странными способностями. Либо я действительно один такой, либо о таких вещах решили молчать, либо игроки пока разбираются со своим новым статусом. В любом случае, я не вижу причин менять свое решение о сохранении инкогнито.

Следующим важным делом было удаление с телефона фотографий и роликов где я использую свою особую уличную магию. Зная об особенностях обычного удаления, я установил на телефон специальную программу, которая не ограничивается отметкой об удалении файла из системы, а заполняет размеченное под него место случайными данными.

После отдыха я принялся за проверку своего второго навыка. Наносить себе травмы — дело неприятное, но очень важно проверить возможности исцеления. Мысленный вздох и я беру иголку, протираю ее жидкостью для дезинфекции и вытыкаю во внешнюю часть предплечья. В руководстве было написано, что игроки имеют повышенный болевой порог.

Ответственно заявляю, что все так и есть. Боли я не почувствовал, только легкое неудобство.

Как и в случае с иллюзиями, при использовании умения в голове на мгновение возник образ нескольких рун. Дискомфорт в месте укола сразу пропал хотя капля крови никуда не делась. Смыв ее в ванной, я внимательно изучил место укола. Никаких следов произошедшего не наблюдается, а полоска маны уменьшилась всего на четверть.

Кажется, пришло время ультранасилия. С этой мыслью я взял на кухне нож и продезинфицировал его. Никогда не отличался страстью к членовредительству, но, как говорится, бытие определяет сознание.

Исцеление проявило себя очень достойно. Неглубокие порезы и царапины мгновенно исцелялись за одно применение навыка, а порезы посерьезнее требовали нескольких использований и зарастали за несколько десятков секунд. Причинять себе более серьезные повреждения я не решился, ведь повышенный болевой порог никак не повлиял на инстинкте самосохранения.

На этом я решил подвести черту под сегодняшним днем. На часах было уже 12, и несмотря на душевный подъем от обретения способностей, сегодняшние события меня сильно утомили. Нужно готовиться к походу в учебную локацию, и лучше это делать на свежую голову. Последнее, что я сделал перед сном — это наложил на себя несколько иллюзий с малым расходом маны, чтобы проверить, не спадут ли они во сне.

Утро нового дня началось для меня довольно непривычно. Я чувствовал себя идеально выспавшимся и полным сил для любых свершений. И первое, что я увидел после пробуждения — это надпись с уведомлением:

Произведен перерасчет характеристик и навыков. Новые значения закреплены. В случае смерти вы будете восстановлены с текущими значениям характеристик.

Как человек непривычный к столь резким поворотам в жизни, я даже ненадолго опешил. Затем в память подгрузились события вчерашнего дня, принятые мной за сон. Ободрённый, я открыл свойства персонажа и стал искать обещанные изменения.

Поиск не затянулся, и обнаруженные факты сразу улучшили мое и без того хорошее настроение. Рядом с несколькими характеристиками и умениями появились цифры, которые сложно трактовать иначе, чем уровень их прокачки.

Характеристики:

Сила 7

Скорость 9

Выносливость 5

Интеллект 10(2/100)

Магическая сила 10(13/100)

Магическая выносливость 10(22/100)

Умения:

Визуальные иллюзии(3/100)

Лечение ран(1/100)

Похоже, что умения и даже характеристики можно прокачать естественным путем и сама система развития, как в скайрине, то есть что делаю — то и качается. Правда прокачку видно не сразу, в отличие от классических ролевок. Надо будет выяснить на досуге, вдруг я еще и Довакин?

Думаю, сила, скорость и выносливость не прокачались, так как я ими не пользовался. Интеллект похоже немного продвинулся из-за вчерашних размышлений. С магической силой

и выносливостью все тоже в принципе понятно. Они явно прокачались от применения умений.

Уведомление оставило у меня много вопросов, ответы на которые предстоит выяснять на практике. Пока приму, как рабочую гипотезу, что игровая система бекапит меня каждую ночь и в случае смерти возвращает к сохраненному бекапу. Вопрос воспоминаний, полученных после закрепления, остается открытым. Определенно, лучше избегать смертей, ибо риски могут быть очень велики. Вполне возможно, что после смерти система тупо пересоздаст мое тело по сохраненному бекапу. Тогда восстановленная копия должна быть во всем подобна мне в момент копирования, кроме одной маленькой и неочевидной для внешнего наблюдателя детали. Она не будет мной. Да... Тяжело быть вещью в себе.

На всякий случай заглянул в телефон, чтобы проверить не пропустил ли я день из-за игровой смерти, а затем посмотрел на полоску праны в интерфейсе. Календарь подтвердил, что вчерашний день был вчера, но полоска Праны была подозрительно не полна. Заглянув в окно характеристик, убедился, что у меня осталось 97 праны из 100. В этот момент я вспомнил, что прана расходуется на регенерацию игрока. Вот и причина моего хорошего самочувствия. Надеюсь, что мое здоровье полностью восстановлено и прана больше не будет тратиться без моего ведома.

Раз ко мне вернулась бодрость духа, то пора задуматься и о теле. В последние годы я был очень плохим мальчиком, который ленился бегать по утрам и даже, о ужас, делать зарядку. Как-то не было мотивации. Мой вес остановился на честных 90 килограммах при росте в 180 см и не спешил двигаться дальше. Образовавшийся живот практически не мешал в жизни и даже нравился некоторым особам. В общем признаю, я забил на спорт, решив, что для работы айтишником моих физических кондиций хватает.

Сложившаяся ситуация дала мне серьезный стимул к тому, чтобы стать адептом ЗОЖ. Физические данные очень пригодятся для выживания в локациях, в особенности на первых этапах, пока у меня нет атакующих умений. Да и пятерка в выносливости как бы намекает на мою дохловатость. В качестве дополнительной мотивации я смогу быстро и наглядно увидеть результаты упражнений.

После принятия решения я приступил к ритуалам во славу богов ЗОЖ. Начал с разминки, выполнив небольшое количество основных упражнений. Затем вспомнил об иллюзиях и наложил пару незаметных иллюзий под одежду, погадав так, чтобы расход маны на них покрывался естественным восстановлением. После этого я вышел на улицу и принялся за самое унылое из известных мне упражнений. Бег всегда вызывал у меня лютую скуку и раздражение, и сегодняшней день не стал исключением.

После пробежки я вернулся домой в ужасном состоянии. Все тело ныло, голова кружилась и меня тошнило. Подозреваю, что любители спорта сублимируют таким образом свои мазохистские наклонности. Вспомнив о своих новых возможностях, пару раз применил на себя исцеление, но, как ни прискорбно, легче от этого не стало. Очень жаль, это бы все очень упростило.

Немного придя в себя, я позавтракал и стал строить зловещие планы на день. Основная задача на сегодня — посещение учебной локации. Идею отложить его мероприятие и сначала прокачаться имеющимися средствами я отбросил почти сразу. В локации я смогу получить энергию душ, которая откроет ценные умения, которые все равно придется развивать, так что лучше начать поскорее. Важной причиной было и банальное любопытство. Возможно там я смогу найти ответы на вопросы, связанные с игрой.

План составлен, так что не буду откладывать сборы. Никогда раньше не ходил в походы, но видимо теперь у меня есть шанс наверстать упущенное. При подготовке нужно учесть, что в преддверие учебной локации можно войти только один раз. В стартовой информации было сказано, что в локацию не смогут попасть предметы из обычного мира. Это нужно будет проверить, да и не хотелось бы идти в опасное место совсем голым. В преддверии, судя по описанию, проблем с вещами нет. Все эти факты наводят на мысль, что нужно попробовать организовать там лагерь с запасами еды и воды и возможно даже оставить там свой Ключ возрождения.

По здравому размышлению, я решил отказаться от последнего пункт плана. Если преддверие локации окажется небезопасным местом, то у меня будут все шансы умереть там окончательно. Да, если я оставлю Ключ возрождения дома — то могу остаться ни с чем. И все же риска окончательной смерти это не окупает, поэтому монетка с котом останется на полу комнаты.

Сборы начались с изучения информации в интернете. Списки необходимых в походе вещей и советы бывалых путешественников должны помочь мне избежать самых типичных ошибок. После получения информации и не долгого одиночного мозгового штурма, я решил ограничиться небольшим списком вещей. Для лагеря решил взять пенку, запас бутеров и воды на пару дней, фонарик, зажигалку, туалетную бумагу и старый радио плеер. Последний пригодится для проверки связи в преддверии локации. Брать с собой телефон я не рискнул. Во-первых, жалко. Во-вторых, их местоположение отслеживается и возможные аномалии в данных могут заинтересовать кого следует. На себя надел старый камуфляж и берцы, купленные в время моего недолгого увлечения пейнтболом. На всякий пожарный вооружился бейсбольной битой и старым складным ножом. Для самой локации решил взять то, чего не жалко лишиться. Потрепанные джинсы, свитер и кроссовки как раз подходили на эту роль.

После сбора рюкзака и переодевания я внезапно вспомнил о том, что нужно узнать, как выглядит процесс переноса со стороны. Решение нашлось довольно быстро. Я установил отключенный от интернета ноутбук так, чтобы в его камеру попадала вся комната, и включил запись. Взяв битую наизготовку, чтобы быть готовым к возможным атакам недругов, я извлек кристалл из инвентаря.

— Поехали! — произнес я вслух и активировал артефакт.

После активации кристалла я на секунду ощутил, словно в лицо подул ветер, а затем, без малейшего перехода оказался в преддверии локации. Продолжая сжимать битую, я стал осматриваться по сторонам, дабы убедиться в том, что никакие монстры не хотят добавить меня в свой рацион.

Побывать в шкуре удачливого попаданца — несбыточная фантазия многих диванных мечтателей, и я с гордостью отношу себя к их числу. Почему с гордостью? Потому, что у меня получилось. В данный момент я нахожусь на круглом островке, диаметром около 30 метров, окруженном густым серым туманом. Там, где я вошел, имеется небольшой просвет, из которого проступает обстановка моей комнаты. Участок тумана шириной в пару метров, расположенный на другой стороне поляны, выделяется белым цветом. Другие ориентиры отсутствуют, как класс. Небо скрыто все тем же вездесущим туманом, но через него пробивается свет. Довольно тусклый, но это определенно лучше крошечной темноты. В отличие от остальной обстановки, земля на вид довольно обычна и на ней даже растет трава. Я не эксперт в ботанике, но очень похожую я регулярно вижу на улице. Воздух в этом месте тоже абсолютно обычный. Никаких особых запахов. Несколько более свежий, чем в черте города, да и только.

Изучение обстановки не заняло много времени, и я приступил к разбивке лагеря. Если быть точным, то весь процесс заключался в том, чтобы положить рюкзак на землю, но не будем вдаваться в лишние подробности.

Закончив с лагерем, хе-хе, я решил исследовать особенности преддверия локации, применительно ко взятым с собой вещам. Зажигалка не работала. Точнее, функция генерации искр выполнялась исправно, но газ наотрез отказывался загораться. Пусть я отчетливо слышал, как он покидает зажигалку и даже чувствовал его запах, но он не проявлял ни малейшего энтузиазма по отношению к искрам. Компанию зажигалке составили и фонарик с плеером. Такая трогательная солидарность среди взятых с собой устройств наводит на мысли.

Бутеры и вода на первый взгляд не изменили своих свойств. По крайней мере я очень на это рассчитываю, так как съел один из них для проверки. Сугубо в научных целях, а не потому, что хотелось заесть стресс.

Подойдя к одной из серых туманных стен, я постарался взглянуть в нее. Туман был очень плотным, и попытка не увенчалась успехом. Зато почему-то возникла уверенность, что для меня стена абсолютно безопасна. В довесок пришло понимание, что, пройдя через белый участок, я попаду в локацию.

Достав из кармана мелкую монетку, я бросил ее в туман с расчетом на близкое падение. Монетка отскочила от стены и упала на землю. Тот же результат показали другие предметы, включая местную траву. В конце концов я даже решился потрогать ее рукой. Стена оказалось прохладной и мягкой на ощупь, но при этом весьма прочной. На некоторое время я задумался на тему реальности происходящего. Вполне может быть, что я сейчас нахожусь в дурке, а мой разум воспринимает так комнату с мягкими стенами. После недолгих раздумий, я решил не беспокоиться из-за этого. Если у меня проблемы с головой, рано или поздно я увижу зримые доказательства. Да и медикаментозную терапию тоже будет сложно не

заметить.

В качестве нового объекта исследования был выбран предполагаемый вход в локацию. Брошенная монетка легко вошла в туман, но звука падения я не услышал. На стене тумана не осталось никаких следов от столь бесцеремонного вторжения. Следующую монетку я решил бросить вертикально вниз прямо на границе тумана. Погрузив в туман краешек монеты, я немедленно сбросил ее с руки и даже отпрыгнул от стены. Поступок довольно необычный, но у меня были на него веские основания. При соприкосновении со стеной монетка исчезла, оставив у меня на руке кусочек тумана.

Тщательно изучив свою руку, я не обнаружил никаких повреждений. Это меня успокоило, и я решился на следующий опыт. Иллюзорная палка успешно проходила через стену и даже возвращалась назад. Извлеченный из бутерброда кусок мяса повел себя так же, как монетка. На сей раз я не стал пытаться избавиться от возникшего клочка тумана. Наоборот, внимательно следил за тем, как он через несколько секунд развеялся, не оставив никаких следов. В руководстве было сказано, что предметы из обычного мира нельзя пронести в локацию. Сейчас я вижу, в чем причина этой несправедливости.

Если бы не непонятно откуда взявшаяся уверенность в безопасности стены, я бы никогда не решился на такое, но факт остается фактом. Я дотронулся до стены сначала пальцем, затем и ладонью. Отправленные в рискованное путешествие части тела не спешили растворяться и ощущали только прохладу и некоторое сопротивление при погружении в стену и движении внутри нее. Похоже здесь мне больше ничего не светит...

Я с грустью посмотрел на свою комнату, видневшуюся с противоположной стороны поляны и с некоторым усилием подавил желание вернуться. После этого стал переодеваться в приготовленные для локации вещи. Есть слабая надежда, что стена оставит мне хоть что-то. Чтобы увеличить шансы на выживание своего главного оружия, я спрятал биту под свитер.

После завершения переодевания я подошел ко входу в локацию и мысленно пожелав себе удачи, шагнул в стену тумана. Сопротивление среды почти не ощущалось, зато ощущение прохлады на этот раз было выражено гораздо сильнее. Всего один шаг, и я стою посреди болота. И моя радость от этого факта была бы неполной, не будь я при этом абсолютно голым.

Местность, куда меня занесло, совсем не радует глаз. Попробую перечислить местные достопримечательности. Во-первых, это вода, заросшая какой-то ряской. Ею покрыто почти все видимое мне пространство. В качестве украшения то тут, то там из воды торчат кочки и даже невысокие холмики. На одном из таких холмиков мне и посчастливилось появиться. Нельзя не упомянуть о тумане. По своей густоте он уступает пройденной стене и даже позволяет разглядеть ближайшие окрестности.

Туманная стена тоже имеется в наличии. Прямо позади меня расположен участок с выходом в преддверие локации. Он отличается от остальной стены белым цветом, а также тем, что сквозь него виднеется покинутая поляна с лагерем. На остальном протяжении стена имеет серый цвет и остается плотной.

Небо вполне похоже то, которое можно увидеть в обычном мире в очень пасмурные дни, но все же более позитивно, чем в преддверии локации. Вот и весь список. Примечательно, что на болоте не наблюдается никаких животных, даже насекомых. Тишину нарушает только легкий ветерок.

Окружающее великолепие, вкупе с видом собственных босых ног, не могло не сказаться

на моем настроении. Очень захотелось забить на все и вернуться домой, тем более, что идти совсем недалеко. Только осознание важности своего развития не дало мне опустить руки. Нельзя просто так взять и спустить свой шанс в унитаз. Тем более, что пока ничего опасного я не встретил. Даже температура в локации вполне комфортная, не говоря уже об отсутствии комаров.

Выйдя победителем из очередной схватки с собой, я решительно зашагал вперед, к центру локации. Точнее, медленно побрел, перед каждым шагом прощупывая дно ногой. На проверку, болото оказалось довольно безобидным. Максимальная глубина, которую мне удалось отыскать — по колено. Дно болота было довольно упругим и не пыталось затянуть меня. Интересно, болотную воду можно пить? Пожалуй, такие опыты над собой лучше не ставить, ведь сырая вода из неизвестного болота может нанести больше вреда здоровью, чем целая толпа монстров.

Я довольно быстро приспособился к движению. С кочки на кочку, с кочки на кочку. Эх, если бы не туман, все было бы куда проще. Начиная примерно с четвертой кочки, ко мне пришло осознание, что у меня есть все шансы заблудиться. Тут же был найден выход — отмечать пройденные кочки ряской. У меня даже хватило мотивации, чтобы вернуться и отметить уже преодоленные участки болота.

По дороге я старательно вглядывался в туман, выискивая хоть что-то полезное, но на болоте, как назло, не было ни веток, ни камней. Вообще ничего, что можно было бы использовать как оружие. Вскоре я заметил, что глубина болота явно уменьшается в направлении моего движения.

Через некоторое время, когда я уже всерьез подумывал о том, чтобы повернуть назад, впереди проступили очертания довольно высокого холма. Поскольку болото не баловало меня разнообразием, я немедленно отправился к нему.

При приближении к холму глубина болота резко увеличилась. Если до этого воды было едва по щиколотку, то теперь ее было по колено и даже глубже. Забавно, что на последних метрах глубина болота резко сошла не нет, образуя своеобразную твердую ступеньку.

После того, как я наконец оказался на суше, мне выпала возможность разглядеть приютившее меня место. Сколько земли, заросшей привычной травой! Путь по болоту заставил меня оценить это место по достоинству. Неподалеку от меня можно разглядеть что-то похожее на заросшую землей лестницу. Она вела от болота к вершине холма, на которой виднеются несколько каменных плит.

Вооружившись парой удобных камней, которые прошли суровый кастинг среди себеподобных, я направился вверх по лестнице, дабы осмотреть это место. Возможно здесь нет ничего интересного, но вернуться в болото я всегда успею.

Подъем по лестнице не стал серьезным испытанием, и вскоре я обнаружил себя на небольшой площадке на вершине холма. Повсюду были разбросаны камни, создавая ощущение развалин какого-то строения. Большие глыбы, которые я заметил стоя у болота, оказались устоявшими кусками стен.

Какая первая мысль возникает у профессионального приключенца при виде развалин? Сокровища! К сожалению, к ним обычно прилагаются монстры и разного рода ловушки, что несколько остудило мой энтузиазм, но делать нечего. Пора приступать.

Осторожный осмотр развалин не выявил никаких опасностей. Разрушенное строение когда-то явно было башней. Невысокой, судя по количеству камней в округе и внутри помещения. И квадратной. Об этом свидетельствовало расположение двух с половиной

кусков стены. После обрушения прошло много времени, что негативно сказалось на ее мебелировке. Все дерево превратилось в труху, ткань истлела, а железо почти целиком было съедено ржавчиной.

Несмотря на общую разруху, в башне сразу нашлось чем поживиться. В одной из уцелевших стен на уровне моей головы торчало ржавое железное кольцо. На нем лежал небольшой белый шар, размером с пол ладони. Я стал осторожно подходить к нему, стараясь не наступать на обломки, лежавшие на полу башни. Когда до шара осталась последняя пара метров, над ним появилась надпись.

Магический светильник.

Заряд 0/5 маны.

Активировать

Зарядить

Это сразу повысило уровень ценности предмета с просто интересного до «нужно немедленно его получить». После того, как он оказался у меня в инвентаре, я смог ознакомиться с более подробным описанием:

Магический светильник.

Заряд 0/5 маны.

Прочность 9/10 (50 эд).

Расход маны — 1 единица за час.

Похоже, что у меня есть магический аналог лампочки. Который можно чинить за энергию душ. Со встроенным аккумулятором и весящий всего-навсего грамм 50. Срочно нужно попробовать.

Сказано-сделано. Светильник был немедленно извлечен из инвентаря, после чего я решительно нажал на кнопку зарядки. Все, что я ощутил процессе — это легкий холодок в районе ладони, когда мой запас маны снизился на требуемые 5 единиц. На этом все кончилось, и на все про все ушло не более пары секунд. Завершение зарядки также ознаменовалось изменением запаса маны у светильника. Он стал гордым обладателем 5 единиц маны и теперь должен быть готов к работе. Вопреки моим опасениям, зарядка не снизила прочность светильника.

Активация, и он предсказуемо засветился, примерно как обычная лампочка дневного света. После нескольких минут наблюдений я убедился, что светильник совершенно не греется и продолжает светить даже лежа не земле. Положить его обратно на подставку я не рискнул, так как она явно дышала на ладан.

Светильник — это конечно хорошо, но неплохо бы и другими вещами разжиться. Внимание вопрос: куда голому человеку засунуть шарик размером с пол ладони? Правильно! В инвентарь. Упрятав ценный предмет в надежное место, я приступил к вдумчивому обыску комнаты.

Расчистка пола от каменных обломков заняла у меня немало времени. В отсутствие инструментов моими единственными помощниками были физическая сила, русский матерный и заклинание исцеления. Несколько порезов и обидных ушибов были вылечены в мгновение ока. Ближе к концу мероприятия я совсем выбился из сил, но упорно продолжал работы. Меня не оставляла надежда, что под следующим камнем я точно найду что-нибудь ценное.

Ценное находилось со скрипом. Моей добычей стали несколько очень ржавых железяк, пара истлевших кусков ткани и осколки магического светильника. Благодаря ним я получил

возможность узнать, что у него внутри, не портя ценный предмет. Начинкой светильника были мелкие кристаллы. Ни один из найденных предметов не подсвечивался как игровой, что было весьма печально.

По закону подлости главная находка ожидала меня под последним, самым тяжелым камнем, который находился в углу комнаты. Отодвинув его, я обнаружил скелет человека, на котором кое-где сохранились полуистлевшие клочки одежды. Причина смерти человека была более чем очевидна — почти все кости раздроблены камнями. На бедре скелета виднелись пострадавшие от времени ножны, сквозь которые был виден металл клинка.

Самая интересная находка расположилась под скелетом. Он лежал на деревянном люке, сразу вызвавшим у меня ассоциации со входом в кладовку. По сравнению с остальной обстановкой люк хорошо сохранился. Доски хоть и потемнели от времени, но выглядели прочными.

Так как других вариантов особо не было, я приступил к проникновению в подземелье. Скелет был захоронен под несколькими камнями, а я взял его нож в качестве платы за услуги могильщика.

В отличие от остальных железяк, найденный представитель семейства колюще-режущих пребывал в неплохой форме. Ржавчина покрывала всего половину клинка и не успела проесть его насквозь. Более серьезной проблемой была его кривизна. От давления камней нож погнулся и за долгие годы успел привыкнуть к такому состоянию. Распрямляться он отказывался наотрез.

В отличие от камней, люк обошелся мне малой кровью. Найденные железяки неплохо справились с ролью клиньев, а камни — молота. Нож тоже выступил молодцом. Когда остальные железяки были сломаны, он вытянул все дело на себе.

Отодвинув крышку, я взгляделся в темноту люка. Из подземелья не доносилось никаких подозрительных звуков. Визуальный осмотр, произведенный с помощью светильника, тоже не выявил никаких опасностей.

Люк вел в небольшое подвальное помещение. Его каменные стены подпирали несколько прискорбно пустых книжных полок. Нашлось место и для стола со стулом. На столе лежал красный кристалл, похожий на тот, с помощью которого я попал в локацию. Походов в другие помещения, равно как и монстров, не наблюдалось. На стенах виднелись несколько креплений под светильники. Больше всего комната походила на небольшую библиотеку.

К стене подвала была заботливо прикреплена деревянная лестница. Судя по цвету и фактуре, она изготовлена из того же дерева, что и люк. Ее надежность подтвердило и то, что она уверенно держала мой вес.

Перед спуском в подвал, я вспомнил об опасности разных заброшенных мест. Если судить по прочитанным книгам и играм, то там нередко встречаются ловушки. Несколько брошенных камней и внимательное изучение пола и стен помещения не выявили никаких потенциальных угроз. После аккуратного спуска по лестнице я приступил к оценке обстановки комнаты на предмет ценностей. К сожалению, мне не удалось заметить ничего интересного, кроме найденного ранее кристалла.

Разместив светильник на одной из подставок, я осторожно подошел к столу. Привлекший мое внимание кристалл оказался игровым предметом, который я сразу спрятал в инвентарь для опознания.

Кристалл оружия.

Позволяет создать привязанное к игроку холодное оружие.

Применить.

Находка обрадовала меня гораздо больше, чем светильник и отказ от ее немедленной активации потребовал от меня поистине героических усилий. Я решил, что для начала нужно более тщательно обыскать комнату, так как в ней вполне могут найтись вещи поинтереснее.

Книжные полки обманули мои ожидания. На них не было ничего кроме пыли. Я даже не поленился отодвинуть их от стены, но не обнаружил ничего полезного. Стол, напротив, порадовал. Его ящики были пусты, но в одном из них обнаружилось двойное дно. Оно быстро пало под натиском моего кривого ножа, явив на свет серебряное кольцо с гравировкой в виде листьев.

Кольцо ученика чародея.

Ускоряет восстановление маны.

Привязать предмет (500 эд)

Что ж, не золотая цепь в палец толщиной, но на первое время сойдет. Кстати о привязке. Привычным мысленный вопрос о том, что это значит выдал мне исчерпывающее описание последствий процесса:

Привязка подгоняет размеры экипировки под игрока. В случае смерти владельца, привязанный предмет автоматически переносится в его инвентарь. Привязка не может быть снята другим игроком, но пропадает в момент окончательной смерти.

Заманчивое предложение. Дороговато по душам, но определенно полезно. Размеры кольца меня устраивают, но обезопасить ценный предмет не помешает.

Дальнейшие поиски не принесли результатов, несмотря на то, что я не поленился простучать все стены. По окончании даже пожалел, что у меня нет магического зрения. Подозреваю, оно было бы хорошим подспорьем в подобных делах.

Изывав светильник, я поднялся по лестнице к развалинам. За время поисков он израсходовал 2 единицы маны, что позволило мне сделать вывод о том, поиски заняли около двух часов. Зарядив артефакт, я подумал, что стоит попробовать использовать его качестве часов. Весь вопрос в том, будет ли он работать, лежа в инвентаре.

Предположение не подтвердилось. Включенный фонарь наотрез отказался отправиться в инвентарь. Не видать мне халявных часов...

Не оправдавший надежд артефакт отправился в инвентарь и вместо него было извлечено новоприобретенное кольцо. Его размеры вполне подходят некоторым из моих пальцев, чем я незамедлительно воспользовался. Кольцо не проявило мощных эффектов вроде глюков или невидимости, зато добавило в данные персонажа новую графу.

Активные предметы:

Кольцо ученика чародея.

Ускоряет восстановление маны.

Похоже, что точные значения не в моде, так что надо будет исследовать эффект в спокойной обстановке. А сейчас попробуем проверить одну идею.

Идея о перемещении надетого на палец кольца прямоком в инвентарь показала свою несостоятельность, что было довольно неприятным ограничением. Если бы не это, можно было бы спокойно носить кольцо, и в случае опасности моментально прятать его в инвентарь. Видимо не судьба мне сэкономить на привязке, ведь если дела пойдут неважно, я могу не успеть снять кольцо, что приведет к его потере.

Взглянув на надетое кольцо, я внезапно осознал еще одну причину, по которой стоит отложить его ношение. Прокачка характеристик. Усиление от кольца может негативно сказаться на скорости развития моей магической выносливости, так что лучше отказаться от его использования. Тем более, что острой необходимости в нем я пока не испытываю.

После отправки кольца в инвентарь я приступил к главному блюду. Применение кристалла оружия привело к появлению перед глазами сообщения:

Активация кристалла оружия приведет к созданию привязанного к игроку артефактного оружия. Внимание, операция необратима!

Подтвердить Отказаться

Подтверждение привело к открытию в моем интерфейсе игрока многоуровневого списка с разными типами холодного оружия. В качестве групп верхнего уровня выступали разделы ударного, рубящего, колющего, колюще-рубящего и метательного оружия. Под ними шли подразделы, и наконец конкретные виды вооружений. Рядом с каждым оружием был написан его вес и длина.

Немного побродив по списку, я был мягко говоря удивлен количеством наименований, про большую часть из которых я вообще никогда не слышал. Например, что такое "Валлийский крюк"? В ответ на мой мысленный вопрос, перед глазами появилась полноразмерная иллюзия стремного вида копья с каким-то дополнительными лезвиями.

Кажется, здесь имеется предпросмотр. Интересно, есть ли здесь поиск? Было бы интересно узнать, есть ли в списке шипастый шар на цепи, как в фильме «Убить Билла». Шар немедленно обнаружился под названием «Ланьячуй».

Самое время выбрать себе помощника в очистке локаций. Для начала, каковы мои основные требования к оружию? В идеале оно должно убивать монстров на почтительном расстоянии с минимальным риском для меня. Далее, оно должно быть простым в обращении. Не факт, что я пройду учебную локацию и получу кристалл обучения. И последнее по цифре, но не по значению. Мое оружие должно быть универсальным. Как минимум, я хочу иметь возможность рубить и колоть своих недругов.

Под описанные параметры неплохо подходят полуторный и двуручный мечи, а также множество видов древкового оружия.

В данный момент мне неизвестно, с какими врагами предстоит столкнуться. Поэтому полуторник сразу отменяем. Я хочу находиться от этих неизвестных супостатов как можно дальше.

Выбор между двуручниками и древковым совсем неочевиден. Нужны дополнительные требования. И они таки есть! Двуручный меч отлично подходит для сражений с людьми, но с чего я решил, что все монстры будут человекоподобными? Древковое оружие отлично себя проявит в охоте на животных. При сражении с тупыми и тяжелыми экземплярами можно упереть оружие в землю и дать врагу самостоятельно насадиться на острие.

Кажется, у нас появился фаворит. Осталось выбрать подходящую мне вариацию железки на палочке.

Алебарда является признанным чемпионом по универсальности. Может и колоть и рубить и дробить, но имеет недостатки. Во-первых, короткое острие не даст использовать ее как рогатину при охоте на монстров. Во-вторых, я где-то читал, что алебарды склонны застревать в телах недругов. Не думаю, что это серьезная проблема, но таких накладок все же хотелось бы избежать. В-третьих, боевая часть коротковата, что уменьшит мои шансы на успешный удар по противнику. Да и не лежит у меня душа к этому виду оружия...

После долгих размышлений, из всего изобилия древкового оружия, я решил остановиться на протазане. Говоря по-простому, копьё с плоским наконечником, похожим на лезвие меча. Из предложенных вариантов мне приглянулся симпатичный протазан длиной 2.3 метра и весом в два килограмма. В комплекте идет лезвие полуметровой длины с небольшими ушками у основания. Они очень стильные и в качестве бонуса не дадут клинку излишне погружаться в тела супостатов. Верхняя треть древка окована металлом. Этот факт должен порадовать тех, кто решит отрубить наконечник копья.

После подтверждения выбора кристалл, лежавший у меня в руке, начал сильно вибрировать. Предвидя дальнейшее развитие событий, я быстро положил его на землю. Чутье меня не подвело. Через несколько секунд кристалл рассыпался в пыль и на его месте появился небольшой клочок тумана. Почти сразу он собрался в двойную спираль, которая начала расти с обоих концов. Когда спираль достигла примерной длины моего будущего оружия, из нее во все стороны повалил новый туман, образовав небольшое облако.

— В последнее время вокруг стало много многовато тумана, — усмехнулся я про себя. В этот момент облако развеялось, оставив после себя лежавший на земле протазан.

Протазан

Появление оружия ознаменовалось неприятным событием. Стоило мне наклониться за протазаном как у меня из-за спины раздался громкий плеск. Я резко присел и замер на месте, сжав в руках новоприобретенное копьё. За время, проведенное в локации, мне удалось привыкнуть к звукам болота, поэтому я сразу понял, что такой шум не мог быть вызван ветром. Вскоре звук повторился, и на этот раз он раздавался с разных сторон. Как будто этого было мало, перед глазами появилось сообщение:

Для завершения задания необходимо убить всех врагов в локации.

Похоже, что взятие оружия было триггером к появлению врагов. И хотя я совершил эволюцию от просто голого человека до голого человека с копьём, перспектива встречи с неизвестными противниками вызывает у меня некоторый душевный трепет. Если сказать прямо, то просто пугает до усрачки. Но делать нечего. Я изрядно устал, хочу пить и есть и это более чем достойный повод, чтобы мочить монстров пачками.

Осторожно подкравшись к стене, я стал прикидывать, как бы выглянуть из-за нее без риска быть обнаруженным. Поначалу дельных мыслей не было, но вскоре меня осенило. Хотя я не владею невидимостью, но иллюзии у меня получаются вполне годные. Как это может помочь мне в разведке местности? Очень просто. Что видят мои хлюпающие по болоту друзья, глядя на развалины башни? Камни и местное серое небо. Мое лицо будет очень заметно на этом фоне. Но что мне мешает скрыть свою голову иллюзией неба?

Сказано-сделано. Пара тестов и я медленно-медленно выглядываю из-за стены. Вид болота не претерпел заметных изменений, за исключением появления трех подозрительных персонажей. Многие считают, что первое ощущение — самое верное. Так вот, разглядев гостей, я сразу решил, что они солдаты, точнее, были ими когда-то в прошлом. Нынче они больше похожи на зомби. Все трое одеты в изрядно поношенные серые стеганки и кожаные штаны. Один из них вооружен коротким мечом. У другого в руках небольшой топор. Третий вроде безоружен. В данный момент они заняты тем, что бессистемно ходят по кругу, время от времени начиная махать оружием. Друг друга, впрочем, не задевают, хотя двигаются довольно неловко и, я бы даже сказал, неуверенно. Деталей внешности отсюда не разглядеть, но видно, что глаза чужаков слабо светятся красным, а лица имеют подозрительно серый цвет. Возможно я расист или даже зомбист, но эти ребята кажутся мне недружелюбными.

С другой стороны холма наблюдается еще более удручающая картина. Там собралась группа из шести зомби солдат и только у одного из них нет оружия. Двое его коллег вооружены мечами, еще двое — топорами, последний — булавой. Один из мечников даже является гордым обладателем круглого щита. У пары врагов виднеются железные горшковидные шлемы, похожие на те, которые носили европейские солдаты в средневековье.

Получив ответ на сакраментальный вопрос "Кто виноват?", я должен ответить на не менее важный вопрос "Что делать?". Вариант "Отсидеться и переждать" отмечаем сразу. Никаких предпосылок к исчезновению солдат я не вижу. Вариант "Убежать" тоже сомнителен. Теоретически я могу пробежать между двумя группами врагов и добраться до выхода из локации. Проблема в том, на болоте могут быть еще враги, а такой тип местности не способствует безопасному и быстрому передвижению. Похоже, что остается только классический вариант "Всех убить".

Сейчас я не обладаю сведениями о возможностях противников. Хорошо ли видят, умны ли и так далее. Поэтому я могу выработать только самую общую стратегию.

Во-первых, нужно попытаться разделить врагов. Сомневаюсь, что смогу победить в сражении с девятью противниками. Вот один на один расклад будет совсем другой, даже если убийство зомби требует обязательного поражения головы. Если разделить врагов не удастся, то делать нечего. Останется только крайне рискованное бегство по болоту.

Допустим, мне удалось привлечь внимание группы из трех солдат. Что делать дальше? Единственное мое явное преимущество перед врагами — длина моего оружия. Поэтому мне нужно занять труднодоступную позицию, дающую также возможности к маневру. Холм, на котором я стою, как раз соответствует этим требованиям.

Кстати об оружии. Нужно изучить его описание, а то подобрал и сразу отвлекся.

Протазан

Прочность (50/50)

Улучшить (500 эд)

Привязан к игроку

Отвязать (1000 эд)

Лаконичное описание. Ни тебе цифрового значения урона, ни описания невероятной крутизны. Зато привязан ко мне, и даже может быть улучшен за опыт. Его даже отвязать разрешают. Красота.

Теперь оценим его более приземленные качества моего оружия. Перехватив копьё двумя руками, я попробовал нанести несколько уколов и ударов из разных позиций. Затем повторил операцию одной рукой. Немного приноровившись к оружию, я постарался почувствовать его эффективную дистанцию и оценить силу укола. По моим прикидкам, мое оружие должно легко пробивать стеганые доспехи.

Вернемся к предстоящему бою. Тройка врагов находится в болоте и для подъема им сначала нужно преодолеть небольшую ступеньку в основании холма. Затем их ожидает довольно крутой подъем. Последним препятствием может послужить стена башни.

Недолгие размышления привели меня к следующему плану. Я аккуратно подтаскиваю к краю холма несколько крупных камней и встречаю солдат на этой позиции. Если они меня не замечают — привлекаю их внимание с помощью более мелких снарядов. Когда враги подбираются достаточно близко, я сбрасываю камни и добиваю солдат. Если они оказываются умнее, чем я рассчитываю, и решат обойти холм с другой стороны, я убегаю в

болото.

Сказано — сделано. Когда камни были подготовлены, я вытащил один из них из-за стены. Как ни странно, мое появление не вызвало ажиотажа. Создается впечатление, что враги меня просто не видят на расстоянии 100 метров. Что же, мне же лучше. Завершив подготовку, я приступил к привлечению внимания.

Поначалу солдаты игнорировали падающие рядом с ними камни. Так продолжалось до тех пор, пока очередной снаряд не угодил прямо в мечника. Этого он игнорировать не стал, и двинулся мне навстречу. Его коллеги, к моему разочарованию, составили ему компанию. Видимо корпоративная солидарность у них на уровне.

Я замер на краю площадки, наблюдая за гостями. Поначалу они двигались без большого энтузиазма. Неуклюже покинув болото, враги на какое-то время даже застыли в нерешительности. Но затем один из них догадался посмотреть вверх и явно увидел меня.

— Ыы, — прорычал зомби и поковылял по холму в мою сторону. Его товарищи тут же составили ему компанию.

Подъем давался врагам очень нелегко. Как известно, кратчайшее расстояние между точками — прямая. Похоже, что зомби свято чтят эту аксиому геометрии, ибо мных объяснений, почему они не даже пытаются обходить неудобные участки, я не вижу.

Враги все ближе и теперь я могу их разглядеть получше. Выглядят они весьма потрепано и вызывают ассоциации с мумиями. Тот же эффект обтянутого сухой кожей черепа. От волос тоже мало что осталось, максимум по паре клочков на брата. В комплекте с красными глазами получается та еще картина.

Все хорошее когда-нибудь кончается. Подошло к концу и мое ожидание. Зомби вышли на дистанцию гарантированного поражения моими камнями. Толчок, и тяжелые подарки катятся вниз, прямо под ноги моим поклонникам.

Вырвавшемуся вперед мечнику достался удар по ногам, отчего он сразу оказался на земле. Его друзья при неоценимой помощи второго камня образовали веселую кучу-малу. Что характерно, никто из них не сделал даже попытки увернуться.

Я не остался безучастным наблюдателем и поспешил принять участие в веселье. Первый зомби окончил свое существование, не успев даже подняться на ноги. Оказавшись слева от противника, я изо всех сил ударил лезвием протазана его по затылку. Атака оказалась успешной и зомби сразу прекратил шевелиться. В этот момент у меня возникло ощущение, словно тело обдало ветерком, источником которого выступил поверженный враг. Количество энергии душ в моей копилке разом повысилось с 0 до 50, а над телом зомби появились подписи нескольких игровых предметов. Отвлекаться было некогда, поэтому легко выдернув копьё, я бросился к оставшимся противникам.

Безоружный зомби скатился с холма, а его товарищ с топором как раз успел подняться на ноги. Поэтому наша встреча началась с бокового удара протазаном, подрубившего правую ногу врага. От такого приветствия зомби рухнул на землю, как подкошенный, после чего я нанес удар в шею по уже отработанной технологии. На сей раз нервная обстановка плохо сказалась на моей точности, и я попал только со второго раза. Еще 50 опыта в мою копилку.

Оставшийся враг не спешил на встречу своей судьбе. И связано это отнюдь не с недостатком усердия, а с сильной хромотой. Похоже один из камней повредил ногу последнему зомби из группы. Будучи ко всему прочему еще и безоружным, этот зомби оказался почти беззащитен перед лицом жуткого голого агрессора, вооруженного копьём. Дабы не нарушать традицию, я сразу подрубил ему опорную ногу, а затем решил провести

небольшой эксперимент по выяснению реакции зомби на уколы в грудную клетку.

Опыт прошел успешно. Первый же укол легко преодолел защиту стеганки. Зомби в ответ захрипел, и я повторил атаку. На сей раз враг не стал упрямиться и одарил меня очередной полусотней опыта. Похоже от классических ходячих мертвяков у этих ребят только внешний вид, походка и уровень интеллекта. Устойчивость к урону — так себе.

Покончив с солдатами, я вернулся к развалинам башни, дабы проверить, что делает вторая группа врагов. Их поведение не изменилось. Они продолжали пастись на небольшом пятачке болота. Никто не обратил внимания на события, которые происходили на другой стороне холма. Раз непосредственная опасность мне не грозит, нужно осмотреть поверженных солдат на предмет трофеев.

Начнем с первого из моих противников. Судя по надписям, висящим над ним, он может порадовать меня немалым ассортиментом предметов.

Кожаные штаны солдата

Кожаные сапоги солдата

Стеганный доспех солдата

Никогда раньше не имел опыта обирания покойников. Похоже сегодняшней день подарит мне бесценную возможность восполнить этот досадный пробел. Сражаясь с брезгливостью, я начал прикидывать, с чего начать. Предыдущий владелец вещей особого доверия не внушает. Из раны на его шее вытекло подозрительно мало крови, да и выглядит она какой-то подозрительно темной и густой. Наверное, для зомби это норма, но мне как-то не хочется к ней прикасаться.

Вид крови заставил вспомнить об оружии, которое я не выпускал из рук. Судя по виду, лезвие моего протазана нуждается в хорошей чистке и лучше заняться этим поскорее, пока все не засохло. Может кровь вообще ядовитая. Пораженный этой догадкой, я посмотрел на прочность оружия, которая, к моей радости, осталась на максимальном уровне.

Я подошел к болоту, и уже собирался опустить клинок в воду, как меня посетила интересная идея. Поместив копьё в инвентарь, я отметил победу разума над грязной работой. Когда копьё исчезло, капли крови с его лезвия остались висеть в воздухе и тут же упали на землю. Извлеченный из инвентаря протазан сиял первозданной чистотой и свежестью. Ну ладно, с последним я немного загнул, но все равно получилось круто. При таком раскладе задача чистки игровых предметов решается легко и непринужденно. Заодно, я кажется придумал, как облегчить изъятие ценностей у моих покойных друзей.

Вернувшись к телу первого зомби, я прикоснулся к его сапогу и мысленно отправил предмет в инвентарь. Попытка оказалась даже более успешной, чем я рассчитывал. Теперь у меня имеется разутый труп и пара сапог в инвентаре. Как и в случае с протазаном, грязь с подошв упала на землю. Под сапогами у зомби внезапно обнаружили портянки, причем не простые, а тоже являющиеся игровым предметом. Интересно, что пока они были скрыты сапогами, их название не подсвечивалось в интерфейсе. Нужно будет учесть на будущее. Вообще, не удивлюсь, если под штанами у зомби обнаружится семейные трусы радикально зеленого цвета. Солдат же. Хотя зачем предполагать, если можно проверить?

С зелеными трусам мне не повезло, но нижнее белье обнаружилось. Серого цвета, и весьма старое на вид, но тоже являющееся игровым предметом. После некоторых колебаний, я взял и его. Моему врагу оно больше не нужно, а у меня совсем нет одежды. Вопрос чистоты должен решить инвентарь, а проблемы с размерами — привязка, так что глупо не воспользоваться шансом.

Напоследок я прикарманил зажатый в мертвой руке меч. Длиной около полуметра, он имеет потрепанный вид и изрядно туп, но, как говорится, «может приккадится». Глупо полагаться на единственное оружие.

Процесс упаковки вещей в инвентарь занял некоторое время. Так как на каждый предмет требовалось 5 маны, мне несколько раз пришлось ждать ее восстановления. Я даже надел кольцо на период работ. Пусть бонус к восстановлению маны оказался мало ощутим, но лучше так, чем совсем никак.

Забрав последний предмет, я внезапно осознал, что ощущаю вес вещей в инвентаре. Судя по всему, он распределяется по телу, создавая равномерную нагрузку. Рук это не коснулось, что очень меня порадовало. Испытывать дополнительные сложности при махании оружием — удовольствие сомнительное.

Самое время заглянуть в инвентарь и посмотреть, что пишут про новоприобретенные вещи.

Нательная рубашка солдата

Прочность (5/10) (50 эд)

Привязка (50 эд)

Трусы солдата

Прочность (6/10) (40 эд)

Привязка (50 эд)

Портянки солдата

Прочность (2/10) (80 эд)

Привязка (50 эд)

Кожаные сапоги солдата

Прочность (6/10) (40 эд)

Привязка (50 эд)

Кожаные штаны солдата

Прочность (7/10) (30 эд)

Привязка (50 эд)

Стеганный доспех солдата

Прочность (7/10) (30 эд)

Привязка (50 эд)

Прямой меч солдата

Прочность (3/10) (70 эд)

Привязка (50 эд)

Кажется, эпохе эксгибиционизма пришел конец. Настало время поношенного милитари! Хотя я ощутимо крупнее, чем мои противники, привязка экипировки должна решить проблемы с размерами. Вопрос чистоты экипировки тоже проработан. Единственным препятствием остается скромный запас душ. 150 очков хватит далеко не на всю одежду, которую, к слову, нужно еще на что-то чинить. Если подойти к вопросу рационально, то для начала нужно решить, какие предметы одежды нужнее всего в моей ситуации, а затем собрать с тел врагов нужные мне предметы и выбрать наиболее прочные из них. Не помешает также изучить, тела на предмет других ценностей.

Сказано — сделано. Будучи натурой любопытной, я решил начать с осмотра оставшихся зомби. Обыск показал, что набор их экипировки не отличался от первого противника. Затем я провел небольшой тендер, в результате которого у меня в инвентаре остались самые

прочные экземпляры каждого вида. Отбор по внешнему виду показал свою состоятельность. Самые целые на вид вещи оказались заодно и самыми прочными. Чтобы не нагружать себя лишним имуществом, я выбросил из инвентаря наиболее изношенные предметы. Пожалуй, нужно будет решить их судьбу после устранения всех врагов. Оставлять их просто так — жалко.

Теперь приступим к привязке. Больше всего мне мешает отсутствие обуви, ибо ходить по каменистой почве босиком очень неприятно. Не будь у меня лечения, мои стопы давно бы превратились в одну сплошную рану. Носить сапоги на голую ногу — не очень мудрая мысль, поэтому в список добавляются портянки. На оставшиеся очки я могу привязать еще один предмет. И им станет стеганый доспех. Без нижнего белья конечно грустно, но сражаться с шестью противниками без какой-либо защиты еще грустнее.

Привязка предметов не сопровождалась никакими спецэффектами. После мысленного нажатия на кнопку "Привязать" с моего счета списывается 50 единиц энергии душ, и статус вещи изменился на "Привязно". За отвязку кстати просят те же 50 единиц, так что при нужде я легко смогу избавиться от ненужных вещей.

Извлеченные из инвентаря предметы не остались без изменений. Сапоги и доспех выросли на пару размеров, а вот портянки остались прежними. В этот момент я почувствовал себя идиотом. В привязке практически безразмерного предмета почти нет смысла. Надо было брать трусы.

Одевание сапог оказалось непростым делом, но я справился, хотя никогда раньше не пользовался портянками. Стеганка так и вовсе была является близким аналогом длинной осенней куртки. Накинул, завязал несколько шнурков — и ты в броне. Теперь я готов к новым подвигам.

Новый подъем на вершину холма разительно отличался от предыдущих. Как может быть иначе, если каждый шаг приносил мне радость. Никогда раньше не задумывался, как это круто — ходить в обуви.

Для сражения с шестеркой зомби, я решил применить проверенную тактику. Конечно здесь есть лестница, но она достаточно пологая, чтобы не мешать моим камням скатываться вниз. Тем более, что других вариантов у меня особо и нет. Начну с камней и закреплю успех уколами протазана. Раз зомби умирают от колотых ран грудной клетки, грех этим не воспользоваться. Удары клинком все же требуют от меня изрядной концентрации. Сказывается отсутствие опыта.

Перетаскивание камней не заняло много времени, и вот, я стою на исходной позиции, подбрасывая на руке камешек, и собираюсь с силами. Шестеро врагов — это совсем не шутки и один из них ко всему прочему имеет щит, так что от него можно ждать неприятных сюрпризов. Пара глубоких вдохов, чтобы успокоиться, и первый камень брошен в группу зомби.

По своему поведению нынешняя группа зомби не отличалась от предыдущей. Стоило камню попасть в одного из них, как после недолгих поисков все солдаты побежали ко мне. Запуск тяжёлых глыб и их стыковка с телами зомби прошли в полном соответствии с моим планом, но с добиванием все сложилось совсем не так радужно. Я успел заколоть троих солдат, пока их коллеги принимали вертикальное положение. Видя такую картину, я немедленно побежал на вершину холма. Возможно кто-то назвал бы меня трусом, но это не совсем так. У меня была какая-то стратегия и я ей следовал. Дело в том, что, будучи человеком предусмотрительным, я оставил на вершине несколько резервных глыб, чтобы

проверить способности зомби к обучению.

Из дальнейших событий я сделал два важных вывода. Во-первых, мне придется пересмотреть свое отношение к бегу, так как в условиях локаций это поистине архиполезная дисциплина. И во-вторых я убедился, что зомби ничему не учатся.

Камни сработали безукоризненно, подарив мне легкую победу над двумя врагами. Щитоносец тоже не оказался сложным противником. Размеров щита не хватило, чтобы прикрыть ноги, что и стало для него фатальным. Я же в который раз порадовался правильно выбранному оружию.

Задание "Пройти учебную локацию" выполнено!

Получена награда:

1000 энергии душ.

Кристалл обучения обращению с холодным оружием (Уровень — базовый).

1 очко характеристик.

Вот так всегда: достигаешь чего-то серьезного, а на радость не остается сил. Откровенно говоря, сообщение застало меня врасплох. Хотя я и надеялся на лучшее, но внутренний реалист был уверен, что мне предстоит выискивать оставшихся врагов по всему болоту.

Стоило мне немного расслабиться, как меня сразу настиг адреналиновый отходняк. Единственное, чего хотелось в этот момент — это выпить воды, поесть и завалиться спать. А ведь мне еще добираться домой по болоту... Так, в таком состоянии лучше не принимать важных решений, поэтому мне лучше отложить распределение наград до дома. Тем более, что все враги на локации убиты, и я ничем не рискую.

Немного передохнув, я приступил обыску зомби. Враги имели ту же экипировку, что и предыдущая группа, за несколькими исключениями. Во-первых — это памятный мне щит. Около метра в диаметре, он сколочен из дощечек и выкрашен в синий цвет. В центре щита немного выпирающая круглая металлическая накладка. Примерно такие я видел у реконструкторов, которые изображают викингов. Выглядит потрепано, но я возьму его в пару к мечу, чтобы иметь полноценный второй комплект оружия.

Вторым ценным предметом является шлем. Сказать о нем особо нечего. Горшковидный, имеет встроенный подшлемник. Я очень ценю свою голову, поэтому он тоже займет место в моем инвентаре.

Последний из интересных предметов — стеганные перчатки. Они явно относятся к тому же комплекту, что и броня, даже удивительно, что перчатки нашлись всего у пары солдат. Видимо, зомби совсем обленились и перестали следить за своим имуществом.

Итак, обязательный набор вещей получен и нужно решить, что взять дополнительно. После недолгих размышлений, я решил взять запасной комплект брони и по одной единице каждого оружия, которое есть в наличии. Случаи бывают разные, так что глупо отказываться инструментов, которые могут проявить себя в определенных условиях. А броня? Мало ли что с ней может случиться. Ходить голым удовольствия мало. После долгого и нудного укладывания ценностей в инвентарь, я отправился к выходу из локаций.

Через несколько сотен метров пути по болоту, мне пришлось спрятать сапоги в инвентарь. К сожалению, их высоты не хватает на то, чтобы не черпать воду. Кроме того, я ощутил горячую благодарность по отношению к себе из прошлого. Благодаря этому замечательному человеку я могу идти по помеченным кочкам, не рискуя потеряться в тумане.

Дальнейшее путешествие свелось к тупой перестановке ног и прощупыванию копьём болота. Довольно быстро я начал жалеть, что взял с собой столько имущества и мою решимость поддерживало только то, что скоро все должно закончиться. Я поем, приму душ и воссоединюсь с диваном...

К выходу из локации я подошел, будучи в состоянии зомби. Меня заставил взбодриться только вид просвета в стене тумана и осознание того, что до дома осталось всего ничего. Пара шагов в туман, и я стою на поляне, где наивно установил лагерь.

Оказавшись рядом с запасами, хватаю бутылку с водой и выпиваю ее залпом. Из последних сил прячу протазан в инвентарь, хватаю в охапку рюкзак и припасы и иду в сторону своей комнаты. Еще один проход через туман, и я на месте. Сил нет ни на что. Быстро снимаю доспех, хватаю одеяло и подушку и ложусь на кровать. Кажется, что я заснул сразу же, как только голова коснулась подушки.

Дневной сон — рискованное занятие. Можно легко сорвать свой режим и заработать проблемы с ночным сном. Но самый главный риск — другие люди, которые не разделяют твоих убеждений. В моем случае эту роль взял на себя известный суперзлодей по имени Человек-Сосед. Его никто никогда не видел, но его злодеяния многочисленны и хорошо известны всем обитателям многоквартирных домов. Меня разбудил звук суперперфоратора, который имплантирован в руку негодяя. Похоже, что он начал очередной этап строительства стен — сот. Впрочем, о прерванном сне я особо не жалел. Мне снились какие-то мутные кошмары, в которых я пытался куда-то бежать с абсолютно ватными ногами.

Привычный процесс вставания с кровати оказался осложнен увеличением моего веса. Мне пришлось проявить просто эпическую силу воли, чтобы преодолеть лень. Дело в том, что когда я лежал, вес инвентаря совершенно не чувствовался. Но стоило попытаться поднять ногу или корпус, он обрушивался на меня, подобно тонне кирпичей.

Прошло времени, прежде чем я смирился с жестокой реальностью. Когда это наконец произошло, я застелил постель и вытащил из шкафа весы. Они показали солидную прибавку в 13 килограмм, по сравнению с обычными показателями. Мне удалось унести из локации немало имущества и было бы неплохо разгрузить его, ибо тяжело. К сожалению, это гуманистическое желание было задавлено гласом рассудка. Мне предстоит регулярные походы и надо привыкать к дополнительной нагрузке. Не говоря о том, что дополнительный вес должен благоприятно сказаться на прокачке силы и выносливости.

Размышления закономерно привели меня к интерфейсу игрока, который почему-то не был виден. Похоже, что во сне я умудрился его скрыть и теперь даже ощущаю некоторый дискомфорт от его отсутствия. Но лучше пока потерпеть. Я хорошо знаю свою увлекающуюся натуру, а потому предпочту немного повременить с игровыми делами. Сейчас надо сосредоточиться на первичных потребностях организма.

Вскоре запасенные еще для похода бутеры отправились в лучший из миров, и я наконец почувствовал себя человеком. Правда продлилось это состояние совсем недолго. Человек-сосед ловко выбрал момент для нового сеанса перфорационной деятельности.

Если размышлять о серьезных вещах не получится, попробуем заняться более простой работой. Ноутбук, который продолжает стоять в углу комнаты, явно не прочь поделиться со мной ценными сведениями о произошедшем.

Данных оказалось даже больше, чем я рассчитывал. Перенос длился всего несколько секунд. Вот, кристалл рассыпается в пыль, и из него появляется знакомый туман. Он быстро охватывает мою фигуру, и так же быстро развеивается, оставляя за после себя пустоту. Возвращение было обставлено еще более скромно. Посреди комнаты появляется все тот же туман, и из него во всей красе выхожу я.

Вторым открытием стало то, что мое путешествие заняло гораздо меньше времени, чем я думал. Видеозапись зафиксировала, что я отсутствовал два с половиной часа, хотя моим ощущениям я провел в локации примерно вдвое больше времени. Вполне возможно, что я заблуждаюсь и мое ощущение времени изменилось из-за нервной обстановки на болоте. В любом случае, при следующих походах в локации нужно будет внимательно отслеживать время. Возможно даже стоит задуматься о приобретении соответствующего умения.

Шум не и не думал утихать, поэтому я решил сделать ход конем. Удаление компрометирующих записей с ноутбука, быстрые сборы, и я готов отправиться на прогулку. Уже открыв дверь, я хлопнул себя по лбу и вернулся за лежавшей на полу стеганкой. После того, как она заняла подобающее ей место в моем инвентаре, я наконец покинул квартиру.

Всего в нескольких станциях метро от меня располагается крупный парк. Думаю, что там мне удастся отыскать тихое местечко для распределения очков и размышлений о высоком. Однако я не был бы собой, если бы не постарался совместить полезное с полезным. Пешие переходы с утяжелением должны позитивно сказаться на моих параметрах, а саму прогулку можно совместить с поисками какой-нибудь локации. В общем, полное торжество над жалкими потугами Человека-соседа.

Парк встретил меня неожиданным изобилием отдыхающих. Впору было схватиться за голову. Я не сумел сопоставить такие вещи, как воскресный день и хорошую погоду. Но отступить поздно. Текущая цель — найти скамейку подальше от основной массы граждан.

Из-за непривычной нагрузки организм постоянно просил пощады. Мне даже пришлось сделать несколько остановок и устроить себе дозаправку мороженым. После этого дело пошло на лад, и я вскоре достиг относительно спокойных мест. Вскоре мне удалось подкараулить удобно расположенную скамейку, и я устроился на ней, ненадолго поддавшись окружающему благолепию. Но хорошего понемногу. Пора вплотную заняться игровыми делами.

Дабы не вызывать у прохожих излишних подозрений, я открыл на телефоне недавно загруженную книгу и принял вид увлеченного почитателя печатного слова. Активированный интерфейс сразу известил меня о закреплении характеристик. Похоже гипотезу о бекапировании игроков во сне можно считать доказанной. В окне персонажа тоже обнаружили некоторые приятные перемены.

Статус

Уровень 0

Мана — 20

Прана — 97

Энергия душ — 1300

Характеристики:

Сила 7(7/100)

Скорость 9(1/100)

Выносливость 5(13/100)

Интеллект 10(3/100)

Магическая сила 10(18/100)

Магическая выносливость 10(29/100)

Свободных единиц характеристик (1)

Умения:

Визуальные иллюзии(4/100)

Лечение ран(5/100)

А прокачка-то продвигается. Налицо быстрое развитие всех характеристик, кроме интеллекта и скорости. Похоже они — первые кандидаты для вложения появившейся единички. Остальное вполне реально качать самостоятельно. Но это лучше отложить до вечера. Если закрепление характеристики происходит только во сне, то лучше не рисковать. Я не планирую сегодня умирать, но мало ли что. Нельзя сбрасывать со счетов и возможные

визуальные эффекты от повышения. При взятии умений их не наблюдалось, но это ни о чем не говорит.

Теперь подумаем об энергии душ. На 1300 единиц можно приобрести несколько умений, починить и привязать вещи. Я обрастаю статьями расходов с поразительной скоростью!

Хоть мне и не терпится набрать новых способностей, перед этим будет нелишне разобраться с полученным кристаллом. Для этого я по проверенной методике извлек его из инвентаря и сразу положил обратно. Для большей незаметности, кристалл появлялся на ладони, прикрытой телефоном.

Кристалл обучения обращению с холодным оружием (Уровень — базовый).

Одноразовый. Уничтожается после использования.

Переносит игрока в локацию, в которой находится учитель, который преподаст игроку базовый курс владения выбранным холодным оружием.

Внимание! Вход в преддверие локации действует только один раз!

На первый взгляд формулировка выглядит неплохо, но опыт посещения учебной локации намекает на возможность неприятных сюрпризов. С другой стороны, из-за чего мне переживать? В плане посещения локаций, я уже все для себя решил. А раз так, то какая разница между этой локацией и любой другой, которую я смогу отыскать? Я любом случае я иду в неизвестность. Нынешний случай наоборот отличается хоть какой-то определенностью. И наличием награды. Сейчас непросто найти человека, который реально владеет протазаном. Даже самые суровые реконструкторы сражаются затупленным оружием и изо всех сил стараются не наносить друг другу травм. В общем, думать нечего. Надо идти и постараться извлечь из обучения максимум пользы.

С планами определились, так что можно заняться распределением энергии душ.

Магия иллюзий:

Звуковые иллюзии. Активная способность. Создание простых звуковых иллюзий на расстоянии до 5 метров. Расход маны на создание и поддержание зависит от сложности иллюзии. (500 единиц энергии душ)

Целительство:

Улучшения физического тела. Открывает доступ к улучшениям физического тела начального уровня. (200 единиц энергии душ)

Улучшения энергетического тела. Открывает доступ к улучшениям энергетического тела начального уровня. (200 единиц энергии душ)

Общие умения:

Магическое зрение. Активная способность. Позволяет видеть магическую энергию на расстоянии до 5 метров. Расходует 1 единицу маны в минуту. (100 единиц энергии душ)

Магическая кулинария. Активная способность. Позволяет готовить блюда, которые будут считаться игровыми предметами. (700 единиц энергии душ)

Миникарта. Пассивная способность. Добавляет в интерфейс игрока миникарту. (200 единиц энергии душ)

Часы. Пассивная способность. Добавляет в интерфейс игрока часы. (100 единиц энергии душ)

В данный момент мой бюджет остается дефицитным, так что нужно определиться приоритетами. Попробуем исходить из потребностей. Основные проблемы, с которыми я

столкнулся в учебной локации — это отсутствие припасов и одежды, а также сложности при ориентировании на местности.

Пожалуй, самая острая проблема — это питание и вода. Практика показала, что лагерь в преддверии локации — сомнительная идея. К счастью, вопрос решается с помощью умения магической кулинарии. Резервируем под нее 700 опыта.

Вопрос с одеждой частично решен. Мне удалось собрать 2 полных комплекта экипировки, не считая оружия. Отобранные предметы не нуждаются в немедленном ремонте, но мне нужно привязать их, чтобы подогнуть размеры. Для полного комплекта мне не хватает 5 элементов экипировки. Единственный из предметов, который можно было не привязывать, я уже благополучно связал с собой. Ладно, перевернем эту грустную страницу истории. То была досадная случайность, на которой не стоит акцентировать внимание. На предметы мне нужно еще 250 опыта.

Остается еще 350 единиц энергии душ. Можно ни в чем себе не отказывать! Выбрать из оставшихся умений наиболее полезные — задача нетривиальная. Но раз прямой подход не работает, попробуем обратный. Что из представленного списка кажется наименее ценным? По этому показателю явно лидируют часы. Следующее слабое звено — целительские улучшения. В их описании сказано, что взятие умения только открывает доступ к приращениям. Может я зря сомневаюсь, но лучше взять то, что гарантированно будет полезным здесь и сейчас.

Бюджет сверстан. Хм, в силу недостатка ресурсов, под нож пошли здравоохранение и наука. Пугающее отражение повседневной действительности в моих игровых реалиях.

На оставшиеся 50 опыта можно привязать какое-нибудь оружие, но это не горит. Все найденные экземпляры вполне подходят мне по размерам, так что с этим можно не спешить.

Что ж, решения приняты. Пора воплотить их в жизнь. Я начал с привязки предметов в инвентаре, затем подтвердил выбор умений в окне персонажа. Напротив их названий появились привычные единички, а я получил знания о том, как их применять. Прямо как Киану Ривз в одном известном фильме, только без разъема в затылке. Эта внезапная догадка так меня поразила, что я на всякий случай ощупал свою голову. И конечно же ничего не обнаружил. Разве могло быть иначе?

На сей раз, перемены коснулись и моего интерфейса игрока. В левом верхнем углу появилась миникарта. Небольшая, круглая, с понятными обозначениями ближайших тропинок и прочих объектов. Подозрительно похожая на карту от известного отечественного поисковика. Просто загляденье.

Стоило мне немного освоиться с ее возможностями, как я выявил один крайне неприятный недостаток. Карта показывает все в радиусе 100 метров от меня, но наотрез отказывается масштабироваться или сдвигаться в сторону. Кажется, я могу себя поздравить с бездарно слитой сотней опыта. Остается только хрупкая надежда, что перечисленные проблемы будут решены на следующих уровнях развития миникарты.

Идем дальше. Опыты с кулинарией по понятным причинам придется отложить до дома, но магическое зрение можно проверить уже сейчас. Отсутствие людей поблизости тоже играет мне на руку.

Первая активация умения показала, что магическое зрение работает через солнечные очки, а также то, что внутри моих рук находятся несколько таинственных синих сгустков. Кстати, довольно необычное ощущение. Видеть свою руку снаружи, но при этом частично изнутри, будто она стала отчасти прозрачной.

Беглый осмотр других частей тела выявил повсеместное присутствие подобных включений. Я не силен в медицине, но создается ощущение, что самые большие из сгустков находятся в местах расположения внутренних органов. Интересно, что обилие магических объектов внутри моего тела сочетается с их полным отсутствием в окружающем мире. По крайней мере, на расстоянии ближайших 5 метров я не вижу ничего необычного.

Также выяснилось, что активация магического зрения никак не сказывается на внешнем виде моих глаз. По крайней мере, в приложении "зеркало" на телефоне не заметно ничего выдающегося. Ни тебе таинственного свечения, ни радикально черного цвета. Не сказать, чтобы меня это расстроило, но я подсознательно ожидал другого.

Как ни хочется продолжать отдых на лавочке, но пора двигаться дальше. Нужно еще потестировать магическое зрение, а заодно поискать вход в локацию. Следуя этим целям, я покинул свой уютный уголок и внедрился в массу отдыхающих.

Изучение людей с помощью нового умения наглядно показало, что я совсем не уникален по части магии. Синие включения наблюдаются даже у собак. При этом, количество и яркость сгустков различаются у разных наблюдаемых, без заметной корреляции по возрасту или полу. Ко всему прочему, я не заметил никого, кто бы превосходил меня по этим параметрам. Только это и спасло мое новорожденное тщеславие от гибели.

К сожалению, увиденного недостаточно, чтобы сделать какие-то выводы, не скатываясь в абстрактное теоретизирование. Да, я стал видеть больше. Вероятно, количество магических включений на что-то влияет, и мой повышенный уровень что-то значит. Но фактов для анализа пока маловато. Лучше отвлечься на решение другой задачи. А именно, сосредоточиться на поиске локаций.

В процессе хождения по парку я не заметил ничего необычного, или такого, что бы выделялось бы в интерфейсе игрока. В справке написано, что локации располагаются вблизи населенных мест. И ни слова о том, как их искать. Напрашиваются два очевидных варианта: либо локации распространены повсеместно, либо игроки владеют специальным умением для их поиска. Первый вариант можно считать опровергнутым по результатам моей прогулки, а второй нуждается в дальнейшей проработке.

В списке моих умений имеется только одно, хотя бы отдаленно подходящее для поиска. Это миникарта. Последовавшие попытки воздействовать на нее, опровергли эту гипотезу. Единственное, что она может делать — это показывать ближайшие окрестности.

Попробуем вернуться к основам. Цель игры — обретение могущества. Способ — получение душ в локациях. Значит игрок с самого начала должен иметь средства для поиска нужных мест. В интерфейсе нет видимых инструментов для этих целей, но почему — бы не быть скрытым? Мысленное желание — и в интерфейсе ничего не появилось. И снова неудача.

Какая-то подстава. Хочешь найти локацию, а не дают. В этот момент меня осенило. Я не хочу найти локацию, а просто знаю, что мне надо это сделать. Возможно дело в желании? Почувствовав, что нащупал нужную ниточку, я постарался захотеть попасть в локацию. И, о чудо! Я ощутил направление, куда нужно двигаться.

Успех придал мне сил, и я постарался расслабиться, выкинув все мысли из головы. Чувство направления стало отчетливее. Теперь я даже знаю примерное расстояние до входа в локацию. Интересным открытием стало то, что в расслабленном состоянии направление к локации чувствуется даже без осознанного желания туда попасть. Все оказалось так просто!

Вход в локацию находился в глубине парка, куда добирались только самые стойкие отдыхающие. За этим уголком явно ухаживают по остаточному принципу и здесь даже сохранились старые скамейки. На одной из них я и расположился, разглядывая небольшой потертый домик. Подозреваю, что это сторожка местных ночных охранников. В самом строении нет ничего примечательного, за исключением одной маленькой детали. На месте входной двери дома клубится густой белый туман. Именно на него указывает новообретенное "чувство локаций".

Когда я пришел сюда, меня очень заинтересовал тот факт, что вокруг этого места не толпятся любопытные граждане. Довольно быстро я нашел, в чем причина. Другие люди просто не видят этот туман. Редкие прохожие равнодушно скользят взглядом по сторожке, а мой телефон наотрез отказывался регистрировать это явление природы. На фотографиях и видеозаписях видна обычная, ничем не примечательная дверь дома. Последнюю точку поставил сотрудник парка, который спокойно открыл сторожку ключом и вошел туда, как ни в чем не бывало. Интересно, я тоже так могу? Или меня обязательно затянет в локацию?

На сей раз вопросы не остались без ответов. Как и в преддверии учебной локации, непонятно откуда взялась уверенность что, результат прохода через туман целиком зависит от моего желания. Захочу — окажусь в локации. Нет — пройду сквозь него безо всяких последствий. Можно проверить это прямо сейчас, но не будем торопить события. Сначала научусь владеть своим протазаном, а потом и до этой локации дойдет очередь.

Кажется, план на сегодня выполнен. На улице уже темнеет. Самое время вернуться домой.

По дороге в родные пенаты я постарался расслабиться, чтобы просканировать местность на предмет других локаций. Решение оказалось удачным. За то время, пока я добирался до дома, мне удалось обнаружить целых 4 новых локаций. Одна из них даже располагается неподалеку от моего жилища. Похоже, что мое ощущение всегда указывает на ближайшую ко мне локацию.

Дорога осталась позади, и я наконец оказался в родных стенах. Самое время решить вопрос с питанием. Ничего готового нет, что придется приступить к приготовлению ужина. И конечно, я не могу упустить возможность разнообразить свое меню экзотическими блюдами, приготовленными с помощью магической кулинарии.

На самом деле, в последнем утверждении присутствует изрядная доля иронии. В данный момент мое умение магической кулинарии позволяет мне делать ровно две вещи. Во-первых, вкладывать энергию душ в продукты питания, делая их игровыми предметами. Во-вторых, создавать одноразовые контейнеры для переноски еды и воды. Очень экологично, но требует некоторых затрат энергии душ. Вот в все.

Попробуем сделать магическую гречневую кашу с не менее магическими сосисками. Рецепт прост. Готовим еду как обычно, но по окончании насыщаем ее маной и энергией душ до готовности. Думаю, настоящие кулинары написали бы его именно так. Я никогда не причислял себя к профессионалам этого дела, поэтому могу сказать точное соотношение: 10 маны и 2 единицы энергии душ на 200 грамм еды.

Все приготовления закончены, и передо мной стоит тарелка с моим предполагаемым ужином. На случай, если что-то пойдет не так, под рукой есть вторая порция. Приступим к проверке способностей мага-кулинара. Насыщаю пищу энергией, и над тарелкой появляется надпись.

Гречневая каша с сосисками.

На моем лице помимо моей воли появилась довольная улыбка. Я могу себя поздравить с созданием своего первого игрового предмета. Но почивать на лаврах рано. Впереди еще много дел. Для начала нужно проверить укладку еды в инвентарь, а затем и магическую упаковку.

Перенос блюда прошел более чем успешно. Из тарелки исчезло все содержимое до последней крошки, а в инвентаре появилась новая запись. К сожалению, у моей каши не появилось дополнительного описания, как я втайне рассчитывал. Зато имеется кнопка для его упаковки. А ведь могли бы написать энергетическую ценность или изготовителя блюда.

Теперь организуем триумфальное возвращение каши на мой стол. А для начала раскошелимся на 5 единиц энергии душ для создания упаковки. Нажатие на кнопку, и описание каши претерпевает некоторые изменения.

Гречневая каша с сосисками (упаковано)

От вида извлеченного из инвентаря блюда, я немедленно расхохотался в голос и еще долго не мог остановиться. На моем столе оказалась гречка с сосисками, упакованная в герметичный пластиковый контейнер для бизнес-ланчей. Кстати, из полученной информации следует, что он исчезнет через час после открытия.

По своим вкусовым качествам магическое блюдо не отличалось от обычного. Зато наличие надписи над едой подарило мне незабываемые впечатления. После завершения трапезы я зарядил и отправил инвентарь вторую порцию каши. Нужно проверить, в каком состоянии она будет завтра.

Стоило еде немного освоиться в моем организме, как я ощутил зов подушки. После столь насыщенного у меня не осталось ни сил, ни желания, чтобы противиться ему. Поэтому я прибавил свободную единичку характеристик к скорости и отправился на боковую. Уже засыпая я отметил, что прибавка отобразилась в скобочках, как «+1».

Говорят, что утро вечера мудренее. Среди моих характеристик нет мудрости, поэтому я не могу не подтвердить, ни опровергнуть это утверждение. На мой взгляд, самое ценное качество утра — это неизрасходованный запас времени, которое можно потратить с пользой. Или вредом, как кому больше нравится. Наряду с преимуществами, есть у утра и свои недостатки. Это время суток, как никакое другое, подходит для принесения жертв богам ЗОЖ. Сегодня я решил ограничиться щадящим вариантом, сочтя, что лучше сохранить силы. Каноничное обучение героев сопряжено с адскими физическими упражнениями. Сотни авторов фэнтези предупреждают об этом на страницах своих книг и теперь, кажется, нашелся человек, который сможет воспользоваться их мудростью.

В процессе выполнения упражнений мне показалось, что я двигаюсь не совсем так, как привык. Тело как будто немного тормозит, что очень раздражает. Кое-как доделав зарядку, я решил приступить к игровым делам. Привычное сообщение о закреплении всего на свете закрыто, чтобы открыть дорогу к окну характеристик. Вот там-то меня и поджидало кое-что новенькое.

Поздравляем с получением первого уровня!

Открыта возможность повышать характеристики с помощью энергии душ.

Внимание! Изменения, приобретенные таким способом, закрепляются на уровне души игрока и не приводит к непосредственным изменениям физического тела.

Ни дня без новых открытий. Похоже, что вчерашняя прибавка к скорости привела к повышению моего уровня. Отныне я не слабак нулевого уровня, что не может не радовать.

Статус

Уровень 1

Мана — 20

Прана — 97

Энергия душ — 36

Характеристики:

Сила 7(11/100)

Скорость 9(4/100) (+ 1)

Выносливость 5(20/100)

Интеллект 10(9/100)

Магическая сила 10(22/100)

Магическая выносливость 10(34/100)

Свободных единиц характеристик (0)

Приобрести (1000 эд)

Умения:

Визуальные иллюзии(5/100)

Лечение ран(5/100)

Магическое зрение(3/100)

Магическая кулинария(1/100)

Миникарта(4/100)

Интересные изменения. Прибавка скорости не сбросила мой прогресс в развитии этой характеристики. Наоборот, за половину вчерашнего дня она выросла сильнее, чем за предыдущие сутки. За компанию со скоростью хорошо поднялся интеллект, который тоже ранее не блистал. Не блистал в смысле скорости роста, а не то, о чем можно подумать! Вроде ничего особенного вчера не делал. Это конечно подозрительно, но больше — не меньше. В причинах можно будет разобраться потом.

Сейчас меня больше беспокоит новость о привязке характеристики на уровне души. До недавнего времени я был уверен в ее отсутствии, но последние события заставили меня несколько пересмотреть свою позицию. И теперь новая информация. Почти все характеристики, которые имеются в моем списке, относятся к моему физическому телу. Та же скорость, как следует из описания, явно имеет отношение к высшей нервной деятельности. И при чем здесь душа? Сомнительно, что за счет прокачки такой эфемерной субстанции я могу стать сильнее или выносливее. За скорость реакции и мышления тоже отвечает мозг и нервная система человека.

Ладно, нужно успокоиться. Критерий истины — практика. Могу ли я проверить написанное в ближайшее время? Частично — вполне. Все указывает на то, что вчерашняя единица характеристик проходит по той же категории, что и приобретаемые за души. Интерфейс явно указывает на это. Еще один факт в пользу этой гипотезы — прибавка к скорости записана отдельно, а не просто суммирована с общим числом. Теперь весь вопрос в том, как проверить изменение на практике.

Если скорость работы моей нервной системы увеличилась, то должно измениться восприятие окружающей действительности. Как же измерить этот в высшей степени субъективный параметр? Единственный вариант, который приходит в голову — по ощущению времени. Несколько раз мысленно досчитаю до 100 и засеку, сколько времени проходит в реальности. До сегодняшнего дня у меня получалось довольно близко к секундомеру.

Измерения завершены. Похоже, что теперь на 100 моих субъективных секунд приходится в среднем 90 реальных. Теперь понятно, в чем причина неприятных ощущений при зарядке. Факт роста характеристики можно считать доказанным. Осталось понять, как мне теперь с этим жить. В обычной жизни люди тоже меняются, но это происходит постепенно, что позволяет постоянно адаптироваться к изменениям. Вплоть до того, чтобы вовсе не замечать их. Я же могу вложить единичку в характеристику и сразу стать на 10 % сильнее, быстрее или умнее. Кроме очевидных неудобств в обычной жизни, такие перемены могут расшатать мою нервную систему и даже свести меня с ума.

Чтобы отвлечься от мрачных дум, я решил занялся просмотром новостей и заодно послушать музыку. К сожалению, это только ухудшило ситуацию. Если скорость работы браузера изменилась не ощутимо, то любимые мелодии воспринимались немного замедленными.

Так дело не пойдет. С этой мыслью я постарался расслабиться и свыкнуться с реальной скоростью бытия. В результате мне помогли медитация над секундомером и повторная зарядка, в которой я постарался повторить все привычные движения с разной скоростью. После них я почувствовал себя почти так же, как обычно.

Неожиданная проблема решена, и теперь можно сосредоточиться на предстоящем обучении. В первую очередь нужно приготовить запас игровой и обычной еды. О воде тоже не стоит забывать. Также не помешало бы привыкнуть к своей новой экипировке. А то привязать — привязал, но так ни разу не надел.

Поход в магазин удался на славу. Были закуплены компоненты для самых суровых бутербродов и заодно пара сникерсов для быстрых перекусов. Надеюсь, что мое новое умение подействует на них.

По возвращении я сразу извлек из инвентаря комплект доспехов и облачился в него. К моему удивлению, в нем оказалось довольно удобно. Вся экипировка сидит как влитая и совсем не стесняет движений. Не мешает даже шлем, хоть и непривычно носить такой оригинальный головной убор. Единственный недостаток, который мне удалось выявить — в доспехах оказалось жарковато.

К вопросу о доспехах. Их осмотр с помощью магического зрения дал интересные результаты. Всю поверхность предметов покрывают маленькие синие точки, расположенные на примерно равном расстоянии друг от друга. Совокупно они создавали слабый эффект свечения предмета. Та же картина наблюдается и у замагиченной еды. Для сравнения вытащил из инвентаря светильник, кольцо, меч и протазан, а также поднял с пола Ключ возрождения. Точки в мече оказались расположены с той же частотой, что и в других на доспехах. Светильник тоже не выделялся в этом плане. Копье и кольцо же сильно отличались от прочих предметов. Таинственные точки покрывали их гораздо более плотным слоем. Мало того, часть синих точек были зелеными и даже красными. Прямо как линии в известном ролике про линии.

На копье их было их было ощутимо больше, из-за чего оно светилось ярче. Ключ возрождения обошелся без единой точки. При его осмотре магическое зрение не показало мне ничего кроме самой монетки. Похоже, что эти таинственные точки — почти неизменный атрибут игровых предметов. По-видимому, от их количества зависит крутизна вещей. Других идей у меня нет.

После того, как протазан был отложен в сторону, я решил рассмотреть применение своих умений с помощью магического зрения. К моему разочарованию, мне не удалось

увидеть ничего кроме ряби и легкого свечения, гораздо более слабого чем у предметов. Всей разницы, что в процессе исцеления светилась зарастающая рана, а для иллюзий — созданный объект. Не совсем то, на что я рассчитывал, когда брал магическое зрение.

Кстати о расчете! Одно из моих главных ожиданий — это возможность видеть магические предметы сквозь стены. Самое время проверить. Для этого я разложил вдоль стены несколько артефактов с разной яркостью и побежал на кухню. На сей раз результаты были более утешительными. Протазан просвечивал сквозь стену весьма отчетливо. Кольцо было видно едва-едва. Меч не был замечен от слова совсем. Что приятно, что результат не менялся при удалении предметов от стены.

Открытые новых возможностей магического зрения заставили меня горько пожалеть о том, что я не взял его, будучи в локации. Вполне возможно, что из-за своего просчета я лишился нескольких ценных артефактов. Но сокрушаться поздно, нужно сделать выводы на будущее.

Исследования завершены и можно приступить сборам. Бутеры и сникерсы показали себя отменной игровой едой. В отличие от вчерашней гречки, они отлично кладутся и вынимаются из инвентаря безо всяких контейнеров. Проблема воды тоже была успешно урегулирована. Вода из чайника исправно зачаровалась и отправилась в инвентарь. В качестве упаковки для нее сгенерировалась самая обычная пластиковая бутылка на 200 миллилитров. Заготовка припасов истощила мои запасы энергии душ, которые в конце концов остановились на 18 единицах.

Теперь можно отправляться на встречу очередному приключению. Напоследок я выгрузил из инвентаря все лишние доспехи и оружие, а также запустил Цивилизацию в стиме. С собой взял только привязанный ко мне комплект, протазан, дубинку, щит и кольцо. После недолгих сомнений все же прихватил с собой рюкзак. То, что он был бесполезен в прошлый раз — это еще не показатель.

Кристалл активирован, и я снова стою островке, окруженном туманом. Общая картина соответствует предыдущему опыту, но есть и серьезные отличия. На сей раз у меня под ногами лежит каменная мостовая, словно вырезанная из какого-то средневекового города. В такой остановке есть одно преимущество. Со своей стеганкой и протазаном здесь я выгляжу уместно. Я даже положил рюкзак на мостовую и взял копье наизготовку для повышения общего уровня аутентичности.

Шаг в туман, и я застыл на месте, как вкопанный. А как иначе, если открывшаяся мне картина на столько радикально отличалась от моих ожиданий? Я оказался перед входом на территорию учебного заведения. Над моей головой простирается безоблачное синее небо. Кое-где даже виднеются птицы, и даже, о ужас, я слышу их чирикание.

Прямо передо мной находился здание ВУЗа. Фасад, украшенный барельефами птиц, скрывает точное количество этажей, но по ощущениям, их никак не менее четырех. Само строение и прилегающая территория содержатся в идеальном порядке, но по все же, заметно, что все это великолепие построено несколько столетий назад. Справа от здания находится небольшой парк. Вся территория окружена кованой решетчатой стеной, которая вплотную примыкает туману. В этой стене имеются и ворота, аккуратно в которых и расположился вход в локацию.

Почему я решил, что это учебное заведение? На эту мысль меня навело наличие студентов. По территории перемещаются молодые парни в одинаковых серо-синих балахонах. Некоторые из них собираются в группки и о чем-то оживленно беседуют на

неизвестном мне языке. У каждого из студентов имеется сумка, явно предназначенная для ношения учебных принадлежностей.

Вскоре я отошел от первого шока и смог присмотреться к обстановке повнимательнее. В результате у меня появились некоторые сомнения в реальности увиденного. Во-первых, солнце абсолютно не слепило мои айтишные глаза. А ведь летом мне некомфортно без солнечных очков даже в пасмурные дни. Здесь же такого не наблюдается. Во-вторых, студенты ведут себя как-то неестественно. Они не обращают на меня ни малейшего внимания и движутся на мой взгляд излишне хаотично. Да и общий вид локации выглядит каким-то слишком наигранно позитивным. Всюду красота и благополучие, румяные гимназисты... Для полного комплекта не хватает только хруста французской булки.

Подозрения — это конечно хорошо, но я пришел сюда по важному делу. Явная опасность мне пока не угрожает, так стоит сосредоточиться на розыске учителя. Самое очевидно место для поисков — здание ВУЗа. Туда я и отправился, попутно поглядывая по сторонам.

К моему удивлению, ко входу в здание я подошел, будучи живым и здоровым. За время пути магическое зрение не выявило ни одной аномалии. Даже странные студенты на проверку оказались самыми обычными людьми, что не помешало мне старательно обходить их по широкой дуге. Это было не сложно, учитывая то, что они полностью игнорировали мое присутствие.

Вопреки известной традиции двери университета были широко распахнуты. Из-за них виднелась абсолютно безлюдная приемная, посреди которой находился стол, заставленный высокими стопками бумаг. За столом имелась мраморная лестница монументального вида. Не смотря на ее возвышенную красоту, я решил начать осмотр помещения с более приземленного предмета интерьера.

За грудями макулатуры, лежавшими на столе, обнаружился старичок в поношенном серо-зеленом балахоне того же фасона, что носили студенты. По первому впечатлению, он показался мне кем-то типа местного завхоза и мягко говоря не светился здоровьем. Старик посмотрел на меня, прищурился, и молча помахал мне рукой. Я ответил ему тем же жестом. После этого старик с некоторым трудом привстал, шумно отодвинул свой стул и вышел из-за стола. Удивительно, но проделал это в абсолютной тишине, хотя кряхтение и прочие сопутствующие его положению звуки прямо-таки напрашивались.

Затем местный вахтер помахал рукой, призывая идти за ним и двинулся к лестнице, даже не думая оборачиваться. Пожав плечами, я отправился следом за ним. Преклонный возраст моего проводника не помешал ему забраться на третий этаж и повести меня по коридорам здания. Мы изрядно пропетляли, миновав многие аудитории, в некоторых из которых явно проходили занятия. По крайней мере, из-за дверей доносились голоса лекторов, которые что-то увлеченно рассказывали студентам на незнакомом языке. В конце концов, наш путь завершился около ничем не примечательной двери. Старик все так же молча указал мне на нее, затем развернулся и побрел назад.

Стоять в гордом одиночестве посреди коридора — занятие достаточно бесперспективное. Поэтому я постучался в указанную проводником дверь. Ответа не последовало, поэтому я открыл ее и заглянул в помещение. За дверью располагалась довольно обширная аудитория-амфитеатр, снабженная лавками, кафедрой, большими окнами и даже лектором. Последнего я почему-то заметил не сразу, хотя он совершенно не скрываясь стоял за кафедрой.

Преподаватель имел облик человека старше средних лет с абсолютно седыми волосами, спадающими до плеч. Лицо, отмеченное морщинами, прямо-таки лучилось интеллектом и неутолимой любознательностью. Одежда больше всего походила на серый деловой костюм. В общем, он производил впечатление человека опытного, но далекого от махания железками.

— Добрый день. — Как вежливый человек, я решил начать диалог первым.

— Приветствую, молодой человек. Занимайте любой стол, и мы приступим к занятию. — отозвался преподаватель. При этом у меня появилось странное ощущение, что он сказал это на неизвестном мне языке, однако я все понял.

Недолго думая, я сел на лавку в первом ряду, поблизости от лектора. Чтобы протазан не мешал мне, я прислонил его к столу, дабы иметь к нему быстрый доступ в случае необходимости.

— Давайте начнем со знакомства. Мое имя — Глан и по роду деятельности я профессор. — мой собеседник слегка склонил голову в знак приветствия, и я ответил ему взаимностью. — Мы с моими коллегами были наняты для того, чтобы обучить нескольких слушателей основам искусства обращения с оружием. А учебное заведение, в стенах которого мы с вами находимся, любезно предоставило одну из своих аудиторий для наших занятий. — Глан картинно указал руками на стены аудитории. — Что достаточно необычно, одной из деталей контракта является неразглашение информации, выходящей за рамки данного курса. — видя, как изменилось мое выражение лица, профессор усмехнулся. — Не переживайте молодой человек. Со временем вы все узнаете. Я даже в какой-то мере завидую вам. Да-да, не нужно сомнений. Вас ждет столько увлекательных открытий!

Честно говоря, я с трудом подавил разочарование. Первый встреченный человек, который разбирается в происходящем, сходу отказался мне что-то рассказывать.

— Итак, со вступительной частью мы закончили. Приступим к организационной. Обучение продлится около шести академических часов. Первая пара будет целиком лекционной. На ней я планирую подробно осветить все теоретические аспекты нашего курса. Следующая будет посвящена практике. Затем нам предстоит получасовой перерыв и еще одно практическое занятие. По завершении курса планируется сдача зачета, принимать который будет мой коллега. Он попросил меня не разглашать условия его проведения. Могу лишь сказать, в случае успешной сдачи вам должна быть предоставлена некая награда от нанимателя. У вас есть вопросы по организационной части?

Вопросы у меня были. Судя по всему, сейчас бессмысленно спрашивать о чем-то глобальном, но можно попытаться выяснить что-то о нанимателе и сути этого таинственного зачета.

— Вы можете что-то рассказать о нанимателе? — спросил я, не особо рассчитывая на успех.

— К сожалению, он пожелал сохранить полное инкогнито. — профессор улыбнулся, явно видя мои потуги придумать, как добыть информацию.

— На сколько сложен этот зачет? От его прохождения можно отказаться?

— А вы осторожный молодой человек. Очень полезное качество в Туманных землях. — после небольшой паузы Глан продолжил. — По условиям контракта испытание должно быть проходимо с вашими текущими возможностями. Да, вы можете отказаться от него. И никаких санкций за это не будет. Однако награду от нанимателя вы тоже не получите.

Получив ответ на свой вопрос, я ненадолго задумался. Профессор не дает ценную информацию прямо, но кое-что можно почерпнуть из его оговорок. Туманные земли...

Нужно запомнить это название. И постараться задать больше вопросов.

— Похоже, что больше вопросов нет. — усмехнулся преподаватель. — Приступим к теоретической части.

Подходящих придумать не удалось, поэтому я молча кивнул и постарался продемонстрировать максимальный интерес к лекции.

— Вы уже определились оружием, которым хотите овладеть? — спросил Глан.

— Да, я хотел бы научиться пользоваться этим протазаном. — сказал я, указав на свое копьё.

— Интересный выбор. Тяжелый протазан. Отлично подходит для уколов и рубки. Вы же знаете, что подобными обычно вооружают тяжелых пехотинцев, которые сражаются во втором ряду? Для индивидуального боя это оружие все же тяжеловато. — взгляд профессора на мгновение стал ироничным. — Прошу прощения за мои сомнения. Конечно же вы знаете. Иначе вы его не выбрали.

В этот момент я испытал крайне неприятное ощущение. Разочарование из-за неверного выбора и самый настоящий стыд от осознания собственной глупости. Давненько со мной такого не бывало.

— Основными преимуществами этого вида оружия являются длина и универсальность. Оно несколько уступает обычным копьям в уколах, но сильно превосходит их в рубящих ударах. Протазан так же очень хорош в преодолении защиты. Кольчужные и ламеллярные доспехи не являются преградой для него. Более тяжелые виды доспехов тоже преодолимы при наличии достаточной силы. Как вы считаете, молодой человек, какой главные недостаток этого вида оружия?

— Длина и вес. — я успел неплохо изучить свое оружие, поэтому знал ответ.

— Все верно. Как видите, недостатки протазана — это отражение его достоинств. Он неуместен в тесных помещениях, а в узких коридорах уступает копьё. Протазану нужен простор, чтобы раскрыть весь свой потенциал. При наличии возможности свободно маневрировать, владелец этого оружия может успешно противостоять как одиночному врагу, так и целой группе. Что же до его веса — это серьезная проблема для обычного человека. Но мы — то с вами к таковым не относимся! Пусть наше положение не лишено недостатков, оно дарит возможности, просто немыслимые для простых смертных.

Похоже, что я все же не прогадал с выбором оружия. Под словами о возможностях скорее всего подразумевается прокачка за энергию душ. А вот про недостатки — загадка. Нужно попробовать узнать.

— Из качеств оружия проистекают общие принципы его применения. Их наглядно продемонстрирует мой ассистент. — при произнесении последнего слова на лице профессора появилась хитрая улыбка.

Воздух справа от Глана ощутимо задрожал, и вдруг из ниоткуда появился высокий рыцарь, с ног до головы закованный в блестящий латный доспех без каких-либо украшений. Лицо прищельца было скрыто забралом шлема, а в его руках находился протазан, похожий на мой как две капли воды. Его появление обошлось без спецэффектов, но тем не менее было весьма впечатляющим.

— Задача моего помощника состоит в том, чтобы наглядно продемонстрировать материал нашего курса. — Рыцарь никак не отреагировал на слова лектора и продолжал стоять в полной неподвижности. Если бы не отчетливо видимые в его теле синие сгустки, я бы точно принял его за иллюзию.

— Данный образец древкового оружия подразумевает преимущественно двуручный хват. Длина и масса, а также ослабленные колющие качества протазана делают применение щита нецелесообразным. В связи с этим, я планирую сосредоточиться на изучении основных стоек и приемов для двуручного стиля. У вас нет возражений? — задав вопрос, Глан приподнял правую бровь, выражая сомнение в возможности отказа.

— Профессор, я согласен, что щит будет неудобен в сражении с бойцами ближнего боя. Но как быть с разного рода стрелками? Не хотелось бы остаться совсем без защиты.

— Зрите в корень, юноша, — усмехнулся профессор. — Ближнему бою обычно предшествует процесс сближения с противником, который, как вы верно заметили, не всегда безопасен. В этом и заключается тонкость. Я обучаю вас искусству ближнего боя и вынужден опускать вопросы, которые выходят за рамки курса. Надеюсь, что вы сможете сделать правильные выводы из сказанного. Но не будем отвлекаться. Давайте приступим к основным стойкам и атакам.

И мы приступили. Глан подробно объяснял, как правильно держать протазан в том, или ином положении, куда девать ноги, как двигаться, блокировать и атаковать. Тайнственный рыцарь молча демонтировал все сказанное профессором. На первый взгляд техника казалась несложной.

Затем мы приступили к практическим занятиям, в процессе которых я осознал, что мое мнение было несколько ошибочным. Хотя я верно уловил общую картину, придирчивый профессор находил ошибки буквально в каждом моем движении и стойке. Ко всему прочему, вскоре я начал уставать, что негативно сказалось на моих умениях, которые и так были далеки от идеала. Нехороший рыцарь напротив, продолжал демонстрировать филигранную технику, не выказывая никаких признаков усталости. Мои подозрения о том, что он не человек, крепли с каждой минутой.

Перерыв стал для меня приятным облегчением. Профессор мне предложил передохнуть, а сам достал откуда-то книгу и погрузился в чтение. У меня не было с собой подходящей книги, чтобы последовать его примеру, поэтому я решил восполнить ресурсы организма с помощью воды и сникерса. Это неожиданно заинтересовало Глана.

— В Туманных землях редко можно встретить еду. — сказал профессор. — Особенно такую необычную. Похоже, что вы принесли ее из какого-то мира.

— Именно. Угощайтесь профессор. — я протянул ему вторую шоколадку. — Такие батончики используют для быстрого восстановления сил. Кроме того, они довольно вкусные.

Профессор с любопытством изучил шоколадку и после небольшой паузы откусил кусочек. Видимо шоколадка ему понравилась, поэтому он быстро умял ее целиком.

— Очень интересно. Никогда такого не встречал. — профессор начал рассуждать, погрузившись в свои мысли. — А вы интересный молодой человек. Имеете доступ в мир, где производятся подобные сладости. Мало того, тратите время и энергию на то, чтобы взять их с собой и даже съесть, чтобы восстановить свои силы. Довольно нетипичное поведение для того, кто не нуждается в пище. А может быть вы используете пищу, как один из якорей для борьбы с безумием? — на лице Глана на секунду показалась кривая ухмылка. — Как жаль, что по условиям контракта я не могу задавать вам вопросы, которые выходят за рамки нашего курса.

После длинного монолога профессор умолк и каждый из нас прогрузился в свои мысли. Я размышлял о том, что узнал благодаря шоколадке. Похоже, что профессор не нуждается в пище и считает, что я нахожусь в аналогичных условиях. Очень странно. Он выглядит

опытным человеком. Почему он может ошибаться? Мой организм настойчиво требует ресурсы для своей работы. После прохождения учебной локации я был просто истощен.

Оговорка про доступ в мир тоже довольно странная. Создается ощущение, что далеко не все могут взять и вернуться домой через преддверие локации. Это настораживает, как и упоминание о борьбе с безумием. Чем больше узнаю, тем меньше мне все это нравится.

Остаток перерыва мы провели в молчании. Я пытался проанализировать полученную информацию, а профессор вернулся к чтению.

— Продолжим. — сказал Глан, аккуратно закрыв свою книгу. — Мы изучили основные приемы, но этого совершенно недостаточно. Рассмотрим типичного обитателя Туманных земель.

Воздух рядом с профессором снова заколебался и рядом с рыцарем появился мой старый знакомый, солдат — зомби. Одетый в стеганку и вооруженный мечом со щитом, он спокойно стоял на месте, не проявляя ни малейшей агрессии. Магическое зрение показало, что сгустки в его теле светятся гораздо более тускло, чем у того же рыцаря. Учитывая не самый здоровый вид солдата — совсем не удивительно.

— Опустошенные люди и человекообразные существа. Лишенные разума, они стремятся поглотить энергию душ любого существа, которое не перешагнуло порога опустошения. — Глан вздохнул. — Их сила, равно как и вооружение, могут существенно различаться в зависимости многих факторов.

Кажется, я получил ответ на вопрос, почему солдаты не нападали друг на друга, но с таким энтузиазмом отнеслись к моему появлению. Осталось разобраться с «порогом опустошения».

Пока я отвлекся на размышления, рыцарь направил свой протазан прямо в лицо солдата.

— Уязвимые места людей широко известны. Попадание в лицо дезориентирует даже опустошенного последней стадии, полностью нечувствительного к боли. Хороший удар в голову приводит к повреждению головного мозга и победе в схватке. Сходная ситуация наблюдается и с шеей. Успешная атака приведет к почти гарантированно смерти противника от кровопотери или разрушения спинного мозга. — Глан указал на шлем рыцаря. — Это особенность человеческой физиологии хорошо известна, поэтому все стараются обезопасить свою голову от подобных неприятностей.

Рыцарь обозначил несколько атак в голову зомби, проведя их разных положений.

— Многие шлемы оставляют лицо открытым. — профессор указал на шлем зомби. — Такая защита оставляет хороший обзор, но весьма уязвима к вашему оружию. Все, что владелец подобного шлема может противопоставить протазану — это уклонение, или постоянная защита лица щитом.

Иллюстрируя слова профессора, солдат поднял щит на уровень глаз. Я машинально отметил, что ноги и нижняя часть живота оказались абсолютно беззащитной.

— Как видите, наш подопытный все равно оказался в уязвимом положении. Его ноги открыты для атаки чем было бы глупо не воспользоваться.

Рыцарь обозначил несколько уколов и рубящих ударов по опорной ноге, а в финале продемонстрировал укол в лицо, проведенный сверху вниз. Протазан прошел аккуратно над щитом и остановился в буквально в сантиметре от глаза зомби.

— При атаке ног нужно учитывать чрезвычайную мобильность этой части тела. Ловкий противник может успеть убрать ногу с линии атаки. В этом случае вы окажетесь в несколько уязвимом положении. — Глан усмехнулся. — Следует отметить, что подобные

телодвижения негативно сказываются на равновесии врага. Это можно использовать для проведения обманных атак.

К моему разочарованию, рыцарь на этот раз не стал иллюстрировать слова профессора.

— Нельзя не коснуться и такой темы, как атаки в корпус. В сражениях между людьми в обычных мирах главной целью является не убийство, а нейтрализация противника. Всех устраивает, что враг после успешного удара теряет сознание, чтобы умереть в недалёком будущем. В Туманных землях, как вы понимаете, ситуация немного иная. Все их обитатели, включая нас вами, прокляты. Повышенный болевой порог, вкупе с быстрой регенерацией за счет праны позволяют пережить травмы, безусловно смертельные для обычного человека. В некоторых случаях даже сонная артерия успеваает зарости до того, как враг истечет кровью.

Слова о проклятии на секунду повергли меня в ступор. В стартовой информации не было никаких сведений ни о чем подобном. Я подозревал, что все не так просто и есть какие-то проблемные моменты, но на подобное все же не рассчитывал. Крайне неприятно осознавать, что от состояния, в котором пребывают местные монстры, меня отделяет только таинственный «порог опустошения». Похоже, что выяснение сути этого процесса становится для меня вопросом жизни и смерти. Лишь титаническим усилием воли я смог заставить себя слушать лекцию дальше.

— Таким образом, мы приходим к выводу, что травмы внутренних органов и сопутствующее кровотечение почти никогда не могут убить противника сами по себе. Тем не менее они вполне способны временно вывести врага из строя. Вышесказанное не касается только сердца. Его повреждения безусловно смертельны для всех, кроме мастеров целительной магии.

Приятно в очередной раз убедиться в правильности своего выбора. А заодно, кажется, у меня появился удобный аргумент для вопроса об опустошении.

— Я вижу, что вам не терпится задать мне вопрос. Что вы хотите узнать?

— Профессор, какой самый простой способ помочь врагу перешагнуть порог опустошения, чтобы он лишился разума? — я сразу выдал заготовленный вопрос.

— Кажется мой рассказ навел вас на интересные мысли. — на этот раз усмешка Глана вышла несколько кровожадной. — В теории, нанесение не смертельных ран — самый простой способ истощить запасы праны вашего противника. Однако реальная жизнь вносит некоторые коррективы. Обычно опустошение наступает после потери половины максимального запаса праны. Таким образом, для достижения нужного результата требуется около пятидесяти тяжелых травм, которые вам предстоит нанести при активном сопротивлении оппонента. Конечно вы можете применить веревки, цепи...

Нахлынувшее облегчение на время отвлекло меня от рассказа профессора. Похоже, что я могу не переживать из-за возможного превращения в зомби. Нужно всего лишь поддерживать прану на высоком уровне. Осталось только разобраться с тем, как ее восстанавливать за счет энергии душ.

Задумчивое выражение моего лица не укрылось от Глана. Он явно оценил мое усердие в освоении материала и продолжил с еще большим энтузиазмом.

— Даже если вы сумеете преодолеть перечисленные препятствия, ваш план все равно окажется под угрозой. Дело в том, что исцеление за счет праны происходит исключительно по желанию больного. В рассмотренных нами обстоятельствах он скорее захочет умереть, чтобы возродиться на месте своей привязки. В таком случае наш гипотетический противник лишится части праны, но зато сохранит свой разум в целости. — Глан явно хотел рассказать

что-то еще, но сдержался и произнес. — Молодой человек, мы почти выбились из графика. Нас ждет практика.

Рядом с первым зомби солдатом появились еще два его коллеги. Один из них был вооружен булавой и щитом, а другой сжимал в руках копьё.

— Для закрепления материала мы проведем серию учебных поединков. Начнем с тройки солдат, а дальше — по результатам.

Рыцарь отреагировал на слова профессора довольно неожиданным способом. Он подошел к выходу из аудитории и перегородил дверь, взяв протазан на изготовку. Солдаты повели себя более предсказуемо и просто двинулись в мою сторону. Не будь дураком, я схватил свое копьё побежал в середину аудитории через ближайший проход между рядами. Столы не дадут врагам подойти с флангов, а прямая атака будет затруднена из-за подъема.

— Хорошая реакция, юноша. Правильно выбранная позиция может дать очень серьезные преимущества. Чтобы вам не было скучно, я усилю этих солдат. — Глан взглянул на зомби, и их движения стали заметно более быстрыми и точными. — Теперь они будут действовать на уровне опустошенных, близких к пробуждению разума.

Зомби-солдаты не только ускорились, но и ощутимо поумнели. Они догадались перестроиться, после чего двое щитоносцев двинулись плечом к плечу. Копейщик шел следом за ними, выставив свое копьё за щиты первого ряда. Получилась своеобразная мини фаланга из трех бойцов.

Глядя на все это безобразие, я понял, зачем рыцарь перекрыл мне выход. Профессор явно знал, что мне станет неудобно в этой аудитории.

Попытка повторить прием, сработавший в учебной локации, окончилась провалом. Столы были крепко приделаны к полу, а других предметов, подходящих для метания, в аудитории не наблюдалось.

Придется воспользоваться менее безопасными для меня вариантами. И в первую очередь я попробую одолеть врагов в относительно честной схватке, аки Конан-варвар. Надо же опробовать освоенные приемы. Если что-то пойдет не так, я могу отступить назад или применить еще одну идею.

Итак, двое защитников держат щиты на уровне груди и явно готовы к моей атаке. Их коллега — копейщик идет во втором ряду и теряет часть длины своего оружия. Поэтому на моей стороне остается преимущество, которым глупо не воспользоваться. Попробую начать с дальних атак.

Технология дальнего укола довольно незамысловата и хорошо известна всем любителям бильярда. Правой рукой хватаемся за нижнюю часть копьё, левой — за середину. Затем быстро ведем паровую руку на встречу левой, стараясь попасть острием в противника. Отводим правую руку назад и повторяем манипуляцию, как швейная машинка. Главный недостаток такой атаки — низкая точность и ослабленная по сравнению с обычным выпадом сила удара.

Тяжесть оружия едва не сыграла со мной злую шутку. Солдат легко блокировал щитом мой неуклюжий удар. Это простое движение чуть не выбило оружие из моих рук, что несколько отрезвило меня. Я решил отказаться от лобовых атак, перейдя к плану «Б».

Я шагнул на лавку справа от себя, а с нее — на парту. Затем резко перепрыгнул на парту переднего ряда, оказавшись справа от солдат. Враги только начали поворачиваться в мою сторону, когда я поразил копейщика удачным уколом в шею. Он сразу исчез, одарив меня всего 5 опыта, а я принялся за ближайшего щитоносца. Противник успел защититься от моей

атаки, и мое положение сразу перестало быть выгодным. Ноги врага были надежно перекрыты партией, а все остальное он предусмотрительно прикрыл щитом.

Второй солдат не остался безучастным наблюдателем. Он поднялся на пару рядов выше и последовал моему примеру, забравшись на парту. Мне очень не понравились его приготовления. Я уже было решил бежать к соседнему проходу между рядами, когда разглядел возможную перспективу. Зомби вооружен булавой, которая слишком коротка, чтобы достать меня из верхнего ряда столов. Зато мой протазан обладает достаточной длиной для этого.

Задумка удалась. Пока я делал вид, что увлечен атаками стоявшего между рядами зомби, его коллега перепрыгнул на стол, который располагался на ряд выше моего. Приземление вышло не очень удачным, так как я успел подрубить ему ногу. Рана явно не была смертельной, но солдат исчез, добавив в мою копилку еще 5 единиц энергии душ.

Единственный выживший зомби не терял времени даром и тут же поздравил меня с победой посредством удара мечом. Видимо он решил сделать мне подарок в виде моей собственной отрубленной ноги. Мне очень захотелось избежать такого поворота событий, и я не придумал ничего лучше, чем отпрыгнуть назад, благо в столы в середине аудитории стояли стык в стык и места было предостаточно.

Прыжок помог мне избежать атаки, но в конечном счете обернулся новыми неприятностями. На том месте, куда я рассчитывал поставить ногу, внезапно оказалась пустота. Это закономерно привело меня к болезненному удару спиной об угол стола и, что значительно более неприятно, потере оружия. Мой протазан отлетел на ближайший ко мне проход между рядами.

Противник не остался безучастным наблюдателем и уже поднимался на стол. Видимо, чтобы посочувствовать постигшей меня неприятности. Это сразу добавило мне бодрости. Я тут же вскочил на ноги и побежал за своим оружием.

На сей раз удача повернулась ко мне нужной стороной, и я успел поднять оружие как раз в тот момент, когда солдат спрыгнул со стола. Я благополучно упусти свой шанс подловить врага в неустойчивом положении, так что все вернулось практически к тому, с чего мы начинали. Солдат шел мне навстречу, прикрывшись щитом. Всех отличий — на сей раз он был один, и наступает сверху вниз.

Схватка окончилась предсказуемо. Несколько серий из двух ударов, нанесенных на разных уровнях, и враг ошибается, а лезвие моего протазана входит ему в живот. Как и его товарищи, солдат просто исчез, оставив после себя только опыт.

— Отличная схватка, молодой человек! — я успел забыть, что в аудитории находится преподаватель. — Какая комбинация из осторожности, безрассудства и неопытности! А эти прыжки по столам! Давно я так не развлекался! — профессор широко улыбался и явно пребывал в отличном настроении.

Я совсем не разделял радости профессора. У меня начался отходняк после смертельно опасной схватки и начала ныть ушибленная спина. И если вторая проблема решилась с помощью исцеления, то первая приводила к сильной злости на подставившего меня человека.

— Не расстраивайтесь юноша. Иллюзорные образы, которые вы одолели, обладают некоторой автономностью, но я в любой момент могу перехватить управление над ними. Вы ведь заметили, как они организовали строй в начале схватки?

Я невольно содрогнулся от этого воспоминания, так что едва не упустил важную

информацию. У меня были некоторые подозрения в нереальности моих противников, но видимые магические сгустки внутри их тел, а также осязаемая масса и плотность не давали им перерасти в уверенность. Если я смогу создавать подобные иллюзии, это сулит заманчивые перспективы.

— Настоящие опустошенные солдаты совершенно не умеют кооперироваться. — слова профессора прервали мои размышления. — Я рассчитывал, что вы побежите к кафедре, в расчете на поддержку с моей стороны. Вы же поступили не совсем так, как я планировал и изрядно развлекли старика. Хоту отметить, что после убийства копейщика я следил только за тем, чтобы вам не нанесли травм. И к вашей чести, моего вмешательства не потребовалось.

Рядом с профессором появилась еще одна тройка солдат, неотличимая от предыдущей. У меня задергался правый глаз.

— Подходите поближе. Продолжим наше практическое занятие. — Глан подмигнул. — Займемся отработкой боя против нескольких противников, а заодно обсудим те ошибки, которые вы совершили в предыдущей схватке.

Дальнейшая тренировка оказалась крайне познавательной. Ранее я, будучи человеком осторожным, старался сражаться в защите. Проведенные схватки наглядно доказали, что секрет успеха состоит в комбинации подходов — «набежать и заколоть\зарубить» и «встать в удобном месте и ждать атакующих, используя местность», с перевесом в пользу первого. При наличии места для маневра атакующий стиль оказался заметно эффективнее оборонительного.

Кроме простых солдат, мне довелось провести несколько спаррингов с рыцарем. Их результат был предсказуем. У меня не было ни малейших шансов против такого противника. Он просто играючи расправлялся со мной, не смотря на все мои потуги. А ведь по словам профессора, рыцарь сражался на уровне хорошо обученного воина, не ослабленного опустошением. Остается только надеяться, что подобные противники будут нечасто вставать на моем пути.

— Наш курс почти завершен. — Глан видел, что изрядно устал, но это никак не сказалось на его энтузиазме. — Вы освоили базовый материал, но этого мало. Вам необходимо развиваться и осваивать новое. Поэтому я предлагаю вам придумать собственный прием, основанный на знаниях, которые вы почерпнули из данного курса. Разбор его сильных и слабых сторон поможет вам при дальнейшем самосовершенствовании.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Предложение профессора заставило меня глубоко задумываться. Поначалу я перебирал в памяти обычные приемы с копьём, пытаясь составить из них мощное комбо. Но затем вспомнил о своих талантах в области иллюзий. Пришедшая в голову идея была проста, как банан.

Иллюзии дают мне возможность отвлекать врагов во время схватки. Идеальным вариантом был бы полноценный иллюзорный воин, но это для меня пока из области фантастики. Зато я могу осилить относительно бюджетную иллюзию удлинения моего протазана. Да, укорачивание было бы более эффективным, но для этого часть лезвия нужно сделать невидимой, что мне пока недоступно.

Профессор порадовался моему успеху, но указал на существенный недостаток удлинения копья. По его словам, простые иллюзии очень заметны для обладателей магического зрения продвинутого уровня. Еще один недостаток, выявленный его дотошным

умом — с врагами, обладающие хоть каким-то разумом это может сработать только один, максимум два раза. Затем они догадятся в чем дело, и я утрачу свое преимущество. Для меня это стало лишним аргументом в пользу того, чтобы убивать всех с первого удара.

Отработка приема в тренировочных схватках показала, что у него действительно есть потенциал. Враг успешно блокировал обманный удар, испытывал некоторое замешательство, когда иллюзорная часть лезвия проходила сквозь щит или оружие, а затем оказывался насажен на настоящее лезвие. Правда пришлось пометить иллюзорную часть клинка красным цветом, иначе я не замечал разницы между реальной и мнимой частью клинка. Вглядываться в легкое свечение во время схватки было не лучшей идеей.

Опыт применения выявил еще один минус разработанного приема — невозможность ее мгновенного применения в бою. Мне требовалась пара секунд на создание иллюзии, вкупе с неслабой концентрацией на том, что именно я хочу получить.

— Основной курс завершен, юноша. — лицо Глана выражало вселенскую печаль. — Перед тем, как уступить место своему коллеге, я хочу дать вам один совет. — выдержав драматическую паузу, совмещенную с развешиванием иллюзорного рыцаря, Глан продолжил. — Рекомендую вам умереть при первой же возможности. Это поможет вам избежать многих потенциальных проблем.

Профессор замолчал, ожидая моей реакции. Он явно говорил серьезно и ждал, что я осознаю сказанное им. Такой странный совет вызвал у меня ряд вопросов к Глану, но он опередил меня.

— Я вижу, что мои слова были услышаны. — профессор кивнул каким-то своим мыслям. — Мне пора уходить. Прощайте.

Фигура преподавателя на миг поплыла, чтобы превратиться в нечто полупрозрачное. Более внимательное изучение показало, что место профессора занял человек в сером плаще с капюшоном. На лице незнакомца была надета маска того же цвета, которая оставляла открытыми только зеленые глаза. Чтобы разглядеть эти детали, мне пришлось приложить немалые усилия.

— Приветствую, странник. — незнакомец говорил свистящим шепотом, заставляя вслушиваться в каждое слово. Как будто этого было мало, создавалось ощущение, что звук слышится одновременно с двух разных точек справа и слева от меня. — Проф опять намудрил с показухой.

Неизвестный на несколько секунд замер, производя какие-то магические манипуляции. Их завершение ознаменовалось довольно неприятными переменами в окружении.

Обстановка аудитории претерпела драматические перемены. Штукатурка на стенах и потолке облупилась, а кое-где и вовсе пропала, обнажив кирпичную стену. Как будто этого было мало, кое-где виднелись подпалины. Столы, по которым я так бодро скакал, тоже пребывали не в лучшей форме. Многие из них держались буквально на честном слове, но даже зарубки и следы огня не смогли сломить их суровый мебельный дух.

Картину разрухи завершала полуметровая круглая дыра с выжженными краями, которая находилась посреди ближайшего ко мне прохода между рядами. Со своего места я не мог рассмотреть ее во всем великолепии, но подозреваю, что через нее я смогу можно увидеть обстановку нижнего этажа. Прямо над ней в потолке имелось аналогичное отверстие, через которое виднелось серое небо. И ни намек на солнечную погоду, которая так поразила меня при появлении в локации.

Процесс разглядывания комнаты был бесцеремонно прерван коллегой профессора.

Кстати, неплохо бы узнать его имя.

— Глан всегда отличался сентиментальностью. Ведь не постеснялся потратить целую прорву энергии из общих запасов на то, чтобы предаться ностальгии. — шепот слышался приглушенно, словно незнакомец говорил себе под нос. Следующие слова явно были обращены ко мне. — В общем так, парень. По контракту, на который так опрометчиво согласился мой партнер, я должен помочь тебе с убийством местного владельца. Точная формулировка изложена достаточно заковыристо, но общий смысл в том, что я должен обеспечить тебе реальные шансы на победу.

Мой интерфейс не стался безучастным к словам незнакомца и отозвался на них появлением нового задания.

Задание: Убить владельца локации.

Награда:

1 очко навыков.

Описание: Чем выше ставка — тем больше награда. Одолей владельца локации, в которой проходит обучение и заполучи накопленную им энергию душ.

Видя распирающие меня вопросы, мой собеседник поднял вверх указательный палец. Я обратил внимание, что рука стала полностью невидимой при перемещении в пространстве и вернулась к полупрозрачному виду только тогда, когда неизвестный снова застыл в неподвижности.

— Не стоит тратить время на вопросы. Я расскажу все, что тебе нужно знать для выполнения поставленной задачи. — на сей раз шепот был полон раздраженно. — Местным владельцем стал один из профессоров этого учебного заведения. Его последний магический эксперимент привел к презабавным последствиям.

В шепоте незнакомца прорезались нотки торжества. Он обвел окружающее пространство руками, которые исчезали во время движения.

— Добраться до него будет не сложно. Основной ориентир у тебя перед глазами. — незнакомец указал рукой на дыру в полу. — Во время опыта, который переместил это место в Туманные земли, выделилось большое количество энергии. Она сфокусировалась в луч, который прошел все здание насквозь. И, какое совпадение! Владелец, привязал свою душу к заклинательному покою, в котором происходил судьбоносный эксперимент. Я буду у дверей этого помещения. Надеюсь, мне не придется ждать тебя слишком долго.

Не дав мне вставить ни единого слова, незнакомец просто исчез, оставив меня в гордом одиночестве.

Сложившаяся ситуация требовала осмысления. Поэтому, вместо немедленных поисков заклинательного покоя, я уселся на ближайшую лавку и придался размышлениям.

В данный момент меня беспокоят три вещи. А именно, сражение с таинственным владельцем, реальность нынешнего вида локации и странный совет профессора.

Выполнение задания связано с определенным риском для меня. Причем, судя по всему, немалым. Но, если рассуждать логически, у других локаций тоже могут быть свои владельцы. Так что рано или поздно, я все рано столкнусь с подобным врагом. Сейчас я нахожусь в выигрышном положении, так как у меня есть союзник, который должен обеспечить мне шансы на победу. Даже то, что он является магом, вполне можно обернуть себе на пользу. Я имею весьма смутное представление о возможностях местных магов, и будет очень познавательно изучить их тактику со стороны. Прискорбно, что в процессе изучения в меня будут кидаться заклинаниями, но если что-то пойдет не так, я просто убегу из этой локации. Награды за выполнение задания я не получу, но хоть жив останусь. Для реализации этого плана нужно будет разведать дорогу от заклинательного покоя до выхода из этого негостеприимного места.

Теперь о неприятном. А именно, о совете профессора поскорее умереть, чтобы избежать неких проблем. Сказанное им нельзя списать на шутку или случайность. Он произвел впечатление более чем адекватного человека, пусть и со своими заморочками.

По полученной от него же информации, смерть не должна привести меня к превращению в опустошенного. Все, что я потеряю — это часть праны. Тем не менее, я не стану спешить с самоубийством. Смерть вполне может стать окончательной для моей личности, так что я по-прежнему буду всеми силами избегать такого поворота событий.

Осталось рассмотреть последний вопрос, стоящий на повестке дня. А именно, количество иллюзий в окружающей действительности. Судя по всему, профессор владеет той же магией, что и я, но на гораздо более высоком уровне. Он умеет создавать и поддерживать большое количество иллюзий, в том числе твердых и имеющих массу. Последнее обстоятельство вызывает у меня некоторое филейное подгорание, так как я знаком с физикой и примерно представляю, сколько энергии нужно для получения хотя бы килограмма массы.

Так вот, все указывает на то, что профессор зачем-то украсил локацию с помощью магии иллюзий, потратив немало энергии. Его «коллега» убрал иллюзии, обнажив истинный вид этого места. Ситуация выглядит достоверно, но нуждается в проверке. У меня нет возможности видеть созданные профессором иллюзии, так что остается только широко известная методика исследования окружающей действительности, именуемая «потыкать палочкой». Рядом со мной как раз имеется отличный объект для теста.

Дыра в полу оказалось настоящей. Мое копьё спокойно входило в нее, не встречая ни малейшего сопротивления. На этом ее достоинства не исчерпывались. Сквозь нее было отлично видно аудиторию, располагавшуюся на втором этаже. Она была почти идентична моей, отличаясь разве что большими разрушениями. Половина столов была изломана, во многих местах виднелись подпалины и подозрительные темные пятна. Как и сказал незнакомец, в ее полу имелось отверстие, ведущее на первый этаж.

Скудное освещение не позволяло рассмотреть все подробности, но с моего места вполне отчетливо виднелся туман, скрывающий дыру в полу первого этажа. Что-то мне подсказывает, что за этим туманом скрывается заклинательный покой, в котором сидит местный владетель.

Созерцание аудитории, находящейся на втором этаже позволило мне ознакомиться не только с чудесами архитектуры, но и с местным народонаселением. В помещении нашлось место для шестерых студентов. Ко крайней мере, первая ассоциация при виде зомби, одетых в поношенные балахоны, была именно такой. Трое опустошенных студентов расположились за в ближайшими к кафедре столами. Остальные выбрали случайные места в аудитории без какой-либо видимой системы. Все студенты пребывали в полной неподвижности, и молча смотрели в сторону пустой кафедры. Мое появление осталось незамеченным и, как скромный человек, я не стал привлекать лишнее внимание к своей персоне.

Нахлынувшие подозрения заставили меня выглянуть в окно, чтобы изучить обстановку на улице. Надо признать, что увиденное полностью оправдало мои самые негативные ожидания. По территории университета бродило несколько десятков студентов. В основном они кучковались у главного входа, но некоторые выбрали другие места для прогулки.

Похоже, что добрый профессор прикрыл иллюзией реальных зомби, чтобы они не портили своим видом местную идиллию. Вероятно, магия не только скрыла истинный вид опустошенных от меня, но и наоборот. Нужно будет взять этот прием на вооружение, когда я обучусь делать непрозрачные иллюзии. Возможность ослепить врага поистине бесценна.

Местность вокруг университета переживала не лучшие времена. Всюду виднелись следы запустения и упадка. Высохшие и сгоревшие деревья, вросшие в землю ржавые скамейки и развалившаяся хозяйственная пристройка. Не самый позитивный вид из окна.

Первичный осмотр завершен и теперь можно заняться планированием. Сделать это не сложно. На данный момент передо мной стоят всего три задачи: мне нужно узнать возможности местных монстров, расчистить путь к выходу из локации и победить владетеля. Именно в таком порядке. Изучение всей локации я предпочту отложить до завершения своего задания. Да, задержка может вызвать недовольство моего помощника, но к владетелю я пойду только после того, как буду уверен, что смогу быстро покинуть это место.

Перед выходом из аудитории, я попытался продумать тактику борьбы со студентами. По причине дефицита информации, получалось так себе. С одной стороны, оружия при них не наблюдается, что не может не радовать. С другой, судя по намекам моего скрытного друга, в этом месте пользовались магией. Заклинательный покой, таинственные эксперименты... Вполне вероятно, что местные умеют ловко бросаться молниями, или еще какой-то гадостью. Я бы и рад ответить им взаимностью, но пока нечем. Остается только вариант с выманиванием врагов и, на крайний случай, защитой щитом.

Коридор, в котором я оказался, покинув свою аудиторию, сильно потерял в освещенности. Круглые светильники, вмонтированные в потолок, явно дышали на ладан и их света едва хватало, на то, чтобы превратить непроглядную темноту в неуютный полумрак. Видимых опасностей не наблюдалось, но расслабляться определенно не стоило.

После недолгих размышлений я решил двигаться к главному входу в здание университета. По дороге в аудиторию я старательно запоминал дорогу, и было бы глупо не воспользоваться знанием, полученным ценою чудовищных интеллектуальных усилий.

Стоило мне пройти пару шагов, как передо мной возникла новая проблема. А именно, двери аудиторий. Все они были закрыты, далеко не факт, что за ними не скрывается нечто

нехорошее, готовое открыть их и радостно броситься мне навстречу.

Похоже, что мне придется проверять каждую дверь на моем пути. Если враги в одной из аудиторий почувствуют мое присутствие и ломанутся в коридор, то такая активность может привлечь их коллег из других помещений. Так что лучше не оставлять у себя за спиной потенциально опасные комнаты. С другой стороны, коридор — очень плохое место для сражения с возможными магами. Что делать, если за очередной дверью меня будут поджидать маги? Бежать в разведанную аудиторию? Ага, а еще повесить себе на спину мишень, чтобы врагам было повеселее кидаться в меня магией. В общем, дилемма.

Отметя несколько откровенно самоубийственных вариантов, типа того, чтобы врываться во все комнаты и быстро всех убивать, я решил остановиться на просто сомнительном, но относительно безопасном для моей персоны. По соображениям пожаробезопасности, или еще по каким-то причинам, все местные двери открываются наружу. Этим я воспользуюсь. Если в очередной аудитории окажутся студенты, я просто стану рядом с дверью и буду колоть всех, кто догадается выйти из комнаты. На первый взгляд это решение не блещет оригинальностью, и не тянет на результат серьезных интеллектуальных усилий, но есть одна тонкость. А именно, с какой стороны от двери мне встать.

На первый взгляд, мне выгодно открывать дверь так, чтобы прикрыть ею свое брненное тело от атак недругов. В качестве бонуса этот благородный кусок дерева сузит тот промежуток, через который могут пройти враги. Еще одно немаловажное преимущество — возможность захлопнуть дверь мощным ударом ноги с громким криком «Это Спарта!!!». Все это давало бы мне солидные тактические преимущества, ели бы не одно «но».

Я подозреваю, что мои враги склонны к проведению дальнобойных атак и вовсе не намерены сокращать дистанцию. При такой постановке вопроса дверная защита только усугубит ситуацию. Студенты смогут выйти из комнаты, отойти по коридору на удобное для них расстояние и спокойно закидывать меня магией. Все это привело меня к закономерному выбору «опасной» стороны дверного проема, как места для засады.

Первая дверь была закрыта. В принципе ничего удивительного. Здесь в ходу вполне привычные современному человеку дверные замки, и вполне логично, что ими кто-то пользовался. Но сама тенденция не может не радовать.

Две следующих двери были также закрыты, а вот третья порадовала разнообразием. Она открылась с пронзительным скрипом, который, по моим ощущениям, был слышен в радиусе десяти километров. Но не успел я наладиться крушением планов о скрытном прохождении локации, как у меня появились более актуальные проблемы. В аудитории были студенты и преподаватель.

Оскорбленные столь бесцеремонным вмешательством в учебный процесс, они довольно остро отреагировали на мое появление. Студенты, которых было всего четверо, поднялись со своих мест и поспешили к выходу из аудитории. Преподаватель, продемонстрировал сдержанность, присущую зрелому возрасту и начал совершать пассы руками, сопровождая их словами на неизвестном мне языке. Его голос звучал очень тихо и хрипло, однако похоже он знал, что делает. Между руками преподавателя появился язычок пламени, начавший быстро набирать объем.

Все эти события заняли всего несколько секунд. Именно столько времени понадобилось мне, чтобы догадаться убрать голову из дверного проема. Сказался эффект неожиданности и отсутствие опыта в таких делах.

Стоило мне опомниться, как я отступил от двери, взял оружие на изготовку и приготовился атаковать выбегающих недругов. Решение оказалось весьма своевременным, так как уже через несколько секунд в дверь ударил огненный шар. К счастью для меня, довольно слабый. Все, на что его хватило — это оставить на двери небольшую подпалину.

Студенты тоже не заставили себя долго ждать. Первый из них пытался открыть дверь пошире, но удачный укол копьем поставил крест на его планах. Мне удалось вогнать копьё прямо под подбородок, что привело к мгновенной смерти врага и обогатило меня на 70 единиц энергии душ. К моему удивлению, его тело сразу растворилось, оставив после себя только туман. Следующий враг воспользовался заминкой и сумел распахнуть дверь, навалившись на нее всем своим весом. Мой протазан быстро оборвал его жизнь, но двое оставшихся студентов сумели встать в дверном проеме и начали делать нечто нехорошее. Их манипуляции очень походили на то, что делал преподаватель, так что я вынужден был прижаться к стене, дабы не ловить магию лицом.

Особая коридорная магия, продемонстрированная опустошенными студентами, как-то не впечатлила. Вариация на тему огнемета с полуметровой струей пламени больше походила на игры с аэрозолем и зажигалкой, чем на серьезное колдунство.

Когда потоки огня иссякли, я отлип от стены и вернулся к прежней позиции. Один из магов тут же пал жертвой моего протазана. Его товарищ не сделал никаких выводов из произошедшего, высунулся из-за двери и закономерно расплылся туманом, повторив судьбу предшественников.

Я застыл, ожидая появления новых врагов, но все было тихо. Студенты закончились, а преподаватель не спешил покидать аудиторию. Оставлять такого врага за спиной — это явное самоубийство, так что нужно придумать, как избавиться от него.

Для начала я быстро заглянул в комнату, чтобы удостовериться, что враг никуда не делся. Он стоял на том же месте, что и раньше, демонстрируя презрение в той суе, которую мы затеяли с его слушателями. На появление моей головы преподаватель ответил уже привычным способом, бросив в дверной проем маленький огненный шарик.

Такой негостеприимный прием заставил меня разработать коварный план по проверке возможностей недруга. Идея была проста. Я отошел от двери и создал иллюзию моего шлема на кончике лезвия своего протазана. Такой прием обычно срабатывал у киногероев, так почему бы не попробовать его в реальности?

Иллюзия спровоцировала врага на произнесение того же самого заклинания. Я не стал убирать шлем, дав врагу возможность продемонстрировать всю свою мощь и через пять секунд из двери вылетел очередной сгусток огня.

Через некоторое время я смог подвести итоги. Во-первых, маг безбожно мажет. Он ни разу не попал по шлему, зато вся стена напротив двери пестреет следами подпалин. Во-вторых, на произнесение заклинания маг тратит около пяти секунд. Он явно не может прервать колдовство, или оставить его в подвешенном состоянии, чтобы запустить готовым шаром по необходимости. В-третьих, у преподавателя ограничен запас маны. После произнесения четырех заклинаний подряд он ждет около минуты перед произнесением нового. Последующие заклинания также идут после примерно минутной паузы. И наконец, в-последних. Маг спокойно стоит на месте и не спешит на встречу приключениям, хотя я более чем уверен, что стоит мне отойти от аудитории, как он завершит свое вынужденное затворничество. В общем, мой враг оказался тем еще хитрецом.

Полученная информация подталкивала меня к наиболее очевидному варианту

устранения недруга. А именно, опустошить резерв мага, забежать в комнату и проткнуть его копьем. У этого плана имелся только один изъян. Я не могу быть на сто процентов уверен, что преподаватель не придерживает ману для какого-то быстрого заклинания. Но похоже, что делать нечего. Придется рискнуть.

Мимо иллюзии шлема пролетает очередной огненный сгусток, а враг не торопится произносить следующее заклинание. Я выскочил из-за двери и устремился к магу. Стоило мне миновать дверь, как он подтвердил мои подозрения, начав создавать новое заклинание. Это придало мне прыти, и я понесся навстречу врагу с удвоенной скоростью.

К сожалению, этого оказалось недостаточно. Наши атаки совали по времени с удивительной точностью. Мои руки попали в поток пламени, выпущенный магом, а копье, в свою очередь, воткнулось в грудь мага. Вопреки моим ожиданиям, огонь и не думал утихать, а я поторопился повторить атаку.

Три укола протазаном, и тело преподавателя исчезло, а я получил целую сотню опыта и занялся тушением перчаток. Поток пламени на проверку оказался весьма слабеньким и не нанес серьезных повреждений ни мне, ни моему имуществу.

После решения горящих проблем, я уселся на лавку, достал из инвентаря воду и приступил к анализу произошедшей схватки.

Опыт борьбы с магами с помощью холодного оружия можно признать успешным. Заклинания, которыми владели встреченные мной противники, обладают существенными ограничениями и не являются смертельно опасными для меня. От огненных стрел стоит скрываться в укрытии, а огненный поток бьет на небольшую дистанцию, что очень удобно для владельца древкового оружия. В общем, выводы простые. Если я не встречу чего-то иного, локацию вполне можно зачищать, используя проработанную тактику. Самое главное — соблюдать дистанцию с местными жителями.

Чтобы не терять времени даром, я решил также пристроить образовавшийся запас из 416 единиц энергии душ. Было бы обидно потерять такое богатство, если какой-то ловкач все же сумеет меня поджарить.

На полученный несправедным трудом опыт я могу себе позволить модификации из целительства и часы и общего раздела.

Целительство:

Улучшения физического тела. Открывает доступ к улучшениям физического тела начального уровня. (200 единиц энергии душ)

Улучшения энергетического тела. Открывает доступ к улучшениям энергетического тела начального уровня. (200 единиц энергии душ)

Общие умения:

Часы. Пассивная способность. Добавляет в интерфейс игрока часы. (100 единиц энергии душ)

Принципиальной разницы нет, поэтому я решил взять часы и улучшения физического тела. Если первое может быть полезно для проверки возможных аномалий течения времени в локациях, то вторые с самого начала вызывают у меня неумное любопытство.

Часы по своей бесполезности смогли превзойти даже прошлого чемпиона — миникарту. Взятие этого умения привело к вполне ожидаемым изменениям в интерфейсе игрока. Под миникартой появилось две надписи. «Время нахождения в локации» и «Около 4 часов». Не больше и не меньше. Хочется верить, что после развития этого навыка он сможет показать более точные сведения.

Взятие второго умения загрузило мне в голову целую энциклопедию по магической медицине. Я получил углублённое понимание того, как работает человеческий организм и какие его части могут быть улучшены с помощью магии.

Возможности просто поражают воображение. Омоложение? Без вопросов! Хочешь стать сильным и быстрым? Хоть сейчас! Улучшенный мозг? Нет проблем! Укрепить кости и кожу? Нет ничего проще! Дополнительные органы? Крутые мутации на любой вкус! И все это останется при тебе даже после смерти и возрождения. В общем, любой каприз за вашу энергию душ, только платите.

У всего этого великолепия имеется всего пара недостатков, которые перечеркивают большую часть достоинств. Для начала, каждая модификация резервирует под свою работу часть запаса маны, либо уменьшает скорость ее восстановления. Вторая проблема — продвинутое модификации довольно серьезно изменяют организм человека. Некоторые даже видны невооруженным взглядом.

Приобретённое умение открыло мне доступ к трем базовым улучшениям, уютно собранным в новой подгруппе, а также к продвинутой версии того же навыка. Довольно необычно, что доступ к новым супермутациям нужно приобретать за души, а не с помощью прокачки, как другие навыки.

Целительство:

Улучшения физического тела, уровень 2. Открывает доступ к улучшениям физического тела продвинутого уровня. (600 единиц энергии душ)

Модификации тела:

Базовое улучшение органов чувств. Усиливает все органы чувств, и адаптирует нервную систему под улучшенное восприятие. (Блокирует 2 единицы маны из резерва. +1 Интеллект, +1 Скорость) (3000 единиц энергии душ)

Базовое улучшение опорно-двигательной системы. Укрепление скелета, мышц, связок и суставов. (Блокирует 1 единицы маны из резерва. +1 Сила) (3000 единиц энергии душ)

Базовое улучшение сердечно-сосудистой системы. Укрепление сердца и сосудов. (Блокирует 1 единицу маны из резерва. +1 Выносливость) (2000 единиц энергии душ)

Исходя из полученных сведений, все доступные мне улучшения лежат в основе продвинутых модификаций. Если я возьму какое-то из них, то сама операция пройдет во сне, без моего деятельного участия.

Соблазнительные перспективы, не совсем актуальные для человека, находящегося во враждебном окружении. Для начала мне нужно выбраться из этого негостеприимного места, заполучив побольше душ. И еще украсть, все что не прибито к полу гвоздями. По крайней мере, так поступают все настоящие приключенцы. Раз уж я стал одним из них, то нужно соответствовать.

Перед тем, как отправиться дальше, я занялся ремонтом экипировки. Отправка пострадавших предметов в инвентарь показала, что в сражении с магом перчатки потеряли две единицы прочности, а протазана — одну. Хотя немедленный ремонт не требовался, я тем не менее починил спасшую меня экипировку.

Беглый осмотр аудитории не привел к нахождению эпических артефактов, поэтому меня больше ничего не удерживало в этом помещении. Напротив, растворение тел моих недругов вызывало жгучее желание оказаться как можно дальше отсюда.

Я вижу два возможных объяснения этого феномена. Либо я снова сражался с

фантомами, и таинственный коллега профессора сидит под невидимостью где-то в этой комнате, либо это были настоящие опустошенные и их смерть была не окончательной. В последнем случае враги вполне могут возродиться и велика вероятность, что они сделают это данной аудитории.

Как ни прискорбно это признавать, но второй вариант выглядит более реалистичным. Количество энергии душ, полученное при смерти врагов и наличие у них крови, исчезнувшей после их смерти, определенно свидетельствуют в его пользу. А это значит, что мне придется в очередной раз менять свои планы.

Решение нашлось довольно быстро. Я просто заблокировал дверь комнаты с помощью кафедры. Пришлось попотеть над ее вытаскиванием из аудитории, но оно того стоило. Высоты мебели как раз хватило на то, чтобы надежно заклинить дверную ручку и обезопасить мои тылы.

Дальнейшая зачистка этажа прошла без особых проблем. Большинство аудиторий оказались пустыми, а совокупное население оставшихся не превысило семи опустошенных. Интересно, что все встреченные мною враги были студентами, причем их число падало по мере удаления от того места, где проходили мои занятия.

Посещение пустых аудиторий обогатило меня еще парой интересных наблюдений. Во-первых, двери таких комнат были открыты настежь. Я не обратил на это внимания, когда шел по коридору в сопровождении местного вахтера, но теперь обстоятельства немного изменились. Во-вторых, пустые аудитории не имели привычных подпалин, а их столы не украшались зарубками. Все это навело меня на мысль, которая остро нуждалась в проверке.

Я вернулся к аудитории с дырой и, заглянув в нее, отправился дальше по коридору в неисследованную область. За первой же дверью нашлось место для пятерых студентов и преподавателя. Они не смогли оказать мне серьезного сопротивления и были безжалостно переработаны на опыт.

Путешествие до конца коридора не отняло у меня много времени, однако стоило мне бровей и нескольких слабых ожогов лица, которые я легко вылечил с помощью исцеления. В последней из населенных аудиторий засели двое студентов, которых я уже не воспринимал как реальных противников. Как оказалось, напрасно. Пока я расправлялся с первым из них, второй преподнес мне неприятный сюрприз. Выпущенный им поток пламени имел неожиданно большую дистанцию поражения. Самое обидное, что за этого негодяя дали те же 70 опыта, что и за его менее расторопных коллег. Вопиющая несправедливость.

Не смотря на постигшую меня неприятность, я все же выполнил поставленную перед собой цель, добравшись до лестницы в конце коридора. Собранная информация перевела смутные подозрения о судьбе местных обитателей в относительно стройную теорию.

Все указывает на то, что в часть обитателей этого места стали опустошенными в результате эксперимента. Причем шансы на подобный исход возрастали по мере приближения к потоку вырвавшейся энергии. Выжившие студенты и преподаватели смогли одолеть своих бывших собратьев, а затем куда-то ушли. На это указывает малонаселенность этого места, а также следы борьбы во всех аудиториях, где я застал опустошенных. Точнее, во всех, кроме той аудитории, где проходили мои занятия. По-видимому, о ее обитателях позаботился Глан, дабы они не мешали учебному процессу.

В эту теорию вполне укалываются и студенты, которых я видел на территории ВУЗа. Часть из них могли оказаться поблизости от здания в тот момент, когда что-то пошло не так, а часть — быть мигрантами из моей учебной аудитории. В аудитории на втором этаже

находится не менее 6 студентов. Скорее всего их несколько больше, так как сквозь дыру были видны далеко не все столы. Если предположить, что их реальное количество — около 10–15 опустошенных, то цифры более-менее сходятся. Профессор вполне мог повернуть подобное. Придя к таким выводам, я поспешил подпереть дверь последней на этаже потенциально опасной комнаты.

Размышления об истории этого места едва не отвлекли меня от того, ради чего все это затевалось. Осознав эту ужасную истину, я поспешил с вложить энергию душ в изучение оставшихся умений базового уровня. Накопленные 1196 единиц как раз позволяли это сделать.

Магия иллюзий:

Звуковые иллюзии. Активная способность. Создание простых звуковых иллюзий на расстоянии до 5 метров. Расход маны на создание и поддержание зависит от сложности иллюзии. (500 эд)

Целительство:

Улучшения энергетического тела. Открывает доступ к улучшениям энергетического тела начального уровня. (200 эд)

Взятие целительского навыка привело к получению нового массива информации. Энергетическое тело человека обычно не проходят в школе, так что вся полученные сведения была для меня новыми, и потому особенно интересными.

Оказалось, энергетическое тело принимает активнейшее участие в жизнедеятельности каждого человека. В обычных условиях оно выполняет четыре основные функции: получение энергии из окружающей среды с последующим преобразованием в ману, запасание маны, передача маны физическому телу, и наконец избавление от излишков посредством обратного преобразования в энергию.

Организм человека активно расходует запасенную магическую энергию для своей работы и в случае ее недостатка довольно очень быстро пойдет вразнос. Именно поэтому целительские модификации уменьшают доступные запасы маны. Улучшенные органы потребляют больше энергии, что ведет к уменьшению количества, который можно изъять из системы без вреда для здоровья.

По умолчанию в энергетическом теле присутствует небольшой запас энергии на непредвиденные нужды. Избыток энергии тоже наносит вред здоровью, пусть и гораздо менее серьезный чем недостаток, поэтому в обычной ситуации общий запас маны балансирует вокруг оптимальной величины, индивидуальной для каждого человека. Работа энергетического тела во многом схожа пищеварительной системой, вплоть до некоторых забавных особенностей человеческого метаболизма.

Как известно, организмы людей склонны к чрезмерному запасанию ресурсов в виде жировой ткани. Энергетические тела некоторых индивидов страдают от того же недуга. Организм людей, склонных к «магическому ожирению», стремится к накоплению излишней энергии. Поначалу резерв не обладает особой гибкостью, и противится нарастанию запасов, но после долгих лет борьбы все же капитулирует и приспосабливается к такого рода изменениям. Параллельно «магическому жиру» энергетическое тело наращивает мощности принимающих и перерабатывающих систем.

В конце концов запасы маны достигают оптимальных размеров по мнению организма, и процесс останавливается. Если этого не происходит, в какой-то момент физическое тело не выдерживает запредельного запаса энергии, начинает болеть и умирает. Все это приводит

к тому, что сильное «магическое ожирение» встречается довольно редко, но его обладатели обладают действительно обширными запасами маны.

По большому счету, лицо с лишним «магическим весом» — это почти готовый маг. Нужно всего лишь научить такого человека осознанно преобразовывать запасенную ману, придавая ей различные формы. Для иллюстрации этого процесса лучше отдалиться от пищеварительных аналогий, иначе могут выйти уж больно сюрреалистические картины.

Новые нагрузки неизбежно приведут к росту резерва, поэтому чтобы новоиспеченный маг не помер, нужно также объяснить ему, как изолировать запасы маны от физического тела.

В моем случае, обе этих функции берет на себя игровой интерфейс. Такая щедрость вызывает массу вопросов, ответы на которые отсутствуют в полученном пакете информации. Разве что напрашивается вывод, что интерфейс игрока является надстройкой над объективной реальностью. Иначе я просто не вижу смысла посвящать меня в такие тонкости.

Но вернемся к доступным улучшениям:

Целительство:

Улучшения магического тела, уровень 2. Открывает доступ к улучшениям магического тела продвинутого уровня. (600 единиц энергии душ)

Модификации тела:

Базовое улучшение запаса маны. Увеличение резерва маны. (+20 маны) (5000 единиц энергии душ)

Базовое улучшение маго-энергетического преобразования. Увеличение скорости восстановления маны и ее обратного преобразования в энергию. (+1 Магическая выносливость, + 1 Магическая сила) (4000 единиц энергии душ)

Укрепление внешних оболочек энергетического тела. Снижает заметность энергетического тела и уменьшает естественные потери маны. (+5 маны) (2000 единиц энергии душ)

Магические модификации пока не радуют разнообразием, но общее направление понятно. Улучшения, связанные с маной, хорошо пойдут в паре с модификациями тела, а маскировка даст возможность не демонстрировать свою «магическую жирность» всем окружающим.

Звуковые иллюзии не открыли мне новых горизонтов, но хотя бы не разочаровали, как некоторые другие умения. Не будем называть их в слух.

В данный момент применение звуковых иллюзий позволяет создавать негромкие звуки с весьма посредственным качеством воспроизведения. То, как прозвучала моя любимая мелодия, теперь явно будет преследовать меня в кошмарах.

Относительно простые звуки не требуют серьезной концентрации, так что надо будет обязательно опробовать это умение в бою. Если местные жители имеют свойство отвлекаться от своего противника на подозрительные звуки, доносящиеся из-за спины — это будет просто читерское умение.

Памятуя о своих планах на применение иллюзий в бою, я провел небольшую серию опытов, чтобы оценить их реальные перспективы. Результатами моих усилий стали два презабавных приема, которые должны стать моим оружием победы в сложных ситуациях. Угрожающее рычание за спиной должно отвлечь противника от моей персоны, а иллюзорный усеченный конус, прикрепленный к глазам — и вовсе ослепить супостата.

На последнем стоит остановиться подробнее. Мои иллюзии прозрачны, если смотреть в упор, но выглядят вполне плотными уже на расстоянии двадцати-тридцати сантиметров от глаз. Поэтому, для перекрытия поля зрения необходимо обеспечить такое расстояние от глаз до любой точки иллюзии. Усеченность конуса дает два важных преимущества: меньший расход маны и удобство крепления иллюзии. Если первый ощутимо возрастал после того, как в иллюзию проникали объекты, то вторая причина обусловлена тем, что мне оказалось проще вообразить такую фигуру.

Проверка на себе показала вполне приличные результаты. Конус отлично перекрывал поле зрения, а рык звучал достаточно грозно. Обе иллюзии можно было создать достаточно быстро и без запредельной концентрации. Расход маны тоже вызывал сдержанный оптимизм. Созданный на расстоянии трех метров рык обходился мне в десятую часть резерва, а конус — примерно в половину. Осталось найти добровольца для финального тестирования. Дабы не откладывать дело в долгий ящик, я отправился ко главному входу в здание.

Мраморная лестница не претерпела заметных изменений, зато холл первого этажа ни на шаг не отступил от славных традиций запустения и разрухи. Монументальный стол покосился под грудой пожелтевших бумаг и растерял большую часть бывшего величия. К его потерям также можно отнести и завхоза, следов которого нигде не наблюдалось. По-видимому, он был лишь фантомом, единственная цель которого — проводить меня в нужную аудиторию.

Сквозь дверь, ведущую на улицу, виднелась тройка студентов. Они находили на расстоянии примерно 50 метров от меня, и все как один, игнорировали мое присутствие. Стоило мне подойти поближе к выходу, как они забеспокоились, хотя по-прежнему скользили взглядом по тому месту, где я находился.

Их поведение заставило меня по-новому взглянуть на опустошенных. Судя по всему, их состояние приводит не только к потере физических качеств и интеллекта, но и к серьезным проблемам со зрением. Эти выводы в очередной раз позволили мне убедиться в том, что мне очень не хочется стать таким же, как они.

После того, как я подошел к двери, студенты предсказуемо потрусили мне на встречу, а я отступил назад, и приготовился к новому сражению. Моя позиция позволяла мне наблюдать за приближением врагов и видеть часть территории университета. Сосредоточенность на предстоящем действии не помешала мне заметить одну крайне необычную деталь.

На нижней ветке одного из полузасохших деревьев сидел довольно крупный кот. С такого расстояния было трудно разглядеть все детали, но мне был отчетливо виден его окрас: полосатый с белой грудью и белыми «носочками» на лапах. Он ничем не напоминал опустошенного и имел достаточно здоровый и даже упитанный вид. Кот смотрел в мою сторону и не предпринимал никаких действий.

Вид животного едва не сбил меня с нужного настроения, но я все же сумел взять себя в руки и обеспечить студентам достойную встречу. Обилие свободного места позволило мне вернуться к практике нанесения рубящих ударов по конечностям, что положительно сказалось на скорости истребления противников.

Оставшись один на один с последним студентом, я вспомнил о своих планах на проверку боевых иллюзий. Испытуемый не выразил несогласия с моими планами, поэтому я приступил к экспериментам.

Раздавшийся за спиной рык не произвел на моего врага никакого впечатления. А ведь я специально подгадал момент между его атаками, и создал максимально громкую иллюзию. Повторение опыта привело к столь же неутешительным результатам. Либо враг не слышит, либо не совсем не соображает, либо оба варианта сразу. Сомнительно, что он может видеть творимую мной магию и намеренно игнорирует ее эффекты.

Иллюзорный конус, на который я возлагал свои самые большие надежды, тоже действовал не так, как я рассчитывал. Оказалось, что я не знал одной важной особенности своих иллюзий. А именно — их склонности к развеиванию примерно через секунду после контакта и опустошенным. Возможно тот же эффект наблюдается и на обычных людях, но по понятным причинам я этого не проверял. В результате, эффект от надетого на студента конуса ограничивался короткой дезориентацией.

Добив студента, я подвел итоги импровизированного эксперимента.

Звуковые иллюзии явно нуждаются в дополнительной проверке. Вполне возможно, что они проявят себя при борьбе с другими противниками. Ослепляющий конус — это мое первое магическое умение, имеющее реальный боевой потенциал. Используя секундную слепоту, я смогу как наносить неожиданные удары, так и уходить от атак противника. В общем, буду применять эту иллюзию при каждом удобном случае. Пусть качается. Думаю, что на следующих уровнях развития умения, созданные иллюзии станут стабильнее, что приведет к закономерному увеличению моего боевого потенциала.

Когда со студентами было покончено, я снова подошел к двери и всмотрелся в дерево, на котором располагался кот. К моему большому сожалению, его не обнаружилось ни там, ни в ближайших окрестностях. Пожав плечами, я вернулся к очистке территории от студентов.

Следующая группа из семерых врагов заставила меня изрядно попотеть. Все потому, что я решил, что достиг достаточного уровня крутизны, чтобы истребить их на открытой местности. Мне удалось подтвердить свои притязания на практике, но это оказалось крайне рискованным мероприятием. Если в случае полых солдат я видел их оружие и мог контролировать дистанцию, то сейчас все было иначе. Враги создавали потоки огня разной длины, в разных направлениях, и что самое противное, делали это одновременно. То, что я избежал ожогов можно объяснить только счастливой случайностью и вовремя примененным ослеплением.

При истреблении следующих групп я прибег к более безопасной тактике заманивания врагов в помещение. В результате мне все равно пришлось побегать, но это был бег здорового человека, знающего чего он хочет, а не побегушки наперегонки со смертью.

Победа над недругами на территории университета дала мне возможность выбраться отсюда, а также принесла мне 1546 опыта, которые я поспешил вложить в очко характеристик. У меня нет уверенности, что это полностью обезопасит мой опыт, но лучше неопределенные шансы, чем совсем никаких.

Свободных единиц характеристик (1)

Приобрести (1200 эд)

Я не мог не обратить внимание на то, что цена следующей единицы сразу выросла на 200 эд. По-видимому, моя ролевая система подразумевает прогрессивную шкалу опыта. Неприятно, но вполне предсказуемо. По сути это ничего не меняет. Просто в какой-то

момент придется начать истреблять монстров не пачками, а толпами.

Разведка местности позволила мне найти два дополнительных входа в университет, которые располагались в торцах здания. За время зачистки я не изменил своих планов на будущее, поэтому отправился напрямик в правую дверь. По моим прикидкам, она должна привести меня ко входу заклинительный покой, где меня должен ждать один чрезвычайно скрытный товарищ.

Подобно самураю из известной поговорки, коридор первого этажа оказался во всем подобен коридору третьего, только находился на два этажа ниже. Еще одним существенным отличием было то, что здесь проходили практические занятия. Двери первых трех помещений были открыты настежь и я смог изучить их интерьеры. И надо сказать, они имели ярко выраженный лабораторный облик. Какие-то колбы, непонятные машины, руны на полу и на стенах — все это свидетельствовало то том, что жители этих комнат занимались чем-то таинственным и серьезным.

По моим прикидкам, нужная мне дверь располагается в первой трети коридора, но для реализации своего плана мне требуется обезопасить свой путь наружу. Так что предстоит новый сеанс заглядываний в комнаты, совмещенный с уклоном от атакующей магии.

Преодолев около половины пути до заклинительного покоя, я не нашел ни одной открытой двери. Все они были распахнуты настежь, либо надежно заперты. Это обстоятельство меня не очень расстроило. Гораздо большее беспокойство вызвало отсутствие моего предполагаемого помощника. С другой стороны, учитывая его скрытную натуру, скрытный коллега профессора вполне может быть где-то поблизости. Он сказал, что будет ждать меня около нужной двери, так что с высокой долей вероятности при нахождении заклинительного покоя найдется и он.

Поглощенный размышлениями, я продолжал здороваться с дверными ручками, пока одна из дверей не сдалась под моим натиском. В очередной лаборатории нашлись целых три потенциальных источника опыта в лице опустошенных преподавателей.

Сражение с ними свелось к привычному ожиданию истощения их боезапаса, с последующим боем на ближней дистанции. При такой постановке вопроса эти враги показывали себя не более опасными, чем студенты.

Забрав у преподавателей причитающийся мне опыт, я взялся за ближайший пустой стол, чтобы забаррикадировать дверь. К моему большому сожалению, этот предмет мебели не спешил поддаваться моим усилиям. Разочарованный в лучших, чувствах я подошел к следующему кандидату на роль баррикады и начал примериваться к лежащим на нем книгам. Во мне боролись нежелание разбирать лежавшие на нем предметы и еще большее нежелание тащить лишний вес к двери. Раздавшийся за спиной шепот избавил меня от непростого выбора.

— Опустошенные обычно возрождаются через сутки после своей смерти. — Полупрозрачный незнакомец сидел на столе, который отказался сдвигаться с места. — Случаются и исключения, но эти ребята — явно не тот случай.

Я уселся на край своего стола, который был свободен от книг, чтобы передохнуть перед приближающимся сражением, а коллега Глана продолжил.

— Вход в заклинительный покой находится за следующей дверью. Ты ведь не передумал убивать владельца? — я помотал головой, при виде чего незнакомец многозначительно хмыкнул. — Тогда я опишу тебе то, с чем нам предстоит столкнуться и свою роль в предстоящих событиях.

Мой собеседник выдержал драматическую паузу, потратив ее на то, чтобы начать болтать ногами в воздухе.

— Нашим противником будет огненный маг. Как и все владельцы, он не является опустошенным, что делает его гораздо более опасным, чем местные опустошенные. — Он указал рукой на то место, где раньше кучковалась тройка преподавателей. — Как известно, владельцы черпают энергию из локации, с которой они связали свою душу. Постоянное влияние потока энергии душ приводит необратимым изменениям во внешности и психике владельца.

Я слушал, затаив дыхание, но мой собеседник резко прервался и заговорил о другом.

— Сейчас не время для теории, поэтому перейдем к более приземленным вещам. Эта локация расположена далеко от центральных, поэтому энергии в ней едва хватает на самых слабых опустошенных. Владетелю перепадают самые крохи, которых не хватит на то, чтобы серьезно измениться. Максимум, что можно ожидать — это увеличенный рост и почти бесконечные запасы маны. Теперь о моих планах на убийство этого неудачника. — коллега Глана поднял вверх указательный палец. — Все просто. Я захожу в заклинательный покой. Ты выжидаешь 30 секунд иходишь следом. Когда ты окажешься внутри, я сразу наложу тебя невидимость и стану отвлекать мага. Все, что тебе потребуется — это аккуратно подкрасться к нему и нанести один удачный удар.

Услышанный план вызывал у меня массу вопросов, но незнакомец не дал мне вставить ни слова.

— Невидимость будет действовать одну минуту, так что у тебя есть реальные шансы на победу. Чтобы не внушить тебе лишних иллюзий, хочу заранее обозначить свою позицию. — шепот звучал абсолютно равнодушно. — Я не притронусь к этому магу даже пальцем, что бы он с тобой не делал. Все мое участие в битве уложится в описанный сценарий. Не больше и не меньше. А теперь мне нужен короткий ответ на мой вопрос. Ты будешь драться с владельцем этой локации?

Озвученный план меня в принципе устраивает, но с небольшим уточнением. Если я зайду в заклинательный покой и увижу, что с боссом лучше не связываться, то просто покину помещение. Пусть мой невидимый товарищ разбирается с ним самостоятельно.

Так как мой собеседник отказался от развернутого ответа, я оставил свои мысли при себе и просто согласился. Коллега профессора покинул насиженное место и переместился к выходу их комнаты.

— Раньше начнем — раньше закончим. — мой спутник скрылся в коридоре, а я поспешил за ним.

Выйдя из комнаты, я застал коллегу профессора за интересным занятием. Он взламывал замок на двери заклинательного покоя. Судя по уверенным движениям, это занятие было для него не в новинку. Буквально через несколько секунд замок щелкнул, а мой спутник извлёк из него пару кривых отмычек, которые сразу исчезли.

Не дожидаясь меня, он открыл дверь комнаты, за которой оказался уже привычный мне туман.

— Тридцать секунд, парень. Не забудь. — сказал коллега профессора, и сделал шаг в комнату.

Мне не оставалось ничего иного, кроме как подбежать к комнате и заняться устным счетом, попутно сражаясь с подступившей нерешительностью. Если с первой задачей я справлялся достаточно успешно, то со второй возникли некоторые проблемы.

Память стала подкидывать мне воспоминания о различных художественных произведениях, герои которых принимали мучительную смерть от огня. Ранее я был бесконечно далек от подобных событий и потому воспринимал их довольно отстраненно, но теперь эта тема внезапно стала для меня крайне животрепещущей. Самым настойчивым из подобных воспоминаний была анимация смерти от огнемета в первых частях Fallout. Во времена моей молодости она казалась мне очень забавной, но теперь я невольно пересмотрел свое отношение. В общем, если бы не возможность покинуть комнату, я бы точно не решился на бой с таким противником. Наконец время ожидания подошло к концу, и я решительно вошел в туман.

То, что я увидел в заклинательном покое, оправдало мои самые худшие ожидания. В дальней части комнаты стоял маг очень высокого роста. Навскидку, где-то на полметра выше меня. А ведь я сам немного выше среднего. Его лицо не было тронуту опустошением, и в данный момент выражало охвативший человека азарт.

Почему-то именно эти относительно малозначительные детали привлекли мое внимание. Самое главное я заметил во вторую очередь, и увиденное заставило меня сказать себе «ну нахер» и перейти к бегству из локации.

Маг непрерывно кидал в моего спутника различные огненные заклинания, от которых тот с успехом уклонялся. За несколько секунд наблюдения маг успел создать пятиметровую струю пламени, а также огненный сгусток неслабых размеров. Сражаться с таким противником — это явное самоубийство.

Мой план побега был неплохо продуман, однако не выдержал столкновения с суровой реальностью. Стена тумана отказалась выпускать меня наружу. Такой поворот событий вызвал у меня множество неприятных эмоций, среди которых доминировало отчаяние.

Мне потребовалось несколько секунд, чтобы прийти в себя и начать мыслить конструктивно. Немалую роль в этом процессе сыграло то, что мои руки в какой-то момент стали прозрачными, а в интерфейсе появилась слово «Невидимость», вместе с таймером на 60 секунд. Это значило, что у меня появились какие-то шансы на выживание.

Первое что я сделал — это отбежал от двери с таким расчетом, чтобы оказаться подальше от сражающихся. Заклинательный покой представлял собой довольно большой зал, каждый квадратный метр которого был покрыт разнообразными рунами. Участок пола в центре зала был перекрыт туманной стеной, равно как и часть потолка, находившаяся над ним. Какая-либо меблировка отсутствовала, так на моем пути мне не встретилось никаких препятствий.

Памятуя об ограниченном времени невидимости, я быстро прикинул возможные пути устранения мага. Тот, в свою очередь, продолжал поливать моего спутника заклинаниями, но не мог достигнуть видимых успехов на этом поприще. Полупрозрачный незнакомец двигался невероятно быстро. Все атаки мага попадали исключительно в стены и пол, не оставляя на них никаких следов.

Довольно быстро я пришел к выводу, что мой единственный шанс — подкрасться к магу со спины, и завершить бой одним ударом. Если нанесенная травма будет не смертельной, он точно меня поджарит. Даже если я отрублю ему руку — он почти не делает жестов во время колдовства, и это не даст мне никаких гарантий.

Время уже поджимало, так что я сразу приступил к делу. Рев пламени заглушал мои шаги, но я все равно старался ступать как можно тише. Маг стоял на одном месте и почти не двигал головой, что сильно упрощало мою задачу.

По мере приближения к спине мага, обстановка становилась все более нервной. Сказывался ощутимый жар от потоков огня, извергаемых магом, а также то, что время действия моей маскировки было уже на исходе.

Когда маг наконец оказался в зоне досягаемости моего оружия, счет шел буквально на секунды. А я неожиданно столкнулся с новой проблемой. Высокий рост моего противника делал его голову почти недосягаемой для рубящих ударов. А ведь первоначально я планировал рубить ему шею с прицелом на повреждение спинного мозга.

Времени на раздумья уже не оставалось, поэтому я тщательно прицелился и нанес укол протазаном в нижнюю часть затылка мага. Атака оказалось удачной и лезвие моего оружия вошло в череп врага. Огненный маг громко закричал и потянулся руками к затылку, а я изо всех сил нажал на копьё, стремясь углубить нанесенную рану.

Через несколько мгновений я почувствовал, что лезвие оружия резко углубилось в череп моего противника, преодолев какое-то сопротивление. Маг сразу умолк и рухнул на пол, как подкошенный, чуть не вырвав копьё у меня из рук. Поступление 5000 единиц энергии душ и сообщение о выполнении задания констатировали его смерть.

Задание "Убить владельца локации" выполнено!

Получена награда:

1 очко умений.

Напряжение последних минут лишило меня всех сил, и я просто лег на пол нескольких метрах от тела покойного владельца локации. Сердце стучало, как у спортсмена — марафонца, а руки и ноги просто отказались меня слушать. Вроде не первый раз подвергаюсь смертельной опасности, но никак не могу привыкнуть.

Через несколько минут отдыха, я нашел в себе силы чтобы встать и начать воспринимать окружающую действительность. Надо сказать, что увиденное не пришлось мне по вкусу. Мой спутник сидел на трупе убитого мной мага и смотрел в мою сторону.

— А ты удачлив. Сантиметром выше, и осталась бы только царапина. Увеличенный рост — это более толстые кости. — незнакомец встал с трупа. — Заказ выполнен, и я бы уже свалил, но Глан попросил рассказать тебе о твоих ошибках. Похоже, у старика опять проснулась тяга к педагогике. Он даже просил на время передать ему контроль над телом.

Коллега Глана, на проверку оказавшийся им самим, усмехнулся и сложил руки на груди. Я приготовился слушать. Очень полезно услышать мнение столь опытного, пусть и немного безумного человека.

— Конечно же я не отказался, иначе мы бы здесь застряли на неопределённое время пока он читал бы тебе полный курс лекций обо всем на свете. В общем, я обрисую твои ошибки и ничего более. А теперь внемли мне, ибо я буду краток.

Привычный шепот на этот раз был переполнен иронией.

— Первая, и самая опасная ошибка. Ты с самого начала рассчитывал на то, что сбежишь из логова владельца и не рассматривал всерьез возможность сражения. А после крушения своих планов впал в ступор. Затем ты неплохо действовал экспромтом, но переключение между выполнением плана и импровизацией было слишком долгим. — вверх поднялся второй палец. — Вторая ошибка связана с первой и не менее фатальна, чем она. Ты застрял у входа в комнату. Запомни, движение — это залог победы. Если бы я не прикрыл вход с заклинательный покой иллюзией, владелец сразу бы поджарил тебя. — третий палец присоединился к предыдущим. — Владелец локации — это человек, который добровольно связывает свою душу с локацией. Взамен он получает постоянный приток энергии душ,

которые может тратить на свое развитие, но теряет способность возрождаться. Как видишь, его положение во многом сходно с обычными опустошенными. По сути, единственное различие в типе связи. Энергии, которую получают рядовые обитатели локаций едва хватает на поддержание их существования. После смерти уровень их опустошения возрастает, а затраты снижаются. Остатки энергии душ идут на восстановление праны до прежнего уровня.

Кажется, вторая личность профессора имеет многие его качества. Из последней оговорки я получил довольно интересные сведения. Получается, что опустошенные потенциально бессмертны. Если между их смертями будет проходить достаточно много времени, они смогут успеть накопить прану для следующего возрождения. То есть, теоретически можно бесконечно зачищать одни и те же локации, если выяснить нужные интервалы.

— Что-то я увлекся. Сказывается влияние профессора. — Глан усмехнулся. — При схватке с владельцем следовало использовать все минусы его положения. Связав свою душу с локацией, но утратил возможность возрождаться, поэтому боялся смерти. Он чувствовал боль, пусть и ослабленную, как все проклятые. И самое главное — он мыслил как человек. Ты сумел воспользоваться последним недостатком, заметив, что он слишком увлекся мной, но упустил из внимания два других. Самым правильным решением для тебя было бы подойти к нему сбоку и рубить шею. Даже в случае неудачи, он был бы ошеломлен полученной травмой, и ты легко бы добил его. Как я уже говорил, твой удар был слишком рискованным.

Глан убрал руку и посмотрел прямо мне в глаза. Его взгляд вызвал у меня серьезные опасения за свою жизнь.

— Последняя твоя ошибка. Ты сам мыслишь, как смертный, хотя таковым не являешься. Ты проклят. Смерть для тебя — это не конец существования, а один из инструментов познания мира. Советую тебе поскорее свыкнуться с этим.

Закончив напутственную речь, Глан кивнул мне и исчез, оставив наедине с трупом мага.

В течение жизни человек постоянно открывает для себя что-то новое. Об окружающем мире, о людях, о себе... Далеко не все открытия оказываются приятными, а некоторые из них и вовсе надолго выбивают из колеи, пока новые знания не закрепятся на уровне мировоззрения.

Лично я уже давно не питаю иллюзий по отношению к людям. Жизненный опыт наглядно показал, что каждый руководствуется соображениями собственной выгоды, и далеко не все способны учитывать интересы окружающих. Чтобы не пополнить число таких людей, я определил для себя список поступков, которые не стану совершать ни при каких обстоятельствах. Меня нельзя назвать моралистом. Многие мои воззрения относительно самозащиты, защиты своих родных и имущества не соответствуют общепринятым нормам. Однако я твердо решил, что буду соблюдать принятые для себя нормы по отношению к другим людям и не стану посягать их жизнь и имущество до тех пор, пока они не попытались сделать что-то очень нехорошее.

Если рассмотреть произошедшее в заклинательном покое непредвзято, то все выглядит довольно нелицеприятно. Мы с Гланом ворвались в комнату, где обитал местный владетель и убили его. Убили разумного человека, защищавшего свою жизнь и свой дом.

До этого момента я не задумывался об этической стороне вопроса. Игры приучили меня к аксиоме, что монстры — это неразумные твари, которых нужно убивать ради опыта. Оказавшись в шкуре игрока, я сразу перенес этот стереотип себя. Кажется, пришло время задуматься о том, чего мне не следует делать в Туманных землях.

Я мало знаю об обитателях локаций, так что единственно правило, которое могу выработать для себя — это не убивать разумных иначе чем с целью самозащиты. Опустошенные не относятся к этой категории, так что на них я могу охотиться без лишних сделок с совестью.

Теперь мне предстоит решить, как поступить с телом мага. Общепринятая мораль требует похоронить его. Пусть я лишен подобных предрассудков в отношении своих врагов, но в данном случае предпочту сделать исключение в силу неоднозначности ситуации. Тем более, что подходящее место находится совсем близко.

После смерти владетеля в заклинательном покое произошли некоторые перемены. Туман, закрывающий выход из комнаты и дыру в потолке, исчез. А вот участок тумана на полу помещения остался прежним. Судя по всему, за ним скрывается вход в другую локацию. Соваться туда было бы явным самоубийством, но никто не мешает мне использовать свойством тумана растворять неигровые предметы.

Прежде чем тащить тело бывшего владетеля в туман, я подготовил его к погребению. Результатами этой деятельности стало приобретение несколько ценных предметов. Цинично, но их бывшему владельцу они уже точно не пригодятся, а мне помогут выжить.

Ритуальный кинжал имперских магов

Магический катализатор.

Привязать предмет (500 эд)

Кольцо мага огня

Усиливает огненную магию.

Привязать предмет (500 эд)

Большой сгусток энергии душ

После применения развеивается и освобождает запасенную энергию душ.

Применить

Если первые два предмета были обычными артефактами, которые маг носил при себе, то последний явно образовался после его смерти. На эту мысль меня натолкнуло то, что этот сгусток был извлечен из самого тела, которое подсвечивалось, как игровой предмет. Внешний вид этой штуки вполне соответствовал названию. Круглый шар размером с пол ладони, внутри которого клубится туман. Кстати, удаление этого образования негативно сказалось на состоянии трупа. Он буквально за несколько секунд превратился в мумию. Это событие меня немного напугало, но нашлись и положительные стороны. Тело мага потеряло в весе, что сильно облегчило его отправку в туман.

Свойства сгустка подталкивали меня к его немедленному применению, но я смог перебороть жадность. Здравый смысл подсказывает мне, что лучше отложить запас энергии душ на крайний случай.

Кинжал и кольцо производили впечатление исключительно добротных предметов и находились в идеальном состоянии. Вид обоих артефактов вполне соответствовал свойствам.

Кольцо сделано из какого-то красного металла и инкрустировано рубином. Камень кстати ощутимо теплый и если присмотреться к нему, то создается ощущение, что он тлеет как уголь. Размеры кольца соответствуют его предыдущему владельцу, поэтому мне явно не светит надеть его без привязки к себе. Впрочем, учитывая его свойства, оно для меня пока не актуально.

Кинжал сделан из красноватого металла и имеет довольно оригинальную форму в виде языка пламени. Я не специалист по ножевому бою, но здравый смысл подсказывает мне, что он малоприспособлен для убийства недругов. Длина оружия и толщина его рукояти усугубляют ситуацию еще сильнее, хотя эти проблемы должны решиться при помощи привязки.

Все перечисленные недостатки померкли, стоило мне взять его в руку. Это событие пробудило в моей памяти информацию о различных способах преобразования магической энергии для создания иллюзий и исцеления. Ощущение отличалось от того, что я испытывал при взятии целительных улучшений. Тогда я получал новые сведения, а сейчас словно вспомнил, то, что знал ранее. Видимо интерфейс игрока отдает знания дозированно и часть того, что передается мне при взятии умений блокируется до выполнения определенных условий.

Внезапно обнаружившиеся знания обеспечили мне понимание того, зачем нужен «магический катализатор». Оказывается, что если пропустить магическую энергию через специальный артефакт, к числу которых относится мой кинжал, то получившееся заклинание должно стать заметно сильнее. Степень усиления зависит от типа артефакта и типа энергии, проходящей через него, поэтому разные катализаторы подходят для разных школ магии. Да-да, как волшебные палочки в одной известной серии книг.

Быстрая проверка показала, что кинжал действительно усиливает мою магию, причём раза в полтора, что довольно ощутимо. Владей я огнем, результаты наверняка были бы более впечатляющими, но это явно лучше, чем ничего.

В процессе создания тестовых иллюзий я совершил еще одно интересное открытие.

Руны, которыми был покрыт заклинательный покой, оказались не просто элементом декора. Стены комнаты мгновенно гасили направленную на них магию. Узнав о наличии этого эффекта, я обратил внимание на некоторые особенности схватки с владельцем, которым не ранее придал значения.

Не смотря на активное использование огненной магии, комната не превратилась в раскаленную печь. В заклинательном покое сохранялась комфортная температура, и я почувствовал жар только стоя за спиной мага, находясь в метре от бушующего пламени. Если бы не особенности этого помещения, у меня бы не осталось ни единого шанса на выживание.

Размышления о заклинательном покое натолкнули меня на одну перспективную идею. У меня под рукой имеется образец работающих защитных рун. Почему бы не попробовать изучить их? Защитная магия мне бы очень пригодилась.

Охваченный энтузиазмом, я принялся разглядывать стены, пытаюсь найти хоть какую-то логику в расположении рун. Довольно быстро я вынужден был констатировать крушение моих надежд на приобретение защитной супермагии. Не меньше сотни видов рун, а также отсутствием видимой системы, наглядно продемонстрировали ничтожность доступных мне знаний. Вероятно, в них можно разобраться при наличии учителя или подходящей литературы, но чего нет — того нет. А ведь в глубине души я ожидал, что увижу сообщение о том, что я заработал какое-нибудь крутое достижение вместе с бонусным умением. Эх, мечты-мечты...

На этой грустной ноте дела в заклинательном покое были завершены, и я отправился в ближайшую пустую комнату, чтобы попробовать изучить лежавшие там книги, разобраться с опытом и определиться с планами на ближайшее будущее.

Задумка с книгами окончилась вполне ожидаемым провалом. Какие-то злодеи забили всё литературой, написанной на неизвестном языке, да еще и не снабдили их картинками, поясняющими содержание для дебилов и иностранцев, типа меня.

Интерфейс игрока не обманул моих ожиданий и порадовал новой опцией.

Свободных единиц умений (1)

Приобрести (1000 эд)

Возможность ускоренной прокачки умений — не единственная хорошая новость. Не менее сильно меня радует тот факт, что я стал состоятельным парнем и теперь многое могу себе позволить. Мой запас энергии душ составляет 5846 единиц и этого должно хватить на 4–5 единиц умений или характеристик. Самое время определиться с приоритетами при прокачке.

Чего мне не хватает для хорошей жизни? Самый очевидный ответ — мощной боевой магии, которая позволяет поражать врагов на расстоянии. Отчасти ее могут заменить иллюзии, но мне кажется, что это скорее инструмент для ближнего боя.

Вопрос защитной магии тоже стоит довольно остро. В этой локации меня выручила длина моего оружия, но такое положение дел не может сохраняться вечно. Однажды я окажусь в ситуации, когда буду вынужден ловить магию лицом.

Не стоит забывать и о стрелах. Пока я не встречал лучников, но я очень уязвим для этого вида оружия. Огнестрельное оружие из обычного мира проходит по той же категории. Неизвестно как все сложится, но там защита от пуль — это задача первостепенной важности.

Кроме всего перечисленного, я ощущаю нехватку силы и выносливости. Профессор был

чертовски прав. Протазан действительно тяжеловат для меня и мне приходится отдыхать после каждого его использования.

Список задач определен и осталась сущая мелочь. Нужно придумать, какие из имеющихся возможностей помогут мне в их решении. Атаки на дистанции — это явно не мой профиль. Иллюзии и целительство едва ли смогут обеспечить меня этими возможностями. Решение — прокачаться до 10 уровня и взять подходящую специализацию. Сейчас я выясню, растёт ли уровень от прокачки умений. Если это так — то до вождя десятого будет совсем недалеко.

Ситуация с защитой тоже довольно непростая. Отчасти она решается с помощью иллюзий. Слепление, создание фантомов и невидимость будут вполне годной заменой прямой защите. Дело за малым. Нужно прокачать умение до тех величин, когда это становится доступным, не забывая при этом о магической силе и выносливости. Опять же, при взятии школы на 10 уровне нужно учесть и защитный потенциал школы. И кстати, хорошая идея — прокачать силу и скорость. Глан наглядно продемонстрировал, что от магии можно успешно уклоняться.

Лучшая защита в обычном мире — это анонимность. Тут иллюзии, изменяющие внешность, просто вне конкуренции. Однако если дело дойдет до стрельбы — мои дела плохи. Я абсолютно не представляю, как можно защититься от очереди из автомата, или выстрела из чего-то крупнокалиберного. Впрочем, невидимость и скорость помогут мне даже в такой ситуации, если удастся пережить первый выстрел по моей персоне.

В общем, все очень непросто. Мне нужно развивать почти все характеристики и активно вкладываться в иллюзии. Исцеление имеет меньший приоритет, но о нем тоже не стоит забывать. Рано или поздно, я серьезно огребу, а вопрос с восстановлением праны пока не решился.

Чтобы выполнить поставленные задачи, мне потребуется большое количество энергии душ. Логично начать накопление с очистки университета. А раз так, то надо обезопасить свой опыт, потратив его на навыки.

Прежде чем тратить опыт, я вложил свободную единицу умения в визуальные иллюзии. Интерфейс отреагировал на это появлением окна со списком возможных улучшений.

Визуальные иллюзии:

Выберите 1 улучшение.

Выбор дополнительных улучшений умения будет доступен на 10 уровне игрока

Увеличение сложности — позволяет создавать более сложные визуальные иллюзии и уменьшает расход маны при применении умения

Увеличение расстояния — увеличивает максимальное расстояние, на котором могут быть созданы визуальные иллюзии до 5 метров

Автономный источник маны — позволяет создавать визуальные иллюзии, имеющие встроенный источник маны

Плотные иллюзии — позволяет создавать визуальные иллюзии, имеющие твердую поверхность

Представленный список вызвал у меня одно желание: взять все, и побыстрее. Если я изучу хотя-бы пару улучшений, мои возможности выйдут на новый уровень. Весь вопрос в том, с чего же начать.

Выборы не продлились долго, и большинством голосов был выбран самый достойный кандидат: плотные иллюзии. Интуиция подсказывает мне, что с их помощью я решу

проблему прозрачности своих творений и смогу более эффективно ослеплять недругов.

Привычная подгрузка информации добавила мне знания о новой цепочке рун и способе ее соединения со старой. Получилось что-то вроде расширения уже известного мне заклинания. Причем, если я правильно понял суть, при изучении нескольких навыков я смогу оперировать ими по своему желанию. Захотел, присоединил к базовой цепочке одно расширение, захотел — все сразу. Напоминает приложения с подключаемыми модулями. Остается надеяться, что мне дадут не триальную версию, срок действия которой истечет в самый неподходящий момент.

Проверка возможностей обновленного умения выявила несколько неприятных фактов. Во-первых, интуиция — явно не мой конек. Не то, чтобы это было большой проблемой, ведь я не какой-нибудь шаман, но нужно запомнить на будущее. Во-вторых, обретение плотности никак не сказалось на прозрачности иллюзий. Единственное отличие — они светятся ярче обычных, если смотреть с помощью магического зрения. Третий неприятный факт заключается в повышенном расходе маны и на этом стоит остановиться поподробнее.

Применяя основное умение, я просто представляю себе, что хочу получить, а расход маны определялся автоматически. Надстройка, ответственная за плотность, работает по той же логике. Единственное значимое отличие состоит в непомерных аппетитах этой опции. В данный момент предел моих возможностей — это относительно твердая спичка или средних размеров шарик, почти идентичный натуральному. Последнее связано с тем, поверхность иллюзий получается гибкой, как будто они сделаны из резины. Механические повреждения поверхности иллюзий ведут к их немедленному распаду. Причем тот же шарик элементарно протыкается пальцем. Спичку так просто не взять, но контакта с лезвием моего оружия она не выдерживает.

По итогам, на данный момент умение выглядит бесполезным. Однако у меня есть четкое представление о том, как исправить такую несправедливость. Если я увеличу свою магическую силу — это снизит расход маны на создание иллюзий, что позволит увеличить их размеры и плотность. Магическая выносливость тоже не повредит, ибо запасов маны пока маловато. Так что, если удастся преодолеть свою магическую немощь, я получу очень интересный инструмент. Возможность создания разных вещей из ничего сложно переоценить. Оружие, защита, отмычки... диван для привалов в конце концов. Мне еще предстоит осмыслить все возможности, но перспективы очень хорошие.

Разобравшись с плотными иллюзиями, я вернулся к тому, с чего начал. А именно, к вопросу о том, куда вложить свой опыт.

Прежде чем продолжать свои изыскания, я заглянул в окно персонажа, дабы проверить свою недавнюю теорию. К моему удовольствию, взятие нового умения привело к повышению уровня игрока.

Позитивные новости позволили мне более продуманно распорядиться имеющейся энергией. В результате она был потрачена на 2 очка умений и 2 очка характеристик. На большее не хватило, так как цена каждой последующей единицы увеличивалась в арифметической прогрессии на 200 опыта. Итоговый остаток составил 1046 единиц энергии душ.

По здравому размышлению, я решил, что судьба моих характеристик будет решена вечером. Я в любом случае не получу немедленного эффекта от них, а идея сна в локации кажется мне несколько неосмотрительной.

В качестве утешения удалось отыгрался на очках умений. Они были вложены в наиболее

перспективные улучшения визуальных иллюзий: увеличение сложности и автономный источник питания. На сей раз я привлек к выбору логику и не прогадал. Руны, увеличивающие сложность, все же позволяли создавать более плотные иллюзии. Источник питания тоже не подвел. В результате я научился создавать иллюзии, которые не расходуют мою ману на свое поддержание. Дело оказалось крайне накладным, но эта опция точно пригодится в будущем.

Обзаведясь новыми навыками, я быстро улучшил ослепление. Обновленная версия приема будет снабжать моих недругов модными темными очками, развивающими воображение за счет полного отказа от зрения.

После завершения распределения нематериальных благ я оказался перед непростым выбором. Мне предстояло решить, чем заняться дальше. С одной стороны, было бы неплохо дочистить и обыскать локацию. Я не смогу сюда вернуться, а опыт и предметы мне определенно не помешают. С другой стороны, у меня висит 3 единицы характеристик, которых можно лишиться в случае внезапных проблем со здоровьем. Риски в теории остались теми же, что и раньше, но вот потери от них существенно возросли...

В результате непростой борьбы победил мой внутренний представитель избранного народа. По моим прикидкам в локации осталось от 10 до 20 опустошенных, а это минимум 700 опыта. Иметь 700 опыта и не иметь 700 опыта — это уже 1400! Я просто не могу себе позволить такое расточительство.

Мощная мотивация придала мне достаточно сил, чтобы отправился на поиски приключений. Завершение обхода первого этажа принесло мою копилку 440 единиц энергии душ. За это приобретение стоит поблагодарить троих преподавателей и студентов — лаборантов. Будучи неблагодарной свиньей, я проигнорировал их неоценимый вклад в мое развитие и отправился на второй этаж.

Обновленное ослепление проявило себя несколько лучше, чем старая версия, но ей тоже было далеко до идеала. Иллюзия очков держалась на врагах примерно вдвое больше, чем цилиндр, при близких затратах на использование.

Потерпев относительную неудачу с усложнением, я попробовал прицепить к студенту простейшую иллюзию с источником питания. В отличие от первого, это улучшение почти не повлияло на скорость разрушения моего творения. Видимо придется ждать 10 уровня и надеяться, что среди новых модулей для моего заклинания найдется что-то, что решит эту проблему.

Зачистка второго этажа далась мне очень нелегко. Накопившаяся моральная и физическая усталость привела к тому, что я начал делать ошибки, которые стоили мне подоженных перчаток. Добравшись до центральной аудитории я уже не был уверен, что хочу связываться с ее обитателями.

Очередной перерыв немного восстановил мои силы, и я почувствовал себя готовым к последнему рывку. То ли помог отдых, то ли я резко поумнел, но мою голову посетила невероятно креативная идея. Разработанная мной на коленке нанотехнология заключалась в следующем: нужно заранее подтащить к аудитории кафедру из соседней комнаты, чтобы она выступила в качестве баррикады. Я уже думал об этом, когда планировал свое первое вторжение на территорию студентов, но отказался от этой мысли из-за сопутствующего шума. Потом я узнал, что студентов не беспокоят звуки из коридора, но даже не подумал о том, чтобы изменить сработавшую тактику. Инерция мышления...

Уколы из-за баррикады подарили мне легкую победу над обитателями самой

населенной аудитории. Первые потоки огня, опалившие кафедру, вызывали у меня опасения о возможности пожара, но все обошлось. Видимо, учитывая специфику ВУЗа, здесь ставили только огнеупорную мебель. Было бы неудобно салить это место дотла после того, как я поубивал всех его обитателей.

Окончание зачистки второго этажа застало меня с 2986 единиц энергии душ. Закупив еще одну единицу характеристик, я отправился осматривать корпус университета, ранее не охваченный моим вниманием. Он встретил меня привычным запустением, а также полным отсутствием населения и игровых предметов. Судя по всему, сказалась удаленность от места проведения рокового эксперимента.

По окончании обхода я ощутил устойчивое желание вернуться домой. Часы показывали, что я провел в локации «около 8 часов», что закономерно привело к появлению некоторых телесных потребностей. Если до сего момента они ограничивались малым, то сейчас дело было слишком серьезным, чтобы доверять его местным туалетам без бумаги. Впрочем, можно изыскать какие-то варианты, вроде бумаги из книг, или портянки и инвентаря для ее очистки...

Борьба рациональной части моего сознания с ее диванным оппонентом могла затянуться, но случилось событие, которое решило вопрос в пользу последнего. В интерфейсе игрока появилось сообщение:

Внимание: точка выхода из локации будет активна еще 2 часа.

Мне очень не понравилась перспектива остаться в локации, единственный переход из которой ведет неизвестно куда, так что я поспешил к воротам университета. Путь к ним прошел без каких-либо приключений, так что вскоре я оказался в преддверии локации. Прихватив рюкзак, я прошел через туман в сторону родной квартиры.

Дома было хорошо. Никто не нападал на меня, не пытался сжечь или сделать со мной еще что-то противоестественное. В общем, полная противоположность опасными приключениями. Особенно радовало то, что в ближайшие дни мне ничего не нужно делать. Даже телефон демонстрировал полное отсутствие пропущенных вызовов и сообщений. Красота.

Приведя себя в порядок и перекусив, я расположился на диване и погрузился в благостное ничегонеделание, совмещенное с посещением любимых ресурсов в интернете. Поначалу все шло хорошо, но в какой-то момент я обратил внимание на часы. Судя по ним, я провел в локации всего 4 часа. Это сильно расходилось с моими ощущениями, а также с данными часов, встроенных в интерфейс. Однако я заставил себя не думать об этом, что стоило мне поистине героических усилий. Ну течет в локациях время вдвое быстрее, чем в обычном мире, и что теперь?

Вскоре суровая реальность предприняла вторую попытку вырвать меня из состояния диванного отдыха. Она увенчалась настолько мощным успехом, что моя нега сменилась мрачными размышлениями о судьбах наций и тщете всего сущего.

На одном популярном ресурсе, где публикуются посты пользователей, обнаружилась целая подборка материалов о супергероях в реальной жизни. Ролики об их похождениях появились вчера вечером, но уже успели вызвать бурное обсуждение.

Все началось с того, как один американский гражданин стал свидетелем того, как некий человек в маске и цветастом костюме напал на группу местных бандитов и за пару минут поубивал их всех до единого. Очевидец не поленился записать произошедшее на камеру телефона и даже выложить получившийся ролик в сеть. Видео несколько раз

блокировали из-за жестокости, но всякий раз находился кто-нибудь, кто перезаливал его снова.

В начале видео оператор снимал человека в костюме какого — то супергероя, идущего по другой стороне улицы. Толи оператору понравился косплей, толи он просто стремился запечатлеть каждый миг своей жизни для потомков, история об этом умалчивает.

Человек в костюме спокойно шел по улице, пока не добрался до переулка, в котором находились четверо молодых людей мексиканской национальности. Их род деятельности выдавало оружие, спрятанное за пояс, а также одинаковые жёлтые шарфы. Какой-нибудь правозащитник или полузащитник сказал был, что это были честные граждане, которые не нарушали никаких законов, но на мой взгляд они выглядели, как члены какой-то американской банды. Герой заметил бандитов, свернул с улицы и направился прямо к ним навстречу.

То, что произошло дальше, отлично характеризуется словом «резня». Все началось с того, что обладатель костюма вытянул руку в сторону бандита, стоявшего в дальней части переулка. Через секунду с ладони героя сорвался красный ступок и попал прямо в лицо его врага, не ожидавшего такой подставы. Бандит страшно закричал и схватился руками за то, что осталось от его лица. Эффект от атаки человека в костюме эффект походил на воздействие сильной кислоты.

Супергерой не стал останавливаться на достигнутом и в полной мере воспользовался замешательством своих врагов. В его руке из ниоткуда появился прямой меч, который он тут же пустил в дело. Ближайший к герою бандит схватился за распоротый живот, а его коллега упал на землю с разрубленной шеей. Последний активный враг супергероя наконец догадался вытащить пистолет, но было уже поздно. Убийца рубанул по его руке, а затем всадил меч в горло бандита.

Оператор, запечатлевший расправу, не стал убегать, как поступило большинство прохожих. Он спрятался за машиной и даже воспользовался зумом, чтобы заснять все подробности происходящего. На мой взгляд, этот поступок тянул на премию Дарвина, пусть некоторые прохожие и поступили также, как и он.

За время вынужденной заминки супергерой успел добить всех бандитов, которые подавали хоть какие-то признаки жизни. Человек в костюме еще раз оглядел переулок, после чего меч исчез из его руки, а он пошел в противоположную от наблюдателя сторону. Казалось бы, инцидент был исчерпан, но тут в переулок вбежало новое действующее лицо. Во-видимому, один из бандитов отошел от основной группы, но услышав их крики, поспешил на выручку товарищам.

Оказавшись на месте сражения, бандит на несколько секунд застыл, а затем что-то прокричал и достал пистолет. Герой не оставил это без внимания и быстро запрыгнул за большой металлический контейнер, стоявший неподалёку от него. Он успел как раз вовремя, так как бандит начал беспорядочную стрельбу по переулку, перемежая выстрелы нехорошими словами на английском языке. Супергерой оказался в затруднительном положении, но вскоре продемонстрировал, что у него в рукаве еще оставались козыри.

Все началось с того, как из-за контейнера показалась кровь. Не то, чтобы это тянуло на серьезную лужу, но сам факт ее появления указывал на ранение человека в костюме. Такой поворот событий на столько порадовал бандита, что он даже прекратил стрельбу. Впрочем, его ликование было совсем недолгим. Из лужи крови внезапно выделилась толстая струйка и бодро полилась в сторону тела бандита с обожженным лицом. Жидкость вела себя вопреки

законам физики, а добравшись до ноги трупа и вовсе залилась ему в штанину. А дальше началось самое интересное. Внезапно кровь полилась в обратную сторону, причем ее количество ощутимо выросло.

Откачка крови у умершего бандита сильно возмутила его собрата по ремеслу. Он перезарядил пистолет и побежал к контейнеру, чтобы добить беззащитного, как ему казалось, героя. Однако его ждала неприятная неожиданность. Когда контейнер был уже близко, человек в костюме сам выпрыгнул из-за контейнера навстречу недругу. При этом его цвет его костюма изменил цвет на кроваво-красный.

На сей раз бандит не растерялся и последовавшие выстрелы в упор должны были поставить точку в жизни супергероя, но все снова пошло наперекосяк. Супергерой несколько раз покачнулся от попаданий, а затем рубанул бандита по руке и добил его уколom в грудь.

Борец с преступностью простоял на одном месте еще полминуты. Затем, видимо убедившись в том, что больше никто не спешит его убивать, он вернул своему костюму первоначальный цвет, от чего под ним образовалась лужа крови. После этого герой побрел по переулку в противоположную от оператора сторону. Сражение явно не прошло для него даром и было видно, как его пошатывает, но он явно не походил на человека, поймавшего несколько пуль.

Большинство комментаторов ставили под сомнение реальность событий, показанных в ролике. Да, кто-то приводил доказательства, вроде газетных статей или фото с места преступления, но это было мало убедительно для любого здравомыслящего человека. Надо сказать, что несколько дней назад я тоже вошел бы в число скептиков. Вирусная реклама нового фильма про супергероев, продвинутое любительское видео... Есть масса причин для того, чтобы снять нечто подобное и вывалить в сеть.

Будучи игроком, я почти не сомневался в том, что ролик настоящий. Холодное оружие, явное использование инвентаря, относительно слабая магия... Судя по всему, бандитов упокоил молодой маг крови. Зачем он это сделал — остается загадкой, но сам факт на лицо.

Во втором просмотренном ролике другой американец в костюме другого супергероя демонстрировал свои способности в области магии льда. Он умел создавать небольшие сосульки и успешно метал их по мишеням. Кроме этого он продемонстрировал, как извлекает из инвентаря шпагу. Парень не распространялся об источнике своих способностей, но был полон энтузиазма и собирался творить справедливость, сражаться с преступностью и всячески подражать героям комиксов.

Несколько следующих роликов были сняты в том же формате, что и второй. Разнились только показанные способности. Люди явно поймали новый тренд и старались получить дешевую популярность. Огненный маг не показал ничего такого, что я бы не видел в исполнении студентов или убитого мной огненного мага. Маг тьмы умел метать сгустки темной субстанции и затемнять небольшие участки местности. Был еще один целитель, продемонстрировавший умение заращивать довольно серьезные раны. Других интересных роликов не было.

Изучение письменных источников было сопряжено с серьезными сложностями. Большая часть обсуждений велась на английском языке, и информация от реальных игроков тонула в океане сообщений от обычных людей, а также разнообразного бреда, опубликованного явными подражателями. Тем не менее, мне удалось найти кое-что ценное.

Судя по всему, игроками стала довольно незначительная часть населения Земли. Если учесть часовые пояса, то игроки из разных стран называли одну и ту же дату и время

инициации. Совпадало и большинство деталей игрового интерфейса и первичных сведений, которые были записаны в журнале. Однако нашлись и различия, которые часто вызывали взаимные оскорбления и обвинения в самозванстве.

Одним из главных камней преткновения стали характеристики. Один американец утверждал, что видит в интерфейсе целых 112 единиц силы. Его оппонент из Канады отказывался ему верить, так как имел 1.1 силы, хотя увлекался тяжелой атлетикой. При этом количество их маны и энергии душ были вполне сопоставимы с моими. Длительный спор с использованием матерного английского закончился вничью и в результате него миру была явлена истина. Она заключалась в том, что при покупке очков характеристик за энергию душ первый получал 10 очков, а второй 0.1, причем и то и другое значение были неделимы.

Некоторые различия нашлись и в начальных сведениях. Когда несколько человек напечатали тексты из своего журнала, выяснилось, что все они написаны разными словами, хоть и сохраняют один и тот же смысл.

Кое-кто пытался анализировать причины подобных расхождений, в результате чего было рождено несколько теорий. Наиболее реалистичной выглядела та, в которой утверждалось, что интерфейс игрока адаптируется к каждому человеку и показывает информацию в наиболее удобной для него форме.

Различия не ограничивались интерфейсом игрока. Источники сообщали, что каждый из моих товарищей по статусу имел разный список доступных направлений развития. Единым для всех оказался только общий раздел. В остальном — полная индивидуальность как в количестве, так и в виде доступных школ магии.

Еще одна особенность — все игроки, писавшие о своих способностях, утверждали, что им был доступен выбор одной школы магии и с нетерпением ждали 10 уровня, чтобы получить вторую. Это несколько расходилось с моим опытом и вызывало приятные мысли о собственной исключительности.

После осмысления полученной информации, я пришел к неутешительным выводам.

Игроки не знают, чем себя занять и уже начали убивать уличных бандитов. Вскоре наверняка перейдут на преступников рангом повыше, типа фигурантов резонансных дел, и прочих нехороших личностей. Мало того, обязательно найдутся игроки, которые сами встанут на скользкую дорожку. Что-то мне подсказывает, что это очень не понравится властям, и героев очень быстро начнут искать и отстреливать. Тех, кто сдастся властям частью сдадут на опыты, частью отправят в резервации и концлагеря. Ах да, часть игроков попытается бороться с таким положением дел и их объявят террористами. Возможно мои оценки чрезмерно пессимистичны, но знание истории и жизненный опыт предсказывают именно такое развитие событий.

Основная проблема состоит в том, что игроки никому не нужны. Сильных и почти бессмертных граждан очень сложно контролировать, а потенциальная польза от них едва ли окупает риски их существования. Наличие внешней угрозы облегчило бы интеграцию игроков в общество, но чего нет-того нет. При более-менее позитивном развитии событий, я вижу перспективы только для целителей и небольшого числа игроков, которым найдется место на низовых должностях в силовых ведомствах. Всех остальных, по-видимому, ожидает печальная участь.

Вполне возможно, что мои опасения беспочвенны и появление игроков не окажет существенного влияния на окружающую действительность. Более чем вероятно, что хотя бы часть моих прогнозов не воплотятся в жизнь, и события пойдут по совершенно иному

сценарию. Не исключено, что все будет вполне позитивно, и я переживаю напрасно. В любом случае, самым правильным вариантом для меня будет планирование с учётом самых пессимистичных прогнозов. Но все же стоит избегать резких телодвижений, не предусматривающих обратной дороги.

Итак, эпоха перемен — это время опасностей и, вместе с тем, возможностей. Кто-то сделает головокружительную карьеру, взлетев к вершинам власти, а кто-то окончит свою жизнь в братской могиле. Большинство людей так или иначе пострадают и многие будут поставлены на грань выживания. Каково же мое место на этом празднике жизни? Чтобы ответить на этот непростой вопрос, нужно сначала определиться со своими приоритетами. В текущем положении дел слишком большая доля неопределенности, поэтому лучше остановиться на самых базовых потребностях.

Для начала, нужно выжить самому, а также поддержать своих близких и друзей в этом благородном начинании. Следующим пунктом идет благополучие той же группы лиц. Все остальное по большому счету вторично и опционально.

Поиск решения не занял много времени. Довольно быстро я пришел к выводу, что все обозначенные задачи решаются с помощью моего развития, как игрока. Обладание личной силой и возможность скрывать ее в случае необходимости помогут мне при любом развитии событий. Остановка развития и отказ от возможностей игрока, напротив, поставит меня в крайне уязвимое положение. Все же сейчас мои способности слабы, пусть и обладают мощным потенциалом.

У меня есть всего несколько дней перед тем, как игроки начнут активно безобразничать, а власти осознают масштабы проблемы. Лучше провести это время с пользой, посвятив его прокачке. Дальнейшие планы будут зависеть от ситуации.

После подведения итогов я решил заняться подготовкой к посещению локаций. Даже вечернее время и усталость не остановили моего трудового порыва. Все же, желание выжить — очень мощное оружие против лени.

Пополнение припасов оказалось достаточно непростым делом. Перво-наперво, я задумался о списке покупок. Опыт со сникерсами оказался очень удачным, но питаться одними углеводами — не самая лучшая идея, поэтому я решил разнообразить свой рацион. По большому счету, меня устроит суровый диетстол, состоящий из шоколадок, разнообразных жаренных бутеров, бульона и чая. Такая пища имеет преимущества в виде хорошей транспортабельности, а способности игрока позволят мне избежать неминуемой для обычного человека встречи с гастроэнтерологом.

Теперь дело за малым — нужно закупить продукты в магазине. На первый взгляд, этот операция кажется тривиальной, но в моем положении нужно оценивать все возможные риски. Итак, возможно ли вычислить потенциального игрока по списку совершенных покупок? Как ни странно, но да. Если купить костюм супергероя с помощью банковской карты, а потом начать мочить людей на камеру, как американец из памятного ролика, то тебя вполне могут найти. В первую очередь потому, что будут искать по конкретному признаку.

Исходя из того, что в данный момент никто не занят целенаправленными поисками игроков, риски исчезающе малы. Мои покупки ничем не выделяются из общей массы, за исключением немалого числа шоколадок. Да и вряд ли кто-то станет искать игроков по такому признаку. Слишком много усилий с сомнительными шансами на успех.

В итоге я отправился в магазин со спокойной душой и немного изменений внешностью.

Поначалу я хотел пойти в своем первозданном виде, но затем вспомнил о сожженных бровях и занялся их исправлением. Я решил, что более радикальные перемены лучше проводить подальше от дома, чтобы у соседей не возникло вопросов, почему из моей квартиры выходит какой-то левый мужик.

По возвращении домой меня охватил нешуточный кулинарный ажиотаж. Я стал творить один бутерброд за другим, дав волю неожиданному вдохновению. Результатом моих усилий стали пара десятков отличных бутербродов, среди которых нашлось место для истинного шедевра, который поверг бы священный трепещет любого мужчину. Сочный кусок мяса идеальной толщины, инкрустированный кусочками овощей и украшенный восхитительными гренками средней прожарки. Человек, который его съест, уподобится Герострату, разрушившему величайшее произведение искусства.

Когда готовка была завершена, я приступил к преобразованию еды с помощью магической кулинарии. Четыре литра воды и десяток батончиков, вкуче с бутербродами, обошлись мне в 200 единиц энергии душ. Все же снаряжать экспедиции в локации — недешевое удовольствие.

После решения проблемы с запасами, на повестке дня остался последний вопрос. Нужно решить, как распорядиться 4 свободными единицами характеристик. С одной стороны, магическая сила и выносливость — это основа моих возможностей в будущем. С другой, мне нужно иметь возможность эффективно истреблять опустошенных здесь и сейчас, для чего пригодится физическая сила, скорость и выносливость. Один лишь интеллект пока остается не у дел. Будем считать, что я так достаточно умный.

Характеристики:

Сила 7(11/100)

Скорость 9(4/100) (+ 1)

Выносливость 5(20/100)

Интеллект 10(9/100)

Магическая сила 10(22/100)

Магическая выносливость 10(34/100)

Свободных единиц характеристик (4)

Приобрести (1600 эд)

Выбор усложняется еще одним дополнительным фактором, а именно самостоятельным ростом характеристик. Повышение может замедлить этот процесс, и в будущем я рискую отстать от более терпеливых игроков. С другой стороны, если я не стану сильнее прямо сейчас, далеко не факт, что будущее у меня вообще будет. Дилемма...

В итоге я решил остановиться на компромиссном варианте вложив две единицы в магическую силу и по единице в скорость и магическую выносливость. Скорость — характеристика универсальная, и пригодиться мне даже в том случае, если я полностью перейду на дальнобойную магию.

На этой позитивной ноте я решил завершить безумно длинный день, наполненный суровыми испытаниями.

Пробуждение вышло неприятным. Все дело в том, что жестокий я из прошлого поставил будильник с таким расчетом, чтобы проснуться после двухчасового пребывания в мире снов. И все ради того, чтобы проверить, происходит ли закрепление характеристик после короткого отдыха. Отчаянные времена требуют отчаянных мер.

Проверка выявила факт успешного закрепления характеристик, что позволило мне продолжить свой отдых.

Утро началось с изучения таблицы персонажа. К моему разочарованию, повторного закрепления характеристик не произошло, что поставило крест на моих наполеоновских планах сна после каждого улучшения. Зато удалось обнаружить приличный прогресс по всем направлениям.

Статус

Уровень 9

Мана — 25

Прана — 97

Энергия душ — 1386

Характеристики:

Сила 7(19/100)

Скорость 9(7/100) (+ 2)

Выносливость 5(35/100)

Интеллект 10(15/100)

Магическая сила 10(31/100) (+ 2)

Магическая выносливость 10(42/100) (+ 1)

Свободных единиц характеристик (0)

Приобрести (1600 эд)

Умения:

Иллюзии:

Визуальные иллюзии(2/100)

Увеличение сложности

Автономный источник маны

Плотные иллюзии

Звуковые иллюзии(1/100)

Целительство:

Лечение ран(6/100)

Общие умения:

Магическое зрение(10/100)

Магическая кулинария(3/100)

Миникарта(10/100)

Часы(6/100)

Свободных единиц умений (0)

Приобрести (1400 эд)

Особенно порадовал уровень. По всем расчетам, я должен был остановиться на

восьмерке, но что-то пошло не так. Не то, чтобы я был недоволен, но хотелось бы разобраться в причинах такой щедрости от игрового интерфейса. Если исключить ошибку системы, я вижу только одно разумное обоснование — при подсчете уровня учитывается прогресс развития характеристик. Это объяснение косвенно подтверждают данные других игроков, чьи значения параметров имеют вполне себе целые или дробные значения.

В общем, все было позитивно, если не одно маленькое «но». Вчера я совершил крайне неосмотрительный поступок, потратив 200 опыта на еду. Если бы не мое упорство, достойное лучшего применения, 10 уровень был бы у меня в кармане. Интересно, повышение интеллекта сможет уберечь меня от подобных ошибок?

Нарастающее раздражение напомнило мне о побочных эффектах от повышения характеристик. Осознав первопричину своих эмоций, я постарался успокоиться и прислушаться к себе, чтобы свыкнуться с произошедшими изменениями. Не сразу, но мне удалось справиться с поставленной задачей.

После этого последовала зарядка с заполненным инвентарем, совмещенная с созданием иллюзий до полного истощения резерва. В итоге, помимо выполнения основной задачи, я убедился, что мои способности усилились примерно в полтора раза.

Такая динамика не может не радовать, хотя ее корреляция со значениями параметров вызывает некоторые вопросы. Впрочем, у меня пока недостаточно данных для того, чтобы делать какие-то выводы. Чтобы получить их, нужно будет почитать форумы, в которых отписываются игроки. Популярность этой темы должна расти, так что сейчас можно вполне безопасно посещать подобные ресурсы. Если я не буду писать комментарии, мой интерес не будет чем-то выделяться из общей массы.

После завершения упражнений и краткого отдыха, ко мне наконец вернулась гармония. Бытие больше не вызывало отвращения, и я сумел примириться со своей ошибкой. По большому счету, даже возьми я 10 уровень и новую школу магии, у меня все равно не осталось бы энергии душ на изучение новых умений. Так что, возможно оно и к лучшему.

Подбор экипировки для выхода не занял много времени. К проверенному набору вещей добавился только найденные на теле владельца предметы. Учитывая ценность и легкость, инвентарь — самое подходящее место для их хранения.

К слову, надо будет что-то сделать со складом игровых предметов у меня в шкафу. Как показывает практика, их можно увидеть из-за стены, так что стоит побережиться от досадных случайностей. Кроме этого, я принял волевое решение отказаться от запасов еды в рюкзаке. Предыдущие походы показали их сомнительную полезность, так что самое время попробовать обойтись без них. В итоге, я вышел на поиски приключений без рюкзака, документов, но с ключами от квартиры. К сожалению, без них мне пока не обойтись, хотя некоторые наработки имеются.

Такой подход грозит мне некоторыми проблемами в случае внезапного любопытства стражей правопорядка, но это все равно лучше, чем оставлять полные сведения о себе в преддверии локации. Да и пойду я с измененной внешностью, что делает паспорт бесполезным. Мои способности в магии иллюзий пока не достигли того уровня, который позволил бы изменить фото на документе.

На улице стояла практически эталонная погода. Не жарко, не холодно, нет дождя и ветра. Идеал, да и только. И, что характерно никаких признаков магического апокалипсиса не наблюдается, что позволяет смотреть в будущее со сдержанным оптимизмом. Поэтому я двинулся к ближайшей локации, пребывая в приподнятом настроении. Первый же укромный

уголок позволил мне изменить свою внешность, что подарило приятное ощущение анонимности.

Вход в первую локацию обнаружился в стене трансформаторной будки, расположенной во дворе жилого дома. Такое соседство не вызывало у меня энтузиазма, поэтому я двинулся дальше. Меня отпугнуло изобилие прохожих, а также сотни окон, в которые так любят выглядывать любопытствующие граждане. Маскировка — маскировкой, но не стоит смущать неокрепшие умы фокусами с исчезновениями.

Следующий проход в туманные земли расположился в стене гаража, находящегося на окраине гаражного кооператива. Осмотр ближайших окрестной показал, мне удалось найти безлюдное место, которое отлично подходит для реализации моих коварных замыслов.

Преодолев стену тумана, я оказался в преддверии локации. На сей раз, оно представляло собой участок заснеженного поля. Это обстоятельство заставило меня поспешить с переодеванием. Температура окружающей среды явно прибилжалась к нулевой отметке термометра, что делало ее немного некомфортной для человека, одетого в летнюю одежду. Полный комплект стеганной брони успешно решил проблему холода. Я с удивлением отметил, что в принципе, мое облачение могло бы выдержать и более низкие температуры. Никогда не рассматривал свой доспех с этой точки зрения.

Немного потоптавшись по снегу, я задумался о перспективах зачистки локации. Судя по всему, мне удалось нарваться на зимнюю локацию. Как водится, в этом есть свои преимущества и недостатки. С одной стороны, моя мобильность будет существенно снижена. Даже хождение по десятисантиметровому слою снега в преддверии вызывает у меня серьезные сложности. В самой локации я могу столкнуться с целыми сугробами. С другой стороны, опустошенные люди будут страдать от этого значительно сильнее, чем я...

В итоге я решил пойти в локацию. Свою роль сыграло банальное любопытство и желание побывать в маленьком кусочке зимы, доступном только мне. Опять же, далеко не факт, что другие локации будут чем-то отличаться от нынешней.

Шаг в туман, и я оказался посреди зимнего леса. Заснеженные деревья, кусты и небольшие сугробы вызывали у меня неудержимый восторг и непередаваемое ощущение зимней сказки.

Слой снега под ногами оставался на уровне преддверия локации, поэтому я решил двинуться вперед, чтобы исследовать это место. Пройдя около двухсот метров, я остановился, чтобы немного перевести дух. Хождение по снежной целине с копьём наперевес оказалось весьма утомительным занятием. Тем не менее, я продолжал чувствовать себя суровым нордом из Скайрима, странствующим по неизведанным землям.

После краткого отдыха я отправился дальше и вскоре мои усилия были вознаграждены. Я обнаружил первого врага в локации. Им оказался облезлый серый волк, выбежавший из-за дерева в 50 метрах от меня. К моему разочарованию, снег не доставлял ему никаких неудобств, и он приближался ко мне с приличной скоростью. Мне не оставалось ничего иного кроме как выставить копьё перед собой и приготовиться к отражению атаки.

Когда расстояние между нами сократилось до 5 метров, волк внезапно свернул влево, и попытался зайти ко мне сбоку. Будучи обладателем гордой десятки интеллекта, я сразу просек его маневр и повернулся вслед за ним. Волку явно не понравилось мое поведение. Он повернулся ко мне и резко ускорился. Когда расстояние между нами сократилось до одного метра, он попытался прыгнуть на меня, но удачный выпад копьём разрулил его планы. Хотя клинок протазана вошел в тело волка, тот не торопился умирать. Мне понадобилось еще два

выпада, чтобы мой противник наконец исчез, оставив после себя клочки тумана и 40 единиц энергии душ.

Опыт сражения с новым противником требовал осмысления, поэтому я достал из инвентаря воду и углубился в раздумья.

Волк оказался на диво неудобным для меня врагом. Одна ошибка, и мне пришлось бы перейти к ближнему бою, который не является сильной стороной моего оружия. Более того, волк вполне может вцепиться в меня и мне придется как-то убивать повисшее на мне животное. Копье и даже булава будут неуместны в такой ситуации. Единственное оружие, которое сможет мне помочь — это кинжал.

Осознав эту простую истину, я решительно зашел и инвентарь и привязал его к себе, потратив 500 единиц энергии душ. Конечно, это несколько отдалит 10 уровень, но позитивно скажется на моей безопасности в этой локации. Тем более, этот кинжал пригодится мне не только в качестве оружия, так что я бы в любом случае привязал его к своей персоне.

Подогнанное под меня оружие сидело в руке как влитое. Я попробовал нанести им несколько ударов и заодно создал тестовую иллюзию, чтобы убедиться, что он не утратил свойств магического катализатора. Проведенные испытания подтвердили, что свойства кинжала ничуть не пострадали от его привязки. В качестве довеска я в очередной раз ощутил всю глубину собственной умственной ущербности. Мне не стоило забывать о возможности применения иллюзий в бою. Знакомство с новым типом врагов — очень волнующее событие, но оно не является уважительной причиной для такого просчета.

Итак, приступим к разработке тактики против волков. Как на зло, я не имею ни малейшего представления о том, как правильно сражаться с такими противниками. Единственное, что удастся вспомнить — это подслушанный где-то совет, что в случае нападения собаки надо подставить локоть, а затем укусить ее за нос. Возможно, такой подход может сработать в обычной жизни, но он явно не годится для моей ситуации.

Попробую исходить из возможностей моего врага. Итак, что будет делать волк, если сумеет уклониться от моего выпада? Очевидно, он прыгнет и попытается вцепиться мне в горло. Если у него не получится, то он вероятно вцепиться в какую-нибудь менее привлекательную для него часть тела, а затем станет мотать головой для усиления моих ран. Впрочем, в последнем у меня нет стопроцентной уверенности. Я слышал, что так поступают акулы, хотя надо признать, что у волков есть все основания для того, чтобы применять такой же прием. Картина более-менее ясна и теперь дело за малым. Надо всего-навсего придумать, что я могу противопоставить подобного рода посягательствам.

Моя броня обладает приличной плотностью и прочностью, так что должна достаточно эффективно защищать меня от укусов волков. Если подумать, то далеко не факт, что они вообще смогут ее прокусить. Атака шеи может быть опасна, но я могу уклониться от нее или подставить руку, позволив волку вцепиться в нее. После этого я просто пушу в ход кинжал перережу волку горло, или вовсе вспорю ему брюхо. В общем, я должен победить одиночного волка при любом раскладе. Если моих противников будет больше, ситуация немного изменится, но в результате все сведется к тому же сценарию. В любом случае, надо не забывать применять иллюзии и стараться не подпускать врагов к себе.

После завершения привала, я отправился дальше. Мой путь пролегал мимо трех больших елей, затем я обошел стороной заснеженную поляну и углубился в лес.

Вскоре мне повстречался еще один волк. Этот представитель семейства псовых

выглядел еще более облезлым и несчастным чем предыдущий, что не помешало ему бодро побежать навстречу крупному куску мяса, одетому в стеганный доспех.

Когда волк оказался в области действия моих иллюзий, я незамедлительно применил на нем ослепление. Это привело моего врага в некоторое замешательство, и он замедлил свой бег, пока иллюзия не исчезла. Мне показалось, что иллюзия продержалась на волке гораздо дольше положенного, и я повторил опыт. Следующее ослепление подтвердило наблюдение, а также дало понять, что волк неплохо ориентируется в пространстве без помощи глаз.

Я оценил энтузиазм моего противника и решил, что он также будет идеальным кандидатом на должность аудитора моей защиты. Стоило мне прекратить ослеплять волка, как он рванулся ко мне и почти сумел допрыгнуть до моего горла. Ему помешало вовремя подставленное предплечье левой руки.

Дальше все прошло ровно так, как я планировал. Стеганная броня продемонстрировала отличные защитные качества, а сиплый рык и мотание головой не помогли волку прокусить или надорвать мой доспех. Зажатая рука ощущала приличное давление, но этого было явно недостаточно, чтобы нанести мне травму. Затем я выполнил следующую часть своего плана, перерезав волку горло кинжалом. Эта процедура тоже прошла без лишних сюрпризов, если не считать того, что волк забрызгал меня своей кровью, которая вскоре исчезла вместе с его телом.

Схватка с волком вселила в меня уверенность, и я снова двинулся в путь. Ступая по снегу, я несколько раз применил исцеление, чтобы избежать синяка на руке, не забывая при этом оглядываться по сторонам.

Следующая встреча с волками несколько отличалась от предыдущих. На сей раз меня атаковали сразу двое животных. Они продемонстрировали хорошие способности к совместным действиям, атаковав меня с двух сторон, однако я пресек их планы с помощью вовремя брошенных иллюзий. В итоге волки достигли лишь незначительного успеха. Удачливому противнику не удалось прокусить мой сапог, хотя его нельзя было упрекнуть в недостаточном усердии.

После схватки с волками я сделал небольшой перерыв и осмотрелся по сторонам. Вокруг меня располагался все тот же зимний лес, что и раньше. Единственным примечательным объектом в округе являлся заснеженный холм, примечательный тем, что на нем не росло ни одного дерева. Как так мне все равно, куда идти, я оплавился к нему, рассчитывая на возможные интересные находки.

Когда до холма оставалось около 100 метров, из-за него выбежали трое волков и внезапно остановились. Приглядевшись к ним, я понял, что они отличаются от ранее встреченных животных. Эти волки тоже были одеты не по сезону, но выглядели совсем не такими облезлыми и худыми, как их собратья.

Оценив диспозицию, я решил, что не хочу с ними связываться. Эти волки явно умнее и сильнее своих коллег и вполне могут преподнести мне неприятные сюрпризы. Если они не нападают на меня, значит хотят обозначить, свое присутствие на территории, так что лучше обойти их стороной.

Поначалу все шло неплохо. Идти по глубокому снегу задом наперед оказалось очень непростой задачей, однако я старался. В какой-то момент мне показалось, что будет гораздо практичнее идти боком, и повернулся, оставляя своих потенциальных врагов в поле зрения. Мой поступок повлек за собой совершенно неожиданные последствия. Я увидел, что ко мне подкрадываются еще трое волков, один из которых в полтора раза крупнее других и

обладает безукоризненно белой шкурой, не тронутой облысением. Волки каким-то образом поняли, что их план раскрыт и обе тройки рванулись ко мне.

Я стал судорожно искать выход и к своему страху, не видел его. Ближайшие деревья не смогут послужить мне убежищем из-за слишком высокого расположения нижних веток. Бежать? Волки догонят меня в мгновение ока. Остается только сражаться. Моя броня дает мне неплохие шансы в столкновении таким врагом. Чтобы улучшить свое положение, я приблизился к толстому дереву, которое находилось в паре метров от меня. Оно сможет прикрыть меня от атак со спины.

Между тем, волки уже были на расстоянии 10 метров от меня и начали кружить вокруг моего дерева, постепенно приближаясь ко мне. Мне оставалось только стиснуть копые и ждать атаки врагов.

Один из волков проявил нетерпение и рванулся на ко мне. Я сумел подловить его в момент подготовки к прыжку, ослепив иллюзией и добив уколom копыя. Остальные волки не успели отреагировать, дав мне возможность отступить под прикрытие дерева.

Когда последовала атака следующего волка, я попытался повторить успех, однако на сей раз мои враги действовали умнее. Мне не удалось убить врага одним ударом, и при попытке сделать повторный выпад, я услышал громкий хруст и резко рухнул на землю. Белый волк умудрился подобраться ко мне со спины и повредить опорную ногу. Его собратья не упустили своего шанса и рванулись ко мне со всех сторон.

Дальнейшее действие я воспринял какими-то урывками. Вот, я бью кинжалом волка, который вцепился мне в живот. Вот судорожно защищаюсь от новой атаки белого волка, закрывая горло левым локтем. На сей раз тактика не сработала, в мой враг легко прокусил мой доспех, приведя руку в полную негодность. Мимоходом отмечаю льющуюся из руки кровь и довольно сильную боль и наконец достаю мерзавца ножом...

В какой-то момент враги наконец закончились, и я остался лежать на снегу рядом с телом белого волка. Он почему-то отказался исчезать, подобно своим собратьям, хотя был мертвее мертвого. Схлынувший адреналин принес дикую усталость и затихающую боль, поэтому несколько минут я просто лежал, глядя в небо и страдая от сильного головокружения.

Как ни странно, мое состояние не претерпело заметных улучшений ни после отдыха, ни после заклинаний исцеления. По большому счету, я остаюсь в сознании только за счет волевых усилий, а головокружение не унимается ни на секунду. Все это свидетельствует о том, что у меня крупные неприятности и мое выживание остается под вопросом.

После осознания этой пугающей истины, я решил собрать все свои силы чтобы подняться на ноги и покинуть это негостеприимное место. Попытка не увенчалась успехом. Я едва не потерял сознание от напряжения, а также обнаружил, что моя правая нога и левая рука отказываются меня слушаться. Такой поворот событий заставил меня скорректировать свои планы, и я сосредоточился на том, чтобы доползти до дерева и принять с его помощью сидячее положение.

Оказалось, что я несколько переоценил свои силы, но в конце концов мне все же удалось выполнить задуманное. Изменение положения в пространстве, а также немного ослабевшее головокружение позволили мне рассмотреть место сражения, а также свою многострадальную тушку.

Первое, что бросалось в глаза — это тот факт, что весь пяточок, на котором происходило сражение, оказался залит кровью. Эта участь не миновала и мой доспех,

некоторые участки которого были просто пропитаны ею. Что-то принадлежало белому волку, однако большая часть крови явно вылилась из моего тела, что очевидно и привело меня к нынешнему состоянию. К сожалению, мои проблемы не исчерпывались обильной кровопотерей.

Правая нога была вывернута под неестественным углом и наотрез отказывалась сгибаться в колене. Похожая судьба постигла и мою левую руку, запястье и локоть которой сильно пострадали от челюстей волка. Ощупывание и поверхностный осмотр погрызенных конечностей и последующее изучение интерфейса игрока привели меня к неутешительным выводам. Профессор не врал мне, когда рассказывал о регенерации проклятых, однако умолчал об одной маленькой детали. Рваные раны, оставленные зубами волков действительно заросли, оставив после себя довольно жуткие шрамы. Травмированные кости и суставы тоже срослись, но сделали это в неправильном положении. Потерянная кровь и вовсе не спешит регенерировать, из-за у меня есть все шансы потерять сознание и замёрзнуть насмерть. Кажется, я начинаю понимать, почему таких как я называют проклятыми.

Как ни странно, но я не впал в отчаяние после того, как осознал безвыходность своего положения. У меня просто не осталось сил на такую сильную эмоцию. В теории я могу попытаться снова раздробить свои кости и сложить их так, чтобы они срослись правильно, но слабость явно не даст мне совершить такой поступок. Даже если случится чудо, и я сумею доползти до выхода из локации, а затем добраться до врачей, состояние моего тела выдаст меня с головой и я гарантированно лишусь свободы.

Мои размышления были прерваны новыми действующими лицами. Из-за памятного для меня холма вышли трое серых волков и не спеша потрусили ко мне. Удивительно, но их появление не вызывало у меня ни малейшего беспокойства. Четкое понимание того, что я скоро покину мир живых позволило мне подходить к происходящему с некоторым пофигизмом. Даже кот, замеченный на ветке соседнего дерева не смог вывести меня из этого состояния. Я только отстраненно отметил, что он смотрит прямо на меня и очень похож на своего собрата, увиденного мной в учебной локации.

На сей раз сражения с волками не получилось. Они видели во мне легкую добычу и мне не удалось убедить их в обратном. Ослабевшая рука не смогла нанести точный удар по кинувшемуся на меня волку, а его собрат не упустил удачного момента и нацелился вцепился мне в горло. Я пытался сопротивляться, но рука с кинжалом оказалась обездвижена одним из моих врагов. Волк не упустил своего шанса, а я ощутил, как с каждым ударом сердца из моей шеи выливается кровь. Потеря сознания была делом нескольких секунд и вскоре все вокруг поглотила тьма. Через какое-то время я увидел, что вдалеке появился яркий свет, который стал притягивать меня к себе...

Когда-то, в далекие времена моей юности, мне довелось поиграть в одну игру жанра CRPG. Если обобщить, то ее сюжет повествует о попытках бессмертного человека вернуть себе память. По ходу игры главный герой по имени Безымянный неоднократно задается вопросом о том, что может изменить сущность человека? Примечательно, что игра построена так, что по ходу сюжета игрок станет по-разному отвечать на этот сакраментальный вопрос. Забавно, что мое нынешнее положение в чем-то сходно с историей Безымянного. Бессмертие, которое все больше походит на проклятие, полное непонимание происходящего и, как вишенка на торте, поиски ответа на тот же самый вопрос...

Воскрешение из мертвых походило на пробуждение ото сна. Не успел я насладиться созерцанием света в конце тоннеля, вызванного приближающейся смертью мозга от гипоксии, как осознал себя сидящим на корточках посреди своей комнаты, аккуратно над ключом возрождения. Перед глазами маячило сообщение, но я отмахнулся от него и занялся проверкой своего состояния. На первый взгляд все было в порядке. Руки, ноги и прочие части тела находились на своих местах и даже работали, а от повреждений, нанесенных нехорошими волками, не осталось и следа. Обнаружилась и несколько негативных эффектов в виде отсутствия одежды, слабости и жуткого голода, но на фоне спасения от смерти это не выглядит такой уж серьезной проблемой. В общем, возможность воскрешения подтверждена, и я могу быть на сто процентов увечен, что возродился именно я, а не моя копия.

По дороге на кухню я взглянул на часы и убедился, что с момента моего ухода в локацию прошло всего 3 часа. Новость была более чем радостной, так как мне очень не хотелось тратить на возрождение целые сутки, как обычным опустошенным. В результате, я приступил к приему пищи, находясь в несколько приподнятом настроении. Впрочем, позитив продлился ровно до того момента, как я прочел сообщение из интерфейса игрока.

Первое возрождение завершено.

Открыта возможность восстановления праны за счет энергии душ.

Открыта возможность просмотра информации о расходе праны на возрождение.

Снято внушение для облегчения адаптации к игре.

Внимание! Запас праны пересек пороговое значение! Вы подвержены эффекту «Слабое опустошение»

В окне персонажа меня также ждали плохие новости, пусть и без лишних сюрпризов. Один лишь инвентарь порадовал меня наличием всех моих вещей, включая копье и кинжал. Правда и там не обошлось без ложки дегтя. Доспехи сильно пострадали от волков, что негативно сказалось на их прочности.

Статус

Уровень 9

Мана — 25

Прана — 74(19 эд)

Энергия душ — 0

Слабое опустошение

Характеристики:

Сила 7(19/100)

Скорость 9(7/100) (+ 2)

Выносливость 5(35/100)

Интеллект 10(15/100)

Магическая сила 10(31/100) (+ 2)

Магическая выносливость 10(42/100) (+ 1)

Свободных единиц характеристик (0)

Приобрести (1600 эд)

Умения:

Иллюзии:

Визуальные иллюзии(4/100)

Увеличение сложности

Автономный источник маны

Плотные иллюзии

Звуковые иллюзии(1/100)

Целительство:

Лечение ран(8/100)

Общие умения:

Магическое зрение(12/100)

Магическая кулинария(3/100)

Миникарта(12/100)

Часы(8/100)

Свободных единиц умений (0)

Приобрести (1400 эд)

Полученная информация негативно сказалась на моем аппетите, и я разрывался между двумя противоречивыми желаниями: взглянуть в зеркало и погрузиться в пучины депрессии. В результате, продолжение трапезы потребовало от меня изрядного стоицизма.

Отражение в зеркале не оправдало мрачных прогнозов. Я выглядел немного истощенным и нездоровым, но не более того. До обтянутых кожей мумий, встреченных в обучающей локации, мне еще расти и расти. Осталось разобраться, сколько смертей отделают меня от этого состояния. Как ни странно, панель персонажа не содержала ответа на этот поистине животрепещущий вопрос. Дневник и инвентарь также продемонстрировали наличие отсутствия нужных мне сведений. Я уже начинал подозревать создателей игры в нехорошем, когда меня посетила светлая мысль. Ключ возражения подтвердил мою догадку.

Ключ возрождения

Расходы праны на следующее возрождение — 20 единиц.

По словам Глана, проклятые теряют разум, когда у них остается меньше половины праны, так что от состояния зомби меня отделает 2 смерти. Не самая жизнеутверждающая перспектива.

Очевидным решением проблемы является сгусток энергии душ, доставшийся мне от огненного мага. С его помощью я могу восстановить хотя бы часть праны, что повысит мои шансы на выживание. Проблема в том, что он одноразовый и в случае новой смерти его уже не окажется под рукой. Так что логично будет отложить его на крайний случай, а сейчас попробовать добыть энергию душ в локации.

Осталось разобраться с самой неприятной новостью, а именно с внушением для адаптации с игрой. После возрождения я действительно ощутил некоторые перемены в своем мироощущении. Меня перестала распирать жажда деятельности, а желание исследовать локации и развиваться ощущалось гораздо слабее, чем ранее.

Анализ поступков, совершенных в последние дни показал довольно интересную картину. Рациональная часть моего сознания сомневалась в бессмертии, но в своих планах я все равно исходил из подсознательно уверенности в том, что смерть не окончательна. Кроме этого, у меня были некоторые проблемы с критичностью мышления. Я не задавался вопросами о происхождении игрового интерфейса и вообще, не воспринимал происходящее всерьез. Испытание умений в парке говорит само за себя. Будучи в здравом уме, я бы никогда не сделал такую глупость.

Теперь становится понятным, почему Глан посоветовал мне умереть. Он явно был в курсе моего состояния и желал мне добра. Надо будет поблагодарить его при случае.

Если рассмотреть происходящее непредвзято, то внушение действительно облегчило мою адаптацию к игре. Без него процесс мог бы затянуться на неопределённое время в силу моей осторожности. Проблема в том, что я могу по-прежнему находиться под действием других внушений, так что моя адекватность по-прежнему остается под вопросом. И чтобы ответить на него, я должен понять, может ли внушение изменить сущность человека настолько, что он перестает быть собой.

Как ни прискорбно, но мне не удалось найти ответ на этот сакраментальный вопрос. В течение жизни человек постоянно меняется и вместе с тем он остается собой. Получается, что личность человека — это не статическая, а динамическая величина. С другой стороны, некоторые изменения делают его совершенно другим человеком для стороннего наблюдателя. В результате мы имеем парадокс Кантовской вещи в себе...

В конце концов, я вынырнул из пучины мрачных размышлений и попробовал взглянуть на ситуацию с практической точки зрения. Итак, что я могу сделать? Для начала, можно просто перестать беспокоиться и продолжить жить, как ни в чем не бывало. Соблазнительно, но судьба марионетки меня не прельщает.

Можно попытаться выйти из игры. Есть ненулевые шансы, что уничтожение Ключа возрождения приведет именно к такому исходу, правда у этого варианта есть пара существенных недостатков. Во-первых, далеко не факт, что уничтожение монетки не убьет меня и не приведет иным нехорошим последствиям. Во-вторых, в случае успеха я рискую лишиться способностей к магии, что совсем не радует.

Последнее, что можно сделать — это разыскать сведущих людей в Туманных землях, чтобы избавиться от возможных закладок с их помощью. Единственный известный мне разумный обитатель этих мест — Глан, и он точно что-то знает о внушении. Этот вариант выглядит наиболее предпочтительным, так что остановлюсь на нем.

Итак, цель определена. Самое время задуматься над тем, как ее достигнуть. Иначе говоря, надо придумать, как отыскать человека в одной из тысяч локаций, населенных агрессивными монстрами. На первый взгляд задача выглядит нерешаемой, однако она вполне поддается разбиению на вполне выполнимые подзадачи, что позволяет составить приблизительный план.

Для начала — необходимо восстановить прану и достичь 10 уровня. Новое умение усилит меня и облегчит зачистку локаций. Возможно, игровой интерфейс подкинет мне какое-нибудь задание или новое обучение. Впрочем, последнее — скорее из области

фантастики.

Затем нужно сосредоточиться на исследовании локаций с целью дальнейшей прокачки, а также поиска разумных. В случае нахождения оных, нужно попробовать выяснить местоположение Глана или другого человека, разбирающегося в нужном мне вопросе. Люди редко страдают бескорыстием, поэтому мне стоит обзавестись какими-то ценностями, которые можно будет обменять на ценную для меня информацию. Даже если поиски затянутся, я ничего не потеряю, так изначально планировал прокачиваться, чтобы избежать проблем в обычном мире. Примерно так.

Принятые решения подталкивали меня к немедленным действиям, но я не пошел на поводу у эмоций и занялся поисками тактики боя против волков и иных животных. Мои личные наработки на этом поприще показали свою несостоятельность, поэтому будет нелишне изучить опыт других людей. Во имя высокой цели, мне даже пришлось пойти на сделку со своей паранойей, которая высказывала резкий протест против любых подозрительных поисковых запросов. В качестве компромисса, я осуществлял поиск информации из-под немецкого VPN, который обычно использовал для доступа к некоторым заблокированным ресурсам.

Найденная информация была по большей части бесполезна. Дело в том, поведение животных на Земле сильно отличается от такового в Море туманов, кроме того, большая часть рекомендаций связана с использованием огнестрельного оружия. Все остальные советы сводилось ровно к тому, до чего я не догадался самостоятельно: использовать протазан, как рогатину для крупной дичи, а более мелкую стараться не подпускать к себе и по возможности подлавливать перед прыжком.

Кстати, тактика добивания вцепившихся в меня волков считалась абсолютно самоубийственной. И дело не только в ранах, которые наносят челюсти животных. Основная проблема состоит в том, что шерсть волков и крупных собак дает им отличную защиту от ножа. Странно, что мой опыт говорит об обратном, хотя в теории это утверждение должно соответствовать истине.

За неимением волков, я решил начать выяснение причин аномалии со своего кинжала. Последняя схватка лишила его единицы прочности, хотя на вид оружие не имело каких-либо заметных повреждений, которые могли бы помешать его применению. Я незамедлительно воспользовался этим, проведя ряд тестов на различных ненужных мне предметах.

В результате артефакт лишился еще одной единицы прочности, а я — кусочка деревянного плинтуса, столового ножа и маленького зеркала. Ритуальный кинжал резал эти предметы, практически не встречая сопротивления. Мне осталось только порадоваться, что я догадался начать проверять остроту лезвия на своем пальце или других частях тела. Что интересно, режущие качества кинжала в отношении игровых предметов выглядели гораздо менее впечатляюще. К моему разочарованию, при взаимодействии с ними он вел себя, как чрезвычайно острый, но все же обычный нож. В общем, мечты о мощнейшем оружии, которое будет резать любые доспехи, как бумагу, оказались втоптаны в грязь. Судя по всему, кинжал будет эффективен против бездоспешных противников, а также в обычном мире.

После открытия я не поленился проверить свойства остальных игровых предметов, но меня ждало разочарование. Запасная броня не продемонстрировала особой стойкости к обычному ножу, а мой основной набор оказался неслабо пожеван волками. Правда пострадала в основном защита конечностей, так что броню вполне можно использовать в схватке с опустошенными людьми. Оружие тоже не показало ничего выдающегося. Даже

протазан, на который возлагались особенно серьезные надежды. Хотя, как раз для него еще не все потеряно, учитывая возможность улучшения.

Мимолетный взгляд на часы напомнил о дефиците времени, поэтому я занялся непосредственной подготовкой к следующему походу. На сей раз она не отличалась трудоемкостью и заключалась в том, чтобы надеть запасные ботинки, выйти на улицу и сделать дубликаты ключей от квартиры. Заодно прикупил пару замков для того, чтобы поупражняться во взломе, когда научусь создавать достаточно твердые иллюзии.

Когда ключи и замки были доставлены в мое обиталище, я схватил пустой рюкзак и отправился к гаражному кооперативу, скрывающему вход в локацию. По дороге я раздумывал о возвращении к месту своей смерти, но, по здравому размышлению, решил отказаться от этой затеи. Моя цель — восстановить запас праны, а обитающие в локации волки показали себя очень неудобными и неприбыльными противниками. Поэтому я забрал свою одежду из преддверия локации и приступил к поиску более удобного места для прокачки.

Следующие два входа в локацию, как назло, находились в довольно людных местах. Удача улыбнулась мне только с третьей попытки, когда я уже был близок к тому, чтобы сделать перерыв в поисках. Слабость, сопутствующая опустошению, негативно сказалась на моих и без того не блестящих физических качествах.

Подходящий вход в локацию оказался расположен на наружной стене промзоны, изрисованной невероятно убогими творениями местных подростков. Само место, вкуче с обилием мусора, раскиданного вдоль стены, производило крайне негативное впечатление, но в моем положении выбирать не приходится.

На сей раз преддверие локации выглядело, как лесная поляна. Я посчитал это хорошим признаком и приступил к облачению в защитное снаряжение. Посреди процесса я запоздало осознал, что мне стоило отнести домой комплект одежды, подобранный у входа в снежную локацию. Так что в случае смерти, мне придется идти на улицу в осенних ботинках. Правильным решением было бы отнести вещи домой, но лень заставила меня поступить иначе.

Внешний вид локации произвел на меня двойное впечатление. С одной стороны, меня порадовал тот факт, что я оказался на немного заросшей грунтовой дороге. Дорога является признаком урбанизации, что подразумевает наличие людей. Учитывая мое положение, меня порадуют как опустошенные, так и разумные представители этого вида. С другой стороны, дорога проходит через лес. В свете последних событий, мне бы хотелось избежать встреч с его возможными обитателями. После некоторых сомнений я все же решил рискнуть, пообещав себе покинуть это место, если встречу хотя бы одного волка.

Дорога постоянно петляла, огибая небольшие холмы и болотца. Поначалу я шел, напряжённо вслушиваясь в каждый шорох, но это оказалось слишком утомительно, и вскоре я немного расслабился. В лесу царил тишина, которую нарушал лишь ветер и шелест падающих листьев. Разноцветные деревья, а также повышенная влажность прозрачно намекали на осеннее время года. В иных обстоятельствах, я бы счел местный пейзаж красивым, однако сейчас меня волновали более приземленные вопросы. К тому же, при более внимательном изучении становились заметны некоторые детали, не свойственные обычному лесу.

Для начала, примерно треть деревьев не торопилась расставаться листьями по причине своей смерти. Подлесок пестрел проплешинами, на которых отказывались селиться какие-

либо растения. Дальше — больше. Если флора выглядела относительно нормально, то какая-либо фауна отсутствовала, как класс. Не было видно ни птиц, ни белок, ни каких — либо насекомых. Я отстраненно отметил, что похожая картина наблюдалась и в предыдущих локациях.

Не смотря на мои опасения, лес вскоре стал редеть и довольно быстро сменился обширными полями, поросшими вездесущей травой. Дорога тоже приблизилась к своему логическому завершению. Проходя мимо деревушки, она упиралась в ворота небольшого замка. Представшая передо мной панорама сулила определенные перспективы, и я счел за лучшее устроить привал под прикрытием деревьев.

По мере приближения к населенному пункту, мне открывались все новые свидетельства запустения, а также вполне рукотворных разрушений. Несколько домов на окраине деревни были сожжены, и на их месте осталось только заросшее пепелище. Неподалеку от них виднелись две виселицы, на одной из которых сохранилось мумифицированное тело какого-то бедолаги. Замок тоже не блистал новизной. Одна из его стен наполовину осыпалась, а проломленные ворота открывали вид на импровизированную баррикаду, сделанную из камней.

Приблизившись к поселению, я не заметил никаких следов его обитателей, но счел за лучшее подстраховаться, осмотрев его со всех сторон. Моя предусмотрительность оказалась не лишней. В процессе обхода мне удалось обнаружить нескольких опустошенных солдат, бесцельно бродящих между домами. Их обмундирование и вооружение примерно соответствовали тому, что носили мои старые знакомые, отличаясь от него только цветом. Местные солдаты были одеты в модные синие стеганки.

Дальний конец поселения оказался превращен в настоящий военный лагерь, окруженный начавшими заплывать фортификационными сооружениями. Большая часть частокола рухнула, так что я смог насладиться видом дырявых палаток, соседствовавших с покосившимися навесами и населявшими это место опустошенными солдатами. Последние разделились на несколько неравных групп, расположенных в разных концах лагеря. Первую группу можно было условно называть часовыми. Ее немногочисленные представители просто стояли около выходов со стороны замка и поселения. Вторая группа обладала большей численностью и занималась строевой подготовкой на пустыре в центре лагеря. Если быть точным, то солдаты бессистемно перемещались в пределах небольшого пятка вытопанной земли. Представители третьей и последней группы расположились в палатках, и не предпринимали никаких действий.

Общее население лагеря превышало 20 человек, однако это было не единственной проблемой. Гораздо сильнее меня беспокоило наличие арбалетов у всех «часовых» и части «строевиков». Пусть опустошенные солдаты и не производят впечатления метких стрелков, само наличие стрелкового оружия сильно повышает риски для моей драгоценной персоны.

Изначально я планировал пройти между лагерем и замком, но наличие стрелков, а также виднеющиеся между зубцами замковой стены солдаты в зеленых стеганках заставили меня пересмотреть свои планы. В результате, я вернулся ко входу в деревню и обошел ее с другой стороны, завершив на этом осмотр местности. Настало время подведения итогов.

Похоже, что мне довелось оказаться во владениях феодала, имевшего некоторые разногласия с одним своих соседей. Последний решил высказать свое недовольство в наиболее доходчивой форме, отправив свою дружину на земли недруга. Отряд вторжения действовал весьма успешно и сумел осадить замок местного хозяина. Ближайшая деревня

стала источником строительных материалов для осадного лагеря, а часть домов была использована для проживания личного состава. И вот, посреди всей этой милой феодальной пасторали, местность внезапно стала частью Туманного мира, а солдаты обеих сторон разом превратились в опустошенных.

Расположение недругов в локации делает получение энергии душ крайне нетривиальной задачей. По-видимому, мне стоит начать зачистку местности с деревни. Затем нужно будет придумать, как одолеть недругов в лагере, избежав арбалетных стрел. Замок определенно лучше оставить на сладкое или вообще не связываться с ним. Заплывший ров и развалившаяся стена делают проникновение возможной, но крайне рискованной задачей.

Первой моей жертвой стал опустошенный солдат, патрулирующий огород одного из домов на окраине. Не смотря на слабость, я легко заколол вооруженного топором противника и приобрел 70 единиц энергии душ. Умерший враг немедленно развеялся, а я приобрел 3 единицы праны.

Встреча со следующим противником прошла по тому же сценарию. Приобретённая энергия позволила мне довести количество своей праны до 80, что ознаменовалось чрезвычайно приятным сообщением от системы.

Внимание! Запас праны пересек пороговое значение! Вы больше не подвержены эффекту «Слабое опустошение»

Удивительно, но я действительно ощутил, что мое состояние улучшилось. У меня появилось ощущение, что я поправился после болезни, и теперь мой организм снова работает так, как нужно. Мир словно стал ярче, а от донимавшей меня слабости не осталось и следа.

Позитивные изменения не могли не сказаться скорости моей работы, так что вскоре все одиночные солдаты, затаившиеся в разных уголках поселения, были убиты. Мне осталось одолеть только большую группу, состоящую из 7 врагов, стоявшую на небольшой площади в центре поселения.

Опустошенных солдат сложно назвать серьезными противниками. Слабые, медленные и тупые — они не могут оказать мне серьезного сопротивления. Тем не менее, количество врагов рано или поздно переходит в качество. Именно поэтому я не бросился к солдатам, чтобы порубить их на куски, аки Геральт из Ривии. Вместо этого я занялся поисками укрепления, которое могло бы нивелировать численное превосходство моих недругов.

Ближайшие окрестности могут похвастаться относительным избытком фортификационных сооружений, однако все они заняты недружелюбными аборигенами. Поэтому я умерил свои аппетиты и приспособил под свои нужды два сарая, расположенных на окраине поселения. Несколько часов работы, и их окна надежно заколочены ржавыми гвоздями, а рядом с дверьми появились импровизированные баррикады. Если бы не моя лень и нелюбовь к земляным работам, а также дефицит материалов, ко всему этому великолепию добавились бы и ловушки, но чего нет — того нет.

По завершении строительства, я устроил себе обеденный перерыв, а заодно окинул получившиеся сооружения критическим взглядом. Если рассматривать результат моих усилий с точки зрения обычного человека, то сараи остались сараями. Чтобы взять их штурмом достаточно отковырять ставни и расстрелять обороняющихся из луков. Если подойти к вопросу творчески, то можно просто сжечь эти строения вместе со всеми их обитателями.

К счастью для меня, опустошенные не способны на подобные импровизации. Опыты, проведенные на одиночных солдатах, наглядно показали, что мои противники действуют исключительно прямолинейно, руководствуясь принципом «Чего думать? Прыгать надо!». Когда дорогу к желанной добыче преграждает препятствие, они прут напролом, не заморачиваясь поиском альтернатив. Если препятствие оказывается непреодолимым, солдаты переключаются на самый очевидный из обходных путей. В результате, с точки зрения опустошенных, мои сараи — настоящие крепости, штурм которых сопряжен большими жертвами со стороны нападавших.

Даже если случится чудо, и враги прорвут оборону, я смогу покинуть свою твердыню через замаскированную дыру в крыше. Несколько пробных забегов позволили мне хорошо проработать путь на крышу, десантирование и перемещение во второй сарай.

Перед тем, как приступить к активным действиям, я конвертировал энергию душ в прану, доведя ее запасы до 100 единиц. Остатки опыта были потрачены на ремонт брони, что позволило довести ее прочность до максимума. В результате, извлеченный из инвентаря доспех избавился от всех повреждений и потёртостей и стал выглядеть, как новенький.

Произведенный эффект заставил меня серьезно задуматься о возможностях артефакторики. Скорее всего игроки, обладающие данной специализацией, умеют превращать обычные предметы в игровые, что открывает для них огромные перспективы. Возможность ремонтировать сверхдорогие детали машин будет очень востребована в промышленности. Если артефакторы способны увеличивать прочность материалов и менять их свойства — человечество ожидает настоящий технологический прорыв. Конечно, глупо ожидать, что все пойдет гладко. Как и любые перемены, эта встретит серьезное противодействие со стороны людей, которым выгодно текущее положение дел. С другой стороны, найдутся и те, кому будет выгодно поддерживать магов...

Вскоре я осознал, сейчас мне лучше вернуться к более приземленным вещам. Как бы там ни было, в ближнем будущем все равно ожидается бардак и мне нужно встретить его во всеоружии. Тем более, что мои прогнозы строятся на предположениях о способностях артефактов, а не на реальных фактах, что сводит их ценность к около нулевой величине.

Схватка с группой опустошенных прошла, как по маслу. Привлеченные броском камня, солдаты дружно побежали за мной, чтобы бесславно погибнуть при штурме забаррикадированной двери. Несколько врагов пытались найти другой вход в сарай, но заколоченные ставни успешно ввели их в заблуждение, после чего мои недруги вернулись к единственному доступному входу.

После небольшого перерыва я отодвинул баррикаду и приступил к осмотру ранее недоступной части поселения. Центр деревни заметно отличался от окраин. Более добротные дома, среди которых встречались и двухэтажные, хорошо сделанные заборы, почти не пострадавшие от времени. Многие жилища сохраняли на себе следы краски, а также различных декоративных элементов. В центре «района» нашлось место для главной достопримечательности поселения — усадьбы старосты, или какого-то иного уважаемого человека. Двухэтажный дом был окружен настоящим частоколом с закрытыми воротами и мог похвастаться просто эпической площадью.

Осмотренные дома, мягко говоря, не поразили изобилием сокровищ и мощных противников, богатых энергией душ. Все, что мне удалось обнаружить — это свидетельства давнего грабежа, а также следы размещения воинов. Найденное в домах оружие успело изрядно заржаветь и не относилось к игровым предметам. Такое положение дел не устраивало

меня, поэтому я обратил свое внимание на дом старосты. Зарытые двери и ворота внушали надежду на встречу новыми противниками, которые помогут мне получить вожделенный десятый уровень.

Проникновение в поместье оказалось довольно непростой задачей. Ворота были заблокированы толстым деревянным брусом, а частокол гордо демонстрировал отсутствие прорех. Препятствие прямо-таки напрашивалось на немедленное преодоление с помощью лестницы, но я не пошел у него на поводу. Такой способ проникновения на территорию нес в себе излишние риски, в виду невозможности стратегического отступления. Вместо этого я достал из инвентаря кинжал имперского мага и просто перерезал им балку, запирающую ворота.

Мое появление на территории поместья не вызывало никакого ажиотажа, и я медленно подошел к дому, ожидая нападения. К сожалению, или к счастью, но его не последовало, и я добрался до входа безо всяких приключений, чтобы застыть в нерешительности. После некоторых сомнений, я решительно развернулся и пошел к выходу из поместья, чтобы вернуться с тремя прочными палками и табуретом.

Одна из палок тут же была превращена в клин, заблокировавший входную дверь. После этого я отошел к забору, чтобы увеличить расстояние между мной и возможными обитателями дома, обошел его по кругу и заклинил вторую дверь. Попутно я старался заглянуть в окна, но эта затея не увенчалась успехом. Не смотря на открытые ставни и отсутствие стекол, мне не удалось разглядеть ни врагов, ни интересных объектов.

Завершив подготовительные мероприятия, я вернулся к табурету перенес его под ближайшее окно, расположение которого потребовало применения высоких технологий. Помещение, в которое я заглянул, оказалось чем-то вроде гостевой комнаты и порадовало меня наличием троих опустошенных солдат. Судя по тому, что один из них сразу рванулся к окну, а двое других побежали к выходу из дома, радость оказалось взаимной.

Недолго думая, я соскочил с табуретки и взял протазан наизготовку. В результате, высунувшийся из окна солдат получил мощный выпад в лицо, отправивший его на перерождение. Двое других врагов как раз успели добраться до заблокированной двери. Раздавшиеся удары свидетельствовали об их попытке выйти наружу, окончившейся полным провалом. Предусмотрительно заблокированная дверь надежно преградила путь к моей персоне.

Солдаты довольно быстро осознали бесперспективность своих попыток, и побежали обратно в комнату. На этот раз ситуация повторилась. Один из них высунулся из окна, а другой побежал ко второму выходу из дома. Легко убив врага, я внезапно осознал, что такая активность может привлечь внимание других обитателей дома. Предчувствия меня не обманули. К топоту, выжившего солдата добавились звуки, производимые несколькими его коллегами, а из соседнего окна показался еще один враг, который вознамерился спрыгнуть вниз.

То, что происходило дальше, больше всего напомнило мне старую игру «Ну погоди!» на электронике. В ней нужно было помогать волку ловить яйца, выпадающие из нескольких курятников. Я бегал от окна к окну и поражал протазаном солдат, пытавшихся выпрыгнуть из окон и очень боялся, что кто-то из них догадается десантироваться с противоположной стороны дома. К счастью для меня, враги не додумались до такого маневра, и я вышел победителем из этой схватки.

После небольшого перерыва я взял табурет и продолжил свои изыскания. Заглянув во

все окна, я смог констатировать полную зачистку первого этажа, а также получил представление о планировке помещений. Судя по всему, первый этаж представлял собой один центральный коридор, вдоль которого располагались двери комнат. Среди прочего, мне удалось обнаружить довольно большую кухню, в которой сохранились мумифицированные остатки еды, съеденные плесенью.

Оказавшись около входа в дом, я убрал выручивший меня клин и открыл дверь, поборов мимолётное желание постучаться в нее. Меня манил второй этаж, чьи обитатели смогут поделиться со мной энергией душ. Последняя схватка оставила меня с 1336 единицами, так что между мной и новым уровнем стоял всего один опустошенный солдат. Каково же было мое удивление, когда искомый недруг нашелся буквально в десяти шагах от меня, целясь из арбалета прямо в мою скромную персону. Перед тем, как отпрыгнуть в сторону, я успел отметить, что мой враг отличается от встреченных ранее солдат не только оружием, но кольчужным доспехом.

На сей раз удача повернулась ко мне не самой лучшей частью своего тела. Арбалетная стрела попала мне в бок, от чего меня немного развернуло, но я каким-то чудом сумел удержать равновесие. Оказавшись в относительной безопасности, я быстро осмотрел свою рану. Стрела вошла в бок под углом и прошла его насквозь, а ее хвостовая часть застряла в моем доспехе. Треугольный наконечник был окрашен кровью, но из дыры в стеганке ее вытекло совсем немного. Я быстро наложил на себя несколько заклинаний исцеления, и прикинул свои перспективы. Адреналин и повышенный болевой порог погасили почти все болевые ощущения, но рана выглядит не опасной, вполне возможно, она вообще касательная. Все эти манипуляции заняли всего несколько секунд, в течение которых я слышал приближающийся топот из коридора. Враг спешил добить подстреленную дичь.

Я встретил противника во всеоружии. Появившийся из-за двери опустошённый сразу получил укол протазаном в грудь. Опыт сражения с солдатами сыграл со мной злую шутку и удар получился слишком слабым, чтобы полностью пробить кольчугу. В результате, во врага вошло только острие клинка, чего было недостаточно для нанесения серьезной травмы. Противник мгновенно пришел в себя и попытался отмахнуться от меня мечом. Я отступил назад, не разрывая дистанцию, так как опасался повторного выстрела из арбалета, висевшего за спиной солдата.

Следующие пару минут мы кружили, не в силах нанести друг другу урон. Я держал дистанцию, я мой враг старательно пер вперед, отклоняя большую часть моих выпадов своим мечом. Те удары, которые все же проходили, попадали по кольчуге, или наносили царапины. Самой большой проблемой было то, что я боялся своего противника, оказавшегося неожиданно опасным. Я чувствовал, что могу победить, если решусь нанести действительно сильный удар, но не делал этого, опасаясь уклонения и ответной атаки мечом.

Схватка окончилась достаточно предсказуемо. Когда у меня восстановилась мана, я использовал ослепление и подрубил солдату колено, воспользовавшись тем, что его кольчужная юбка заканчивалась на середине бедра. Затем пришла очередь руки, державшей меч и второй ноги. Получившийся косплей Энакина Скайокера требовал завершающего удара, но я не спешил его наносить, будучи заинтересован в арбалете и кольчужном доспехе солдата.

Последовавшие попытки забрать вражеское оружие не привели к успеху. Ни меч, ни арбалет не определялись, как игровые предметы, из-за чего я не мог сложить их в инвентарь

для последующей привязки. С кольчугой я и вовсе решил не связываться. Снимать ее с сопротивляющегося врага, когда у тебя в боку торчит стрела — не очень умная затея. В общем, сплошное разочарование... Я даже серьезно задумался над тем, чтобы опустошить запасы праны солдата с помощью пыток, но отказался от этой затеи. Это несколько противоречит моим принципам, да и профессор говорил, что шансы на успех невелики. Лучше несколько раз подряд зачистить локацию, доведя обладателя нужных мне вещей до окончательной смерти.

Убийство врага, которого я решил называть сержантом, принесло мне 140 единиц энергии душ. Как я и рассчитывал, вместе с телом врага из моего бока исчезла стрела, так что после пары исцелений я окончательно избавился от следов травмы приступил распределению опыта. Приобретенная единичка умений была немедленно потрачена на исцеление, после чего передо мной появился список доступных улучшений.

Исцеление:

Выберите 1 улучшение.

Выбор дополнительных улучшений умения будет доступен на 10 уровне игрока

Увеличение силы — позволяет усиливать эффект исцеления за счет повышенного вложения маны.

Нейтральная энергия — увеличивает эффективность исцеления при лечении других живых существ.

Манипулирование костной тканью — позволяет эффективно сращивать сложные переломы и корректировать неправильно сросшиеся кости.

Насыщение мышечной ткани — позволяет насыщать мышечную ткань дополнительной энергией. Временно увеличивает силу и выносливость.

Эх, знал бы, что исцеление таит в себе столько полезных навыков, не тратился бы на иллюзии. Но ничего, у меня еще будет время наверстать упущенное. А в данный момент мне определённо стоит взять манипулирование костной тканью. Без него любые травмы коленей и локтей будут для меня смертельными.

Выбор улучшения увеличил мой уровень, после чего я оказался погребен под градом новостей и плюшек.

Достигнут 10 уровень!

Открыто новое умение «Добровольная смерть».

Доступен выбор одного направления развития.

Доступны новые умения.

Доступны новые умения на стыке двух направлений развития.

После закрытия сообщение интерфейс порадовал уведомлением. Последовав в журнал, я с удивлением обнаружил новый квест.

Задание: Добраться до храма Луны и встретиться с куратором.

Награда:

2 единицы умений.

Описание: Каждому нужно место, где можно чувствовать себя в безопасности. Найди его, и получишь ответы.

От такого задания сложно отказаться. Хорошая награда, безопасное убежище и ответы на вопросы. Мне даже дали чувство направления, аналогичное тому, с помощью которого я ищу локацию. Звучит слишком хорошо, чтобы обойтись без подводных камней.

Конечно, я не смогу получить там информацию о возможных закладках, но это место станет отличной отправной точкой в моих поисках. Дело за малым — нужно добраться до этого храма. Дорога обещает быть непростой, так как мое новообретенное чувство настойчиво указывает в сторону замка.

Покончив с заданием, я отправился в окно персонажа, чтобы разобраться с изменениями. И в первую очередь меня интересовало бесплатное умение с подозрительным названием.

Общие умения:

Добровольная смерть — Активная способность. Не имеет развития. Позволяет мгновенно умереть. Срабатывает автоматически, если игрок находится в бессознательном состоянии и более 20 часов в течение суток субъективного времени.

На редкость полезное умение. При его наличии можно не бояться плена, а также пребывания под препаратами в состоянии овоща. С другой стороны, умение сильно усложнит отношения игроков и властей, так как исключает многие традиционные способы контроля. Получается, что игрока, достигшего 10 уровня можно достать только через близких или накрыв его точку возрождения.

Дальнейшее изучение окна персонажа позволило найти только одно умение из раздела целительских модификаций. По-видимому, все остальные новинки будут видны при в списке улучшений конкретных умений. Ужасная несправедливость.

Целительство:

Специализированное улучшение зрения для работы с иллюзиями. Требуется базовое улучшение органов чувств. Значительно улучшает объемное восприятие и периферическое зрение. Создает в глазах блок предварительной обработки изображения, и адаптирует нервную систему под изменившееся восприятие. (Блокирует 5 единиц маны из резерва. +3 Интеллект, +2 Скорость) (7000 единиц энергии душ)

При виде описания я горько пожалел об энергетическом ниществе. Солидные плюсы к характеристикам и видеокарта, встроенная в глаза — это просто ультимативно круто. Еще немного, и будет полноценный шариган. В общем, надо брать при первой же возможности. Чтобы отвлечься от размышлений о несбыточном, я зашел в окно выбора направлений и углубился в чтение.

Выберите 1 направление развития.

Выбор дополнительного направления будет доступен на 40 уровне игрока.

Артефакторика. Маги-артефакторы, как никто другой, умеют раскрыть потенциал оружия. Их характерные способности: производство оружия, брони и различных артефактов.

Магия крови. Маги крови обучаются манипулировать как своей, так и чужой кровью. Их характерные способности: кровавые бичи, отравление и воспламенение крови вне своего тела.

Внимание! Заклинания магии крови расходуют не только ману, но кровь игрока.

Магия порядка. Маги порядка кажутся прямолинейными, но их сила позволяет им не искать обходных путей. Их характерные способности: энергетические щиты, поглощение энергии атак, материализация первостихии.

Внимание! При выборе этого направления развития вы пройдете Малое посвящение первостихии порядка. Посвящение накладывает определенные ограничения на своих адептов и делает невозможным посвящение хаосу и тьме.

Магия тьмы. Маги тьмы славятся изощренным коварством и мощными атакующими

умениями. Их характерные способности: проклятия, скрытность, материализация первостихии.

Внимание! При выборе этого направления развития вы пройдете Малое посвящение первостихии тьмы. Посвящение накладывает определенные ограничения на своих адептов и делает невозможным посвящение свету и порядку.

Магия хаоса. — Маги хаоса очень сильны, но непостоянны, как и сама первостихия. непредсказуемостью и боевой мощью. Их характерные способности: мощные энергетические атаки, материализация первостихии.

Внимание! При выборе этого направления развития вы пройдете Малое посвящение первостихии хаоса. Посвящение накладывает определенные ограничения на своих адептов и делает невозможным посвящение порядку.

Ну что же, список школ магии остался прежним, а следующая станет доступна на 40 уровне. Такая постановка вопроса делает выбор еще более интересным, так его последствия будут меня преследовать неопределенно долго.

После долгих размышлений, я все же остановился на Крови. Свою роль сыграли таинственные ограничения школ магии, требующих посвящения первостихиям и неприятные воспоминания о смерти от кровопотери. Тем более, что данная школа является достаточно универсальной и имеет как защитные, так и атакующие умения. Американские бандиты из просмотренного ролика не дадут соврать. В качестве вишенки на торте выступает вполне очевидная связь с целительством, которое должно сгладить основной недостаток этого направления развития.

Магия крови:

Управление кровью. Активная способность. Позволяет управлять своей кровью на расстоянии 2 метров. Расход маны и крови на создание и поддержание зависит от сложности и силы заклинания. (250 эд)

Преобразование крови. Активная способность. Позволяет придавать своей крови различные свойства на расстоянии до 5 метров. Расход маны зависит от сложности преобразования. (250 эд).

Подход к магии чем-то напоминает иллюзии. Делай что придумал, вливая столько маны, сколько захочешь. Кроме того, явно присутствует необходимость комбинирования обеих веток. Тот же «кислотный плевок», продемонстрированный американским магом крови, явно состоял из умений, которые преобразовали кровь и заставили ее двигаться. Есть над чем задуматься...

Приобретение магии крови положительно сказалось на списке доступных модификаций тела. Новое умение относилось к междисциплинарным и позволяло избавиться от предстоящей утомительной работы с ножом.

Целительство:

Специализированная модификация сердечно-сосудистой системы для работы с магией крови. Требуется базовое улучшение сердечно-сосудистой системы. Создает специальные артериальные клапаны для быстрого доступа к крови и модифицирует сердечно-сосудистую систему для управления оттоком крови (Блокирует 2 единиц маны из резерва. +1 Выносливость) (1000 единиц энергии душ).

Изучение описания вызвало у меня внутреннюю дрожь, и нежелание связываться с подобными членовредительскими практиками. Поднятый бунт был быстро подавлен здравым смыслом, который затребовал скорейшего взятия этой модификации.

Взятие 10 уровня подарило мне ошеломительные перспективы, достижение которых потребует совсем не метафорических рек пота и крови. И я готов их пролить. Зачистка локации еще не закончена!

Штурм второго этажа начался с традиционных подготовительных работ. Поиск гвоздей и длинной лестницы занял довольно много времени, но достигнутые результаты стоили затраченных усилий. Заколоченные окна снизили риск атаки с тыла, что придало мне приятную уверенность в своих силах. В результате, схватка за второй этаж была выиграна еще до ее начала. Как оказалось, его населяло всего двое сержантов и еще один опустошенный, одетый в потёртую синюю бригадину. Последний, судя по всему, был местным начальником, что никак не сказалось на его уровне интеллекта. Тройка врагов не сумела оказать достойного сопротивления моему тактическому гению и пала при попытке выбраться из окон первого этажа. По окончании сражения на улице начал накрапывать дождь, так что я поспешил под крышу дома, освобожденного от оккупантов.

Одна из комнат второго этажа была превращена в настоящий склад, просто заваленный различными материальными ценностями, принадлежавшими занявшему деревню отряду. Среди них нашлось место для оружия, брони, элементов экипировки, а также различных мелочей, без которых невозможно снабжение войск. Состояние вещей оставляло желать лучшего, так что я покинул ее, не обнаружив ни одного игрового предмета. Следующая комната оказалась еще более интересной.

У дальней стены помещения расположился письменный стол, ставший последним пристанищем для нескольких книг и стопки пожелтевшей бумаги, а рядом с ним стоял небольшой деревянный сундук, снабженный навесным замком. Он довольно быстро сдался под натиском моего кинжала, явив на свет несколько увесистых кошель из задубевшей кожи, набитых серебряными, золотыми и медными монетами. Все деньги бы снабжены гербом в виде летящей птицы, таинственными надписями, а также профилем некой коронованной особы. Совокупный вес находки тянул на несколько лет безбедной жизни, что вызвало у меня закономерное желание схватить клад и двинуться к выходу из локации.

Немедленной реализации планов мешала невозможность выноса предметов из локации, однако у меня внезапно возникли некоторые сомнения не этот счет. Я даже открыл журнал, чтобы свериться с первоисточником. Каково же было мое удивление, когда я осознал свою ошибку. В описании действительно было сказано, что в локации нельзя проносить предметы из обычного мира, но при этом не было никаких сведений о невозможности транспортировки в обратную сторону! В общем, я почувствовал себя последним дураком, загнавшим себя в рамки самолично придуманного правила.

Осознав теоретическую возможность выноса золота из локации, я приободрился и стал прикидывать свои дальнейшие действия. И чем больше я думал, тем сильнее угасал мой энтузиазм. Если мои предположения верны, то пара килограмм драгметаллов — это потенциальное богатство, которое будет очень непросто перевести в реальные деньги. Сдать государству как клад? Не смешно. Продавать монеты по одной коллекционерам? Долго и ненадежно. Сдать нелегальным скупщикам как металл? Опасно, но видимо придется. Потребуется разобраться в вопросе и приобрести пару боевых умений на случай осложнений.

После принятия решения, я предпочел оставить найденное сокровище в доме старосты, чтобы забрать его на обратном пути. Если деревня была разорена солдатами, то замок должен порадовать меня новыми ценными находками. Чтобы доставить их в целости и

сохранности, я выбрал на складе более-менее целый заплечный мешок, который пока отложил в сторону, решив вернуться к нему после полной зачистки местности.

Последующий обыск комнат позволил мне найти ключ от ранее вскрытого сундука, а также присовокупить к своим сокровищам два малых кошель, набитых серебром с небольшими вкраплениями золота. В качестве дополнительного бонуса, на улице закончился дождь, развязало мне руки в отношении лагеря. Жизнь определенно налаживалась.

Подойдя к осадному лагерю на безопасное расстояние, я задумался, как переработать солдат на энергию душ, не подвергая себя излишнему риску поймать арбалетную стрелу. Как ни прискорбно, но мне не удалось придумать ничего путного, поэтому я остановился на исключительно тупом варианте: выманить арбалетчиков из лагеря и бежать к своим сараям, постоянно находясь под прикрытием домов. Особую роль в этом плане должен сыграть окованный железом щит, найденный на складе. Закрепив его на спине, я смогу обезопасить ее от излишне метких врагов.

Арбалетчик, привлеченный броском камня, вполне предсказуемо выстрелил в сторону моего укрытия. Выглянув из-за него, я убедился, что стрела попала на пару метров левее меня, а стрелок занят перезарядкой своего агрегата с помощью козьей ноги. Трое его сослуживцев тоже спешили поучаствовать в представлении, так что я предпочел покинуть негостеприимное место.

Опасаясь потерять своих преследователей, я время от времени останавливался, чтобы дождаться их появления из-за очередного дома. Как, оказалось, я несколько переоценил опасность, исходящую от арбалетчиков. Никто из них не пытался стрелять сходу, так что мой щит оставался не у дел. Единственным событием, которое хоть как-то оживило погоню, стало мое падение в лужу, произошедшее из-за неудачного торможения по сколькой грязи. К счастью, я догадался заранее упрятать копьё в инвентарь, так что постигшая меня неудача не имела каких-либо последствий, кроме испачканной одежды.

Достигнув своего сарая, я наконец почувствовал себя в безопасности и стал наблюдать за поведением опустошенных. В отличие от своих братьев, вооруженных оружием ближнего боя, арбалетчики не торопились идти на штурм моей крепости. Вместо этого они стали упражняться в стрельбе по живой мишени. Меня это вполне устраивало, и я даже выставил за баррикаду иллюзию своего шлема, чтобы мотивировать солдат на скорейшее опустошение боезапаса.

Вскоре один из солдат потратил все свои стрелы и побежал к моей баррикаде. Оставшиеся стрелки на время прекратили обстрел, продемонстрировав трогательную заботу о здоровье своего однополчанина. Не страдая от излишней сентиментальности, я сместился влево, чтобы иметь возможность поприветствовать гостя, не подвергая себя риску поймать арбалетную стрелу. Протазан не подвел меня, и растворившееся тело опустошенного позволило оставшимся недругам продолжить обстрел.

Когда враги были побеждены, я решил сделать небольшой перерыв, чтобы привести себя в порядок и потратить накопленную энергию душ. Освоение умения подгрузило мне в мозг новую информацию, подарившую чрезвычайно приятное ощущение сбывшихся надежд. «Управление кровью» ни много, ни мало, позволяло управлять своей кровью, как дополнительной частью тела. Применение умения ввело меня в своеобразный транс, в котором я смог почувствовать ток крови в каждом уголке своего организма, а также манипулировать им по своему желанию. Будучи осторожным человеком, я не стал вмешиваться в естественные процессы и начал свои опыты с проколотаго пальца.

При попытке произвести необходимые манипуляции кинжалом, я осознал существенный недостаток приобретенного умения. Новые ощущения сильно отвлекали и не давали сосредоточиться на совершении точных действий. Я даже вынужден был отключить умение, чтобы случайно не отрезать себе палец. Интересно, что сам «режим мага крови» абсолютно не расходовал ману. Зато она требовалась для совершения конкретных действий с красной жидкостью, в чем я и убедился на практике.

Капля крови, находящаяся вне организма, оказалась достаточно своевольной, и мне потребовалось некоторое время, чтобы освоиться с управлением ею. Наибольшую сложность вызывало параллельное блокирование кровотечения из пальца, но я справился и с этой задачей. Капля крови исправно ползала по моей ладони, не оставляя за собой никаких следов и позволяя свободно вытягивать себя в дорожку и возвращать к сферической форме. Забавно, что при желании можно было вернуть каплю обратно в кровеносную систему. Да-да, вместе со всей грязью, которую она, вероятно, успела собрать с моей кожи.

Наигравшись с горизонтальными перемещениями, я вспомнил о боевых возможностях своего умения и приступил опытам по метанию красной жидкости. Результаты не заставили себя ждать. Кровь наотрез отказалась левитировать и вела себя просто по-свински, как самая настоящая жидкость. Кто бы мог подумать!

В общем, мне удалось найти только три способа доставки крови до своих врагов. Во-первых, можно было просто брызгать ею прямо из своего организма. Со стороны должно выглядеть забавно. Во-вторых, можно собрать кровь в шарик и бросить его во врага, как камень. Пока шарик летит, можно продолжать удерживать его форму или ослабить контроль, вернув его к обычной жидкой форме. Третий найденный мной способ был крайне сложен, но вместе с тем наиболее перспективен. Он заключался в том, чтобы заставить кровь резко изменить форму, оттолкнувшись от руки в сторону цели.

Все манипуляции с кровью оказались достаточно экономичными в плане маны. Защита от кровотечения стоила сущие «копейки». В большинстве случаев она расходовала три — четыре единицы маны в минуту, а перерезанные на запястье вены потянули на 7 единиц, что было более чем круто. Попытки заставить кровь прыгать, аки кузнечик, оказались более затратными, но расходы на превышали пятой части резерва.

Как и в случае с иллюзиями, расстояние оказывало существенное влияние на затраты маны. Тем не менее, моего резерва вполне хватило на то, чтобы раз за разом собирать свою кровь со стен и потолка, чтобы применить ее в следующем опыте. Квентин Тарантино наверняка одобрил бы такое полезное умение.

В общем, я завершил свои опыты, глядя в будущее с оптимизмом. Новое умение фактически дало мне иммунитет к кровотечению и многим ядам, что должно благотворно сказаться на выживаемости в Туманных землях. Нужно только освоиться с «режим мага крови».

Этим я занялся, пока шел ко второй группе «часовых». Поначалу было очень тяжело, но вскоре мне удалось приспособиться и перестать спотыкаться на каждом шагу. Положительная динамика меня порадовала, но я не стал рисковать и отключил умение перед предстоящим боестолкновением.

Схватка со второй группой «часовых» прошла по уже отработанному сценарию. Новый маршрут и повышенная численность врагов не сказались на конечном результате. Пятерка арбалетчиков пала при штурме моего мега сарая, а я использовал полученную от них энергию душ для взятия второго умения из раздела магии крови.

Преобразование крови подарило мне две абсолютно бесполезных возможности: мгновенное свертывание крови и ее превращение в воду. Да-да, в самую обычную воду, которой даже нельзя управлять. Если первая функция могла бы пригодиться человеку, не владеющему исцелением, то смысл второй лежит за пределами моего понимания.

Следующий визит в лагерь завершился феерическим побоищем, в процессе которого я едва не отправился к своему Ключу возрождения. Все началось с того, что опустошенные солдаты проявили ранее не свойственное им коварство и отказались штормовать мою твердыню маленькими группами. Всего один брошенный камень, и я был вынужден героически отступить под натиском всего населения лагеря. Оказавшись в своем сарае, я уже было решил, что все позади, но не тут-то было! Среди врагов было два сержанта, которые чуть было не переломили ход битвы. Один из них, вооруженный копьем, сумел изрядно измотать меня перед тем, как я всё-таки достал его. Второй сержант, вооруженный топором и треугольным щитом, добился еще больших успехов. Он умудрился проломить мою баррикаду, после чего я был вынужден спасаться бегством. Один на один у меня были все шансы на победу, но за его спиной толпились еще несколько солдат.

Спрыгивая с крыши, я едва не потерял равновесие из-за висевшего за спиной щита. Как будто этого было мало, тройка арбалетчиков поприветствовала меня дружным залпом. Две стрелы прошли мимо, зато третья едва не попала мне в лицо. Меня спас шлем и увеличенная скорость восприятия, благодаря которой я успел немного наклонить голову.

Удар по шлему придал мне бодрости, и я побежал ко второму сараю, оборудованному как раз на этот случай. Уже забегая в него, я осознал, что упустил свой шанс убить стрелков, но решил не беспокоиться из-за упущенных возможностей. Солдаты, приближавшиеся к баррикаде у двери, представляли собой гораздо более актуальную проблему.

На сей раз сержант оказался в конце очереди на раздачу, что и предопределило судьбу нападавших, среди которых попадались даже люди, не имеющие доспехов. Старому врагу снова удалось разрушить баррикаду, но на сей раз я не стал убегать, а провел хорошо зарекомендовавший себя прием с ослеплением и прорубанием ног. Дальнейшее было делом техники.

Покончив с последним врагом, я долго приходил в себя, сидя на ящике и глядя в пустоту. Рядом со мной лежал мой шлем и перчатки, снятые трясущимися руками буквально из последних сил. Немного восстановившись, я долго отпивался и отъедался, а затем был вынужден воспользоваться инвентарем, чтобы избавить одежду от пропитавшего ее пота.

Размышляя о ходе битвы за сараи, я пришел к выводу, что действовал достаточно неплохо. По большому счету, я допустил всего две серьезных ошибки: не предусмотрел варианты устранения хорошо защищенных противников и не продумал о возможности эвакуации под обстрелом. Все остальное было выполнено на приличном уровне. Факт моего выживания, а также 1826 единиц энергии душ, большая часть из которых была получена именно в результате штурма, говорят сами за себя. После ремонта копья, которое немного затупилось о кольчуги, я приобрел единицу умений, которую незамедлительно вложил в преобразование крови.

Преобразование крови:

Выберите 1 улучшение.

Выбор дополнительных улучшений умения будет доступен на 30 уровне игрока

Огненное преобразование — позволяет придать своей крови свойства горючего вещества.

Кислотное преобразование — позволяет придать своей крови свойства кислоты.

Ядовитое преобразование — позволяет придать своей крови свойства яда.

Морозное преобразование — позволяет придать своей крови свойства льда.

Преобразование в магический катализатор — позволяет преобразовать кровь в одноразовый магический катализатор.

Увеличение сложности — Увеличивает вариативность и сложность преобразований крови.

Очистка крови — позволяет очистить кровь от любых посторонних примесей и болезнетворных организмов.

Увиденный список поразил меня до самой глубины души. Будь я чуть менее brutalен, непременно бы зарыдал от осознания того, какого уровня крутизны я смогу достичь при должной прокачке. Или от того, что могу взять только одно умение из списка. В любом случае, список не оставил меня равнодушным.

После некоторых колебаний между кислотой и огнем, я все же решил остановиться на последнем. Огонь выглядит как-то понадежнее, кроме того у меня завалилось кольцо на усиление огненной магии. Далеко не факт, что оно совместимо с магией крови, но почему бы не попробовать?

Сказано — сделано. Узнав, как преобразовать свою кровь в горючее, я достал из инвентаря кинжал и уже начал примериваться к пальцу, как внезапно осознал две простые истины. Первая из них была довольно очевидна и заключалась в том, что не стоит экспериментировать с огнем, находясь внутри деревянного сарая. Вторая мысль была более оригинальна, и даже не побоюсь этого слова, креативна. Зачем резать пальцы, если можно немного увеличить давление крови в носу, и она полетит оттуда самостоятельно?

Я вышел на улицу, где снова был охвачен внезапным озарением. А что мешает увеличить давление в любой части тела, хотя бы в том же пальце? Изучив вопрос с помощью «режима мага крови», я сумел ответить на свой вопрос. Мешает толщина кожи, хотя при необходимости ее можно преодолеть. Победа над любопытством далась мне нелегко, но я все же решил отложить подобные эксперименты на будущее и вернуться к опытам с огнем.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Огненное преобразование оказалось крайне занятной штукой. Оно позволяло мгновенно воспламенить свою кровь, попутно придав ей свойства напалма: липкость и адскую температуру горения. При этом довольно крупная капля стоила всего 5 единиц маны, что позволяло мне неслабо зажечь в случае необходимости. Обнаружились и недостатки, первый из которых — способ доставки. После преобразования кровь практически переставала меня слушаться, что оставляло всего два варианта использования: поджигать ее в полете или непосредственно на теле врага. Оба пути потребуют прокачки управления кровью. Второй недостаток оказался не столь критичен и заключался в отсутствии эффекта от кольца огненного мага.

Осадный лагерь оказался довольно безрадостным местом. Обветшалые палатки, развалившиеся телеги, запряженные скелетами лошадей — все это произвело не меня настолько гнетущее впечатление, что я покинул его после поверхностного осмотра. Скорее всего, у солдат и сержантов имелась кое-какая наличность, которую можно отыскать в развалинах лагеря, но вряд ли ее количество сможет окупить время на поиски. Целесообразно сначала посетить место, не тронутое разграблением.

Поход в замок выглядел довольно опасной затеей, но наличие задания, небольшой запас

душ и полная полоска праны толкнули меня на авантюру. Возможные потери могут быть легко восполнены после возрождения местных опустошенных, так что я по большому счету ничем не рискую. Поэтому единственное, что я сделал для своей страховки — это закопал найденные сокровища неподалеку от входа в поселок, чтобы уберечь их от случайных посетителей локации.

Окрестности замка не страдали от обилия достопримечательностей. Заплывший ров давно превратился в болото, и его лучшие времена остались в далеком прошлом. То же можно сказать и о стенах замка. Одна из них частично обрушилась, и образовавшийся завал вполне подходил для проникновения в замок... для самоубийцы, который сначала сломает себе ноги на мокрых камнях, а потом будет подстрелен защитниками замка.

Ворота замка были плотно заперты, и скорее всего забаррикадированы изнутри. Масштабы сооружения и конфигурация стен делали невозможным их вскрытие с помощью кинжала без риска превратиться в подушечку для стрел. Обойдя сооружение по кругу, я убедился, что указатель моего задания направлен внутрь замковых стен. Мне осталось только вздохнуть поковылять на штурм крепости.

Безопасный проход к замку существовал, но мягко не вызвал у меня энтузиазма. В одной из стен виднелась ржавая канализационная решетка, большая часть которой была погружена в болото. По счастливому стечению обстоятельств, эта стена не охранялась, что давало мне реальные шансы на проникновение. Ров, на проверку, не отличался особой топкостью, а некоторые неудобства, связанные с полуметровой глубиной — просто ничто по сравнению с тем, что могло меня ожидать, решишь я повернуть нечто подобное в далеком прошлом.

Добравшись до цели, я извлек свой незаменимый кинжал и принялся пилить им решетку, время от времени прерываясь на ремонт инструмента. Подозреваю, что узнай имперские маги, как я использую их кинжал, меня бы ждала крайне печальная участь. Вскоре решетка пала под моим натиском, и я пополз по канализационному стоку, стараясь думать о котиках, радугах и пони.

Поначалу все шло хорошо, но затем мой путь преградила еще одна решетка. В процессе пиления неожиданного препятствия в мою голову посетили мысли о ковровых бомбардировках и боеприпасах объемного взрыва, сравнивающих замок с землей, но я не отчаивался и продолжал свою работу. Когда с решеткой было покончено, мне удалось преодолеть последние метры стока и выбрался на свободу.

Мое появление не вызывало особого ажиотажа среди обитателей замка. Никто не спешил ко мне, охваченный желанием встретить гостя хлебом-солью. Даже обидно. Может дело в моем внешнем виде?

Было бы глупо не воспользоваться подвернувшейся возможностью, поэтому я занялся очисткой своей экипировки от грязи. Через некоторое время мне удалось эволюционировать из героя фильма про средневековье, снятого режиссером-копрофилем, в нормального человека. Позитивные перемены в имидже повысили мой боевой дух, так что вскоре двор замка был очищен от его немногочисленных обитателей. Пара некрупных собак, а также тройка опустошенных солдат были побеждены без особы усилий. Оставшиеся враги, охранявшие стены замка, не проявили интереса к произошедшим событиям и остались на своих постах. Мне осталось только порадоваться их дисциплине. Тем более, что единственный путь на стены проходил через донжон, вход в который был перекрыт стеной тумана.

Удивительно, но замок, казавшийся довольно масштабным сооружением, оказался

просто преступно маленьким и тесным. Обвалившийся барак, конюшня, заваленная скелетами разнообразной скотины и донжон — вот и все места, доступные для посещения. Впору пойти на отчаянные меры, тем более, что указатель задания настойчиво ведет ко входу сердце замка.

Шаг в туман, и я оказался в просторном зале, украшенном потертými гобеленами и освещенном несколькими десятками светильников. Весь центр зала занимал длинный стол, во главе которого сидел престарелый воин огромного роста, лицо которого не несло на себе следов опустошения.

Осознав, что встретил владельца локации, я попытался вернуться на улицу, но мои попытки оказались тщетны. Воин медленно встал из-за стола, поправил свой меч, висевший на перевязи, и буквально впился в меня взглядом. Я почувствовал себя немного неуютно, и попытался ответить ему взаимностью, попутно изучая его экипировку.

Владелец пренебрег шлемом, зато был одет в полный бригадный доспех зеленого цвета, украшенный золотыми вышивками. Меч, который пока оставался в ножнах, подозрительно походил на полуторник, что сулило мне немалые проблемы.

Пауза затягивалась... Когда мои нервы уже были натянуты до предела, воин наконец нарушил молчание.

— Попытка выдать себя за одного из моих воинов — достаточно неплохо. Похоже, что Сер Морт не поспешил не лазутчика. — как и в случае с Гланом я понимал слова, сказанные моим собеседником, хотя осознавал, что они произнесены на неизвестном мне языке. — Я вижу, что ты копейщик. Предлагаю тебе сделку, которая развеет мою скуку, и даст тебе некоторые шансы на заработать кошель золота.

Его слова были настолько неожиданны, что я буквально потерял дар речи. Я ожидал смертельной схватки, но никак не беседы и предложения сделки.

— Я предлагаю тебе схватку один на один. Здесь и сейчас. — он обвел зал рукой. — Я буду сражаться своим мечом, а ты — копьем, так что у тебя будет серьезное преимущество. Сумеешь меня достать — отсыплю золота, а мои воины выпустят тебя из замка живым. Согласен на сделку?

Владелец извлек меч из ножен и медленно пошел ко мне, как-бы намекая, что возможность отказа от предложения не предусмотрена. Мне ничего не оставалось, кроме как двинуться ему на встречу, взяв протазан наизготовку. Похоже, что мои прогнозы относительно смертельной схватки все же подтвердились.

Поначалу все шло неплохо. Воин двигался с некоторой ленцой, больше уклоняясь от моих атак, чем парируя их своим мечом. Я же выкладывался на полную, нанося удары с максимальной скоростью и силой и используя все известные мне приемы. К несчастью для меня, проверенное временем ослепление спадало с моего врага буквально за долю секунды, что не давало мне ни малейших шансов на успешную атаку.

Через некоторое время мой враг изменил тактику и начал атаковать меня. Я отступал и парировал атаки, ощущая, как стремительно убывают мои силы. Воин играл со мной, и когда я окончательно выдохся, он наконец потерял терпение.

Уклонившись от очередного моего выпада, владелец за долю секунды сократил дистанцию и произвел невероятно быстрый удар мечом. Мне осталось только смотреть на свою левую руку, падающую на пол. Выпустив копье из оставшейся руки, я попытался перекрыть рану, буквально фонтанирующую кровью, и даже достиг в некоторых успехах в этом деле. Ситуация ухудшилась, когда мое горло было схвачено железной рукой, а я

ощутил, как что в мой живот воткнулось лезвие меча.

Лицо владельца, залитое моей кровью, выражало на столько неподдельное счастье, что я почти физически ощутил безумие своего врага. Это чувство вывело меня из шока, и я сразу понял, что мне нужно сделать.

Когда преобразованная кровь вспыхнула, владелец закричал так, что у меня едва не лопнули барабанные перепонки. Его руки сразу рванулась к пылающему лицу, чем я не преминул воспользоваться.

Мне удалось нанести всего один удар кинжалом по горлу, после чего я был отброшен чудовищно сильным ударом по ребрам. Меч, все еще находившийся у меня в животе, сдвинулся при падении, от чего я едва не потерял сознание от боли.

Лежа на полу, я изо всех сил желал скорейшего исцеления и избавления от боли. Так как мана закончилась, надежда оставалась только на прану. Мой враг тоже продолжал бороться за свою жизнь, пытаясь зажать рану на горле, но дела у него шли неважно. Из-под его руки продолжала сочиться кровь, что вскоре привело к закономерному итогу.

Люди часто страдают от нерешительности. Кого-то подводит нехватка твердости, в комплекте с неготовностью отстаивать свои интересы. Кто-то пасует перед сложностями и не способен противостоять страху неудачи. Кого-то, напротив, впадает в ступор при одной мысли о простых и рутинных задачах. Последнее наиболее часто встречается в среде котов, а также айтишников-автоматизаторов. И те, и другие ежедневно решают проблемы чудовищной сложности, но могут замереть в нерешительности, когда нужно пройти в любезно открытую дверь или прочитать самое обычное электронное письмо.

Именно такие, в высшей степени странные мысли посетили меня, пока я лежал на полу и разглядывал меч, торчащий из своего живота. По-хорошему, его бы следовало извлечь из моей многострадальной тушки, но вместе с кровопотерей пришла апатия, обусловившая мою созерцательную позицию.

Так продолжалось до тех пор, пока на меня не посетила невероятно очевидная мысль. Почему бы не упрятать мешающий мне меч в инвентарь? После смерти владельца над ним появилась надпись «Меч сера Кора», что прозрачно намекает на то, что он является игровым предметом.

Поражаясь своей тупости, я активировал управление кровью и легко провернул задуманное, залечив оставшуюся после него рану с помощью нескольких исцелений. Ход лечения натолкнул меня на еще одну идею, реализация которой могла бы значительно облегчить мое положение. Я осознал, что, имея возможность контролировать потоки крови в своем организме, я также могу перенаправить их так, как считаю нужным. В частности, в данный момент мне требуется нормальное кровоснабжение головного мозга.

Через некоторое время, потраченное на осторожные эксперименты со своей кровеносной системой, я был вынужден пересмотреть свои планы. Моих умений было недостаточно для того, чтобы вмешаться в кровоснабжение мозга без риска вызвать инсульт. Тем не менее, мне удалось добиться некоторых успехов, связанных с выжиманием необходимой жидкости из своей печени и селезенки. Организм и сам занимался этим полезным делом, так что мне оставалось только оказать ему небольшую посильную помощь.

Ощувив эффект от лечения, я наконец смог встать на ноги и доковылять до тела своего врага, рядом с которым лежало мое отрубленное запястье. Оба предмета требовали моего внимания, так что мне пришлось делать непростой выбор между бесхозными трофеями и попыткой воссоединения с ампутированный конечностью. Быстро взвесив риски, я пришел к выводу, что имущество трупа никуда не денется из-за небольшой задержки, тогда как родная запчасть вполне может испортиться.

Поднимая свою руку с пола, я испытал не самые приятные эмоции. Воспоминания о собственном бессилии, страх перед необратимым увечьем... В ином случае, этого хватило бы, чтобы надолго погрузить меня в пучины депрессии, но благодаря статусу игрока я смотрел в будущее с оптимизмом. Даже если мне не удастся приделать руку обратно, я смогу применить умение мгновенной смерти, чтобы очнуться у себя дома с полным набором конечностей.

Как ни странно, мне удалось осуществить задуманное. Достаточно было снять кожу на культе, присоединить к ней утраченное, а затем закрепить результат сращиванием костей и

несколькими десятками заклинаний исцеления. Ощущение крови позволило мне провести совмещение с идеальной точностью, что и стало залогом успеха. Единственная проблема заключалась в том, что вернувшееся в дружную семью конечностей запястье полностью утратило подвижность и чувствительность.

Осознав масштабы проблемы, я несколько приуныл. Необходимость восстановления нервов ускользнула от моего внимания. Мало того, нужное умение отсутствовало в списке. Оставалось только надеяться на то, что улучшение, позволяющее работать с нервами, стало доступно после 10 уровня.

Выбирая между тем, чтобы гарантированно остаться с сухой рукой до следующего возрождения и теоретической возможностью решить проблему раз и навсегда, я предсказуемо выбрал второе. Смерть владельца пополнила мои запасы на 4000 единиц энергии душ, так что можно немного шикануть. Тем более, если нужного улучшения не окажется в списке, я просто возьму гарантированно полезное «Насыщение мышечной ткани».

Исцеление:

Выберите 1 улучшение.

Выбор дополнительных улучшений умения будет доступен на 40 уровне игрока

Увеличение силы — позволяет усиливать эффект исцеления за счет повышенного вложения маны.

Нейтральная энергия — увеличивает эффективность исцеления при лечении других живых существ.

Насыщение мышечной ткани — позволяет насыщать мышечную ткань дополнительной энергией. Временно увеличивает силу и выносливость.

Манипулирование нервной тканью — позволяет эффективно восстанавливать нервные клетки периферической нервной системы и сращивать нервы.

Целевое воздействие — позволяет сфокусировать эффект исцеления на конкретном участке.

Увеличение длительности — позволяет увеличить длительность эффекта исцеления за счет повышенного вложения маны

Список улучшений снова превзошел мои самые смелые ожидания. Кажется, это становится хорошей традицией! Для полноты комплекта не хватает только умения лечить рак, восстанавливать клетки мозга и пополнять запасы своей крови. Впрочем, последнее вполне может найтись среди продвинутых модификаций тела.

Выбрав нужное улучшение, я приступил к восстановлению нервов. Процесс оказался достаточно незамысловатым, но требовал концентрации и расходовал ману с фантастической скоростью. Применение кинжала-катализатора немного улучшило ситуацию, но было очевидно, что процесс затянется. Поэтому, придя к выводу, что моему здоровью ничего не угрожает, я сделал паузу в лечении, чтобы собрать выпавшие из владельца трофеи.

Большой сгусток энергии душ

После применения развеивается и освобождает запасенную энергию душ.

Применить

Бригандный доспех Сера Кора

Прочность (200/200)

Привязка (500 эд)

Меч Сера Кора

Прочность (100/100)

Привязка (500 эд)

Качественный поддоспешник

Прочность (50/50)

Привязка (50 эд)

Качественная нательная рубаха

Прочность (20/20)

Привязка (50 эд)

Качественные стеганные штаны

Прочность (30/30)

Привязка (50 эд)

Качественные трусы

Прочность (20/20)

Привязка (50 эд)

Качественные кожаные сапоги

Прочность (30/30)

Привязка (50 эд)

Портянки солдата

Прочность (10/10)

Привязка (50 эд)

На сей раз я не испытывал каких-либо моральный терзаний по поводу смерти владетеля, а потому не постеснялся прикарманить все его имущество, включая премиальное нижнее белье и сгусток энергии душ. Потеря последнего, как и в случае с магом, привела к мгновенной мумификации тела. Дополнительный вес негативно сказался на моем самочувствии, но я по-прежнему мог ходить и даже почти не качался.

Продолжая восстанавливать нервы, я перекусил и задумался о том, что делать дальше. В теории, можно продолжить исследование замка, но у меня просто нет сил на продолжение банкета, равно как и желания отдохнуть в этом негостеприимном месте. Самым разумным вариантом является возвращение домой с драгметаллами и оставленной в преддверии одеждой. Затем стоит подумать о распределении оставшейся энергии душ в спокойной обстановке и поспать, чтобы закрепить прокачку характеристик. После этого можно будет использовать «мгновенную смерть» с целью восстановления запасов крови. На следующий день можно вернуться в эту локацию с целью повторной зачистки и исследования замка.

Когда исцеление завершилось, я начал запланированное турне по местам своей боевой славы. Адская усталость и головокружение сделали мой путь чрезвычайно неприятным, но я не отчаивался, делал перерывы и продолжал переставлять ноги. Преодоление стока далось мне гораздо тяжелее, чем в прошлый раз, но я все же справился с задачей.

Добравшись до клада, я извлек его из тайника и поплелся к выходу из локации, держась исключительно на мыслях о будущем богатстве. Вес мешка, вполне приемлемый для здорового человека, прижимал меня к земле, подобно тонне кирпичей.

Переход в преддверие локации подтвердил мою теорию о переносе предметов. А промелькнувшая мысль, о том ее не помешало бы проверить заранее, капитулировала перед охватившими меня позитивными эмоциями.

После короткого отдыха, совмещенного с наблюдением за пустырем, видневшемся из тумана, я переоделся, спрятал золото в рюкзак и изменил свою внешность. В процессе переодевания обнаружилась неслабая вмятина на ребрах, заставившего в очередной раз вспомнить владельца недобрым словом. После исправления неправильно сросшихся костей я был полностью готов к финальному рывку. Мне осталось сущая мелочь — донести ценный груз до дома.

Шаг в туман, и я снова стою у забора промзоны, а мой слух услаждают привычные звуки города. Забавно, но я почувствовал себя дома. И пусть никто не приветствует мое триумфальное возвращение, но в моей душе воцарился покой и уют. Именно в этот момент я услышал, что кто-то перелезает забор аккуратно у того места, где располагался вход в локацию. Видимо, я зря переживал из-за отсутствия встречающих.

Разум, подстегнутый адреналином, подсказал мне единственную разумную линию поведения — прикинуться случайным прохожим. Поэтому я спокойно повернулся перпендикулярно стене и пошел вдоль нее так, чтобы видеть неожиданных визитеров.

Последние не заставили себя долго ждать. Из-за забора выпрыгнули два молодых человека худого телосложения, одетых в спортивные костюмы. Оказавшись на земле, один из них поправил съехавшую на бок кепку, а я ощутил надвигающиеся неприятности.

— Парниш, закурить есть? — спросил один из неожиданных визитеров.

— Нет, не курю. — я продолжал идти, все еще рассчитывая на благополучный исход.

— Пряма ни одной сигаретки? Жмотишься? — включился в диалог второй.

— Не курящий я. — расстояние между мной и потенциальными недругами не спешило возрастать потому, что они пошли за мной.

— Может поищешь у себя в рюкзаке? А мы тебе поможем. — тон, которым была сказана последняя фраза на допускал двусмысленных толкований.

Я вздохнул, и повернулся к приближающимся ко мне людям. Адская усталость и головокружение ненадолго отступили перед накатившей волной адреналина, и мои мысли обрели невероятную четность. При нормальных условиях у меня бы были некоторые шансы навалить обоим. Довольно небольшие, учитывая численный перевес и их явное превосходство в опыте, но тем не менее. При текущем раскладе обычная драка окончится гарантированной потерей золота. Магические способности? У меня нет ничего подходящего, чтобы врубить их. Единственное, что приходит в голову — ослепление и удар в голову рукоятью кинжала. Такой вариант может сработать, но приведет к появлению ненужных мне свидетелей. Убить их? Останутся следы, и людей будут искать, что привлечет ненужное внимание ко входу в локацию. Как же поступить?

Вдруг меня осенило. Зачем вступать в рискованную и утомительную схватку, если можно просто напугать противников? Вопрос только в том, как это сделать.

Первое, что пришло мне в голову — сделать иллюзию когтей, как у Росомахи. Идея была тут же отброшена, как сомнительная. Человек с таким оружием — в высшей степени необычное явление, что вернёт меня к проблеме свидетелей. Если идти в этом направлении — проще достать из инвентаря полуторный меч. Нужно создать иллюзию чего-то обыденного, но при этом достаточно опасного для нападающих. И я знаю, какой предмет идеально соответствует требованиям.

Когда я снял рюкзак, положил его на землю, и засунул в него руку, мои оппоненты замерли от удивления. Они явно не ожидали подобного развития событий, и это было только начало. Глядя на руку, находящуюся в рюкзаке, я создал на ней иллюзию травматического

пистолета «Гроза». Мой выбор был обусловлен тем, что я несколько раз держал его в руках в период своего недолгого увлечения стрельбой.

Появление пистолета произвело настоящий фурор. Грабители мгновенно сориентировалась в ситуации и бросились бежать в противоположную от меня сторону. Кажется, в таких случаях обычно применяют фразу «роня кал».

Мне оставалось только порадоваться удачному разрешению ситуации. Не сработай пистолет, все бы кончилось крайне утомительным перетаскиванием трупов в преддверие локации. Не самая приятная перспектива для смертельно усталого человека, перегруженного добычей.

Дорога домой прошла без лишних приключений. Важную роль сыграла завалившаяся в рюкзаке мелочь, которая позволила мне воспользоваться общественным транспортом. Если бы не это, я мог просто не дойти до родного жилища, так как был уже на пределе. В результате, едва перейдя порог родного жилища, я забил на все свои планы, принял душ и отправился на боковую.

Следующим утром я проснулся от звонка телефона. Родители хотели удостовериться, что я до сих пор жив, а заодно поинтересоваться моим мнением относительно появления игроков. Последний вопрос сразу придал мне бодрости, и я ответил, что пока не определился со своей позицией. После этого мы пожелали друг другу хорошего дня, а я сразу подорвался к своему ноутбуку, чтобы ознакомиться с новостями.

Прошедший день выдался довольно насыщенным. Все началось с того, что несколько малозначительных новостных агентств опубликовали новости об игроках со ссылкой на социальные сети. Затем информация была подхвачена более крупными игроками. На сей раз ее заботливо снабдили мнениями экспертов, которые авторитетно заявили, что имеет место очередная утка, вызванная волной вирусных роликов, снятых неизвестными энтузиастами.

После этого последовало некоторое затишье, завершившееся настоящей информационной бурей. В течение дня были убиты несколько известных политиков, чиновников и общественных деятелей. Все они проживали в разных странах и всех их объединяла одна общая черта. Каждый из убитых был крайне нелюбим своими соотечественниками.

Вскоре подоспели первые подробности, из которых стало ясно, что в произошедшем замешаны игроки. Непроверенные сведения об использовании магии и исчезнувших телах наименее удачливых убийц говорили сами за себя. Тем не менее, большинство СМИ сосредоточились на восхвалении убитых и порицании мерзавцев, покусившихся на жизни уважаемых людей. Эксперты сходились во мнении, что во всем виноваты некие террористы, и наотрез отказывались признавать существование игроков. Такое трогательное единодушие могло означать только одно — откуда-то сверху поступил четкий и недвусмысленный приказ о молчании. Альтернативные СМИ заняли более взвешенную позицию и писали, что необходимо разобраться в вопросе, прежде чем бросаться голословными обвинениями.

На популярных ресурсах, материалы которых публиковали сами пользователи, царило оживление. Там уже никто не сомневался в существовании игроков, а кое — кто из посетителей утверждал, что сам относится к их числу. Оказалось, что ролики с участием игроков начали очень быстро блокироваться администрациями всех крупных видеохостингов. Поэтому пользователи сети выкладывали сохраненное видео на файловые хранилища и активно пользовались торрентами. Но, как оказалось, даже это не было панацеей. Темы пестрели сообщениями с просьбой повторно выложить убитый архив и

жалобами на вирусы.

Большинство пользователей сети поддерживали действия игроков, считая их закономерной расплатой за преступления, совершенные убитыми. Многие сокрушались о пассивности отечественных игроков и даже приводили списки людей, особенно любимых народом. Даже будучи далеким от политики человеком, при виде некоторых фамилий я ощутил, что прекрасно понимаю мотивы карателей. Что ни говори, но способности игрока — отличное подспорье для людей с обострённым чувством справедливости.

Пока я читал сообщения, чаяния некоторых кровожадных личностей были выполнены. На сайте опубликовали сообщение об убийстве одной крайне одиозной в нашей стране фигуры, что вызывало новую волну обсуждения.

После прочтения новостей я почувствовал себя немного неуютно, поэтому решил сделать паузу, совмещенную с выполнением жизненно важных утренних дел.

Вставая с дивана, я отметил, что чувствую себя на удивление бодро для человека, страдающего от кровопотери. Кроме того, пришло запоздалое осознание отсутствия боли в мышцах, которая, в теории, должна была стать моим постоянным спутником уже после первого посещения локации. Если второй факт скорее всего объяснялся ежедневным закреплением характеристик, то ответ на вопрос о восстановлении крови стоит поискать в окне персонажа.

Статус

Уровень 13

Мана — 25

Прана — 93(23 эд)

Энергия душ — 2596

Характеристики:

Сила 7(25/100)

Скорость 9(12/100) (+ 2)

Выносливость 5(65/100)

Интеллект 10(21/100)

Магическая сила 10(42/100) (+ 2)

Магическая выносливость 10(53/100) (+ 1)

Свободных единиц характеристик (0)

Приобрести (1800 эд)

Умения:

Иллюзии:

Визуальные иллюзии(6/100)

Увеличение сложности

Автономный источник маны

Плотные иллюзии

Звуковые иллюзии(1/100)

Целительство:

Лечение ран(2/100)

Манипулирование костной тканью

Манипулирование нервной тканью

Магия крови:

Управление кровью(11/100)

Преобразование крови(4/100)

Огненное преобразование

Общие умения:

Магическое зрение(16/100)

Магическая кулинария(4/100)

Миникарта(19/100)

Часы(12/100)

Свободных единиц умений (0)

Приобрести (2000 эд)

Лист персонажа подтвердил мое предположение. Вчера вечером у меня было 94 праны, а сейчас стало на одну единицу меньше. Судя по всему, она пошла на восстановление запасов крови. Не совсем понятно, связано ли это со сном, закреплением характеристик или с прошедшими временем, но сам факт не может не радовать.

Глядя на свои характеристики, я не мог не отметить приличный прогресс по сравнению со вчерашним днем. То же можно сказать и об умениях. Единственное, что напрягает — это недостаток информации. Почему управление кровью растет гораздо быстрее остальных умений? Что будет, когда прогресс дойдет до 100? Прокачка умения сбрасывается из-за улучшения за счет энергии душ или есть иная причина для подобной аномалии? Приведя себя в порядок, я вернулся к компьютеру и приступил к поиску нужных мне сведений.

К моему удивлению, большая часть тем, которые я читал два дня назад, оказалась удалена, а несколько крупных ресурсов, на которых размещались нужные мне обсуждения, и вовсе были закрыты. В русскоязычном сегменте «выжило» всего несколько ресурсов с информацией от игроков, но даже они были заблокированы всеми отечественными провайдерами. Мне осталось только поразиться оперативности предпринятых мер, а также порадоваться наличию иностранного VPNа, который позволил мне игнорировать блокировки провайдеров.

Через пару часов, потраченных на фильтрацию и анализ информации, я закрыл ноутбук и подвел итоги. Большая часть обсуждений касалась локаций, населяющих их монстров и способов борьбы с ними.

По словам игроков, география Туманных земель отличается изрядным разнообразием. При этом, расположение локаций абсолютно хаотично. Так, по соседству со входом в локацию, представляющей собой заснеженный пик, легко может оказаться вход в пустыню или даже тропический остров. Забавно, что такая закономерность сохраняется и при пересечении границ внутри Туманных земель. Игроки писали, что большинство локаций имеют несколько переходов, чаще всего расположенных на произвольных участках туманных стен, опоясывающих территорию. Некоторые выходы охраняются владельцами, которые, кстати, встречаются далеко не во всех локациях.

Хотя игроки не говорили о своих способностях прямо, я сделал вывод, что большинство моих коллег считает ближний бой чистым самоубийством и предпочитают дальнобойную магию, совмещенную с тактикой «ударил-отбежал». При этом, столкновения с группами врагов нередко оказываются фатальными. Игрокам просто не хватает маны для уничтожения всех противников, а тактическое отступление нередко заканчивается около выхода из локации, который блокируется при приближении к нему опустошенных. Мне осталось только порадоваться, что я узнал об этой милой особенности заранее. Объединение игроков

в группы могло бы решить проблему, однако такая возможность оказалась начисто заблокирована игровым интерфейсом. Стоит двоим игрокам оказаться в одной локации как у каждого из них появляется сообщение о вторжении, и начинает отниматься энергия душ. Скорость оттока возрастает со временем, что приводит к достаточно быстрому истощению резерва. При этом, если запас энергии душ достигает нулевой отметки, начинает расходоваться уже прана, что делает подобные опыты крайне опасной затеей. К счастью, данный эффект наблюдается только внутри локаций, а также в их преддвериях, что оставляет возможности для кооперации игроков в обычном мире.

Что касается монстров, то посетители форумов сообщали об опустошенных людях разной степени бронированности, волках, медведях, а также различной экзотике, описание которой зачастую выглядело полнейшим бредом. Больше всего меня поразило описание людей со щупальцами вместо рук, владеющих какой-то особо гнусной магией. Один из игроков описал свою короткую, но очень насыщенную встречу с представителями данного вида, закончившуюся для него мучительной смертью от некроза тканей. По словам бедолаги, щупальце рукой запустил в него самонаводящееся заклинание, обладавшее чрезвычайно неприятным эффектом. Нога, пораженная заклинанием, начала разлагаться и очень быстро пришла в полнейшую негодность. Владелец конечности пытался бороться с заражением, используя эссенцию жизни, но все было напрасно. Лишенный подвижности, игрок стал жертвой монстра, щупальца которого обладали тем же эффектом, что и заклинание. Не знаю, на сколько достоверна эта история, но на всякий случай приму ее к сведению. Подобный опыт — это совсем не то, что хотелось бы повторять на себе.

Кстати, об эссенции жизни. Как оказалось, большинство игроков нашли данный артефакт в обучающей локации. Судя по описанию, эссенция жизни представляет собой небольшую фляжку, содержимое которой может исцелять практически любые повреждения, нанесенные недругами. Некоторые владельцы этого артефакта даже успели воспользоваться им для воссоединения с отрубленными конечностями. Впрочем, наряду с несомненными достоинствами, артефакт имеет и некоторые недостатки. Самый существенный из них состоит в том, что пополнение запасов эссенции производится за счет энергии душ. Одно использование эссенции обходится своему владельцу в 300 единиц данной субстанции. При этом, восстановление запасов целебной жидкости является довольно длительным процессом, и занимает около часа. Второй недостаток артефакта заключается в полном отсутствии эффекта при его применении на обычных людях.

Изучение информации об эссенции жизни вызвало у меня ощущение лютой несправедливости. Раз за разом я мысленно возвращался в обучающую локацию и проклинал свою невнимательность, из-за которой лишился ценного артефакта. Оставалось только порадоваться своей предусмотрительности, благодаря которой я обзавелся исцелением, которое, к слову, лишено недостатков эссенции.

Кроме всего прочего, мне также удалось разобраться с аномалией при прокачке умений. Выяснилось, что, когда прогресс достигает максимума, система предлагает выбрать улучшение, как при вложении свободной единицы умений. При этом уровень игрока исправно повышается, а цена свободных единиц умений остается на прежнем уровне. В результате, у игроков есть теоретическая возможность прокачки без посещения локаций.

Самое забавное, что это открытие было сделано не какими-нибудь корейскими биороботами, целыми днями применявшими одно и то же заклинание, а вполне нормальными людьми. Главным фактором успеха оказалась повышенная скорость развития

некоторых школ магии, набор которых был индивидуален для каждого игрока. Так как подобные направления развития никак не выделялись в интерфейсе, многим игрокам не повезло с выбором, из-за чего они грустили и писали на форумах разные нехорошие слова.

Завершив осмысление полученной информации, я пришел к выводу, что мне необходимо срочно определиться со стратегией развития. Да, на первый взгляд у меня проблем с зачисткой локаций. Однако, паучье чутье подсказывает мне, что такое положение дел не может длиться вечно. Если не составить план, я рискую оказаться в числе слабейших игроков, не способных отстаивать свои интересы. По большому счету, все мои успехи базируются исключительно на удачно выбранном оружии и иллюзиях, выручающих меня в сложных ситуациях. Пока эта комбинация работает, но рано или поздно я встречу более сильных и умелых врагов, которым мне нечего будет противопоставить. Тем более, сейчас у меня есть достаточно информации, чтобы не полагаться на одни лишь предположения и слепую удачу. Итак, каковы мои же мои сильные и слабые стороны?

Начнем с исцеления. Если сравнить меня с другими игроками, то эта школа позволяет мне экономить энергию душ, которую они тратят на перезарядку Эссенции жизни. Также у меня есть возможность лечить обычных людей, что открывает шикарные перспективы для интеграции в общество, которых лишены игроки, имеющие менее мирные специализации. Следующее преимущество заключается в наличии разнообразных модификаций. Благодаря им я смогу не только обзавестись полезными улучшениями, но и получить бонусные очки характеристик, а значит быстрее расти в уровнях. Кроме всего перечисленного, исцеление имеет также некоторый боевой потенциал. Способности к усилению и управлению костями, могут стать неприятным сюрпризом для моих врагов.

Следующая школа — иллюзии. Пусть они не могут нанести прямой урон противнику, но зато представляют широкие возможности по его нейтрализации. То же ослепление, хоть и не лишено недостатков, но даже в таком виде не раз спасало мне жизнь. В отдаленной перспективе меня ожидают невидимость, создание различных предметов и брони, а также призыв фантомов, которые смогут сражаться вместо меня. Вполне вероятно, что я также смогу соорудить некое подобие светозумовых гранат, способных поражать целые группы врагов. Забавно, что данная школа является полной противоположностью исцеления с точки зрения вхождения в общество. Сильный иллюзионист — идеальный разведчик, диверсант и убийца. Настоящая крыса из нержавеющей стали. Если кто-то узнает об этой моей специализации, выстроится целая очередь из заинтересованных лиц, желающих посадить меня на короткий поводок или вовсе уничтожить.

Последний вид магии в моем арсенале — кровь. К сожалению, я пока не знаю обо всех возможностях одного из его умений, но увиденное в ролике и логика позволяют сделать некоторые выводы. Итак, основным ее преимуществом является универсальность. Разнообразие преобразований, защита, управление своей и чужой кровью... Все эти умения крайне полезны, но имеют пару очень существенных недостатков. Небольшой радиус действия делает магию крови малополезной в схватке со стрелками или дальнобойными магами, а использование весьма ограниченного ресурса, и вовсе сводит ее до положения сугубо вспомогательной школы. Тем не менее, я вижу массу возможностей по ее применению. К примеру, тот же яд мог бы стать серьезным подспорьем при сражениях с опустошенными. Да, отравленное оружие не очень эффективно из-за того, что яд вымывается из раны вместе с кровью, но мне никто не мешает делать отравленные ловушки или использовать его в комбинации с арбалетом. Также нельзя забывать о том, что умения

этой школы магии прокачиваются с высокой скоростью, что позволит мне сэкономить на энергии душ.

Если подвести итоги, то комбинация моих способностей не оставляет мне особого выбора. При наличии отсутствия основного атакующего умения, моя прерогатива — ближний бой. Конечно, мне бы хотелось держаться подальше от своих врагов, но лучше быть честным с собой. Другие варианты нежизнеспособны до тех пор, пока я не научусь быстро восстанавливать запасы своей крови.

Перед тем, как делать окончательный выбор, я все же решил перестраховаться и посмотреть список продвинутых телесных модификаций. Шестисот единиц энергии душ, которые требуются для взятия нужного умения — незначительная цена за то, чтобы уберечь себя от ошибки.

Целительство:

Модификации тела 2 уровня:

Продвинутое улучшение органов чувств. Требуется модификация базового уровня. Усиливает все органы чувств, и адаптирует нервную систему под улучшенное восприятие. (Блокирует 5 единицы маны из резерва. +2 Интеллект, +2 Скорость) (6000 единиц энергии душ)

Продвинутое улучшение опорно-двигательной системы. Требуется модификация базового уровня. Укрепление скелета, мышц, связок и суставов. (Блокирует 4 единицы маны из резерва. +3 Сила + 1 Выносливость) (5000 единиц энергии душ)

Продвинутое улучшение сердечно-сосудистой системы. Требуется модификация базового уровня. Укрепление сердца и сосудов. (Блокирует 3 единицу маны из резерва. +3 Выносливость) (4000 единиц энергии душ)

Специализированное улучшение мозга для работы с иллюзиями. Требуется продвинутое улучшение органов чувств. Создает в мозгу специализированное хранилище для точного запоминания иллюзорных образов. Емкость хранилища растет вместе с интеллектом. (Блокирует 5 единиц маны из резерва. +3 Интеллект, +1 Скорость) (8000 единиц энергии душ)

Специализированная модификация внутренних органов для работы с магией крови. Требуется продвинутое улучшение сердечно-сосудистой системы. Увеличивает емкость селезенки до 1 литра и убирает болевые ощущения при получении запасенной в ней крови. (Блокирует 2 единицы маны из резерва. +3 Выносливость) (3000 единиц энергии душ).

Представленный список разочаровал меня отсутствием модификации для восстановления крови, зато порадовал другими полезными улучшениями. Смешно сказать, но я всегда мечтал обзавестись флешкой, имплантированной прямо в мозг. Точное запоминание иллюзорных образов должно значительно упростить мою жизнь. Модификация для магии крови не менее полезна. На сколько я помню, средний объем селезенки — около 200 миллилитров, так что у меня появится целых 800 миллилитров крови, которые можно расходовать без ухудшения самочувствия. Конечно, это не решит мою проблему, но позволит использовать магию гораздо более интенсивно. Хм, похоже, что скоро я превращусь в человека в представлении Тарантино. Тонкий слой кожи, внутри которого находится исключительно кровь, которая так и норовит разбрызгаться по стенам.

Но вернемся к вопросам развития. Общее направление определено, так что осталось определиться с частностями. Ближний бой подразумевает два основных риска:

транспортный и технический. Иначе говоря, я рискую не добежать до врага, или огрести при сватке с ним.

Чтобы преодолеть транспортные риски, мне необходимо развить магию иллюзий, а также увеличить скорость своего передвижения и защищенность. Идеальным вариантом была бы невидимость, которая вполне может обнаружиться среди улучшений, открывшихся после 10 уровня. Также нужно разобраться с защитным умением магии крови, которое продемонстрировал американский борец с преступностью.

Следующий вопрос несколько сложнее. Чего мне не хватает, чтобы стать эффективным в ближнем бою? По большому счету, всего. Не хватает силы, чтобы быстро двигаться и нормально орудовать своим протазаном. Из-за веса и инерции оружия я вынужден почти полностью отказаться от рубящих ударов. Мне хватает выносливости, из-за чего я выдыхаюсь буквально через пару минут активного махания своим оружием. Если надеть более серьезные доспехи, ситуация станет еще хуже. Магическая сила и запас маны, необходимые для организации разных подлянок, тоже оставляют желать лучшего. Единственное, чего мне пока хватает — это скорости восприятия. Но много ли ее нужно, когда твои противники медлительны и неуклюжи?

Вырисовывается достаточно печальная картина. Чтобы достичь своей цели, мне нужно развить практически все имеющиеся характеристики и умения. Звучит несколько утопично, но реальных альтернатив все не видно. Похоже, что мне нужно определиться с приоритетами и этапностью своего развития.

Что же, если рассматривать ближайшую перспективу, то мне нужно подтянуть физические характеристики, а также узнать о новых улучшениях иллюзий. Также мне нужно активно тренировать магию крови. Не в моем положении пренебрегать бесплатной прокачкой умений. Было бы неплохо записаться в какую-нибудь секцию, чтобы подтянуть владение протазаном, но лучше повременить с этим. Именно так поступят многие игроки, хлебнувшие лиха в Туманных землях. Логично, что именно такие места начнут шерстить в первую очередь.

Углубившись в планирование, я не сразу понял, что в моем подъезде творится что-то неладное. То, что началось с разговора на повышенных тонах, который я успешно игнорировал, перешло с громкие крики и взаимные оскорбления. Не будучи фанатом всяческих скандалов, я тем не менее решил полюбопытствовать, что происходит рядом с местом моего обитания.

Дверной глазок услужливо показал мне крайне неприятную картину. На двери соседней квартиры появилась кривая надпись, повествующая о том, что там живет должник. Авторы данного произведения не успели завершить своё творение и были застигнуты старушкой, живущей на пару этажей выше меня. В данный момент шли дебаты, в ходе которых коллекторы пытались убедить старушку не лезть не в свое дело, а та, в свою очередь, пыталась прогнать их из родного подъезда. Обстановка была накалена до предела, и дело уверенно двигалось к рукоприкладству.

Не желая участвовать в представлении, я позвонил служителям правопорядка и продолжил наблюдение. Надо сказать, что невмешательство потребовало от меня изрядных усилий. Меня прямо-таки жгло от желания выйти и прикончить обоих коллекторов на месте или, как минимум, отправить их в травмапункт. Останавливало только осознание сопутствующих рисков со стороны правоохранительных органов, а также общее нежелание светиться.

События, между тем, приняли совсем скверный оборот. Один из бандитов толкнул старушку. Она не осталась в долгу и заехала ему сумкой по голове. Коллектору не понравилось такое обращение, и он ударил старушку в живот, а затем добавил в голову. Произшедшее заставило меня отказаться от созерцательной позиции. Я резко открыл дверь и рванулся к бандитам, не ожидавшим атаки.

Дебют прошел откровенно неудачно. Негодяй, не участвовавший в избиении старушки, легко увернуться от моего первого удара. После этого мне и вовсе пришлось уйти в глухую оборону. Оба бандита обладали изрядным опытом драк, так что я держался исключительно за счет повышенной скорости восприятия и малой чувствительности к боли.

К счастью для меня, наше сражение пролилось совсем недолго. Буквально через несколько минут подоспели два сотрудника полиции, которые быстро уgomонили нарушителей и оказали первую помощь старушке. Вопреки моим опасениям, полицейские верно оценили ситуацию и не отнесли меня к числу правонарушителей. Напротив, они зафиксировали надпись, а также заклеенные дверные замки на дверях моих соседей и попросили меня связаться с владельцами поврежденного имущества. Когда подоспевшая скорая помощь забрала соседку, мы погрузились в полицейскую машину и отправились в ближайший околоток.

Ранее мне ни разу не доводилось сталкиваться с работой правоохранительных органов, но, будучи активным пользователем интернета, я был изрядно наслышан об их неторопливости и непрофессионализме. Тем удивительнее было узнать, что полицейские — вполне адекватные люди, а открытие дела — прекрасно отлаженный бизнес процесс, все участники которого четко выполняют свои функции. Никто не пытался выставить меня виновным в произошедшем. Совершенно неожиданно для себя, я оказался одним из потерпевших. В общем, беседа с дознавателем проходила вполне обыденно, пока в комнату не вошел коллега полицейского.

— Петров, тебе еще долго? Убили еще одного наркобарыгу. Все наши на выездах, даже те, кого вызвали с отдыха. — я абсолютно не разбираюсь в знаках различия, но по-видимому вошедший был начальником моего собеседника. — Когда сможешь отправиться на место происшествия?

Петров несколько секунд подумал и ответил.

— Примерно через полчаса.

Ответ удовлетворил начальника, и он вышел из комнаты, а я осторожно спросил у дознавателя.

— В городе что-то случилось? Если что-то срочное, я могу зайти попозже.

У меня всегда получалось расположить к себе собеседника, так что полицейский не стал отмахиваться от меня и ответил.

— Слышали про игроков? Так вот, они второй день по всему городу убивают наркоторговцев, в основном цыган. Вам повезло, что поблизости от вашего дома проезжала группа, возвращавшаяся с очередного места преступления.

— Если жертвами становятся только они, то такую инициативу можно только приветствовать. — абсолютно честно сказал я.

Полицейский скривился, и я вдруг понял, что в что он выглядит очень усталым.

— Преступник человек или нет — решает только суд. Эти гребанные бетмены только начали с наркобарыг. Затем непременно организуются в группировки, станут крышевать бизнес и начнут убивать вообще всех, кто им не понравится. Один из наших вчера попытался

задержать игрока, а тот запустил в него сосулькой. Представляешь? Она попала Воронину в ногу и прошла впритирку к бедренной артерии. Врачи сказали, что пара миллиметров в сторону, и он бы не наблюдался в больнице, а отправился на кладбище!

Дознаватель осознал, что немного увлекся, встряхнулся и взял себя в руки. Он вежливо отказался от моего предложения напечатать свои показания самостоятельно, и мы продолжили прерванное дело. Как он и обещал, через полчаса мне удалось покинуть логово «цепных псов тоталитарного режима», прихватив с собой копию своих показаний.

По дороге домой я размышлял над словами полицейского и все больше склонялся к тому, чтобы согласиться с его мнением. Кем были подавляющее большинство игроков до обретения интерфейса? Совершенно независимыми обывателями, в том смысле, что от них абсолютно ничего не зависело. А теперь все эти люди, обрели возможности, позволяющие решать привычные проблемы с позиции силы. Итог закономерен: когда у тебя в руках оказывается молоток, все вокруг начинает походить на гвозди.

Что говорить, если даже у меня, весьма спокойного и рационального человека, регулярно проскальзывают мысли о том, чтобы творить добро посредством убийств разных нехороших людей. Бандиты, политики, наркоторговцы, продажные судьи, выносящие несправедливые решения... Начать творить «добро» легко, только к чему это приведет в итоге? Вряд ли игроки захотят тратить свое время на настоящие расследования и выявление всех причастных к злодеяниям. Думаю, что в большинстве случаев все ограничится устранением нескольких низовых исполнителей, в то время, как реальные организаторы продолжают оставаться безнаказанными. Между тем, каратели очень быстро ощутят вкус вседозволенности и превратятся в тех, с кем начинали бороться. Двойное диалектическое отрицание во всей своей красе.

Перед моими глазами на миг встала картина возможного будущего. Разрушенный город, разбитые стекла и сгоревшие машины. Школа, огороженная бетонным забором, и оцетинившая несколькими тяжелыми пулеметами — одна из последних цитаделей людей. К ней быстро подъезжают несколько покореженных автомобилей, обшитых кривыми листами железа. Каждая из машин буквально набита полубезумными игроками, подбадривающими себя воинственными воплями. Пулеметы открывают огонь, но машины остаются невредимы. Их окружает магическая защита, сводящая на нет все усилия обороняющихся. Когда машины подъезжают к воротам школы, вся орда покидает их, извлекает из инвентарей разномастное оружие и бросается на штурм с криком: «Я жил, я умер, я воскрес! Помните меня, братья!»

Мне потребовались некоторые усилия, чтобы резко унять разбушевавшуюся фантазию. Воображаемое будущее было абсолютно нереалистичным и свидетельствовало о том, что просмотр Дороги ярости серьезно повлиял на мою неокрепшую психику. Такая срочность была обусловлена тем, что, передо мной встала проблема, поставившая под угрозу мое игровое инкогнито. Если быть точным, что проблема не стояла на месте, а вполне бодро двигалась мне навстречу. В компании с ней шла проблема поменьше, угрожавшая не сколько моему пугающему будущему, столько мрачному настоящему.

С точки зрения неискушенного наблюдателя, не произошло ничего необычного. На тротуаре встретились мужчина, на лице которого были видны последствия недавнего общения с бандитами и женщина примерно того же возраста, ведущая на поводке крупную немецкую овчарку. Вполне заурядная ситуация, не замри все действующие лица на месте, глядя друг на друга с нескрываемым удивлением.

Незнакомка была счастливой обладательницей отличной фигуры, а также аномально

сильного энергетического тела. Полное отсутствие косметики, небольшой рюкзак и реакция на мою скромную персону не оставили у меня ни малейших сомнений в том, что она является игроком.

Спутник женщины произвёл на меня ничуть не меньшее впечатление, чем его хозяйка. Энергетическое тело собаки значительно отличалось от всего того, что я встречал ранее. Поначалу я не понял, в чем дело, но довольно быстро меня осенило. Именно так могут выглядеть последствия магических модификаций, использующих для своей работы ману реципиента. Да, гипотеза выглядит довольно реалистичной, если бы не одно но. Где она нашла магическую собаку?

Затянувшееся молчание, по-видимому начало тяготить обе стороны. Нужно было срочно решать, что делать. Незнакомка видела мою реальную внешность — это очень плохая новость. С другой стороны, я точно также видел ее, так что мы пока в равных условиях. Просто пройти мимо? Очень привлекательный вариант, но я потеряю ценный источник информации и не приобрету полезный контакт. Убить ее? Да-да, прямо посреди улицы, чтобы она спокойно возродилась, заимев повод отомстить в будущем. Да и не факт, что получится, учитывая собаку.

По лицу женщины было видно, что она терзается сходными сомнениями. В какой-то момент мне показалось, что знакомка тоже подумывает о моем устранении. Уж больно хищное выражение промелькнуло на ее лице. Вздохнув про себя, я понял, что лучше взять инициативу в свои руки.

— Добрый день. — я постарался быть максимально дружелюбным. — Давайте присядем на скамейку и попробуем обменяться информацией.

Женщина несколько мгновений подумала и молча кивнула. Достигнутый консенсус разрядил обстановку, и мы отправились на поиски уединенной скамейки. Таковая обнаружилась в ближайшем дворе, что немного расстроило меня, так как я не успел полностью продумать план предстоящей беседы. По дороге я отметил, что пес, сопровождавший знакомку, гораздо умнее обычных представителей своего вида. Он четко соблюдал заданный нами темп, внимательно смотрел по сторонам и держался поблизости от меня, явно страуя хозяйку от возможных неожиданностей. Идеальная дрессура или последствия модификаций?

— Предлагаю следующий формат: задаем вопросы по очереди. Отвечаем честно, либо явным образом отказываемся от вопроса. Такой вариант вас устроит? — знакомка снова кивнула. Я выдержал паузу в ожидании вопроса от нее, но она продолжила молчать, предоставляя мне возможность начать первым. — Начнем с простого. Как я могу вас называть?

— Сова. — перед ответом женщина надолго задумалась. — Лучше обойтись без реальных имен. Как мне называть вас?

— Молодой Дракон, Великий Культиватор Подлунного Мира. — судя по выражению лица, моя новая знакомая не ожидала услышать такой мощный псевдоним. — Шучу. Называйте меня Вергилий. Раз наше знакомство состоялось, давайте перейдем к более сложным вопросам. Вы стали игроком пять дней назад?

— Да. — Сова долго размышляла над следующим вопросом. — Какой у вас уровень?

Теперь пришла моя очередь думать. Данный вопрос вполне можно отнести к числу интимных. С другой стороны, информация об уровне — это совсем не то же, что сведения о моих способностях. В общем, я пришел к выводу, что могу ответить на этот вопрос.

— Тринадцатый. — ответ сильно удивил мою собеседницу, и мне даже пришлось добавить. — Я ответил честно. Какой уровень у вас?

— Десятый. — Сова немного смутилась. — Вам удалось добраться до Куратора?

— Пока нет. А вам?

— Тоже нет. Нужный переход охраняется Владетелем, которого мне не удалось победить. — на ее лице появилось выражение мрачной решимости. — Судя по вашему уровню, вы полностью прошли обучение. Кто был вашим учителем? Вам удалось выяснить у него что-то важное? Я готова ответить на тот же набор вопросов. — Сова оказалась не промах. Сумела перехватить инициативу в беседе и задать этот вопрос раньше меня.

Я честно рассказал об обучении, умолчав лишь о своих умениях и промелькнувшей информации о повышенной живучести целителей. Эти сведения можно применить против меня, так я решил не создавать риски на пустом месте. По окончании повествования, я предложил высказаться своей собеседнице.

Обучение Совы проходило в локации, отхватившей изрядный кусок средневекового города. Узкие улочки, обветшалые дома и обилие горожан, превратившихся в опустошенных. Не самое позитивное место, и преподаватель был ему под стать.

Рыцарь, одетый в черненный доспех, украшенный потертой золотой чеканкой, расположился прямо у входа в локацию. Он сидел на камне, бывшем частью стены ныне разрушенного дома и его шлем, снабженный узкими прорезями для глаз, был повернут в сторону стены соседнего дома. По словам Совы, его поза выражала бесконечную скорбь и уныние. Если забежать вперед, то дальнейшее общение с рыцарем подтвердило ее первоначальные впечатления. Преподаватель был полностью сломленным человеком, у которого, по его собственному признанию, не осталось абсолютно ничего.

Формат обучения примерено соответствовал моему, различаясь лишь в деталях, касающихся стиля преподавания. Первое отличие заключалось в том, что преподаватель сам показывал все приемы и проводил учебные спарринги. Второе отличие было более существенным и состояло в способе добычи учебного материала. В какой-то момент рыцарь, которого кстати звали Альберт, предложил сделать перерыв, во время которого отправился куда-то вглубь города. После недолгого отсутствия он вернулся в компании четверых опустошенных солдат, оказавших неоценимую помощь в отработке приобретенных навыков. Хотя учитель уклонился от прямого вопроса, Сова сделала вывод, что он владеет неким умением, позволяющим ему контролировать опустошенных.

Несмотря на то, что Альберт был крайне мрачным и неразговорчивым типом, моя собеседница сумела узнать кое-какую информацию, выходящую за рамки обучения. Как и Глан, преподаватель Совы обмолвился о риске потери разума при высоких уровнях опустошения, а также о том, что проклятие неизбежно ведет к безумию. Полученные от него сведения были гораздо более отрывочны, чем те, что достались мне, так что я в очередной раз порадовался болтливости иллюзиониста.

Кое-что из сказанного Альбертом вызывало некоторое беспокойство. По его словам, мир, в котором он появился на свет, был поражен проклятием и стал частью Туманных земель. Не смотря на старания Совы, он наотрез отказался обсуждать эту тему. Единственное, что ей удалось узнать — это тот факт, что локация, в которой проходило обучение, когда-то была его родным городом.

После завершения основной части обучения, преподаватель удалился к Владетелю локации, который расположился в городской ратуше и предоставил Сове полную свободу

действий. Как и я, моя собеседница не стала спешить и использовала подвернувшуюся возможность по максимуму, зачистив солидную часть города. Подавляющее большинство опустошенных были ничем не вооружены, так что она легко преодолела их сопротивление. Интересно, что среди противников Сова почти не наблюдалось женщин. Дети, и вообще, отсутствовали как класс. Еще одно событие в копилку странностей — встреча с крупным котом, сидевшем на крыше одного из домов. Судя по описанию, он был точной копией моего старого знакомого и точно также исчез, стоило Сове отвлечься на очередных опустошенных.

Схватка с владельцем локации оказалась серьезным испытанием для моей коллеги по опасному бизнесу. Бывший начальник стражи не мог похвастаться серьезной броней и был вооружен одним лишь коротким мечом, однако обладал поистине сверхчеловеческой скоростью и силой. Если бы не помощь учителя, у Сова не было бы ни малейших шансов на победу.

В отличие от Глана, наложившего на меня заклинание невидимости, Альберт уравнивал шансы более простым способом. Он просто-напросто сломал владельцу колено и сказал Сове, что у нее есть около 5 минут на то, чтобы одолеть ослабленного врага. По прошествии этого времени травма исцелится, и Сове следует поторопиться, так как он устраняется от дальнейшего участия в схватке.

По словам моей новой знакомой, победа над владельцем далась ей очень тяжело. Лишенный подвижности, начальник стражи все равно легко отражал атаки ее нагинаты и даже умудрялся контратаковать. Как это часто и бывает, судьбу схватки решила всего одна ошибка. Удачный удар по здоровой ноге владельца — и враг оказался на полу, после чего его оставалось только добить.

Закончив свою историю, Сова взяла паузу для подготовки следующего вопроса. Я, в свою очередь, занялся осмыслением полученной информации. Мне определенно было, над чем подумать.

— Вы уже убивали людей? — моя собеседница сумела задать очень каверзный вопрос. — Я имею в виду обычный мир.

— Нет. Не то, чтобы я имел какие-то предубеждения на этот счет, но пока не было необходимости. — я мысленно улыбнулся. Кажется, пришло время перехватить инициативу.

— Каковы ваши планы на будущее? — Сова взглянул на меня вопросительно, так что я уточнил. — Собираетесь ли вы в открытую заявить о своем игровом статусе и сотрудничать с властями?

— Определенно, нет. — женщина нахмурилась. — Разумнее будет затаиться, чтобы стать сильнее. Когда ситуация более-менее прояснится — буду реагировать по обстоятельствам. А каковы ваши планы?

— Аналогично. Трубить о себе направо и налево — чистое самоубийство. — глядя на расслабившуюся собеседницу, я решил, что пора закругляться. — Предлагаю на этом завершить нашу встречу. Если есть желание, мы можем обменяться контактами, чтобы оставить канал для связи.

— А зачем? Хотите попробовать совместную зачистку локаций? — Сова усмехнулась, давая мне понять, что в куре невозможности такого мероприятия.

— Нет. Меня интересует периодический обмен информацией, а также кооперация при продаже ценностей, найденных внутри локаций.

Собеседница посмотрела на меня с нескрываемым скепсисом.

— Я не хочу заниматься торговлей игровыми предметами.

— А кто говорит о них? — я усмехнулся, осознав, что Сова попала в ту же ловушку, что и я. — Речь идет о вполне приземленном золоте и серебре. Подобные операции сопряжены с серьезным риском, так что прикрытие со стороны другого игрока будет нелишним.

— В таком случае вы правы. — женщина кивнула.

Дальнейшее обсуждение свелось к обсуждению способа поддержания связи. Сова оказалась вполне подкованным пользователем интернета, что сильно упростило дело. В результате, мы договорились создать пару одноразовых почтовых ящиков с заранее согласованными адресами. Попутно я провел небольшой ликбез по информационной безопасности и использованию даркнета. Моя собеседница ответила мне взаимностью устроила небольшую лекцию на тему недопустимости изменений в поведении. Пусть она не посоветовала мне ничего неочевидного, но я оценил ее настрой и порадовался тому, что Сова не обманула моих ожиданий.

После того, как мы попрощались, я не выдержал и все же задал вопрос про пса, который все это время находился рядом с хозяйкой.

— Рацион собаки изменился после модификации?

Сова вздрогнула и буквально прожгла меня взглядом. Я сразу подобрался, готовясь к отражению возможной атаки. Собака тоже отреагировала на конфликт и тихо зарычала. Мы застыли друг напротив друга, не зная, что делать дальше. К счастью, как раз в этот момент во дворе появилась шумная компания из нескольких детей и их родителей. Появление посторонних заставило Сову опомниться и взять себя в руки, а на ее щеках сам собой появился приятный румянец.

— Пусть это останется нашим маленьким секретом.

Моя новая знакомая улыбнулась, затем резко повернулась и пошла к выходу со двора. Мы с псом встретились взглядами и у меня возникло ощущение, что он пожимает плечами. Наваждение продлилось всего секунду, после чего собака последовала за своей хозяйкой.

Выждав несколько минут, я двинулся в противоположную сторону. После встречи с игроком я испытывал острую потребонсть в укромном месте, в котором можно изменить свою внешность. Учиться на своих ошибках — не самая лучшая стратегия, но лучше так, чем совсем никак.

На сей раз дорога до родного жилища прошла без лишних приключений, что позволило мне осмыслить произошедшую встречу. Перво-наперво, стоит признать, что я совершил серьезную ошибку. Мне не стоило начинать общение с игроком, который видел мою реальную внешность. Фактор неожиданности, вкупе привлекательной внешностью моей коллеги привели тому, что я выбрал не самую удачную линию поведения. С другой стороны, беседа показала, что Сова — умная женщина, с которой можно иметь дело. Успешно пройденное обучение, 10 уровень и модифицированная собака — все это говорит в ее пользу. В общем, первый опыт общения с игроком можно признать успешным. Ценная информация и полезный контакт компенсируют не такие уж большие риски от знакомства.

Разместившись на диване, я решительно открыл интерфейс игрока. Мне нужно замаскировать свое энергетическое тело, у меня есть нужная модификация и есть энергия душ. Чего ждать?

Целительство:

Улучшения энергетического тела, уровень 2. Открывает доступ к улучшениям энергетического тела продвинутого уровня. (600 единиц энергии душ)

Модификации тела:

Базовое улучшение запаса маны. Увеличение резерва маны. (+20 маны) (5000 единиц энергии душ)

Базовое улучшение маго-энергетического преобразования. Увеличение скорости восстановления маны и ее обратного преобразования в энергию. (+1 Магическая выносливость, + 1 Магическая сила) (4000 единиц энергии душ)

Укрепление внешних оболочек энергетического тела. Снижает заметность энергетического тела и уменьшает естественные потери маны. (+5 маны) (2000 единиц энергии душ)

Взглянув на цену необходимой модификации, а затем и запас энергии душ, составляющий 1996, я не смог удержаться от ругательства. Мне не хватает всего четырех единиц!

Интерлюдия 1.

Ольга Королева, она же Сова, сильная и независимая женщина, начинающий маг воздуха, химеролог и просто хороший человек, пыталась успокоиться. Неожиданная встреча с игроком, назвавшимся Вергилием, оказалась для нее не менее серьезным испытанием, чем памятная схватка с начальником стражи или первая смерть...

Сообщение о вступлении вы игру застало Сову прямо посреди сеанса психотерапии. Посттравматический синдром — один из первых в ее частной практике, но хорошо изученный за годы работы в больнице. Ольга была крепким профессионалом и сумела завершить прием, не поддавшись нахлынувшему эмоциям. Запасов ее выдержки хватило также на перенос всех сегодняшних записей на другие дни. В результате, Сова впала в отчаяние с чувством выполненного долга.

Добросовестно пройдя через все пять стадий принятия неизбежного, Ольга решила исследовать интерфейс игрока. Не то, чтобы она верила в возможность чего-то подобного, ей просто стало любопытно. Раз уж все равно предстоит лечиться, почему бы не развлечься напоследок?

Вечером того же дня Сова завершила прохождение учебной локации. Покидая развалины храмового комплекса, вызывавшие смутные ассоциации с Японией или Китаем, женщина улыбалась. Артефактная нагината, Эссенция жизни и пара наборов доспехов — все эти находки порадовали Сову, но казались совершенно незначительными по сравнению с главной. Ольге удалось найти себя. Любопытство исследователя, густо приправленное страхом, ощущение силы при использовании магии воздуха и ни с чем не сравнимое чувство победы в смертельной схватке. Частная практика, пациенты, незаконченная диссертация — все то, что ранее составляло основу жизни Совы, буквально в один миг утратило для нее всякий смысл.

Позднее, когда первая смерть от дубины великана вернула ей способность к критическому мышлению, женщина сочла неразумным сжигать все мосты со своим прошлым. Пусть работа и перестала быть призванием, но она оставалась единственным источником денег. Да и обидно бросать дело, в которое было вложено столько времени и сил...

Рекс почувствовал настроение хозяйки и заскулил, привлекая к себе внимание. Недавняя модификация значительно увеличила интеллект и без того неглупого пса, а также усилила его способность к эмпатии. Нехитрый прием сработал, и Сова отвлеклась от

воспоминаний и принялась гладить собаку.

— Этот Вергилий подкинул нам с тобой изрядную свинью. — Ольга предпочитала проговаривать свои проблемы, а Рекс всегда был отличным собеседником. — Как ты считаешь, ему можно верить?

Пес посмотрел на хозяйку понимающим взглядом и громко гавкнул. За годы общения с Совой он в совершенстве овладел навыком активного слушания.

— Я согласна с твоим мнением. Мы его совсем не знаем и все, что у нас есть — это первое впечатление, по которому нельзя судить о человеке. — Сова встала с кресла и начала ходить по комнате. — С нашим новым знакомым нужно держать ухо в остро. Подбитое лицо, как способ маскировки — как минимум оригинально. Уверен в себе, быстро соображает, плюс он сумел повести часть беседы по своему сценарию. Со мной, опытным психологом, что чего-то, да стоит.

Ольге надоело ходить по комнате, и она отодвинула занавеску и села на подоконник. В зимние месяцы на этом стратегически важном месте всегда лежал теплый плед.

— Меня немного пугает его информированность. Сведения о возможности изъятия золота из локаций, подозрительно болтливый учитель. А вопрос про твою модификацию? Может быть он тоже химеролог и возвращался домой, к своему питомцу, погибшему в локации? Сплошные вопросы...

Немного поболтав ногами, Сова прыгнула с подоконника и вернулась на кресло, с которого начался ее путь.

— Ладно, он выглядит достаточно адекватным, так что сохраним контакт. Помощь другого игрока действительно может пригодиться. — Рекс завилял хвостом, одобряя решение хозяйки. — А сейчас мы с тобой пообедаем, а потом вернемся в ту таверну. Нужно забрать оттуда золото, пока к нему не приделал ноги какой-нибудь умник, типа Вергилия. Если я все поняла правильно, то ее посетители уже должны возродиться. Их энергии душ должно хватить на то, чтобы взять нам с тобой подкожных симбионтов. — Рекс заскулил и спрятал морду под лапами. — Да, мне по-прежнему не хочется этого делать, но похоже придется. Как показала практика, мы с тобой остро нуждаемся в маскировке энергетического тела.

Сова ненадолго задумалась, а затем ее лицо вдруг приобрело невероятно одухотворённое выражение.

— Рекс, а ведь сейчас ты вполне можешь ходить за булочками! Помнишь, как мы пытались научиться? — собака сделала вид, что не понимает, о чем идет речь, но хозяйка слишком хорошо знала своего питомца. — Ты точно помнишь. А ведь должно получиться! Ты сильно поумнел после модификации. Сейчас я найду ту серию «Комиссара Рекса», мы с тобой ее внимательно изучим, а затем пойдем в пекарню — договариваться. Я же с детства мечтала, чтобы моя собака умела ходить за булочками! — от переизбытка чувств Ольга обняла пса, сидевшего на полу и всеми силами изображавшего непонимание.

Для Рекса настали непростые времена.

Подготовка и планирование — крайне важная часть любого мероприятия. Любой руководитель проектов подтвердит, что лучше иметь хоть какой-то плохонький план, чем обходиться совсем без него. И дело совсем не в том, что данному специалисту хочется быть полезным и даже, о ужас, регулярно питаться. Отказавшись от этапа планирования, можно элементарно забыть о задачах, имеющих критическую важность для проекта. Лично я, будучи молодым и глупым, имел возможность убедиться в этой простой истине на собственном опыте. Результатом этого опыта стала пара седых волос, а также полезная привычка сначала думать, а потом делать.

Предстоящий поход обещает быть во многом экспериментальным. Начать с того, что мне предстоит повторная зачистка локации. Ностальгические места, встреча со старыми знакомыми. Интересно, они помнят о моем предыдущем визите? Затем мне последует увлекательная экскурсия по старинному памятнику архитектуры. Гостеприимный замок, обитатели которого всегда рады новым посетителям и сокровищница, набитая золотом и драгоценными камнями... Когда бриллиантовый дым немного развеялся, я осознал, что уже несколько минут сижу, уставившись в стену, а на моем лице, помимо воли, застыла дебильная улыбка. Кажется, меня немного занесло.

Итак, зачистка локации. На первый взгляд мне не предстоит ничего ужасного, если бы не одно «но». Замок должен изобиловать тесными коридорами и винтовыми лестницами, которые сводят на нет все преимущества моего оружия. Оказаться от исследования? Даже не смешно. Мне не хочется быть заживо съеденным собственной жадностью. Тем более, что замок — явно не последнее неудобное место, которое я встречу на своем пути. Почему бы не использовать его в качестве своеобразного тренировочного полигона для обкатки моих, пока еще несуществующих, навыков? Если взглянуть на проблему с этой стороны, то она внезапно превращается в возможность, за которую нужно хвататься обеими руками.

Охваченный энтузиазмом, я произвел быструю инвентаризацию игровых предметов в поисках идеального оружия для ближнего боя. После долгих размышлений, перемежаемых взвешиванием и тестированием оружия в условиях комнаты, коридора и даже туалета, я наконец определился со своим выбором. В результате, булава, прямой меч солдата и щит получили главный в приз в виде привязки, ремонта, а также постоянной прописки в моем инвентаре. Главный конкурент победителей, полуторный меч, отвалился на финальном этапе соревнований. Обладая теоретической универсальностью, он оказался слишком громоздким и тяжелым для работы со щитом, а также плохо справился с туалетным тестом. После такого провала я даже не стал проверять хват за лезвие, так как было очевидно, что он сильно уступает булаве по удобству.

В отличие от оружия, тестирование брони прошло быстро, но зато крайне болезненно для моего самолюбия. Средневековый бронежилет, именуемый бригантиной, был подогнан под богатырское телосложение своего предыдущего хозяина и мог похвастаться изрядным весом в 12 килограмм. Осознавая важность своей защиты, я немедленно раскошелился на привязку, о чем вскоре пожалел. Оказалось, что уменьшение размеров доспеха никак не сказалось на его массе, так что планы по ношению бригантины отправились по известному адресу. Конечно, такая прибавка к весу меня не раздавит, но я точно не смогу эффективно

сражаться. В общем, мне остается только тренироваться и делать модификации на выносливость и силу. В такие моменты жалею, что я диванная личность, а не профессиональный солдат, умеющий делать марш-бросок с 25 килограммами за спиной.

Прямо перед выходом на улицу мой взгляд зацепился за зеркало, в котором отражалась моя помятая физиономия. Оценив повреждения, я уже было собрался их исцелить, как вдруг осознал, что исчезновение гематом может вызвать нездоровый интерес к моей персоне. Полицейские и соседи просто не поймут, если мое лицо внезапно вернется к своему первоначальному состоянию, так что я кровно заинтересован в том, чтобы оставить все как есть. Тут-то и вылезает проблема. Дело в том, что заклинание исцеления не направлено, так что любое его применение нанесет вред моей конспирации.

Решение было найдено довольно быстро. Я просто-напросто сфотографировал свое лицо на телефон, создав своеобразный шаблон для наложения иллюзий. Такой подход не лишен недостатков, связанных необходимостью корректировки иллюзии для эмуляции заживления, но он всяко лучше отказа от посещения локаций. Успех в этом начинании позволил мне наконец покинуть свою обитель и отправился к замку. Чувствую, что меня там уже заждались.

Локация встретила меня привычным серым небом и морозящим дождем, что было неожиданно приятно на фоне удушливо жаркого летнего дня, оставшегося в обычном мире. Этот факт примирил меня с потерей рюкзака и серебряной монеты, которые растворились на границе Туманных земель. В конце концов, я взял их с собой именно для того, чтобы проверить возможность возвращения на историческую родину.

По мере приближения к деревне я с удивлением отметил охватывающее меня волнение и даже некое предвкушение. Неожиданное открытие заставило меня вспомнить о возможных закладках в своей психике. Как можно предвкушать то, что не приносит ни малейшего удовольствия? Если вспомнить, все схватки с опустошенными дарили мне ровно две эмоции: страх и радость от того, что я выжил. Может я просто подхватил адреналиновую зависимость? Сплошные вопросы без ответов... Я на столько увлекся самокопанием, что пришел в себя только после завершения разведки местности, которую проделал на автомате. И все это с активированным управлением кровью. Расту над собой, однако.

Как я и предполагал, все обитатели поселения обнаружили на своих старых местах и даже вели себя также как раньше. Единственное отличие заключалось в том, что доспехи некоторых солдат обзавелись весьма заметными прорезами, явно оставленными моим протазаном. Мне даже стало немного стыдно, примерно как персонажу из 12 стульев, который заведовал домом престарелых. Похоже, что теорию о воскрешении опустошенных можно считать доказанной. Теперь дело за малым — нужно проверить их на предмет энергии душ.

Как и в прошлый раз, первой моей жертвой стал одинокий солдат, обитавший на окраине поселения. Блокирование щитом, резкий удар булавой и мой враг падает на землю, чтобы раствориться в тумане и принести мне 70 единиц энергии душ. Ему определенно не стоило пренебрегать шлемом...

После смерти последнего одиночного солдата я спрятал оружие в инвентарь и уселся на вросшую в землю лавочку. Мне нужно было срочно подкрепить свои силы, а также осмыслить полученный опыт.

Булава проявила себя чрезвычайно brutальным оружием. Постоянный хруст сломанных костей, вмятые черепа и зубы, прилетевшие мне в лицо после особенно удачного удара по

челюсти недруга — все это разительно отличалось от привычной мне работы протазаном. Да, он оставляет во врагах дырки, из которых льется кровь, но все эти безобразия происходят на почтительном расстоянии от меня. В общем, я немного освоился с булавой, но был бесконечно далек от того, чтобы сделать ее своим основным оружием.

Меч оставил у меня двойственные впечатления. С одной стороны, он сильно уступал булаве в убойной силе, но зато превосходил ее в удобстве и дистанции поражения. Возможно, проблема не в мече, а в моих кривых руках, но факт остаётся фактом. Прорубание стеганных доспехов оказалось крайне непростым делом, а результаты просто не окупали затраченных усилий. Выпады, напротив, вполне успешно преодолевали защиту и отправляли врагов на перерождение. Тем не менее, возможности этого оружия не позволяли мне рассчитывать на успех при схватке с несколькими противниками.

Дальнейшая зачистка поселения проходила в полном соответствии с моими предыдущими наработками. Протазан, защита сараев и непрекращающийся поток энергии душ. Когда запасы наконец достигли вожаемой отметки в 2000 единиц, я отправился в одну из своих крепостей, тщательно запер и забаррикадировал дверь и активировал первую из запланированных модификаций.

Укрепление внешних оболочек энергетического тела. Снижает заметность энергетического тела и уменьшает естественные потери маны. (+5 маны) (2000 единиц энергии душ)

Привычная погрузка информации, и перед глазами появилось сообщение, заставившее меня порадоваться своей предусмотрительности. Помимо надписи, в углу экрана появился таймер, который начал отсчитывать время до начала процесса.

Модификация начнется через 5 минут и займет 1 час.

По завершении процесса будет произведено закрепление характеристик.

Внимание! Если модификация будет прервана смертью игрока, зарезервированная для нее энергия душ будет потеряна!

Приближающееся действие представляло собой ни много ни мало, настоящую операцию, проводимую над моим энергетическим телом. Интересно, что информационном пакете содержалось подробное описание всех предстоящих манипуляций и даже пошаговая инструкция по их выполнению, так что в теории я смогу проводить такие модификации самостоятельно. Все, что нужно — это взять три недостающих улучшения исцеления, а также найти добровольца, на котором можно отработать технологию. Учитывая кривизну моих рук, доброволец скорее всего окажется смертником, так что мне остается только радоваться тому, что предстоящее вмешательство будет проведено силами игрового интерфейса.

Когда на таймере осталась одна минута, меня охватили сомнения, и я вдруг осознал, что свернул куда-то не туда. Как можно назвать человека, который ожидает операции, лежа на полу сырого покосившегося сарая, находящегося посреди Туманных земель? Конченным идиотом? А если принять во внимание тот факт, что он ничем не рискует?

Я так старательно пекусь о своей безопасности в обычном мире, но стоит мне попасть в локацию, и буквально теряю голову. Конечно, чего париться, бессмертие решает все проблемы. Можно вообще качаться, не приходя в сознание, а затем стать достаточно сильным, чтобы перенести эту модель поведения на Землю. Я ведь такой афигенно важный. Зачем мне думать о чем-то, кроме себя? Таймер отсчитывал последние секунды, а я просто

смотрел в потолок, пока мой разум блуждал по мрачному лабиринту.

Вопреки мрачным прогнозам, я очнулся в своем сарае, будучи вполне бодрым и даже живым. Отсутствие неприятных ощущений, болей или замутнённого наркозом сознания сразу подняло мое настроение до вполне приемлемых величин. Закрыв привычное сообщение о закреплении характеристик, я углубился в изучение окна персонажа.

Статус

Уровень 13

Мана — 30

Прана — 100(23 эд)

Энергия душ — 106

Характеристики:

Сила 7(28/100)

Скорость 9(13/100) (+ 2)

Выносливость 5(67/100)

Интеллект 10(25/100)

Магическая сила 10(46/100) (+ 2)

Магическая выносливость 10(58/100) (+ 1)

Свободных единиц характеристик (0)

Приобрести (1800 эд)

Умения:

Иллюзии:

Визуальные иллюзии(6/100)

Увеличение сложности

Автономный источник маны

Плотные иллюзии

Звуковые иллюзии(1/100)

Целительство:

Лечение ран(2/100)

Манипулирование костной тканью

Манипулирование нервной тканью

Модификации:

Укрепление внешних оболочек энергетического тела

Магия крови:

Управление кровью(23/100)

Преобразование крови(4/100)

Огненное преобразование

Общие умения:

Магическое зрение(19/100)

Магическая кулинария(5/100)

Миникарта(21/100)

Часы(14/100)

Свободных единиц умений (0)

Приобрести (2000 эд)

Беглый осмотр тела с использованием магического зрения показал более чем

позитивные изменения. Как и ожидалось, моя брэнная оболочка перестала фонить магией и вернулась к скромному виду, приличествующему простым смертным. Пусть эффект от модификации не абсолютен, и она не сможет полностью скрыть сильно разросшееся энергетическое тело, но сейчас я неотличим от обычного человека. Тем более, судя по некоторым оговоркам в описании операции, сделанное улучшение имеет более продвинутые версии, которые смогут решить вопрос в будущем. Даже если случится чудо, и магические способности получают признание в обществе, я смогу извлечь выгоду из того, что буду казаться слабее, чем на самом деле.

Финальная проверка, состоявшая в применении магии и зарядке светильника, не выявила каких-либо изменений по сравнению с моим предыдущим опытом. В общем, я остался более чем доволен приобретением и твердо вознамерился взять все доступные модификации.

Вскоре обитатели дома старосты и осадного лагеря пали под натиском моего тактического гения. Предсказуемый результат, так как я учел свои ошибки и провел дополнительные фортификационные работы, в то время как враги явно не запомнили нашу предыдущую встречу. После осознания этого факта у меня сразу появились мысли о дальнейшем облегчении и даже автоматизации зачистки.

Так как у меня был привал, я решил немного развлечься и стал прикидывать примерную схему процессов организации, которая могла бы эффективно зачищать локацию. Процессы верхнего уровня, нижнего, подпроцессы, взаимодействие с внешней средой... В итоге я сделал довольно неприятный вывод. Если опустошенные имеют неограниченный ресурс возрождений, то нас всех ожидает довольно мрачное будущее. Прибыльные локации, типа моего замка, будут превращены в скотобойни, зачищаемые по расписанию. Наличие ценных активов приведет к образованию состоящих из игроков организаций, контролирующих входы в локацию и распределяющих между собой энергию душ, полученную из них. При такой постановке вопроса судьба одиночек незавидна.

Вполне возможно, что я зря опасаясь, но все же лучше перестраховаться на случай подобного развития событий. Нужно всего-навсего молчать о замке, а также обзавестись связями среди игроков, могущих в будущем стать моими партнерами по бизнесу. Кроме того, это дополнительный мотив, чтобы стать сильнее. По-видимому, пришло время новой операции, произведенной в исключительно отвратительных и антисанитарных условиях.

Да-да, несмотря на то, что в прошлый раз у меня возникли вполне обоснованные сомнения в разумности своего поступка, я решил повторить его снова. Собственно, а почему бы и нет? Пусть самым тупым способом, но я убедился в безопасности сарая. Что до самой модификации, то риски непосредственно от нее не зависят от места поведения, ведь мне не грозит перитонит или ошибка врача, которая может потребовать реанимации. При всем при этом, у Туманных земель есть серьезное преимущество в виде экономии времени, которое является чрезвычайно ценным и невозобновляемым ресурсом. Если бы не осторожность, я бы давно спал внутри локаций, экономя по 4 часа времени ежедневно.

Базовое улучшение сердечно-сосудистой системы. Укрепление сердца и сосудов. (Блокирует 1 единицу маны из резерва. +1 Выносливость) (2000 единиц энергии душ)

Не смотря на непосредственное влияние на физическое тело, ожидание модификации не вызывало у меня былого накала эмоций. На сей раз я знал, что меня ожидает, да и сама операция не выглядела особенно сложной. По большому счету она заключалась в том, чтобы насытить сердце и основные сосуды немного нестандартной целительной энергией. Как и в

предыдущем случае, в описании не нашлось сведений о реальном механизме воздействия, так что мне оставалось довольствоваться дилетантским взглядом на предстоящую процедуру.

Конечно, не обошлось и без подводных камней, несущих немалые риски для пациента. Создатели системы не поленились предупредить о том, что если напутать с типом энергии или интенсивностью воздействия, то сосуды приобретут совсем не те свойства, в которых нуждается здоровый человек. Остается только пожалеть об относительной сложности и малой скорости воздействия. Если бы не эти факторы, то такое нестандартное исцеления можно было бы использовать как оружие.

Пробуждение после операции повторило мой предыдущий опыт за тем отличием, что я не обнаружил заметных изменений в своем организме. Все было таким же, как и раньше. Ни тебе внезапно выросших тентаклей, ни мощных энергетических образований в области сердца, которые я подспудно ожидал увидеть. При этом, окно персонажа показывало, что моя выносливость выросла и даже сохранила прогресс своего развития, что говорило в пользу успешности операции.

Выносливость 6(66/100)

Пробежка по окрестностям поселка окончательно развеяла мои сомнения, а заодно изменила мое отношение к легкой атлетике. Как иначе, если бежать стало легко и даже, не побоюсь этого слова, приятно? Организм стал заметно лучше выдерживать нагрузки и быстрее восстанавливаться после них, что было моей розовой мечтой с самого первого посещения локации. Вероятно, мне стоило замерить свои возможности до модификации, но результат был настолько ощутим, что я совершенно не переживал из-за такой мелочи. Что до незаметности изменений, то ее причина скорее всего кроется в моем первом улучшении. Судя по всему, уплотненная оболочка просто-напросто экранирует все аномалии во внутренней энергетике.

Несмотря на то, что уровень моей крутизны возрос с момента последнего посещения замка, я не стал врываться в него, пинком отворив ворота. Инстинкт самосохранения потребовал отказаться от смелого, пусть и немного опрометчивого поступка. Вместо этого он недрогнувшей рукой выдал мне направление на повторное посещение канализационного стока. Иногда я его так ненавижу...

Вход в главный зал донжона не был закрыт стеной тумана, так что любой желающий мог насладиться видами его интерьера, а также ознакомиться с главной достопримечательностью — мумией владельца локации. Глядя на поверженного врага, я невольно поежился от нахлынувших воспоминаний, а также пожалел о том, что не догадался отрубить ему голову. Далеко не факт, что в Туманных землях может существовать нежить, но небольшая страховка определенно бы не повредила.

После некоторых колебаний, я все же зашел в зал, готовый к отражению атаки восставшего мертвеца. Шаг за шагом я приближался к телу рыцаря, которое продолжало оставаться неподвижным. Надо ли говорить, что такое поведение только укрепляло мои подозрения. Когда до мумии осталась всего пара метров, напряжение достигло апогея, и я, к своему стыду, умудрился промахнуться по шее трупа. К счастью, мертвец не спешил выражать мне свое недовольство, так что я повторил атаку и отрубил ему голову, а затем оттолкнул ее подальше от тела. Тут же вспомнилась цитата «Головы на пиках никогда не выходят из моды», но я решил не уподобляться героям известной саги и заняться более практичными вещами. Меня ожидал замок.

Обеденный зал не изобилдовал материальными ценностями, зато мог похвастаться двумя винтовыми лестницами и закрытой деревянной дверью, ведущей в неведомые глубины замка. Чувство направления к цели задания указывало вправо и вниз, что намекало на то, что мне предстоит спуск в подzemелье по одной из лестниц. Так как я был настроен на плодотворное разграбление замка, то решил не спешить на встречу приключениям, а начать с осмотра с соседнего помещения.

Дверь поначалу неохотно шла на сотрудничество, и я даже было решил, что она заперта, но довольно быстро осознал, что она просто разбухла от влажности. Попытка подрезать дверь ножом не увенчалась успехом, так как она продемонстрировала прямо-таки неприличную прочность. В результате я остановился на самом очевидном решении проблемы и принялся изо всех сил тянуть за дверную ручку.

Вскоре мои усилия были вознаграждены, и я услышал треск, после которого состоялась непредвиденная встреча двери и моего лба. Произшедшая накладка была отнюдь не случайна, так как сразу после нее из-за двери появились новые действующие лица: женщина богатырских размеров, сжимавшая в руках гигантскую скалку, а также пара ее приспешников, вооруженных ножами. Судя по одежде, все трое ранее занимались приготовлением пищи. Особую драматичность ситуации придавало то, гости двигались заметно быстрее и увереннее, чем обычные опустошенные, а также тот факт, что я встретил их лежа на полу, ошеломленный ударом.

Перспектива мучительной смерти быстро привела меня в чувство, и я резко отскочил от двери чтобы спрятаться под столом. Мой план увенчался успехом, хотя нервная обстановка привела к тому, что я умудрился крепко приложиться о столешницу. Нападавшие тоже не теряли времени даром. Двое с ножами полезли под стол, отбросив мешавшие им стулья, а женщина-викинг уперлась в него и стала медленно сдвигать мое убежище в сторону стены, что сразу обесценило мои попытки уползти от недругов. Я сообразил, что дела плохи и сменил направление движения, надеясь оторваться на длинной дистанции.

Поначалу все шло хорошо, однако вскоре выяснилось, что я не учел в своих планах один важный момент: мои враги умели ползать быстрее меня. Осознание этого факта пришло ко мне в тот момент, когда я ощутил, что моя нога крепко схвачена неприятелем. Я попытался отреагировать пинком другой ноги, но не преуспел в своем начинании. Хуже того, я ощутил, что меня тянут сторону недружелюбных людей с ножами. Захлестнувшая сознание паника почти сразу сменилась трезвым расчетом. Раз у меня нет возможности предотвратить предстоящую поножовщину, почему бы ее не возглавить?

Сказано-сделано. Я резко перевернулся и подобрал под себя ноги, благодаря чему тут же оказался рядом с врагами. Они ничуть не удивились моему маневру и сразу принялись колоть меня своими ножами. Не имея возможности защищаться, я сосредоточил все свои силы на атаке и даже вполне преуспел в своем начинании. Хотя мои враги нанесли по мне больше ударов, мои атаки были гораздо более результативны, что и определило исход схватки.

Радость от победы была совсем недолгой. В пылу схватки я совсем забыл о мега-женщине, которая ни на секунду не прекращала свою работу по перемещению стола. Стоящие передо мной ноги наглядно свидетельствовали о том, что мне не стоило забывать о последнем противнике.

Застигнутый врасплох, я перекатился поближе в противнице, машинально повторив свой предыдущий маневр. Подрезать ноги и добить беззащитного врага — именно такой

незамысловатый план мгновенно сформировался в моем сознании. К сожалению, планы имеют неприятное свойство не выдерживать столкновения с реальностью. Мы атаковали одновременно. Я нанес удар туда, где, по моему мнению, располагалось ахиллово сухожилие, а женщина-викинг обрушила на мое бедро гигантскую скалку.

Я закричал от жуткой боли, но почти сразу замолк. Упавшее на меня тело врага выбило весь воздух из легких и отдалось крайне неприятным хрустом в районе рёбер и спины. К сожалению, мои проблемы только начинались. Женщина громко зарычала, резко перевернулась и схватила меня за горло. Я попытался пустить в дело кинжал, но она использовала вторую руку, чтобы перехватить атаку и резким движением сломать мне запястье.

Избавившись от опасности, моя противница стала душить меня обеими руками. Ее сила вполне позволяла сломать мне шею, но она видимо решила насладиться процессом и даже подтащила меня так, чтобы иметь возможность лицезреть мою агонию. Я отметил, что часть лица женщины покрыта мелкой темной чешуей, а ее глаза лишены белков и имеют насыщенный черный цвет. В иной ситуации меня бы это заинтересовало, но сейчас я был обеспокоен гораздо более важным вопросом. Похоже, что у меня есть всего одна попытка спасения, провал которой равносителен смерти.

Ослепление, и появившийся в левой руке меч резко вонзается под подбородок монстра в отчаянной попытке поразить мозг. Как в замедленной съемке, я вижу, что клинок все глубже погружается в тело врага, не успевшего отреагировать на неожиданную атаку. Державшие меня руки вдруг резко сжимаются в отчаянно попытке отомстить за неожиданный удар. Я слышу, как хрустит моя шея, а сознание заволакивает милосердная темнота...

Как оказалось, я недооценил прочность своего организма и его тягу к жизни. Вместо того, чтобы спокойно умереть и оказаться в уютном «загробном мире», снабженном диваном, ноутбуком и нормальным туалетом, я невольно начал цепляться за гаснущее сознание.

Главной причиной моего состояния была банальная нехватка кислорода. Рука женщины буквально смяла шею, что привело к пережатию трахеи и серьезным проблемам с дыханием. Судорожное применение исцеления не решило проблему. Запасов маны почему-то хватило всего на одно заклинание, которое немного ослабило боль от многочисленных травм, но не решило вопрос с воздухом. В голову сразу пришла мысль от трахеотомии, но я столкнулся с новой проблемой. Правая рука была сломана, а левая почему-то напрочь отказывалась слушаться. Я уже было хотел впасть в отчаяние, но вдруг, безо всяких предупреждений, по телу прошла волна, смывающая боль и заращивающая повреждения. «Восстановление за счет праны», — догадался Штирлиц.

Первые пару минут после исцеления я наслаждался более-менее нормальным дыханием, а также понемногу приходил в себя. Угроза жизни миновала, что сделало меня практически счастливым. Пусть мне предстояло много работы по восстановлению своего организма, но я выжил и сохранил способность сражаться, что было серьезный прогрессом по сравнению с встречей с волками.

Когда эйфория прошла, я занялся инвентаризацией имеющихся травм, чтобы определиться с порядком лечения. Неправильно сросшаяся шея, поврежденный спинной мозг, раздробленная большая берцовая кость и криво залеченные кости на правой руке. В этом списке органично смотрелась бы и кровопотеря, но, как ни странно, мне удалось не потерять ни капли драгоценной жидкости. За это стоило поблагодарить навык управления

кровью. Получив десяток неглубоких колотых ран и порезов, я на одних рефлексх удерживал кровь внутри своего организма. Собственно, с этим и был обусловлена нехватка маны на исцеление.

Процесс излечения затянулся на пару часов, в течение которых мне неоднократно хотелось все бросить и воспользоваться умением мгновенной смерти. Тем не менее, я упорно продолжал свое дело, осознавая необходимость прокачки, а также наработки реального опыта лечения. Вынужденные перерывы, связанные с ожиданием восстановления маны, были потрачены на анализ схватки и размышления о напавших на меня монстрах.

Перво-наперво, мне пришлось признать, что мое состояние целиком и полностью является следствием недооценки врага. Я привык к пассивности и тупости опустошенных, а также к тому, что они нападают только после того, как увидят меня. Знакомство со злыми поварами наглядно показало, что такое поведение характерно не для всех обитателей локаций.

То же самое можно сказать и о скорости и силе врагов. Возможно убитые пребывали на более низкой ступени опустошения, чем ранее встреченные солдаты. Четверка врагов принесла мне 500 единиц энергии душ, что подозрительно много для простых людей. Нельзя исключать и такой вариант, что они по какой-то причине мутировали, что прибавило им сил и отразилось на их внешности. В любом случае, мне стоит исходить из того, что халва кончилась и мне всегда может встретиться сильный противник.

Вторая ошибка заключалась в неправильно выбранной тактике. Ближний бой откровенно не отвечал моим интересам. Сумей я разорвать дистанцию и применить копье, схватка прошла бы по совсем иному сценарию и у меня были все шансы одолеть врагов бы без единой царапины. А нападение на стероидную кухарку? Я мог просто отскочить под стол, чтобы затем безнаказанно рубить ей ноги протазаном. Разумно, эффективно и безопасно. Но нет, вместо надо было подкатить к женщине, аки заправской пикапер. Только потеря кинжала и приближающаяся смерть от удушья заставили меня включить мозги вспомнить о наличии другого оружия...

После завершения вынужденного отдыха я вернулся в двери, которая сыграла драматическую роль в недавних событиях. Осмотр кухни и последующее очное посещение не выявили затаившихся недругов, равно как и ценных предметов. Конечно, вязанку сморщенных сосисок можно было условно отнести к обеим категориям, но я предпочел не связываться с ними, сосредоточившись на входе в подвал.

Открытый люк и виднеющаяся из него толстая вертикальная лестница обещали мне увлекательную экскурсию в удивительный мир средневековых гастрономических изысков. Довольно интересно, если бы не смутное беспокойство, которое я начал испытывать, оказавшись поблизости от входа в подземелье.

Как ни прислушивался к себе, я так и не смог вычленить никакой рациональной причины для дискомфорта. Мне просто не хотелось лезть в этот подвал, и все тут. Не то, чтобы я рассчитывал найти в нем что-то ценное, но было бы полезно разобраться в причинах феномена.

Извлеченный из инвентаря светильник почему-то выхватил из темноты всего полтора метра лестницы. Первая мысль о недостатке энергии вскоре была опровергнута. Фонарик работал также, как и раньше, из чего я сделал закономерный вывод, что причина проблемы на находится стороне подвала. Последовавшая серия опытов закрепила мои подозрения и даже пролила свет на причину моего беспокойства.

Широко известно, что тьма — это всего-навсего отсутствие света. Добавь в нее фотонов, которые будут отражаться от разных поверхностей, и ее не станет. Пока все просто и понятно. Но почему мой фонарь освещает подвал слабее, чем объекты вне его? Я вижу две причины: рациональную и не очень.

Если рассмотреть ситуацию с точки зрения физики, то ответ довольно очевиден. Подвал заполнен газом, который плохо пропускает свет, а мой организм, в свою очередь, ощущает его слабый запах, реагируя на него подсознательным дискомфортом.

Вторая возможная причина выглядит менее реалистичной, но, как ни парадоксально, более вероятной. Судя по описанию школ магии и однажды просмотренному ролику, тьма, будучи одой из первостихий, не является обычным отсутствием света и имеет вполне материальную природу. Подвал вполне может быть заполнен этой субстанцией, которая, к слову, вполне могла также повлиять на работников кухни.

Так или иначе, но я решил не спускаться в подzemелье. Едва ли там можно найти что-то, что окупит риски. Вместо этого я закрыл люк и даже не поленился поставить на него несколько тяжелых предметов. Хуже от этого точно не будет.

По возвращении в центральный зал, я закрыл дверь кухни, а затем, после некоторых размышлений, заблокировал ее столом. Последний, по причине его чудовищной тяжести, мне пришлось перетаскивать в несколько приемов, но результат стоил затраченных усилий. Такой козырь очень пригодится при следующем посещении локации. Охваченный энтузиазмом, я также подтащил несколько стульев ко входам на обе винтовые лестницы. После этого я счел композицию завершенной, взял в руки булаву со щитом и приступил к подъему.

Винтовая лестница живо напомнила когда-то прочитанную книгу о средневековых замках. Узость сооружения, вкупе с направлением витков очень быстро заставили меня переместить булаву в левую руку, а затем и вовсе заменить ее на меч. Но мои злоключения только начинались.

Лестница была погружена во мрак, а у меня, как на зло, не было заготовлено никакого крепления для светильника. Перебрав несколько вариантов, я уже было решил вернуться к гобеленам, но внезапно придумал более практичный вариант. В результате, буквально через пару минут у меня на шее появился импровизированный амулет, сделанный из светильника и портянки. Мой первый артефакт получился чрезвычайно практичным, удобным и даже, не побоюсь этого слова, модным. Главное — не задумываться о том, какие задачи ранее выполнялись посредством данного кусочка ткани и его собрата по несчастью. Перемещение в инвентарь обеспечивает стопроцентную очистку предмета, так что я вполне могу закрыть глаза на темное прошлое своей портянки.

Второй этаж встретил меня гостеприимно распахнутой дверью, из-за которой виделся длинный коридор, оканчивающийся узким окном-бойницей. Четыре комнаты, расположенные в шахматном порядке, не спешили извергать из себя орды опустошенных, но выглядели довольно многообещающими в плане сокровищ.

Наученный предыдущим опытом, я двинулся вперед, соблюдая все возможные меры предосторожности. Адское напряжение, постоянная боеготовность, почти физические страдания из-за каждого скрипа половицы и как итог — ни одного опустошенного. Я даже проверил все шкафы и посмотрел под кроватями. Абсолютного никого. Мне оставалось только возмутиться такому попранию законов гостеприимства.

Первая пара комнат принадлежала женщинам. Та, что победнее и с двумя спальными

местами явно предназначалась для служанок, а вторая, очевидно принадлежала жене местного феодала. Наличие немаленького зеркала, обилие украшений и пострадавших от времени платьев наглядно свидетельствовали о серьезном достатке, который вполне мог стать причиной вторжения.

Следующая комната также имела вполне понятное предназначение. Покои хозяина замка изобиловали различными мелочами, которые говорили о том, что он самолично управлял своими землями. Выцветшая карта, письменный стол с серебряной чернильницей и пребывающими наготове перьями, а также пяток явно бухгалтерских книг заставили меня пролить скупую слезинку. Какого человека укукошил! Впрочем, пара кошель с золотом, найденных в ящиках стола сразу примирили меня со своим преступным прошлым и придали сил для новых свершений. На вполне энтузиазма я тщательно обыскал покои феодала и вскоре обнаружил тайник с мешочком драгоценных камней, похожих на изумруды. К сожалению, на этом мои успехи закончились и начались неудачи.

Четвертая комната, имевшая весьма скромную площадь, очень походила на уголок казначея. Конторский стол с весами и парой россыпей серебряных монет и надежная на вид железная дверь сулили мне приятное знакомство с сокровищницей феодала. Однако, все было не так просто. Дверь была бескомпромиссно заперта и ответила резким отказом на пару робких попыток взлома. Что еще печальнее, скрупулёзный обыск всего второго этажа не дал мне ни малейшего намека на ключ.

В отсутствие дрели, болгарки или взрывчатки, мне пришлось признать свое поражение. Впрочем, я не спешил отчаиваться, ведь ключ вполне мог бы найтись в других помещениях замка. Тем более, что даже если он не обнаружится, я вполне могу обучиться взлому замков с помощью твердых иллюзий и вернуться в это место позднее. Если рассмотреть ситуацию с другой стороны, то мне также стоит задуматься о прокачке преобразования крови. Вполне возможно, что улучшение на увеличение сложности позволит превращать кровь в некое подобие термитной смеси.

Подъем на следующий этаж, начавшийся вполне буднично, неожиданно перешел в скоростное отступление на заранее подготовленную позицию. Обитатели казармы, обнаружившейся за дверью третьего этажа, дружно бросились за мной, но к первому этажу ощутимо отстали от лидера гонки. Полученная фора позволила мне организовать баррикаду из заранее заготовленных стульев и достать из инвентаря протазан. Ему предстояло много работы.

Грохот сапог приближался, и вот, из-за поворота появился первый солдат. Топор, нет шлема и щита, обычная стеганка. Не противник. Пара уколов, и он заваливается на пол, уступая место следующему врагу. Мечник, экипированный аналогично предыдущему опустошенному, ловит грудью мощный выпад и почти сразу растворяется в тумане, а его место сразу занимает новый враг...

Я колот наступающих солдат как заведенный, но этого было мало. Обычные опустошенные, не имеющие ни супер силы ни повышенной скорости, тупо напирали массой. Шаг за шагом, они отвоёвывали место у моей недобаррикады из трех стульев и вскоре вытеснили ее единственного защитника в главный зал. Такой поворот событий был закономерным следствием моей лени, однако именно благодаря нему я вовремя заметил новую опасность. Вторая винтовая лестница, ранее обделенная моим вниманием, выбрала этот момент для того, чтобы привести в главный зал тройку опустошенных солдат. Не иначе, решила отомстить за то, что я предпочел ей другую.

По-хорошему, мне нужно было отступать к сточной решетке, но воспоминания об этом месте были настолько яркие, что я предпочел отложить такой вариант на крайний случай. Тем более, что ближайшее место, удобное для обороны располагалось прямо за моей спиной.

Длинный и тяжелый обеденный стол полностью оправдал возложенные на него надежды. Его высота позволила комфортно рубить наступающих врагов, обладая всей полнотой информации об их маневрах и численности. Мощные боковые удары производили просто потрясающий эффект на нападавших. Толпящиеся на полу солдаты буквально теряли головы от моего сольного выступления. Более везучие опустошенные, сумевшие забраться на стол, просто падали ниц от осознания их нереальной крутизны моих атак, а также ужасающих травм нижних конечностей. В итоге, я без особого труда расправился с десятью солдатами, после чего враги банально кончились. К моему немалому удивлению, прошедшая схватка вызвала у меня совершенно непривычные и эмоции. Удовлетворение и... радость?

После технического перерыва, связанного с отдыхом, восстановлением маны и лечением поврежденных мышц, я наконец вернулся на третий этаж. Казарма — пристанище опустошенных солдат, встретила меня тишиной и покоем. Большое количество щитов, шлемов и ржавого оружия, выставленного на специальном стеллаже, были абсолютно бесполезны для меня, но определенно могли бы пригодиться моим недавним соперникам. Это наблюдение добавило очередной кирпичик к моим знаниям об опустошенных, а также позволило сформировать более-менее стройную теорию о генезисе игровых предметов.

Павшее на Туманные Земли проклятие повлияло не только на людей, но и на надетые на них вещи, дав им необычные свойства, а также связав со своими владельцами. Частое отсутствие шлемов и других неудобных элементов экипировки у многих опустошенных, скалка в руках у кухарки — все эти разрозненные детали указывают на то, что проклятие застало людей за их повседневными делами. Впрочем, это лишь теория, в которой не нашлось места ни для владетелей, ни для недавно встреченных мутантов.

Осмотр казарм обогатил меня на пару десятков серебряных монет, а также привел к обнаружению склада, расположенного в смежном помещении. Небольшая накладка с замком легко разрешилась при помощи кинжала, что очень порадовало после неудачи с дверью сокровищницы. По своему наполнению склад по большей части повторял ранее обнаруженный в доме старосты. Среди прочих, откровенно бесполезных и испорченных предметов, мне удалось найти неплохой рюкзак, а также длинную и прочную веревку.

По завершении инвентаризации, передо мной в полный рост встала проблема выбора дальнейшего маршрута. Казарма являлась ключевым узлом военной логистики замка. Проходы к знакомым мне винтовым лестницам соседствовали двумя с мощными дверьми, ведущими на стены, что давало целых четыре относительно равнозначных альтернативы.

Рационально-возвышенная часть сознания требовала идти вверх, в то время, как диванно-приземленная уже подустала от беготни по лестницам и склоняла меня к путешествию на стену замка. Непростой конфликт разрешила внезапная «вспышка из Вьетнама» с воспоминанием об арбалетчиках, мелькавших между зубцами башен. Очевидно, что они очень обрадуются появлению ростовой мишени на стене, поэтому мне стоит начать с разъяснительной беседы с ними.

Не в силах определиться с финальным выбором, я прибег к броске бронзовой монеты, найденной среди имущества солдат. Выпавший профиль неизвестного правителя указал на правую башню, которая вскоре пала под натиском единственного захватчика. Пара

арбалетчиков, охранявших покой обитателей замка, потратила весь свой боезапас на расстрел иллюзорного шлема и перешла в ближний бой, завершившийся не в их пользу. Достигнутый успех был немедленно закреплён путем зачистки левой башни, после чего я решил немного повременить с последующими трудовыми подвигами. Запасы энергии душ и наличие укрепленных комнат давно позволяли взять новую модификацию, так мне определенно не стоило откладывать это дело в долгий ящик.

Специализированная модификация сердечно-сосудистой системы для работы с магией крови. Требуется базовое улучшение сердечно-сосудистой системы. Создает специальные артериальные клапаны для быстрого доступа к крови и модифицирует сердечно-сосудистую систему для управления оттоком крови (Блокирует 2 единиц маны из резерва. +1 Выносливость) (1000 единиц энергии душ).

Вопреки моим ожиданиям, модификация коснулась только артерий, расположенных на запястьях и шее. Они приобрели чрезвычайно ценную опцию: управляемый магией клапан, проходящий через стенку сосуда и все ткани, лежащие над ним. Одна единица маны, необходимая для открытия или закрытия клапана выглядела вполне приемлемой платой за прямой доступ к крови и позволяла обойтись без лишних костылей в виде ножей, иглок и носового кровотечения. Кроме этой архиполезной опции, я также получил дополнительное усиление сердца, которому предстояло справляться с повышенными нагрузками.

Серия опытов подтвердила удобство нового инструмента и позволила определиться со спецификой его применения. Я пришел к выводу, что запястным артериям отведена роль основного источника крови. Пусть они не могут дать серьезного напора, но работа с ними достаточно проста и интуитивна. Шея, напротив, может выступить источником крови в тех ситуациях, когда ее нужно много и сразу. Конечно, без информации об умениях ветки управлению кровью, мои размышления — по большей части теоретизирование, но ее открытие уже не за горами.

Следующей моей целью стала обрушенная стена, населенная несколькими арбалетчиками. Привлечение внимания, выманивание боезапаса и добывание пары опустошенных не вызывало у меня никаких сложностей. Забавно, что к ним также присоединился солдат, волею случая оказавшийся на другой стороне завала. Его судьба сложилась чрезвычайно трагично. Бедняга был вынужден целиться дольше, чем его товарищи, а потому не смог поучаствовать в атаке, предпринятой его коллегами. Будучи последним выжившим, он продолжил обстрел, а затем покончил с собой, не выдержав одиночества. Конечно, была вероятность, что он случайно упал при попытке пересечь завал, но я отмел эту мысль как нереалистичную. Бежать по скользким и кривым камням стал бы только конченный самоубийца.

Второй выход из казармы вел на стену, под которой проходил канализационный сток. Аккуратно приоткрыв дверь, я убедился, что ее не никто не охраняет, а затем собрал все свои силы для решительного рывка к следующей башне. Когда я уже был готов сорваться вперед, прикрываясь своим круглым щитом, на меня вдруг снизошло озарение, которое заставило изрядно удивился собственной тупости. Зачем бежать навстречу обстреливающим тебя арбалетчикам, если на складе есть несколько отличных ростовых щитов-«бронедверей»?

Как и ожидалось, рациональный подход сильно облегчил процесс штурма. Я спокойно двигался вперед под прикрытием щита, поглядывая на стрелков и ожидая начала «дождя» из арбалетных болтов. Когда он наконец начался, я просто присел на колени и стал ждать окончания «непогоды». Мне оставалось только время от времени выглядывать из-за щита,

чтобы не пропустить начало наступления.

Через некоторое время дверь башни открылась, и из нее выбежали трое опустошенных солдат. Обрадованный этим событием, я быстро отступил к назад, отбросив тяжелый щит прямо перед дверью казармы. Заранее подготовленная баррикада не оставила врагам ни единого шанса на победу, после чего мне осталось только добить последнего арбалетчика. Правильная организация и повышенная выносливость привели к тому, что я одолел врагов без малейшего напряжения и риска. Что говорить, если у меня осталось достаточно сил, чтобы сразу дочистить последнюю оставшуюся стену и башню, завершив зачистку надземной части замка.

Как известно, мало победить, нужно также суметь воспользоваться плодами своей победы. Я хорошо помнил об этой мудрости и потому сразу занялся укреплением успеха. Первым вопросом на повестке дня было облечение проникновения в замок. Канализационный сток успел мне немного поднадоесть, не смотря на всю свою позитивность и красоту. Нет ничего удивительного в том, что я был готов приложить все свои силы, чтобы избежать новых посещений этого живописного места.

Порой случается, что задача, решение которой кажется достаточно простым и очевидным, на деле оказывается практически неразрешимой. Не знаю, как другие, но я обычно сталкиваюсь с этой проблемой из-за недостаточно хорошего анализа окружения. Как ни прискорбно было это признавать, но мой проект по организации удобного доступа к замку потерпел неудачу по той же самой причине. У меня была крепкая веревка, длины которой хватало для того, чтобы обвязать ее вокруг зубца стены и спустить наружу, но не было места, куда ее можно закрепить. Мало того, дальнейшее моделирование ситуации показало отсутствие реальных преимуществ подобного способа проникновения, которые бы окупили работы по постоянному обезвреживанию арбалетчиков. В общем, я был вынужден диагностировать, что моя идея моя идея не выдержала столкновения с реальностью.

Ситуация с ключом от сокровищницы тоже мягко говоря не радовала. Да, каждая осмотренная комната теоретически повышала мои шансы на его нахождение, но по факту, я уже перестал верить в успех инициативы. Все места, где он реально мог быть спрятан, уже давно и тщательно осмотрены, а вероятность его нахождения в подвале не сильно отличается от нулевой.

Потерпев неудачу с несколькими своими начинаниями, я занялся более приземленными делами, чей успех никак не зависел от неизвестных мне факторов. Первым из таких дел была блокировка «лишнего» выхода казармы, во избежание той ситуации, что сложилась при предыдущем штурме. Задача оказалась достаточно простой, так как бывшие владельцы замка заботливо снабдили нужную мне дверь мощным запором. Кроме этого, я также позаботился о более качественном укреплении, которое сможет выдержать натиск солдат при следующем посещении локации.

Второе дело требовало большей деликатности и состояло в переносе найденных сокровищ в безопасное место. Не мудрствуя лукаво, я аккуратно упаковал украшения, драгоценные камни и серебряные монеты во взятый на складе рюкзак, который, в свою очередь, спрятал в развалинах во дворе замка. Конечно, по-хорошему их стоило бы оттащить к моему предыдущему тайнику, но вид решетки отбил у меня всякое желание уходить из такого чудесного и гостеприимного места.

При выборе между двумя лестницами, ведущими в подземелье, я решил остановиться на той, которая располагалась подальше от кухни и предполагаемого выхода из локации.

Другой спуск в подzemелье вызывал у меня нехорошие предчувствия, которые, к слову, и заставили меня подстраховаться на случай своей смерти. Как показали результаты спуска, я напрасно пытался уйти от своей судьбы. Всего один виток лестницы, и передо мной во всем своем великолепии предстал завал, надежно перекрывший путь вниз. В итоге у меня оставался только самый неприятный вариант, оставленный мною «на сладкое».

Второй спуск в подzemелье встретил меня весьма недружелюбно. Нарастающее чувство тревоги, похожее на то, что я испытывал в столовой, заставляло меня совершать серьезное волевое усилие для каждого следующего шага. Первые десять ступенек стали настоящим испытанием для моей выдержки, но затем я адаптировался и мне стало гораздо легче. Успех был обусловлен тем, что я наконец сумел убедить себя в том, глупо нервничать, не имея никаких реальных причин для беспокойства.

Хотя я догадывался, что мои проблемы связаны с присутствием таинственной тьмы, но до последнего продолжал надеяться, что мне удастся избежать более близкого знакомства с этой субстанцией. «Наивность — благословенье глупцов», — именно эта цитата пришла мне голову после обнаружения знакомой аномалии.

На сей раз крошечная темнота лестницы позволила мне довольно точно определить границы подозрительной области. Свет фонаря, направленный на один из участков стены, как будто разделялся на два полукруга — яркий с моей стороны и ощутимо более тусклый со стороны подzemелья. Необычный оптический эффект не произвел на меня особого впечатления, хотя подозреваю, что человек с более тонкой душевой организацией бежал бы от него, отнюдь не метафорически роняя кал. Я же ощущал в основном любопытство и желание исследовать непонятное явление. Конечно, если бы не указатель задания, недвусмысленно предлагающий спуститься во тьму, мне бы вряд ли захотелось связываться с потенциально опасной фигурой, но как говорится, «бытие определяет сознание».

Перед тем, как лезть во тьму, я вспомнил свои старые наработки, пылившиеся без дела со времен первого посещения учебной локации. Погружение органики, неорганики, иллюзий, капли крови, а затем и пальца левой руки не выявили никаких явных проблем, что позволило мне убедиться в относительной безопасности преодоления границы. Тем не менее, мне долгое время не хватало решимости на то, чтобы сделать шаг во тьму. Долгие колебания разрешились только после осознания того факта, что самый худший исход приведет к немедленному перемещению в уютную квартиру, которое обойдется мне всего в 639 единицы энергии душ. Найденная мотивация оказалась настолько мощной, что мне пришлось проявить толику сдержанности, чтобы сделать аккуратный шаг вперед. Мысли о душе и родном диване прямо-таки провоцировали меня на мощный прыжок в неизвестность.

Все, что я ощутил при переходе границы — это очень слабое, буквально на самой границе чувствительности, сопротивление среды. Ощущение немного походило на переход через стену тумана, но было гораздо слабее, а также сохранялось после пересечения границы аномалии. Экспресс-обследование организма не выявило каких-либо последствий для моего здоровья, но я все равно решил подстраховаться и выждать несколько минут на краю локации.

Вдоволь поскучав во время вынужденного ожидания, я убедился в том, что свет, выходящий за границы области тьмы, остаётся таким же тусклым, как и внутри нее, а затем вышел за пределы аномалии. Этот поступок также не привел каким-то значимым изменениям в моем состоянии, так что я окончательно успокоился и продолжил спуск в подzemелье.

По мере продвижения вниз, я стал отмечать, что сопротивление среды постепенно усиливается, создавая ощущение душного замкнутого пространства. Мало того, в какой-то момент мне начали слышаться подозрительные шорохи, раздающиеся с самых непредсказуемых направлений. Попытка обнаружения источников звуков не увенчалась успехом. Они звучали на самой грани слышимости и сразу прекращались, стоило мне пошевелиться в сторону их предполагаемого источника. Также я отметил, что мой единственный источник света постепенно слабеет под влиянием стихии. Вместе с ним начало угасать и мое желание двигаться вперед.

Когда я уже близок к тому, чтобы оказаться от своей затеи и вернуться в простой и понятный замок, то заметил, что влияние тьмы перестало усиливаться, оставшись на более-менее терпимом уровне. Итоговая область видимости составила всего около двух метров, чего было явно недостаточно для безопасного передвижения, но отсутствие альтернатив заставило меня смириться с неудобствами.

Когда лестница подошла к концу, я уже более-менее адаптировался к изменившимся условиям и перестал судорожно сжимать кинжал при каждом подозрительном шорохе. Ушедший страх сменился усталостью и желанием поскорее добраться до новой локации, чтобы наконец покончить с этим мутным кошмаром. Даже вполне реальный звон цепей, скрежет и рычание в первый момент вызывали у меня облегчение от того, что я наконец встречусь с реальным врагом. В следующую секунду я, не будь дураком, уже несся вверх по лестнице, чтобы встретить врага в удобном для меня месте.

Быстрый подъем на первый этаж привел к головокружению, но я старательно сжимал копьё и боролся со своим вестибулярным аппаратом, ожидая появления неизвестного монстра. Прошла минута, затем вторая, но враг по-прежнему не спешил на встречу с моим протазаном. В конце концов, я даже начал переживать, не случилось ли с ним что-то по дороге.

Следующий спуск в подземелье несколько затянулся, так как я часто останавливался, подолгу вслушиваясь в звуки подземелья. В конце концов я безо всяких приключений добрался до того места, где в последний раз слышал подозрительные звуки. Неизвестный монстр не обманул моих ожиданий и порадовал меня той же композицией, что и в прошлый раз, однако на сей раз я не поспешил к выходу, а решил выждать. Громкость звуков ничуть не менялась со временем, что свидетельствовало о том, что враг не спешил покидать насиженное место.

Собрав все свою волю в кулак, я покрепче перехватил свой кинжал и двинулся вперед по коридору, готовый в любой момент перейти к отступлению. Пойдя пару шагов, я вдруг понял, что сознательно загоняю себя в невыгодное положение. Подкрадываясь к монстру, я рискую сократить расстояние до такой величины, которая не позволит мне добежать до подготовленной позиции. Осознание проблемы позволило быстро придумать ассиметричный ответ на ожидаемую угрозу и приступить к его реализации.

Несколько пробных ударов щитом о стену не привели к ожидаемой реакции. Звон цепей раздавался на том же расстоянии, что и раньше. Неудача не расстроила меня, и вскоре я вошел в раж, стараясь создать максимально громкий шум, который просто невозможно проигнорировать. Вскоре мой план увенчался частичным успехом. Ко мне никто не пришел, но зато я услышал, что к звону цепей добавились глухие удары, источником которых явно был не мой заочный знакомый. Мне осталось только пожать плечами и предположить, что сосед монстра выражал недовольство моим концертом.

Как ни велико было мое желание повернуть назад, я все же решил разведать обстановку. Ощущения подсказывали, что до выхода из локации оставалось всего пара десятков метров, так что было бы глупо опускать руки на финишной прямой. Накопившаяся усталость подталкивала меня к опрометчивым поступкам и я, в кои то веки, решил пойти у нее на поводу и просто пошел по коридору вперед.

Удивительно, но мне удалось беспрепятственно миновать короткий коридор, а затем попасть в его более длинную версию. Наглый обход подвального этажа наконец открыл мне глаза на происходящее. Подземелье замка представляло собой тюрьму, имеющую крохотную караулку для надсмотрщика и три камеры, обитали двух из которых и издавали пугающие звуки.

Первая из камер, реализованная в виде решетки, стала пристанищем звонаря. Высокий и худой узник, одетый в изорванное тряпье, был прикован к толстой скобе на стене камеры и всячески выражал недовольство своим положением. К счастью для меня, цепи успешно справлялись с душевными порывами опустошенного, не давая ему предпринимать активных действий по отношению ко мне. Открытая дверь решетки, неслабые когти, полностью черные глаза и чешуя, покрывающая все тело пленника — все эти факты прозрачно намекали на проблемы в случае его освобождения. В процессе осмотра я также отметил, что мутант старательно закрывается от света фонарика и громко рычит, выражая недовольство моими попытками рассмотреть его получше.

Вторая камера, представлявшая собой запертую комнату, скрывала в себе «недовольного соседа». Ее обитатель по-видимому не был прикован к стене и теперь пытался выломать тяжелую дверь узилища. Его успехи в этом начинании откровенно не впечатляли, так что ситуация с ним не требовала немедленного вмешательства. Третья камера, не смотря на свою пустоту, была самой интересной из всех. Ее дверь скрывала в себе переход в следующую локацию, на который указывало мое чувство направления к цели задания.

Как ни велико было желание сразу покинуть подземелье, я нашел в себе силы на то, чтобы позаботиться о своем безоблачном будущем. Открытая клетка, обитатель которой в любой момент может сорваться с цепи — определенно не то, с чем бы мне хотелось столкнуться при следующем спуске в подвал. К счастью, связка ключей, лежавшая на столе караулки, помогла мне решить эту проблему. Дверь камеры противно скрипела, а ее замок изо всех сопротивлялся моим попыткам запираения, но в конце концов мне удалось справиться с непростой задачей. По окончании работы, я еще раз изучил все ключи в связке и разочарованно вернул их на место. Все они были слишком велики для замка сокровищницы.

Дальнейшие мои действия были довольно очевидны. Я достал копье и начал примериваться, как бы половчее убить пленника, то вдруг понял, что мне лучше не трогать страдальца. Идея, выглядевшая достаточно странной, была продиктована отнюдь не гуманистическими соображениями, а моделированием ситуации после возрождения заключенного. Ему, как вероятному представителю пролетариата, нечего терять, кроме своих цепей. Мне же, как явному угнетателю, не хотелось бы, чтобы он получил свободу передвижения, пусть и ограниченную пределами камеры. Прутья решетки выглядят достаточно надежными, но далеко не факт, что опустошенный не сможет преодолеть это препятствие, чтобы расквитаться со своим врагом.

После взвешивания всех за и против, я решил все же отказаться от халявной энергии душ и пошел к переходу в следующую локацию, проигнорировав вторую камеру беспокойным

обитателем. При мысли о сражении с ним у меня перед глазами настойчиво возникала картинка с мемом про двух священников из пародии на фильм «Изгоняющий дьявола». Мысленно попрощавшись со своими новыми знакомыми, я попытался пройти через стену тумана и неожиданно потерпел неудачу.

После нескольких безуспешных попыток я вынужден был признать очевидное. Переход не работал и скорее всего это было связано с опустошенными, находящимися поблизости. Сложившая ситуация вызывала у меня праведное негодование и заставила задаться вопросом, почему игровая система постоянно заставляет меня действовать вопреки здравому смыслу? Совпадение? Незнание законов Туманных земель? Заговор по отуплению игроков?

Так и найдя ответа на вопрос, я печально вздохнул и начал готовиться к убийству обитателя клетки. Меня не особенно смущала беззащитность опустошенного, но я отметил, что ощущаю потребность закончить с ним одним ударом. Подготовка, мощный выпад, направленный прямо в центр грудной клетки и... провал?

Атака копьем, которая легко могла бы пробить обычного опустошенного насквозь, лишь немного оцарапала кожу монстра и заставила его оглушительно зареветь и забиться в цепях. Я ошеломлённо отступил, судорожно сжимая внезапно подведшее меня оружие и опасаясь освобождения недруга. Идеально точный выпад не соскользнул по телу врага, а обрушился всей своей силой в одну точку и этого едва хватило на то, чтобы пробить кожу мутанта. Ситуация выглядела настолько бредовой, что я немедленно повторил атаку, чтобы убедиться в справедливости своих наблюдений. Как и в предыдущий раз, чешуя монстра успешно противостояла тяжелому протазану, который до этого вполне успешно пробивал железные кольца.

Воспоминания о схватке с кухаркой подсказали мне возможное решение проблемы. Пусть мутация женщины не зашла так же далеко, как у моего нынешнего оппонента, но имеются ненулевые шансы на то, что магический кинжал сумеет преодолеть и его защиту. Основной недостаток этого варианта заключался в том, что после пары дружеских тычков копьем заключенный стал излишне дерганым и агрессивным, так что мне не хотелось приближаться к нему на расстояние удара кинжалом. Вариант с магией крови также был отброшен, как излишне трудоемкий, долгий и вонючий. Когда я уже было отчаялся и стал прикидывать, как привязать кинжал к копы, меня вдруг посетила более интересная идея.

Артефактный протазан обладал одной интересной опцией, которую я никогда раньше не использовал — улучшение за счет энергии душ. Каких-то жалких пятисот единиц опыта за кота в мешке. Нет ничего удивительного, в том, что я не спешил инвестировать ценный ресурс в эту возможность, но сейчас сложились вполне благоприятные условия для эксперимента. Нажатие на «кнопку» в интерфейсе привело к списанию средств с моего виртуального счета, а также появлению перед глазами списка, похожего на тот, который я ранее видел при выборе типа оружия.

Выберите направление улучшения:

Улучшение свойств оружия

Изменение формы оружия

К сожалению, или к счастью, но на сей раз система уберегла меня от мук выбора, и я уверенно активировал первый вариант. Сразу после этой операции описание моего протазана претерпело некоторые перемены.

Протазан (ур 1)

Прочность (55/55)

Улучшить (750 эд)

Привязан к игроку

Отвязать (1000 эд)

После извлечения из инвентаря и внимательного осмотра своего оружия, мне удалось обнаружить лишь малозаметное изменение цвета металлической части протазана, ставшей чуть более синей, чем раньше. Возможно, более утонченный человек мог бы назвать точный оттенок, но я был далек от дизайна, а потому просто порадовался тому, что мое оружие не порозовело, покрывшись стразами.

Вдоволь насмотревшись на обновленное оружие, я приступил ко второму этапу испытаний — проверке реальных боевых характеристик. Мощный выпад по узнику полностью повторил мою первую атаку, за исключением эффекта, произведенного на опустошенного. Если моя предыдущая атака едва оцарапала противника, то сейчас все прошло как по маслу. Лезвие протазана почти не встретило сопротивления и прошло тело звонаря насквозь, прервав существование моего недруга.

Радость от обретения четырех сотен единиц энергии душ не помешала мне отметить, что узник растворился вместе со своими цепями, которые, по-видимому, привязались к нему в момент поражения проклятием. Также я невольно задумался о реальной опасности опустошенного. Я давно заметил, что количество опыта, получаемого после убийства врагов, напрямую зависело от их опасности для моей персоны. Если продолжить логическую цепочку, то выходило, что мне повезло одолеть чрезвычайно сильного противника, волею случая попавшего в затруднительное положение. Основная подстава заключалась в том, что мне необходимо победить также его товарища, активность которого не ограничена толстыми цепями.

Отчаянное желание избежать опасной схватки заставило меня еще раз проверить переход в другую локацию. Результат был немного предсказуем. Накопившаяся усталость многократно усилила чувство разочарования подтолкнула меня к рискованному плану. Я подошел к двери камеры и открыл две мощные щеколды, закрывавшие окошко для подачи пищи. Дверца, не превышающая размерами голову взрослого человека, поначалу не хотела открываться, но узник, начавший особенно яростно колотиться в дверь, быстро решил эту проблему. Резко открывшееся окошко явило на свет когтистую руку, покрытую черной чешуей. Конечность ни на секунду не растерялась из-за обретенной свободы, и начала бессистемно махать во все стороны, в надежде поразить беззащитную жертву.

Через пару минут опустошенному надоело искать меня на ощупь, и его рука исчезла в камере, чтобы вскоре смениться головой, повернутой в противоположную от меня сторону. Именно там расположился мой светильник, а также звуковая иллюзия, имитировавшая мое присутствие. Я же затаился, прикрыв все тело радикально черной иллюзорной плоскостью и выжидая удобного момента для атаки. Таковой не заставил себя долго ждать, и после мощного удара протазаном опустошенный обзавелся чудовищной черепно-мозговой травмой, от которой незамедлительно скончался.

На этом монстры закончились и я, не дождавшись от системы никаких бонусов за полную зачистку локации, аккуратно закрыл выручившее меня окошко и присел отдохнуть и восстановить ману. Полученного опыта как раз хватило на прокачку протазана, так что энергия душ была незамедлительно потрачена на «улучшение свойств оружия». После завершения короткого привала я уже изнемогал от желания покинуть это кошмарное место, так что в момент перехода через стену тумана на моем лице сияла самая искренняя улыбка.

Покидая тюрьму, я рассчитывал, что следующая локация будет не такой ужасной как предыдущая, и мои надежды полностью оправдались. Новый участок Туманных земель оказался гораздо хуже покинутого. Знакомая тьма стала ощутимо плотнее, а к привычным шорохам добавить тихие голоса, шептавшие что-то то непонятное на самой грани слышимости. Эмоции от сложившейся ситуации были настолько сильны, что меня пробило на смех, который перешел в неконтролируемый хохот после попытки вернуться в замок. Переход был заблокирован.

Через некоторое время мне удалось взять себя в руки и определиться со своими дельнейшими планами. Богатство вариантов не поражало разнообразием: двигаться вперед, либо завершить путешествие мгновенной смертью. Соблазны простого пути были велики, но мне удалось найти в себе силы для продолжения путешествия.

Вход в локацию находился в довольно оригинальном месте — винном погребе. У меня не было стопроцентной уверенности в своей правоте, но явно подвальное помещение и большое количество бочек нескольких типоразмеров не оставляли большого пространства для фантазии. Конечно, я мог бы открыть одну из емкостей, но недружелюбная окружающая среда не располагала к подобным экспериментам, так что я решил руководствоваться своей рабочей гипотезой.

Радиус действия фонаря, сократившийся до полутора метров, затруднил осмотр помещения, но в конце концов я обнаружил единственный выход из него. Деревянная дверь, снабженная вполне современной на вид замочной скважиной, казалась совсем не тронутой временем и прямо-таки настаивала на своем открытии. Предложение было очень заманчивым, но я предпочел немного подстраховаться и подтащил к ней несколько тяжелых бочек, организовав импровизированное укрепление.

Вопреки мои ожиданиям, дверь была не заперта и открылась практически бесшумно, как будто была недавно смазана. Сопоставив этот факт со своими предыдущими наблюдениями, я пришел к довольно странному выводу. Винный погреб не походил на давно заброшенное помещение. Отсутствие пыли, состояние стен, деревянного пола и самих бочек разительно отличалось от того, что я видел в предыдущей локации. Создавалось впечатление, что в этом месте прошло совсем немного времени с момента катаклизма.

Размышления о новой локации не помешали мне вслушиваться в окружение, и вскоре я услышал отдаленный женский плач, раздающийся из неисследованной части локации. Сначала мне показалось, что он навеян тьмой, но я довольно быстро убедился в его реальности и испытал самый настоящий ужас. Липкая тьма, едва разгоняемая светом фонаря, жуткие монстры, издававшие лишь громкие вопли и рычание... Все эти явления успели укорениться в моем сознании и стали привычными и понятными. Но женский плач совершенно не вписывался в мои представления о локациях, и от того казался чрезвычайно жутким. Кто может издавать эти звуки? Опустошенная, сумевшая сохранить остатки разума среди всего окружающего ужаса? Женщина-игрок, каким-то образом забравшаяся в эту локацию раньше меня? Я знал только один способ выяснить это.

Пустая бочка и щит образовали отличный дуэт. Извлекаемые с их помощью звуки оказались на столько громкими и неприятными, что на какое-то мгновение мне самому

захотелось прибить их автора, что определено было хорошим знаком. Как и ожидалось, концерт привлек внимание публики. Плач затих, сменившись отдаленным звуком открывшейся двери, за которым последовал звонкий топот человека, бегущего по деревянной лестнице. Я сжал копые в ожидании неприятностей и отстраненно отметил, что неизвестный по-видимому носит обувь на каблуках. Расстояние между нами стремительно сокращалось. Лестница сменилась полом, и я услышал хриплое дыхание опустошенного, который неуклонно сокращал расстояние между нами.

Когда напряжение достигло апогея, монстр резко затормозил и буквально запрыгнул в дверной проем, с размаху ударившись о выставленные бочки. Ошеломленный столкновением и светом, опустошенный на секунду замешкался и тут же получил укол протазаном в грудную клетку. Полученная рана немного поубавила его прыть, поэтому попытка монстра перепрыгнуть через преграду также не увенчалась успехом. Второй выпад, пробивший тело мутанта насквозь, оказался более удачным, и опустошенный упал на пол, чтобы раствориться в тумане. Я уже было вздохнул с облегчением, когда услышал в коридоре знакомый плач и удаляющийся топот босых ног, завершившийся звуком закрывающейся двери.

Когда мои руки перестали дрожать от адреналинового отходника, я подвел итоги схватки. Скорость нападавшего примерно соответствовала мотивированному человеку, что делало монстра чрезвычайно опасным. Когти, легко пробившие толстую винную бочку, просто не заметят мою стеганку, так что близкое знакомство с ним крайне нежелательно. Единственные известные мне слабости — непереносимость света и сильных уколов протазаном. Не очень позитивная картина, если добавить к ней тот факт, что по дому бродит еще как минимум один подобный мутант, который, к тому же, догадался не ввязываться в схватку на невыгодных для себя условиях.

Новое выступление на ударных инструментах не выбывало ни малейшего интереса у пресыщенной публики. Никто не явился чтобы освистать выступление, либо выразить свое восхищение моим творчеством. Не возобновился даже плач, прекратившийся сразу после побега. Ощущая себя непонятым творцом, чей труд не вызвал ни малейшего отклика в массах, я покинул винный погреб, аккуратно обойдя прохудившуюся бочку. Вылившееся из нее вино успело образовать немаленькую лужу, благоухавшую на весь погреб.

Когда лестница осталась позади, я обнаружил себя в коридоре неизвестной длины, стены которого были украшены резными панелями и картинами. Так как никто не спешил атаковать, я имел возможность уделить толику внимания убранству помещения. Стилистика картин и отделка стен вызвали ассоциации с отнюдь не со средневековьем, как недавно посещенный замок, скорее с 17–18 веком. Люди, изображенные на отлично сохранившихся картинах, вполне походили на людей, а на их одежде сплошь и рядом встречались разнообразная кружева, бантики и прочие украшения. Хотя я не сумел толком разглядеть единственного встреченного аборигена, но увиденные части его костюма вполне походили на изображения на стенах. Совпадение? Не думаю!

Размышления о временной эпохе новой локации были бесцеремонно прерваны появлением старого врага. Высокий и темный, на сей раз он выглядел достаточно изящно, но я прекрасно видел его суть, спрятанную за внешней красотой. Закрытая дверь — самый коварный и непредсказуемый из противников, которые встречались мне в локациях.

Когда я начал подбираться к двери, из темноты проступила ее копия, затаившейся на противоположной стене коридора. Впору было впасть в отчаяние. Куда бы я не пошел, у

меня за спиной останется возможно логово неизвестной затаившейся твари. Как на зло, обе двери открываются внутрь, что делает невозможным их блокирование посредством бочек или чего-то подобного. И, как вишенка на тортике из известной субстанции, выход из локации был по-прежнему заблокирован, что говорит о том, что монстр находится где-то неподалеку.

Выбор дальнейшего маршрута был очень непрост. Все варианты были одинаково ужасны, поэтому в конце концов я остановился на движении к выходу из локации, вкупе с полным игнорированием всяческих развилок. Обыск дома мог бы обогатить меня различными ценностями, но я испытывал некоторые сомнения в их безопасности после контакта с тьмой. Сокровищ, найденных в замке, и так должно хватить на несколько лет безбедной жизни.

Если бы не давление тьмы, можно было подумать, что я иду по картинной галерее. Люди, среди которых встречались одетые в необычные мундиры, незнакомые пейзажи... Этот мир очень походил на наш, хотя находились и некоторые отличия. Необычные цветы и животные, странные сооружения — подозреваю, что многие ученые отдали бы правую руку за возможность побывать в этом месте.

Из всех дверей, которые встретились мне в коридоре, мне приглянулась самая большая, расплывшаяся в дальнем его конце. Чувство направления к цели задания указывало аккуратно перпендикулярно ей, что по большей части и обусловило мой выбор.

Дверь была не заперта, а ее ручка и петли снова удивили меня плавностью хода и отсутствием скрипов. Следующая комната была неопределённого размера, но судя по всему, была достаточно велика. Чтобы не потеряться, я двинулся вдоль левой стены, огибая небольшие столики и бюсты неизвестных людей. Мысль о том, что я нахожусь в богатом особняке вызвала у меня неприятные ассоциации с игрой Resident Evil, что придало решимости поскорее покинуть это место.

Когда стена закончилась, я продолжил свой путь вдоль смежной и вскоре обнаружил первое окно. Вполне обычное на вид, сделанное из дерева и стекла, оно очень обрадовало меня, так как указывало на близость выхода. Последний действительно обнаружился неподалёку. Большая двустворчатая дверь вполне тянула на главный вход в особняк, и я уже было потянулся в ее ручку, как вдруг услышал у себя за спиной хихиканье. Звук, который отлично подошел бы скромной девушке, которая играет со своим другом в жмурки, едва не остановил мне сердце и заставил судорожно развернуться в его сторону, выставив кинжал.

Нападения не произошло. Вместо атаки неизвестного монстра, я услышал повторное хихиканье и удаляющийся топот босых пяток, резко затихший через несколько десятков секунд. Я замер, ощущая, что мое усиленное сердце буквально выпрыгивает из груди. Прошла минута, затем еще одна, но атаки не последовало. Самое поганое, что я не мог точно сказать, где находится монстр. Покинул ли он комнату или снова подкрался и нагло стоит прямо за пределами зоны действия фонарика. От этого мне стало настолько жутко, что едва не активировал мгновенную смерть, просто чтобы оказаться подальше от этого ужаса.

Когда паника немного ослабла, я все же сумел сделать волевое усилие и отринуть упаднические настроения. Рациональный взгляд не проблему лишил ее изрядной доли драматизма, и я пришел к выводу, что мое положение не претерпело заметных изменений. Будучи слепым как крот, я ничего не могу противопоставить внезапной атаке, так что заигрывания монстра мне скорее на руку. Да и само его поведение говорит о том, что он почему-то не готов к немедленной атаке.

Дверная ручка наконец поддалась, и я быстро проделал операцию по экстренной эвакуации и закрытию двери. У меня даже появилась робкая надежда, что монстр не захочет покинуть свое логово и я смогу добраться до выхода их локации, до которого осталось всего около 500 метров.

Преодолев небольшую открытую террасу, я оказался на дороге, засыпанной мелкой щебенкой. Подобные нередко встречаются в парках и местах, по которым катаются на лошадях. В сложившейся ситуации я горячо одобрил выбор владельцев поместья, так как хруст щебня сможет предупредить меня о приближении недругов.

К сожалению, большая дорога шла не совсем туда, куда мне требовалось, поэтому вскоре я был вынужден свернуть на более мелкую тропинку. За время пути я не обнаружил ни одного представителя местной фауны, зато сумел познакомиться с флорой. Декоративные кустарники, высаженные по обе стороны от дороги, выжили, но сильно изменились под влиянием тьмы. Листья почернели, а стволы обзавелись пугающими украшениями в виде тонких сантиметровых шипов, но концах которых виднелась какая-то гадость красного цвета. Трава тоже почернела, но обошлась без брутальных мутаций. В общем, у меня не возникло ни малейшего желания контактировать с растениями, так что я предпочел держаться от них подальше.

Когда до выхода из локации оставалось около 100 метров, тропинка слилась со своей коллегой и продолжилась в виде галереи, увитой плющом. Близость к черному растению не вызвала у меня бурной радости, но более-менее прикрытые фланги компенсировали этот недостаток и дарили чувство защищенности, которого мне очень не хватало по дороге к этому месту. Все шло хорошо, и я уже начал робко надеяться на успешность похода, но раздавшееся у меня за спиной знакомое хихиканье разом перечеркнуло все мои надежды.

Резкий поворот с ударом кинжалом ожидаемо кончился неудачей. Неизвестный монстр по-прежнему соблюдал дистанцию и не стремился к близкому знакомству с моим оружием. Пока я стоял в ожидании атаки, меня интересовал только один вопрос. Как? Почему я не слышал шагов монстра? Раздавшийся через несколько секунд шелест брусчатки и удаляющийся смех дали мне очень неприятный ответ на мой вопрос. Монстр с самого начала следовал за мной, двигаясь синхронно с моими шагами.

После минуты тишины я снова услышал знакомое хихиканье, на сей раз прозвучавшее за стеной галереи. Осознав, что это мой шанс, я сразу рванул к выходу из локации, изо всех сил стараясь побить мировой рекорд по стометровке. Пусть переход будет закрыт, но стена уберет мой тыл от неожиданной атаки, что сильно улучшит мое положение.

К сожалению, моя импровизация не сработала. Пробежав примерно половину расстояния, я почувствовал сильный удар по бедру, после которого моя нога отказалась выполнять свои функции. Оказавшись на земле, я услышал у себя над головой смех монстра. Быстрый переворот позволил мне на мгновение увидеть спину убегающего чудовища. Невысокий рост, легкое белое платье, светлые волосы и босые ноги, покрытые черной чешуей — моей мучительницей стала молодая девушка, смех которой удалялся по галерее.

Полученные повреждения были более чем серьезны. Когти монстра располосовали бедро до кости, а запасов маны не хватило на полное исцеление, так что на ближайшее время я мог забыть о легкой атлетике. Не желая сдаваться, я применил импровизацию побрел и к выходу из локации походкой раненного краба, почти прижимаясь спиной к плющу.

Следующий десяток метров я мысленно хвалил себя за хорошую идею, не забывая

следить за обстановкой. Так продолжалось до тех пор, пока половина моей спины не оказалась разорвана чудовищными когтями. Атака была настолько неожиданной и болезненной, что я не выдержал и закричал, впервые за время схватки. Моя соперница отреагировала на такую реакцию громким смехом, не предвещавшим ничего хорошего.

Отойдя от шока, я переместился к центру галереи и снова поковылял к вожаденной цели. Стена тумана была моей единственной надеждой на благополучный исход дела. Имея на надежный тыл, я смогу спокойно подлечиться, а затем встретить врага во всеоружии, либо дожидаться его ухода. Через пару шагов у меня появилась еще одна причина для оптимизма. Поначалу я не поверил, но следующий шаг подтвердил мое наблюдение. По мере приближения к выходу из локации, влияние тьмы ослабевало что дало мне еще один повод для стремления вперед.

Когда до выхода оставалось всего пять метров и радиус действия фонаря увеличился до двух метров, произошло крайне неприятное событие. Я ощутил на своем затылке чье-то дыхание, и через мгновение осознал, что меня обнимают за спину. От такого поворота событий я едва не опоржнил кишечник собственным сердцем, а потому не успел отреагировать на то, что черная рука распоролла портянку, схватилась за светильник и резко бросила его куда-то вперед.

Запоздалая атака кинжалом не увенчалась успехом, зато монстр закрепил свой успех ударом по колену единственной здоровой ноги. В силу отсутствия источников света, я узнал об этом только постфактум, лежа на земле и страдая от сильной боли в повреждённой конечности. Удаляющийся смех опустошенной оставил меня в крайне незавидном положении. Непроглядный мрак, неработающие ноги и не привязанный светильник, отброшенный куда-то в сторону перехода в новую локацию.

Охватившее меня отчаяние было сложно передать словами. Потеря артефакта стала гораздо более сильным ударом, вульгарные раны. Она ставила под угрозу все мои планы на будущее. Незаменимый инструмент нужно было вернуть любой ценой, поэтому я пополз вперед, изо всех сил вглядываясь в окружающий меня мрак, давление которого значительно усилилось.

После преодоления пары метров мучительница решила усложнить мне задачу и прошлась когтями по правой руке, все еще сжимавшей кинжал. Недавнее исцеление праной не сильно улучшило состояние моих ног, потому скорость моего движения сильно сократилась. После этого мною овладела мрачная решимость обреченного, давшая трещину только после того, как я потерял левую руку, а затем ощутил, как когтистые руки впиваются мне в бок и переворачивают на спину. Не потратить я всю ману на лечение, непременно попытался бы нагадить врагу с посредством подождённой крови, но сложившиеся обстоятельства вынудили меня признать свое поражение и активировать мгновенную смерть.

На сей раз моя гибель обошлась без каких — либо спецэффектов и больше походила на мгновенную телепортацию. Восстановившиеся конечности позволили мне встать с пола, после чего я поймал себя на странном желании обнять свое скромное жилище. Полумрак комнаты, освещенной закатным солнцем дарил ощущение уюта и не имел ничего общего с жуткой тьмой локации.

Не смотря на идеальную чистоту возрожденного тела, я не отказала себе в удовольствии сходить в душ, где надолго завис, глядя в одну точку. Истощенный разум долго отказывался выходить из ступора, и его ресурсов хватило только на то, чтобы набить желудок

содержимым холодильника, а затем незамедлительно отправиться на боковую.

Всю ночь меня мучили мутные кошмары, а новое утро началось со звонка с неизвестного номера. Работа время от времени подкидывала подобные неожиданности, поэтому я попытался ответить на вызов. К сожалению, звонивший не отличался особым терпением и мне не хватило какой-то доли секунды, чтобы узнать, кто мне звонит и что им от меня надо. Беглый осмотр мобильного заставил меня немного понервничать, так как я обнаружил еще десяток пропущенных вызовов с того же номера, датированных вчерашним днем. Увиденное вызвало у меня закономерное желание перезвонить так нуждающемуся во мне человеку, но проснувшийся разум на корню загубил это благородное начинание. Я вспомнил, что сегодня суббота, я нахожусь в отпуске, а в случае действительно важных проблем мне стали бы звонить со знакомых номеров и закидывать сообщениями в мессенджерах.

Полученный заряд бодрости прогнал остатки сна из организма, поэтому я приступил к утренним процедурам и составлению планов на день. Воспоминания о вчерашних испытаниях утратили свою остроту, поэтому я воспринимал их достаточно отстраненно и почти не переживал из-за эпического провала со светильником.

Для начала мне следовало определиться с маршрутом движения. Чувство направления к цели задания указывает на вход в ближайшую локацию, так что я теории я могу забить на сомнительные эксперименты с тьмой и поискать другой путь к куратору. Вполне вероятно, что альтернативный путь будет проще и безопаснее, а также позволит обойтись без источников света. Нелишне будет также поискать информацию в сети. Другие игроки наверняка сталкивались с похожими проблемами, так что у меня есть шансы узнать что-нибудь важное.

Второй вопрос на повестке дня — потерянный фонарь. Я знаю его примерное местоположение, но не смогу туда добраться без источников света. Навскидку я вижу два варианта решения: факел и покупка или аренда нужного артефакта у другого игрока. Также мне стоит задуматься о приобретении умения из ветки визуальных иллюзий. Вполне возможно, что десятый уровень открыл мне доступ к чему-то, связанному со светом.

Перед тем как погрузиться в пучины интернета, я решил выйти на улицу, дабы пополнить запасы пищи. Привычка заедать стресс сыграла со мной злую шутку, и они значительно уменьшились за время вечерней трапезы.

Попытка выйти на улицу едва не обернулась катастрофой. Надевая ботинки, я услышал диалог соседей по лестничной клетке, обсуждавшими вандализм вчерашних бандитов. Будучи непосредственным участником вчерашних событий, я неожиданно узнал, как все происходило на самом деле. По словам соседки, бабка была буквально разорвана на части озверевшими уголовниками, а гордый защитник дома, в лице меня, получил не совместимые с жизнью травмы и ныне пребывает в реанимации. Судьба коллекторов сложилась еще трагичнее. Подоспевшие служители правопорядка без лишних слов расстреляли негодяев из автоматов, буквально залив весь подъезд кровью. Когда все закончилось, на место происшествия приехала скорая помощь и грузовик с надписью «Хлеб». Из последнего выскочили какие-то неприметные личности, которые прибрались в подъезде, а затем увезли трупы в неизвестном направлении.

Поучительная история напомнила мне о необходимости корректировки внешности, поэтому следующие полчаса я провел в ванной, старательно прихорашиваясь перед выходом на улицу. Вчерашние фотографии, а также материалы из сети помогли мне создать более-

менее реалистичную картину повреждений на своем лице, так что я покинул свое жилище не опасаясь разоблачения.

По дороге на первый этаж я старательно всматривался в стены подъезда и все сильнее поражался профессионализму «булочников», сумевших убрать все следы вчерашней бойни. В общем, к выходу из подъезда я уже находился в приподнятом настроении, а отличная погода только укрепила эту позитивную тенденцию. Жить было хорошо.

— Вы приглашены на беседу с уважаемым человеком. — дорогу мне перегородил весьма габаритный мужчина в черных очках и зеленой футболке, подчеркивающей развитую мускулатуру. — Давайте не будем создавать лишних сложностей и задерживать его.

Погруженный в свои мысли, я не особенно смотрел по сторонам, и, как оказалось, напрасно. Прямо у моего подъезда стояла незнакомая тонированная машина, рядом с которой курил явный коллега моего собеседника. Необычная ситуация поставила передо мной сразу два извечных вопроса: «Кто виноват?» и «Что делать?».

Решение нужно было принимать быстро, поэтому я остановился на самом очевидном варианте: изображать простого обывателя. Возможен вариант с ошибкой, подозрением или каким-то невероятным совпадением. Как бы там ни было, мне в любом случае не стоит устраивать поножовщину рядом со своим домом. Приняв решение, я включился в диалог, даже не пытаясь скрыть легкую нервозность. Она вполне естественна в подобной ситуации, если не знать о ее реальных причинах.

— Мы с вами не знакомы и вы меня явно с кем-то путаете, — сказал я, старательно оглядываясь по сторонам в поисках свидетелей нашего разговора.

— Вы не правы. Хотя и я сам виноват, — бугай неожиданно улыбнулся. — Извините за наезд. Вы не отвечали на звонки, от чего я немного вспылел. Мы с коллегой, — незнакомец кивнул на замеченного мной подозрительного курильщика, — работаем в организации, которая занимается улаживанием конфликтов. Предлагаю поехать в наш офис, чтобы разобраться во вчерашней ситуации и уладить возникшее недопонимание между вами и коллекторами.

Испытанное мною облегчение было сложно передать словами. Раскрытие моего секрета откладывалось на неопределенный срок. Тем не менее, проблема была достаточно серьезной, так что я продолжил отыгрывать роль себя из недалекого прошлого.

— Не понимаю, о каком улаживании конфликта идет речь. Преступники задержаны и скоро сядут. Я вполне доволен и не вижу никаких поводов для разборок, — последнее слово заставило моего собеседника хмыкнуть.

— Есть и другая сторона конфликта — коллекторы. Вы невольно задели их интересы, и мы были наняты для улаживания возникшего недопонимания, — мужчина взглянул на часы. — Нас ждут в офисе, поэтому я буду краток. У вас есть два варианта: поехать с нами и обсудить ситуацию с нашим руководителем, либо остаться здесь. Возникший конфликт в любом случае будет разрешен, но я бы не советовал вам уклоняться от беседы. Решение, принятое без вашего участия, может вам очень не понравиться. К примеру, вы вполне можете перейти из категории потерпевших в обвиняемые, — собеседник говорил абсолютно спокойно, но я почувствовал нешуточную угрозу.

— Вы собираетесь меня похитить? — задал я вполне естественный в данной ситуации вопрос.

— Конечно нет. Среди бела дня, на глазах у десятков свидетелей? Сейчас так дела не делаются. Гарантирую, вне зависимости от результатов беседы, мы вернем вас назад в

целости и сохранности.

Будучи обычным человеком, я бы серьезно подумал над предложением незнакомца, но статус игрока давал мне серьезные преимущества. Поэтому я постарался изобразить тягостные раздумья, а затем ответил согласием. По дороге к автомобилю я демонстративно поздоровался с малознакомым соседом по подъезду, выгуливавшим собаку, и сделал вид, что написал кому-то сообщение с помощью телефона. Мой собеседник усмехнулся и предложил сесть на заднее сидение автомобиля. Бросив короткое «выезжаем» своему спутнику, он устроился по соседству со мной, и мы поехали в неизвестном направлении.

Водитель сразу включил какой-то блатняк, в некоторых кругах именуемый шансоном, но мой сосед не одобрил его выбор.

— Миша, не надо нагнетать, — означенный Михаил сказал короткое матерное слово, но все же выключил музыку, а затем сплюнул в открытое окно автомобиля.

Сначала мне захотелось поинтересоваться направлением движения, но я отбросил эту идею и решил изображать ступор и задумчивость. Так как мои спутники молчали, у меня появилось время, чтобы задуматься о сложившейся ситуации и своих дальнейших действиях.

Подчёркнутая открытость моих новых знакомых и полное отсутствие боязни свидетелей говорят о том, что со мной реально хотят поговорить, либо о присутствии железобетонной крыши в правоохранительных органах. В любом случае, вариант с похищением выглядит не особенно реалистичным, так как потребует слишком много телодвижений для затирания следов. Забавно, что инновационный подход к ведению переговоров работает в обе стороны, так что мне стоит трижды подумать, прежде чем убить вероятных бандитов. Исчезновение моих «друзей» едва ли останется без внимания, а это толстая ниточка ко мне и моему игровому статусу.

В итоге я решил сохранять маску простого обывателя, тем более что для нее не требуется особое актерское мастерство. Ликвидация бандитов останется запасным планом на самый крайний случай. Убийство — мощный инструмент, но оно должно решать проблемы, а не создавать новые.

Дорога затянулась и я, чтобы не терять время зря, решил проанализировать причины неудачи предыдущего похода. Изначально у меня был план заняться этим неприятным делом, сидя на своем артефактом диване, дающем плюс десять к интеллекту, но, как говорится, за неимением гербовой...

Причиной провала стала комбинация факторов: усталость, душливое давление тьмы, недооценка врага и головокружение от успехов при зачистке замка. Я банально забыл, что светильник не привязан, а поэтому исходил из того, что ничем не рискую. С другой стороны, у меня не было серьезных оснований для того, чтобы вести себя иначе. Спуск во тьму, решение о разведке новой локации с целью поисков выхода — все эти решения были обоснованы и логичны в рамках выбранной стратегии.

Получение информации от куратора и собственное развитие — такие приоритеты вынуждают идти меня на риск, который, в отличие от ситуации с модификацией, был вполне обоснован. Я не был незащищен и все сложилось бы нормально, если бы не одно «но». Поведение мутировавшей девушки противоречило всем моим знаниям об опустошенных, заставляя заподозрить в ней владельца локации. Даже ее коллега, одетый в модную рубашку и ботинки с высоким каблуком, не продемонстрировал ничего выдающегося. В общем, я решил впредь внимательнее следить за своими вещами, а заодно добавил достижение «забывчивый баран» к своему мысленному списку.

Завершение моих размышлений как раз совпало с остановкой машины у подъезда заброшенного дома. Территория вокруг него была огорожена, так что водителю пришлось ненадолго покинуть машину, чтобы открыть запертые ворота. Местоположение «офиса» прямо-таки вопило о проблемах, но мой спутник повторил свои уверения в моей безопасности и предложил покинуть это место, если я чего-то боюсь. Банальная попытка взять на слабо, но я сделал вид, что поддался на нее, стремясь выглядеть более значимым в глазах моих спутников.

В доме сохранилось освещение, поэтому мы смогли спокойно спуститься в подвал. К моему сожалению, на огороженной территории не обнаружилось ни одного входа в локацию, так что я горько вздохнул, не зная, куда девать трупы своих спутников. В ответ на это Михаил снова произнес бранное слово и сплюнул, а второй бандит, чьего имени я так и не узнал, сказал мне, чтобы я не волновался попусту. Я уверенно улыбнулся ему, так как придумал несколько вполне годных решений своей проблемы и застопорился только на составлении алиби.

Офис обнаружился в дальней части подвала. Небольшая комната, огороженная тремя стенами, была очищена от мусора и освещена несколькими мощными лампами. В помещении находился дешевый письменный стол и пара офисных кресел, на одном из которых сидел седой мужчина, одетый в деловой костюм.

— Приветствую вас, молодой человек! — незнакомец встал из-за стола и пожал мне руку. Я отметил перстень-печатку на его мизинце. — Хорошо ли вы добрались? — лицо человека выражало столь искреннее гостеприимство, что я немного опешил перед его напором и смог только кивнуть. — Присаживайтесь. Нам есть, о чем поговорить. Может чайку?

На столе, помимо ноутбука и пары папок с бумагами, стоял также электрочайник и вазочка с печеньем. Я почувствовал, что у меня дергается глаз и невольно восхитился тому, как ловко здесь обрабатывают клиентов. Далеко не каждый выдержит контрастный душ из страха за свою шкуру и показного благодушия, которое дарит надежду на положительный исход дела.

Незнакомец не стал ждать моего ответа, достал две одноразовые пластиковые чашечки, быстро заварил в них пакетированный чай и пододвинул ко мне печенье.

— Ах да, я забыл представиться. Валентин Александрович, будем знакомы, — новый знакомый кивнул мне и обезоруживающе улыбнулся. — Пока чай заваривается, у нас есть немного времени. Леонид Михайлович ввел вас в курс дела? -

— В общих чертах, — я постарался изобразить предательски дрогнувший голос.

— Вы какой-то неживой. Мои помощники применяли к вам насилие? — выражение лица и тон, которым был задан вопрос не имели ничего общего с радушным хозяином. На миг передо мной предстал сосредоточенный и опасный человек.

— Нет. Меня пугает это место, — на крошечный миг на лице мое собеседника промелькнуло удовлетворение, но сразу сменилось добротой и участием.

— Я вас понимаю. Мне самому здесь неуютно, — он усмехнулся. — Ну да ладно. Тогда начнем сначала, дабы избежать возможного недопонимания. Я — специалист по улаживанию конфликтов, а Леонид и Михаил — мои помощники. Вчера произошло досадное недоразумение, в результате которого пострадали интересы моего заказчика, коллекторской фирмы, — Валентин картинно пододвинул к себе одну из папок. — Будем честны, мой клиент занимается не самым уважаемым делом. Тем не менее, он достоин уважения.

Несколько месяцев назад он порвал со своим прошлым и стал «белой» конторой. К сожалению, некоторые его сотрудники не успели перестроиться и время от времени используют неэтичные методы по мотивированию должников.

Увидев, что я нахмурился, Валентин взял одну из чашек, а вторую вручил мне и продолжил.

— Я разделяю ваше возмущение и одобряю ваши действия. Молодые люди перешли границы, — я все же попробовал чай, оказавшийся довольно приличным. — Тем не менее, я предлагаю дать им еще один шанс. Они искренне раскаиваются в своем поступке.

Собеседник открыл папку и достал из нее несколько фотографий, на которых были запечатлены страшно избитые коллекторы. Я невольно сглотнул и передал пачку обратно Валентину.

— Эти фотографии были сделаны вчера вечером. Виновные понесли справедливое наказание, — собеседник протянул мне более тонкую пачку фотографий, на которых довольная старушка с перебинтованной головой держала в руках пачку денег. — Пострадавшая хорошо себя чувствует и ее уже выписали из больницы. Как видите, она вполне удовлетворена скромной компенсацией и не держит зла на своих обидчиков.

После возвращения второй пачки фотографий Валентин положил их на место и закрыл папку.

— Все разрешилось благополучно. Молодые люди выпущены под залог и наказаны работодателем, а добрая женщина не держит на них зла. Мой заказчик даже списал долг вашего соседа по подъезду! Вроде бы все счастливы, но есть момент, — мой собеседник усмехнулся и указал на меня пальцем. — Уголовное дело по-прежнему открыто и в его основе лежат ваши показания. Как вы понимаете, мой заказчик очень хочет избежать появления пятна на своей репутации, так что он очень заинтересован в досудебном улаживании конфликта.

Я давно понял, к чему ведет этот разговор и старательно ожидал развязки. Сейчас будет кнут, а за ним последует предложение, от которого нельзя отказаться.

— Связываться с нашим правосудием — себе дороже. Нередки случаи, когда на скамье подсудимых оказываются невинные, а реальные преступники избегают наказания. Взять, к примеру, ваш случай. Смешно сказать, но, если потерпевшая укажет на вас, а коллекторы подтвердят ее показания, вы незамедлительно перейдете в категорию обвиняемых, — я ощутил сильное желание воткнуть протазан в живот своего собеседника, а затем пару раз повернуть его в ране, но сдержал благородный порыв. — Поймите, я вам искренне симпатизирую, а потому хотел бы избежать подобного развития событий. Но для этого мне потребуется ваша помощь. Ваши усилия будут достойно вознаграждены моим заказчиком. — Валентин сдвинул вторую папку, под которой обнаружилась пачка денег. Что скажете?

Уязвленное самолюбие настойчиво требовало убить бандитов или как минимум ответить им гордым отказом, но я не стал идти у него на поводу и совершать необдуманных поступков. Как ни странно, но если рассмотреть вопрос с рациональной точки зрения, то предложенный вариант является наиболее выигрышным для всех сторон. Виновные по факту наказаны, а пострадавшие получили компенсацию.

Если пойти другим путем, то далеко не факт, что я смогу убить бандитов и где-то неподалеку не затаились их сообщники. Если мне удастся их одолеть, то придется приложить немало усилий для избавления от тел. И что в итоге? Их точно будут искать, что создает немалый риск для моего разоблачения. Отказ от предложения создаст не меньше

проблем. Я не сомневаюсь в том, что они сумеют выставить меня виновным, а конфликт с законом означает автоматический переход на нелегальное положение.

— Что мне нужно сделать? — меня буквально корежило от отвращения к себе, но в данный момент у меня не было другого выхода.

— Рад, что вы не встали в позу, — Валентин потер руки, не скрывая своего удовольствия. — В душе я немного перфекционист, и потому стараюсь улаживать конфликты так, чтобы все стороны остались удовлетворены результатом. Все, что вам нужно — немного изменить свои показания. Скажите, что в момент вы находились в состоянии аффекта и хотите уточнить их. По новой версии потерпевшая упала с лестницы, а вы случайно ударили одного из коллекторов дверью, когда рванулись на помощь пострадавшей. Обязательно скажите, что не имеете претензий к молодым людям. Все остальные участники событий подтвердят ваши слова и дело закроют за отсутствием состава преступления.

После того, как я подтвердил новую версию, Валентин пододвинул ко мне пачку денег, которую я незамедлительно упрятал в свой рюкзак. В иной ситуации я мог бы спросить, что будет, если не стану выполнять договоренности, но место нашей встречи давало красноречивый ответ на этот вопрос. Перед тем, как попрощаться, я попросил визитку своего нового знакомого, чем немало удивил его.

— А вы хваткий молодой человек. И отлично держались. Далеко не у всех хватает смелости спуститься в мой офис, — он достал из кармана металлическую визитницу и протянул мне карточку со своими инициалами и подписью «Специалист по налаживанию контактов». — Обращайтесь, если вдруг возникнет работа по моему профилю или понадобятся услуги посредника.

На самом деле я взял визитку для организации убийства Валентина, но счел невежливым рассказывать ему об этом. Кроме того, я рассудил, что в моем положении трудно загадывать на будущее. Вполне может статься, что я откажусь от коварного замысла, во многом продиктованного эмоциями, и действительно подкину ему работенку.

Тепло попрощавшись со мной, Валентин напомнил, что с этим делом не стоит затягивать и желательно выполнить свою часть договора в следующий понедельник. Вызванные помощники проводили меня к выходу из подвала, и мы сели в машину, чтобы отправиться к моему дому. Робкое предложение довести меня до ближайшей станции метро, было встречено решительным отказом. Леонид пояснил мне, что в их деле важна точность и они не хотят, чтобы со мной что-то случилось по дороге.

Свободное время невольно навело меня на неприятные мысли о скором окончании отпуска. Будучи профессиональным прокрастинатором, я старательно оттягивал решение вопроса с работой, но он все же настиг меня, обрушившись на мое сознание подобно тонне кирпичей.

Перспектива выхода на работу в понедельник вызывала двойные чувства. С одной стороны, я успел соскучиться по своему делу и коллегам. С другой — мешок золота, лежавший в шкафу, сильно снижал мою мотивацию к трудовым подвигам. При выборе между способностями мага и айтишника, последние выглядят бледновато, как с точки зрения полезности, так и с точки зрения перспектив. Ежедневная работа неизбежно приведет к отставанию в развитии, что потянет за собой целый ряд проблем. Самое поганое, что немедленное увольнение неизбежно нарушит мое инкогнито, поэтому нужен вариант, создающий иллюзию трудовой деятельности. Конечно, можно прикинуться запойным алкоголиком, но такое решение имеет собственные неразрешимые недостатки.

Дороги до дома не хватило на то, чтобы придумать что-то толковое. Я решил остановиться на том, чтобы выйти в понедельник на работу, а затем «поболеть» оставшуюся часть недели. Не отгулянный отпуск вполне позволял повернуть этот фокус, и это выглядело разумным компромиссом. Появившееся время можно потратить на то, чтобы найти выход из ситуации. Навскидку, можно быстро уволиться и создать видимость участия в стартапе, предусматривающем удаленную работу.

Распрощавшись с бандитами, я вернулся домой и спрятал пачку денег, а затем повторил попытку добраться до магазина. На сей раз мне сопутствовал успех, и мне удалось вернуться домой с большим количеством пищи. Не желая рисковать, я не стал совмещать магическую кулинарию с посещением игровых ресурсов и сосредоточился на новостях, роликах и любимом ресурсе с материалами от пользователей.

Удивительно, но такой подход принес мне успех. Если новости не порадовали ничем интересным, то среди интересных ссылок нашлась подборка роликов игрока-иллюзиониста. Его способности вызвали у меня самую настоящую оторопь. Он умудрялся создавать и поддерживать десятки разнообразных иллюзорных образов, в том числе динамических. Мой опыт говорил о том, что подобные манипуляции требуют целую прорву маны, но игрок каким-то образом обошел это ограничение. Больше всего меня поразило видео, где он управлял полетом пары разноцветных птиц. Они выглядели настолько реалистично, что меня невольно охватило чувство собственной неполноценности. Этот парень серьезно превзошел меня по части магии иллюзий.

Один из его роликов был посвящен работе со светом. Игрок ходил по своей студии и создавал разноцветные светящиеся шары. Иллюзии различались по размерам и яркости, но составляли единую композицию, которую очень хвалили в комментариях к видео. Я, в свою очередь, полностью проигнорировал культурную составляющую, так как сосредоточился на технической части. Неизвестный игрок подтвердил мои предположения и подарил надежду на прохождение особняка.

Несмотря на оптимистичные прогнозы, я не стал отказываться от первоначального плана и отправился на поиски новых локаций. Неполный запас праны и легкое опустошение вызывали некоторое беспокойство, но я вполне мог себе позволить еще одну смерть. Проверив свои запасы, я не стал убирать из инвентаря бригантину, которая оказалась там после возрождения. Я банально забыл ее выложить, списав ощущение тяжести на недомогание от дефицита праны. Повышенная выносливость компенсировала лишнюю нагрузку, так что я решил попробовать утяжелить свою защиту.

Эпический поход к новым горизонтам обернулся пшиком. За четыре часа поисков мне не удалось найти ни одной «годной» локации. Места, бывшие глухими и заброшенными в рабочие дни, в субботу стали настоящей Меккой для детей и подростков. Иллюзии отчасти решали проблему, но скромный список из четырех посещенных локаций не вызывал энтузиазма.

Отвесные скалы без малейшего намёка на дорогу и жуткое болото, едва не затянувшее меня сразу после входа в локацию, определенно не подходили для исследования. Промозглый островок предлагал увлекательное путешествие до соседнего клочка земли. Нужно было всего лишь преодолеть пару километров беспокойного моря. Последняя локация оттолкнула меня наличием рюкзака, найденного в преддверии. Имея некоторых запас энергии душ, я возможно и попробовал бы пойти на контакт с игроком, но не идеальная форма и перспектива потери праны за сам факт нахождения в одной локации,

заставили меня отказаться от идеи.

После перекуса в заведении умеренно быстрого питания, мне захотелось какой-то определенности, поэтому я сел на троллейбус и поехал в сторону зимней локации с волками. Проверенное место соответствовало моим требованиям и вполне подходило для того, чтобы восстановить пошатнувшееся здоровье.

Гаражный кооператив ничуть не изменился. Прошла всего пара дней, но у меня возникло ощущение, что я не был здесь целую вечность и даже ощутил ностальгию. Именно здесь произошло одно из важнейших событий моей игровой молодости — первая смерть. Заснеженная локация, обаятельные зверушки, кровь на снегу. Чистая романтика, по сравнению с тьмой и жуткими мутантами. Да уж... Вот были времена!

Осмотревшись по сторонам, я подошел ко входу в локацию и поежился от холода. Этот феномен заинтересовал меня, и после ряда проверок я убедился в своем наблюдении. Рядом со входом в локацию действительно наблюдалась температурная аномалия, как будто холод каким-то образом просачивался из-за стены тумана. Это открытие меня мягко говоря не обрадовало, хоть и вполне укладывалось в известные мне факты. Прнося монеты через границу локации, я как-то не задумывался о ее проницаемости для менее приятных вещей. Бактерии, вирусы, радиоактивные изотопы, непонятная тьма: я определенно недооценил опасность туманных земель для нашего мира.

Погруженный в мрачные мысли, я прошел через стену тумана и тут же застыл в недоумении. Центр знакомой поляны был очищен от снега и был занят складным столом, на котором стояли чашечные весы и несколько десятков целлофановых пакетиков разного размера. За столом сидел мужчина, одетый красный пуховик и лыжную шапочку с помпоном. Незнакомец был очень занят. Он держал в руке пакет с белым порошком и аккуратно пересыпал его в маленький стеклянный стаканчик. В дополнение к этой сюрреалистической картине, у меня перед глазами появилось сообщение от интерфейса системы:

Вы вторглись в локацию, занятую другим игроком!

Для работы ключа возрождения требуется дополнительная энергия душ!

Внимание! Время до начала забора энергии: 10 секунд.

Мужчина резко встрепенулся, от чего рассыпал порошок на стол и посмотрел не меня. Взгляд незнакомца не предвещал ничего хорошего, а его в руке, словно по волшебству, появился пистолет. Так как в преддверии локации не имелось никаких укрытий, я не нашел ничего лучше, чем выхватить копые рвануться навстречу неприятелю. Несколько разнонаправленных скачков сделали свое дело, и вскоре я обнаружил свой протазан торчащим в груди игрока. По какой-то причине соперник не произвел ни единого выстрела, и теперь на его лице было написано нешуточное удивление.

Не смотря не самое удачное начало, незнакомец быстро оправился от шока, и я был вынужден уворачиваться от какой-то дряни, летящей мне в лицо. К сожалению, маневр уклонения удался лишь частично. Я ощутил сильный удар по челюсти, сопровождаемый хрустом зубов и неслабой болью. Мой ответ на атаку был далек от каноничного варианта с подстановкой другой щеки. Находясь в расстроенных чувствах, я резко дернул копые, стремясь разворотить грудную клетку негодяя. От такого обращения он захрипел, а затем упал, орошая все вокруг своей кровью. Мерзавец снова попытался поразить меня своей магией, но на сей раз я легко избежал атаки и добил его уколom в шею.

Не смотря на смертельные раны, тело мужчины не спешило исчезать, что дало мне

возможность спокойно вытащить из своей челюсти сосульку. Процесс сопровождался сильной болью, так что я спокойно наблюдал за тем, как ослабевает энергетика неприятеля и не испытывал ни малейшего сочувствия к неудачнику. К тому моменту, как тело врага растворилось в тумане, оставив после себя лишь одежду и 100 единиц энергии душ, я успел зарастить рану и задумчиво рассматривал лежавшие на ладони осколки зубов, прикидывая перспективы магической стоматологии. Недостаток маны не позволил мне приступить к немедленному освоению новой специализации, поэтому я обратил свое внимание на имущество покойного.

Стоило мне наклониться за лежавшим на земле пистолетом, как мое периферическое зрение выхватило чрезвычайно тревожную картину. Рядом с одним из рюкзаков взвился туман и из него появился недавно убитый игрок, одетый в костюм Адама. Вместе с ним у меня перед глазами возникло уже знакомое сообщение о вторжении.

Дефицит одежды и недавнее поражение ничуть не смутили мужчину. Сказав матерное слово в качестве приветствия, он метнул в меня сосульку и достал из инвентаря шпагу. Я увернулся от снаряда, и порадовался тому, что не успел спрятать свое оружие.

Вторая схватка с игроком снова окончилась поражением неприятеля, причем на сей раз я избежал повреждений, а мой противник оказался разрублен от ключицы до середины груди. Забавно, что полученная им травма была следствием нарушения техники безопасности при обращении с оружием. Вместо того, чтобы уклониться от моей первой атаки, он попытался заблокировать ее шпагой, что привело к вполне предсказуемому результату. Легкий клинок оказался просто сметен моим протазаном, а тело неприятеля не могло похвастаться прочностью темных мутантов. Удар в голову завершил начатое и принес мне еще сотню опыта.

Ожидая третьего пришествия игрока, я учел свой предыдущий опыт, а потому встал так, чтобы оказаться за спиной возродившегося незнакомца. Холод преддверия локации подталкивал меня к переодеванию, но я не поддавался искушению, ожидая гостя в состоянии полной боеготовности. Через несколько минут он снова почтил меня своим присутствием, чтобы в ту же секунду быть разрубленным на две половинки. Я вложил в удар слишком много сил, а потому едва не лишился недавнего обеда, познакомившись с богатым внутренним миром игрока. Интересно, что после произошедшего он не воспользоваться мгновенной смертью, а начал громко кричать, вынуждая меня снова избавить его от мучений.

Определившись с примерным временем ожидания, я все же рискнул переодеться и не прогадал. Теплая стеганка позволила мне собраться с мыслями, чтобы решить судьбу коллеги по опасному бизнесу. После перебора всех аргументов, я пришел к выводу, что мне не стоит проявлять корпоративную солидарность. Можно простить нападение, тем более, что я уже отомстил за него. Можно смириться с разделом локаций, хотя это несколько ущемляет мои интересы. Было бы ради чего. В этом-то и состоит проблема.

Игрок, занимающийся распространением наркотиков, может создать массу сложностей, которые просто не окупятся гипотетической выгодой от сотрудничества. Даже если пренебречь этической стороной вопроса, чего я, кстати, не планирую делать, то остаются проблемы привлечения внимания к локациям в моем районе, ухудшения репутации игроков и многие другие...

Следующее появление голого незнакомца было не столь драматичным, как предыдущее, хотя с этим можно поспорить. На сей раз я действовал аккуратнее и ограничился

перерубленным позвоночником. К сожалению, я не нашел других способов обезопасить себя, так что мне предстояло вести беседу с нижней частью спины обездвиженного врага.

План удался, хотя незнакомец сумел меня изрядно удивить. Даже будучи парализованным, он отказывался отвечать на мои вопросы, угрожал и говорил разные неприятные вещи. Сначала я подумал, что дело в характере игрока, но вскоре пришел к выводу, что такое поведение — следствие опустошения. Мой коллега тупил, ощутимо тормозил, да и целом выглядел откровенно паршиво. Его фигура как будто усохла, шевелюра зияла проплешинами, а кожа приобрела нездоровый серый цвет. В общем, его облик полностью соответствовал опустошенному, и, по-хорошему, он уже должен был утратить разум, но этого почему-то не произошло.

Когда таймер дошел до нуля, я увидел сообщение, что следующая минута в обществе моего нового знакомого обойдется мне в шестьдесят единиц энергии душ, а затем цена будет пересмотрена в большую сторону. После этого поведение игрока резко изменилось, и он стал умолять отпустить его, а также сулить всяческие блага. Я воспользовался предоставленной возможностью и приступил к допросу.

Начало беседы вышло откровенно неважным. Наблюдая за стремительно тающими запасами праны, собеседник нервничал и не мог сосредоточиться на задаваемых вопросах. Так как мне тоже не хотелось тратить энергию душ, я применил очевидное решение — каждые десять секунд заходил в локацию и возвращался обратно в преддверие. Дело сразу пошло на лад, однако я столкнулся с новой напастью. Мужчина, назвавшийся Анатолием, юлил и пытался доказать, что я напал на невинного ботаника, занимавшегося исследованием снега в преддверии локации. Озвученная им теория изрядно меня позабавила, и я даже не поленился проверить порошок, ожидаемо не имевший ничего с озвученным объектом исследований. После применения воспитательных мер в виде пары тычков копьем, мужчина пошел на попятную и согласился рассказать все без утайки.

Мой новый знакомый стал игроком тогда же, когда и я. Он успешно прошел первую учебную локацию, но не сумел одолеть владельца второй. Его учитель, женщина в латном доспехе, сломала колено воина, но новоявленный игрок все равно не справился со своей задачей и отправился на перерождение. После неудачного обучения Анатолий не особенно усердствовал в прокачке, ограничившись всего одной локацией, вход в которую находился в трансформаторной будке во дворе его дома. Небольшой хутор, в котором жила пятерка опустошенных, помог моему собеседнику достичь до 7 уровня, а единственная схватка с владельцем этого места — гигантским медведем, отбила у него всякое желание двигаться дальше. Анатолий счел, что ему достаточно имеющихся способностей и сосредоточился на проблемах своего «бизнеса».

Несколько торговых партнеров молодого предпринимателя были убиты игроками, что привело к разрушению налаженной системы сбыта. Как будто этого было мало, неожиданно активизировалась полиция, арестовавшая его главного поставщика и едва не поймавшая самого Анатолия, спасшегося только благодаря магии. Его появление в «гаражной» локации как раз было связано с последними событиями. Несчастный наркоторговец лишился основного «рабочего места» и выбрал недоступную для простых смертных область в качестве временной замены. И вот, стоило ему заняться фасовкой товара, как на него обрушилась новая напасть в лице меня. Привычка оставлять ключ возрождения в преддверии локации сыграла с Анатолием злую шутку, и в результате он оказался в крайне незавидном положении.

Выслушав довольно неприглядную историю, я вспомнил о вчерашнем диалоге с полицейским, коллега которого, по-видимому, пострадал от рук моего собеседника. Мне немедленно захотелось уточнить этот момент, но я вовремя себя одернул, сочтя информацию малозначительной. Вместо этого я попросил Анатолия рассказать о его способностях.

Будучи магом воды, игрок умел создавать данную жидкость, на что уходило достаточно много маны, а также управлять ею. Из дальнейшего рассказа я сделал вывод, что умения моего нового знакомого во многом походят на магию крови, но отличаются от нее значительно большим расходом магической энергии. Что интересно, именно благодаря магии он мог вести со мной беседу, лежа на промерзшей земле. Оказалось, что Анатолий тратил всю ману на подогрев содержащейся в ней воды и потому почти не страдал от холода.

После исповеди наркоторговца, перемежаемой предложениями о сотрудничестве, передо мной снова встала непростая дилемма. Я прекрасно осознавал, что мой собеседник — нехороший человек, чьи художества во многих странах потянули бы на смертную казнь и чья смерть будет мне выгодна. Проблема в том, что после беседы у меня возникло какое-то иррациональное желание оставить его в живых. Диалог, по-видимому, привел тому, что в моем сознании он перешел из категории опасного врага в категорию пусть плохого, но относительно безобидного человека. Я знал, что такое мнение ошибочно и наркоторговец опасен, но ничего не мог с собой поделать. В итоге, для выполнения необходимой процедуры мне пришлось переступить через себя, что не пошло на пользу моему настроению.

После двух смертей жизненный путь Анатолия завершился, а рядом с его телом, превратившимся в мумию, появился комплект серой стеганной брони и пара более интересных игровых предметов.

Шпага

Прочность (50/50)

Привязка (1000 эд)

Эссенция жизни

Заряды: 2/3

Зарядить (300 эд)

Нахождение эссенции примирило меня с окружающей действительностью, а артефактная шпага оказалась приятным дополнением к ценному предмету. Не смотря на вполне обоснованный скепсис по отношению к этому виду оружия, я не сомневался, что сумею найти для него достойное применение.

Следующая находка, сделанная с помощью магического зрения, сумела превзойти по своей ценности обе предыдущие. Земля на месте возрождения игрока прямо-таки фонила магией и предпринятые раскопки подтвердили предположение. В моих руках оказалась монетка, обе стороны которой оккупировало лицо унылого одноглазого мужика, изображенное в фас и профиль.

Ключ возрождения

Привязка (20000 эд)

Артефакт вызвал у меня настоящую бурю эмоций. Несколько точек возрождения, которые можно расположить в разных городах и локациях, теоретическая возможность телепортации между ними через смерть... Мне потребовалось несколько минут, чтобы вернуться из мира фантазий и начать мыслить рационально.

Даже имейся у меня требуемые двадцать тысяч опыта, монетка относилась к числу предметов, с которыми откровенно опасно экспериментировать. В отсутствие описания, можно только гадать о последствиях ее применения. Взаимное уничтожение ключей, замена нынешнего, копирование моей персоны при следующем возрождении, пробуждение Ктулху... И это только самые очевидные варианты. Еще раз взглянув на лицо мутного мужика, я решительно положил монетку в инвентарь и зарекся ее использовать, пока не узнаю обо всех последствиях привязки.

Покончив с игровыми предметами, я принялся за разбор более приземленной части имущества и предсказуемо начал с пистолета. Трудно описать мое разочарование, когда выяснилось, что оружие мало того, что было травматическим, так еще и наотрез отказывалось стрелять. Заподозрив осечку, я несколько раз переснаряжал обойму, но так и не добился успеха в своем начинании. Забавно, что именно в этот момент меня посетила мысль о возможном прохождении звуков за пределы преддверия локации. Пусть сквозь туман не было видно граждан, привлеченных нашим с Анатолием общением, но я все же решил повременить с шумными экспериментами и ограничиться проверкой на отсыревший порох.

Тест подтвердил версию о некачественном содержимом патронов, однако некоторые факты вызвали сомнения в правильности вывода. Дело в том, что владелец оружия был остро заинтересован в работоспособности пистолета, а магическая специализация позволяла ему эффективно бороться с влагой. Конечно, нельзя было сбрасывать со счетов очевидную недалекость Анатолия, это не отменяло необходимости перепроверки результатов в более корректных условиях.

Распотрошив новый патрон, я разделил порох на две равные кучки и повторил свой опыт, воспламенив их на заснеженной поляне и в обычном мире. Удивительно, но ситуация внутри преддверия локации и вне ее оказалась диаметрально противоположной, что говорило о разности физических законов, либо о каком-то неизвестном факторе. К сожалению, в отсутствие времени на более подробные исследования, я был вынужден умерить свое любопытство и сосредоточиться на актуальных вопросах.

Оставшееся наследство покойного не представляло особого интереса. Зимняя одежда, стол, пара рюкзаков с вещами и запасами провизии, несколько пакетов таинственного белого порошка — всё отправилось в туман вслед за телом бывшего владельца имущества и его пистолетом. Что до денег, то я был вынужден довольствоваться довольно тонкой пачкой и информацией о небольшой записке в преддверии любимой локации игрока. Относительно скромные суммы объяснялись тем, что, будучи опытным предпринимателем, Анатолий старался не допускать избыточной ликвидности.

После улаживания всех последствий форс-мажора, мне наконец удалось вернуться к выполнению первоначальной цели — исследованию заснеженной локации. Экипировавшись для похода, я уже было хотел пойти дорогой приключений, но стрела сомнений попала мне в колено. Перед глазами возник образ человека, которого кусают злые волки и вместе с ним пришло осознание того факта, что бригантина никак не защищает мои конечности, которые очень интересуют обитателей локации.

Поиск решения не затянулся. Память услужливо подкинула мне картинку облаченного в ватник кинолога, тренирующего служебных собак. Идея показалась мне достаточно перспективной, а главное реализуемой, и вскоре я надевал стеганку Анатолия поверх своей. На мое счастье, наркоторговец обладал достаточно плотным телосложением, что позволило

обойтись без расширения его экипировки посредством кинжала. Конечно, итоговый вариант был не лишен недостатков, но я был готов смириться с жарой и снижением подвижности ради мощной волкозащиты.

Тесты подтвердили мою неуязвимость для обитателей локации, так что ее зачистка превратилась в позитивную прогулку по заснеженному лесу. Начавшийся снегопад только добавил удовольствия, а группы волков, активно поставлявших энергию душ, создали приятное ощущение нового года. Забавно, что самый главный подарок ожидал меня на поляне, где состоялась смертельная схватка. Магическое зрение показало небольшое энергетическое образование внутри сугроба, скрывшего останки белого волка, и по результатам раскопок я стал владельцем малого сгустка энергии душ.

По мере приближения к холму, на который указывал мой «внутренний компас», я столкнулся с серьезной проблемой. Сколько ни пытался, но я так и не сумел обнаружить никаких признаков пещеры или чего-то похожего на вход, хотя четко ощущал, что переход в новую локацию находится где-то внутри холма. Робкие попытки взобраться на возвышенность натолкнулись на двухметровый слой снега, а исследование ближайших окрестностей не принесло никакого результата.

Пока я отдыхал, у меня возникли серьезные сомнения в целесообразности продолжения похода. Поиски входа потребуют десятков часов тяжелого физического труда при полном отсутствии гарантий окупаемости. Даже если следующая локация окажется достаточно полезной, мне придется поддерживать дорогу к ней в условиях постоянных снегопадов. Возможно, такое положение дел устроило бы мага воды, могущего убирать снег мановением руки, или какого-нибудь мага воздуха, умеющего летать, но моя специализация просто не позволит мне извлечь пользу из подобной локации.

Приняв решение покинуть бесперспективное место, я двинулся к выходу, старательно отгоняя мысли о недавно убитом воднике, чья помощь в теории могла бы решить проблему. Что сделано — то сделано, да и сомнительно, что мы бы смогли стать союзниками. Из беседы с Анатолием я понял, что он был крайне скользким и ненадежным типом.

Возвращение в родной город прошло без каких-либо проблем и, не смотря на вечернее время суток, мною было принято решение посвятить остаток дня повторной зачистке замка. Если повезет, то можно управиться с этим делом аккуратно к ночи, что позволит без лишних свидетелей обчистить тайник в преддверии любимой локации наркоторговца.

Проходя через туманные ворота на стене промзоны, я был готов к любым неприятностям, но, видимо их запас иссяк. Мне удалось спокойно переодеться и приступить к выполнению плана. Отработанная технология позволила быстро справиться с населением деревни, а полученной энергии душ хватило на ремонт всей экипировки и взятие нового умения в разделе магии иллюзий.

Визуальные иллюзии:

Выберите 1 улучшение.

Выбор дополнительных улучшений умения будет доступен на 40 уровне игрока

Увеличение расстояния — увеличивает максимальное расстояние, на котором могут быть созданы визуальные иллюзии до 5 метров.

Световые иллюзии — позволяет создавать источники света.

Анимированные иллюзии — позволяет создавать движущиеся иллюзорные образы.

Отложенная активация — позволяет создавать свернутые иллюзорные образы, активируемые по желанию создателя.

Комбинированные иллюзии — позволяет присоединять несколько иллюзий к автономному источнику питания.

Совместимость с кровью — позволяет использовать кровь в качестве аккумулятора для автономного источника маны.

Кровавый контроль — позволяет увеличить максимальное расстояние, на котором могут быть созданы визуальные иллюзии за счет прибавки дистанции управления кровью.

Обрадованный наличием световых иллюзий, я немедленно взял долгожданное умение и приступил к тестированию. Первые же опыты показали, что мои ожидания традиционно не соответствовали реальному положению дел. Самое обидное, что дело было отнюдь не в плохом навыке, а в прискорбно низком уровне регенерации маны. Максимум, на что хватало моих сил — постоянное поддержание нескольких слабеньких огоньков, либо одного единственного, но на уровне сороковаттной лампочки.

В нагрузку к наиболее интересному для меня режиму предлагалась еще одна опция — возможность произвольного выбора цвета иллюзии. Признаться, поначалу я счел ее малополезной, но первые же опыты доказали обратное. Расход маны на иллюзии прямо зависел от их цвета и вполне соответствовал законам физики: красный был самым «дешевым», а фиолетовый — «дорогим». Это открытие позволило мне сделать достаточно сильный фонарь, вполне подходивший для эксплуатации в условиях подземелий или небольшой фотостудии.

Новое умение также обладало некоторым боевым потенциалом. При вложении большого количества маны у меня получалась сильная вспышка, которую вполне можно было использовать для ослепления и дезориентации врагов. Проверка на одиночном опустошенном подтвердила его применимость, так что я остался вполне доволен приобретением.

Зачистка замка обошлась без драматических моментов, если не считать преодоление канализационного стока. Заранее закрытые двери, подготовленные позиции и усиленное копье не оставили врагам ни единого шанса. Красная световая иллюзия поначалу вызывала некоторый дискомфорт, но я довольно быстро приспособился и даже признал ее вполне годной заменой фонарю. В итоге, когда с врагами было покончено, у меня осталось достаточно бодрости для продолжения банкета в условиях тьмы.

Вопреки опасениям, иллюзорный свет с достоинством выдержал новое испытание, обеспечив сопоставимый с фонарем радиус обзора, так что новое погружение проходило относительно в комфортных условиях. Что до подозрительных звуков, то шорохи и скрипы откровенно не впечатляли после жуткого шепота в локации с особняком. В общем, все было неплохо, пока я не добрался до подвального этажа, и не услышал усилившийся звон цепей и вполне различимый топот. Такие перемены отрицательно сказались на моей решимости, но наличие приличного доспеха и ослепления несколько сгладили ситуацию.

К сожалению, или счастью, но удары щитом по стене не привели к появлению монстра. Как и в прошлый раз, все ограничивалось коротким периодом повышенной активности, после которого опустошенный вернулся к своим старым занятиям. Я ничуть не расстроился из-за несостоявшейся схватки, и после повторения концерта, сам проследовал к месту обитания заключенного.

В тюрьме меня ожидало сразу несколько открытий. Первое и самое неприятное из них состояло в том, что освобожденный монстр совершенно не боялся красного света. Вместо того, чтобы забиться в угол и старательно закрывать глаза, негодяй активно перемещался по

клетке, рычал и даже пару раз попытался достать меня своими когтями. Конечно, скованные руки и недооценка расстояния помешали опустошенному, но его нельзя было обвинить в недостатке энтузиазма.

Второе открытие ждало меня после попытки поразить узника копьем. Монстр на диво хорошо уклонялся, а после нескольких повторных выпадов схватиться за древко протазана и попытался отнять у меня оружие. Надо сказать, его попытка имела все шансы на успех, и я лишь чудом успел спрятать оружие в инвентарь.

Неудача несколько охладила мой пыл, поэтому я снова извлек копье и уселся на стуле надсмотрщика, чтобы восстановить ману для ослепления монстра и перекусить шоколадкой. К моему удивлению, опустошенный не оставил мои действия без внимания. Он начал жалобно выть и всячески намекать мне на то, что было бы неплохо поделиться. Поначалу я не обращал на него внимания, но вскоре понял, как воспользоваться слабостью врага.

Перво-наперво, я насадил недоеденный батончик на лезвие копья и продолжил употребление шоколадки, демонстрируя максимальное удовольствие от процесса. Единственный зритель оценил игру по достоинству и даже сменил тональность воя на более жалобную. Когда с шоколадкой было покончено, я извлек из инвентаря следующую и снова прикрепил ее к копью. Новая порция угощения была продолжена опустошенному, но узник не поддавался на провокацию и попытался снять еду с «крючка». Меня это совершенно не устраивало, поэтому я отдернул оружие и продемонстрировал, что предложенную ему пищу нужно поглощать строго с лезвия протазана. Возмущенные вопли узника показали, что демонстрация возымела успех, и следующая попытка доказала это на практике. Опустошенный попытался откусить шоколадку и закономерно получил смертельный укол в лицо.

Ощущая некоторую неловкость из-за обмана голодного монстра, я не стал убирать из камеры разрубленный батончик и приступил к устранению его коллеги. К счастью, поведение второго опустошенного не претерпело никаких изменений, так что победа над ним не потребовала от меня никаких усилий. Полученной от темных монстров энергии душ аккуратно хватило на приобретение нового умения, чем я не преминул воспользоваться, вложив единицу навыка в ветку визуальных иллюзий. На сей раз мой выбор вполне предсказуемо пал на «Совместимость с кровью». Обновленный список прозрачно намекал на перспективность использования автономных источников маны для питания иллюзий, а данное умение должно компенсировать слабость моих магических сил.

Первые же опыты с новым умением показали крайне интересные результаты. Кровь оказалась чрезвычайно сильным источником энергии. Крупной капли хватило на то, чтобы поддерживать мощный источник белого света в течение пяти минут. При этом, в течение всего времени работы я ощущал уровень «заряда аккумулятора» и мог наблюдать за тем, как уменьшается шарик крови, затвердевший после применения умения.

Охваченный энтузиазмом, я повторил опыт, максимизировав мощность иллюзии и уменьшив количество крови. Несмотря на закрытые веки, получившаяся вспышка сильно ударила по глазам, что привело меня в неописуемый восторг. Пусть на создание продвинутой иллюзии уходило несколько секунд, и в отсутствие отложенной активации у меня не было возможности создавать ее заранее, но все эти недостатки не меняли главного. Я получил реальное оружие против темных опустошенных.

Последующие эксперименты только усилили мои эмоции. Умение позволяло создавать очень детализированные иллюзорные личины, которые не требовалось постоянно

поддерживать, а также вполне приличные твердые иллюзии. Созданное шило смогло оставить на стене вполне приличную царапину, а носовой платок и вовсе был мало отличим от настоящего.

После завершения испытаний у меня прямо-таки чесались руки, чтобы опробовать новое умение в боевых условиях и, прикинув все за и против, я решил не оказывать себе в удовольствии. Новое появление в подвале особняка, перемещение бочек, убийство юноши в рубашке и переход по коридору с картинами — все эти действия вызывали у меня острое чувство дежавю, однако я знал, как вырваться из порочного круга.

Путешествие вдоль стены гостиной стоило мне изрядного количества нервов и нескольких капель крови, которые стали страховкой на случай нападения. Если в прошлый раз я только подозревал о присутствии монстра, то сейчас был стопроцентно уверен в нем и постоянно ощущал направленный на меня злой взгляд. Так или иначе, но мне удалось достигнуть цели своего путешествия — угла комнаты, рядом с которым стоял маленький столик с витыми ножками. Я аккуратно отодвинул его от стены и сервировал декоративными тарелками, висевшими неподалеку.

Когда два резных стула заняли свои места у столика и подготовка вступила в решающую фазу, мне вдруг вспомнилась подходящая к случаю цитата Геральта из Ривии, — «Будем есть без ложек». Усмехнувшись аналогии, я раскрошил большую шоколадку и распределил ее кусочки по тарелкам, а затем капнул на стол кровью.

Окончание приготовлений как раз совпало с угасанием светильника, поэтому я заменил его ослабленной красной версией, а затем уселся на стул и принялся демонстративно смаковать шоколадку. Осознавая всю опасность ситуации, я был готов в любой момент активировать ослепление, но этого не потребовалось. Темная опустошенная издала звук, подозрительно похожий на восхищенный вздох, а затем медленно и нерешительно вошла в освещенную область.

Неяркий красный свет ничуть не мешал проклятой, и я наконец смог рассмотреть ее облик. Легкое платье, длинные волосы, покрывающее все тело чешуя и абсолютно черные глаза — потребовалась вся моя выдержка, чтобы удержаться от опрометчивых поступков и спокойно указать ей на стул, стоящий напротив моего. Опустошённая хихикнула, сделала нечто похожее на реверанс и приняла приглашение. Разместившись на стуле, она громко засмеялась и потянулась к кусочку шоколадки. Я отметил, что пальцы ее рук снабжены длинными загнутыми когтями, а затем изо всех сил сжал веки, одновременно доставая копьё из инвентаря. Вспышка ослепляющего света прервала смех чудовища, мгновенно сменившийся криком боли. Последний, в свою очередь плавно перешел в булькающий хрип, когда удар протазана пришил ее к стулу и свалил на пол.

Не смотря на явный успех, я оказался в затруднительном положении. Нанесенная рана лишила мою противницу подвижности, но она не спешила умирать и даже пыталась выдернуть оружие из тела. Такое развитие событий откровенно не отвечало моим интересам, так как создавало серьезный риск побега опустошенной. С другой стороны, неподвижность протазана не давала мне безопасно добить монстра. Ситуация была близка к патовой, но, к моему счастью, не являлась таковой. У меня в запасе еще оставался непроверенный и откровенно небезопасному вариант со сближением и последующей атакой кинжалом.

Когда я приступил к сближению, опустошенная поняла мой замысел, хрипло засмеялась и начала активно размахивать когтистыми руками, но я снова применил ослепление, за

затем атаковал опасные конечности. Добивание монстра при помощи кинжала оказалось крайне малоприятным делом. Непосредственная близость с жуткими когтями, непрекращающийся хохот и обилие крови разительно контрастировали с привычной работой копьем, что вызывало у меня вполне понятный дискомфорт.

Вскоре проклятая затихла, я получил подтверждение, что она была владельцем локации. На "счет" капнуло целых 3000 опыта, а тело моей противницы не спешило растворяться в тумане. После привычной операции по извлечению сгустка энергии душ я остался наедине с припиленной к стулу мумией, облаченной в окровавленное платье. Весь пол вокруг нее был покрыт глубокими царапинами, осколками декоративных тарелок и кусочками шоколада. Картину разгрома довершал перевернутый столик с отломанной ножкой.

Не знаю, что со мной не так, но я не ощутил особой радости от победы. По всем канонам стоило бы принять героическую позу и произнести подходящую случаю остроумную фразу, типа, — «Хорошо смеется тот, кто смеется последним!», но меня отчего-то не тянуло на подобный креатив. Хотелось вернуться домой, хорошенько выспаться и провести следующий день вдалеке от локаций и прочих ужасов. Желание выходного было настолько сильно, что я с трудом убедил себя продолжить запланированные мероприятия и отложить отдых на следующий день.

Солидные запасы энергии душ требовали немедленного распределения, но окружающая тьма не способствовала серьезным размышлениям, поэтому я принял вполне закономерное решение о временном возвращении в замок. К сожалению, прежде чем уйти, мне нужно было уладить одну деликатную проблему. Обстановка в локации вызывала серьезные опасения о том, что тело опустошенной может снова встать на скользкую дорожку, так что мне требовалось обезопасить себя от будущих неожиданностей.

После отделения головы я почувствовал себя немного спокойнее и занялся обыском убитой. Вся экипировка опустошенной вполне предсказуемо ограничивалась платьем и кружевным нижним бельем — именно теми вещами, которых мне остро не хватало для выполнения повседневных игровых задач. В общем, я не стал раздевать тело и оставил все как есть, рассчитывая вернуться к нему в случае острой необходимости.

Когда вопрос с телом был улажен, меня больше ничего не держало в особняке. Я спокойно вернулся в винный погреб, на ходу прикидывая, как можно распределить имеющийся опыт, но суровая реальность в очередной раз растоптала мои замыслы. Стена тумана отказала мне в доступе замок, от чего меня незамедлительно прошиб холодный пот. Ее состояние могло означать только одно: поблизости находились другие монстры.

Судорожный обыск помещения не выявил затаившихся противников, так что блокировка двери решила проблему безопасности и позволила мне осмыслить ситуацию. Итак, мы имеем две серьезные проблемы: затаившихся где-то в особняке опустошенных и нераспределенный запас энергии душ. Причем, если вопрос с опытом легко решаем, то поиски монстров в условиях непроглядной тьмы могут затянуться на неопределенный срок. Пусть миникарта не даст мне заблудиться, но обилие узких мест создаст проблемы при использовании копья, что сильно повышает риски даже при наличии ослепления. В общем, все непросто... В конце концов, я решил не спешить с зачисткой и сходить за потерянным светильником, а заодно попробовать пройти в следующую локацию, которая вполне может оказаться обиталищем куратора.

Взятие умения отложенной активации значительно усилило мои боевые возможности. Сложная конструкция из нескольких рун создавала энергетический сгусток размером с

горошину, который ощущался как активное заклинание. Находясь в режиме ожидания, он почти не расходовал ману из своего аккумулятора, что позволяло иметь под рукой некоторый запас заранее заготовленных иллюзий.

Первая попытка изготовления иллюзии на базе крови наглядно прояснила смысл прокачки интеллекта. Сознание с огромным трудом воспринимало образ из пяти рун, так что создание кровавого светильника удалось лишь с седьмой попытки и потребовало просто запредельной концентрации. Результат усилий выглядел как твердый красный шарик и ни в какую не желал отправляться в инвентарь. Впрочем, возможность активации в произвольный момент времени окупала этот недостаток, и я потратил немало времени на создание пары светильников и ослепляющих гранат.

Наличие приличного освещения и эффективного оружия против темных опустошенных сильно упростили мой путь к переходу в новую локацию. Во избежание неизвестных неприятностей, я повторил предыдущий маршрут, и это решение полностью оправдало себя. Путешествие к стене тумане проходило в довольно напряженной атмосфере, но, вопреки опасениям, таинственные монстры никак не проявили себя.

Вскоре я достиг места своей смерти, на котором не осталось никаких следов недавних событий. Яркие воспоминания о предыдущей встрече с темной опустошенной не помешали мне двинуться дальше, и вскоре я стоял около выхода из локации, в области, полностью свободной от тьмы.

Подобрав лежавший на земле светильник, я не мог не восхититься иронией ситуации, ведь прошлый раз меня отделяло всего несколько метров от спасения. Горько усмехнувшись, я спрятал артефакт в инвентарь и прикоснулся к туману перехода. Рука легко преодолела преграду, и за ней вскоре последовало и остальное тело, удивленное отсутствием желающих заблокировать выход.

Пройдя через туман, я немедленно обнаружил себя на краю пустыни. Адская жара, желтый песок и пара высоких барханов, сильно ограничивающих обзор, сразу вызвали у меня желание уйти из этого места. Громкий рев, раздавшийся откуда-то из глубины локации, подтвердил первоначальное мнение и заставил меня немедленно приступить к эвакуации. По какому-то странному стечению обстоятельств нужный переход находился в стене тумана в пятидесяти метрах от точки входа, так что я побежал к нему, немилосердно проваливаясь в песок.

Скоростное перемещение по пустыне вполне оправдало себя, и вскоре я ввалился в новую локацию полностью обессиленным, но вполне живым. Впрочем, увиденное там сразу заставило меня забыть об усталости. Я находился на вполне современной городской улице. Мои ноги опирались на потрескавшуюся асфальтовую дорогу, сохранившую следы разметки, а с обеих сторон от нее находились частично разрушенные многоэтажные дома со стеклопакетами. Вдоль строений были припаркованы проржавевшие автомобили, имеющие непривычный, немного округлый дизайн. Картину довершали стоявшие вдоль дороги фонари, разросшиеся деревья и полное отсутствие жителей.

Вид опустевшего города привел меня в состояние ступора. В голове роилась масса вопросов и мыслей о перспективности находки. Высокий уровень цивилизации подразумевает наличие технологий, некоторые из которых могут быть неизвестны на Земле. Я не проверял перемещение предметов между локациями, но если это возможно, то игроки имеют все шансы превратиться в сталкеров, разыскивающих ценные технические артефакты по всем Туманным землям.

Мысли об исследовании постапокалиптического мира лишили меня последних сил, заставив буквально рухнуть на асфальт. Обессиленный, я долго отпивался водой и восстанавливал световые гранаты, исчезнувшие после прихода в локацию. Несмотря на все усилия, мне так и не удалось вспомнить, были ли они в пустыне, так что я пообещал себе проверить этот вопрос при следующем переходе.

Как ни велик был соблазн, но после отдыха я не стал заходить в дома, а двинулся вперед по улице. Пусть я испытывал некоторую брезгливость при мысли об обыске квартир, но остановила меня не она, нехорошее предчувствие, от которого мне не удалось так просто отмахнуться. Я не склонен верить интуиции, но на сей раз меня была и вполне рациональная причина, чтобы повременить с обыском. Неизвестно, кто обитает в городе, так что первую встречу с местными опустошенными лучше провести в максимально удобных для меня условиях — на просторной улице.

Видимая часть локации имела довольно большую площадь и охватывала целый микрорайон. Несколько улиц, плавно переходили в парк, за которым виднелась стена тумана с нужным мне переходом. Всего пара километров пути по цивилизованным местам, населенным неизвестными монстрами. Почему бы и нет?

Путешествие по опустевшему городу вызвало у меня противоречивые эмоции. Непонятный страх при виде опустевших домов, в которых когда-то жили тысячи людей, образовывал причудливый коктейль с любопытством и азартом исследователя. На них накладывалось также забавное ощущение от архаичности моей одежды и оружия, мягко говоря неуместных в современном мегаполисе. В прошлом этого места посторонний наблюдатель наверняка принял бы меня за реконструктора, а сейчас мой вид вполне мог бы вызвать мысли о скатившейся в средневековье цивилизации, житель которой волею случая оказался в затерянном городе.

Дойдя до границы жилых кварталов, я так и не встретил ни одного обитателя локации. Пустая дорога, на которой виднелась одна единственная машина, въехавшая в фонарный столб, закрытые магазины — создавалось ощущение, что город накрыло ночью и все обитатели остались в своих квартирах. От этой мысли мне стало жутко, поэтому, чтобы отвлечься, я свернул к машине, чей вид выбивался из общей картины.

Синий автомобиль, формат которого примерно соответствовал привычному седану, почти не пострадал от столкновения со столбом. Его повреждения ограничивались слегка помятым бампером, так что водитель должен был выжить после столкновения. Стекла машины были покрыты толстым слоем пыли, из-за чего было затруднительно разглядеть салон, но это было поправимо. Переборов нехорошее предчувствие, я решительно провёл по стеклу тыльной стороной перчатки, и сразу отпрянул от машины. На месте водителя сидела истлевшая мумия. Не то, чтобы я не ожидал увидеть нечто подобное, но эффект неожиданности привел к предсказуемой реакции, которая спасла мне жизнь.

Сквозь дверь машины выскользнула белая полупрозрачная фигура мужчины, одетого в футболку и шорты. Не говоря ни слова, призрак пошел в мою сторону, глядя на меня пустыми глазами. Посещение локаций приучило меня к неожиданным поворотам судьбы, поэтому я не растерялся и спокойно атаковал нежить копьем. Каково же было мое удивление, когда проверенное оружие прошло сквозь тело врага, не встретив ни малейшего сопротивления.

Призрак воспользовался возникшей заминкой, сделал шаг вперед и прикоснулся к моей руке, удерживающей оружие. Я резко отскочил назад, чтобы оценить состояние пораженной

конечности, а затем заметил то, что привело меня в ужас. Атака не только пронзила ладонь арктическим холодом, но и лишила меня десятка единиц праны, даже не затронув запас энергии душ.

Осознание опасности заставило разорвать дистанцию с призраком и судорожно искать способы борьбы с неуязвимым врагом. К счастью, нежить двигалась исключительно шагом, благодаря чему у меня появилось время, чтобы прийти в себя и применить ослепляющую гранату. Активация, и я едва оглох от его воя нежити, разом утратившей значительную часть материальности. Я усмехнулся, наблюдая за результатом своей атаки с безопасного расстояния и начал примериваться для повторного броска, но появление новых действующих лиц перечеркнуло мои замыслы. Стены ближайших домов буквально побелели от тысяч призраков, привлеченных криком собрата.

После короткой оторопи я предпринял то единственное, что могло спасти меня от неминуемой гибели — побежал в парк. Инстинкт самосохранения настойчиво гнал мой организм подальше от жилых кварталов, не допуская даже мысли о том, чтобы обернуться и отпустил меня только после перехода в новую локацию.

Немного отойдя от произошедшего и убедившись в отсутствии врагов, я испытал невероятно острое ощущение собственной тупизны. Зачем было бежать, если у меня была мгновенная смерть? О каком преследовании может идти речь, если призраки двигались со скоростью пешехода, а я бежал, как Ринсвинд? Единственное, что меня извиняет — это тот факт, что я впервые попал в действительно смертельно опасную ситуацию, а также возможное влияние призраков, вызвавшее панику.

Разобравшись в себе, я восстановил запас праны, убедился в исчезновении световых гранат, и наконец уделил внимание новой области Туманных земель. Надо сказать, что она отличалась от всего виденного ранее. Первое, что бросалось в глаза — это небо. Оно было лишено каких-либо намеков на привычную серую хмарь и открывало вид на десятки незнакомых звездных скоплений и просто невероятных размеров луну красноватого цвета. Все это великолепие дополнялось самым настоящим северным сиянием, благодаря которому в локации было светло как днем. Созерцание всего этого великолепия едва не заставило меня расплакаться от восторга.

Вторым значимым отличием от знакомых мест было невероятное количество переходов в другие локации. Они располагались на равном расстоянии друг от друга вдоль всей стены тумана, что вызывало подозрения в рукотворности явления. Интересно, что один из переходов, располагавшийся аккурат под луной, был втрое больше других. Что характерно, именно на него указывало мое чувство направления к цели задания.

Земная часть локации тоже была не лишена оригинальности и представляла собой большое кладбище. Ряды высоких саркофагов, украшенных различными статуями и барельефами, разделялись невысокими коваными оградами, нетронутыми ржавчиной. Все это место было пронизано духом старины, но лишено малейшего оттенка мрачности.

Прежде чем двинуться вперед, я обратил самое пристальное внимание на ориентиры, по которым смогу найти нужный мне выход из локации. Конечно, можно было как-нибудь пометить нужное мне место, но сама мысль о том, чтобы испортить окружающее благолепие показалась мне кощунственной. Запоминание статуи с рыцаря с мощным двуручником и небольшой ажурной башенки не заняло много времени, вскоре я шел по центральному ряду кладбища, с любопытством рассматривая интересные саркофаги. Впрочем, стоило мне услышать подозрительный скрежет, раздающийся изнутри очередного «экспоната», как моя

тяга к прекрасному резко угасла, и я поспешил к туманным воротам.

После перехода я ощутил, что на моем лице расцветает счастливая улыбка. Ощущение от указателя изменилось, и я чувствовал, что цель задания находится в одной со мной локации.

Я находился на окраине небольшой, но явно населенной деревеньки. Дым из труб, звуки кузницы, и едва уловимые запахи еды сразу давали понять, что это место имеет мало общего с привычными мне локациями, а небо, повторяющее «кладбищенское» за исключением северного сияния, только закрепляло эффект. С моего места можно было разглядеть ряд целый ряд местных достопримечательностей: единственный двухэтажный дом, который являлся целью моего задания, высокую каменную башню и мужчину, сидящего на лавочке около входа в деревню. К последнему я и направился, рассчитывая почерпнуть информацию перед встречей куратором. Поза человека вызывала у меня настойчивые ассоциации с известной фотографией мрачного Киану Ривза, сидящего на лавочке с недоеденным кексом, так что он определенно знал что-то интересное.

— Доброго времени суток, — поздоровался я с «Киану», чья энергетика выдавала в нем игрока.

— О, еще один скованный. Уже второй за сегодня, — незнакомец был настолько погружен в мрачные мысли, что не заметил моего приближения. — Мар очень не любит ждать, так что тебе стоит поспешить. Сейчас он должен быть в гостиной двухэтажного дома, — взгляд «Киану Ривза» снова остекленел, и я понял, что диалога не получится.

Кивнув незнакомцу, я проследовал в указанном направлении, пытаюсь осмыслить крупницы информации, полученные за время короткого диалога. Что означает слово «скованный»? Всех игроков, какую-то подкатегорию или нечто иное? Почему я не получил сообщение о конфликте ключей возрождения? Сплошные вопросы...

Нужный дом находился всего в десяти метров от незнакомца, так что за время пути я не смог сделать каких-то осмысленных выводов и тянул за дверную ручку, пребывая в некоторых сомнениях. Однако делать было нечего, и я решительно вошел обиталище таинственного куратора.

Планировка дома живо напомнила мне усадьбу старосты из локации с замком. Тот же длинный коридор с несколькими дверьми, лестница, похожая отделка стен... Но было одно серьезное отличие. К стенам дома были приделаны странные конструкции, состоящие из полочек и обмотанных веревкой стоек, а под потолком виднелись отверстия, ведущие в комнаты. Несмотря на все свои старания, я так и не смог понять назначение увиденных архитектурных излишеств, вызывающих настойчивые ассоциации с гигантским манежем для кота.

За неимением информации о том, где находится столовая, я постучался в несколько дверей и обнаружил, что они заперты. Лишь на четверной мне наконец улыбнулась удача.

— Заходи, — послышался из-за двери приятный баритон.

Я принял приглашение и оказался в просторной комнате, среднюю часть которой занимал большой деревянный стол и пара стульев. Изучив обстановку, я не обнаружил своего собеседника, но получил достойную компенсацию в лице подозрительно знакомого кота. Очень крупный полосатый шотландец с ослепительно белой грудью и «носочками» на лапах сидел на одной из полочек и наблюдал за мной из-под полуприкрытых век. У кота полностью отсутствовала энергетика, однако едва заметное дыхание опровергало версию об искусно сделанном чучеле. Сопоставив свои наблюдения с тем фактом, что поза кота точь-в-

точь повторяла изображенную на моем ключе возрождения, я был поражен внезапной догадкой.

— Приветствую. Вы — мой куратор? — я понимал, насколько странно задавать подобные вопросы незнакомому коту, но обстоятельства требовали решительных действий.

— И тебе привет. Все верно. Можешь назвать меня Мар, — «шотландец» говорил с некоторой ленцой и немного растягивал слова. — Ты довольно перспективный игрок. Второй, кто сумел добраться до меня и даже успел убить подопечного Орбека. Кстати, не забудь потом спросить о награде у страдальца на лавочке. Он мой помощник и сможет ответить на твои вопросы. А теперь, не будем терять время.

Глаза кота раскрылись и засветились желтым, и все вокруг резко потемнело. Спустя мгновение я осознал, что падаю, но попытка сохранить равновесие окончилась неудачей. Сколько ни старался, но мои конечности не могли найти никакой опоры. Я падал в темную бездну, единственным ориентиром в которой были два гигантских кошачьих глаза.

— Однажды в один далекий мир пришла беда, — голос Мара раздавался одновременно со всех сторон. — Все началось с появления туманных врат. Невидимые и неосязаемые, они стали распространять проклятие среди обитателей того мира. Люди, пораженные недугом, рано или поздно поддавались зову Туманных земель и проходили через врата, чтобы навсегда сгинуть в реальности, искаженной проклятием. Количество врат постепенно росло, однако долгое время никто не обращал внимания на пропажи. Так продолжалось до тех пор, пока распространившееся по планете проклятие не сделало его доступным для обитателей Туманных земель. В этот момент вмешались боги обреченного мира.

Бескрайнее ничто вдруг сменилось картиной богато украшенного зала, посреди которого находилась странная конструкция, похожая на большую чашу. Рядом с ней стоял мощный бородатый мужчина, облаченный в расшитую золотом мантию. Я попытался осмотреться по сторонам, но почему-то мое тело не слушалось меня и, к моему ужасу, предпринимало самостоятельные действия.

— Отец, ты уверен, что нет другого выхода? — произнесли мои губы раскатистым басом.

— Нет, сын. Я все перепроверил. Только добровольная жертва даст достаточно энергии для того, чтобы остановить проклятие, — глаза бородача горели мрачной решимостью. — Позаботься о матери.

Моя голова кивнула, а через секунду я уже стоял на крыше какого-то дома, и смотрел на строение с большим куполом, похожее на собор. Мой взгляд был затуманен, как будто в глазах стояли слезы.

— Прощай, отец, я выполню свой долг, — сказал «я», и увидел, что собор в одно мгновение оказался объят пламенем, которое почти сразу перешло в огненную волну, поглотившую все окрестности сооружения.

В следующее мгновение я снова парил в бескрайней тьме, освещенной лишь глазами Мара.

— Ты увидел воспоминания Ига, сына верховного бога пораженного проклятием мира. Его отец был великим творцом и сумел найти способ спасти свою Родину. Он создал великий артефакт — Огненную чашу, которая могла остановить распространение Туманных земель. Преодолев врата, они прошли в самое сердце Туманных земель и выполнили задуманное. Иг едва успел вернуться прежде чем огонь выжег все туманные врата из ткани мира, — голос кота на время затих, давая мне осмыслить сказанное. — Жертва верховного

бога дала миру около восьмисот лет спокойной жизни, но затем все повторилось снова. Иг выполнил свой долг и повторил подвиг отца, дав новую отсрочку, но оставшиеся боги не захотели умирать. Они организовали исход из обреченного мира, который вскоре был поглощен туманными землями.

Рассказ Мара вызывал у меня очень нехорошие подозрения, и я в кои-то веки порадовался окружающей темноте. Отсутствие внешних раздражителей очень помогало мышлению.

— Беглецы просчиталась. Поглотив один мир, проклятие поразило соседний, затем перекинулось на следующий... Оказалось, что оно действовало даже на богов, которые превращались в Лордов Тумана. Лишь изредка находились смельчаки, добравшиеся до Великой чаши и ненадолго останавливавшие экспансию Туманных земель, но их усилия были напрасны.

Пустота снова сменилась воспоминанием. Я находился в слабоосвещенной пещере, а под моими ногами лежал страшно искаженный человек в изрубленном доспехе. Над ним стоял другой человек, облаченный в глухой латный доспех и тянул руку к поверженному противнику. Затем произошла новая смена декораций, и я увидел того же человека, идущего в сторону обугленной конструкции. Под его ногами хрустел пепел, а окружающий пейзаж вызывал настойчивые ассоциации с последствиями ядерного взрыва. Видимый пейзаж вызывал у меня странное ощущение узнавания, и вскоре я понял, в чем дело. Обугленная конструкция была останками собора, который я видел в воспоминаниях Ига. Вскоре воспоминание прервалось, и я снова услышал голос Мара.

— Все изменилось, когда в одном из миров нашелся великий герой, сумевший совершить невозможное. Будучи проклятым, он не утратил разум из-за опустошения.

Никто не знает, как ему это удалось, но герой сумел убить нескольких обезумевших Лордов Тумана и поглотить частицы их божественной сущности, а затем дойти до центра Туманных земель и активировать древний артефакт. С тех пор боги атакованных миров начали искать иммунных к опустошению проклятых, чтобы сделать их своими чемпионами, — я ощутил, что мои худшие подозрения перерастают в уверенность, а пока Мар продолжал свой пугающий монолог. — Твой мир трижды был на грани гибели, и всякий раз находился тот, кто был готов пожертвовать собой, чтобы спасти его. В вашей мифологии наверняка сохранились упоминания о героях, которые сумели спуститься в мир мертвых и зажечь там спасительное пламя. Твой долг — последовать их примеру. У тебя есть около двух лет по времени твоего мира, прежде чем он будет поглощен проклятием.

В следующий момент я снова оказался в своем родном теле. Резкая смена обстановки заставила меня покачнуться, но мне все же удалось устоять на ногах. Обнаружив ката на прежнем месте, я уже было хотел сказать ему что-нибудь неприятное, но он опередил меня.

— Показ воспоминаний — требование заказчика. Тем более, что теперь ты знаешь, где находится Великая чаша.

Я было хотел возразить Мару, но вдруг осознал, что действительно чувствую направление к нужной «локации». Вместо этого я вывалил на ката вполне очевидные вопросы.

— Кто такой заказчик и откуда взялись ключ возрождения и игровой интерфейс? — я постарался говорить максимально спокойно, хотя меня прямо-таки распирало от

разнообразных эмоций.

— Ты задумываешь о таких вещах после того, как узнал о своем предназначении? — невероятно толстый хвост Мара пришел в движение, что говорило о недовольстве кота, но в его голосе слышалось одобрение. — Похвальное любопытство. Чтобы ответить на этот вопрос, нужно начать с небольшого экскурса в историю. Дело в том, что два цикла назад боги твоего мира совершили серьезную ошибку, вырастив сразу нескольких чемпионов. Один из героев выполнил поставленную задачу, тем самым освободив своих товарищей от проклятия. Остальные чемпионы сумели вернуться домой, что вызвало недовольство со стороны небожителей, переросшее в полномасштабный конфликт. В итоге, почти все боги твоего мира были убиты. Немногие выжившие сумели организовать отпор в следующем цикле, но после этого покинули обреченное место. В недавней истории твоего мира наверняка случались войны или катаклизмы с миллионами жертв, которые дали необходимую силу для ритуала, — я сразу вспомнил о Великой Отечественной войне, но Мар не дал мне развить мысль. — Возвращаясь к вопросу о заказчике, то он пожелал сохранить инкогнито. Могу лишь сказать, что Туманные земли очень велики и в них обитают множество могущественных существ, которых принято именовать Владыками Тумана. Один из них и решил помочь твоему родному миру. Он изготовил обучающие артефакты, защищающие от потери разума, и договорился с несколькими десятками Лордов и древних проклятых о присмотре за новоявленными игроками.

Сопоставив известные факты, я пришел к вполне очевидному выводу. Несмотря на несерьезный облик, мой собеседник является одним из проклятых богов, поэтому мне стоит поскорее окончить нашу беседу. Судя по древним мифам, подобные существа славятся чрезвычайной обидчивостью, а Мар явно может следить за моими перемещениями.

— Конечно, он сделал это отнюдь не из альтруизма, а лишь потому, что твой мир, в своем нынешнем виде, вреден для Владык Туманна. Ты наверняка проходил через один из осколков, населенный призраками. Такова судьба развитых миров, число обитателей которых слишком велико для обычного преобразования проклятием. В отличие от обычных локаций, подобные места не выделяют энергию душ, а наоборот поглощают ее, и оттого невыгодны Владыкам. Если дать твоему миру еще один шанс, то его обитатели к следующему циклу сами уменьшат свою численность до безопасной величины, либо покинут планету, — произнося последнюю фразу, Мар на мгновение показал зубы, как будто усмехнулся. — Пора заканчивать нашу беседу. Если у тебя остались какие-то вопросы, то на них сможет ответить мой помощник. И последнее. Рекомендую помочь другим моим подопечным, которых сочтешь достойными. Игроки других кураторов тоже получают награды за ваши ключи возрождения, так что тебе лучше обзавестись единомышленниками. Одного из них ты можешь освободить из каменного саркофага в соседней локации. На этом все. До встречи.

Произнеся последнюю фразу, Мар исчез, а в интерфейс игрока разродился несколькими сообщениями:

Задание "Добраться до храма Луны и встретиться с куратором" выполнено!

Получена награда:

2 единицы умений.

Задание: Убить Лорда тумана.

Награда:

10 очков характеристик.

Административный доступ к интерфейсу игрока и ключу возрождения.

Описание: Сила означает свободу.

Задание: Освободить игрока из каменного саркофага.

Награда:

нет.

Описание: нет.

Выходя из дома Мара, я поймал себя на желании сесть рядом с Киану Ривзом и погрузиться в пучины депрессии. К счастью, через несколько минут мне немного полегчало, и я нашел в себе силы, чтобы взглянуть на факты без эмоций.

Итак, божественный кот шотландской национальности показал мне картины, каким-то образом извлеченные из чьих-то воспоминаний, рассказал об угрозе для всего мира и предложил пожертвовать собой для его спасения. Аналогичное предложение поступило также тысячам других избранных-"игроков", смертельные схватки между которыми не только не преследуются, но и прямо поощряются. Кажется, я ничего не упустил.

Если рассмотреть ситуацию непредвзято и отбросить тот факт, что она подозрительно походит на сюжет какой-нибудь онлайнрпг, то выходит довольно безрадостная картина. Рассказ Мара не противоречит известным мне сведениям и лишен внутренних противоречий. Если кому-то могущественному действительно понадобилось спасти Землю в описанных граничных условиях, то его действия выглядят вполне логичными. Создать обучающий артефакт, гарантирующий сохранение разума при опустошении, указать новоиспеченным игрокам цель и обеспечить мотивацию для их развития — вполне работающий вариант.

С другой стороны, если задуматься, то ситуация начинает вызывать много вопросов. Где гарантия, что все рассказанное и показанное — правда? Действительно ли таинственный доброжелатель хочет спасти мою родную планету, а не использует обманутых игроков для каких-то иных целей, в том числе прямо противоположным декларируемым? Почему нет обязательки по части самопожертвования? В конце концов, зачем городить огород с большим числом игроков, если можно обойтись воспитанием единственного чемпиона? И это только самые очевидные нестыковки.

Осмысление ситуации вызвало у меня вполне предсказуемую реакцию — держаться от всего этого подальше и следовать собственным интересам. Поиск информации о реальном положении дел, прояснение ситуации с закладками в собственном разуме, развитие магии и, вероятно, избавление от проклятия — вот примерный список будущих приоритетов. После осознания своих целей я ощутил, что меня покидает напряжение, усмехнулся и произнес.

— Пожертвовать собой, чтобы спасти мир? Хорошее предложение, но заниматься этим я конечно не буду.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

P.S. Если у кого-то возникнет желание поблагодарить автора материально, то вы можете сделать это по следующим реквизитам: Яндекс кошелек — 410015198404572