



Этрейтун

Маска для артиста

Артист. У него нет имени, нет фамилии с рождения. Его всегда так звали. Цирк стал для него семьей, его домом. Но Цирка уже давно нет, и Артист сам стал этим цирком, пытаюсь выжить как может. И шел к своей мечте о возрождении дома, несмотря ни на что. Вот только когда оставались последние шаги, он потерял все, и сам был вынужден покинуть привычный мир. Новый мир — Новая жизнь — Новая Игра. И так ли важно, что новый мир это Вирт-игра?

623 год от создания совета.

Материнская система.

Церера. Город-колония Салис.

На высоте около тридцати метров над землей, по канату без страховки идет сумасшедший. Это я. Меня знают как Артиста — это мое и имя и фамилия. Почему я там иду и не страшно ли мне? Ну так, деток развлекаю. Мы, циркачи, люди такие — все для счастья детей и интереса простых людей. Вон сколько зевак снизу собралось. Ну а еще я проигрался в пух и прах Веселому Джону. А он решил, что такой способ отработки долга будет довольно веселым. Вот и иду по канату как в истории говорится про древних людей, что так ходили над хищными морскими обитателями. Правда их еще железяками тыкали... для активности, так сказать. А у меня чуть получше, лишь веревка перетирается чуть-чуть. Спокоен ли я? Да ничуть! Но надо, меня никто не вытащит из этой задницы. Куда смотрят охранники порядка? А я вам не сказал? А нет их тут. Так, давайте-ка начнем с самого начала моей веселой жизни...

Я родился тут. Двадцать шесть лет назад, в 597 году от создания совета держав. Совет держав был создан, когда у нас активно стала развиваться космическая программа. На грани войны за космические ресурсы мы столкнулись с ксеносами. Ало-Сулар, самоназвание расы ксеносов, что похожи на древних осьминогов. Сначала была война, потом мир и снова война. Тогда и пришлось всем находить точки соприкосновения и взаимодействия. Война была завершена, Ало-Сулар были изгнаны из ближайших систем. Гип-Гип ура. Тогда многое пришлось перестраивать и ремонтировать, скачок военных технологий потянул за собой и гражданские. Был целый технологический бум. Как я сказал, ресурсы требовались буквально везде и добывали их буквально везде. И особенно в материнской системе. Так эта карликовая планета была колонизирована и из нее на протяжении пятиста лет выкачивали все возможные ресурсы как и из пояса астероидов. А в потом еще пятьдесят лет выжимали последние соки. И вот уже в течении семидесяти лет эта дыра загибается. Возможно бы и загнулась, так как планета эта стала никому не нужна, лишь редкие перевозчики с ресурсами, добытыми в поле астероидов, сюда приземляются. Да и пояс астероидов рядом почти выработан. Так бы все и загнулось, если бы эта дыра не стала столь удобна как база и убежище для всяких отбросов, преступников, точка остановки контрабандистов и их черного рынка, да и пираты у нас проживают. Так и живем мы в куче навоза с гордым названием Салис.

Так вот, родился я уже тогда, когда тут все прогнило и загибалось, кто голодал, кто грабил, а кто шел в банды и к пиратам. Ни мать, ни отца я не помню. Как мне сказал Карлос, они нашли меня на свалке, когда хотели найти что-нибудь для номеров. Карлос — это глава цирка, в котором я вырос. Точнее рос до 16 лет. А потом цирка не стало, точнее не стало людей в цирке, кроме меня. Ангельская чума завезенная контрабандистами стала бичом нашего города. Умерло около четверти всего населения, особенно старшего поколения. Мало что спасало, да и лекарств у нас почти не было. Я пережил. Цирк нет. Теперь я стал Цирком и исполнял номера в память о своей семье, которой стал для меня цирк. Карлос и моя семья многому меня научили. Гимнастика, акробатика, фокусы — как старые древней эпохи, так и с использованием современного хлама. Удивительно, но именно старые фокусы наиболее

покоряли людей. Видимо в них есть что-то такое, что отличает их от голограмм и лишних спецэффектов. Возможно это, как говорил Карлос — Искреннее чудо.

Так вот, я снова отошел от темы. Я потерял семью, заработок с нижних, что поддерживали нас раньше — стал совершенно никаким. Выступал уже больше по привычке и для души, в память о семье. Ведь исполнять все номера одному стало практически нереально. Но я боялся оставить цирк, боялся потерять себя и память о моей семье. Возможно, если бы я знал, кто выпустил болезнь — стал бы мстителем, вычислял и медленно убивал этих уродов. Но нет, я просто стал зарабатывать как мог.

Воровство, игры и карты, аферы... Только пытался избежать откровенного криминала, и про меня говорили — пройдоха. И вот в этот раз я проигрался, и не простому человеку. Просто я решил сыграть почти на все накопленное, пойти ва-банк и выиграть. Просто хотел уехать отсюда и попытаться возродить цирк. Сделать его как те, что были в прошлом. Цирки с душой и духом. Создать новую семью. Я проиграл, но не сдался — пока я жив, я еще не проиграл свою партию в жизнь. Главный урок, что дала моя семья и эта жизнь — никогда не сдавайся и, если взялся, то иди до конца.

И вот сейчас, шагая по канату, который медленно перетирается, я не сдаюсь. Тем более мне осталось всего с десятков шажков. Шаг, еще шаг, еще шажочек, пот стекает по лбу и катится в глаза, но позволить себе поддаться и смахнуть или моргнуть — просто не могу, это будет означать смерть... Что-то мне говорит, что это будет именно так, а я привык доверять своей интуиции. Но все когда-то заканчивается, вот и это мучение закончилось — нога вступила на твердую поверхность. Мою радость омрачает лишь рожа Веселого Джона, ведь всем известно — если Веселый Джон смеется, то он придумал новую шутку. А его шутки не прибавляют здоровья участвующим...

— Мой маленький Артист! Ты все же дошел! Ты смог! Так иди же, мы поздравим тебя... хе-хе-хе — Широкий лысый мужчина с протезом вместо нижней челюсти, раскинув руки, пошел ко мне. Это и был Веселый Джон. А из-за протеза казалось, что у него всегда широкая улыбка. Вот только холодные глаза вместе с этой улыбкой ну совсем не вдохновляли на "дружеские" обнимашки.

Попытка уйти от объятия Веселого Джона оказалась провальной: нога потеряла опору и я буквально завис на грани между жизнью и смертью. Пока я изо всех сил старался не превратиться в лепешку плохо пахнущего нечта, Джон уже приблизился. Он, можно так сказать, дружески приобнял меня за плечи и вытащил из моей шаткой ситуации. Можно было бы подумать, что мы хорошие приятели, если бы не одно маааленькое НО. Излучатель, что уперся мне в ребра. Который был совершенно лишним в столь мирной картине. О чем я сразу же и сказал. Наверное зря, видимо Джону это не понравилось. Почему я так решил? Ну, он меня ударил, потом еще раз ударил, потом еще бил, пару раз пнул. Думаю этого было достаточно для того, чтобы сделать вывод, что ему не нравится критика. Эх, не понимают они тонкую душу Артиста... Эээ нее, а вот на второй заход идти не надо.

— Джон, Джон, не надо, я все понял. У меня уже несколько раз что-то хрустнуло.

Наконец-то удары прекратились, а он, развернувшись, махнул рукой, приглашая следовать за собой. Я бы с удовольствием удалился, чайку бы попил, даже мед-гелем места ударов бы обработал. Но увы, два ствола излучателей мордovorотов Джона яснее ясного говорили о том, что лучше воспользоваться гостеприимством столь радушного хозяина.

Свалить не было и шанса, контролируют гады хорошо. Так меня и повели по переходам

во флаер, а когда сели, даже не показали куда везут. Моя пятая точка все больше и больше подавала тревожные сигналы о том, что это-с неспроста-с. На окнах флаера работали проекции, показывая прекрасные виды живых планет с растениями и существами, что не имеют разума и называются животными. У нас тут такого нет, один искусственный камень да металл. Из-под купола даже солнца и звезд толком не рассмотреть. Довольствуемся лишь ограниченным экстранетом, передачами, да у зажиточных имеются старые капсулы.

Так и летели, пока флаер не приземлился. А потом меня опять погнали в переходы, даже не дав оглядеться. Наконец, все это закончилось и мы пришли в большой кабинет. Видимо это дом или основная база Джона. А это значит... а значит это, что ничего хорошего не будет. Просто так меня отсюда никто не отпустит. Даже тех крох, что я видел, достаточно для того, чтобы другие группировки начали вытягивать все жилы из моего тела, пытаюсь вычислить это место и узнать местоположение личного кабинета Джона. Но надежда, что это запасной кабинет, а не его личный, все еще теплилась во мне. Слабо-слабо, но теплилась.

— Артист, присаживайся, думаю у нас будет долгий и, надеюсь, интересный разговор. Садись, садись, не стоит стоять, все же ты не чужой человек... Артист, я твой отец... — Веселый Джон развел руки... А я... Я где стоял, там и сел. Хорошо, что сзади меня был стул.

— Эээээ, что? Как? — сказать, что я был в шоке и выбит из колеи — это не сказать ничего. Возможно мне и моему лицу подошла бы характеристика — потерян для этого мира.

— Вухахаха, повелся, нет это же надо, повелся! Ахахаха, я смог облапошить Артиста. Нет, ты правда поверил в эту хрень? Ой не могу, вроде взрослый малый... ухахахаха.

Кулаки как-то сами собой сжались, а звук скрипнувших зубов, наверное, был слышен на всю комнату. Да, я купился, это было неожиданно, а я все хотел найти своих родных. Мечту детства я так и не потерял. Разумом я понимал, что от меня отказались, выбросили, как какой-то отброс, но сердце все же хотело семейного тепла. Раньше это был наш Цирк, где все мы были как одна семья. А сейчас... Сейчас их не стало, а найти родных и близких хочется. Здесь, на этой чертовой планете, нет друзей. Есть только те, кто хочет вцепиться тебе в плотку. А тут... Я уже искал глазами что-нибудь тяжелое, дабы превратить эту рожу в месиво. И неважно, что будет дальше. Но Джон как почувствовал: резко перестал смеяться и хлопнул по столу. Он пронзительным взглядом посмотрел мне в глаза, но я и не думал отводить взгляд.

— Хм, интересно... Но я тебя привел не для этого — спокойно произнес этот... человек — Ты слышал о том, что мы поставляем людей в разные места?

Мне оставалось лишь молча кивнуть, а пятая точка уже всю сигнализировала о неприятностях.

— Так вот. Ты проигрался, да и не впервой на тебя жалуются мои люди. Говорят играешь, людей обманываешь, не делишься. И другие боссы имеют к тебе вопросы. А теперь ты настолько обнаглел, что решил натянуть меня на деньги? Но знаешь, ты мне нравишься. Поэтому я предоставлю тебе выбор. Готов слушать?

Снова мой молчаливый кивок, пятая точка вопит, что надо убираться. Глаза пытаются найти выход, но его нет. Слов нет, одни эмоции и те на матах...

— Так вот. Три варианта. Первый, я тебя отпускаю и ты дальше продолжаешь жить на этой планете, а потом тебя уберут. Скорее всего мои же люди, ты подаешь плохой пример людям. Ты не уважаешь моих людей, позоришь их, а значит и меня. Вариант второй, мы тебя отправляем на десяток лет работать на добычу в пояс астероидов. И третий вариант, ты в

течении нескольких дней сваливаешь с этой планеты. Конечно сваливаешь не просто так, а с полной передачей территории, что осталась тебе от Карлоса и его цирка. Ты понял? Твой выбор?

Я лишь грустно усмехнулся. Как разыгрывает, морда! Вот ведь знает, что ни один из вариантов мне не подходит, но представляет себя в виде благодетеля, салийская ягодица хитрого старпера! Чтобы ему в капсуле среди астероидов болтаться, чтобы недержание ему утром приключилось, чтобы продажные девки ему важный орган прикусили... Ну ладно, сыграем с тобой вместе. Сыграем, говнюк.

— А у меня он есть? Денег убраться у меня нет. Вы сами это знаете. Работать как-то не хочется, да и что-то мне говорит, что я не доживу до окончания срока на добыче. Если бы вы хотели, меня бы уже не было в живых. Значит вам нужна территория, причем без шума. Она или удачно находится или под ней еще остались какие-то залежи. Я прав?

Видимо, я действительно оказался прав, глаз Джона дернулся. Теперь главное не передавить, тем более, как я понимаю, он сам меня ведет к какому-то варианту. А других вариантов и нет. Все как всегда в жизни: вроде бы вариантов множество, только вот это иллюзия. Есть только один, редко два выхода из ситуации. Все остальные варианты существуют для успокоения нас самих. Создают иллюзию, что мы имеем выбор, но выбора то и нет. Ничего нового, как говорится, над космической пустотой. Так что улыбаемся и продолжаем, улыбаемся и продолжаем. Улыбнувшись как самому близкому другу, который принес мне жарчку в голодное время, продолжаю рассуждение.

— Я так понимаю, вы желаете территорию, причем без шума. Улететь я не могу из-за отсутствия средств и документов. Случайно я не умер, отрабатывая долг. Но передав территорию, я тоже буду нежелателен в живых. Ваши предложения?

Джон все же скривился. Есть контакт! О да, детка, я могу! Видимо, он не так представлял нашу беседу. А мне стоило бы получше контролировать свою наглость, все же терпением он не отличается...

— Ты прав, Артист. Есть четвертый вариант. Ты убираешь одного человека. Важного человека. А потом с моей помощью убираешься отсюда куда подальше. А продаешь мне территорию якобы за деньги, чтобы улететь. Из-за шумихи, на сделку, а значит и на саму территорию, внимания не обратят, а ты свободно улетаешь. Документы мы тебе сделаем. А вот куда лететь — Да уж, и правда вопрос. Думаю, колонистом ты становишься не хочешь, а в уже обжитые территории ты не попадешь по проф-непригодности. Так вот, Артист, что ты знаешь о вирт-мирах и витерах?

Интересные вопросы у Джека. Вирт-Миры появились уже лет как восемьсот назад. Сначала это были пародии на ощущения и чувства, где каждому становилось понятно, что мир нереальный, а NPC были похожи на неживые куклы, которые говорили на сложных скриптах при поддержке чего-то похожего на ИИ. А дальше появились первые ИИ, но миры все же еще около сотни лет сильно отличались от реальности. Но потом был технический переворот в вирт-мирах. Использование различных стадий сна и неактивных участков мозга для увеличения производительности серверов и улучшения ИИ. Не только резко возросла реалистичность и детализация миров, но и NPC стали более живыми. Можно сказать, что человеческие мозги сделали ИИ более гибкими и приспособленными. Но возможные к использованию мощности оказались настолько велики, что большая часть их не использовалась. И тогда лишние мощности стали применяться в науке, бизнесе и многих других областях. Вирт-миры резко стали важной частью общества и государства. Только вот

проблема: чем больше человек принимал мир, чем более реалистичен был для него мир, тем больше мощностей он выдавал. Стандартный игрок, играющий для своего удовольствия на болевых ощущениях около 20 % и со стандартными помощниками в вирт-мирах дает лишь тысячную часть мощностей. Это если сравнивать с теми, кто играет на 100 % реалистичности без всяких помощников. Для привлечения большей аудитории в вирт миры, а значит и получения больших вычислительных мощностей, деньги в вирт мирах приравнялись к реальным. У разных игр — разный курс. Спрос порождает предложение — так появились витеры: люди, готовые погружаться на долгий срок в игры, сдавая мощности своего мозга. А так же те, кто уходит в погружения до конца жизни и живет там на максимальной реалистичности. Уголовные элементы отправляются теперь в вирт миры на 50-100 % реалистичности, реже их отправляют добывать в опасных зонах ресурсы. Все же такие объемы мощностей стали очень востребованы на рынке вычислительных ресурсов. Существуют сотни, а то и тысячи частных тюремных компаний, которые сдают или пользуются вычислительными мощностями. Ведь одно дело относительно постоянные мощности витеров, а другое дело непостоянные, малые мощности от обычных игроков. А в играх появился двойной доход — витеры и донатеры. Да еще процент с перевода из игровой валюты в реальную. Те, что приносят вычислительные мощности и те, что приносят деньги в игру для отдыха. А игры не только сдают вычислительные мощности игроков, но и используют для себя. Чем больше и старше игра, тем более она детальна, качественна и неотличима от реальности. И к витерам особое отношение, особые законы, с одной стороны им легче, а с другой труднее и ради баланса они частично ограничены. В каждой игре по-разному. Откуда я все это знаю? Да какой подросток у нас в колонии не желал поиграть в виртуальных играх и испытать приключения, выходя из множества схваток героем? Я вот точно мечтал. И интересовался вирт-мирами, пока была семья, и собирал информацию. А потом стало как-то не до этого, только вот собранная информация никуда не делась... Но он это му... не разумный человек предлагает мне стать витером? Это его гениальный план? Да он видимо нанюхался чего-то, возможно крепче моих недельных носков. Нет, это конечно лучше, чем работать на добыче в поле астероидов или сдохнуть. Но... Так, Артист, держи себя в руках, соберись тряпка и спокойно ему ответь.

— Ну допустим, кое-что я слышал и знаю. К чему это все?

— К тому, что я знаю о твоём желании возродить цирк. Только проблемка у тебя, малыш Артист, на развитых планетах твой цирк ну совершенно не нужен. В колониях не до него, да и там вирт его заменяет успешно. А дальше, для тебя, есть вариант его возродить только в вирт мире. Фэнтези выберешь и кувыркайся там себе под куполом. Или не только под куполом, но и в тавернах с девочками... Ахахаха. А то наверное и не пробовал никого, кроме тех девок с серых районов? Ну не отвечай, не отвечай. Значит так, ты меня понял, выродец? Я ведь с тобой пока по-хорошему. Можно сказать, по-отцовски, хе-хе-хе. Так что слушайся отца, понял? По глазам вижу, что понял. Ну что же ты молчишь?

Как же хотелось превратить эту тушу в отбивную. Но...

— Мне нужно время и выход на сайты в экстранет. Ты же дашь мне время на раздумья, Пааа-па. — и улыбка, широкая улыбка от всей души. Так приятно наблюдать, как Джон наливается краснотой, прямо как сопло у ракеты.

— Арх, чтоб тебя. Не заигрывайся, Артист. Для того, чтобы тебе свалить, не нужно быть в целости. Хорошо, тебе выделяют комнату и дадут выход в экстранет. А теперь вали отсюда. Гарик, проводи его в гостевые и закрой его там.

— А поесть будет и попить? А то, нервы, нервы, да не ел давно толком. — и миленькая улыбка. Мелочно, согласен, но есть и в правду хочется.

— Принесут. Гарик, выводи его отсюда и чтобы он мне до принятия решения на глаза не попадался. В гостевой расширенной комнате его закроешь, да экстранет ему подключи, — Джон перевел взгляд на меня. Взгляд, который не обещал мне ничего хорошего:

— А ты, Артист, слушай внимательно. Чтобы завтра вечером я знал твой ответ. Мне желательно твое добровольное согласие. Но, в случае чего, тебя убедят. А если нет, то все равно могу сострять, конечно такой вариант будет нести издержки и возможные проблемы. Но тебя уже волновать это не будет. Трупов такие проблемы не волнуют. Хе-хе-хе.

Джон махнул рукой, и шкаф с анаболиками и генетическими мутациями повел меня на выход. Я конечно и сам не маленький, хоть и не качок, но метра два есть. А эта гора генетически измененного мяса была меня почти на полторы головы выше и в полтора раза шире. Да и излучатель с дулом размером с кулак взрослого человека. Все это как-то не вдохновляло на побег. Да и куда я сбегу с базы группировки? Причем довольно серьезной группировки в этой дыре. Так что побег я отбросил как явный бред сильно-помешанного. А значит остается лишь один вариант: принять предложение этого хрыча со вставной челюстью. Хотя, возможно, не все так плохо? Может и правда там будет получше. Да конечно там будет получше, все лучше этой дыры! И правда, даже если я сбегу с этой планеты, податься мне некуда. Ни профессии, не считать же такой — циркача на все руки? Смешно? А мне вот совершенно не до смеха. Ни Фамилии, ни денег. Эх, жизнь моя жестянка, да ну ее в газовый гигант. Ладно, принимаем предложение и пробуем этот самый вирт. Нужно только выбрать правильно, а то чувствует моя пятая точка, что изменить потом что-то будет нельзя. Усилим воли отбрасываю все сомнения и сосредотачиваюсь на том, что происходит вокруг меня. Только вот ничего интересного не было.

Тянулись переходы серые коридоров. Серые стены, серый пол и серый потолок. Серость — вот как можно охарактеризовать эту колонию. Возможно, если бы я не родился и вырос тут, то уже бы лез на стены. Но для меня это привычно. Отсутствие цветов за исключением облупившейся краски. Отсутствие животных и растений. Единственное насекомое, которое выживает тут кроме людей, это тараканы и другие мелкие живучие твари. Ну и крысы иногда, правда редко, все же на них любят охотиться бедняки. Откуда тут крысы? Спросите что полегче, возможно кто-то завез, а возможно у кого-то были в виде ручных животных, а потом сбежали. Сколько тут живу, они тут были, сколько на них ни охотились для пропитания. А они все живут. Может кто-то специально их завозит, чтобы беднякам в голодное время было чем питаться? Кто знает. Временами тут даже людоеды были, но их быстро вычислили и завалили. Вот так и шел, размышлял ни о чем, пока мы не пришли к комнате. Шкаф толкнул меня стволom во внутрь и закрыл дверь.

Я прошелся по комнате и огляделся. Вывод простой — не плохо, жить можно. Светлая комнатка с ЦВЕТНЫМИ вещами, не из железа! Да покрашенные стены, даже голопроектор на какие-то горы с белой травой. Или вроде это называют снег? А, не важно. Главное, что это красота. Будь тут Джон, возможно, я бы его расцеловал. Сначала бы убил, потом бы расцеловал. Настроение стало уверенно повышаться.

— Так, так, где наш экстранет? Ага.

Найдя глазами очки экстранета, ложусь на постель. Мягкую постель с натуральным

бельем! Так, надо взять себя в руки, а то так и буду валяться как дурак.

— Вдох, выдох, Артист, вдох, выдох. Сейчас не время. Все у нас будет. И натуральное постельное белье и красивый дом, натуральные вещи и нормальная еда. А сейчас дело, Артист, сейчас дело.

Вздыхнув еще раз, наконец-то надеваю очки. Недолгая загрузка, и вот я уже в пространстве. Сейчас сенсорных или голосовых поисков почти нет. Экстранет настолько огромен, что найти печатая или по звуковому запросу — практически ничего не реально. Зато очки, считывая мысленный посыл, даже скорее дух поиска и вуаля — нужная информация и нужные сайты. Как оно работает? Да фиг его знает, я никогда этим не интересовался. Да и зачем мне это было нужно? Я простой человек из клоаки галактики. Главное, что такой поиск намного быстрее и качественней старых способов. И информация лучше усваивается. Так человек может в короткий срок найти и прочесть довольно большой объем нужной ему информации.

Время полетело незаметно. Когда я снял очки экстранета, прошло уже порядка восьми часов. Оочень сильно хотелось в туалет, а еще есть и спать. Еще бы женщину под бок и прямо все стандартные желания мужика. Ага. Все оказалось не так плохо, как я думал изначально. Даже можно сказать, все было относительно хорошо. Даже мысли кое-какие радостные появились, но были прерваны очередным позывом мочевого пузыря. Так, что у нас в итоге? В итоге у нас пару десятков наиболее популярных игр из жанра фантастики. Но остановил я свой выбор на Этрейтионе, который успешно борется за первое место в топе игровой индустрии. Качество там превосходное, мир очень велик и многообразен. В Этрейтионе, как и в большинстве вирт-миров, администрация не влезает в игровой процесс. Точнее она может лишь предложить на реализацию то или иное нововведение, которое уже рассмотрит центральный ИИ игры и, может быть, реализует, подправив с учетом баланса. Причем админы очень редко сами вводят обновления, больше этим занимается сам ИИ. С учетом его огромных мощностей, а считать нули в его мощности я даже не стал, сама игра практически неотличима от реальности, особенно для витеров. Мир там всегда в движении, NPC персонажи не будут бесконечно ждать одного и того же героя, а задания не повторяются. То есть, зачистив амбар от крыс, через час ты не сможешь снова его зачистить. Крыс уже не будет. А когда они заведутся — не известно. Еще множество отдельных особенностей. Например для Витеров создана возможность в боевом состоянии растягивать время. Я так и не понял, каким образом это реализовано, что-то про разные фазы сна и ускорение восприятия. Главное, что это уравнивает простых игроков, которым система помогает автоматически уклоняться или выполнять сложные приемы, а также подправляет удары. Ведь они делают все сами, так что для них ускорение восприятия является шансом сражаться на равных с обычными игроками. Конечно все это как-то прокачивается и ограничивается, но главное — сам факт! Ну и еще один плюс: при окончательном уходе в витеры в центре корпорации, выплачивают ежемесячно довольно хорошую зарплату. А само тело погружают во что-то вроде анабиоза и заботятся об износе мозга. Тем самым я смогу там жить очень долго. А уж с учетом, что время реальности к игровому 1 к 2... Лет 150–200 в худшем случае гарантировано. А сама игра существует уже чуть больше двух сотен лет, являясь самой стабильной. Этот вариант мне наиболее подходит, а разбираться я буду на месте. Теперь главное понять, как мне выбраться из этой ситуации. А то полечу я, и отправят меня в путешествие в открытый космос, а всем скажут, что я сбежал и залег. Нет, такой вариант мне совсем не нравится, а уж верить, что добренький Джон меня доставит до

поближе к реактору. Один прямо в него за панель положил. А еще два заряда установил под аппаратурой. Надеюсь, этого хватит. Время текло медленно из-за чего я чуть не заснул и не пропустил момент моего выхода. Но перед тем, как покинуть шатл, я подключился к экстранету через связь корабля и связался со всеми мало-мальски влиятельными людьми на Церере. И быстренько слил всю информацию про Джона за хорошую сумму, чуть приукрасив рассказом, как у Джона целый тайный союз и они нашли на моей земле уцелевшие залежи. Как говорится, чем ужаснее ложь, тем лучше в нее верят, тем более она звучала очень убедительно. Надеюсь, этого хватит, чтобы у Джона появилось множество проблем, а то и война вдруг начнется в этом гадюшнике. А я получил круглую сумму в 140 тысяч кредитов. Очень большая сумма для того места, где я был, и годовая зарплата у обычного хорошего техника в развитых мирах. Ну, а теперь можно и сваливать. Благо дверь была не заперта, а оба пилота шаттла о чем-то увлеченно болтали. Мы как раз пролетали на одной из самых активных внутрисистемных магистралей. Активировав коротким сигналом детонатора начало отсчета зарядов, я быстренько погрузился в спасательную капсулу. Короткий пшик, и отстрел капсулы завершен. На детонаторах остались последние десятки секунд. Вот корабль видимо заметил отстрел капсулы и мое исчезновение. И вот он вздулся, видимо реактор все же подорвало. В нескольких местах плазма проела обшивку, а потом произошел взрыв. Только я вот не подумал об осколках. Благо, капсулы делались с запасом прочности на случай близких разрывов кораблей и иных условий. Так что весь мелкий мусор осколков и даже небольшой лист брони — капсула выдержала. Чуть позже активировал спасательный маячок. И всего через пять часов, военный патрульный корабль класса фрегат меня подобрал.

Кстати, душевные там оказались ребята. Конечно, сначала обыскали, проверили мои документы, спросили цель, мусолили долго. Но потом ничего, зарубились в карты, я даже выиграл немного, выпили, посидели. Они мне даже хотели контракт подсунуть на службу в наших самых важных космических войсках! Но когда узнали, что я из витеров, сразу убрали его, даже как-то отделились. Но потом после пару кружик хмельного и еще двух партий, снова начали нормально общаться. Они, кстати, базируются рядом с луной. Как раз к Terre подбросили.

А уже на Terre я связался с центром погружения Этрейтиона и началось... Анализы сдай, обследования посети, собеседование пройди, тесты порешай, с психологом поговори, пробегись, подтянись, покажи, что можешь. И все это со всякими датчиками. Собеседование вообще вышло забавным. Меня посадили в удобный диван из натуральной кожи. К такому на пятый день моего тут проживания я стал привыкать. И начал молодой парень задавать вопросы.

— Раньше играли? Как опыт игры?

— Не играл. Нет опыта.

— Как не играли?

— Вот так, не играл. Общие черты знаю, изучал через сайты. Читал про вирт-миры. Но не играл.

— Что вы знаете?

— Классы, расы, общие устройство вирт-миров, сленг игровой общий. Общие черты я знаю.

— Ну, тем лучше.

Я весьма удивленно тогда на него посмотрел. Странно такое слышать, как

издательство. Видимо он сам понял, что это звучало двусмысленно и поэтому решил пояснить.

— Лучше тем, что многие, кто играл, плохо вживаются в мир, а вы, как мне известно, с полным уходом. Да и вы сможете смотреть на игру более широким взглядом и вполне можете найти новые подходы. Или найти нестандартные подходы, а у нас такое возможно. Вы же наверняка слышали, что наш ИИ обрабатывает любые необычные действия. В нашей игре все возможно...

— Спасибо за пояснения. Мне прямо полегчало. Это все? Кстати, мне можно будет ознакомиться более детально с информацией об игре?

— Да, не беспокойтесь, вам дадут доступ к экстранету, где вы сможете найти ответы на общие вопросы.

Примерно так и закончилось мое собеседование. Потом уже изучение контракта при помощи нанятого мною хорошего юриста и подпись. И вот я уже готов уйти. Деньги трогать не стал. Во-первых, освоюсь сначала в мире. Во-вторых, надо бы понять на что и зачем их тратить. Ну и последнее, это все же не хочу попасть впросак по неопытности или упустить возможности.

И вот я уже подхожу к огромному железному пустому бассейну. Пока пустому. Мои шарики звенят и играют, страшно аж живот крутит, видимо колокольчики туда сбежать собираются. Про себя тихо-тихо матерюсь и уже скачут мысли отказаться от всего нафиг. Но все же стою, молчу, держусь, пока ко мне прикрепляют всякие датчики и подключают всякую ерунду. И мне вкололи какую-то гадость, от которой я потерял контроль над телом. А потом полилась странная жидкость и сверху закрылось стекло. Наверное, если бы мое тело в данный момент было мне подконтрольно, я бы уже сорвал всю аппаратуру с себя, бегал внутри этой железной бочки, вопил и бил стекло. Но я лишь беззвучно водил глазами. А потом эта жидкость заполнила весь контейнер. Кислорода в легких стало не хватать и я попытался вдохнуть. Жидкость, ага. И как неудивительно, но у меня получилось. Получилось дышать в жидкости... Что за хрень? Додумать я уже не успевал, краски стали блекнуть и свет померк, а я куда-то полетел...

Глава первая — Первые зеленые шаги

В темноте появились огненные надписи

Просим вас подождать, пришедший. Идет подтверждения вашего биологического и психического возраста. Возраст подтвержден. По коду переселенца идет обработка данных... Ведется обработка психоматрицы... Ведется обработка физического состояния... Ведется обработка состояния объекта... ведется формирования индивидуальной истории персонажа с учетом жизни объекта и поверхностных воспоминаний... Уведомляем вас, что вся информация согласно пункту 312.1 сугубо конфиденциальна. Пришедший, добро пожаловать в Этрейтион, желаем вам новых свершений и обрести новую насыщенную жизнь!

Я увидел звезды, настолько яркие и прекрасные, что меня потянуло к ним как магнитом. И я даже не подумал сопротивляться этому чувству. И вот они вытянулись в сплошные лучи. И я пролетел сквозь звезды и стал падать на огромную планету. Взгляд выхватывал пустыни, где сотни тварей атакуют строй воинов в блестящих доспехах, лучники посылали град стрел в это бесконечно море существ, маги творили заклятия и все это смешивалось в единую катюфонию.

Видение меняется, и я лечу среди диких лесов, где кавалерия загоняет раненых орков. Среди орков бегут как мужчины, так и женщины с детьми на руках. В один момент, самый крупный орк что-то рычит сородичам, несколько из них останавливаются и вместе с ним разворачиваются навстречу преследующей их коннице. Возглавляет атаку тот самый крупный орк, видимо вождь. Похоже он решил выиграть время для племени и дав им шанс уйти, задержав преследователей. Он достает два больших топора, отталкивается от поваленного дерева и, подпрыгнув, сносит голову первому всаднику. Отрубает вторым ударом ногу еще одной лошади, а потом его глаза краснеют, и он начинает рубить все, что движется. Создается куча-мала. Лошади ржут, люди что-то в панике кричат, а вождь орков просто уничтожает одного врага за другим своими топорами. По бокам от него идут менее крупные сородичи, кто с мечами, а кто с двуручной секирой. Но вот в вождя прилетает стрела. Потом еще одна. Орк рычит и ускоряется, рвется через строй щитов к лучникам. Один за одним падают его враги, он рубит доспехи, сминает шлемы, ломает щиты. Но все больше на нем ран, его воины не могут к нему прорваться. И в конце концов вождь начинает заваливаться и опустившийся меч отрубает его голову.

Картина снова изменилась и уже оживленный город предстал перед глазами, где сотни разных существ создают целые живые потоки. Торговцы расхваливают свои товары, а иногда даже хватают за одежду то одного, то другого прохожего. Вот юркий юноша с похожим на лисий хвостом подрезал кошелек прохожего и пытается скрыться в толпе, а за ним пробивается стража. Но он нырнул в дырку в заборе и был таков.

А в следующий момент я вижу большой караван с охраной, движущийся по огромному лесу, где деревья, кажется, достают до самого неба. И вот откуда-то из леса начинают сыпаться стрелы, часто попадая в уязвимые места брони. Охрана падает одна за другой. Кучеры уже лежат на вожжах, утыканные стрелами. Когда сильно поредевшая охрана собралась в круговую оборону, защищая друг друга от стрел, из леса вышли люди с серой кожей. А, нет, один из них откинул капюшон и стало видно, что это эльфы. Они, приближаясь, осыпают строй стрелами и временами из строя вываливается то один, а то и

несколько защитников. Когда эльфы уже практически приблизились к охране, они решаются на последний рывок в попытке достать бандитов. Но эльфы расстреливают охранников одного за другим, а оставшихся встречают воины с узкими длинными клинками. Они столь эффективно владеют оружием, что кажется, что оно порхает у них в руках, а сами эльфы танцуют с противником смертельный танец. Все было кончено в считанные минуты, и эльфы начинают добивать проигравших и проверять товары.

И потом дальше полет и вот я уже наблюдаю за развернувшимся морским боем, где боевые корабли таранят друг друга, где-то уже кипит абордажная схватка, воины перепрыгивают друг к другу на борт в жажде крови своих врагов. Летят огненные шары. Водные бичи рубят простых воинов. Но вот мага протыкает копье и он падает за борт на корм морским обитателям.

Картина снова сменяется, и вот я вижу, как в джунглях отряд существ прорубается к виднеющемуся впереди странному храму, который кажется даже пульсирует. Из Храма то и дело вырываются волны красной энергии. А на отряд из восьми существ лезут твари, похожие на жутко исковерканных животных с лишними конечностями, щупальцами и другими изменениями. Впереди идут двое джафаров (Полулюди-полульвы с четырьмя руками) закованные в кальчугу с железными пластинами, а в их руках по четыре сабли. Между ними идет орк, закованный в железо, с топором в одной руке и башенным щитом в другой. За ними следуют двое стихийных магов и один шаман, увешанный амулетами с головы до ног. Тыл группы прикрывают двое рейнджеров человекоподобной расы. Джафары и Орк разрезали волны тварей, как разрезают лазерные лучи — плоть. Маги кидали разрушительные заклятия в толпы врагов и выбивали сильнейших тварей. А рейнджеры добивали оставшихся. Группа, действуя как единый механизм, уверенно пробивалась в сторону храма. Метр за метр они продвигались по трупам тварей, пока не пробивались вовнутрь, а твари не могли пересечь невидимую границу, лишь стояли, скалили клыки и скулили. Орк отдал какие-то распоряжения и группа продолжила свое движение. В храме был полумрак, редкие твари выскакивали из самых неожиданных мест, иногда стаями, а иногда по одному. На очередном повороте, группа наткнулась на целую свору тварей и, отвлеченные боем, они не уследили за потолком. Тварь, что забралась по нему, успела вытащить одного из стихийных магов и утащить под потолок. И лишь короткий, оборвавшийся на высокой ноте крик, прозвучал оттуда. Орк снова отдал какие-то команды и группа снова двинулась, все приближаясь к центру, где пульсировала красная энергия. И вот они зашли в огромный круглый зал. Где-то высоко под потолком, проникал свет через кроваво-красный витраж, с изображением существа на троне, что стоял на крови... В центре зала возвышался массивный алтарь, у его подножия лежало хищного вида оружие, а среди оружия стояли сундуки наполненные золотом и драгоценностями. Группа, аккуратно ступая, стала продвигаться в центр зала. Орк отдал команду и рейнджеры остались на входе, прикрывая группу. Джафары остановились у оружия и стали его рассматривать. Орк тоже не остался в стороне, взяв себе новый топор. Только странно воины уже стояли десятков секунд, рассматривая оружие. Маг попробовал окликнуть одного из Джафаров, вот только тот не реагировал. Он подошел и потряс того за плечо, что-то сказав. Джафар же в ответ зарычал и обернувшись, насадил на все четыре сабли мага, поднимая его над землей. Шаман в ответ кинул своих духов на Джафара и попытался помочь магу, только маг уже был мертв. А Джафара разрывали духи. Заспиной шамана раздался рык и из груди шамана вылезли три сабли, а четвертая снесла голову. Рейнджеры в панике что-то крикнули и стали пускать

стрелу за стрелой, попадая в уязвимые места брони Джафара, превращая того в подушку для иголок. Джафар пошатнулся и упал, а на его труп наступил орк со светящимися красным глазами. Он прошелся по Джафару и прикрывшись щитом, побежал на лучников. Те что-то кричали, пытались отойти, только вот не успели. Орк догнал их уже в проходе и расколол топором голову одному, а потом оглушил другого. Оглушенного бывшего соратника, он потащил к алтарю. Дойдя до алтаря с оглушенной ношей на спине, орк преклонил колени и скинул оглушенного рейнджера на алтарь. А потом что-то тихо запел на каком-то странном языке, поднял взгляд, а в глазах уже всюду клубился кровавый дым. Он поднял трофейный топор над начинающим слабо шевелиться телом соратника, а потом ударил, разрубая грудную клетку. А после засунул в рану руку в перчатке и вынул еще бьющееся сердце. Орк поднял голову к потолку и издал победный рев. И его тело стало медленно преобразоваться, кожа стала лопаться и оттуда стали расти шипы, когти удлинились... Окончания преобразования я так и не увидел, так как меня перенесло уже в другое место.

В сумрачном помещении, которое можно назвать даже мрачным, горел горн. Тьма пыталась окружить его, поглотить горн, но всполохи огня разгоняли ее. А в свете пламени стоял Наг, он опирался на свой хвост и раз за разом опускал молот на наковальню. Каждый его удар высекал искры, разлетающиеся в разные стороны, обжигая тьму. Но искры потухали и тьма снова возвращалась на своё место. По лицу змеелюда градом тек пот, его огромное тело гудело от напряжения вместе с заготовкой. Но он продолжал раз за разом опускать молот на наковальню. Звон железа разносился по помещению и эхом возвращался обратно. Заготовка, на которой виднелись руны, все больше принимала форму клинка, Все сильнее проглядывали хищные изгибы. Не давая заготовке остыть, змеелюд погружал ее в горн и раздувал меха. А потом снова продолжал работу. И вот, заготовка уже стала прекрасным полуторным мечом с волнистым лезвием. И змеелюд не стал в очередной раз опускать меч в горн — вместо этого он голыми руками достал пылающие угли из горна, по его лицу было видно, как ему больно, его кожа тлела, на ней появлялись ожоги, помещение наполнил резкий запах жженого тела. Но Змеелюд все равно не проронил ни звука, лишь аккуратно выложил угли вокруг клинка. А потом взяв кинжал и перерезав обожженные ладони, стал капать своей кровью на руны, что-то напевая на гортанном наречии. Руны на клинке засветились и стали впитывать кровь, яростно шипя. Угли стали тухнуть, как и горн, словно весь свет и огонь из них что-то вытягивало с непреодолимой силой. Все погрузилось во тьму, только меч стал светиться. Меч разгонял тьму, и вот Мастер-змеелюд уже в круге света, но не от горна, а своего творения. Мастер, вновь разжег горн. Он накалил меч и резко опустил в бочку. Жидкость в бочке моментально забурлила и выплеснулась, словно не желая контактировать с мечом. Вот только это была не вода — в свете горна стало видно, что это была черная кровь. А Мастер достал меч, за которым теперь оставался огненно-черный шлейф. Мастер надел рукоятку, перепачканную его же кровью из порезов и ожогов, на меч. Комнату затопили волны тьмы вперемишку с огнем. Через несколько секунд уже можно было разглядеть, что же случилось. Посреди комнаты стоял Мастер, держа в руках меч, стены были покрыты копотью, а меха и все, что могло гореть — сгорело. Лишь Мастер держал свой клинок. Держал и улыбался, а потом поднял меч и победно зашипел... Рукоятка меча была чиста от крови.

А я полетел дальше и услышал глубокий голос, пробирающий до самых костей...

— Бои, сражения, поединки, приключения, сокровища, любовь и предательство, жизнь и смерть, радость и горе ждут тебя тут. Путник, тебя ждет столь многообразный и не

побоюсь этого слова — бесконечный и удивительный мир! Так смело ступи на его землю и возьми то, что по праву твое! И пусть ты найдешь здесь то, ради чего пришел!

Полет наконец-то закончился и я оказался на поляне покрытой цветами. Да, цветами. Я теперь умный, хех, я много времени в экстранете провёл перед погружением. А то назову снег белой травой, потом же вовек от позора не отмоюсь. Я еще не отошел от всех этих прекрасных и ужасных картин. Они так и мелькали перед глазами. Я был восхищен ими, они полностью захватили мой дух. Это сколько же вариантов?! Сколько же возможностей?! Сколько всего нового и прекрасного?! Насколько ярок этот мир? Насколько же он велик и сколько хранит в себе тайн?! О, только глядя на эту поляну и сравнивая с той серой дырой, где я жил... Все сомнения в правильности решения отходят в сторону.

Только вот почему у меня нет конечностей? Что я вообще такое? Не ужели я так и останусь таким призраком? Но как, почему? Я ведь тоже хочу ощутить этот мир, почувствовать, изучить его... Нет, нет, нет. Это какая-то ошибка, надо связаться с администрацией...

Так, погруженный в свои мысли и *тихо* нарастающую панику, я не заметил появления нового лица. Старик в сером балахоне, Капюшон накинут на лицо так, что под ним можно разглядеть лишь лишь размытые черты. Он медленно шел по поляне, опираясь на сучковатый посох, а цветы как-будто обступали его: ни на один он не наступил, ни один не задел. Это было иррационально, это было нереально и дико, и я просто таращился на это, а он просто шел. Посмотрев на меня, он доброжелательно улыбнулся.

— О, еще один пришедший дух. Что, не помнишь себя, малыш? Не беспокойся, сейчас ты вспомнишь свою историю, а также обретешь плоть и кровь.

Старик легонько стукнул посохом о землю, и лепестки цветов поднялись в воздух и закружили вокруг меня, создав плотную стену. Я как будто находился внутри вихря, даже скорее в центре смерча. Я такие видел на картинке, просто этот был цветочный и он был ниже. Но все мысли вынесло из головы радостным пониманием о том, что я начал чувствовать тело!

— Я чувствую! Я чувствую тело, я чувствую все пять конечностей! Стооооп, чтоо?! Как пять?

И тут я наконец понял, что тут явно что-то не то. Я опустил взгляд вниз на руки и обомлел. Я зеленый! Мать вашу, зеленый, да еще со шкурой, гладкой, приятной, но шкурой! Что тут, космос великий, происходит? Подняв глаза, которые были размером наверное с блюдце, я увидел свое отражение. И понял, что глаза и правда с блюдце. Ну, если не с него, то с доньшко стакана так точно. А еще я понял, что я не человек, а явно нечто иное. Нечто, похожее на прямоходящего ящера. Большие черные глаза, хорошо сложенное пропорциональное тело, на первый взгляд мой рост, аккуратный нос и брови в виде чешуек. Да и голова лысая, тоже с большими чешуйками. А главное — гибкий и сильный хвост. Хорошо хоть тело хорошо сложенное и тренированное, с красивым прессом и жилистыми руками. И как ни странно, новый образ не вызывал отвращения. Если смотреть непредвзято: да, он необычен, но довольно приятен.

На краю сознания появились системы, которые вообще были слабо видны, если не сосредотачивать на них внимания. Только после переключения на них внимания, они уже ясно проявились.

Генерация расы с учетом всех факторов — завершена. Присвоена раса — Тарил

*Внимание, формируется начальный список особенностей. Формирование закончено,

просим ознакомиться*

Список:

*Выродок — вы были настолько не нужны своим родителям и отличались от представителей своей расы, что от вас отказались родители и ваша раса...

— Ну что за ерунда? Это что-то вроде: "Этрейтион — реальность найдет тебя даже в нереальности"?! Так, тут что-то еще есть.

*Вас спас бродячий цирк, где вы и выросли, но в одном из переходов на цирк напали, вы единственный уцелевший из всех. Живя путешествием, вы узнали, что роговые наросты и форма крупной чешуи на вашей голове характерна для знати Тарилов. Будете ли вы восстанавливать справедливость и свои права или оставите все как есть?

— Нет, все таки я чуток ошибся. Этрейтион это еще и — "ваши мечты сбываются"! В детстве сколько мечтал, что я особенный и у меня богатые родители или меня найдет крутой уважаемый всеми отец. И вот на тебе, ушел, можно сказать, в другой мир, а мечта сбылась. Я теперь, возможно, один из знатных! Ох и развернусь. Ну что же, не все так плохо... Так, читаем дальше...

*Ваши отношения с Тарилами снижены до презрения.

*Классы связанные с цирком считаются для вас ремеслами и не ограничены. Все члены цирков относятся к вам с симпатией.

*Вам доступен квест — **По праву рождения:**

Восстановите справедливость, найдите родителей и верните свои права на титул. Награда вариативна.

*Пройдоха — Таких как вы единицы. Вы можете разболтать камень, выиграть деньги у гнома и вывернутся из самых безнадежных ситуаций. Харизма +5 и +1 за уровень. Каждый 50 уровень увеличивает удачу на 10 %, но не выше +50 удачи за раз.

*Гибкое тело — Ваше тело и кости очень гибкие. Своей гибкостью вы можете удивить многих, а особенности строения позволяет вам выжить при падении с большой высоты. Но во всем есть свои недостатки. Гибкость тела и конечностей значительно повышена от стандарта, — 50 % к урону от падений и получения травм, +20 % время восстановления после переломов и +10 % урона от дробящего оружия. При получении урона от дробящих ударов, повышается шанс на получения перелома.

*Ловкий малый — Ваша ловкость удивительна и вы достигли хороших успехов в контроле тела. Ловкость +5 и +1 за уровень. Контроль тела +10.

Расовые особенности:

*Регенерация ящера — Регенерация повышена вдвое, имеется возможность отраивать утерянные конечности. Выносливость за каждый пятый уровень +1. Потребление пищи увеличено вдвое. Внимание! При активной регенерации требуется большее количество пищи. Внимание! При 100 % чувствительности во время регенерации ран, возможны неприятные ощущения в виде зуда. При регенерации тяжелых травм возможны болевые ощущения.

*Хладнокровный — Вы, как хладнокровный, лучше себя чувствуете в теплой среде. При попадании в холодную среду ваша ловкость падает на 40 %, контроль тела падает на -20, но не ниже нуля. В теплой среде ваш контроль тела +10.

*Амфибия — ваша раса хорошо чувствует как на земле, так и в воде. Но нет идеала... Вы можете дышать в воде, но ваша кожа пересыхает и ваша гибкость и ловкость со временем уменьшается и это сопровождается неприятными ощущениями. Максимальное уменьшение

характеристик до 20 % от нормы. При полном пересыхании появляются болевые ощущения и вы начинаете терять очки здоровья. Сопротивление магии воды +10 %. Во избежании пересыхания, вам требуется временами смачивать кожу или находиться в местности с повышенной влажностью.

*Хамелеон — позволяет при нужде менять окрас и сливаться с местностью. Вас труднее обнаружить и ваш навык скрытности растет. Особенность развивается с ростом уровней. Развитие доступно каждые 50 уровней. Время смены цвета кожи — 30 секунд.

*Генерация расы, персонажа и особенностей завершена. — Как тебя зовут, пришедший дух? Прошу, назови свое имя...

— Хм, довольно неплохо, правда некоторые дебаффы смущают. Что же, имя, имя... Да что я думаю? Мое имя Артист!

Внимание, существ с именем Артист на данный момент найдено более 100 тысяч. Вы уверены в своем решении? Просим подтвердить

— Тогда пусть будет Темный Артист

Внимание, существ с именем Темный Артист на данный момент найдено более 400 тысяч. Вы уверены в своем решении? Просим подтвердить.

— Да что же ты делать то будешь? Все Артисты мать вашу так на раскоряку да через гиперпереход. Мое имя Удачливый Артист.

Внимание, на данный момент существующих жителей в Этрейтион обнаружено 624 существа.... 620 существ... Внимание! Выбор данного имени может повлечь последствия. Боги удачи не любят самозванцев. Вы уверены в своем решении? Просим подтвердить.

— Ну уже лучше, хотя бы не один из нескольких сотен тысяч. Только именно это и смущает. Ну так чуть-чуть. Особенно столь быстрое уменьшение популяции удачливых. Но... Вроде мне всегда везло и удача была со мной, может странно везло, но все же... Да и удачу я хотел прокачивать... Так, стоп, я что, сомневаюсь? Откуда это во мне эта неуверенность, неужели я боюсь? Так, все, решено. Выбор подтверждаю, я Удачливый Артист!

Добро пожаловать в мир Этрейтиона, Удачливый Артист...

Мне показалось или только что в этом голосе, так и сквозил сарказм. А под конец мне показалось или я слышал тихий смех? Нет, определенно тут что-то не чисто, даже моя пятая точка усиленно сигналист... Но шаг сделан, отступить некуда. Да начнется игра!

Ваш персонаж создан. Стандартно у всех жителей по 10 очков в каждой характеристики. При старте вам выделяется еще 20 характеристик. Вы можете перераспределить свои характеристики, сделав первые шаги на пути к вашему будущему классу и ремеслам. Существуют также скрытые характеристики, которые вы можете открыть только во время игры. Изначально их значения равны 0. Внимание, при отказе перераспределения характеристик, в дальнейшем перераспределить будет нельзя, но вы все равно сможете распределить 20 начальных характеристик позже.

Передо мной открылось окно персонажа.

— Ну что же, посмотрим что там у нас есть...

Уровень 1

Имя: Удачливый Артист

Раса: Тарил

Класс: -

Профессии: Циркач

Вера: Безбожник

Очков характеристик: 20

Сила 10 (влияет на переносимый и поднимаемый вес, силу удара. Каждая единица дает возможность увеличить переносимый вес на 5 кг и поднимаемый вес на 2 кг).

Ловкость 15 (влияет на скорость и ловкость)

Выносливость 10 (влияет на сопротивление оглушению и замедлению, упрочняет кожу и кости, каждая единица выносливости дает 10 единиц хитпоинтов и энергии, а также увеличивает регенерацию тканей на 0.1 % в десять секунд. Внимание! После 100 выносливости регенерация растет в два раза медленнее. После 200 выносливости — в четыре раза медленнее. После 400 выносливости — регенерация не растет.)

Интеллект 10 (увеличивает урон от заклятий, ускоряет создание заклятий)

Мудрость 10 (ускоряет восстановление маны на 0.1 % в минуту, одна единица мудрости дает 100 единиц маны)

Воля 10 (влияет на ментальное сопротивление, сопротивлению контролю и наваждениям, а так же во время боя снижает болевые ощущения)

Харизма 15 (делает вас более привлекательным, вы больше располагаете к себе НПС, располагает НПС и игроков с недостаточной волей)

Удача 10 (Влияет на все события, на вас и вокруг вас)

Хитпоинты 100 (на каждом уровне увеличивается на 10)

Мана 1000

Энергия 100 (на каждом уровне увеличивается на 10)

Переносимый вес — 50 кг

Регенерация тканей 2 % в 10 секунд.

Особенности персонажа: Выродок (личное), пройдоха (личное), гибкое тело (личное), ловкий малый (личное), регенерация ящера (расовое), хладнокровный (расовое), амфибия (расовое).

Сопротивления:

10 % к магии воды.

Способности: хамелеон (Способности — внеклассовые скиллы, которые растут по мере использования или роста самого персонажа. В основном даются за квесты, особенности как расовые так и личные, достижения и тд).

Навыки:

Контроль тела — 10 (каждая единица контроля тела во время боя или стресса дает ускорения восприятия, замедляет время, позволяя эффективнее вести бой. Каждая единица дает увеличение субъективного времени реальность-виртуальность (стандартно 1 секунда реала к 2 секундам виртуала) на 0.02 секунды в сторону виртуальности. Максимальное значение навыка — 200).

Умения: нет. (Классовые или внеклассовые умения. Умения растут или изучаются только за очки способности. Умения могут быть приобретенными, вне классовыми — за квесты, особенности, достижения и тд).

— Ну что же, как говорится — давай распределение! Тем более, как я читал, при максимальном погружении тренировками довольно легко поднимать характеристики. Только вот чем они выше, тем дольше поднимаются... Кстати, контроль тела — радует. А то эти игроки, что играют с помощниками, не сами, а почти автоматически уворачиваются, блокируют, да и удары их поправляет система. Им-то всего-то надо поднять навык уклонения и владения оружием. А у меня ни первого ни второго не будет. Я ведь витер. Зато

с помощью контроля тела я смогу с ними хоть как-то сравниться, а то было бы очень сложно двигаться на большой ловкости, да и вообще драться. А так — подниму хотя бы до 50 и уже для него одна секунда проходит, а для меня две секунды. А на максимальном развитии — для него одна секунда, а для меня четыре. Там и придумать чего можно... Определено, мне это нравится... Так, займемся-ка делом. Так, силу, выносливость, мудрость, интеллект и ловкость до единицы. Ловкость ниже 5 не опускается? Как так то? А... Это бонусные очки от особенностей нельзя перераспределить. Ну хорошо. Волю не трогаем, не хочу быть безвольной скотиной или валяться и выть на земле в бою от каждого пореза. А как я понял, этот мир совсем не мирный. Так, а теперь все, что собрал кидаем в удачу, немного в харизму и остаток в волю. Я ведь Удачливый Артист? Вот и нечего жалеть. Остальное подышим сами. И что же у нас получилось?

Уровень 1

Имя: Удачливый Артист

Раса: Тарил

Класс: -

Профессии: Циркач

Вера: Безбожник

Очков характеристик: 0

Сила 1 (влияет на переносимый и поднимаемый вес, силу удара)

Ловкость 5 (влияет на скорость и ловкость)

Выносливость 1

Интеллект 1 (увеличивает урон от заклятий, ускоряет создание заклятий)

Мудрость 1

Воля 21

Харизма 30

Удача 50

Хитпоинты 10

Мана 100

Энергия 10

Переносимый вес — 5 кг

Регенерация тканей 0.2 % в 10 секунд. (1 единица в 10 секунд, ниже одной единицы в 10 секунд — регенерация не опускается)

Особенности персонажа: Выродок (личное), пройдоха (личное), гибкое тело (личное), ловкий малый (личное), регенерация ящера (расовое), хладнокровный (расовое), амфибия (расовое).

Сопротивления:

10 % к магии воды.

Способности: хамелеон

Навыки:

Контроль тела — 10

Умения: нет

— Ну все отлично. Принять!

*Поздравляем вас, вы получили достижение: Хилый и беспомощный, но удачливый и миииильный. Вы 152 за эти десять лет, кто получил это достижение. Достижение было получено до вступления в общий мир. Бонус за достижение будет выдан после окончания

регистрации*.

— Вот так... слов нет. Я хилый? Я милый? Они издеваются. Да ну их!

В три этажа перебрал всю родословную тех, кто придумывал это достижение, а когда уже надоело склонять их — стал ждать дальше. Но системок так и не было, а вот изменения появились. Столб лепестков стал опадать и вот я смотрю снова на этого странного мужчину. Но что еще более дико, так это то, что все лепестки цветов на месте! Я аж сплюнул от такого, какая-то нечистая сила. Будь это в реальности и увидь это последователи единого бога, точно стали бы молиться и биться головой, крича про нечистую силу. И думаю, я был бы с ними согласен.

— Пришедший дух, ты вспомнил себя, теперь скажи, куда отправить тебя? Где ты был или куда стремишься? Я отправлю тебя дальше по твоему пути...

Я уж чуть ли не ляпнул, что в сокровищницу хочу. Но одумался. Во-первых, как я оттуда с первым уровнем да и с такими характеристиками буду выбираться? Во-вторых мог поднять взять только 5 килограмм, 5 килограмм золота... Так, отставить! Да, я себя успокаиваю и свою жадность, думаю, куда-нибудь да выбрался бы. Только вот вылезли варианты того, куда меня все же могут отправить.

*Родная деревня на задворках Тарильского Царства.

Сложность старта: средняя:

В горе от потери, вы решили вернуться в родные края и начать свой путь оттуда.

Возможно получение расовых навыков, новых особенностей, расовых навыков и классов, в том числе ранга редкое и выше. Возможно получение общих навыков и классов класса обычное. Количество обычных квестов — обычно. Количество редких квестов и выше — редко. Количество вещей классом обычно и редкое — обычно. Количество вещей класса выше редкого — мало. Убийство нейтральных и дружественных рас — преследуется, убийство вражеских рас — приветствуется и не увеличивает счетчик ПК.

Класс старта — необычный расовый старт*

*Общая деревня в одном из свободных королевств.

Сложность старта: легкая.

Вы решили податься в свободные королевства и попытаться счастья там.

Возможно получение общих навыков и классов ранга обычное и выше. Количество обычных квестов — много. Количество редких квестов и выше — очень редко. Количество вещей классом обычно и редкое — много. Количество вещей класса выше редкого — очень мало. Убийство любых существ преследуется.

Класс старта — стандартный старт.*

*Дикие земли.

Сложность старта: высокая.

Вы сбежали в дикие земли, где царит беззаконие, а единственное право — право сильного и хитрого. Выживают тут только сильнейшие или достаточно хитрые.

Возможно получение различных навыков и классов военной и уголовной направленности ранга редкое и выше. Доступны общие навыки и классы. Возможно получения личных игровых особенностей персонажа. Количество обычных квестов — много. Количество редких квестов и выше — средне. Количество вещей классом обычно и редкое — много. Количество вещей класса выше редкого — средне. Убийство любых существ не преследуется, вас могут начать разыскивать только члены разных объединений при убийстве их члена. Счетчик ПК растет в 5 раз медленнее обычного и сбрасывается в два раза быстрее.

Класс старта — редкий старт. Рекомендуются серьезным, упорным и опытным игрокам.*

*Случайный старт в неизведанных землях

Сложность старта: вариативна.

Вы решили пойти по дороге приключений, а может вы решили покончить с жизнью. Но, тем не менее, вы ушли в неизведанные земли. Может вы найдете новые приключения и смысл жизни, а может и свою смерть...

Получение классов, навыков, особенностей — неизвестно, вариативно. Доступные задания — неизвестно, вариативно. Количество вещей и артефактов разных классов — неизвестно, вариативно. Убийство любых существ преследуется только в мирных деревнях и городах. Счетчик ПК появляется только при убийстве в мирных локациях и городах. Счетчик ПК растет в два раза быстрее и сбрасывается в два раза медленнее.

Класс старта — единицы. Рекомендуются отважным и упорным игрокам или безумцам. Вас случайным образом отправит в неизведанные земли на расстояние от 100 метров до 100 километров от известного ближайшего поселения в неизведанных землях. Внимание! При этом старте вам будет присвоено дополнение для любого класса — Авантюрист или Искатель приключений.*

Первые два варианта я сразу же отбросил. Конечно, стартовать на своей родине и начать возвращать себе титул это хорошо, только вот что-то мне подсказывает, что это долгое и сложное занятие. И точно не для первого уровня игрока. А вторая причина заключалась в том, что не хочется, чтобы на меня смотрели как на отброс. Да и бегая в рванье — я бы точно не заработал нужную репутацию для возвращения своего титула, а как бы ни наоборот. Да и не думаю, что мне бы толком давали какие-то задания.

А другой вариант вообще бесперспективен. Дольше всего я раздумывал между помоями и фиг-знает-какой-дырой. Но думаю, хоть я и смог бы устроиться в куче дерьма под названием дикие земли, но... Но, вот именно это НО и повлияло. Мне хватило своей родной планеты, хватило по горло, и мне совершенно не хочется снова окунаться в это. Может, потом как-нибудь загляну, а сейчас я хочу исследовать мир, хочу чего-то нового, красивого, опасного и таинственного. Да и дополнение к классу звучит: Удачливый Артист-Авантюрист! Ну звучит же? Я решил, и пусть будет так. А там, думаю, моя удача мне поможет...

— Уважаемый, я выбрал стезю Авантюриста и хочу отправиться в неизведанные земли.

Мне показалось или старик поперхнулся? Он оглядел меня довольно скептическим взглядом, от которого я даже как-то смутился. Конечно, через секунду я взял себя в руки и выгнул грудь колесом, но все же осадочек остался...

— Ты уверен, приходящий? Это решение достаточно иди... кхе, кхе, достаточно смелое и такие решения нужно принимать, понимая всю ответственность. Так что?

— Я решил, уважаемый, это твердое и взвешенное решение. Удача со мной, не зря же я Удачливый Авантюрист — вот только уверенности у меня в голосе почти не чувствовалось. Особенно, когда мне показалось, что я на секунду все же увидел его губы, изогнувшиеся в такой гааденькой улыбке.

Старик стукнул посохом и я почувствовал, как моя пятая точка снова сигналист, а точнее уже, похоже, орет благим матом о неприятностях. Последнее, что я увидел, это системка на грани сознания.

Вы получили дополнение к любому классу — Авантюрист.

Вы открыли скрытую характеристику: Интуиция. Эта характеристика позволяет вам предчувствовать опасность и неприятности, а также позволяет предвидеть атаки

Интуиция +1

Вы долгое время игнорировали свою интуицию. На вас накладывается эффект: Дубовый баран. В течении 10 часов ваша интуиция не работает, а интеллект и мудрость понижены на 10 пунктов, но не ниже 1.

Чего-то меня это совсем не вдохновило. Но сознание помахало мне ручкой и я погрузился в темноту.

Я появился на поляне и снова просмотрел системку. Уже даже материться не хотелось: я просто махнул рукой. Сам себе злобный ксенос. Сплюнув на траву, я наконец огляделся и проверил новые системные сообщения.

*Получено достижение: "Хилый и беспомощный, но удачливый и миииильный."

Вы слабы телом и умом, но зато вас могут использовать как талисман и вы такой милый, что мало кто может устоять перед вашей харизмой.

Бонус: Пока вы не поднимете другие хотя бы две основные до 10, вы получаете временный бонус: +20 к харизме и +10 % шанс к шансу удачно ввести в заблуждение или сбежать.

Вы получаете способность: "Милые глазки".

Вы можете сделать большие милые глаза и с шансом в 60 % вы пробьете высокую волю существа своей харизмой.*

Лес Единства, локация 10-120 уровней, информация недоступна.

Нет, все таки появилось желание материться. Милые глазки! Милые, ептыть их кочерыжку да через канаву, глазки! Хотяя... это может быть интересно. Воображение так и нарисовало, как за мной толпой ходят красотки и выполняют все мои прихоти, а грозные воины по одному моему взмаху убивают врагов и приносят золото, а я расту и расту по уровням...

— Так, стоп фантазии. Я еще неизвестно где. Неясно вообще есть ли тут игроки в ближайшей сотне километров.

Наконец-то я отвлекся от выражения своего отношения к юмору столь великих существей как админы, ИИ, а также от сладостных фантазий и самобичевания. Огляделся уже более серьезно вокруг. Небольшая полянка, высокие деревья, трава, монстр... Что? А, нет, это просто пенек в тени так выглядит, а я уже пару мин к сбросу подготовил. Попытался идти... Неудачно. Чувствую себя как столетний старик, вроде бы иду, да вот только все движения какие-то мееедленные и вялые. Причем еще и усталость какая-то. Видимо это от моих характеристик. Надо бы разминку провести и хоть какое-то подобие тренировки в этом состоянии...

Если бы путник прошел несколько километров от одного малоизвестного населенного пункта и зашел в этот лес, да попал на эту полянку, он бы увидел довольно странную картинку. В лесу на поляне, стояло зеленое существо. Да не просто стояло, а по видимому танцевало какой-то странный и изощренный танец. То как пьяный пыталось выгибаться и сгибаться в разные стороны, его огромные дикие глаза рыскали по поляне в поиске жертвы. При очередных хрустах в костях, оно снова начинало шипеть, стонать, а потом рычать и снова начинало все заново. Видимо сам хаос заразил это существо и теперь изменяет его, а того крутит от боли. Если бы наблюдатель был достаточно смел и обладал бы достаточным терпением, он бы мог увидеть продолжение этого странного ритуала. Существо вставало в

позу отжимания и потом плюхалось ухом или лицом в землю, видимо пытаюсь прислушиваться к земле, выслеживая жертву. А потом снова подымалось, оглядывалось, видимо в поисках жертвы или чужаков на своей территории и снова повторяло обряд, а после вставало на руки и снова слушало землю. И его движения становились все более плавными и хищными, видимо его изменения подходили к концу. Но в один момент это существо изогнулось назад и резкий хруст его костей был бы слышен по всей поляне. А следом раздался отчаянный вой, видимо, это существо было очень голодным и не могло найти себе жертву. И этот вой боли и горечи спугнул бы, наверное, даже самых отчаянных смельчаков. Но никого из игроков рядом не было и никто не мог видеть столь страшное и странное существо.

— Бееездна. Как же больно.

На глазах даже выступили слезы. Три часа мучений в этом вялом теле дали свои результаты. Выносливость и сила взяли отметки в шесть единиц, а ловкость только-только взяла отметку в десять очков, когда случилось это... При попытке встать на мостик, я получил дебаф *срыв спины* на два часа. Теперь я знаю, как чувствуют себя дедки, когда срывают спины. Скажу вам, не самое приятное чувство... Но все же я становлюсь крепче и крепче. И дебаф не будет мне помехой! Вот только он пройдет и сразу перестанет быть помехой.

Я, постанывая и держась за спину как истинный воин, дохромал до дерева, временами морщась от стреляющей боли в спине. Как же хорошо просто сидеть, скажу я вам. Только сейчас я понял, как же приятен тут воздух. Ощущения неотличимы от реальности. И настоящая трава! Настоящее дерево! Как же это прекрасно. Сорвав травинку и сунув ее в рот, наслаждаясь ее вкусом, я задремал.

Проснулся от тихого рычания, и сначала даже не понял, где нахожусь. А когда понял, то мееедленно открыл глаза и встретился с огромной черной тварью взглядом. Уровень 69, название даже не стал читать, просто увидев в его глазах плотоядный голод. Я видел, словно в замедленном видео, как с его рта сорвалась белая слюна. Моя спина была забыта, вся боль и усталость тоже. Я разом подорвался и, чуть не ударившись о дерево, что было за моей спиной, ударился в бега. Я бежал, но убежал недалеко, споткнулся об корень и пропахал собой изрядную полосу в траве. Медленно оглянувшись, понял, что уйти не получилось. Тварь стояла буквально в паре метров от меня. Из пасти до сих пор текла слюна, а сам он, оскалившись, видимо усмехается... Зверь стал приближаться, я попытался отползти, но уперся в дерево. Я вытаращил глаза в попытке использовать способность. Но система заявила мне о провале. *Воздействие на общий разум через его члена невозможно...*. Что за ерунда я так и не понял. Да и не до этого мне было. Тварь подошла ко мне, обнюхала и, безразлично сморщившись, отвернулась.

— Это он что, побрезговал мной?! Он что, считает меня недостаточно вкусным или может он презирает меня, тоже считая отбросом?

Мои действия были быстрее разума... Я просто в злости поднял шишку и швырнул в этого монстра. И лишь потом промелькнула мысль: "ооойй дууураааккк".

Тварь развернулась на месте и зарывав, прыгнула на меня. Я даже ничего не почувствовал, кроме момента когда его лапа опускается мне на голову. Система вежливо известила меня о том, что я все-таки умер и появлюсь в ближайшей точке возрождения.

Я появился в неудобном месте, какая-то серая земля, серые врытые и перекошенные камни. Весь этот пейзаж нагонял уныние и печаль, да и воспоминания не самые радужные.

Единственное дерево хотя бы частично разгоняло эту атмосферу, а чуть дальше виднелись деревянные строения...

Стоп, строения? Да я в деревне, а это, видимо, кладбище, где, судя по гайду, могут воскрешаться персонажи! Так, надо бы тут привязаться, чтобы воскреснуть в случае чего мог тут же.

Пару пасов рукой и привязка к месту воскрешения была готова. Приободрившись, взял курс на деревню, крутя головой в разные стороны. Вот птичка полетела, а в траве мой младший собрат прощмыгнул, маленькая ящерица. Солнце стояло высоко и светило с ясного неба. Лишь редкие тучки летели по небосводу. Как же это прекрасно после всей той серости, где я жил... Как люди тут не замечают этой красоты... или замечают? За любованием природой и своими мыслями, я не заметил как пришел к деревушке. Свернув за ближайший дом, я вышел на небольшую утоптанную дорожку и решил оглядеться, когда проходящая мимо бабушка, взяла и довольно чувствительно огрела меня своей клюшкой

— Срам бы свой прикрыл, ходят тут в одних труселях, совсем у молодежи совести нет, вот в наше время... — начала она вещать свою лекцию дребезжащим голосом.

Что там в ее время было, я уже слушать не стал, а вспомнив, что мне должны выдавать начальные вещи, залез в инвентарь. Или как он назывался — пространственный карман. Вытащив холщовые штаны, такую же рубаху и старые башмаки, стал одеваться. Бабушка, заметив, что я не обращаю на нее внимание, пробурчала что-то вроде — молодежь... и пошла со своей клюшкой дальше. И лишь надев, я понял, что вещи из натуральных материалов. Стащил с себя майку, стал ее ощупывать и нюхать. Она пахла тканью, она была натуральной. Наверное в этот момент я выглядел настолько потешно, что проходящая красотка с хвостом даже остановилась. Хвост у неё к слову говоря был черный и, если я не ошибаюсь, этот хвост животного под названием лиса. А девушка была даже очень ничего, вся в формах...

— Нуб? Что ты здесь делаешь? И чем это ты так занят? — Чего больше было в ее голосе — удивления, заинтересованности или превосходства, было не разобрать.

Быстро надев майку, я еще раз оценивающе на нее взглянул. И правда, ладная фигурка, все при ней, а хвост даже создает какой-то шарм... Хм, нуб это вроде название новичков, не сильно уважительное? Только я точно услышал в ее голосе заинтересованность. Надо действовать — лишь промелькнуло у меня в голове. И дальше у меня включилась импровизация.

— А вы таакая красивая — сказал я, делая большие глаза, мысленно складывая пальцы крестиком везде, где только можно, в надежде, что скилл сработает. — Я расскажу эту историю, но она оочень долгая и лучше ее рассказывать, красотка, в укромном месте с глазу на глаз... — говоря, я беру ее под локоток и начинаю вести к зданию, где находится таверна

— А... Да, конечно. Я понимаю. Секреты.

Странно, она весьма заторможена. Ага, видимо скилл прошел. Ух, чувствую я смогу сбросить наконец напряжение и стресс.

Легонько приобнимаю ее за талию и привлекаю к себе на входе в таверну. Она лишь удивленно приоткрыла ротик, а я не смог удержаться, тем более мне было удобно: я почти на голову ее выше. Страстный и долгий поцелуй, только вот видимо он ее и протрезвил. Мое маленькое очарование спало и она оттолкнула меня, при этом покраснев как сопло ракеты. Видимо, она еще не восстановила дыхание от нашего поцелуя, так как хватала воздух как десантник в космосе, причем без скафандра. Она смогла из себя выдавить только полурык,

полустон:

— Тыыыы... — Так говорят люди в туалете, которые выдавливают нечто иное. О чем я ей и сообщил. И все, видимо на этом воздух в ее легких закончился, так как она снова начала его хватать ртом и опять повторилась.

— Тыыыы... — Похоже ее заело или словарный запас маленький. Но тем не менее, я решил воспользоваться ступором девушки. Резко приблизившись, я поцеловал в столь приятную щечку и произнес с довольной улыбкой.

— Да, я.

Больше я не успел произнести ничего, так как эта особа выхватила свои короткие мечи или длинные кинжалы, которые всадила мне в грудь. Видимо на дискуссию она была не настроена. Короткая обжигающая вспышка боли и вот я уже на кладбище. Хорошо, что воскрешение до 10 уровня идет практически мгновенно и вещи не теряются.

С довольной улыбкой я пошел с кладбища в сторону деревни, которая оказалась практически рядом. Видимо я просто пошел к дальнему дому селения. Но еще не доходя до селения, я встретил эту фурию, которая вышла из-за поворота. Опять короткое чувство боли и я снова на кладбище. В третий раз я выбирался уже более аккуратно. Только вот откуда мне было знать, что она стояла за одним из склепов? Вот я и не знал. На мое предложение поговорить, она лишь подняла меня на мечи и провернула в животе. Было не больно, было реально больно. Настроение упорно скатывалось в бездну. В четвертый раз я уже попытался убежать с кладбища, только меня догнали ее метательные ножи. Зато я увидел троих воинов, что шли в сторону кладбища. Надеюсь, хотя бы они остановят эту неуравновешенную...

Я вышел как-раз к моменту, когда тройка воинов из двух людей и довольно широкого гнома брала девушку в кольцо. Гном, видимо командир, осмотрел девушку и басовитым голосом, который при необходимости сможет заменить трубу, вызывающе произнес:

— Что здесь происходит? Зачем нуба на респе держишь?

План созрел мгновенно, точнее не план, а его набросок, а дальше импровизация...

— Дядя, дядя — чуть ли не плача, выбежал я из ограды. Воины и девушка удивленно уставились на меня, а я, видя заинтересованность зрителей, продолжил — Дядя, помогите. Эта девушка-лиса меня убивает, *хлип*. Я к пааапе в капсулу зашел поиграть. А выыйти не мог, *хлип*, - и глаза, глаза побольше, больше грусти и слез. Рукой утираю слезы и сопли, — К ней подошел спросить, а она, она меня дууураком называть и этим... нубооом. А я захотел ее хвостик потрогать. Он, он красиивый. А, а, а онааа меня больно бить и я тут. Аааа потом она ещеее меня бить, даяядяаяя, — плачу большими слезами, боольшими грустными глазами, в которых надеюсь много боли, грусти, обиды и страдания. Еще раз хлюпаю и опять утираю слезы и сопли рукавом. Иии... Да, мне удалось, ой да я, ой да молодец. Медаль мне за самую лучшую роль! В глазах парней так и плещется злость.

— Что же ты, тварь, делаешь? — гном уже не злится, нет, он рычит, его глаза пылают. Наверное так выглядят судьи, что выносят смертный приговор маньякам.

— Да я, да он... — смогла лишь вымолвить растерянная девушка. А может у неё действительно такой маленький словарный запас...

— Ребят, нечего с ней говорить, мочим эту дрянь! — крикнул один из парней и все завертелось. Девушка еще пыталась отбиваться, но все закончилось довольно быстро. Парни ее просто зажали, а гном своей секирой поставил жирную точку в этом противостоянии. Через несколько секунд тело развеялось дымом и на земле остались ее короткие парные мечи, связка кинжалов, пара вещичек и золото.

— Дяди, дяди, спасибо, *хлюп*, спасибо! Вы очень добрые. — пока лез к ним обниматься, а они отбивались, успел быстренько закинуть мечи, кинжалы и сотню золотых. Оружие бросать было жалко, а вещи уже не влезали. Взял только перчатки еще дополнительно, и то вышло почти в притык. А теперь надо думать, как быстренько свалить, пока они ничего не поняли... О, а вот и выход!

— Еще раз спасибо, дяди. О, бабочка! — И скачем в припрыжку, улыбаемся и скачем за бабочкой к ближайшему дому... А там за дом и быбыстро в лес пока они не видят...

(То же место через тридцать секунд).

Боргор, как звали его тут, гном 83 уровня, весь в броне, с секирой в одной руке и щитом в другой. А в реальности любящий дед и отец. Он смотрел вслед убегающему мальцу, пытающемуся поймать бабочку, и улыбался.

— Эх, молодежь, дети, цветы жизни. Хороший паренек... — прогудел Боргор.

— Ага. А какой искренний — подтвердил человек закованный в броню с двуручным мечом.

— А как он нас благодарил? Мне даже неудобно стало, что мы сначала решили убить ПКашницу из-за шмота. — произнес смущенно парень в легкой кольчуге с двумя мечами и луком за спиной.

— Цыц, Халът, может сначала и так, но потом уже мальцу все захотели помочь, — прервал самобичевание соратников Боргор.

— Ребят, а кто шмот подобрал? Тут только несколько кожаных тряпок. — произнес рыцарь с мечом.

В ответ ему было молчание.

— Ребят, мне кажется, или это успел сделать тот малой? — выразил общее мнение рыцарь.

Опять ответом ему было дружное молчание. Все стояли и пялились вслед убежавшему мальцу. Лишь Боргор попытался почесать затылок, но наткнулся на железный шлем.

— Хек, шустрый малый — то-ли одобрительно и с удовольствием, то-ли с удивлением протянул Боргор.

— Ребят, а вам не кажется, что при входе в игру нас всех проверяют на физический и психический возраст, который должен быть выше 20 лет? — протянул рыцарь.

Компания снова погрузилась в тишину. Через несколько минут Боргор выругался, но беззлобно, а скорее даже как-то довольнo. Рыцарь просто хмыкнул. А Халът стал хихикать, а потом уже заржал в голос, при этом пытаясь говорить.

— Ахахаха, ой не могу, он же нас, ухаха, как детей, ахаха, ой не могу, уважаю...

А в это время тот самый малец, сверкая пятками, улепетывал в лес...

Глава вторая — Дикарь

Глава 2 — Дикарь

Спринтерский стиль, успешно приведший вглубь леса постепенно сменился шарканьем в стиле "старик обычный". Пропетлял я знатно, прямо как пьяный новоявленный отец. Так, под конец уже еле волоча ноги, я добрался до дерева, ветка которого показалась достаточно удобной. Под сенью листвы, в которой порой даже местный умудряется потеряться, я принялся рассматривать системки, пропущенные во время рекордного забега.

— Так, сила получила две единицы, выносливость — четыре... Эх, жаль, всё же скилл интересный был. Тааак, а вот это уже интересней.

Значения двух основных характеристик достигли 10. Способность Милые Глазки изменена. Вы теряете временный бонус. Способность теперь доступна вам в виде умения.

*Умение Милые Глазки — приобретенное, внеклассовое, внерасовое.

Вы можете сделать большие милые глаза, и с шансом в 10 % вы пробьете высокую волю существа своей харизмой. Умение возможно к улучшению за очки умений. Каждое улучшение повышает шанс успешного срабатывания на 5 %. Максимальное количество улучшений — 10. Улучшение возможно только при условии, если параметр харизмы не ниже — уровень умения*10.*

Получен навык легкая атлетика — скорость бега увеличивается на 1 % на каждую единицу навыка. Максимальный уровень -200. Текущий уровень навыка — 2.

— Неплохо, неплохо... В итоге, что мы имеем? Первое знакомство с лесом — неудачно, огромное количество ошибок. Мало того, что я травмировал сам себя, мать его, как последний дурак. Так ещё и умудрился заснуть под деревом. А потом, как будто всего этого было мало, запаниковал — момент с брошенной шишкой вообще вспоминать не хочется. Хорошо хоть никто не видел. И с чего меня переключило то...

Первый контакт с або... кх кх, существами, конечно существами! — неудачен. Мало того, что я приперся туда в нижнем белье, так еще и вел себя как полнейший идиот, ни разу не общавшийся с людьми. Поддался эйфории, решил закадрить девушку. И что я в ней такого нашел? И вот стоило так рисковать, ясно же было, что она гораздо сильнее меня! Так нет же, поперся за красивой внешностью, хотя стоит признать, — она и правда была еще той штучкой, я бы... кх кх, снова не туда ушел. Так вот, меня отрезвила лишь боль, после чего я смог критически мыслить. В результате: разжился и оружием, и перчатками. За это ставлю себе жирный плюс. А потом вообще свалил, фиг знает куда. А, кстати, где я? Так, где же эта системка?

Сумрачный лес. Локалия 5-160, информация недоступна.

— Ну, уже хорошо, хоть как-то поближе к моему уровню. Но тут действовал фактор удачи. В общем, несмотря на два положительных фактора, делаем вывод: все же я феерический идиот, точнее так себя вел. Пора мне привыкать, что в этой реальности почти всё из натуральных материалов, и перестать удивляться каждому дереву. Надо уже воспринимать этот мир как реальность. Хотя... Тут и вправду всё столь реально, что немудрено спутать. И я надеюсь, стала она моей реальностью, на несколько сотен лет. И смерть здесь тоже чувствуется как самая настоящая, и убивать можно как и в реальности. Похоже, практически никакое ХП и уровень не спасут от удара в сердце или стрелы в глаз. Что же, если с разбором полетов закончено, ставим себе цели.

Первое — разобраться с трофейным оружием и тем, что мне должны были дать при старте. Надеюсь, там будет что-нибудь стоящее моих потерь и незабываемых ощущений, что я испытал.

Второе — определиться с местоположением. Опять же, мне должны были выдать карту при старте. По идее, в общих чертах она сама заполняется. Хотя бы дорогу обратно должен буду найти. Уже радуется. Дальше.

Третье — найти воду и еду. При старте должны были что-то выдать, но я не уверен, что этого хватит надолго, а мне еще кожу смачивать. Она, кстати, все больше сохнет и соответственно все больше жжения. Неприятные ощущения, не хочу узнавать, что будет, если довести пересыхание до крайности. Так что этот пункт еще и подчеркиваем два раза!

Четвертое — найти точку возрождения, а то в деревне я могу встретить девушку или тех ребят. А желания их встречать как-то нет. Вот совсем. Ну не верю я, что они примут меня с распростертыми объятиями. Даже когда я их благодарил, они обниматься не хотели...

Пятое — нужно продолжать поднимать характеристики, научиться защищать себя и начать постепенную прокачку уровней. Правда, они мне пока не сильно нужны, если трезво смотреть на вещи. Все равно, характеристики я буду поднимать по максимуму сам. То есть если очки характеристик и нужны, то только для удачи, интуиции и харизмы. Ну и умения Глазок поднять разок будет неплохо. Как показала практика, оно довольно действенное, хех.

Ну и план максимум — освоиться тут, может даже построить какой-нибудь домик на дереве, научиться выживать, а лучше жить. Ага, и красотку бы в этот самый домик. А еще что-нибудь алкогольное, вроде элитного венерского пива и курительных смесей. Но довольно мечтаний, я еще покажу им всем, что значит Артист и на что он способен. Начнем же!

Закончив беседу сам с собой, я приступил к инспекции своего имущества. В первую очередь достал сверток, и система предложила на выбор начальное оружие. Хотел взять копье, но вовремя пришла мысль, что с помощью трофейных ножей и нормальной палки я и сам смогу его смастерить. Ну или хотя бы нечто похожее на копье. А взять лучше то, чему замены в лесу точно не будет. В конце концов, остановил свой выбор на двуручном топоре. Он всяко поможет мне тут: им можно как головы рубить, так и деревья — с равным успехом. И получил, угадайте что? Правильно, топор лесоруба. Закончив с этим, взялся за трофейное оружие, а оно было куда интереснее...

*Короткие мечи — ядовитые близнецы.

Уровень оружия — 5

Колющая острота — 4.9

Режущая острота — 4

В мечях находится магический яд "цветок боли" — Наносит 10 единиц урона в секунду и создает сильную боль в теле жертвы. При попадании в нервные узлы, боль от яда увеличивается многократно.

Требования — 40 ловкости и 20 силы*.

— Так, что за уровень оружия? Где мой любимый сайт?

По результату информации на сайте я понял, что известны 10 уровней оружия и брони, правда ходят слухи о 11 и 12 уровне, как его называли — легендарное. Деление обычно идет следующим образом: 1–2 уровень — обычное, 3–4 — редкое, 5–6 — очень редкое, 7–8 — уникальное, 9–10 — эпичное, 11–12 — легендарное. Как я понял из путаного объяснения, чем выше класс, тем более острое, опасное оружие и тем сильнее его можно зачаровать.

Острота оружия не может быть класс оружия минус две единицы и выше класс оружия плюс 0.5 единиц. Класс же назначается в зависимости от материала из которого оружие сделано, от его качества и заклятий, что в него вложены. Как связан металл, из которого сделано оружие и заклятия? В плохой материал просто невозможно вложить сложные заклятия. Чем сложнее и сильнее заклятия, тем их меньше можно вложить — они просто не поместятся, конечно, если зачаровывается не огромная шпала. А еще заклятия могут конфликтовать. Что же касается дробящего оружия, то там больше влияет вес и качество, и опять же зачарование. Создание оружия высших классов — это настоящее искусство.

Единиц остроты — они обозначают лишь то, насколько оружие острое. Насколько хорошо оно режет броню, кости, мясо, кожу и тд. Ну или насколько хорошо ее пробивает. У луков и арбалетов вместо этого есть параметр мощности, который как-то хитро складывается с остротой стрел и получается общая проникающая способность. Я сильно во все эти хитрости не вникал, главная суть понятна. Чем выше уровень оружия и чем оно острее, тем лучше оно режет. Еще оружие на два класса ниже брони, скорее всего не возьмет эту броню нигде, кроме уязвимых или просто тонких места, а их нужно еще найти и при этом в них попасть. А уж если броня будет на четыре уровня выше, то там только в бреши и бить, по-другому такую броню вообще ничем не проймешь. Уровень брони, как и в оружии, складывается из материала, качества и вложенного зачарования, только к этому добавляется еще и толщина брони.

Ко всему этому добавим, что еще на пробитие брони влияет параметр силы, — он особенно важен для дробящего оружия. При низком значении параметра силы будет весьма нетривиальной задачей прорубить доспех даже равного по уровню мечу. Другое дело, что оружие намного выше рангом, может с легкостью рубить доспехи, однако... сила все же тоже важна. Да уж, не так-то здесь все и легко. А еще следует учитывать, что у персонажей с ростом выносливости кожа, мясо и кости становятся прочнее, а иногда и выступают в роли второй брони. На видео я видел, как топовый игрок за огра, принимал на пузо удары оружия до 4 уровня. При том, что четвертый уровень смог лишь прорезать до мяса! Конечно, опять же, на это все влияет и сила удара, но все же, но все же... Тяжяжко. Ладно, надеюсь я тоже когда-нибудь достигну такого уровня. Но лучше вообще не буду принимать удары на себя. Правда, надеюсь не как в шутке про быстрого и сильного, но леееегкого бойца.

Так, займемся дальше разбором трофеев.

*Метательные ножи (4шт) — Идущие на зов

Уровень оружия — 3

Колющая острота — 3.1

Режущая острота — 2.2

На ножи нанесено заклятие "Поиск Крови" — Метательные ножи могут подкорректировать свой полет, чтобы попасть во врага. Корректировка в пределах 50 см.

Внутри ножей находится жидкий металл, так что они всегда попадают острием в цель.

Кинжалы через час всегда возвращаются в свои ножны*.

*Метательные живые клинки (2 шт) — Людоеды

Уровень оружия — 7

По легендам, человеческий друид, настолько любил лес, что не мог есть даже траву. Но насколько он любил лес, настолько же он ненавидел людей, и вполне мог ими питаться. А что бы люди не могли сбежать, он выращивал столь страшные клинки...

Колющая острота — 6.7

Режущая острота — 6.6

Эти клинки уникальны в своем роде. Они не столь остры, как их собратья, но при попадании в тело существа, они быстро прорастают, причиняя боль и выводя конечность из строя.

Верны хозяину — при утере, они всегда вернутся в ножны через сутки.

Ножны не могут быть повреждены или разрушены. При повреждении или уничтожении клинков, они восстановятся в ножнах через сутки.

Требование — воля 40, ловкость 40, сила 20.

Внимание! При недостаточной воле владельца, клинки могут не признать его, и тогда уже владелец подвергнется атаке.

Внимание! Люди не могут использовать эти клинки, за исключением игроков, имеющих достижение — великий людоед*.

*Обычные острые метательные ножи (6 штук)

Уровень оружия — 2

Колющая острота — 2.4

Режущая острота — 1.9*

Изучая оружие, я все больше понимал, что меня убьют. Найдут и убьют. Хорошо, если те парни еще не знают, что именно я стырил у них из-под носа. Но вот девушка точно не оставит меня в покое. Теперь мне возвращаться никак нельзя. Сглотнув, уже со страхом и предвкушением, стал осматривать перчатки...

*Зачарованные перчатки из кожи василиска.

Часть комплекта Отравителя.

Всем известно, что василиски — самые опасные из змей. Их кожа настолько прочна, что не каждый меч возьмет, взгляд заставляет жертву цепенеть, а их яд убивает в мгновение ока. Свойства этой кожи нередко используют отравители и убийцы, ведь при правильном зачаровании кожа василиска способна временно усилить действия ядов.

Уровень брони — 6

На данные перчатки наложена вязь рун и несколько заклятий, которые позволяют усилить действие ядов, побывавших в руках владельца перчаток. Время действия усиления — 1 минута. Усиливает яды на 50 %. Для действия усиления, владелец перчаток должен держаться за отравленное оружие или подержать в руках бутылек с ядом.

Повышает навык уклонения на 5 единиц (зачеркнуто) Повышает контроль тела на 5 единиц.

На данные перчатки наложено заклятие восстановления с вязью рун памяти, что позволяет перчаткам регенерировать по 1 % в час. Для регенерации нужна целостная часть не менее 10 %.

За счет свойств кожи василиска, данные перчатки обладают сопротивлением

Боевой химии до 6 круга включительно.

Боевой магии до 4 круга включительно*.

Очень любопытные перчатки. Защита рук — это, конечно, хорошо, но защита от той же огненной стрелы, которая всего лишь первый круг боевой магии стихий у меня... Холщовая рубашка. Я сгорю, а перчатки и руки в них будут невредимы. Так и представил: бегу я на мага, а он мне в лицо поток огня. Добегает до мага уже скелет, зато руки невредимы. Наверное, надо было и остальное брать, может частичный перегруз бы и выдержал... Ну да ладно, нечего убиваться. А девушка довольно интересная, хорошо, что я не решил с ней

спать. Думаю, одним бы отравлением я не отделался...

— Так, ладно, пора за дело.

На грудь повесил крест-накрест метательные ножи. Короткие мечи по бокам. А перчатки надел. Вроде бы все, можно идти тренироваться и пытаться выжить. А, нет, нужно посмотреть карту и сначала найти точку возрождения. А то сожрут меня тут, и появлюсь я в деревне, на радость всем.

Я извлек на свет большую карту, которая на первый взгляд казалась старым бумажным свертком, оформленная соответствующим образом. Развернуть ее до конца я так и не смог. На ней отмечены лишь общие черты известных территорий, во многих местах карта вообще покрыта белыми пятнами. Причем несмотря на огромную разведанную территорию, количество белых пятен не уменьшается, но и не увеличивается. И это не считая огромных неизвестных территорий на море и множества неизученных больших и малых островов...

Но это я снова отвлекся. Себя я нашел довольно быстро — на малой карте, которая была свернута и прикреплена как вложение к основной. Проследив свой извилистый путь по карте, я вернулся к деревне. Деревня была обозначена в общих чертах, как и вся моя дорога, зато на кладбище стоял значок. Причем такой я где-то уже видел. Ну точно, часть похожего значка находится недалеко от меня, причем в направлении от деревни. Похоже, длительный поиск точки возрождения отменяется.

Но уже готовый сорваться на бег, одумался. Решил проверить, как же влияют все эти требования по характеристикам на владение оружием. Попробовал и понял, что и правда влияют. Но не так, что я не мог в руки клинки взять или ударить. Нет, совершенно не так. Скорее мечи были тяжелые, рука так и норовила опуститься к земле, а при взмахе меня потянуло вслед за мечом. Махал же этими мечами я чуть лучше, чем ломом. Все же видимо не просто так указывают все эти характеристики и они нужны для того, чтобы комфортно использовать оружие. За время тренировки с мечами, я смог поднять еще два уровня силы и теперь сила красовалась круглой десяткой, а выносливость и ловкость подросли за единицу.

— Неплохо за тридцать минут тренировок без системы... Видимо с утяжелителями и усложнениями прокачка идет в разы быстрее. Так, ладно, соберись, Артист, перекуси, и идем к точке возрождения. Расслабляться будем уже после нее....

Найдя в инвентаре буханку хлеба и копченое мясо, я быстренько все уничтожил, запивая из фляги вкусной водой. Хоть это и была простая вода, но очень вкусная, даже не знаю как объяснить... Но как-то так. Остатками воды смочил свою кожу. После чего уже стал выдвигаться в примерную в сторону точки возрождения, пытаюсь держаться в тени, идя в полуприсядь и все время оглядываясь и прислушиваясь. Я сам не заметил, как моя шкура поменяла цвет под растительность и деревья. Видимо, так действует «хамелеон», считывая желание быть незаметнее. Поставил себе галочку потом научиться контролировать эту способность.

Когда уже подходил к точке возрождения, начало потихоньку темнеть. Пройдя еще пару десятков метров, я вышел на ровный каменный круг со странными горящими письменами. Это и оказалась точка возрождения. Привязавшись к ней, все же решил уйти дальше, так как она, возможно, известна игрокам, и направил свои стопы вглубь леса. Прошел я не больше километра, когда лес погрузился в сумерки. И это совершенно мне не понравилось. Почему? Да днем лес практически пустой, если не считать пары следов зверей, что я видел, а также мелочи вроде грызунов и птиц. Зато сейчас лес ожил. Появились странные звуки, запели птицы, то в одном, то в другом месте были слышны животные. Признаюсь честно сам себе

— я струхнул.

А еще я услышал звуки воды. А где вода в лесу, там обязательно речка и, по логике, источник жизни. Я бы, в отличии от тварей, наоборот бы убрался от него подальше, если бы не две причины. У меня нет воды, и я обсыхаю. Хотя я и смачивал себя, но это было пару часов назад и сейчас я снова начинаю сохнуть. А это довольно неприятное чувство. На будущее сделал себе галочку изучить какую-нибудь магию воды или купить свитки. Например, дождика.

Пригибаясь и прячась за кустиками и травой, продолжаю лезть дальше, замечая краем глаза какие-то проценты.

Навык тихий шаг 5

Навык скрытность 7

Тааак, когда это я успел получить эти навыки? Наверное, пока шел сначала до респы, а потом уже к реке. Интересно, а что они дают? Глянул в справку.

Навык тихий шаг, позволяет идти, не издавая шума. За каждый уровень глушит пассивно 0.25 % звуков при ходьбе. Когда вы крадетесь, звуки глушатся по 0.5 % за уровень. Максимальный уровень навыка — 200. Внимание! Максимальное количество звуков, которые вы сможете заглушить, когда крадетесь — 95 %.

Так, с этим ясно, тут, пока не прокачаю до максимума, нужно будет выбирать, куда ставить ногу и как ее ставить. Да и на максимуме это не будет спасению для острого слуха. Интересно, а я смогу прокачивать острый слух? Если уж такие навыки есть, то и контрмеры должны быть. Для баланса. Ставим себе галочку попробовать получить этот навык. Так, а что там со скрытностью?

Навык скрытность позволяет отвлекать от себя внимание и сливаться с местностью. Внимание! Навык работает в пассивном режиме, когда вы желаете остаться незамеченным. Навык помогает вам сливаться с местностью и темнотой, а также затеряться в толпе или остаться неузнанным. Чем лучше освещена местность, тем труднее вам будет скрыться. Навык может быть усилен маскировкой, а также заклятиями или другими умениями и навыками. Навык не дарует невидимость даже на высоких уровнях. Существам с развитой внимательностью легче вас заметить. Максимальный уровень навыка — неизвестен.

Еще одна галочка на изучение в мою копилочку. Но сначала вода и поиск места для ночевки...

Уже стараясь ступать аккуратнее, как раньше меня учили в цирке, медленно опуская ногу и продвигаясь в сторону воды. Хорошо, что ветер дул мне в лицо, значит, если зверье и есть на водопое, то оно меня не учует. Да и вроде я не потею, я же ящер, а значит, вообще не имею запаха, но мало ли, лучше перестраховаться. Подойдя к воде, огляделся и, убедившись что рядом никого нет, пошел, пригибаясь к воде, наполнил фляжку, а потом и полностью окунулся на мели в воду. Одежда, конечно, промокла, но и это тоже в плюс, будет увлажнять кожу.

Развернувшись и собираясь уже уходить, наткнулся на зверя. *Сумеречный Волк, 20 уровень* известила меня система. Только вот это был целый ВОЛЧАРА. Не рассчитывая на мечи, да и было бы жалко выронить их в бою, медленно достал Идущие на зов. Один в правую руку и три между пальцами левой руки. А потом начал медленно отходить от зверя, всё не решаясь начать бой первым. Волк оскалил клыки, издав гортанный рык, и стал пригибаться к земле для прыжка, а для меня время замедлило свой бег. Поняв, что медлить уже нельзя, я метнул первый нож в голову волка. Но хищник прижал голову к земле, и нож

вошел почти до упора в спину. Сразу же получаю из левой руки запасной нож, посылаю его следом. Но я действовал слишком медленно. Видимо, моя ловкость не успевает за моей скоростью восприятия, хотя она лишь в полтора раза быстрее обычной. В тот момент, когда нож начал свой полет, волк уже был в прыжке. Нож снова попал в загривок волка, но явно не задел ничего жизненно важного. Паникуя, я попытался уйти перекатом в сторону и кинуть третий нож. В результате нож лишь по касательной распорол бок твари, а я наколол ногу на нож в левой руке. Нога от резкой боли подкосилась, и я рухнул на мель. Волк приземлился на меня и разинул пасть, собираясь начать меня рвать. Недолго думая, я засунул ладонь в пасть зверя и схватился за нижнюю челюсть. Перчатка удачно защищала руку от клыков, только вот мне не дано было подумать заранее о том, что волк решит сжать челюсти. В следующий момент я почувствовал дикую боль и явственно услышал, как ломаются мои кости. Изображение от боли поплыло, а в глазах появились разноцветные звезды, но я, стиснув зубы, стал раз за разом наносить удары левой рукой с ножом в горло и брюхо зверя. Волк скулил от боли и пытался вырваться, мотая головой. Меня швыряло из стороны в сторону, а волк стал еще рвать своими лапами мою грудь. Понимая, что он вот-вот вырвется, я обхватил грудь волка ногами, не давая разорвать дистанцию. Зверь был намного сильнее и быстрее меня... Вырвись он, и я бы потерял любые шансы на победу. Так что я прилагал все силы, чтобы он не вырвался, а моя пылающая болью кисть оставалась в его пасти. Кровь лилась мне на лицо, а вода уже давно стала красной. Наконец, волк последний раз вздрогнул всем телом и умер.

Мне упал опыт, но я даже не стал смотреть, сколько и чего там мне упало. Я лишь разжал челюсти волка ножом и, достав сломанную кисть, оттолкнул тушу волка. Вставая, зашипел от ран, но нога, распоротая своим же ножом, подвела, и я снова рухнул в воду. Уже аккуратнее поднимаясь и опираясь на здоровую ногу, я смог подняться и оглядеться. Ночь уже практически вступила в свои права. Пытаясь хоть что-то увидеть, я внимательно огляделся и лишь убедившись, что вроде бы никого рядом не видно, стал вытаскивать ножи. Но услышал хруст ветки за спиной и вместе с этим получил системное сообщение о получении навыка острый слух. Оглянувшись, я увидел черную огромную мохнатую тварь, что была выше меня на две головы. Она стояла на задних лапах, а потом издала ужасный рев, от которого я оцепенел, и ударила своей лапой. От удара я отлетел в сторону как сломанный шарнирный робот. При падении услышал хруст и увидел сообщение о переломе спины. Я только и мог лежать и наблюдать, как эта тварь подходит ко мне и раскрывает пасть. А потом хруст, боль и темнота. Я очнулся на точке возрождения и найдя возле нее наиболее густые кусты, просто завалился, лишь активировав хамелеона. Я настолько устал от столь насыщенного дня, что заставлять себя куда-либо идти уже не было сил. Тем более я вроде читал, что точки возрождения отпугивают тварей. А люди авось и не заметят меня с учетом кустов, хамелеона и скрытности.

Грузовой ангар в колонии Салис сегодня необычен. Сегодня он — амфитеатр. И скамейки, и свет — на месте всё. Места переполнены зрителями. И вот на сцену выходит клоун. Он далеко не молод, но и до старости ему также далеко.

— Вечер добрый, господа. Хотя, что вечер для одного, то утро для другого. Потому я просто приветствую вас. Я приветствую здесь тех, кто, идя по жизни, на минутку пожелал пойти с нами вместе. Хотя что есть жизнь? Что, как не канат, натянутый под потолком... Раньше это называли небом.

Несколько прожекторов направленно выхватывают замершую на натянутом под

куполом канате фигуру. А голос клоуна продолжает звучать.

— И мы идём по нашему канату жизни. У кого-то все гладко, идти легко. — фигурка легкими шажками чуть ли не пробегает по канату, а лучи прожекторов уже указывают на другой канат

— А вот у кого-то бывает, что кажется, что канат вот-вот порвется — фигурка на другом канате движется куда аккуратнее первой.

— Кто-то тогда ждёт, верит и надеется, что канат выдержит, выдержит ещё хоть чуть-чуть. А кто-то...

Фигурка резко прыгает с начинающего падать каната — и приземляется на другой, натянутый чуть ниже, отчаянно балансирует, но, видимо находит равновесие. Зал аплодирует, а клоун продолжает, словно не замечая шума.

— А кто-то находит новую стезю. Лучше она или хуже старой... Узнаем дальше. Но пока наш канат не оборвался. давайте же пройдем несколько шажков по нему вместе.

Да начнётся Представление!

Я резко открыл глаза и сел, не понимая где нахожусь. Когда в памяти восстановились события последнего времени, помассировал виски, успокаиваясь. Последнее выступление... Последнее, когда цирк играл своими красками. А потом всех, а вместе с ними и Карлоса, не стало. Аленга и Самфира, прекрасные арабатки и гимнастки, Семен — наш жонглер тяжелыми снарядами. Братья Антис, что никогда не унывали — шуты и комики, они смешили нас до последнего своего часа, не показывая слабости. Бабушка Асу готовила и помогала в фокусах и постановках. Фейт мог из мусора собрать нам любые спецэффекты, а его фокусы и ловкость рук просто поражали. Карлос, грустный клоун и мастер на все руки, как истинный капитан, последний покинул корабль нашего цирка. Остался только я. Последний из его воспитанников...

Как долго я пытался зарыть поглубже эту боль, и вот она нашла меня даже здесь. Карос, он был для меня идеалом и отцом, а остальные — старшими братьями и сестрами, Асу заменила мне бабушку. И их больше нет, а я есть... Как же это тяжело... Но... Но нельзя унывать, я последняя надежда цирка, я должен! Я обязан его возродить во что бы то ни стало! Карлос учил меня не терять надежду, братья Антис учили идти по жизни с улыбкой, даже если ты идешь по отходам жизнедеятельности. И я не подведу их!

Тихо вздохнув и вытерев выступившие скупые слезы, я снова улыбнулся этому миру. Меня так просто не взять, я был хорошим учеником своей семьи... Наконец я нашел в себе силы встать и пару раз еще раз выдохнув, взял себя в руки. А потом, чтобы отвлечься, решил начать разбор вчерашних сообщений системы. Тем более, вчера я впервые одержал победу в этом мире! А это значит, что я смогу, во что бы то ни стало, смогу...

— Так, отставить лишние мысли, этот ворох сообщений сам собой не разберется...

Вы победили врага на десять уровней выше себя и получаете достижение "Победитель малых гигантов". Раны, наносимые врагам выше вас уровнем, вызывают усиленное легкое кровотечение

Вы победили врага на двадцать уровней выше себя и получаете достижение "Победитель средних гигантов". Раны, наносимые врагам выше вас уровнем, вызывают усиленное среднее кровотечение

*Вы на первых десяти уровнях победили врага, который в десять раз выше вас по уровню и получаете достижение "Безумный Укротитель Титанов". Вы 9865 игрок за это десятилетие, который получил это достижение. Лишь истинные безумцы свободны выйти в бой против

истинных титанов, что превосходят их многократно и при этом выйти победителями из боя. Немногие могут похвастаться этим достижением. Но не возгордитесь, ибо это может стать началом вашего падения!

+100 к известности, получаемый опыт +10 %, ваши атаки имеют 5 % шанс пробить броню, которая выше вашего оружия на три порядка*.

Повышена характеристика ловкость на 1

Повышена характеристика сила на 1

Повышена характеристика выносливость на 2

Повышена характеристика воля на 4

Получено 18 860 опыта

Получен 2 Уровень

Получен 3 Уровень

Получен 4 Уровень

....

Получен 7 Уровень.

Навык скрытность получил 9 уровень.

Свободных очков характеристик — 27

Свободных очков умений -9

Распределить характеристики решил между волей и удачей 2 к 1. Все же хотелось поменьше чувствовать боль и вот совсем не хотелось попасть под чей-то контроль только из-за слабой воли. А потом проверил, что же мы сейчас имеем...

Уровень 7 (18 860 опыта из 20 781)

Имя: Удачливый Артист

Раса: Тарил

Класс: -

Профессии: Циркач

Вера: Безбожник

Очков характеристик: 0

Очков умений: 9

Сила 11

Ловкость 24)

Выносливость 14

Интеллект 1

Мудрость 1

Воля 39

Харизма 30

Удача 57

Хитпоинты 210

Мана 100

Энергия 210

Переносимый вес — 55 кг

Регенерация тканей 1.4 % в 10 секунд.

Особенности персонажа: Выродок (личное), пройдоха (личное), гибкое тело (личное), ловкий малый (личное), регенерация ящера (расовое), хладнокровный (расовое), амфибия (расовое).

Сопротивления:

10 % к магии воды.

Способности: хамелеон

Навыки: Легкая Атлетика — 2, скрытность — 9, тихий шаг — 5, острый слух — 1

Контроль тела — 10 +5 (перчатки) + 10 (теплая погода)

Умения: Милые глазки — 1 уровень

— Ну вот, отличный и результативный был вчерашний день.

А живот призывно заурчал, выражая свое несогласие. Тяжко вздохнув, я был вынужден с ним согласиться, что все могло быть еще результативнее. Все же жаль, что я не успел разделать тушу и взять мяса.

Но главное, что теперь я хотя бы примерно мог сравнить свои силы с местным зверьем.

— Пора воплощать дальнейший план по обустройству в этой местности — тихо пробормотал я сам себе. Убедившись, что "Идущие на зов" вернулись, а перевязь невредима, проверил и остальное оружие, тихо выдохнув. Все же я опасался, что во время боя или после смерти потеряю что-либо из своего небольшого арсенала. Но видимо только одежда разрушалась. Не стоит отбрасывать и такую возможность, что волк своими когтями просто не смог повредить плотную кожу с железными вставками.

Ну что, хватит сидеть... планы сами воплощаться не будут. Вздохнув, достал топор лесоруба и, покрепче сжав его в руках, стал аккуратно выбираться из кустов, внимательно прислушиваясь к звукам леса. Но все было тихо, не считая редких щебетаний птиц. Выбравшись из кустов, я решил не приниматься сразу за задуманное дело, а сначала осмотреться вокруг. Сделав пару кругов и убедившись, что никого рядом нет, все же принялся за дело. Довольно быстро найдя пару толстых и прямых веток, принялся их рубить. Пару раз давал себе отдых, чтобы не спускать выносливость в ноль и не шататься от усталости, падая лицом в землю. Минут двадцать работы, и вот передо мной лежат десятков веток, заготовок для моего копья. Осталось лишь обточить, и тут мне помогут мои великолепные ножики. Достал "Идущие на Зов" и начал работу. Дерево, хоть и неохотно, но поддавалось ножу, все-таки острота брала свое. Хотя первое копьё вышло немного кривовато, я все же выточил в копьё углубление для метательного ножа, и начал создание своего первого оружия. Отрезав часть и так порванного рукава рубашки, вставил в углубление обычный метательный нож, и попробовал привязать его куском рубашки. Но нож то шатался, а то и вообще выпадал, стоило махнуть копьём. Пнул ни в чем не повинный камушек, я достал Людоеда и стал просверливать дырочку в металле ножа. И чудо, прокручивая раз за разом людоеда в одном месте, я стал замечать, как появлялась стружка. Обрадованный успехом, я ускорился и чуть не воткнул в свою же руку сорвавшегося Людоеда. После этого случая я действовал более аккуратно, но все равно то и дело Людоед пытался вырваться у меня из руки. Видимо, недостаток ловкости сказывается или силы. Но все рано или поздно заканчивается. После еще часа кропотливого труда, я проделал дырочку с мизинец в нижней части метательного ножа. Хорошо ещё, что у этих метательных ножей не было рукоятки, а то я бы замучался еще и ее снимать. Потом, уже просверлив дыры в копьё, я смог через отверстия продеть нарезанные куски рубашки и крепко привязать импровизированный наконечник. Вдохновленный успехом, я решил испытать свое творение на ближайшем дереве. Но после второго же удара, мое копьё треснуло. Зато в дереве остались глубокие дырочки, из которых слабо потекла белая жидкость. Расстроившись из-за копья, я тяжело вздохнул, но решил делать новое. Только в этот раз тщательнее выбирать

материал и смотреть, чтобы ветки не были слишком сухими или с трещинами.

Решив залезть на сайт и поискать информацию, как бы своими силами укрепить дерево в походных условиях, я облокотился на раненое дерево. Информацию я нашел довольно быстро: нужно было лишь выбрать дерево без трещин и сучков, лучше всего вообще сердцевину небольшого деревца, а потом обжечь ее поверхностно на костре. Только вот незадача, костра у меня не было, придется как-то потом импровизировать. Прикинув сколько я буду искать, а потом еще рубить со своими характеристиками небольшое дерево, я решил плюнуть на эту идею. Как-нибудь в другой раз.

Однако, когда попытался встать, я не смог — меня что-то весьма плотно держало. Испугавшись, я рванулся вперед и услышал треск остатков своей рубашки. Вырвался, да... Только вот уже обернувшись, я понял, что никто меня и не держал — просто моя рубашка прилипла к засохшему слою сока на дереве. А ведь это решение.... Убедившись, что засохший сок крепок, я начал подбирать новое древко для копья. Второе оружие получилось явно лучше первого, уже ровное и при этом потолще. Я снова сделал углубление с одной из его сторон, только в этот раз не сверлил дырочки. А, достав мечи, рубанул по дереву и начал собирать сок дерева в углубление, а потом вбил туда наконечник, обмазав его специально еще и сверху. А после обмотал крепко тканью. После этого я не успокоился и подождав, пока все просохнет, стал тонким слоем смазывать все копьё. По моей идее, это должно помочь предотвратить поломку древка копья. Когда все было закончено, я выдохнул и, сплюнув, решил все же его проверить. В этот раз копьё уверенно било раз за разом в цель и не даже не собиралось ломаться. Удовлетворившись своим творением, я решил отправиться на поиски пропитания. Пока я работал, открыл три навыка *Лесоруб*, *Столяр-самоучка* и *Оружейник-самоучка*. За них ничего не дали, но я все равно был счастлив, что мои труды оценили. Тем более, что смог повысить силу на единицу при рубке веток.

Пошел я к воде. Во-первых захотелось окунуться, во-вторых я надеялся, что возле воды кого-нибудь найду или в воде что-нибудь водится. Потому как к этому времени хотелось жрать ужасно, именно жрать, кушать и есть я уже перестал хотеть. Теперь, в свете дня, можно было хорошо разглядеть, что река была не особо и глубокая, да и широкой ее не назовешь. Наверное, в центре будет мне по голову. Может я и ошибаюсь, но в ширину она была метров эдак шесть, самое большее десять. Зато погода тут была ляпота. Солнышко греет, птички поют, деревья шуршат. Сколько я так просидел в кустах, просто наслаждаясь красотой этого места, я не знаю. Но отвлек меня настойчивый рык живота, который явственно говорил — хозяин, ты кормить меня будешь или охренел совсем?

Ну и что мне возразить было моему дорогому желудку? Нечего было возразить. Красотой сыт не будешь, как это ни ужасно... Так что пришлось мне с неохотой подрывать свою пятую точку и идти проверять, есть ли кто-нибудь поблизости съедобный. Но поблизости вообще никого не оказалось. Зато я наткнулся на чьи-то следы и, сверив их с поисковиком животных, с уверенностью могу сказать, что это хрюшка. Следы хорошо, четко пропечатались на почве, причем большие и множество маленьких. Видимо семейство. Им я наверное и позавтракаю, только вот сначала принять водные процедуры, определенно. А то хотя я и лишен такого недостатка нашего мужского пола, как вонь и грязные носки... Хотя носки — это может и не недостаток, смотря как посмотреть... Если бы они у меня были, и я в них также сутки активно действовал... ммм... оружие массового поражения мне тут бы пригодилось. Закинул такую пару в семейку этих самых кабанов и ужин готов... Хе-хе-хе. Так вот, хоть этих определенных достоинств и недостатков лишен из-за отсутствия пота, но

мыться мне все равно нужно, так что вперед и с песней!

Предаваясь таким определенно важным размышлениям о смысле жизни, я наконец добрался до ручья. Вода была чистая и прозрачная, так к себе и манила. Вылив старую воду из своей фляжки, я налил новую. А потом, попив, наконец-то полез купаться. Залез примерно по грудь, водичка оказалась холодной, и мне стало довольно неуютно, причем состояние все ухудшалось. Движения стали дряблыми и неуверенными, а тело отвечало с задержкой. Так что я посчитал за лучшее вылезти из воды побыстрее. Дурнота не проходила, стало только хуже, появилась сонливость, при этом меня била дрожь. Довольно неприятное состояние. Довольно быстро я понял, что это скорее всего из-за холода. Да, да, я гений, определенно никто бы до этого не додумался бы с моими-то минусами. Я выполз на теплый бережок и стал отогреваться, положив копьё возле себя.

Когда пришел в себя, первым делом поднял взгляд из травы, в которой валялся, и огляделся. В этот раз очереди на обед моей тушкой не стояло, так что уже более бодро я стал двигаться по следам. Надпись на краю сознания, чуть не научила меня летать при этом сбрасывая лишний вес посредством удаления продуктов жизнедеятельности.

*Получен навык следопыт уровень 1.

Следопыты — опытные охотники и способны не просто находить и идти по следам, но и читать их как открытую книгу.

Навык позволяет находить следы. Со временем вы сможете различить не только что это было за существо, но и какого размера, примерного уровня, а также будете способны восстановить произошедшее. Помните, что очень трудно стать по-настоящему хорошим следопытом, но да осилит дорога идущий*.

Я посмотрел внимательно на следы, но ничего не изменилось. Вот крупные следы и чуть поменьше. Видимо, это боров и свинья. А вот куча мелких следов — видимо, это поросята.

Как только я об этом подумал, информация сразу обновилась. Глядя на крупные следы, я видел подпись — Боров, а так же свинья и поросята. Причем когда я сосчитал примерное количество прошедших поросят, информация снова обновилась. Видимо, халявы не будет, и мне придется все изучать самостоятельно. Чувствую, если я неправильно еще определяю следы, то и подписаны они будут неправильно. М-да, весело, а обычные игроки, наверное, все видят в зависимости от навыка. А у меня тут эти цифры навыка никуда не уперлись.

— Тц, ну что делать, будем учиться... Все решает только желание и опыт, так говорил Карлос. И я не раз в этом убеждался на практике.

Тихо пробурчал себе под нос, чтобы не дай единый, кто-нибудь из зверей меня не услышал. Еще потоптавшись возле следов, я медленно побрел дальше, когда заметил нечто странное. Вывороченное небольшое деревце с явными следами повреждений коры. Присев на корточки и положив рядом копьё, я стал рассматривать столь выбившуюся деталь интерьера. Похоже, кто-то весьма крупный довольно сильно подкопал корни и можно сказать вывернул деревце. Рядом как раз находились большие следы кабана. Вот только меня смущают столь серьезные отметины на дереве. Или это какой-то кабан-мутант или, если у него такие клыки, то не хочется мне с ним встречаться. Я так и смотрел на отметину на дереве, которую оставил кабан своими клыками. Толщина в ладонь... Я даже передернул плечами, представив как эти самые клыки входят, пропарывают или скорее даже отрывают мне ногу. Но делать было нечего, придется идти дальше по следу или мучительно загибаться от голода.

Когда я закончил осмотр, получил навык внимательности, который сразу подскочил на третий уровень. Сегодня прямо какой-то день подарков! Скорее всего, это от того, что я заметил это деревцо и стал детально все разбирать. Ладно, посмотрим, что нам привалило...

Внимательность — позволяет замечать необычные или незначительные детали, подмечать различные вещи, которые обычно ускользают от внимания. Также позволяет обнаруживать замаскированных или скрывающихся существ и позволяет сопротивляться отводу глаз.

М-да. А как оно рассчитывается и действует вообще не ясно, пока будем считать, что я просто не пропущу замаскированного врага и мои глаза не будут его избегать, а внимательность к деталям придется развивать в себе опять же самому, не опираясь на помощь системы.

Удвоив бдительность, я продолжил прерванный путь, пытаюсь замечать все необычное. Только вот больше ничего интересного не было, кроме того, что я нашел кусочек серой и довольно жесткой щетины или шерсти. Да пару сломанных или примятых небольших кустов, где прошел кабан. А так все так же стояла лесная тишина, лишь редкие голоса птиц нарушали ее, да шуршала листва, колыхающаяся на ветру. Минут через десять я хотел было решить, что упустил эту стаю или они прошли уже очень давно. Даже подумал, как это мне сразу не пришло в голову что следы могут быть очень старыми. И тут я услышал тихое хрюканье. Боясь спугнуть удачу и свой обед, я аккуратно раздвинул кусты и увидел довольно крупного кабана. Он был примерно мне по пояс в холке и бродил кругами, взрывая пятаком землю. Присмотревшись, я увидел табличку *Молодой кабанчик, 10 лвл*.

Пятак его эдак через космический мусор, это если он такая здоровая фиговина молодой кабанчик, то каким же он будет взрослым? Что-то желания встречаться с таким зверем у меня нет совершенно, и я официально вам об этом заявляю. Так что надо-бы валить этого *маленького* кабанчика и вырезав быстренько наиболее вкусные кусочки, сваливать.

Я перехватил поудобнее копьё, стал аккуратно обходить поляну, чтобы сбоку напасть кустов, что находились ближе всего к моему будущему обеду. Уже почти завершив обход, я оступился и под моей ногой отчетливо хрустнула ветка. Это прозвучало для меня как выстрел. Наверное, умей я потеть, уже бы истекал потом. Сам же кабан явно заволновался и стал посматривать в мою сторону. Понимая, что медлить опасно и второго шанса скорее всего не будет, я решился.

Аккуратно переставив поудобнее ноги, я подогнул колени и немного раскачавшись, прыгнул, вместе с этим единым движением нанося удар копьём в бок кабана. Копьё вошло хорошо и, похоже, даже вышло с другой стороны, а кабан, издав визг, решил развернуться. Это не входило в мои планы и я, держась за застрявшее копьё, стал наоборот разворачивать его в другую сторону, тем самым еще расширяя рану. Но силы явно были неравны и при очередном рывке кабана, я полетел своим прекрасным ликом в столь же прекрасную траву. Мне показалось, что по лицу провели теркой. Только вот разлеживаться мне было некогда. Повернувшись лицом к кабану, я заметил, как он с короткого разбега несется на меня. С моими характеристиками позволить себе крутые финты я просто не мог, так что я решил действовать по-другому. Дождавшись, пока кабан практически достигнет меня, я сделал перекат в сторону торчащего копьё и уйдя от клыков, схватился за копьё. И заскользил по траве вслед за кабаном, матерясь как чокнутый пират, так как представлял, сколько у меня будет ссадин, синяков и ушибов. При этом пытался удержаться за копьё, параллельно пытаясь его вытащить из раны зверя. Правда, вытащить копьё в таком положении было

невыполнимой задачей. Но когда я уже устал материться и просто шипел через стиснутые зубы, кабан замедлил свой бешеный бег и, пройдя еще пару шагов, рухнул на землю.

Поморщившись, я встал на ноги и с сожалением констатировал, что моя и так изорванная волком рубашка, стала напоминать половую драную тряпку. Так что стянув то, что раньше было рубашкой, я кинул эти обрывки в свой пространственный карман. А потом решил, пока не появилась очередная тварь, которая решит мной пообедать, вырезать себе мясо. Уперев ногу в тушу кабана и взявшись за копые, я поднатужился, но вытащить копые не получилось. Так что я начал распатывать копые в ране и наконец смог его извлечь, и закинул его следом за обрывками рубашки. Не теряя даром времени, достал один из мечей, и начал вырезать мясо и сразу же складывать в свой инвентарь. Увидев клыки, я раскрыл пасть и вырезал клыки себе в трофеи, которые могут в будущем пригодиться. Во время этого занятия я и услышал, как трещат кусты. Понимая, что по мою душу явилась очередная тварь, я быстренько закинул меч в ножны и побежал. Кусты затрещали активнее и где-то за моей спиной раздался громовой рык, что лишь подстегнуло меня быстрее убираться куда подальше. Я уже слышал как нечто приближается к моей бедной спине, когда увидел огромное дерево и, быстро прикинув свои шансы убежать, принял решение эвакуироваться повыше и уже оттуда защищаться. Очередной громовой вопль лишь убедил меня в верно принятом решении. Уже выбиваясь из сил, я взлетел на первую ветку и стал, перебирая руками и ногами, лезть выше. Когда я уже был на высоте в десяток метров, из кустов выбежало нечто огромное.

Этот монстр был в холке примерно моего роста, а да и в длину был не меньше метров двух-трех. Огромные клыки торчали из его пасти. Я как вблизи видел его налитые кровью глаза. Теперь то стало понятно, кто повалил то самое дерево. Кабан опять издал свой крик и стал ходить вокруг дерева. Над его головой висела надпись, которая совсем не успокаивала... *Матерый Вепрь-Пожиратель, уровень 72*. Прочитав надпись, я затаил дыхание, дабы эта зверюга, не приведи Единый, меня не услышала и не поняла, где я сижу. Вепрь же прошелся вокруг дерева и пару раз его довольно сильно потрянул. Я чуть не совершил экстренный полет вниз с прибытием на точку возрождения, и сразу же обхватил ветку как самую родную и близкую в мире.

Кабан ходил кругами и никуда убираться не собирался. Наверное, он все же понял, где я нахожусь. И путь к отступлению мне только вниз головой в надежде, что смерть будет быстрой и безболезненной. Но столь экстренные меры принимать не хочется. Да и не по мне было так легко сдаваться!

Так что я решил просто подождать, пока ему наскучит ходить тут кругами и он уйдет по своим несомненно важным делам. Кстати, а что за дерево на котором я сижу? Быстренько нашел в экстранете информацию и понял, что жить можно. Это был Орех на котором росли вроде вполне съедобные плоды. Ну что же, тогда едим и ждем, ждем и едим.

(через три часа)

Раскалывая очередной сорванный орех с помощью кинжала, я понял, что наелся орехами на ближайшие полжизни, Тем не менее запасов на будущее нарвал, на всякий случай. Да и голод уже не так активно мучает. А эта свинья все никак не уходит. Видимо, не зря раньше свинья была ругательством: вот именно из-за таких особей, что портят жизнь честным авантюристам-актерам, все их семейство и приобрело такую славу, не иначе. Ну вот кем нужно быть, кроме как свиньей, чтобы целых три часа бродить кругами и при этом все время что-то жрать? Так он еще и вопит время от времени, да бьет дерево, на котором я

что-то, но кабан просто ответил своим радостным воплем и помчался на этих двоих. Я же перестал отвлекаться и с удвоенной скоростью помчался вперед, к спасительным зарослям, понимая, что иначе могу стать вторым блюдом для кабана.

Бежал я пока не выдохся. Во время бега пару раз упал и прокатился, но, несмотря на ушибы и боль, возможное преследование ненасытного монстра гнало меня вперед. Но наконец я смог просто остановиться и оглядеться. Я находился в густом лесу, редкие лучи пробивались через листву, птицы активно щебетали. И все бы отлично, если бы я не знал на собственном опыте, как это спокойствие обманчиво, и сколько же злобных существ только и мечтают отведать моего мяса. Но хватит самокопания и грусти! Я впервые выжил после встречи с такой тварью, хоть и благодаря случаю, но выжил! Надо благодарить свою удачу и находить везде плюсы. А плюсы все же есть: мне удалось добыть мясо, а значит, меня ждет сытный мясной обед! Да будет жаркое, только надо решить вопрос с огнем. Быстрый запрос в экстранете по добыче огня в игре в диких условиях, и я стал действовать. Найдя удобное место под сенью одного из крупных деревьев на которое можно было быстренько забраться, начал собирать хворост и сушняк. Закончив с этим делом, стал вырезать выемку в деревяшке и вытачивать небольшой колышек. Настрогал стружки, а потом вставил колышек в выемку и, присыпав частью стружки, начал добывать огонь. Устал невероятно, да и не раз поблагодарил судьбу за перчатки, но огонь все же добыл. Он дважды чуть не потух, но добавляемая стружка и сухие веточки, а потом сушняк вместе с хворостом дали свои плоды. У меня был костер. Я нашел камни и обложил костер, тем самым создавая небольшую шашлычницу. На всякий случай разжег второй костер рядом. А сам занялся заготовкой остро-обточенных веток, чтобы насадить на них мясо. Когда первый костер прогорел, я насадил мясо и начал жарить его над углями. Сам же параллельно разбивал орехи ножом и растирал их для эксперимента со следующей порцией. Когда первая порция шашлыка была готова, я посыпал мясо тертыми орехами и тоже начал ее жарить, не забывая подкладывать ветки в соседний костер. Пока новая порция жарилась, решил попробовать готовое. Жестковато конечно было, но очень вкусно, никакого сравнения с жареными крысами или пакетами дешевого питания, которые я ел в прошлом. Хотя соли и не хватало. Но настроение уверенно поднялось на высоту. Дожарил вторую порцию и констатировал, что даже столь необычная добавка улучшает вкус. Хотя настоящее мясо остается настоящим мясом, его вообще трудно испортить. Но все же еще две порции я дожарил с орехами, пока запасы не подошли к концу. Готовое мясо я положил в пространственный карман и, попив воды, мог констатировать, что жить можно и даже хорошо!

Сам же забрался на дерево и, найдя достаточно удобную ветку в его раскидистой кроне, привязался к ней остатками рубашки и уснул. Просыпался пару раз за ночь от близких звериных криков, но вскоре снова засыпал.

Следующие три недели прошли спокойно. Видимо, моя удача сказывалась или этот мир решил-таки дать мне передышку. Поблагодарить, что ли... Принести там какие жертвы миру, искину и богам с песнями и плясками? Как бы то ни было, всю неделю я успешно избегал встреч с крупными противниками, тренируясь и охотясь на птицу и мелкую дичь. Разбавил свою еду ягодами и получил профессию травника. Постепенно росли характеристики и навыки. изучая сайты витеров по выживанию в лесу и выслеживанию дичи, а может еще скилл следопыта помог, но я научился замечать менее явные следы зверей в лесу, например зайцев или лесных оленей. Постепенно все больше признаков, на которые я даже внимания не обратил бы раньше, раскрывали мне скрытую информацию. Например,

раньше я бы никогда не подумал, что по температуре испражнения, найденного в лесу, и по тому насколько оно засохло — полностью ли, частично или вообще только сверху застыло — возможно довольно точно узнать, сколько прошло времени с тех пор, как животное побывало здесь. Лес раскрывал свои тайны, я сумел отметить для себя, где проходят звериные тропы, и где располагаются охотничьи уголья различных хищников или целых стай. от таких мест я старался держаться подальше. Конечно, я понимал, что опытным следопытом мне называться рано, но все эти мелочи, хотя и требовали постоянного внимания, существенно облегчали охоту. Именно благодаря им, запас мяса не иссякал, а даже пополнялся — на практике было проверено и доказано, что в пространственном кармане оно не портится.

Также я начал вести дневник, куда заносил всю информацию о животных, которую узнавал на охоте и во время прогулок по лесу. Этот дневник существенно помогал в понимании повадок зверей, в чтении следов — все же найти в нем информацию было куда легче, чем в экстранете, а главное, я мог довольно быстро освежить в памяти нужные моменты. Да, в небольшом файле пока была информация только о дневных обитателях леса — ночные твари тут слишком опасны, а возвращаться на респ мне совсем не хотелось — но это не мешало мне тешить себя надеждой, что когда-нибудь мой дневник станет настоящей книгой охотника и зверолова. Кроме этого, я стал вести дневник своих мыслей, рассуждений и выводов, и всего, что происходило вокруг, чтобы совсем не помешаться, так как временами уже говорил сам с собой без человеческого общества.

За такими мелкими жизненными делами я, однако, не упускал из виду свою основную цель, во время своих блужданий внимательно оглядывая деревья, в поисках подходящего для обживания. И вот, наконец, оно было найдено: исполин, раскинувший свою крону почти на десяток метров показался мне почти идеальным вариантом. Густая листва скрывает от чужого взора, толстые, часто переплетающиеся и множащиеся ветви образуют надежную основу. И ручей недалеко, буквально в паре десятков метров. Единственное, что беспокоило — местность, которая находилась за ручьем. Буквально через полкилометра приходило сообщение на смену локации. На уже знакомую мне по входу в игру.

Тем не менее, сейчас я активно заготавливал материал для строительства: местность-не местность, а деревья, более подходящего на роль основы для места жительства, чем этот исполин, я за все свои скитания не встречал.

После утренней охоты — отходил подальше от поляны и рубил небольшие деревья, которые все равно из-за недостатка места и света, выше скорее всего не поднимутся. А потом срубал с них ветви и переносил материалы к моему будущему дому. Лишние следы, тем более возле моего укрытия я оставлять не хотел. Мало-ли, будут проходить рядом игроки. Дом решил делать как можно выше, среди густой кроны, заметив хорошее место, рядом с которым так удобно сделать небольшую наблюдательную площадку.

Так как никаких инструментов и материалов, кроме самодельных, у меня не было, я решил сделать простенький домик на дереве по технологии, что нашел в экстранете, только изменив под свои реалии. Выточил емкости для древесного клея, как я назвал сок особых деревьев, который через некоторое время застывал и становился очень крепким. Древесный клей и толстые колья вытаченные из дерева решил использовать как скрепляющие вещество. Работал иногда даже ночами, рискуя привлечь хищников. Но Единый миловал, и я смог завершить свои работы. Получился небольшой домик, укрытый снизу множеством веток и листвой, да и издали его защищала от чужих взглядов густая листва. Надеюсь, даже если

листья опадут в другие сезоны, мое убежище будет трудно вычислить из-за небольшого размера, густого переплетения ветвей и схожего цвета, все же ту часть древесины, которую было видно снаружи — я не обрабатывал. Просто некогда было, да и дополнительная маскировка не помешает. Еще и оборудовал себе пару наблюдательных пунктов.

Причем, как ни удивительно, домик получился весьма крепким, древесный клей полностью оправдал мои надежды. Скрепляя им бревна молодых деревьев, которые предварительно подгонял друг к другу, я просто не мог их разломить обратно, скорее получалось отломить от них кусочек, чем разбить уже скрепленное. Для хранения древесного клея вытаскивал целые деревянные емкости, который хоть и были кривыми, но прекрасно помещались в пространственном кармане, где клей не застывал. Для большей гарантии крепкости конструкции — соединял бревна с помощью деревянных кольев покрытых клее. Очень сильно намучался с крышей, долго думал как сделать ее простой и надежной. Подумав, решил сделать прямую крышу под небольшим наклоном и покрыть ее толстым слоем древесного клея в смеси с найденной сухой травой. Данной смесью покрыл крышу в несколько слоев для большей защиты от влаги. Очень уж не хотелось, чтобы крыша протикала. Засохший древесный клей не размокал от воды, и я был уверен, что мой новый домик послужит мне убежищем даже в непогоду. Завершив строительство я получил целый ворох сообщений.

Вы построили собственное жилье, для получения прав на него вам требуется выкупить землю. Иначе ваше жилье будет снесено.

Выше жилье построено в неизведанных землях, вы получаете разрешение владеть и пользоваться вашим домом. Вы получаете статус "Колонист неизведанных земель". Для подтверждения статуса, вам требуется зарегистрировать жилье в любом ближайшем административном центре в стране, гражданином которой вы хотите стать... Предупреждаем вас, что при подтверждении статуса колониста вам будут доступны новые возможности и права, ваш дом будет защищаться от разрушения или проникновения других людей по особым правам колонистов. Также на вас будут наложены обязательства, в зависимости от государства, подданным которого вы станете... Выбирайте место регистрации с умом, не все страны способны помочь вам или отстоять ваши интересы в силу политических причин или далеко от своих границ. Так же разные страны ведут разную политику колонизации.

Вы обрели собственное жилье и можете привязать точку возрождения к нему.

*Вы получаете достижение — успешный авантюрист.

Вы не только выжили в диких землях, но настолько сжились с ними, что они стали вашим вторым домом. Вы получаете бонус: +5 ко всем характеристикам. Вы получаете три бытовых заклятия (необходимо выбрать). Удачи вам на пути приключений!*

А я стоял и улыбался, глядя на получившийся домик на дереве. Дом, мой новый дом. И моя личная, безопасная точка возрождения. И конечно же достижение за то, что я все-таки выжил тут и даже обжился. Все-таки мой план был выполнен, и это наполняло меня гордостью. Я сделал это, я смог!

Сам я за это время хорошо поднял свои основные характеристики, не считая интеллекта и мудрости.

Моя выносливость перевалила значение 26 единицы, сила поднялась до 24 единиц и ловкость, упор на которую я делал в тренировках поднялась до 41 единицам, точнее на тренировках я поднял всего 9 единиц, остальные получил за уровни. Еще девять полученных

уровней и 27 нераспределенных очков характеристик. Но я все же не спешил с их распределением. Все это уже позволяло пользоваться трофейным оружием, а характеристики с достижения лишь еще больше усилили меня. Так что в распределении характеристик не было нужды, тем более, что чем выше становились характеристики, тем труднее их было поднимать. Если до 15 сила и выносливость подымались на рубке довольно быстро, то потом каждая единица давалась все труднее. Особенно тяжело стало поднимать силу, а уделять больше времени тренировкам я не мог по причине активного строительства: на него уходило почти все время. Лишь на тренировку выносливости хватало часа-двух утром и вечером. Подумав, я все же решил кинуть три очка в ловкость, но остальные решил если и кидать, то во "второстепенные характеристики", как их называет система: харизму, удачу, интуицию, волю: они не качались тренировками. А время на тренировки просто решил выделить побольше.

Сам же, привязавшись к моему новому дому, решил все же вернуться в давнее селение и закупиться там хотя бы солью, различными инструментами, а может и поучиться у мастеров, если там такие будут. Самоучкой быть, конечно, хорошо, но далеко на экстранете не уйдешь, некому будет тебе подсказать или указать ошибки. Да и купить одежду было бы не плохо. Ходить с голым торсом и в рваных штанах — еще то удовольствие. А уж как мне не хватало при строительстве обычной веревки, даже слов нет. Я не мог не только сделать себе лестницу на дереве, но и самые обычные силки, которые нашел на форуме в экстранете. Так что решение было принято: возвращаюсь.

Глава третья — Возвращение блудного Артиста

Ушел я далеко от селения: если так прикинуть по карте, то порядка 20–30 километров наберется. Расстояние высчитывал исключительно по своим ощущениям, на глазок, все же на карте не указано пройденное расстояние. Так что вполне возможно, что не 20–30, а всего десяток. Но так или иначе, возвращался я почти двое суток — зато не напоролся по пути ни на какие приключения. Что могу сказать? На первый взгляд, поселение не изменилось, единственное, что народу стало побольше и какая-то суматоха в центре образовалась. Я же примеривался с какой стороны выйти, наблюдал и гадал, как остаться относительно незамеченным? Как я успел рассмотреть, игроки тут были от 35 и 40 уровня до сотого, а значит я со своим... кхм-тым... уровнем явно буду выбиваться из общей струи.

Так ничего толком и не придумав, решил пойти просто напрямик, в сторону кузнеца. Все-таки, надеюсь, у него что-нибудь из брони на меня, ее и прикуплю на свои средства. Все же сто золотых с той девушки есть, а на сайте говорят, что это относительно хорошие деньги, где-то около тысячи кредитов. Конечно, двадцатая часть средней зарплаты рабочего станции — это вроде бы немного, но для меня должно сойти, уж не в топовые артефакты одеваться. Так и пошел, напрямик, внаглую и с гордо поднятой головой. Краем уха уловил перешептывания — да, острый слух я тоже неплохо прокачал — но в этих шептаниях не было никакой важной информации. Больше удивлялись моему внешнему виду и уровню. Кто-то еще заметил необычное оружие. Только я не особо переживал — пусть попробуют побегать за мной по лесу... Во-первых, лес я довольно хорошо изучил, а во-вторых, выбить из меня что-то по настоящему ценное довольно не тривиальная задача. Мясо я надеюсь их не интересует хе-хе-хе. На обсуждение своей фигуры тоже был не в обиде, все же я выгляжу сейчас достаточно колоритно. Представьте на один момент: выходит из леса нуб, уровнем на 30, в лучшем случае, ниже вас, голый по пояс, в рваных штанах и в целых перчатках, обвешанный оружием и спокойно идет по деревне... Так что я просто ускорил шаг и, наконец, добрался до кузни, заскочил внутрь, закрывая за собой дверь.

Внутри было просторно, если не считать множества стоек с различным оружием. На нескольких манекенах были надеты брони и кольчуги, а на стенах висели щиты. На звук закрывшейся двери вышел... вышло существо в полном доспехе, из-под которого выглядывала кольчуга. Я напряг память и вспомнил, что эту расу называли минотаврами: полу-бык, полу-человек. То-то потолки такие высокие и проходы широкие, да и вообще дом не маленький, а я сразу на улице не заострил на этом внимание. Минотавр впечатлял размерами: около двух с половиной метров, если не считать рогов, огромные руки и широкая спина, его лицо... или морду? пересекал рваный шрам, в ноздре и ушах были вставлены золотые кольца. Сам он, похоже, еще и не ощущал веса брони, которая весила явно не один десяток килограмм.

Он оглядел меня и не очень доброжелательно прогудел, потому что на голос это слабо было похоже:

— Не подаю. Оружие и броню бесплатно или в долг не даю. Кузнечному делу просто так не обучаю. Шкуры не покупаю. Что-то еще?

Он изобразил на своей морде такую полу-вопросительную физиономию, которая так и говорила — удиви меня, Артист! Ну не мог же я не оправдать его ожиданий.... Взял и достал меч

— У меня уже есть верное оружие. Но вот брони, вы правильно сказали, нет, обносился и желаю прикупить чего-нибудь достойное на свои скромные средства. Но если у уважаемого мастера нет ничего на продажу...

Минотавр сразу преобразился. Нет, он не стал самой обходительностью или, того хуже, не начал лебезить, только из глаз пропала брезгливость к очередному халявщику-оборванцу. Теперь в его взгляде было, можно сказать почти уважение. А потом он перевел взгляд на оружие. Вы когда-нибудь видели удивленного быка, с круглыми глазами, пытающимися смотреть на оружие и при этом встретиться на лбу? Я вот видел — интересное зрелище. Тем не менее, кузнец взял себя в руки, видимо что-то решив для себя, и, внимательно глядя на меня, махнул вглубь своего дома

— Пошли, тут, конечно, есть кое-что, но все за бронзу и серебро, обычные поделки подмастерьев, ранга первого и второго, редко третьего по рангу гильдии оружейников. А у тебя раз уж золотые водятся, судя по оружию... Думаю, мы подберем чего-нибудь достойное к твоему оружию за пару десятков золотых. И поддоспешники у меня там. Если тебе нужна одежда, советую идти к нашему кожевнику и его жене Матрене, отличная швея, а у меня только остатки.

Моего ответа не требовалось, так что я просто пошел за мастером, не стоять же в коридоре? Пройти мы не так далеко, всего один короткий коридор, и вот мы возле двери. Я ожидал увидеть за ней оружейную с десятками и сотнями видами оружия и брони, которые блестят в свете огня... Но за дверью оказался спуск вниз, а потом очередная дверь, закрытая тремя висячими замками величиной с два моих кулака и один какой-то хитрый замок уже в самой двери. Да и дверь была уже из железа. Замок в двери и приковал мой взгляд. Пару десятков рун были вырезаны на дверном замке. Да и вообще, сам он был целым произведением искусства, но не это меня удивило. Замок был кодовым, состоящим из цифр и букв на незнакомом языке. Минотавр увидел мой интерес

— Подарок от гномов. Когда-то вместе с третьим таном помогал им отбить пещеры от паучков. Там и сдружился с одним сотником, он на прощанье мне и сделал. Сказал, как домом обзаведусь, так поставлю. Вот и пригодилось. Заходи, чего встал. Открыто.

Зайдя за ним, я попал в комнатку, нет, не так. Точнее в целую оружейную. Множество стоек для оружия и брони, а также полки на которых лежали те или иные части доспехов. Глаза разбегались от этого изобилия, о предназначении некоторых предметов я мог только догадываться. Все же, хоть я и очень внимательно ознакомился с видами брони и оружия, но до профи мне было далеко. И я только в общих чертах знал, чем кольчуга хуже или лучше бригантины. Да и то больше со слов профессионалов, что рассказывали об этом на сайтах витеров. Я даже растерялся от такого изобилия и даже не представлял, что мне делать, если он предложит мне выбирать. А терять уважение в глазах этого Минотавра не хотелось: он чем-то заставлял себя уважать. И кузнец как-будто прочитал мои мысли, немного насмешливо хмыкнув.

— Что ты от брони хочешь или какого типа? На какую сумму рассчитываешь? И если скажешь еще уровень своих возможностей, то будет легче с выбором определиться, и я тебе чего найду. — довольно миролюбиво прогудела эта гора, стоя у одной из стоек.

Я же задумался. А чего я хочу? Скорость у меня в приоритете, но кожаные вещи носить не собираюсь. Я на свой шкуре почувствовал, как это больно, когда волк рвет твоё тело когтями. А коже, даже такой как на моих перчатках — все же до конца доверия нет. Под броню — это да. А вот так... При этом мне нужна броня довольно легкая. Гордым и честным

рыцарем, встречающим опасность с щитом, я быть не собираюсь. Значит мне нужна кольчуга. При этом какая-то защита для груди, видимо возьму что-нибудь, что не будет сильно сковывать мои движения. Например, бригантину или чешуйчатый нагрудник. А там уже попрошу кожевника обшить все кожей или тканью, чтобы железо не гремело. Правда, тогда мне нужна нержавеющая броня. И наверное шлем Баницефт масочного типа. Ну раз с выбором определились, то начнем заказ.

— Кольчуга, мелкая, желательна минимально стесняющая движения. Класс по уровню оружейников не ниже троечки. Желаемые заклития на крепкость, легкость, возможно, она будет увеличивать ловкость или не стеснять вообще движения. Если будут какие-то интересные характеристики, то я внимательно выслушаю. Обязательно нержавеющая и кольца для замены выбитых. Нужна такая рубашка с рукавами кольчужными и штаны. Бригантина с такими же пожеланиями. По возможности броню, что поможет лучше владеть своим телом. Еще к этому бацинет масочного типа с бармицей. Еще мне нужен лук, если есть. И глефу. По деньгам...

Я задумался, но потом вспомнил о деньгах на своем счету и успокоился. Если будет что-то уж очень интересное, можно и потратиться. Если же нет, а я думаю так и есть, то думаю хватит и моих ста золотых. Потому уверенно закончил:

— По деньгам, думаю, сойдемся.

Минотавр никак не отреагировал на это заявление, а лишь молча стал доставать с полок различные части брони, лишь уточнив, нужны ли мне наручи, налокотники, наплечники или иные части комплектов. Подумав, решил взять защиту для рук, движений стеснять не должно, особенно если будет по размеру, а защита лишней не будет. Пока кузнец раскладывал предлагаемый ассортимент, я более внимательно осмотрелся и, задержав взгляд на ножах, вспомнил, что мне бы не помешал нож для свежевания, уровнем повыше. Минотавр, не выказав удивления от моего очередного пожелания, достал сразу три разных ножа. Наконец, товар был разложен. И я начал осмотр. Многие из предложенного практически сразу откладывались как ненужное. То уровень защиты не устраивал, то бонусы были не нужны или размер был не мой. Брони на столе почти не осталось, да и оставшаяся меня тоже не сильно прельщала: 3–4 уровень. И статы невысокие. Смотрел я на это весьма скептически. Минотавр вздохнул, отошел и вынес то, во что я почти сразу влюбился. Броня, комплектом, почти идеально соответствовала моему видению себя в будущем. Она была из дымчатого металла с полной защитой рук, кольчуга была нашита на кожаные штаны и куртку такого же цвета, как и металл брони. На куртку надевалась защита рук и еще крепилась на специальных креплениях. Локти были с выпирающими конусами, таким стукнешь в лоб и проломишь. Заканчивал все чешуйчатый нагрудник с несколькими ребрами жесткости внутри, причем он закрывал даже таз. Отдельно лежала полная защита ног и еще защита паха. И стальные латные готические перчатки, без вшитых кожаных перчаток. (Обычно перчатки бывают двух типов — первый тип просто голая броня, которая одевается на кожаные перчатки или варежки, но тогда защита может сбиться. Вторым типом это когда человек подбирает удобные для себя перчатки и сшивает их в месте латной защиты, но в этом случае отсоединить кожаную перчатку от латной защиты уже возможно только распоров все скрепляющие элементы.)

*Броня воина тени. Сетовая. Не активированная.

Воины тени — элитные убийцы, мало кто может сравниться с ними в искусстве убивать. Они проникают в самые потаенные места и устраивают там бойню. Но берут лишь

достойные их заказы. Их броня создается по тайным знаниям, известно лишь, что при создании в самую суть брони вплетается магия тени. Надевший ее раз, будет и дальше идти с ней по жизни. Ибо станет она его сутью. И только после окончательной смерти владельца, ее можно снять с носителя. Но она может быть отдана достойному. Или кара ордена постигнет нарушителя основ.

Уровень брони — 5

Толщина стальной брони — 2 мм.

Кольчуга — двойное плетение.

Вес — 15 кг.

На броню наложено заклятие малого отвода глаз.

В суть брони вплетена сама основа тени и теперь броня не издаст ни звука, а также защитит владельца даже от нематериальных ударов, равно как и от материальных.

Броня после надевания принимает форму тела своего владельца и практически не стесняет движений.

Броня способна к восстановлению, подробности неизвестны. *Только после активации.

*

Общий бонус от частичного комплекта

+5 ко всем основным характеристикам.

+10 к воли.

+1 % ко всем характеристикам.

+10 к навыку тихий шаг.

+10 к навыку скрытность.

+25 к уровню владения телом

Защита от заклятий магии элементов до первого круга включительно и ослабляет заклятия более высоких кругов.

Поглощает магию тьмы до первого уровня включительно и защищает от магии тьмы до второго уровня включительно.

Яды и кровотечения действуют на 50 % эффективнее.

Для полного набора не хватает шлема тени. При полном наборе бонусные характеристики будут повышены вдвое, возможно появление бонусов и свойств брони.

Для активации брони требуется убить противника выше вас на 10 или более уровней. Внимание, без активации бонусы от комплекта снижены вдвое. *

Мои губы пересохли, это было чудо. Нет, это было идеально. Даже больше, чем идеально для меня.

— Сколько? — задал я вопрос враз охрипшим голосом. В горле пересохло, я даже не представлял, что так сильно заволновался.

— Не продается — сказал, как отрубил, кузнец. Мне показалось, что весь мир рухнул, захотелось выхватить мечи и просто порубить этого гада на кусочки. Это было больно, обидно, осталось ощущение, что тебе принесли великолепный подарок и потом просто отобрали, показав язык.

— А зачем тогда? Показал? — Слова приходилось выдавливать из себя, я начал дышать часто, чтобы успокоится, но злость так и бурлила.

— Чтобы отдать его тебе. — так же спокойно ответил минотавр, как будто обсуждает цену на кусок мяса по традиции с соседом, а не продает великолепную броню. — Чтобы ты дальше не задавал глупых вопросов, то скажу так. Ты платишь деньги за право доказать, что

ты стоишь этой брони. После чего тебе дается пару дней для того, чтобы ее активировать. Не сможешь — отдаешь. Сделка заключается официально с клятвой перед богом правды и справедливости. Цена попытки — 60 золотых. Еще на двадцать ты должен закупиться у меня. Я же дам координаты на карте, где примерно лежит шлем от комплекта. Как он там оказался — не спрашивай, но там довольно опасно и сектанты темного бога собираются. Вернешь — будет тебе счастье. Все по справедливости и торг не уместен. Тем более ты собрался покупать еще вещи. Так по рукам?

— Да... — сказать, что я был ошарашен — это значит не сказать ничего. Цена такой брони около 500 золотых, это минимум, при том не считая комплекта. А весь бы был не меньше тысяч так пяти. Что-то тут нечисто и чего-то я не понимаю. Сделка была проведена очень быстро, можно сказать в спешке, что еще больше разбредило мои сомнения. Мне давалось пять дней на активацию брони. А это надо убить существо на десять уровней выше меня. И как я понял из намеков, это должно быть только существо рангом элитное и выше. Причем чем выше уровень, тем лучше. И получил пометку, где находится недостающий шлем от комплекта.

Дополнительно я купил себе шлем с маской шестого уровня и только с двумя магическими заклятиями. Расширенное зрение не сужало взгляд. И глубокий взгляд, из-за чего я и взял такой шлем — позволял смотреть через не слишком плотные преграды. Нет, я купил его не для подсматривания за красавицами в душе, а чтобы видеть внутреннее строение существ. Во-первых, поможет при разделке туш, не испорчу ингредиенты. А во-вторых, поможет увидеть уязвимые места вроде сердца, и вообще строение врага. Он обошелся мне по-божески: в десять золотых, видимо, такой шлем без каких-либо серьезных бонусов никому был не нужен. Луков у кузнеца не было, а арбалеты меня не сильно интересовали. Глефа четвертого уровня и разделочный нож четвертого уровня обошлись в общей сложности в 14 монет. Глефа в месте удара мешала ране закрыться и усиливала кровотечение, а так же легко рубила кости, мясо и кожу. А разделочный нож вообще был интересен. На нем было лишь одно усиление — дает возможность разделять без проблем мертвые туши животных до сотого уровня.

Так с опустевшим кошельком и вышел от кузнеца, зато уже обновленный и довольный. Осталось зайти к швее и потом к знахарке, а после можно и на охоту.

Когда за Артистом закрылась дверь, Минотавр помассировал латными перчатками виски на своей могучей голове. Он вздохнул и привалившись к стене, снова глянул в окно. Когда Артист скрылся за углом, кузнец пошел обратно в подвал и войдя в оружейную, подошел к стене и вынул большой камень из под самого потолка. Опустив его аккуратно на землю, достал неприметный свиток и стал нараспев читать. Вскоре открылся портал, откуда вышло невыразимое существо в капюшоне, оно сливалось с тенями и казалось не шло, а парило над землей, настолько тихие и плавные были его движения. Лишь на мгновение оно остановило взгляд на минотавре и произнесло бесцветным голосом

— Ты уверен, что он справится со своим долгом, который примет, став одним из НАС? Он весьма слаб по сравнению с другими проходящими, которые находятся тут. И не слишком умен. Почему он?

Минотавр на считанные секунды ступешался под взглядом незнакомца, но потом уже расправил плечи, произнес

— Брат, он слаб по сравнению с присутствующими тут, но сильнее многих, кто равен ему в ранге могущества. И он прибывший жить, а не проходящий, он еще не принял все

реалии и многого не знает, но умен, хитер и коварен. История с той, что купила у меня Людоедов тому подтверждение. И он не сдаётся. В нем виден стержень. Он подходящий кандидат. Уверен, он справится и я дал себе смелость указать место нахождения покинутой обители, где остался шлем. Даже если он активирует броню случайно, ему надо будет еще пройти в обитель через Лес Единства. И тогда будет видно, сможет ли он или нет. Я же прошу тень отпустить меня для продолжения жизни.

— Что же, можно сказать, ты убедил НАС. Мы дадим тебе еще один шанс, ОДИН. Это твой последний шанс. Они проследят за ним и твоим шансом, а потом сообщат результат — существо кивнуло на портал, откуда вышло двое человек с неприметными лицами. — Твоя же дочь и сын будут освобождены по завершению миссии или умерщвлены при ее провале. Ты подвел НАС, мы приняли тебя и ты должен был продолжить дело, но ты не только не выполнил миссию, из-за чего приходится искать тебе замену тут, но и стал зависим от существа вне НАС. - в голосе существа проскользнули нотки презрения — ты обрел слабость, ты полюбил простое существо вне НАС! Так что это будет последний твой шанс, мы и так дали тебе много времени за счет былых заслуг перед НАМИ. Если этот шанс завершится успехом, то тебе будет даровано право выйти из тени, жизнь останется с тобой, но память будет другой, а твоих детей освободят. Свободен, надеюсь ты в этот раз не подведешь наших надежд.

Существо махнуло перчаткой и ноги минотавра подломились, он тяжело упал на пол без сознания. Двое незнакомцев поклонились существу и растворились в воздухе не оставив следов. А Существо неторопливо скрылось в портале.

Я шел по дороге к знахарке и задавался вечным вопросом: где взять деньги, чтобы их потратить. А как известно, деньги добываются двумя способами — законным и незаконным. Для первого нужно что-то продать: продавать мне ничего не хотелось. Или же что-то сделать и потом продать — делать что-либо мне тоже не хотелось и, главное, чтобы что-то сделать, надо найти материалы для изготовления этого предмета. Чем, понятное дело, я не обладал. Второй вариант предусматривал разбой, грабеж, воровство или развод. Первый и второй мне не подходил, я был слишком слабым. Третий вариант не подходил по причине того, что я не знал, как тут это делают витеры. А последний вариант тоже не подходил: я просто не знал, как тут разводят на деньги и сколько-нибудь ценное. Так что шел я весь в раздумьях и не заметил, как дошел... Нет, не до знахарки, а до чьей-то широкой, но низкой спины. Из-за которой я чуть не сделал акробатический кульбит вперед носом. Конечно, полет был бы красив и славен, а уж как люди бы порадовались... но честно говоря, у меня не было настроения для столь быстрого начала карьеры акробата. Нет, конечно, я хочу воссоздать цирк, но к этому делу нужно подойти ответственно, а не вот так походя... Так что не оценив попытки судьбы подтолкнуть меня к началу цирковой карьеры в новом мире, я восстановил равновесие и наконец обратил внимание на того, в кого врезался. Это оказался стальной коротышка, дышащий мне в пузо. Понятно, что со своих два с лишним я не заметил его, особенно задумавшись о столь важных вещах как деньги, и смысле их бытия.

Когда я уже более внимательно посмотрел на этого коротышку, то понял, что это гном. А еще я понял, что мне пора съе... то есть использовать свой запасной план. Он очень коварен и позволит мне быть непобедимым, этот план... И заключается в скорейшем тактическом отступлении. А все почему? А все потому, что этот железный гном оказался моим старым знакомым, который в свое время помог мне свалить от той психически-ненормальной и разжиться оружием. Не зря говорят, что Этрейтион круглый — вот снова с

ним пересеклись. И что-то мне подсказывает, что теперь он будет не столь добрым, особенно после того, как я об него споткнулся.

Я быстренько обернулся и понял, что бежать-то мне и некуда: мой тыл оказался перекрыт людской толпой, шедшей за мной с весьма угрожающим видом. Уж больно их лица были серьезные, отдавались какие-то команды. Лишь потом я понял, что это был обычный рейд в поисках Секача босса. Сейчас же я решил пойти на крайние меры...

— Дяядяядяяя — сделал круглые глаза и лезу обниматься, пытаюсь выгадать момент, чтобы свалить куда-подальше. Но увы, гном уже отошел от первого шока, пока я озирался и выставил свою ладонь, закованную в перчатку. Это не сильно помешало мне его обнять, все же разница в длине рук у нас существенная. Но вот сил, чтобы притянуть его, уже не хватило. Зато я успел отвязать его блестящий клинок — система сразу обрадовала меня, что кража проведена успешно. Пока гном пытался остановить мои обнимашки, я успел не только перекинуть нож к себе в пространственный карман, но и отцепить еще какую-то бумажку с пояса гнома. Ему же надоела борьба или он столь сильно не хотел со мной обниматься, но он просто оттолкнул мое лицо. От силы толчка я упал на пятую точку, а ник гнома окрасился в розовый. Похоже, система посчитала, что он нанес мне урон.

— Успокойся, молодой. Хватит тут изображать невесть что и смущать народ. Мы уже поняли, что ты нас нагрел, но сделал это красиво — обиды не держим. Пойдем лучше в таверну посидим, поболтаем.

Конечно, у меня была идея крикнуть стражу, что на меня напали, и выдуть с гнома пару золотых за нападение. А под шумок быстренько сва... то есть уйти, но как-то это было неправильно. Одно дело так поступать во спасение своей шку... кх-кх душевного спокойствия. Другое дело подставлять адекватного человека, который один раз уже помог. Хотя помог он в тот раз не совсем понимая, кому помогает, но опустим этот момент. Зато сейчас не вырывает из меня кости, пытаюсь забрать оружие, честно взятое за моральный ущерб. Поэтому встав и махнув стражникам, мол все нормально, я лишь кивнул. Гном же довольно погладил бороду.

— Ну что ж пойдем, молодой. Тут рядом. Поговорим честь по чести.

Не дав мне ответить, гном взял меня за локоть и, с силой небольшого грузового робота, потащил меня вперед, благо идти за ним мне было довольно просто, не считая постоянного опасения снова споткнуться.

Таверна оказалась всего в паре десятков метров, добротное двухэтажное здание. Первый этаж был сделан из камня, а вот второй из дерева. Над вывеской висело название *У веселого Хряка*.

Мне сразу представилась картинка с Секачом Пожирателем, как он танцует за стойкой что-то зажигательное, и так призывно улыбается. Я аж плечами передернул. Ну и бред же в голову лезет. Аж сплунуть захотелось, но мы уже заходили внутрь, а плевать при входе — это не очень прилично. А приличия все же стоит соблюдать... особенно если учесть, что за этим наблюдает не маленький тролль, сидящий на небольшом табурете у входа. Видимо, он был местным вышибалой.

Вы думаете, мы с этим уважаемым гномом сразу стали изливать душу друг другу? Да как бы не так: он степенно присел за один из свободных столиков и, остановив весьма крупную орчанку, заказал себе пива с хрустящими куриными ножками и стал внимательно смотреть на меня. А я что? С меня не убудет, ответил ему тем же, временами оглядывая зал. В дальнем углу собрались игроки в какую-то карточную игру, за стойкой сидел довольно

массивный орк, видимо, сам владелец этого местного заменителя кабака. Чуть поотдаль от нас сидело пару компаний игроков, обсуждающие какой-то поход. Кстати, как я заметил, тут почему-то весьма мало игроков-девушек. А в дальнем углу собралась довольно тихая компания из четырех неписей, которые тоже что-то обсуждали. Так и сидели...

Не вытерпел пустого молчания я первый, и решил не тратить попусту время. Ведь время это что? Время, всем известно — это деньги. А все почему? А все потому, что время-то течет, а жрать хочется все больше и больше. Вот и мне захотелось, да и натуральное пиво попробовать не отказался бы. И заказал из блюд всего понемногу, вышло в целых ползолото. Зато, обложившись едой как заядлый обжора и попивая различные сорта пива, я пребывал в блаженстве. Представьте, что вы целую жизнь ели сухую лапшу без каких-либо добавок, кроме сухих соевых кусочков мяса. А потом вас пригласили на царский пир. Вот и у меня было примерно такое же состояние. Ел я жадно, при этом пытаюсь распробовать буквально все. Жадность боролась с животом и пока побеждала. Я был готов уже отрубить себе руку, чтобы регенерация потребовала больше пищи и я мог дальше насладиться ее божественным вкусом. Но до этого не дошло: гном таки прервал молчание.

— Сейчас подойдут мои сыновья, их, я думаю, ты помнишь. А там будем уже говорить. Только несколько вопросов. Мы правильно поняли, что все это время ты прожил в проклятом лесу? И второй, это ты тот самый леший, что сидел на дереве и натравил рейд-босса секача на сдающих экзамен охотников? И последнее. Ты знаешь, где обитает этот босс? — говорил он спокойно и размеренно, но его бас был слышен хорошо.

Мне показалось, или несколько компаний игроков даже заинтересованно обратили на нас внимание? Похоже не показалось — видимо этот свин чем-то важен гному. И...Рейд Босс? Что-то знакомое... Точно, это же очень сильное животное, на которое ходят только толпой или специальной охотничьей группой. С них еще выпадает хороший лут для обычных игроков, витеры же могут получить очень ценные ингредиенты, да и в животе у них может быть что-то.

Почему обычные игроки не могут покопаться в животе заваленного моба? Да просто система создана так, что только для витеров этот мир как реальный. Мы можем взаимодействовать тут совсем как в реальности, у нас нет ограничений на уровень профессии, а уровень многих навыков для нас не играет роли. Далеко ходить не надо, например, мы читаем следы сами, и следопытами являемся настолько хорошими, насколько знаем детали этой профессии или насколько внимательны. Для обычных игроков на 20 % боли все следы подсвечиваются, и сразу сообщается информация, в зависимости от уровня навыка. И так во многих вещах. Параметр "Владение оружием" у нас, опять же, ни на что не влияет. А вот у игроков это означает насколько ближе к идеалу система корректирует их удары. Для обычных игроков есть даже функция отключения реалистичного боя: они не видят кровь и внутренности. Видят только мелкие капли крови и ровные разрезы...ех, как в обычной игре прямо. Мы же, витеры, видим кровь, кишки и все остальные неприглядные моменты. Конечно, далеко не все люди отключают эту функцию, но многие, особенно девушки. Брезгливых людей достаточно все же. Но тогда они не смогут увидеть и кровавый след. Все в равновесии: политика игры к большей реалистичности и созданию реалистичного виртуального мира. Так и в добыче: игроки могут разделать тушу сами — в зависимости от их навыка свежевания им будут подсвечиваться полезные органы, а система править их движения. А потом облутить, получив деньги и снаряжение. Или вообще сделать автоматическую разделку при луте. В этом случае они получают на 50 % меньше органов, да

еще и выбранных случайно, и получают их в месте с лутом. А вместо трупа сразу останется костяк. Такая функция доступна всем игрокам. А вот отключающим функцию реалистичного боя эта функция недоступна. Кстати, функция реалистичного боя отключается всего один раз за игру, во время входа, тогда включение функции уже платное. Отключение функции реалистичного боя возможна и уже в игре, но стоит это уже намного дороже.

Так вот, витеры не способны к луту. У нас просто нет такой возможности. Нам приходится разделять все самим, зато мы можем получить все ингредиенты, даже легендарного класса, если сможем правильно их извлечь и положить в специальную тару. А это опыт. Но, в случае удачи, в животе и кишечнике разных тварей мы можем найти и то, что они сожрали, но не переварили. А еще, в отличии от людей, которые лутают неписей, мы получаем не часть их снаряжения, а можем снять с трупов снаряжение полностью. Так что повышенная сложность жизни в этом мире вполне возмещается бонусами. Конечно, баланс тут шатается от человека к человеку, но, как говорят геймеры, все решают руки. И чаще всего опытный витер может победить опытного игрока просто за счет более детального взаимодействия с миром. Поэтому толковых витеров часто берут в кланы. Тем более, что разделка туши монстра никак не мешает получить с нее лут в виде снаряжения. Или снятие снаряжения с трупов нипов не мешает при луте получить с них золота. Так что часто в гильдиях витеры и игроки дополняют друг друга.

Так вот, встает вопрос, зачем такой хороший я им нужен, и на что влияют эти ответы? Хотя наверное мое молчание сейчас будет говорить лучше всякого ответа, но лучше все обдумать. Так вот, видимо, у них заказ на этого босса или им нужно добыть в нем какие-либо ингредиенты? Думаю, вычислить этого босса нет проблем, даже при условии, что он на втором дневном переходе. Думаю, люди не настолько идиоты, что не заберутся на дерево, чтобы потом днем продолжить путь. Что дальше? Значит, они или не знают, где конкретно босс, и пытаются этим вопросом вычислить квадрат поиска. Но думаю место, где я встретил тех новичков уже ни для кого не тайна. И никого они там не нашли, что логично, босс ушел глубже в лес, я сам неделю назад видел его следы и даже проверил как далеко этот секач ушел. Значит, они хотят меня взять как проводника. Также, возможно, они знают, что я витер и хотят запрячь меня вырезать ценные ингредиенты. Но это вряд ли, я мог просто не играть это время или заходить редко в игру. Мало информации. Последнее: у них может быть заказ на меня, но это опять же вряд ли. Значит если будет охота на босса и она закончится успехом, то я смогу как минимум активировать доспех, убив сильное существо, а может и получить достижение за врага намного выше меня по уровню.

— Да, на все вопросы — тихо сказал я, покачав головой. И только сейчас понял как таверну покидает сравнительная тишина. Видимо люди потеряли ко мне интерес, убедившись, что я ничего не знаю.

Видимо, я не ошибся в своем выводе, что игрокам нужен этот босс. Квест, опыт или какой-то дорогой лут? Надо бы узнать перед тем, как ввязываться в это дело, но увы пока это невозможно. Гном же заметив, что я отвечаю довольно тихо, оглядел зал и ухмыльнулся. Вроде понял, что его бас играет против нас, или же я ошибаюсь и он намекает мне, что я избежал его подставы? Посмотрим, что будет дальше...

А Гном продолжил пить пиво, я от него не сильно отставал, продолжая через силу набивать желудок. Но в один момент к нам присоединился лучник, а потом и воин с двуручным мечом. Возможно мне показалось, но они обменялись сообщениями. Я наострил

уши и приготовился к дальнейшему развитию событий. Сейчас они получили информацию от гнома и что будет дальше — еще не известно. Наконец, лучник чему-то кивнул, наклонился ко мне и тихо произнес.

— Есть предложение тебе. Думаю ты знаешь, сейчас все гоняются за этим кабаном. Но до него никто так и не дошел: как только наступает ночь, большие группы просто заваливает большое количество тварей, а малые не могут его найти и не имеют против него шансов. Мы же большего уровня и имеем хоть небольшие шансы на успех. Тем более, у нас оружие с пятого по седьмой уровень — вполне возможно этого хватит, и оно возьмет его шкуру. Но искать нам его можно до скончания века. Следопыт из меня так себе, хотя кое-что знаю, но обыскать весь лес мы просто не способны. Наше предложение таково: ты нас проводишь и получаешь опыт, а также десятую часть добычи — я витер, так что добыча будет очень хороша. Так что? Ты в деле?

— Нет. Меня не интересует это. — ответил как отрезал. Нужно было видеть их лица! У гнома глаза были наверное с мою пустую тарелку. У мечника вытянулось лицо. А лучник подавился куском мяса и пытался его выбить из себя. Пока эти гном с мечником сидели и смотрели на меня как на новый корвет, лучник все пытался откашляться. А я размышлял сам с собой, думая, что произойдет быстрее: гном с мечником придут в себя и помогут лучнику, лучник сможет выбить кость из горла или лучник задохнется? Нет, я не жестокий, все же смерти тут нет, а интересно было и вправду. И, судя по переставшему кашлять лучнику и начинающему таять телу, случился третий вариант... Забавно. А эти только сейчас обратили внимание на лучника и переводят непонимающий взгляд с его тела на меня, потом на друга друга и так по кругу. А я что? Я ничего, сижу вот, что-то жареное и хрустящие ем, запивая пивом, показывая всем своим видом, что меня тут не стояло.

Наконец эти двое отошли... и полгода не прошло. Воин разразился матерной тирадой в несколько этажей, а гном попытался почесать затылок, но наткнулся на шлем. А потом мы все снова погрузились в молчание. Наконец, его прервал гном

— Почему? — сказал он на много тише, чем обычно.

— Ну как вам сказать... Ведь в походе нужно доверять друг другу. Так, ребят? Тааак. Взаимоподдержка, прикрывая друг другу спину, делить радость и горе, боль и удовольствие, любовь... Так немного не туда, ну вы поняли. Так вот, о каком доверии может быть речь, когда вы сразу пытаетесь меня грубо кинуть?

Гном пытался меня прервать, но я поднял руку поднятой ладонью вперед, останавливая его возражения, а рыцарь сидел весьма смурным

— Так вот, о чем я? Вы пытаетесь меня кинуть. Вы сами сказали, что без меня вам не найти этого гада, зато в любой момент его могут найти другие или приехать команда охотников. Это раз. А два — скорее всего будет награда от местной власти или еще кого повыше, а делиться ей вы не собираетесь. Закончим тем, что, хотя характеристики у меня и ниже, но оружие и снаряжение неплохое и я знаю, как пройти по лесу так, чтобы нас не сожрали твари каждую ночь. Мое предложение другое. Я сам вырезаю все, на что хватит моего навыка свежевания, вы предоставляете хранилища во временное пользования для нарезанных ингредиентов. Также вы даете 50 монет для подготовки и покупки всего, что пригодится в походе. Зелья с вас. Я получаю четвертую часть от добычи и добиваю кабана, а также получу свою часть награды за заказ на босса. Мои условия такие и спорить я не хочу. Могу добавить, что мое оружие с большим шансом тоже может пробить его броню, я точно знаю где босс находится и я долго наблюдал за ним. Ваше решение? Ах да, весь договор мы

закрепим через клятву перед богом справедливости.

— А не слишком ли нагло для новичка?

— Нагло — это вам предлагать столь малую долю. Я работаю почти наравне с вами и владею информацией, которая вам нужна. И проводит вас туда кто? Праааавильно, такой скромный и милый человек, как я. И что же за это просит столько скромный человек? Всего лишь небольшую и прошу заметить РАВНУЮ долю. Так вы согласны? Или я продолжу вкушать эту прекрасную еду, а после пойду к воон тем ребятам? — и нагло улыбаюсь. Тут главное сдержать грань и показать цену. Сбросить конечно придется, но и будет повыгоднее...

— Мы согласны — сказал гном и мечник вылутился уже на него, открыл рот уже собираясь что-то возразить, но гном его перебил — Этот молодой человек в своем праве, особенно если все так, как он сказал. Что же, по рукам? Принесем клятву?

Я не нашелся, что сказать. Скажем так, он удивил меня, да настолько, что сказать даже нечего. У меня нашлись силы лишь на кивок. Видя мое состояние, уже этот железный коротышка ухмыляется.

Клятва не заняла много времени, к этому времени к нам явился даже лучник. Что-то во взгляде мечника меня беспокоило, но я так и не смог понять, что именно. Интуиция прямо вопила, что от него нужно ждать неприятностей. Помня о неприятностях, я вспомнил украденные вещи у гнома и решил их отдать. Зачем из-за ножа, возможно очень хорошего, наживать врага? Тем более, вроде они меня когда-то спасли и вообще, сейчас он относится довольно хорошо. Так что, когда начались обсуждения, что купить, я достал из пространственного кармана нож и свиток, который оказался объявлением о награде за босса от властей местного феодала, выложил все это перед гномом. И конечно же, как сделать это без комментария?

— Ну, раз мы партнеры и не имеем претензий друг к другу, я решил вернуть вам ваш нож, взятый на время за моральный вред моей тонкой душевной организации при испуге на дороге и ушибленную ногу.

Гном вылутился на кинжал и объявление, быстро смахнул их со стола и открыл рот. Потом закрыл и встряхнул головой, дал мне смачный подзатыльник. Да такой, что я уткнулся прямо в суп. Подняв голову и стерев суп с носа, я увидел как гном стягивает ремень со ЗДОРОВОЙ бляхой. И смотрел он на меня такииим взглядом, что по спине пробежал каскад мурашек, которые видимо уже куда-то сваливали. Я же боялся пошевелиться: Карлос на меня смотрел точно также, когда я случайно уронил ему на голову чан с помоями. А гном все так же стягивал ремень, приговаривая

— Я научу его честной жизни, я отучу молокососа чужое брать, он научится у меня старших уважать... — возможно, это и привело меня в чувство. Я с криком,

— Нас так просто не возьмешь! — перепрыгнул через стол и ломанулся к выходу из таверны, когда меня настиг первый удар. С громким — Ааайй!!!! — подлетел в воздух, кажется, даже успев прикрыть филейную часть руками, и побежал вперед. И вроде ноги бежали вперед головы. Благо, пятьдесят золотых я получил, и теперь мои ноги несли меня за покупками. Ну нафиг злых железных коротышек, пусть остынет, а я пока закуплюсь.

К местной ведьме, то есть знахарке, я добрался довольно быстро, с таким-то жгучим ускорением. Ускорение было именно жгучим, ибо, по ощущениям, на моей филейной части выжгли целую полоску кожи. Наверное, сняв штаны, обнаружу автограф этого железного коротышки с вредным характером. Но стоя перед домиком местной травницы и алхимика в

одном лице, я приплясывал не только от жгучей боли в точке неприятностей, но и от нетерпения.

Во-первых, я хотел купить сборник трав, как местных так и вообще. И учебник по местной алхимии, а также алхимическим компонентам, что можно добывать из местного зверья. И узнать что можно добыть с того кабанчика. И заодно следовало обзавестись чем-нибудь полезным, например, зельями и ядами.

Домик местной ве... травницы был довольно милым, хороший такой двухэтажный каменный домик, увитый плющом, с задним двориком, где виднелись теплицы. Дверь была основательной и удивительной. Конечно, удивительна была не сама дверь, а то, что она являлась цельной доской. Толстой. И при этом никакой ручки не наблюдалось. Вот я и пританцовывал, думая, как она открывается. Попытался стучать — ноль реакции, попытался толкнуть от себя — нулевой результат. Что делать дальше я не знал, проникновение через окно я все же после некоторых размышлений отбросил. Вряд ли к местной ведьме пробираются все через окно. То есть, ночью, конечно, возможно... Но сейчас то день, а я покупатель. Зачем покупателя не пускать в лавку... пока я задавался я такими риторическими вопросами, параллельно оценивая, насколько результативно будет попытка высадить дверь плечом или ногой, узор надвери сложился в надпись "Добро пожаловать", и как раз на уровне моих бедер появилась аккуратная резная ручка.

Я нерешительно взялся за нее и потянул на себя, дверь несмотря на ее массу, довольно легко поддалась. В помещении царил полумрак, стены были украшены картинами с изображением различных мест, причем преимущественно лесных уголков природы. Дом был довольно уютный, и пока я разглядывал все это, не заметил, как пришла хозяйка.

— Долго еще будешь стоять у порога? — звонким голосом заявила довольно молодая девушка чуть ниже меня ростом. Причем это был игрок, да еще уровня 154. Такой девушке я на один щелчок.

— Эм, ммм да, то есть я хотел сказать — начал мямлить я, аж самому противно стало, поморщившись и сделав вдох-выдох, попробовал снова сказать нечто вразумительное

— Мне бы зелий да ядов купить, знания получить — книжки там по травам и зельям. Ну и остальное-всякое.

— Интересно. — она обошла меня по кругу, осматривая с разных сторон — Весьма занятно.

Я же крутился вслед за ней, было ощущение, что меня рассматривают как какую-то неведомую зверушку или загадку в экстранете. Вертят и так и сяк, пытаясь угадать, что же это такое. Смирившись с такой бестактностью к клиенту, я перестал поворачиваться и подняв взгляд к потолку, вдохновенно произнес

— И что же вы увидели во мне занятное такое, о прекраснейшая из прекрасных?

— Весьма занятно: новичок — и здесь. Причем новичок, судя по снаряжению, донатер. Но если бы ты был им, то уже бы купил все, что нужно, и ходил с телохранителями. Но их нет. А еще ты очень легко сбросил мое очарование, значит у тебя достаточно хорошо поднята воля, особенно для твоего уровня. При том, что новички часто ее не качают — девушка подняла указательный палец, как будто это все объясняло. Посмотрев на мою непонимающую рожу, она тяжело вздохнула, как будто говорила с человеком неспособным понять простейшую задачу. А потом тыкнула мне в лицо своим красивым пальчиком. Нет, это конечно ничего страшного, тем более пальчики и правда красивые, но она своим пальчиком чуть не выбила мне глаз, из-за чего пришлось даже сделать пару шагов в сторону.

И указывая обвинительно своим маленьким пальчиком на меня, вдохновенно произнесла — Ты витер!

— Это еще почему? — я был весьма удивлен прозорливостью этой девушки, так легко сопоставить факты... Или это меня так легко раскрыть?

— Потому, что я так сказала! — закончила она гордо, опять ткнув пальчиком в потолок и заняв весьма пафосную позу. Причем вызываяще пафосную: пуговицы на ее груди казалось сейчас не выдержат этой позы, и я смогу насладиться весьма красивой грудью.

— Отличная логика, красавица, прямо даже поспорить сложно. Она такая... как бы сказать... логичная! Прямо нет слов! — поклонился я ей. Видимо, хоть она и умна, но логика — не ее конек.

— Вы пришли покупать или воздавать хвалу мне? Я и так знаю, что я прекрасна во всем. Давайте ближе к делу. А то ко мне еще местный староста должен прийти за настойкой для коров. Так что не стоит тратить мое время попусту. Говоришь, книжки умные почитать надо, ума набраться. А то ходить не образованным вообще не хочется наверное? Хотя дуракам везет, а ты вроде как везучий. Так что... точно умным быть собрался? — чего было в ее голосе больше — ехидства или сарказма — было не разобрать. Но это было как-то не обидно, скажем так, эта девушка весьма мне понравилась.

— Вот что, красавица, дуракам везет конечно, но и умных удача частенько балует, особенно если не слишком много умничать насчет нее. Смотри как-бы удача тебя не оставила за такое. Мне бы книжек по травам да алхимическим ингредиентам со зверья всякого, и алхимические учебники. Еще бы алхимическую переносную лабораторию и все, что к ней надо. Парочку десятков ядов с разными эффектами и давай-ка мне еще зелий от переломов да ран разных. Еще бы зелье ночного взгляда, и думаю хватит. Будет у тебя это все или же удача уже тебя покинула, и дела идут неважно? — ухмылка сама вылезла на мое лицо.

— Будет, все будет. Все, что заказал. 40 монет золотом и будет. — и такая сладкая улыбка на лице, что хочется или поцеловать или стереть ее.

— Эх, а мне говорили, что у вас дешевле, чем у торговца местного. Что же, пойду к нему. Он за тридцать предлагал, думаю за двадцать пять сторгуюсь... — тяжело и грустно вздохнуть, плечи повесить, посмотреть большими грустными глазами и начать разворачиваться.

— Стой, двадцать, давай двадцать и мы договоримся. А этому старому хрыщу я еще ноги выдерну. Я думала, мы договорились, что он зельями не торгует. Ух, я ему покажу, прохвосту. Сколько тут живу, а он все пытается со мной бодаться.

— Живешь? — как-то само вырвалось. И правда, зачем обычному игроку такие хоромы и жить в такой дыре? Неужели...

— Я витерша, как и ты. Только на постоянном поселении. Давай свои деньги, все будет готово. — можно сказать выхватив мои деньги, она умчалась куда-то в дом. Не прошло и пары минут, как вернулась с несколькими огромными томами — такой уронишь на ногу и перелом будет. Уронишь на голову — кремировать можно.

— Нашла, когда-то для себя брала, как-раз для витеров в основном. Дает всего одно очко к своей проффе для обычного игрока. Зато для нас такие справочники и книги на вес золота, да еще тут пару старых изданий. Не знаю зачем я тебе даю это богатство, но понравился ты мне. Не хочется, чтобы обманули по глупости, я раньше сама ими пользовалась и цены вносила средние по рынку, да и много еще чего. Сейчас, конечно, свои

записи имею, но думаю тебе это весьма поможет. Ну все, давай, у меня дела, заходи, покупай, буду рада видеть — проговорила она, впихивая все эти книги мне в руки в месте с сумкой с зельями, при этом выталкивая меня за порог, не давая вставить и слова. Пришел в себя я лишь когда перед моим носом закрылась дверь, а ручки опять не было.

Дела мои были почти закончены, забежал только к торговцу и купил пару комплектов одежды по прочнее, а так же закупились другой мелочью: гвоздями, веревками, парой капканов, инструментами и по мелочи нужными вещами вроде огнива, фляжек, припав и многим другим. И купил себе лук второго ранга со стрелами второго. Вот и закончились мои пятьдесят золотых аванса — в кармане сиротливо лежали чуть больше десятка золотых. Окончательно разделавшись с делами, пошел на место встречи со своими новыми попутчиками. Только вот что-то не давало покоя. Что-то связанное с ними и тем, что я видел. Но я не мог понять что-же именно меня так напрягает. Отбросив лишние мысли, решил разобраться с этим потом, а сейчас надо убить монстра под названием кабан-босс.

Глава четвертая — Веселая Охота

Шел я, шел — и пришел. На полянку в лесу. Только вот ребят не видно. Неужели передумали или вот это вот все было какой-то интересной ловушкой? Да вроде не такая я важная персона для такого. Тогда где же они? Походив из стороны в сторону, решил усесться в кроне дерева, щелкая орехи ножом. Прошло не меньше двадцати минут с того момента, как я сюда пришел, как я услышал стадо кабанов. Хотя кабаны, вроде, матом не ругаются? Тогда это, похоже, мои спутники. И правда, из кустов вылез гном — или даже скорее выполз, иначе не скажешь — отвоевывая при этом у кустарника свою бороду. Что, в конце концов, у него получилось. Относительно. Этот степенный пожилой коротышка так дернул её, что ветки просто сломались, и вся пострадавшая часть растительности осталось у него в всклокоченной бороде. А гном продолжил ругаться своим басом, весь смысл его многоэтажной конструкции сводился к тому, что сострижет он эту бороду и не посмотрит на статус в иерархии гномов, который дает сия борода. Следом за ним с нечитаемым лицом из кустов вышел воин, размахивающий своим мечом, оставляя за собой целую просеку. Последним из этого стада кабанов показался лучник, который хоть и шел довольно тихо, но все время наступал на срубленные мечником ветви. Дааааа, с таким отрядом идти на секача точно не страшно. Если мы его даже не убьем, то он точно примет нас за своих и не будет нападать. Во что я ввязался, Единый, и в чем я так провинился-то? Я обратил взор на небеса, но увидел лишь листья дерева, где ответа на мой вопрос, конечно же, не было. Тяжко вздохнув, я решил, что пора брать это стадо парнокопытных под хоть какое-то руководство.

— Так! — успел только произнести я, когда перед моим лицом просвистела стрела. Да и то она не попала в меня только потому, что я приземлился на полусогнутые ноги и потом стал разгибаться, — мать вашу через каряку! Вы решили на меня поохотиться, вместо секача? Так я вам скажу — эта не самая лучшая идея, ибо без проводника останетесь, а выбить из меня ничего не удастся. А топать мне ой как далеко, пару дней Так что мать вашу, отставить стрелять и тыкать в меня особо острыми предметами! — насчет дней я, конечно, преувеличил, но пусть хранят мою драгоценную тушку от лишних дырок.

— Вы умеете двигаться хотя бы так, чтобы вас не было слышно за пару сотен метров? Как вы вообще уровни так набрали, если так охотитесь? Да даже космический истребитель тише приземляется, чем вы передвигаетесь! Если так ходят и другие игроки, тогда понятно, почему на них сбегается вся живность.

Гном набычившись, взглянул на меня исподлобья, а я чуть не прикрыл свою филейную часть... Условный рефлекс, однако

— Я в горах начинал, там не нужно тихо ходить. Да и зачем мне, воину, скрытность качать? А она не так легко качается, я пока далеко не витер. Так что сам понимаешь, если не дурак. А дальше я воином был, наемником, и, если и охотился, то в землях простых, а там таких монстров почти нет. Бандиты да всякие боссы-чернокнижники. Я могу попробовать потише ходить, но не факт, что получится. Но думаю, нас уровень должен спасти.

— То же самое — ответил коротко мечник.

— А я, как ты понимаешь, витер, идти потише стараюсь, но тяжело пока. Не привык — с кривой ухмылкой сказал наш лучник.

— М-да — глубокомысленно изрек я — ну что же, давайте хоть как-то потише и без ругательств и столь явных следов, как это! — я ткнул пальцем в сторону просеки — И

давайте уже знакомится. А то вроде как в одной команде, а даже не представились. А я кроме уровня у вас ничего не вижу. Не кричать же в бою — Лучник! Мечник! Коро... Гном! — на последнем я осекся и автоматически прикрыл филейную часть, гном же ответил мне такой добродушно-многообещающей улыбкой, похлопав себя по поясу, что я понял: за язык придется расплачиваться филейной частью.

— Да, это моя ошибка. Все зависит от внимательности и уровня, ты намного ниже по уровню, поэтому и не видишь наши ники. Ну да это легко исправить: представимся, видеть будешь. Ну что же, давать познакоимся. Я Боргор, лучник это у нас Хальтирный Хитрован, зовем просто Хальт. Наш рыцарь, гордый и молчаливый, — Рагул, просто рагул, полный его ник не выговоришь, язык сломаешь. — произнес гном, при этом каждый протягивал руку. Ну, а я, понятное дело, пожимал. Только вот снова взгляд этого мечника мне не понравился.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

— Ну что же, я Артист. Удачливый Артист. Хоть моя удача и не идеальна, но она имеется и, как вы видите, успешно действует! Ну что же, пошагали потихоньку. Только не надо уж сильно шуметь, может вам до ночи и практически нет равных, но береженого Единый не оставляет. Кстати, чего у вас все ники такие странные? Не просто двойные, а не поймешь что и с чем.

Лучник улыбнулся на мое высказывание и поравнялся со мной

— Не у всех, вон отец не гонится за известностью и выбрал свой, да и играл он на много раньше, просто уходил по семейным делам. А что касемо нас... Понимаешь, Артист, все желают быть индивидуальными, но не все рискованные как ты, поэтому выбирают себе столь странные ники. У нас еще что, а у некоторых вообще не ясно, как они выкопали такое. Или язык сломаешь. Зато они практически индивидуальны, в первой сотне или тысяче. А это очень редко бывает на двусоставных никах. — огорченно вздохнул он.

А я же пребывал в растерянности. Это где же я так рискнул, что миллионы людей не хотят выбирать мой ник? Неужели в "Удачливом". Этот вопрос я и задал своему соседу, на что он посмотрел на меня как на идиота.

— Понимаешь, Артист, предупреждение при входе не просто так. Боги тут часто админы, редко когда витеры или Искины, что созданы на основе уже умерших людей, которые вошли в топ и продержались там до самой смерти. Таких часто можно увидеть не только в зале славы. С помощью снятой поверхностной памяти за время их игры, а главное матрицы психо-профиля создают богов или просто героев. Тут у нас около сотни богов, если не больше, есть как маленькие божки, так и боги. Только вот Фортуна, она же Удача и ее муж Авось, он же Рандом — в единственном числе. Причем это бывшие игроки, первые из богов, они появились еще в самом начале, почти при основании игры, понимаешь? А — махнул он рукой — ничего ты не понимаешь. Они были витерами и стали первыми богами тут, сринув бывших богов со своих мест. Они были богами сто с лишним лет, после чего умерли в реальности. А на основе снятых данных создали ИИ. И они весьма неоднозначные личности. Никогда не узнаешь повезло ли тебе или же ты добился всего сам, а они накликали на тебя лишь беду. Или наоборот. А к таким как ты, у них особое внимание, частенько игроки с никами *Удачливый*, *Счастливчик* и схожие по смыслу просто не задерживаются тут. Они влезают в переплеты и находят проблемы даже там, где найти их невозможно. Но и с никами неудачников всяких ходить не надо. Был такой человек, дошел до топа, вошел в первую сотню буквально за год и решил назвать себя удачливым. Заплатил сумму и... Как ты думаешь? Посыпались на его голову счастья и несчастья, так что

крутиться не успевал. Причем всякие проблемы превалировали. В конце концов он устал мотаться и решил поменять ник на неудачника. Знаешь что с ним стало? Во время дуэли его заклятие случайно отразилось от щита оппонента и улетело в город. А в городе была ярмарка. В результате полквартала нет, за голову Неудачливого назначена очень большая награда, а сам он ПК, причем настолько, что отмываться ему с пару недель. Но его не убили, нет — он не зря входил в топ, смог выжить. Только вот случайно проходил мимо ямы с отбросами, как рассказывают, поскользнулся на кожуре и упал прямо туда. И надо было так случиться, что он при этом толкнул какого-то человека и вошел в режим боя. А доспех потащил его вниз. Снять же из-за боя он не мог. Он был не витером — а у не-витеров все снимается только через меню снаряжения, которое в бою недоступно. И вот так он утонул в выгребной яме, прикинь? Топ-боец, и тонет в выгребной яме. И теряет там все снаряжение. Эту тему мусолили очень долго, сам он вроде или поменял ник и ушел из топа, то ли вообще ушел из игры. Разное говорят. Вот так вот... Так что аккуратнее будь тут, особенно к богам. Конечно, может все это случайности, но уж больно их много, таких примеров, и не столь они случайны.

Я же шел задумчивым. Далеко не легкую судьбу я определил себе таким импульсивным выбором в самом начале. Но отступить поздно, да и не собираюсь этого делать. Хотя я и не ожидал, что тут боги играют столь явную роль... Надо бы пойти на поклон Фортуне и Авосю. Но думаю, им не так важно поклонение — лучше прокачать свою удачу. Впечатленный рассказом, я как-то сам кинул десять свободных очков в удачу. Остальные пока решил не трогать, хотя и очень хотелось докинуть оставшиеся характеристики тоже.

Дальнейший путь прошел в молчании, можно сказать даже без шума, если не считать нашего старичка-боровичка, который цеплялся своей бородой, наверное, за все, что только можно. Пока не догадался запихнуть её под доспех. Первый привал мы провели только к вечеру, питались по пути. Я просто понимал, что шансы с такой шумной компанией пережить ночное время если не минимальны, то весьма близки к этому. Хорошо, что я нашел хоть какое-то решение. У меня где-то был жидкий помет секача, который я нашел когда-то и припрятал, как-раз помечать территорию от зверья, и какая-то очень вонючая жидкость из полосатого зверя под названием скунс. Вот это я и смешаю, добавив на всякий случай перца и какую-то гадость, которая должна своим сильным запахом сбивать нюх зверья. Специально у торговца купил.

Для изготовления задуманного я решил, что стоит убраться куда подальше от других — мало-ли как они отнесутся к моим алхимическим экспериментам. Так что отойдя метров на десять, я попросил себя не беспокоить и, разведя костер, поставил котелок. Налил в котелок концентрата, без которого не обходится ни одно алхимическое зелье. Странная жидкость: растворяет все, что угодно, кроме разве что металлов. При этом объединяет равномерно, перетягивая свойства ингредиентов, и получается не просто смесь или зелье на каких-нибудь травах, а куда более сильные алхимические составы. Вот и я решил делать именно алхимию, а не просто очень вонючее зелье. Может, получится что новое, эффективнее. Хотя... я сморщился даже просто доставая ингредиенты — может я это и зря, но не отступить же. Пока все добавлял и все это варилось — я раза два чуть не потерял сознание от вони. Когда зелье вспыхнуло и оттуда повалил коричневый дымок, я даже отпрыгнул от чана с зельем. И видимо не зря, ибо сверху прямо в чан упала белка. А потом стали падать насекомые и птицы. Видимо, вонь была убойной в прямом смысле слова. Я сам подойти ближе чем четыре метра просто не мог, от вони перехватывало дыхание и ело глаза.

Кое-как, несмотря на резь в глазах, в которые казалось плеснули кислоту, и не дыша, я смог слить получившуюся жижу. Конечно, при этом я попытался хотя бы оценить ее аромат — и сделал маленький вдох. И чуть не потерял сознание, получив системку о легком отравлении дыхательных путей. Жидкость пахла хуже моих носков, которые не стирали с месяц. Прочитав название получившегося состава, я лишь убедился, что первое пришедшее в голову сравнение было, мягко говоря, немного некорректно.

Зелье Вонючей Смерти. Уникальное.

Зелье, способное отравить любого. При попадании в рану заражает кровь и плоть, из-за чего начинается ускоренное отмирание тканей. При попадании на тело вызывает сильнейшие жжение, а также имеет очень резкий и сильный запах, раздражающий открытые слизистые. При вдыхании возможен эффект отравления, повреждение органов дыхания, вплоть до летального.

В малых количествах отпугивает любых существ с тонким нюхом.

Зелье созданное гением или идиотом, но точно садистом. ибо только законченный садист сможет создать столь страшное средство против себе подобных.

Внимание! Зелье причисляется к списку запрещенных как особо жестокое. Предупреждаем, что во многих городах и странах использование, создание или владение этим зельем запрещено.

— Бомба! У меня получилось бомба! Надо побольше таких и тогда... Тогда я сгною своих врагов в дерьме! Вухахахаха!!! — я аж подпрыгнул от счастья. Но похоже, мою радость компаньоны совершенно не оценили и окликнули, поинтересовавшись, почему я схожу с ума. Может намазать их полностью? Да неее... Лучше по капле. Но им на одежду, авось вообще на хищников не нарвемся. Главное кабана обходить с подветренной стороны, хотя такой запах он может очень далеко почувствовать.

— Все нормально, ребят! Дезодорант вам новый создал для отпугивания зверя с тонким нюхом. Правда вы будете пахнуть... Вы же потерпите ночь ради босса? Я тоже так думаю. Так что, ребят, в очередь! — в их согласии, да и вообще в ответе, я не нуждался. Так что пока они переваривали услышанное и пытались неуверенно отбрехаться, я смог разлить несколько капель в маленькие флаконы и разбавить водой из фляги. Подходя к ним, благо они сидели рядом, я приготовился вылить флаконы на них. Ну или разбить о них, не принципиально. Боргор первым сообразил, что тут что-то не то, Он встал и начал отступать, приговаривая

— Ты это, молодой, не спеши, давай мы сначала прочтем, оценим твой подарок, посоветуемся...

Я слушать уже не стал, а решительным шагом сократил расстояние и вылил два флакона на Рагура и Хальта. От них послышался сразу мат, столь ласкающий мой слух и подтверждающий мой великий гений в столь сложной деятельности, как алхимия. А Боргор, видимо лишь убедился в правильности своих действий, и стал ускоренно на своих небольших ногах пятиться подальше от меня. Только уже поздно было. Я, улыбнувшись самой доброй улыбкой, кинул склянку прямо ему в лоб со всей любовью. Ведь Артист не должен быть злопамятным, он несет только исключительно добро и счастье людям! Вот я и несу добро и спасение от хищников, а то, что склянка попала в голову... Так это никак не связано с тем самым ремнем! Это просто я забочусь о его голове. Может, твари побрезгуют ее откусывать и тогда этот милый коротышка сможет еще пожить. Пока Рагур и Хальт изливали все свое душевное недовольство, а Боргор отплевывался и вытирал слезы из глаз, я посчитал лучшим

решением сли... уйти на разведку. Ведь герои и великие алхимики не убегают и не сваливают, они гордо уходят быстрым шагом, спасая своих верных товарищей от хищников, и охраняют их покой! Именно так я и поступил, быстрым шагом — очень и очень быстрым шагом — скрылся в зарослях.

Сообразив, что для моей нежной тушки будет в ближайшие часы безопаснее в дозоре, решил пройтись по местности и наткнулся на другой отряд слонов. Точнее игроков, что выкашивали целую просеку в лесу и горланили между собой так, что казалось, их будет слышно на другой планете. Интересно, они идиоты, или это такой хитрый тактический ход по запугиванию мирной живности и приманиваю сильных тварей для охоты? Проследив за этой толпой, похожей на банду с нижних районов, что также орут на целые кварталы придавая себе смелости, я же, вздохнув, пошел дальше. Похоже, с таким шумом, дичи в лесу просто не найти.

Побродив еще немного и не найдя ни одной живой души, я устроился под кроной одного из деревьев и стал изучать купленные книги. Раз дичи нет, а возвращаться пока к своим соратникам опасно, лучше поучу травничество и соберу травки, они то не разбежались кто куда, в отличии от дичи... - сделал я логичный вывод. Лишь временами я мониторил по привычке обстановку и посматривал на время. Наш временный перерыв подходил к концу. Наконец, когда пошел уже второй час, я решил выйти к своим соратникам, и аккуратно ступая, пошел в их сторону. Те сидели возле костра с брезгливыми минами. Надо сказать, вполне обоснованными минами: создавалось ощущение, что они сидят не на полянке, а в городском отстойнике.

Когда я вышел из кустов, они дружно потянулись за оружием, я же миролюбиво поднял руки и спокойным голосом, с которым говорят с неуравновешенными людьми проговорил — Ребят, спокойно. Выдвигаться пора — пока запах держится мы спокойно переночуем, а то тут стада вепрей под названием игроки бегают туда-сюда, созывая всех хищников на лакомство. И не надо на меня так смотреть, я действую во ваше благо и истратил уникальную алхимию на ваши тушки.

Я, конечно, приуменьшил, все же по-правде, я использовал всего каплю, дабы их не отравил запах. Но оно было уникальным! А уникальные зелья часто очень дорого стоят! Хоть и ужасно вонючим. Приближаться к ребятам я не стал, от них и правда несло как от разложившихся трупов в отходнике. Так что я встал с подветренной стороны, и то в метрах пяти, да и они нервные были. Видимо, запах уникального зелья их не радовал, а ведь такое зелье не малых денег будет стоить. Эх, не ценят они мою доброту. Махнув мысленно на них рукой, я жестом показал следовать за собой, и тихо начал прокладывать путь вглубь леса. Мои временные соратники молчали и вообще, казалось, дышали через раз. Иногда, похоже специально, пытались сблизится. Два раза ХА! Так легко меня не взять. Если бы они сами не пахли как скунсы и не передвигались как стадо пьяных кабанов, то может и не пришлось бы тратить даже ничтожную часть драгоценного эликсира. Когда наступила ночь, мы уже успели пройти примерно две трети пути и даже нашли неплохое дерево для отдыха. Я устроился на самой высокой ветви, обосновывая прокаченной наблюдательностью и тем, что я буду смотреть за окрестностями, ну и как наиболее хилый, прикрывать сверху с помощью лука и метательного оружия. Но главное — дотуда запах не добирался! Ночь прошла спокойно. Где-то вдалеке пару раз слышались звуки драки и какие-то крики. Видимо, герои все же нашли своих хищников и вели с ними бой. Но эти звуки утихали. Возле нас пару раз только звучали звуки стай тварей, но подходить они не собирались, видимо, запах им не

нравился даже больше, чем моим соратникам.

Утром мы выдвинулись дальше, ребята видимо не очень хорошо спали, из игры не вышли, опасаясь ночного нападения. Вот только не учли, что спать на дереве это вам не детей строгать. Коротышка вообще, как я слышал, пару раз шлепнулся с ветки. Как только умудрился? Она был на самой нижней и толстой! Это ведь почти кровать была! Эх, салаги, не жили они в доме под названием дикий лес, что диктует свои правила и готов наказать за каждый проступок. Мне пары смертей хватило, а эти видимо не почувствовали каково это, когда тебе сдирают кожу когтями и ломают руку зубами.

Конечно, я шел первым и погрузился в воспоминания. Ведь когда я потерял всех своих близких, когда никого не стало и остался один, я все мечтал найти друзей. Товарищей, что пойдут со мной к какой-либо цели. Я все мечтал найти тех, кто протянет мне руку, но время шло и никого не было. Кого-то найти в обществе, где за одну упитанную крысу могут дать по голове? Где люди, даже не люди, отбросы, пьют все, что имеет хотя бы какой-то градус, а некоторые и закусывают человечинкой? Нет, никого я там не нашел. Хотя я и был отбросом, пусть все так считали, но я не пал на их уровень. И тут займу свое место. Ведь я раньше мечтал увидеть лес, увидеть животных? Смотрел эти картинки в экстранете, расспрашивал свою семью и мы мечтали, что когда-нибудь выберемся отсюда и можем вот так ходить по лесу... Их не стало, но я добился мечты. Пусть дураки говорят, что это все ненастоящее. Вот когда они погрузятся так же, как я, пусть найдут отличия!

Мои размышления прервал затихающий рев умирающего зверя и шум ликующей толпы. Я решил посмотреть, кто там шумит, хотя и понятно, что это скорее всего конкуренты. Мало-ли, нападут еще? А нам это совсем не нужно. Ведь главное это что? Пожрать и поспать, да опыта набрать, что еще нужно мужику в игре? А эти гады могут побить и еще опыт забрать.

— Глянем, кто там такой смелый — пробормотал я сам себе под нос и стал тихо пробираться в сторону звуков. На поляне, у поваленного дерева стояло пару человек. Я сразу и не заметил, что один из них, в кольчуге, стоит возле трупа медведя в позе победителя, наступив одной ногой на бездыханную тушку грозного хищника. И я эту тварь узнал, это то самое существо, что напало на меня после волка у реки. Но это были не единственные действующие лица на поляне... Человек в мантии кидал огнем в меньшего собрата павшего медведя. Хотя нет, не собрата. Меньшим зверем была медведица, а за ее спиной прятались маленькие и непоседливые медвежата, что испугано перевалилась, жалобно смотрели на загоняющих людей и неуверенно пытались рычать. А медведица все больше сдавала, лапа повисла плетью, шерсть местами горела или обуглилась, а пара стрел и копье торчали из ее немаленького тела. После очередного выстрела мага она жалобно взревела и сделала последний рывок, но наткнулась на еще одно заклятие и тяжело упала. Медвежата подбежали к ее туше и стали тыкаться носами в тело поверженной матери. Я же заскрипел зубами, видя как этот маг в очередной раз поднимает руку, на которой возникает заклятие. Мне совершенно не понравилось то, что возможно произойдет дальше.

Мои дальнейшие действия можно было списать только на остатки моей жалости, и схожесть ситуаций, где я помочь не мог, когда убивали или обижали неповинных людей. Зато тут помочь я мог. Уже не скрываясь, рывком выхожу на поляну и кричу в силу моих легких:

— Слышь ты, баба в платье, гаси заклятие, а то я тебя погашу.

Все действующие лица повернулись ко мне. А их было шесть человек, уровнями от

сорокового до шестидесятого. Шестидесятым был тот самый парень, что стоял над поверженным медведем. Два лучника, трое воинов и один маг. Видимо, до боя их было больше, но пять тел испарялось белым дымом, исчезая вместе со снаряжением, оставляя после себя часть своей собственности. А я уже слышал, как за спиной ломаются мои напарники, причем, как я мог различить по звукам, ломаются быстрым шагом. Не давая перехватить оппонентам инициативу, я решил продолжить

— Вы че тут вообще делаете? Вы нюх потеряли, на нашей территории якшаться? Вам пару раз кишки выпилить да жрать заставить? Может тебе, тонкий, да, да ты с мечами и кольчуге, может тебе ужика соседа в ухо засунуть и с другого высунуть? Вы че вообще астеройды попутали? Сбрасывайте лут, по паре десятков золотых с каждого, в качестве добровольного пожертвования для восстановления популяции медведей, и валите желтопузики к себе, в игрушечный загончик. И уже там ссытесь пока не утонете. Вгоняете, или вам подробнее объяснить? И слышь, платье, светлячок гаси, пока я тебя не погасил. Въехал в систему действий?

Во время моего монолога лица присутствующих все больше вытягивались. Маг даже погасил свое колдовство и неуверенно смотрел на главу отряда. Я только сейчас заметил, что у них имеются небольшие значки изображений. Видимо, один клан. Они переглянулись, и тот самый в кольчуге первым пришел в себя

— Ты откуда такой борзый, нуб? — причем произнес он это весьма неуверенно. Видимо, говор дна и моя непробиваемая наглость весьма пошатнули его уверенность. А когда у меня за спиной вышли мои пахучие высокоуровневые напарники с весьма недовольными, можно сказать злыми минами, даже дураку стало понятно, что я не блефую. Хотя я и блефовал хе-хе-хе. Но они запаниковали, и кто первым прокричал волшебные слова "В бой!" — я так и не понял. Зато все сразу завертелось. Мое восприятие ускорилось, со своей ловкостью я смог уйти от одной стрелы, а вторая отлетела от моего наплечника, третья — разорвала щеку, но это все, чего успели достичь лучники. Я в одно движение метнул свои *Идущие на зов* в одного из лучников. Он почти уклонился, если точнее он уклонился, но один из кинжалов повернул прямо в полете и попал в глазницу. Бар жизни почти сразу опустел. Второй же так и не успел выстрелить снова: в его грудь попал метко брошенный топор, с легкостью разрезавший кожаную броню и ломая ребра, вошел в грудину. Лучник упал на спину и дергаными движениями попытался вытащить топор, но его бар жизни падал очень быстро и буквально через пару секунд тот тоже был мертв. В это время в мое лицо полетела огненная стрела. Я автоматически прикрылся руками и лишь через целую драгоценную секунду понял, что еще жив, а заклятие развеялось защитой перчаток и брони. Ответить я уже не успевал, Хальт делал из мага подушечку для булавок. Магический щит держался буквально пару секунд, пока Хальт не применил какое-то умение и уже следующая стрела пробила щит мага. Стрела за стрелой жизнь мага падала и временами поднималась, видимо, он еще пытался лечиться. Его попытался прикрыть воин с щитом, но того перехватил гном с молотом и довольно большим щитом. Они врезались как два робота, с большим грохотом, и дальше уже мутузили друг друга. Судьба мага уже была предрешена, но он перед смертью кинул огненную волну, которая достигла Хальта. Я увидел, как вокруг Хальта появилась прозрачная пелена, но все же часть волны прошла и наш лучник зашипел от боли, его волосы тлели, сам же он схватился за обожженное лицо. Запах сгоревших волос долетел даже сквозь вонь. Обратив внимание на то, что происходит на поле схватки, я заметил, как наш гном прессует вражеского рыцаря, зато наш мечник, стоя против двоих

воинов, медленно отступает, пытаясь контролировать обоих врагов.

И я решил тоже попробовать себя в роли мечника, не зря же я таскаю с собой два меча? А то все ножами да ножами, так и убийцей обычным стать недолго, хех. Попытался вытащить два меча одновременно и чуть не зарезал сам себя. Определенно, так делать лучше не надо, надо бы учесть на будущее, если конечно я не решу себе отрезать руки или вскрыть живот, проверив свою регенерацию. Все же вытащив мечи, я решил не бросаться сразу в бой, а стал медленно заходить в тыл врагам мечника. Видимо, никто не видел во мне опасности... Ну или моя скрытность помогает отводить глаза. Пока я обходил, Боргор уже почти разломал своего оппонента и дожимал его к заваленному дереву, хотя тот еще и пытался сопротивляться. Рагул, несмотря на более высокий уровень, раз за разом отступал под слаженными ударами воинов и уже обзавелся несколькими ранами. Одна из которых пересекала грудь и была довольно глубокой, хотя у одного из его противников был глубокий порез на плече, а второй воин с двумя мечами хромал из-за рубленной раны на ноге. Его я и выбрал своей целью...

Не теряя больше времени, я, уже не скрываясь, побежал на выбранного соперника, на ходу решаясь отвлечь обоих, дав Рагулу передышку и возможность атаковать:

— Удар пьяного механика! — возвопил я во всю глотку. Казалось, сражение прекратилось. Гном со своим врагом переглянулись, и уставились на меня как на чудо света. Воины перестали теснить Рагула и обернулись ко мне, уставившись как пираты на закрытый бар с выпивкой. Рагул от них не отставал и, удивленно подняв брови, разорвал дистанцию... Идиот, почему он не атаковал их с тыла? Когда я уже сблизился с врагами на дистанцию удара меча, они пришли в себя. Воин с двумя мечами пренебрежительно хмыкнул:

— Он мой — и так ухмыльнулся, что мне захотелось стереть эту ухмылку каким-нибудь радикальным способом. Так ухмылялись бандиты на районах, когда бандой ловили новую жертву. Противник пошагал ко мне, припадая на раненую ногу. Видимо какой-то скилл, который он держал на крайний случай, так как против мечника он бился гораздо медленнее. Его скорость поражала, его клинки порхали с такой скоростью, что даже с моим ускоренным восприятием — я уследить за ними мог далеко не всегда. Видимо он решил закончить со мной по быстрому и помочь соклановцам. Говорить хотя бы о каком-то равенстве сил между нами было лишним. Я даже перестал думать о победе, а просто отступал, пытаясь продержаться подольше. Броня пока держала урон, но долго это продолжаться не могло. Я уже заметил пару глубоких вмятин и даже трещин, не считая множества зарубок, что оставляли его мечи. Хотя я и пытался пару раз контратаковать или хотя бы заблокировать вражеские мечи. Но он каждый раз оказывался быстрее. В очередной раз я попытался заблокировать его меч и это получилось! Правда ошибку свою я осознал чуть позже, когда его меч хитро развернувшись, уколол меня в левое плечо, пробил уже порядком покоцанный наплечник и погрузился в мое тело. А потом изящный финт, и вот мою руку выворачивает, а я получаю еще пару колющих ран. Рука онемела, зубы сжались от боли, в надежде я оглянулся на своих напарников. Но, как оказалось, помощи ждать было неоткуда: лучник еще не пришел в себя, гном только дожал своего противника и спешил на помощь Рагулу. А Рагул отступал с множеством ранений, правда и его оппонент обзавелся прекрасной черной дырочкой на месте глаза и раной на правую сторону лица. Моя выносливость была на исходе, дышалось уже с большим трудом, а мечи в руках все тяжелили.

"Скоро я окажусь в своем домике" — промелькнула мысль.

Пока я окидывал взглядом поле боя, противник не бездействовал, он отошел от меня на

несколько шагов и стал приближаться короткими прыжками. Нас разделяло буквально метров шесть... Мысли понеслись вскачь. Первая мысль — скилл. Вторая — мне писец. Третья была более гениальна и при этом весьма смела. Я наржинил ноги, подготавливаясь к броску и выпуская из правой руки меч. Сейчас моя жизнь зависела лишь от точности и ловкости, а не от остроты клинка. Если я слаб, то это нужно компенсировать... Пять метров, четыре метра, три метра, вел я отчет. Когда противник был в трех метрах от меня, я достал правой рукой из пространственного кармана свое вонючее зелье и щедро брызнул им на пути соперника. Тот конечно попытался уклониться, вот только брызги все равно попали ему на лицо и броню. Я же быстро убрал зелье обратно в свой карман — от вони резало глаза, дыхательные пути перехватило в спазме, хоть я и задержал дыхание заранее. Воину тоже весьма поплохело — как я и предполагал, игровой аккаунт снижает лишь болевые ощущения на 80 %, но на запахи и прочие ощущения ограничение никоим образом не распространяется. То есть, если найти заклятие щекотки и наложить его на меч, то получится выводить врагов из строя не болью, а щекоткой, хе-хе-хе. Все эти мысли пронеслись за секунды, а победная ухмылка вылезла на лицо, когда у врага перехватило дыхание, и очевидно, от попыток продышаться ему не становилось лучше. Вот только это не помешало ему завершить атаку, хотя и весьма косую, но мне и такой хватило за глаза. Если раненой рукой я смог хоть как-то отбить меч врага, при этом удар выбил из моих рук оружие, то правая рука оказалась беззащитной. Я почувствовал удар, и как меч врага пробивает уже изрядно побитые кольца кольчуги, добираясь до плоти, и входит в кость. Но развивать свой успех мой враг не стремился: видимо при ударе он автоматически выдохнул, а потом и вдохнул полной грудью, из-за чего склонился в три погибели в спазме. Меня же скрутила дикая боль в руке, откуда вышел меч с куском мяса. Кровь текла по моей руке и капала на землю, я сам же стоял и шатался, перед глазами плавали разноцветные круги, а земля и небо менялись местами. Кое-как взяв себя в руки, настолько, насколько это было возможно, я попытался шагнуть к врагу, доставая людоеда левой рукой. Благо, мой противник согнулся передо мной и тоже пытался прийти в себя. Только вот при попытке идти, мои ноги подломились, и я рухнул рядом с ним. Он попытался поднять меч, но ему на голову опустился молот. Голова не выдержала соревнования в крепости, и проломилась. Кровь из раны вместе с мозгами и кусочками кости — потекла на землю. Глаза вывалились из орбит, и так и повисли на нервах, а из пустых глазниц потекла кровь. Само же тело грузно упало на землю, лицом ко мне. Весьма неприятное зрелище, я повидал многое, живя в той дыре, но это весьма противно. Только вот впасть в самокопание не дал непрекращающийся приступ боли, что прострелил больную рану, да и дырка в плече ужасно ныла. Небо и земля закружились, а потом мое сознание погасло.

В какой-то момент я понял, что кто-то трясет меня за БОЛЬНОЕ ПЛЕЧО! Уже ничег не соображая от боли, я попытался отмахнуться ножом. И услышал весьма лестные комментарии о неблагодарной молодежи, судя по голосу это был противный коротышка. Я же ответил ему не менее цветными словами, которые объясняют куда нужно идти изращенцам-садидам. При этом моя рука ужасно зудела... Это не считая противной ноющей боли, что заставляла мои скулы танцевать что-то вроде древнего танца — вальса. При этом казалось, от силы сжатия зубов, моя эмаль бежит просто в ужасе, мое же настроение находилось где-то между планками "всех расчленю" и "всех расчленю с особой жестокостью". Прорычав еще что-то матерно-угрожающие, я открыл глаза.

Передо мной на корточках сидел гном и с весьма озабоченным взглядом пялился в меня

— Парнишка, с тобой все в порядке? Неисправность аппаратуры или что? — его голос был напряжен. И правда переживает — промелькнула у меня мысль. Я окинул затуманенным взором поляну, тела уже растворились, лучник сидел с перевязанным наискось, обожженным лицом. Нашего мечника видно тоже не было.

— Гхе Рагул? — прохрипел я, язык отказывался активно шевелиться, а во рту все пересохло.

Гном чуть посмурнел, и его брови забавно сложились домиком

— Пал он, забрал своего соперника и пал, обменялись они ударами. С тобой-то что?

Хальт повернул свое забинтованное лицо ко мне и видимо что-то увидел, сам себе кивнул и выдал

— Да витер он, такой же как я. Вот его и плющит. Не самое приятное чувство, когда в тебе дырки, да еще руку чуть не отрубили. Как еще жив — непонятно. Вот он и отрубился от боли. Оставь его, лучше дай ему зелья ускоренного восстановления, поможет быстрее прийти в себя, ускорит выздоровление, да и болевые ощущения снижает. — Хальт снова потерял ко мне интерес и стал аккуратнo что-то намазывать на лицо. Видимо, противоожоговое или просто целительная мазь. И такое чувство, что он давно меня вычислил, а вот Боргор, судя по выражению нет. Он был похож на человека, выброшенного в космос без скафандра. Также пучил глаза и хватал ртом воздух, правда это было всего пару секунд, но эта забавная морда даже заставила меня забыть о боли.

— Так это, почему сразу не сказал? Я это, сейчас, погоди немного. Вот, выпей, это вот намажь, это вот надо на рану налить, вот это дает мужскую си... нет, это лишнее. — при последнем гном весьма мило смутился, покраснел, что смотрелось на его бородатом лице особенно интересно. А я лишь пытался своими больными руками все это сделать, ну конечно кроме повышения потенции. Ещё и облился водой из фляжки, поймав удивленный взгляд гнома. Ну а что, после этого огненного шквала от мага все тело зудело и чесалось. У меня вроде с этим все хорошо или как там у моей расы? Вроде все на месте, но каковы девушки и вообще можно ли с другим видом? М-да, что-то не о том я думаю, видимо эмоциональное напряжение связано с адреналиновым отходником. У нас ведь, у мужиков, как? Стресс, драка, кровь, а у нас после этого отходняк и все мысли соскальзывают кх-кх. Так, ладно, займемся лучше ранами. Я хоть и не сразу, но помучившись, употребил все эти зелья. Заодно и раны осмотрел. Что могу сказать? И правда, рука правая наполовину прорублена, а вот в левой дырочка не слишком глубокая, но все равно болит. А после употребления всей этой алхимии у меня раны чесаться стали только сильнее, а ноющая боль усилилась. Зато я видел своими глазами чудо: как медленно рана затягивается, на ней появляется чешуя. Внутри тоже зудело, видимо мясо регенерирует и кость зарастает. Видимо, вот оно какая моя регенерация, да еще с зельями... Весьма быстро по сравнению с Хальтом, у которого только сошли волдыри, но кожа, выглядывающая из-под повязки все равно была еще красной. Только вот жрать захотелось ужасно. Но я был и не прочь: достав из своего кармана целую прорву еды, стал употреблять. азалось, даже ноющая боль стала тише. Отвлек меня от этого дела аккуратный тычок носом. Три медвежонка обступили меня и весьма голодными глазами смотрели на заячью ножку. Причем видно, что им страшно, но видимо голод и интерес превалирует над страхом.

Картина была сюрреалистическая: по поляне ходит гном и собирает какую-то выпавшую мелочь, да золото. Я бы тоже не прочь, вот только не в том состоянии сейчас. Рядом сидит перевязанный аки древняя мумия эльф. А недалеко обосновался ящер среди

крови, обложив себя едой и уплетая мясо, вокруг которого толпятся три медвежонка.

Смотря на эти умильные просящие мордочки, я прыснул и кинул каждому по куску мяса. И тут же система наградила меня ворохом сообщений

Вы хотите принять молодого медведя как питомца?

Вы хотите принять молодую медведицу как питомца?

Вы хотите принять молодого медведя как питомца?

Питомец? Что это и с чем едят? Вроде что-то такое читал. Окликнул Боргора и поинтересовался что такое питомец и с чем его едят, ну то есть используют. Таких милах скушать я бы точно не смог. Потом бы мне замучила совесть, точнее то, что от нее осталось.

— Питомцы? Ты совсем новичек, да? Питомцы — это животные, которых можно приручить и потом развивать, выбирать им скиллы, распределять характеристики и вообще растить, а они помогают в бою или, например, на некоторых можно передвигаться или получать от них бафы. Если ты про медвежат, то это, конечно, элитки, но все же бесполезны, если ты, конечно, не собираешься идти под землю. Днем они не выше обычных медведей по характеристикам, и только в темноте и сумерках у них характеристики вырастают на 50 %. Не замечал — тут все твари ночью вылезают? Лес такой и животины такая-же. Есть и получше питомцы. Есть очень хорошие боевые, есть ездовые, а иногда смесь, на этих мишках наверное ездить можно будет, а в бою они скорее всего танками будут. У обычных игроков можно только одного пэта брать. А есть классы, где можно брать их множество, управлять несколькими или выбирать кого вызвать. Есть еще калеченый класс из цирка — дрессировщик. Его даже убрать хотели, игроки им почти не играют, одни минусы. Там не пэт получается в прямом смысле слова, а прирученный зверь. Характеристики не распределить, навыки он изучает сам, как обычный представитель своего вида, даже командам обучать нужно и нянчиться. Да еще и камень души покупать для того, чтобы в случае смерти призвать. Ведь обычные пэты как? По легенде игры привязываются они к части сущности и становятся с игроком единым целым, не умирают, возрождаются. А тут для возрождения надо действовать через камни и платить за воскрешение, не слишком дорого, но чувствительно. По золотому за уровень такого не-до-пэта. А ведь кому захочется такого колеченого пэта иметь? Да еще и нянчиться с ним, тренировать, обучать. Вот как-то так. Можешь, конечно, продать этих медвежат, но заработаешь не больше сотни золотых. Хотя, если договоришься с аукционом с продажей в пещерах, то там они могут быть весьма дорогими.

— И эти камни, они дороги? И в чем тогда плюс для того самого класса из цирка? — вопрос меня весьма заинтересовал. У меня ведь все цирковые классы идут как профессии, так что, по идее, я способен приручить этих животных, не тратя столь драгоценный слот пэта.

— Ну... около ста золотых вроде. Точнее не скажу. А что? Хочешь на время их туда поместить, чтобы потом продать? А камни... Ну я могу продать парочку, на всякий такой случай пошу, но тогда и выгоды будет с чуть...

— Ты вот что, Боргор, давай три камня за мою долю с добычи, что выбили с этих самых ребят, а также с медведей. Кстати, их разделать бы не плохо...

— Артист, тут кстати такой вопрос. А чего они вообще на нас напали?

— Да испугались наверное. Спросили кто мы и куда идем, я и ответил, что на кабана. И вы выходите. А они давай атаковать. Вот как-то так. Наверное тоже охотники — развел я в сторону руками, показывая свою непричастность. По взгляду Хальта, полного сарказма, и

ухмылке гнома, я понял, что не проканалю.

— По рукам, вот камни — гном перекинул мне три камня. Как-то очень поспешно перекинул...

"Видимо все же продешевил" — промелькнула и пропала мысль. Я сейчас был счастлив, боль за время разговора практически исчезла, хотя кожа до сих пор дико чесалась. Да и эти милашки, чувствую, еще мне послужат. Тем более дрессировщик... Да, Карлос что-то рассказывал о них, мол такие были раньше в Цирке и были важной частью представления. И тут тоже в игре есть. Значит, пусть так и будет. Отвергнув предложения системы о приеме петов, я стал кормить малышкой, и выпала новая табличка, предлагающая мне приручить этих милашек. Согласившись, я сразу активировал и камни. Не хочу, чтобы эти крошки погибли.

— Вот что, ребят, сколько Хальту надо на лечение и разделку туш?

— Часа четыре. А что? Мы спешим? — Хальт ответил первым и поднял одну бровь, мол, куда нам спешить в таком состоянии?

— Я тогда отойду и вернусь где-то к этому времени обратно, проверю следы, соседей и кабана. Рядом он или может куда еще перебрался.

— Хорошо, только не теряйся. Мы тут пока будем — в этот раз ответил Боргор.

Я же дождался, когда слабость хотя бы частично отпустит, а это заняло минут двадцать, пока смастерил из веревок себе поводок для трех медвежат, и повел за собой в лес. Мой домик находился недалеко, полтора часа ходьбы, если по знакомым тропкам. По ним я и пошел, временами сбивая следы, заходя себе в тыл и проверяя, нету ли слежки. Но все было в порядке, и почти через два часа я был на месте. Тут я и решил оставить медвежат, нечего им со мной идти к кабанам: тут и еда есть, кусты есть, да и на дереве спрятаться смогут, а у кабанов опасно. А если все же погибнут, так камни душ, если что, у меня — вернутся. Загнав малышкой на дерево в домик, оставил им еды и налил воды, попутно объяснив, что жить теперь они будут тут и ждать меня тоже следует тут, потратив на это около часа, я, наконец, освободился. Авось все будет хорошо. Сам же я отправился уже быстрым шагом обратно. Когда прибыл, Хальт уже не светил перевязанным лицом, а гном неторопливо топтался на месте.

— Ну что, идем на кабана или вашего мечника ждать будем? Правда, считаю это нецелесообразным. Так хотя бы силы примерим, обстановку разведем, а если помрем, уже все вместе пойдем снова. Вы как?

— Я за — Хальт был сама краткость. Боргор лишь пробурчал что-то одобрителное и кивнул. Ну, раз все решено, то я снова занял место в авангарде нашего маленького отряда, и пошел вперед. Заодно листая сообщения о повышении уровней и характеристик за бой. Как я понял, в бою, а особенно в бою против более сильных соперников идет как идет куда быстрее. Еще быстрее разве что на аренах и специальных полигонах.

И ПК в этой игре — довольно модное занятие. Не говоря о выпадении около 10 % золота после смерти игрока выше 10 уровня и шанса выпадения каких-либо его вещей из рюкзака, за убийства идут достижения, да еще и опыт. А ведь это и интереснее частенько, чем охотиться на монстров. Так что ПК-гильдии, как и теневые гильдии, профессии наемников и воинов, ориентированных именно на ПК, весьма процветают. Ладно, я опять отошел от темы. Если обобщить все, что я по пути прочел, то тут процветают войны и стычки. ПК является нормой, даже в захудалых городках имеются свои теневые гильдии. Спокойных мест фарма попросту нет, возрождающихся монстров тоже, хотя они плодятся довольно быстро. Спасает лишь огромная территория мира, где новичок начинает с азав,

получает место в той или иной гильдии и потом уже шанс на выживание в этом тяжелом мире, а также свое место в нем с возможностью подняться по иерархии. Одиночки тут есть, но весьма редки. А уж одиночек, которые живут хорошо, вряд ли есть несколько тысяч. Это при нескольких сотнях миллионов активных игроков в день! По слухам, за месяц в игру заходят около 10 миллиардов. Только благодаря огромному миру, гильдии не подмяли под себя все и игроки еще могут дышать относительно спокойно. Только представьте, открытая территория за две сотни лет игры своими размерами уже превышает землю, а ведь говорят, что это лишь часть мира, даже не половина. Баталии даже средних гильдий завораживают, тысячи, а то и десятки тысяч воинов. В таком огромном мире конкуренция тоже огромна, хотя и вывод денег, как и стабильность игры, притягивают игроков. Донат тут весьма дорогой, но и вывод денег тоже весьма выгоден. Это не место, где десяток золотых стоят жалкий кредит или того хуже. Но все же игра для любителей, взрослых людей, терпеливых и готовых тут работать, выкладываться на полную. Ну или просто игроков, что любят играть по хардкору. Зачем я об этом говорю? Да все потому, что примыкать к кому-либо и становится маленькой шестеренкой — я не собираюсь. И придется мне трудно, судя по всему ребята, что схлестнулись с нами, могут так просто не уйти, а то и поверить в байку о группе, что держит это место. А тогда придут каратели. Причем каратели у кланов — это уже не маленькая группа в несколько десятков левелов, а отряды головорезов, специалисты ПК, которые перешли границу сотых, а то и двухсотых уровней.

Кстати, именно пограничье, а также неизведанные земли являются главным источником монстров. Их тут находят, отслеживают, убивают. В уже известных районах их намного меньше. Хотя и могут появиться, а то и расплодиться, все же территория большая. Почему тут тогда так мало игроков? А вот не мало, только сюда обычно идут игроки уже хотя бы набравшие пять десятков левелов, и с хорошим снаряжением. И группами. А граница неизведанных территорий не маленькая. При этом, далеко не все идут в охотники. Опыт за убийство игроков, помощь в убийстве, войнах, а то и простой работы, никто не отменял. Ремесленников в игре тоже немало, они тут просто работают. Почему тогда игроки не качаются просто за счет убийства более высоких или более низких соперников? Или не используют подставных хаев для прокачки молодых? Все просто и красиво: при смерти теряется от 10 до 20 процентов опыта и только часть распределяется между убившими, в среднем около половины, причем, чем старше в уровнях победитель, чем больше у них разница с побежденным, тем сильнее урезается часть получаемого опыта... При этом искины равновесия отслеживают битвы и контролируют, чтобы не было подставных побед — неизвестно как они это делают, возможно даже снимая поверхностные эмоции и мысли, но факт есть факт — уже давно никому не удавалось специально слить бой для прокачки новичков. Так что у меня есть вариант лишь пытаться выживать самому и качаться, или сбивать группу. Ну или вступать в гильдию. Создание своей гильдии я даже не рассматриваю, для этого нужно иметь много денег, связи, уровни, артефакты и много чего еще. Ну или крепкую группу основы, так сказать, костяк. Всего этого у меня увы нету.

За размышлениями я наступил в большую кучу де... навоза. Причем дела наши были такие же, как то вещество, куда я опустил свою ногу. Почему так? Ну если не считать десятка кабанов, что проснулись и настороженно смотрели на меня, то все бы было хорошо. Хотя нет, поглядев в глаза тому самому секачу, что являлся местным боссом — я бы так не сказал. Видимо, он узнал меня, ибо прищурил оба глаза и противно завизжал. Причем казалось, что завизжал весьма радостно. Причем не понять от чего: то ли соскучился, то ли

надеялся, что я буду его кормить орехами, а может просто от того, что еда сама к нему пришла... Так или иначе, но я не разделял его радости и попытался скрыться по направлению к своим союзникам, что шли следом.

Ветки хлестали лицо, листья частенько закрывали обзор и надо же так случиться, что я опять врезался в коротышку. Только в этот раз я все же полетел лицом вперед, как космолет, что входит в атмосферу планеты. Вошел я лицом, конечно, не в атмосферу, а в землю, да так удачно, что проехался примерно с метр, по пути собрав навозную кучу. Ощущения от навоза во рту были те еще, но радостный визг придал мне душевных сил продолжать свой маневр отступления. Уже на бегу я, отплеываясь от гадости во рту и вытирая лицо, заметил, как на поднимающегося гнома несется стая кабанов. Наш коротышка как герой, достал щит и топор, а потом сказал что-то весьма гордо-пафосное. Развязка и так была ясна — ну не верю я в его победу. Я с одним кабанчиком то мучился, а тут целый выводок да еще и с боссом. Похоже, сии мысли посетили не одного меня, чуть обернувшись, я заметил бегущего сбоку Хальта. Да уж, не одному мне не хочется чувствовать, каково это, когда тебя сжирают заживо, переломав предварительно все кости.

Буквально через пару секунд прозвучал вопль секача, а следом был смачный звук удара о металл и ломающихся костей, а потом еще и еще. Оглянувшись, я увидел, как Боргора кидает из стороны в сторону от одного кабана к другому, а они еще и пробегали по нему. Его шкала жизни уже была серой. И это у гнома, закованного в броню, не маленького уровня! Нееееет, я точно не желаю становиться на пути у этих кабанов, затопчут со смачным — чвак, и меня не станет. По глазам бежавшего рядом со мной Хальта я понял, что он думает примерно о том же самом. Мы переглянулись и прибавили скорости, хотя казалось бы — куда еще быстрее? А усталость никуда не делась, бегу всего ничего, а уже сдаю потихонечку. Видимо, ранения не прошли даром. А кабаны с веселым похрюкиванием и воплями неслись следом. Мы бежали сломя голову, пересекли поляну, пробежали мимо трех игроков под пятидесятый уровень, причем мне они показались весьма знакомыми... Ну судьба у этих ребят быть закуской секачу и давать хоть немного времени мне на драп... Хруст и крики за моей спиной лишь подтвердили это. Да уж, жаль, что в этот раз — совсем немного... Уже появилась сильная отдышка, и я начал сдавать. Хальт, хоть и держался молодцом, но вроде тоже ему было не просто. От смерти нас спасал лишь лес, что мешал разогнаться кабанам. Правда, во время погони я пару раз чуть не оставил свои глаза болтаться на веточках в виде украшения, но это так, ерунда...

Наконец, я нашел дерево, поменьше того, на котором я прятался от секача, но думаю сойдет.

— Халь — попытался я крикнуть, но получился скорее громкий хрип с одышкой. Но он услышал и обратил внимание, а я махнул рукой по направлению к дереву. Он же, похоже, все понял и кивнул. Мы как две ракеты, взлетели на дерево в мгновение ока и вцепились в ветки, прижавшись всем телом. И не зря: кабан, не успевая затормозить или отвернуть, врезался в дерево. Да так, что оно закачалось вместе с нами, мотаясь своими толстыми ветками из стороны в сторону. Мелкие кабаны лишь окружили нас и начали тыкать мордой в секача.

— Подох? — столько было в голосе Хальта надежды, что мне не хотелось его разочаровывать. Только вот мне было видно, как это чудо природы еще дышит и даже пытается встать.

— Такое подохнет, как же... Как говорят, твари — существа живучие, это относится как к людям, так и к боссам.

— Эх, а жаль. Слыш, Арти, смотри-ка что они творят! Да они начали землю рыхлить, похоже корни хотят объесть и уронить. Я это, дохнуть не хочу, особенно так погано. Может ты меня того, а? Быстренько. А то, думаю, высота тут не большая, меня не убьет.

— Ты предлагаешь мне почувствовать себя кабаньим завтраком? Какой ты добрый, Боргор в детстве не говорил, что эгоистом быть плохо? Тем более, это моя прерогатива!

— Да ладно тебе, чего стоит? У меня тут две сотни золотых, выпавшее себе взять можешь. На самого себя рука не поднимется, да и система за самоубийство вешает такие дебаффы... — начал снова канючить Хальт.

У меня же в голове работали весы — убить и заработать или не убить и не заработать. Сбежать отсюда шансы довольно малые... Ладно, деньги это деньги, а там я уж как-нибудь да продержусь. Хотя убивать соратника за деньги? Да еще который может отвлечь этих кабанов от моей тушки? Ну точнее героически прикрыть мое отступление, а потом я, отступив, героически отомщу за него... Наверное отомщу, вот отступлю и подумаю. Ага.

— Не ссы в глайдер, тебе на нем еще лететь! Прорвемся. Со своими связаться можешь, скинуть координаты, куда им пехать?

— Могу, только вот нас схерачат быстрее, возможно еще и переварить успеют, прежде чем наши доберутся. — сарказм и грусть, вот что было в его голосе. Похоже он и вправду расстроился, что я его не убью. Надо же, впервые попадаю в ситуацию, когда меня просят убить себя же, а потом еще и огорчаются, получив отказ.

— Хальт, ты же лучник, так давай их там постреляй. Авось убьешь кого. Всяко легче будет, может и отпугнешь.

— Тетива порвалась, когда меня маг этот поджарил. Видимо, огонь ее задел, а запасной нет, так что не могу я, Арти — он даже попытался развести руки, но чуть не слетел со своего импровизированного насеста и снова схватился за ветку.

— Ты вот что, у меня тут веревка есть и какой-никакой лук. Может с него тетиву возьмешь? А веревкой к дереву привяжешься. Да погоняешь этих настырных существ, что под нас так не культурно роют.

— А давай, нечего им рыть как ищейкам, не той породы- ухмылка у Хальта вышла какая-то жутковатая. Честно, мне даже стало как-то не по себе.

Тем не менее, я передал ему тетиву и веревку, работа закипела. Привязаться то привязались, но вот натягивать тетиву на тугой лук, при этом сидя на изредка весьма активно шатающемся дереве, это конечно то еще удовольствие, скажу я вам. Но с помощью мата да извращений мы справились, на всякий пожарный я даже сам себя привязал к дереву. Даже можно сказать — примотал. Теперь если дерево упадет, фиг я из-под него выберусь, что не добавляло мне настроения, но пришлось все же с этим смириться. Опасность упасть с дерева прямо в пасть этим ненасытным животным была более реальной. Наконец, мы были готовы. Я кивнул Хальту и вцепился в дерево, он же достал стрелу и стал выцеливать первую жертву. Стрелять сразу в босса не рискнули: мало того, что обычная стрела скорее всего не возьмет его шкуру, а даже если возьмет — не нанесет серьезных повреждений. Так еще и не ясно, как он отреагирует на это. Первый выстрел вышел через задницу: стрела на пути своего полета убила белочку и упала на землю уже с тушкой мелкой живности. Кабаны же, видимо, даже обрадовались косоглазию Хальта и сбежались все в одну кучку, толкаясь и пытаясь забрать свой кусочек лакомства. Но уже второй стрелой Хальт взял реванш: попал и довольно удачно, прямо в глаз одному из кабанов. Тот пошатнулся и молча осел, но стая, похоже, даже не заметила выбывание из строя одного из своих. Вот бы так секачу зарядить!

Эх, мечты, мечты... А вот следующий выстрел был не так удачен, он попал в шею одного из кабанов и тот завизжал.

Стая сразу же разбежалась в разные стороны, лишь подранок бегал и визжал, хотя и не слишком долго — очередная стрела его успокоила. Только вот уже стрелять было не в кого, твари разбежались и показываться не спешили, хотя я знал, что они все еще тут. Секач же подошел и понюхал тела обоих собратьев, а после ужасно взревел. Мне захотелось заткнуть уши, только вот чувство самосохранения заставило схватиться за дерево. И вовремя: удар был силен, а потом еще и еще. Ветка моталась из стороны в сторону, я не упал только благодаря тому, что так крепко себя привязал. А вот Хальту не повезло, и он теперь висел вверх ногами с ветки, прямо над кабаном, который пытался до него дотянуться, оперевшись в ствол передними копытами и подпрыгивая. Честное слово, не секач, а волк какой-то. Как такая туша вообще умудряется прыгать? Вроде они не должны так уметь? Ай, к нечистому все эти рассуждения!

— Артииист, подниимиии! Ай мля, подыми меня мля эта свиная отбивная меня сожрать собирается! Мля братан, я совсем не хочу служить бесплатным удобрением для полей. Мать твою! Артист!

Я же сидел и думал. Думал и сидел. Отвязываться совершенно не хотелось, ну не капли, тем более Хальт зря волнуется, ну не дотягивается секач до него. Хотя, думаю, если бы мне чуть не откусывали голову или руку, я бы тоже волновался, вися за ногу вверх тормашками с дерева.

— Хальт, не паникуй. Видишь, он до тебя не достает. Ты вроде просил умереть быстро? Давай умрешь с пользой, а? У меня тут зелье то вонючие и яды. Я вот что хочу сказать. Может они его убьют? Прицепим тебе на голову, да чуть тебя приспустим. Он тебе голову храм и откусит. Быстро и не больно, а зелья его кокнут. Ну ты как, готов послужить родине верой и правдой, и закончить одну из своих жизней как истинный герой, спасая друга и убивая врага? Подумай и соглашайся, не часто выпадает такой отличный шанс!

В ответ на свое гениальное предложение я получил такой поток брани, что не вырасти я в клоаке, возможно покраснел бы, а мои уши свернулись бы в трубочку. Но увы, неправильный я аристократ, нет во мне подходящих манер. Так что слушал я эти излияния, чуть наклонив голову, временами морщась или наоборот одобрительно кивая в зависимости от загибов и сочетаемости матерных выражений. Наконец, когда Хальт выдохся, я решил уточнить:

— Это значит — нет? Жаль, — из груди вырвался грустный вздох, — а ведь такой был прекрасный вариант. А хотяя...

Идея, что была больше шуткой для разрядки атмосферы, оформилась уже в гениальную идею по убийству этой туши мяса. Оно любит жрать? Ну что же, тогда дадим пожрать... Яды и вонючее зелье я разлил на два бутылка каждое. Ну так, на всякий случай, пусть запас будет. Одну часть отправил обратно в свой кармашек, а вот первую часть запихнул в... Нет, не Хальта, а в тушку кролика. Как я понял, эти свиньи не прочь поесть мясо. Кроликом такая туша вряд ли насытится, даже тремя, но идея была в другом. Просто накормить эту тушу ядом и вонючей дрянью. Благо и яды и отравы в стекле и этот свин вряд ли почувствует это. А вот стекло, которое он проглотит и все эти яды точно не пойдут на пользу его организму. Толченое стекло... Хм, а это идея! Дальше я просто достал котелок и половину пустых флаконов, часть попросил у своего висящего напарника. Тот меня обматерил, но флаконы свои покидал. Да яда добавил. Яд я впихнул в кролика, а вот все флаконы мелко размельчил

и опять же засыпал туда же. Вот теперь порядок. Первый кролик упал на землю и секач весьма настороженно его обнюхал, попробовал пожевать и убедившись, что все в порядке, уже проглотил, практически не жуя. Второй же пошел почти без проблем. И вот пришел черед третьего кролика. Я его кинул и затаил дыхание, Халът даже скрестил пальцы и внимательно смотрел на нашу немаленькую проблему под названием "Секач Обычный Плотоядный Босс". Секачу же видимо было пофиг на нас, он флегматично потыкал тушку мордой и закинул в свою пасть. Его челюсти сошлись пару раз, перемалывая кроля и зелья, а потом было глотательное движение. И тут он видимо что-то почувствовал и немудрено, если он разжевал склянку с моим зельем-вонючкой. Его глаза выпучились и он выплюнул недожеванную часть кроля, из его рта потекла какая-то буро-зеленая слюна. Похоже, остатки непроглоченных зелий. А сам он заметался весьма активно и жалобно взвыл, с редкими взвизгами. Причем временами еще спотыкаясь и падая на землю. Похоже, ему было очень плохо. Пока Секач метался, я решился все же отвязать себя немного и дотянулся до веревки Халъта. Поднимать Халъта было нелегко, но уже через пару минут мы вдвоем сидели и смотрели за метаниями кабана, которому, очевидно, поплохело все сильнее и сильнее. Жизни, которые хоть и показывались примерно, медленно утекали. Причем уже находились в последней четверти.

Секач вскоре вообще обезумел от боли и стал жалобно выть, крутясь на месте и пытаясь дотянуться своей большой мордой до бока. Понятно, что это у него не получалось, и он крутился волчком. Вскоре его задние ноги отказали, а потом он вообще завалился на бок и его стало заметно трясти в судорогах. Полоска его жизни почти опустела, лишь тоненькая черточка в самом конце явственно демонстрировала, что он еще жив. Причем жизнь босса перестала убывать, а через некоторое время даже стала снова расти, медленно толчками, но очевидно и неотвратимо. Если бы я не смотрел на индикатор жизни нашего зверя до рези в глазах, то, возможно, этого даже не заметил бы. Похоже, естественная регенерация и живучесть стали пересиливать мой коктейль, а это весьма и весьма неприятно. Думаю, если секач выживет, то решит нас отблагодарить за ТАКОЕ угощение от всей широты своей кабаньей души. И конечно же, повторно на трюк он не купится, ну только если не отправить все же Халъта в глотку этой твари во имя спасения чудесного меня, хе-хе-хе. А на звуки секача стал появляться его выводок... Или это его стая? Не разберешь же толком. Да и, честно говоря, не сильно меня это волновало, а вот то, что они могут помешать мне добить секача — очень даже волновало.

— Халът, очнись! Я добивать нашего гиганта, а ты отстреливай гостей. Или хочешь принять благодарность от босса? Думаю, он тебя отблагодарит, пройдетя по тебе от всей широты своей души, а душа у него как ты видишь толстая. Потом, если будешь жить, он выразит свою любовь через акт размножения. Так что, мать твою, возмись за лук!

Приведя своего напарника в состояние хотя бы относительно адекватно мыслить, я достал меч и стал прыгать с ветки на ветку. Благо, замедление восприятия времени вполне работало, да и вообще — фокус был не особо сложен. Не труднее, чем прыгать с троса на трос или бегать по канату. А уж раньше я такое умел, чего уж там, семья учила меня на совесть... Когда добрался до нижней ветки, обнаружил, что кабанам до своего папочки бежать лишь немного дальше, чем мне. Халът же наконец стал стрелять, и первая же стрела сразу повалила наиболее прыткого на землю. Кабанчик пропахал своим телом борозду и затих. Стая же что-то грозно прохрюкала, но останавливаться не собиралась. Я спрыгнул и тоже принял участие в состязании "добеги до секача первым". Наверное, со стороны это

смотрелось грандиозно. Только вот для меня это было далеко не так эпично, скорее уж я представлял, как мои кости хрустят. Задняя точка чувствовала БОЛЬ, а очко попыталось заползти куда поглубже, а то и свалить от такого идиота-хозяина. Мозг уже и так попрощался, помахал ручкой и подарил талон в клинику, на удачу.

Я же не огорчаясь, даже прибавил газу. В итоге получилось, что я добрался до босса первым, хотя отрыв был и совсем невелик. А вообще — добежал я весьма вовремя, наш босс уже не просто лежал кучкой дерь... мяса, а даже порывался подняться. Правда, хоть его полоска жизни росла весьма уверенно, и уже очень заметно, но видимо паралич еще не спал, и животное просто мотало головой, сверля меня грозным взглядом, обещающим все возможные муки, как только кабан таки встанет. Конечно, меня эти невербальные обещания весьма напрягали, да и свита нашего босса все приближалась. Так что, не особо церемонясь, я не стал изображать из себя мечника, а просто выставил меч перед собой, и направив его в большой глаз Секача. Меч вошел точно в глазницу, рукоятка ударила мне в живот и выбила воздух. Но погрузилась в голову живучего босса, обнуляя его жизни. На меня посыпалась гора системок, а я же лежал на земле скорчившись в позе мертвого ежика или эмбриона, кому как больше нравится, пытаюсь вдохнуть и глядя как на меня несется моя смерть. Но моя смерть не добежала, хотя вряд ли это заслуга косоглазого и косорукого Хальта, каждая вторая стрела которого уходила в молоко. И это при такой толпе кабанов! Нет, просто из леса стали лететь стрелы, а потом и огненная магия сработала. На поляну вышла все та же группа гильдийцев, причем в этот раз она была порядком больше. И я понял, что нас будут валить. Скоро, а точнее, прямо сейчас... Сделать я уже ничего не успел, мою руки и ноги пробили стрелы лучников. Хальта тоже сбили с дерева, и он звонко шлепнулся на землю, при этом безудержно что-то говоря сквозь стиснутые зубы. Я же просто молчал и терпел. Совсем не хочется, чтобы они узнали, что я витер, и начали меня пытаться. Надеюсь, Хальт не проговорится, а то будет весьма херово.

— Связать их, а потом обворовать до нитки, после убить. Тушу разделать, сначала пусть Фог вырежет, как витер, все, остальное уже сами, по профессиям. Лут сам заберу. Работаем. — Начал раздавать приказы мой бывший соперник, мечник с двумя мечами. Он даже не обратил на нас внимания, похоже, он просто решил отыграться за бой и снять с нас все... Я же пошевелиться не мог, видимо, стрелы были отравлены и мои мышцы просто свело судорогой. Потихоньку отпускало, только вот мне кажется, что они знают свое дело, и я обрету контроль над телом только тогда, когда им будет нужно. Видимо, вообще мы победили по чистой случайности, так как они после боя были явно не готовы к новой битве. И похоже, они возродились не в деревне, а в лесу, на одной из точек респа. Ну и ладно, броню я активировал, ее точно не потеряю. Когда ко мне подошли двое воинов с перевязями кинжалов, они сначала связали меня, а потом начали что-то делать. Оказалось, что они могут засовывать руки в мой пространственный карман. Ощущения были неприятные, никогда не любил, когда в моих карманах копались — меня грабили пару раз, обыскивали и забирали все даже под прицелами пушек. Короче, довольно гадко себя ощущать в таком положении, и мои зубы непроизвольно скрипнули. Они же, не замечая ничего, стали вытаскивать наугад мое имущество из кармана, правда, сначала вытащили все деньги, потом смогли снять с меня все кинжалы, кроме людоедов, а следом мой лук и мои драгоценные мечики. Надеюсь, они не догадаются снять перевязь для кинжалов, и "Идущие на зов" вернутся. Пока они восхищались кинжалами и мечами, я уже смог контролировать руку. Хотя они и связали меня, но вел то я себя смирно, да и что может сделать связанное

существо, неспособное достать даже оружия? Точнее я бы мог достать из пространственного кармана например глефу, которую они еще не вытащили, только вот мои руки связаны, и думаю, она просто упадет. Упадет... Хм, а это идея! Я достал второй бутылек с вонючим ядом из своего инвентаря, и, как я и ожидал, он упал рядом со мной. Пока враги переводили взгляд с меня на зелье, я смог из положения лежа чуть-чуть подпрыгнуть и упасть на хрупкое стекло бутылка всем своим весом. И сразу же стало очень сильно вонять. Да так, что враги заткнули нос и отшатнулись. Мне же только это было и нужно. Я, несмотря на вонь, стал вытаскивать свои кисти из пут, которые сумел немного ослабить, пока враги ковырялись в моем имуществе и восхищались моими прекрасными кинжалами. Эх, жалко их ведь, ладно простые, но два идущих на зов — я давно уже привык к ним. Но вернуть мне их сейчас не суждено, мне бы остальное не потерять. Освободив запястья, я смог снять одного из людоедов и пока враги не успели предпринять что-то, я ударил им стоящего ближе всего ко мне противника. Ударить получилось, похоже я даже смог его серьезно ранить, вот только у его напарника сработала привычка. Или же он просто передумал брать меня живым. Но так или иначе, последнее, что я увидел — это летящий мне в лоб метательный нож, короткая вспышка и перед глазами появилась знакомая табличка о том, что я умер и буду возрожден...

Глава пятая — Если мясо мужики...

Темнота исчезла, и я обнаружил себя лежащим у себя же дома, на полу. Долго лежать и пялиться в потолок мне не дали: чей-то мокрый нос нагло ткнулся мне в щеку, еще и еще, а потом еще несколько раз. Отодвинув наглую морду медвежонка от себя, я уселся

— Мать вашу через корягу да в овраг, чтобы там вас мухи жрали, чтобы чирий на жопе вылез и спать не давал, чтобы монстр вас с самкой перепутал, чтобы дети ваши на соседей были похожи, падлы, мля!

Гады забрали мои кинжалы, мои родные кинжалы, еще и почти вся еда при смерти выпала, денег нет, нихера нет, все с нуля. Хоть броня осталась. Сходил на охоту, наварился, мля. И зачем столько усилий? Отдать все каким-то идиотам?

Уже два черных комка подошли и стали тереться об меня, опасно поглядывая.

— Хотя нет, медвежата вот имеются, броня осталась, так что не все с нуля... Так, успокойся Артист, надо прийти в себя.

Сделал глубокий вдох и на выдохе вдарил рукой в стену, боль окончательно успокоила, приведя меня в чувство.

— Так, ладно, вещественное приобретение у нас только в трех милых мишках. Все остальные усилия не окупились. Даже последние запасы вонючей алхимии потратил. И это не считая потери кинжалов, хорошо хоть два из четырех Идущих на зов вернулись. Почему только два? Хм, а не понятно — видимо, они как-то успели заблокировать их возврат, или я чего-то не знаю. Так, стоп, стоп, это ведь другой мир, тут у нас опыт и все остальное. Хм, а ведь не проверил все сообщения за поход... Я вообще на них не обращал внимания, а ведь я уже 29! Неплохо я поднялся, это сколько же я опыта снял? Ведь, насколько я помню, за убийство игрока я лишь апнул на один лвл, это получается я так много отхватил за кабана? Так, нет, надо успокоится, сесть и все просмотреть. А то иначе я сам себя запугаю этими догадками. Ну-с приступим — я возбужденно потер ладони и стал мотать сообщения

Получен опыт за создание уникального зелья: +5 000 опыта

Удача не оставила вас и вы создали уникальное, неповторимое зелье. Достижение — неповторимый, удача +1

Вы наносили другому существу малый урон в течении долгого времени, растягивая удовольствие, не давая вашим жертвам умереть, заставляя прочувствовать боль каждой клеточкой своего тела. Получено достижение Начинаящий садист. +10 слава, +1 сила, +1 выносливость, экзотическое оружие, а также умения и артефакты с бонусами на причинение боли действуют в ваших руках эффективнее

Вы наносили группе существ малый урон в течении долгого времени, растягивая удовольствие и не давая вашим жертвам умереть, заставляли чувствовать боль и неприятные ощущения. Получено достижение Опытный садист. +50 слава, +2 сила, +2 выносливость, экзотическое оружие, а также умения и артефакты с бонусами на причинение боли действуют в ваших руках гораздо эффективнее

Вы не только пытали существ, но и убили их сами или с помощью иного существа, получено достижение — Начинаящий маньяк. Бонус: вы можете видеть примерный уровень воли существа. Удачи вам на новом пути!

Вы убили персонажа Седьмой Сын Олула, получено 7 937 опыта

Вы помогли убить персонажа Лагир Черный, получено 4 145 опыта

Поздравляем, вы ступили на путь убийства и разбоя, окропив свое оружие кровью, ради силы и наживы. Но долго ли вы готовы идти по этому пути? Получен квест: Путь Разбоя — убейте 100 игроков

— Эт я совсем ничего не понял. Убийство и помощь в убийстве — это у нас в бою. Но где это я наносил малый урон и пытал существов?

Ища ответы в системе, я стал более внимательно вчитываться в сообщения. Наконец, я нашел то, что искал:

Зелье Вонючей Смерти наносит 2 единицы урона в секунду персонажу Боргор

И так было еще про Хальта и Рагура. Видимо, они со своей регенерацией на это даже внимания не обратили.

— Эээээ?

Единственная моя реакция была на тот момент. Вонь и небольшое раздражение кожи система посчитала за пытки? А смерть Рагура или Лагира она посчитала за убийство после пыток, так что ли? Это писец какой-то. Мне уже как-то и не хочется смотреть дальше, что мне система накидала... Так приручение моих мишек опустим, им имена, кстати, надо бы дать. Так. А вот и убийство Секача.

Вы убили Босса Матерый Вепрь-Пожиратель, получено 768 000 опыта

Вы убили Босса на 10 уровней выше себя, получено достижение Убийца Высших уровень 1. Все характеристики +1, контроль тела +5

Вы убили Босса на 20 уровней выше себя, получено достижение Убийца Высших уровень 2. Все характеристики +2. Контроль тела +5

Вы убили Босса на 30 уровней выше себя, получено редкое достижение Убийца Высших уровень 3. Вы десяти тысячный игрок получивший это достижение. Все характеристики +3. Контроль тела +5. Случайный бонус: сопротивление ядам увеличено на 30 %. Слава +100

Вы убили Босса на 40 уровней выше себя, получено очень редкое достижение Убийца Высших уровень 4, вы входите в тысячу людей за последние десять лет получивших это достижение. Поздравляем вас! Все характеристики +4, контроль тела +10, открыта случайная скрытая характеристика: восприятие. Восприятие +10. Получена случайная способность убитого Босса — Стальной желудок.

Доспех активирован и поглотил душу существа. Внимание, ваш доспех становится эволюционным (способным развиваться и расти по уровням), он привязывается к вашей сути. ВНИМАНИЕ! Пришедший, мы оповещаем вас, что ваше имущество Броня воина тен становится запрещенным артефактом.

Стальной желудок — позволяет вам переваривать со временем даже предметы считающиеся несъедобными у других рас. Это не спасет вас от ядов, но спасет от голода и расстройства желудка.

Восприятие — характеристика отвечает за остроту вашего зрения, слуха и обоняния, а также вкусовые рецепторы. Характеристика на 20 позволяет контролировать уровень восприятия по своему желанию.

— Не, реально, стальной желудок? Дали бы его кожу, я уж не знаю, или хоть что-нибудь более интересное. Единый, где ты есть, где справедливость? Стальной желудок, мать его, мечта обжоры. Я, конечно, не против набить желудок, но не до такой же степени?! А дальше меня убили и так-как не хватало десяти процентов опыта у меня отняли уровень. Хотя остальное очень даже вкусное. И что значит запрещенный артефакт?! Так, ладно с

артефактом чуть позже разберусь, что тут у нас еще?

Вы единолично убили Босса с первой попытки в несколько раз (два или более) выше вас по уровню, получено эпическое достижение из класса Герой. Вы входите в пять тысяч игроков в этом веке, кто достиг его! Поздравляем вас! Вы получаете одну из десяти случайных наград: Вы можете выбрать магическое направление или скомбинировать новое из четырех нейтральных веток. Данное направление будет закреплено за вами — советуем выбирать максимально соответствующим вашему стилю игры... Известность +500

Уже не дочитывая дальше, я активно зарылся в выбор магии, все лишние мысли вылетели из головы. Сначала желал получить нечто мощное и разрушающее. Но потом решил не спешить и разобраться со всем. А выбор тут был очень большой. Сразу же откинул некромантию и путь жизни. Ковыряясь в трупах и ходить в их компании меня совсем не вдохновляло, несмотря на мощь и теоретическое могущество. Лекарем я себя просто не видел: лечить людей, напарников? Так нет их у меня и неизвестно появятся ли, да и чуждо было быть просто поддержкой. Подкласс жизни — Друид, тоже не вдохновлял: копать с цветочками. Возможно они тут будут эффективны, а вот в городе? А я все же надеюсь потом дойти до города. И в цирковых представлениях, в будущем, они мне ничем не помогут. Магию хаоса и порядка тоже отбросил, как чисто боевую и далекую от моего видения себя. Проклятия тоже, они мне совершенно не подходили. Магию крови даже не рассматривал. Дольше всего остановился на магии света, тьмы и пути стихий. Свет все же отодвинул на дальний план после ознакомления с гайдами — он являлся боевым и слишком узкоспециализированным. Вот насчет тьмы и стихий я очень долго зависал. Но, несмотря на всю их привлекательность, пришлось отложить оба. Конечно, они могли послужить в будущих представлениях, да и в боях лишними бы точно не были. Но есть большое НО. Во-первых, самое главное для обоих вариантов — требования к интеллекту, который у меня был... Да не было у меня этого самого интеллекта. Во-вторых, магия тьмы была запрещена почти везде, кроме диких земель, территорий нескольких рас, да глубин неизведанных земель. Кстати, как и некромантия с магией крови. Дальше я решил более детально рассмотреть список, но подумав, решил сначала искать магию ориентированную по требованиям к мане, а не интеллекту. Развивать две характеристики одновременно у меня просто не было возможности, а мана требовалась в любой магической ветки.

Отбросил шаманизм — он весьма не приветствовался и считался низшей магией диких существ. Шаманизм требовал времени, некоторые ветки требовали лично договариваться или пленять духов, иногда требовал жертв, за что его очень не любили. Но главное, что отпугивало игроков — это время заклятий и смешные пляски, да и учителей было трудно найти.

Ментал тоже отбросил, огромное количество ограничений на воздействие на игроков или ослабление при применении к ним, а также всех менталистов контролировало государство или более опытные менталисты. Если же маг не хотел идти на службу в государство, то получал кучу запретов и всевозможных ограничений. К тому же, их очень не любили простые жители, даже в диких землях им не очень то радовались. Тем более для этой ветви магии были важны как мудрость с волей, так и интеллект, хотя интеллект и гораздо меньше. Мана там требовалась для действий, чем больше маны, тем больше времени можно работать менталом. Воля требовалась для подавление чужой воли и проникновения в разум. А вот интеллект требовался лишь временами для преодоления магической защиты от ментала, например ментальных щитов или артефактной защиты..

Довольно непопулярная магия у игроков.

Дальше шла школа иллюзий, в нее я и влюбился: требования только по мане, лишь для детальности требовался интеллект, и то не слишком много. Например, хорошую иллюзию можно было создать уже с двумя десятками интеллекта. Лишь по отсутствию мелких деталей можно вычислить иллюзию. Но в бою чаще всего рассматривать мелкие детали попросту некогда, а в большинстве случаев детальность можно было создать и без высокого интеллекта, да так, что вблизи не отличишь. Это достигалось с помощью воображения и долгого труда, интеллект добавлял детали автоматически при создании на скорую руку. Можно сказать, в этом случае вместо игрока работала сама система. Но если сам человек долго и упорно заранее прорабатывал заготовки, то потом мог создавать их сразу с малейшими деталями, не используя параметр интеллекта. Я чуть не выбрал именно это направление, но остановило меня отсутствие урона от иллюзий.

От досады я закусил губу и стукнул что есть силы об стену. Потом еще и еще. Благо, в доспехе мне не грозило отбить себе руку или сбить костяшки, но боль все же была, что и требовалось, чтоб выпустить пар. И лишь успокоившись, я все же был готов принять иллюзии. Хотя они и не давали мне возможности наносить урон, но ведь хитрость никто не отменял. Но мой взгляд зацепился за небольшую вкладку под названием "комбинирование". Ее я открыл и растерялся. Тут было свыше пяти сотен различных магических направлений, где-то требовалось два, три, реже четыре комбинации. Правда, последних было всего с сотню. И приписка кто открыл данное направление, и он же чаще всего являлся учителем.

Это что же, я окажусь учителем? Или как оно работает?

Наконец, я додумался залезть в экстранет, и информация оттуда оказалась весьма интересной. Мне очень повезло, а может наоборот, но награды за героические достижения были различные, хотя каждая и стоила того. Легендарные умения, способности и навыки, повышение характеристик чуть ли не вдвое, возможность перераспределить характеристики раз в год. Дополнительный класс или подкласс. Легендарные и эпические квесты. Ну и создание уникального магического направления из уже существующих стандартных основ с помощью комбинирования.

Комбинирование — тут следует остановиться подробнее. Изначально маги могут выбрать одно обычное направление и развить его как минимум до 7 уровня ранга "высший маг", могут выбрать дополнительное. Достигнув в дополнительном направлении хотя бы 5 уровня "Маг", могли комбинировать оба направления и начать изучать уже новое, созданное из двух предыдущих. Так из магии огня и земли появляется направление "Повелитель Магмы", из воды и воздуха "Повелитель Молний". Я кстати ошибся, друид не являлся подклассом магии жизни и отсутствовал в выборе по той причине, что он являлся таким же комбинированным направлением из магии жизни и магии земли. Комбинацию из двух видов магии можно было также купить.

Возможность скомбинировать три направления была уже редкостью, ее могли использовать лишь Магистры, что решили не сразу выбрать комбинирование, а взять третий путь. А потом уже совместить и получить возможность создавать уже свой путь. А ведь каждый новый путь магии был все сложнее в изучении. Возможность комбинировать три направления давалась за эпические достижения, находили в логовах очень сильных боссов, так же подобными знаниями могли наделить очень редкие персонажи, как темные так и светлые. Например отшельник-Магистр мог взять игрока в ученики. Получить можно было и от богов, в дар, а также самыми различными способами, только вот купить за деньги было

нельзя. Если только не у самого игрока, который нашел книгу или свиток с возможностью изучения комбинации или создания собственной. Еще сами игроки, достигшие уровня Магистра на своем направлении, получали статус учителя в своей школе скомбинированной магии, и могли брать до пяти учеников в год. Но простому человеку получить такое было практически невозможно: все места тратились на обучение внутри клана или родственников. К таким тройным комбинациям относился, например, весьма востребованный класс повелителей големов и элементарей — совмещении стихии-основы, ментала и магии жизни. Големы из лавы или элементарии молнии и других можно было получить только скомбинировав четыре или пять путей.

Комбинации из четырех — это практически потолок, тут для магов нужно очень долго качать четыре основных ветви до уровня Магистра и потом комбинировать. Или получить за большие заслуги дар от богов. Имеется возможность получить в награду за мировой или масштабный квест, или легендарного босса. А так же за достижения класса Легенда — которые все время пытаются искусственно добыть гильдии, но чаще всего неудачно: система считает искусственно созданные условия. Тут требуется всего достичь самому. Вне игры, конечно, можно подсказать, придумать очень крутую стратегию или вычислить босса, не имеющего мощных атак, и потом направить туда подготовленного игрока. Только вот в большинстве своем они не справляются, а когда все же получается — через множество попыток и смертей — искин дает достижение максимум класса очень редкое или эпическое. Все случаи достижения легенды было в основном случайными, простыми игроками или группами игроков, Или же топовыми бойцами. Но в основном все достигались с первой попытки. И лидируют тут в достижениях, как ни удивительно, витеры. Видимо, они имеют большую возможность нестандартных действий за счет того, что система их практически не ограничивает. Витеры занимают практически 60 % в списке легенд.

И пять комбинаций... таких людей единицы, все они в топе и магии они обучают всего раз в год, всего одного человека, которого еще должен одобрить бог-покровитель. Получить можно тоже от бога за особые заслуги. Последний раз это было двадцать лет назад, когда легендарная гильдия "Пламенные Сердца" смогла заставить целое княжество принять религию своего бога как доминирующую, при этом запретив религию бога-соперника. Главу клана тогда посетил сам бог и возложил свою длань. Как они заставили князя принять такое решение? Просто начали военные действия, разбили армию и пленили наследника. Тогда и была одна из многочисленных битв, где участвовало около десяти тысяч существ — как игроков, так и местных. Можно ли получить самому такую силу или где-то найти — неизвестно.

Я же, перебрав все варианты из доступных, откинул почти все. Из четырех основ не подошло ничего, там доминировал интеллект или же смесь интеллект-мудрость. Лишь одна была завязана на магические действия вблизи, но становится обычным воином я не собирался. Я уже прочувствовал спектр неприятных ощущений и хотел получить силу. Потом может я и пожалею о своем выборе, но все же... Ничего в основе с иллюзиями я не нашел. И понятно: игроки ее не сильно уважали, иллюзии были лишь двусоставными. Например, с воздухом или огнем они приобретали возможность наносить урон, но требовали интеллекта. Да и тратить возможность выбора четырех составной на распространенный вариант — не хотелось. Поэтому я решил пойти по своему пути.

О, мой путь гениален и прост: я решил совместить непопулярные классы в единое целое, опираясь на примерную систему, что выстроилась у меня в голове. За основу решил

взять иллюзию, дальше добавил проклятия. Надеюсь, магия проклятий даст возможность урона, при этом проклятия больше требовали не интеллект, а ману для поддержания. Дальше добавил шаманизм, который так же опирался на ману и решил добавить ментал. Он так же требовал ману и волю, а пробивать щиты я не собирался, я надеялся, что ментал даст возможность сделать мои иллюзии более реалистичными. Прочитав короткую молитву искину, богам удачи и Единому, нажал кнопку готово.

Идет генерация: расчет новой магической ветви.

Идет генерация: ограничения

Поздравляем вас, вы получаете уникальную магическую ветвь магии "Оживляющий Кошмары", данная ветвь магии выбрана как ваш подкласс автоматически. Желаем вам приятной игры, да прибудет с вами удача.

Внимание, выбор классов ограничен вашим подклассом. Дополнительная информация будет доступна через 4 часа и 38 минут

Выберите способ развития своей магии: "Идущий путем" или "Плетущий путь"

Тут долго думать не стал, "Идущий путем" — не более чем обычные костыли. Уже имеющаяся огромная ветка различных заклятий, открывающихся только за очки. В основном именно этот способ берут обычные игроки: он позволяет без проблем развиваться, но за легкость развития плата — ограниченность: только на уровне Магистра они получают возможность комбинировать различные заклятия, собирая из предоставленных системой деталей новые вариации.

Плетущие тоже получают целое древо для изучения, только это древо состоит не из готовых заклятий, а из различных блоков, которые можно комбинировать, получая заклятия. Система требует времени и фантазии, а также точности воспроизведения в бою. Это схоже с конструктором. При этом способе развития, на высшем уровне имеется возможность создавать уже свои детали. Вообще, до Магистра этот путь похож на рунологию, где тебе требуется создавать верное плетение, для получения единого заклятия.

Второй вариант сложнее, но тем и привлекательнее для долгой игры. А также он дает больше маневра, можно сказать, он позволяет подстроить свой класс под свой стиль игры. А гибкость я люблю.

Тем более, что изначально даны только знания четырех основ до уровня мага и выше подняться уже нельзя. А как я нашел информацию, комбинированная магия вообще доступна только до 4 ступени, даже не до уровня мага. А для дальнейшего развития требуется проходить квест на поиск знаний. А это может быть и в глубине неразведанных территорий, в не самых легких местах. И гибкость поможет мне подстроиться под условия и пройти квесты. Так и выбрал второй вариант. А дальше я не мог себя заставить глянуть, что же получилось у меня. Я ходил из стороны в сторону, все пытаюсь решиться глянуть описание своей магии, но сам же одергивал себя, боясь разочарования. Но в конце концов переборю себя, нажал просмотр информации.

*Подкласс "Оживляющий Кошмары" — Существа всегда имеют свои страхи: они думают, что боятся в детстве темноты, когда на самом деле боятся того, что в ней может скрываться. Они сами создают себе страхи, сами запугивают себя и убеждают в реальности монстров. Казалось бы, существа не могут жить без ужаса, не могут жить без своих кошмаров. Они сами себя пугают, рассказывая страшные легенды ночью, и потом дрожат от любого шороха. Но что будет, если их страхи станут реальностью? Возможно, именно вы докажете миру, что кошмары и фантазии — реальны.

Переплетение самых различных путей магии привело к тому, что иллюзии стали не столь бесплотны. Поверьте, теперь в ваших силах заставить их бояться темноты, бояться каждого шороха, трястись от случайного сквозняка. Ваши враги станут седы даже в младых летах. Только вот сможете ли вы сами справиться со своей силой и преодолеть страхи простых разумных? Ведь вы не можете позволить себе то, что позволяют простые разумные, вы теперь выше их, вы теперь Владыка их Кошмаров... Но помните, ваш страх делает вас таким же уязвимым для собственных творений, как других разумных. И созданный вами же кошмар — вас же и поглотит...*

— Очень пафосное, очень расплывчатое и неясное описание. Так, надо сделать перерыв и все обдумать. — я решил прилечь. Мысли текли медленно, много эмоций, много информации, чувствовалась моральная усталость.

Сколько я уже не спал, не давал себе отдыха? Уже довольно давно, если не считать моей отключки после смерти. Все эти разборки полетов решил отложить на потом. Сейчас я был уже просто не в состоянии адекватно воспринимать реальность. Под конец решил глянуть свою информацию, но только ее открыл и пробежался глазами, как мозг решил окончательно обвить бойкот, и я провалился в страну Морфея.

Уровень 29 (опыт 57 861 из 65 699)

Имя: Удачливый Артист

Раса: Тарил

Класс: -

Подкласс: Оживляющий Кошмары (магическая ветвь пути Владыки Кошмаров, ранг послушник)

Профессии: Циркач

Вера: Безбожник

Очков характеристик: 61

Очков умений: 17

Сила 35 (+5)

Ловкость 56 (+5)

Выносливость 40 (+5)

Интеллект 11 (+5)

Мудрость 11 (+5)

Воля 49 (+15)

Харизма 49 (+5)

Удача 67 (+5)

Интуиция 11 (+5)

Восприятие 11 (+5)

Хитпоинты 700

Мана 1000

Энергия 400

Переносимый вес — 175 кг

Регенерация тканей 8 % в 10 секунд.

Особенности персонажа: Выродок (личное), пройдоха (личное), гибкое тело (личное), ловкий малый (личное), регенерация ящера (расовое), хладнокровный (расовое), амфибия (расовое).

Сопротивления:

10 % к магии воды (игнорирование заклятия первого ранга наносят только 10 % урона)
30 % ядам (простейшие и слабые яды игнорирование, действие других ядов снижено)

Способности: хамелеон, стальной желудок.

Навыки: Легкая Атлетика — 9, скрытность — 31 (+10), тихий шаг — 35 (+10), острый слух — 27, следопыт — 32.

Контроль тела — 40 +5 (перчатки) + 10 (теплая погода) + 25 (доспех)

Умения: Милые глазки — 1 уровень

Проснулся я от ужасного жжения по всему телу. Казалось, на меня выплеснули кислоту, точнее, искупали в ней. Ощущения были адскими, а на краю зрения мигала пиктограмма о критическом пересыхании. Похоже, еще немного и я бы умер, но как же больно! Я панически зашарил в инвентаре, но обнаруженная фляжка оказалась практически пуста. Взыв в голос, я понесся к недалекому ручью, как любовник, за которым гонится разъяренный муж со своими друзьями. Я просто пролетал все препятствия, как я слетел с дерева даже и не упомяну. Из-за пересыхания было хоть и трудно управлять своим телом, но я справился, и с разгону влетел в небольшую речку. Влетел и замер, настороженно прислушиваясь: где-то рядом слышались голоса. Пока такая приятная, прохладная водичка снимала эффект пересыхания, я пытался вычислить, откуда доносятся звуки. Похоже, существа в лесу, как всегда, не скрывались, и шум слышался со стороны границы с Лесом Единства. Желание тащиться туда у меня отсутствовало напрочь, хотелось просто отдохнуть и заняться распределением свободных очков и изучением магии, но было нужно. Слишком они близко, нужно проследить, чтобы они не забрели к моему дому. В случае нужды просто отвлеку или попытаюсь добить оставшихся.

Тяжело вздохнув и пожаловавшись самому себе на жизнь-жестянку, открыл свой пространственный карман и достал глефу. Хищное лезвие блеснуло на солнце, и я аккуратно провел по оружию рукой. Все же, хорошее оружие имеет особую красоту. Вспомнил свои мечи, настроение упало окончательно, ниже планки. А в груди рождалось раздражение на себя и свой тупизм, ведь я сам потерял внимательность. Теперь мои же вещи принадлежат другим, и еще они взяли МОЮ добычу.

Я даже не пытался успокоиться, лишь положил рукоять себе на плечо и пошел в сторону голосов. Чем ближе я подходил, тем явственнее понимал, что там идет бой. Некстати вспомнилось, что глефу я держу второй раз, не говоря об умении нормально ею владеть. Первый раз был вообще в оружейной кузнеца. Оружие, конечно, великолепное, но как оно себя покажет в моих руках — еще будет видно. Так что я проверил правой рукой как выходят оставшиеся кинжалы и, убедившись, что там все хорошо, ещё активнее двинулся вперед. Уже подходя к месту схватки, решил использовать остатки обычного яда и смазать глефу и кинжалы. Подумано-сделано, и, оценив результат, я похвалил себя за предусмотрительность: у меня броня и перчатки дают бонус к урону ядом. И зеленый яд на клинке помог мне справиться с проблемой маскировки оружия. Ведь один блеск, один-единственный луч, отраженный в лезвии, и моя маскировка насмарку.

Я затаился в кустах и подождал, пока кожа сменит расцветку. Медленно двинулся вперед, контролируя каждый свой шаг. Не хотелось выдать себя треском сухой ветки или иной мелочью. Поздно промелькнула мысль, что я не покормил даже медвежат, не дал им имен, и вообще, у меня еще куча дел. Хотя бы доразбираться с магией, свободными характеристиками, броней и многими другими вещами. Но вместо этого — я снова лезу в пасть к зверю. Звуки приближались, и я уперся в густой кустарник, собираясь уже

пробираться сквозь него, когда услышал хруст за своей спиной.

Я медленно обернулся, уже готовясь увидеть вражеского игрока или монстра, крепко сжимая свою глефу, но увидел три милых черных колобка, аккуратно переваливающихся вслед за мной. Медвежата так кзабавно пытались остаться незамеченными, прячась своими толстенькими тушками в невыской траве или за молодыми деревцами, что, надо сказать, выглядело особенно забавно: когда медвежонок пытались скрыться за деревцем, то скрывалась у них скрыть только морда и часть тела, а вот бока выдавали. "Не будет из них ассасинов" — промелькнула грустная мысль и убежала, вытесненная более актуальной на данный момент: кто виноват и что делать? С этими юными диверсантами мне уже никуда не пойти, терять их не хочется. А пошли они видимо за мной из интереса да и проголодались малыши. Я уж было принял решение возвращаться, когда за кустами послышались новые боевые кличи, и я все же решил поглядеть — что же там происходит. А происходило там весьма интересное зрелище. Это были мои недавние знакомые из гильдии, что отбили мои законные трофеи и украли у меня мечи. Рядом с ними валялся связанный Хальт. А вокруг них имелось около четырех тварей, весьма знакомого вида. В виде безжизненных тушек. Присмотревшись, я понял, что эти твари один в один похожи на ту, что убила меня еще при самом появлении. Похоже, я уже на территории Леса Единства.

Знакомый отряд сейчас был занят пятой тварью, причем разбирали они ее весьма грамотно, а ведь, судя по цвету названия данного существа, оно было элитником. Название гласило "Страж Покоя, уровень 76".

Оценив весь расклад, я решил сваливать: следить за отрядом с мелкими диверсантами за спиной — просто нереально, а вот тварь какая на шум появиться может, и не дай Единый она решит появиться с моей стороны. Что-то мне подсказывает, что она не поверит, что я тут просто мимо проходил и вообще никоим образом не отношусь к тем плохим разумным. Да и вдруг из отряда кто меня заметит. А Хальт... Ну ничем я ему не был обязан, как и он мне, авось выберется, или Боргор с Рагуром ему помогут — моя совесть чиста. Хотя еще что-то внутри пыталось оспорить, доказать ошибочность моих взглядов, но слабый голосок был задавлен аргументами нереальности помощи данному разумному.

Уже отплозя задним ходом от кустов, я заметил изменения на поляне. Радикальные изменения. На поляну вышли несколько человек с капюшонами и деревянными масками, на которых угадывались бурые пятна крови. Они взмахнули руками и из-под земли стали вырываться корни, весьма стремительно оплетающие бойцов, как бы те ни сопротивлялись. Я же ускорил свой отход, скажу честно — струхнул, только вот не сразу понял простую истину — меня что-то удерживает. Этим чем-то оказался сам куст, его ветви и корни схватили меня, оплетая мои ноги и части брони. Я попытался вырваться, только вот это оказалось бесполезно, ветви ожившего о пожелавшего обнимашек со мной куста оказались весьма крепки, ониотказывались рваться или выпускать меня. Рубить глефой из-за ее длины было неудобно, и я закинул ее в инвентарь, собираясь уже достать топор, но краем глаза заметил движение. Время замедлило свой бег, я медленно поворачивал голову, казалось, сам воздух стал вязким. Обернувшись, все что я увидел — это деревянную маску под капюшоном, покрытую кровавыми разводами, и опускающийся на мою многострадальную голову посох.

Пришел в себя я вися вниз головой, обмотанный корнями и привязанный к палке. Что называется: почувствуй себя шашлыком из крысятин. У нас крыс тоже так привязывали или насаживали на железные прутья и жарили. Только вот подо мной костра не было, меня

тащили две уже виденные ранее твари. Рядом шло около шести замеченных ранее существ. Четверо были явными представителями хомо или схожей расы, и на первый взгляд по строению от людей не отличались. А вот двое других точно не были людьми. И если по массивной фигуре и зеленому цвету кожи одного можно было понять, что передо мной явный орк или близкий к ним по расе, все же маска не давала рассмотреть лицо полностью, то второй объект был вообще неизвестной мне расы. Четыре руки серого цвета, заканчивающиеся острыми пальцами, кожу заменял хитин или по крайней мере мне так показалось, лицо, соответственно как и маска, сильно вытянутое. Ноги тоже отличались: они имели две пары колен и, если верхняя пара находилась как у нормальных людей — по центру между ступней и тазом — и сгибалась вперед, то нижняя пара была между ступней и верхними коленями и выгибалась при ходьбе назад. Кроме меня тут висело еще десятков тушек, все без сознания, видимо, моя воля или регенерация, а может и сопротивление ядам помогло очнуться раньше. Руками и ногами было не пошевелить, так что как-либо выбраться я не мог. А выбраться очень даже хотелось, особенно после тех отрывков разговоров, что я слышал от этих странных существ. Что же они такое обсуждали? Да все просто, они спорили кто из нас будет вкуснее, и кого следует съесть первым, а кого пустить на части тел для создания новой жизни с помощью химералогии. Что такое химералогия я читал... Запрещенное почти везде искусство по созданию из нескольких живых существ — одного. Чаще всего ей пользовались некроманты и маги крови, реже удавалось создавать живых существ, и это считалось весьма трудным занятием. Похоже, я попал в руки некромантов-людоедов или правильнее сказать некромантов-тарилоедов? Хотя какая разница, как их называть? Или это не некроманты? А химерологи, специализирующиеся на этом трудном ремесле создания живых химер? Хотя да, точно не некроманты, те не могут управлять растениями, им вообще жизнь не дается, кстати, маги крови тоже с растениями не в ладах, что же получается? Это друиды или хотя бы часть друидов? Заговор некромантов, магов крови и отверженных друидов? Да бред какой-то получается. И чем я вообще занимаюсь, меня тут сожрать заживо хотят, а я, мля, пытаюсь угадать кто это такие! Надо думать, как ноги сделать, и причем как можно быстрее. Ладно эти игроки, у них болевые ощущения максимум на сорока процентах, ну Хальта жалко, но своя шкура ближе! Особенно когда ее хотят снять, дабы съесть нежное мясо... м-да. Вот не сиделось мне дома, идиот я, как есть идиот...

Стоп, а почему мишки тут рядом бегут себе спокойно? Они их не убили? Так, стоп загадки, надо ноги делать, чувствовать себя деликатсом уж очень не хочется. Понимаю конечно, на вкус и цвет товарищей нет, но я официально заявляю, что в гробу видал таких товарищей! Ну их куда подальше, сваливать от столь милого приглашения и портить ужин или что там у них — это конечно плохо, но со своей совестью уж как-нибудь договорюсь.

Но увы, мои медведи не имели, как все нормальные петы, ментального управления или скиллов, а разрезать веревки я их не учил. Все мои кривляния, шипения и явные намеки, что их хозяину плохо и надо бы помочь ему выбраться — пропали втуне. Единственное, чего я добился, так это того, что они догнали меня, потыкались мордами и облизали. Видимо, гены папаши сказываются, уже на вкус пробуют... М-да, беда.

В конце концов, испробовав все шансы, вспомнил про магию и характеристики. Решил заняться собой, может там найду спасение. Начал с характеристик, и понял, что моя прокачка своими силами откладывается на неопределенный срок, пока не попаду в развитые государства и пока не появятся деньги на специальные залы и зелья искусственного

понижения характеристик. Эти зелья временно понижают характеристики вплоть до десятка единиц, что позволяет быстро развивать характеристики обычными тренировками, правда чем больше снижает зелье характеристики, тем дороже оно стоит. Все же характеристики у меня весьма высокие, и качать их просто упражнениям уже не выйдет. Придя к такому грустному выводу, решил изменить вариант распределения характеристик. От удачи, воли, харизмы решил не отказываться, но кидать туда не больше половины, все же сейчас мне пригодятся ловкость и мана на заклятия, да и интеллект надо подкачать, раз уж магией обзавелся. Придя к такому выводу, с тяжелым сердцем начал раскладывать характеристики, пару раз даже перераспределял, не нажимая кнопку "готово". Но в конце концов пришел к консенсусу с самим собой. Итог получился:

Уровень 29 (опыт 57 861 из 65 699)

Имя: Удачливый Артист

Раса: Тарил

Класс: -

Подкласс: Оживляющий Кошмары (магическая ветвь пути Владыки Кошмаров, ранг послушник)

Профессии: Циркач

Вера: Безбожник

Очков характеристик: 0

Очков умений: 17

Сила 35 (+5)

Ловкость 75 (+5)

Выносливость 40 (+5)

Интеллект 20 (+5)

Мудрость 25 (+5)

Воля 55 (+15)

Харизма 50 (+5)

Удача 70 (+5)

Интуиция 15 (+5)

Восприятие 16 (+5)

Хитпоинты 700

Мана 3000

Энергия 400

Переносимый вес — 200 кг

Регенерация тканей 9 % в 10 секунд.

Особенности персонажа: Выродок (личное), пройдоха (личное), гибкое тело (личное), ловкий малый (личное), регенерация ящера (расовое), хладнокровный (расовое), амфибия (расовое).

Сопротивления:

10 % к магии воды (заклятия первого ранга школы элемента воды большей частью рассеиваются при приближении и урон наносится лишь оставшимися 10 % мощи от первичной силы удара. Более высокие ранги теряют от 40 до 5 % своей силы)

30 % ядам (игнорирование простейших и слабых яды, действие других ядов снижено)

Способности: хамелеон, стальной желудок.

Навыки: Легкая Атлетика — 9, скрытность — 31 (+10), тихий шаг — 35 (+10), острый

слух — 27, следопыт — 32.

Контроль тела — 40 +5 (перчатки) + 10 (теплая погода) + 25 (доспех)

Умения: Милые глазки — 1 уровень

Разобравшись с характеристиками и полюбовавшись на персонажа, решил заняться магией. Открыл раздел и начал его осматривать, когда взгляд зацепился за мигающую вкладку. Мысленно пожелал узнать, что же это такое, и высветилось: бытовая магия. Если бы я не был связан, то точно бы стукнул себя по лбу. Точно! Мне же бонусом давали три бытовых заклятия на выбор. Открыл выбор, и мои глаза разбежались в разные стороны, пытаясь охватить весь спектр заклятий. Чего тут только не было... И заклятия уборки, заклятия для розжига, заклятия для очистки одежды и брони, заклятия ремонта малых дыр и много-много чего еще. Я даже растерялся от такого выбора, но, наткнувшись на поиск, решил искать по параметрам. Впервые очередь я решил найти заклятие для обнаружения воды или ее создания. Все же из-за своей расы я очень зависим от влаги. Перебрав десяток вариантов, остановился на заклятии "Отжим влаги". Это заклинание конденсировало влагу в определенном месте, при этом действовало пока имелась подпитка маной. А маны потребляло лишь одну единицу в секунду. Потом взял очистку одежды и розжиг костра.

— Мммм ммммм ммммммм — попытался сказать я "Теперь займемся магией" только вот обнаружил, что говорить просто не могу, так как только открыл я рот, его сразу же заткнуло парой корней. Видимо, пленителям не хочется общаться со своими пленными. Ну и ладно, я тоже на них обиделся и не буду разговаривать, пока что.

Наконец я добрался до своего бонуса. Побочные ветви магии иллюзии, ментала, проклятий и шаманизма доступные до 5 уровня пропустил, потом ими займусь. Сейчас меня интересовал лишь мой подкласс Владыка Кошмаров. Пафосное вступление я пропустил, перейдя к сути.

*Подкласс Оживляющий Кошмары (магическая ветвь Владыка Кошмаров).

Относится к Хаотично-Темному спектру магии (иллюзионная магия- нейтральная, ментальная магия — нейтрально-ограниченная, шаманизм — нейтрально-темная, проклятия — темная-запрещенная). Из-за различиях в направлениях, при создании новой ветви магии, в нее закралась частичка хаоса влияющая на саму суть ветви. Данная магия неустойчива, и ее эффективность зависит от внешних факторов.

Контроль — относительно-независима. Частица хаоса внесла коррективы, и теперь вы не можете полностью контролировать эффект своих действий. В ваших руках лишь поверхностное управление.

Рекомендуемый спектр применения — диверсии, запугивание, обман (введение в заблуждение), убийство, проклятия.

Ограничения:

Невозможность воздействовать напрямую на неодушевленные предметы (например: разрушение камня напрямую невозможно, только опосредственно).

Невозможность наложения на себя или другие одушевленные цели положительных иллюзий (исцеление ран, смена внешности, и т. д.) и иллюзий смертельных ран.

Монстры будут учитывать размер иллюзии, ее опасность для них и другие моменты, но иллюзии не могут быть сильнее по урону и защите выше вас более чем на 50 %.

При недостатке маны для поддержания иллюзии, мана будет замещена жизнью.

Внимание! При замещении маны жизненными силами, могут присутствовать болевые ощущения.

Принцип действия: Кошмары и фантазии сопровождают разумных всю их жизнь. Что же будет, если они станут реальны? Столь необычное соединение магических направлений, благодаря частице хаоса породило неизвестное в мире искусство. Благодаря направлению иллюзий, Владыка Кошмаров способен создавать основу будущего Кошмара. С помощью вселения духов он оживляет основу, позволяя ей двигаться и естественно вести себя. Иллюзия становится автономной, самостоятельной, и магу не требуется продумывать каждое ее движение, иллюзия становится живой. Ментальные плетения позволяют дорабатывать детали и мелкие черты иллюзии с помощью других разумных, которые сами дорабатывают своей фантазией детальность иллюзии. Ментальная магия создает фантомные ощущения от иллюзии (запах, дыхание, ветер от движений и остальное). Магия проклятий позволяет становиться иллюзии реальной для тех, кто начинает ее бояться или верить в ее реальность. В этом случае любые повреждения, наносимые иллюзией, становятся для разумного реальными. Если разумный верит, что эта иллюзия реальна, то она становится для него реальна.

ВНИМАНИЕ! Если разумный или животное верит, что иллюзия реальна, она становится для него реальной. Сила варьируется от ожиданий разумного или монстра. В случае, если разумный считает, что его меч не сможет пробить кожу/шкуру/броню вашей иллюзии, то его оружие отскочит от иллюзии. Но если разумный посчитает, что сможет пробить монстра навывлет, что тот слаб и умрет от такого удара — то созданная иллюзия получит именно такие повреждения и развеется. Когда разумный или монстр ожидает, что у них от удара появится страшная рана, то она и появится, если же разумный уверен, что иллюзионный монстр не сможет даже поцарапать броню, то так и произойдет. В случае создания иллюзии болезни или различных повреждений на животном и человеке, они также станут реальными только когда животное или человек поверит в их реальность.

Возможно опосредствованное повреждение неодушевленных предметов (если разумный(ые) или существо(а) ожидает(ют), что от удара вашей иллюзии раскрошится камень — то иллюзия сможет его разрушить. В обратном случае — камень не получит повреждений.)

Первичные характеристики: Воля (ментальное воздействие, отвечает за эффективность внушения страха и убеждения в реальности кошмара, для действия требуется воля равная или выше уровня воли существа, попадающего под воздействие. Для эффективного воздействия требуется превышение параметра воля не менее, чем в два раза), Мудрость (поддержание кошмара осуществляется с помощью маны, пока есть мана — кошмар может существовать. Внимание! Потребление маны повышенное. Внимание! После исчезновения поддержки кошмара — раны, болезни и иные повреждения, нанесенные иллюзией, не исчезают с атакуемого).

Вторичная характеристики: Интеллект (пробивание ментальной защиты, скорость воплощения кошмаров)

Оценка боевого потенциала: Вариативно от Очень низкий — Довольно высокий. Зависит от внешних факторов и вариантов применения.*

— Охреммет — мой душевный возглас на выдохе не смог сдержать даже импровизированный кляп. Что же я получил? Ясное дело, что-то весьма любопытное, только чувствую, тут не все так просто. С одной стороны — это весьма круто, с другой стороны... С другой стороны тут больше играет фактор неожиданности: если враги будут знать обо мне и о специфике моей магии, то все будет бесполезно. Они просто не будут верить в реальность

моей иллюзии и все, капут. Ладно, оставим логические измышления для умников. Разбираться будем на месте, пока изучим что есть. Пока распределим очки умений... Так в первую очередь прокачаю милые глазки, с разумными эта способность показала свою эффективность, вложим-ка сюда по максимуму на 4 очка. Удовлетворительно посмотрев, как умение "милые глазки" стали 4 уровня и шанс преодоления воли возрос до 30 %. Теперь разберемся с магией. В первую очередь начну с Владыки Кошмаров. Тут доступны лишь начальная основа и малая основа, первая с кулак размером, вторая уже с крысу. М-да, не создавать мне пока гигантов. Хорошо, хоть они могут вытягиваться или изменяться сохраняя объем, могу создать длинных-длинных и тонких змей хе-хе-хе. Духи основы тоже не порадовали — мелкий дух (интеллект 1, может двигаться и выполнять простейшие указания) и малый дух (интеллект 5, может выполнять более сложные указания и реалистично воспроизводить жизнедеятельность простых существ). Ментал же порадовал — возможностью удаленного указания, мысле-приказами, внушением малого страха и добавлением малой реалистичности. От вариантов болезней глаза разбегались, но все же выбрал поверхностные раны, конструирование слабых и малых болезней. Решил зайти в обычную магию, в раздел ментала и сразу же наткнулся на два интересных заклятия — передачу воспоминаний и малую защиту от ментала (воля + интеллект разделенный на 5). Последнее очко умений вложил в заклятие проклятий "Гниль", которое при наложении заставляет гнить любую органическую поверхность, тем самым медленно ее разрушая. Это был мой путь к свободе.

Я стал раздумывать, как бы начать свое бегство. Только увлекшись, я не заметил, что мы, похоже, почти дошли до места назначения и дергаться уже как бы поздно, при этом быть съеденным и терять часть снаряжения жутко не хотелось. Ладно снаряжение, но чувствовать как тебя жрут еще живым! Нет, это без меня.

Я стал шарить глазами в поисках выхода из своей ситуации, но вот только вариантов, кроме самоубийства, не видел... Да и самоубийство... Вот как, скажите, покончить с собой, если корни столь плотно меня обхватывали, что я не мог себя даже порезать. И только вот сейчас, не находя выхода и вися вниз головой, я как-будто прозрел. МЕНЯ сейчас будут ЖРАТЬ ЖИВЬЕМ. Привыкнув, что я тут бессмертен, я стал относиться ко всему очень пофигистично, несут меня — ну и несут. Ну завел врагов — и завел, убить до конца они не смогут, а если убьют, как тут водится, то потом найти для повторного убийства уже не смогут, я же воскресну в своем спрятанном домике, а остальное и похуже видали. И вот сейчас я осознал, что тут можно попасть в ситуацию похуже смерти, похуже, чем в реале. Чувствовать, как тебя будут живьем жрать на 100 % реалистичности... при этом без возможности отключиться или умереть — что-то я сомневаюсь, что у них нет лекарей, или что они не в курсе, что после смерти игрока от него тела не остается, а значит и еды тоже... Мать моя родная, роди меня обратно. На будущее, если после этого я останусь в живых — надо относиться тут ко всему серьезно. Насрать на бессмертие, а то перейду дорогу местному боссу или пахану, и будут меня сутками жарить на костре, снимая обгоревшую корочку. Бррр, ну нафиг. Да и вообще, нельзя попадать в такие ситуации, надо начинать уже думать, а не течь по жизни. Снова думаю не о том. Как-же мне выбраться из этого дерьма? Думай башка, шлем из сета тебе найду.

Пока я занимался самокопанием, мы вышли из густых зарослей и двинулись к огромным деревьям. Причем они что-то мне напоминали... Точно, дома, это живые дома, а значит мы уже пришли к ним в гости! Значит у меня не больше пары часов, пока нас

отвяжут, пока подготовятся, пока костер разведут. А потом готовка. Вот почему я полез туда? Сидел бы сейчас с медведями, распределял характеристики, может кого-бы нагрел на сотню-другую золотых. Нормально бы качался и становился сильнее. Так нет же, поперло меня посмотреть что-там. Героем себя почувствовал, звездную болезнь хватил от успехов, удача со мной, мля!

Так, успокоились. Вдох-выдох... конструктивная критика себя-любимого, конечно, дело полезное, но... Но надо действовать, а не ругаться попусту, иначе, пока буду заниматься самокопанием — меня сожрут.

Как назло, мыслей в голове не было, видимо, они уже успели свалить от этих обжор.

А мы все ближе подходили к этим лесным домам, мои соседи по несчастью так и не пришли в себя. Даже Хальт висел бесчувственным телом и улыбался, глядя закрытыми глазами в небо, морщась от солнечных лучей и пуская вязкую слюну, которая стекала по подбородку. Видимо, хороший сон смотрит, ему хорошо и спокойно, а мне тут думай. И наверное, лучше мне пока тоже не показывать свою активность.

Приняв такое решение, я закрыл глаза и решил не отвешивать. Вдруг они решат снять с нас свои путы, и у меня появится шанс свалить? Мне бы хотя бы маленький шанс дотронуться до клинка...

Но моим надеждам было не суждено сбыться. Корни просто перестали держаться за палку, к которой мы были примотаны, но не ослабли ни на секунду, не давая ни малейшего шанса пошевелиться. Меня куда-то несли, заодно я узнал из разговора пленивших меня, что они все-же друиды. Ага, добрячки-дедушки, что за цветами ухаживают и немножко питаются разумными. И по их разговору, у меня не больше часа на побег, так как через час все будет готово и как раз вернется еще один отряд с пленным. Прелеесно. Просто прекрасно.

За следующий час я перепробовал, наверное, все: расшатать пальцами корни, достать ножик, убиться об стену, изображая гусеницу. Последнее вообще не эффективно, только две шишки себе набил. Попытался использовать гниль, но корни регенерировали быстрее, чем я успевал их достаточно повредить. Даже пытался разбудить остальных, но у меня ничего не вышло. Или это магия или какое-то зелье. Скорее всего второе, и мое сопротивление к ядам оказалось достаточным, чтоб с ним справиться.

Так или иначе, но когда я уже потерял всякую надежду самоубиться об стенку, к нам открыли дверь и зашли наши пленители. "Ну все, жрать будут" — пронеслась мысль. Только вместо этого они вдвоем занесли еще одно тело, весьма толстое, скажу я вам, тело. Причем, судя по их упыхавшемуся виду, не только толстое, но и весьма тяжелое. Первая моя мысль после того, как я посмотрел на нового пленника — где они это животное изловили?

Пленник был весьма волосат. Нет, не так, как волосат мужик, давно не видевший душа и парикмахера — в этом бы не было ничего необычного — на таких пиратов я насмотрелся вдоволь. Нет, он был волосат как животное, покрыт бурой шерстью. Только его лицо избежало излишней растительности, хотя маленькие ворсинки присутствовали и на нем. Лицо было необычное, кругленькое, приплюснутое, с маленькими глазками и таким же маленьким носиком, губы были похожи на тонкую ниточку. Сразу было не понять, то-ли это медведь-мутант, над которым поиздевались вдоволь извращенцы, а может так потрудились сама природа? Хотя он чем-то был и мил, этакий пушистый, необычный зверек, хе-хе-хе. Так или иначе, но этот кадр точно никого не оставит равнодушным.

Уровень его был не слишком высок, всего сороковой. Ник высветился как только я на

нем сосредоточился: Скромный Дядя Изя.

Этот Изя зашевелился, осмотрелся, увидел пленников и путы, а потом... улыбнулся. "Мазохист?" — промелькнула мысль. А Изя, тем временем устремился к двери. Ну, как устремился? Точнее стал изображать из себя червяка, передвигаясь рывками и перекатами. А потом вообще стал отодвигать другие тела: похоже, он хотел быть первым. Точно мазохист. Или я чего-то не знаю и не понимаю? Ладно, терять нечего, идей нет, пойдем по его пути. Я тоже начал перекатываться к двери. Изя, увидев меня в сознании, весьма удивился. Но когда я стал толкать других пленных подальше, лишь хмыкнул. Примерно через минут тридцать у нас получился пяточок пять на пять метров возле дверей. Только вот когда я уже решил примоститься к двери, этот Изя что-то недовольно промычал и стал меня толкать к остальным! Каков наглец! Ну и я не остался в долгу.

Когда зашли шестеро Друидов, они увидели странную картину. Все пленники были отодвинуты от входа, кроме двух, что находились в сознании. И эти двое перекатывались, врезались в друг друга, откатывались обратно и снова катились друг на друга, пытаясь откатить друг-друга от двери. "Похоже эти двое боролись за почетное место первыми восславить лес!" — промелькнула мысль у друидов. И кто они были такие, чтобы не удовлетворить желание этих пленников? Дабы никого не огорчать, они взяли обоих и поволокли на улицу. А там уже горел костер, стояла пара больших мангалов и даже один огромный чан.

Меня тащили двое, а мои мысли впали в ступор, когда я увидел приготовленные места для жарки и варения. "Не-хо-чуууу!" — попытался я возопить, только вышло что-то вроде "нмммммм!" — импровизированный кляп из корней никто и не думал убирать. Я вертелся как уж на сковородке, из-за чего друидам, что тащили меня, пришлось волочь меня уже двумя руками. Изя тоже стал что-то активно мычать, только вот в отличии от меня, лежал он спокойно.

Нас приволокли к самому дереву, где стоял друид в костяной маске и с длинной белой бородой. Он стоял во главе остальных друидов и ожидал наших стражников. Увидев нас, друиды зашептались, а этот старый хрыщ поднял руку. Гомон как отрезало. "Видимо, старик тут в авторитете" — пришла мысль.

— Почему вы привели лишь двух? По коей причине послушаться решили? — голос его был сух. Наши конвоиры как-то поникли сразу, не решаясь ответить. — Ну, я вас слушаю.

— Древнейший, мы пришли за нарушителями спокойствия леса, но увидели, что эти двое уже очнулись, и растолкали всех подальше от прохода, и дрались за право первыми восславить и усилить лес своей жертвой. Мы просто не могли отнестись пренебрежительно к такому желанию. Если вы решите принести их вместе с остальными на ритуале наполнения силами, то мы не посмеем послушаться. Мы привели их дабы вы, о Древнейший, решили судьбу их.

Старик задумался, смотря то на меня, то на эту помесь медведя с большой фантазией извращенца. Я же костерил себя как только мог. Драться за почетное место быть съеденным первым, это же надо! Но мои мысли прервал голос Древнейшего

— Я хочу выслушать их. Пусть первым говорит Саньон, мне интересно, почему он так далеко ушел от земель своего народа и почему решил драться за почетное место первого? Зачем вообще пришел в наш лес?

По мановению руки, кляп у Изи пропал, а когда он попытался встать — о чудо! — путы позволили ему это сделать.

— Древнейший, — произнес он приятным баритоном, низко кланяясь — Хранители чистых земель — очередной поклон, только уже в сторону друидов — Я ушел из земель своего народа давно, смотреть на страдания соплеменников и не иметь возможности им помочь — я был не в силах. Я ушел в так называемые Дикие Земли и прожил там долго, встретил некоторых из тех Хранителей, у кого не только отняли их места жизни, но и в диких землях их пытались убить. От одного из них я узнал о хранителях Азур-Ишар, что в месячном конном переходе отсюда, в густых лесах неизведанных земель. Они были рядом с моей родиной, и я решил помочь им в их нелегком деле. Два раза я был съеден, ибо являюсь как все остальные ваши пленные — пришедшим. Но я пришел сюда жить, а они уходят же. Я пришел таки к хранителям, тяжело мне пришлось, не хотел мучить животное и заставлять нести себя, раса моя может мертвое дерево есть, им я и питался, ибо не хотел живое губить. Не хотел и способствовать этому. Сердце мое болью исходит, когда живое убивают и страдания причиняют. Клянусь, тяжело было мне в пути, а потом я поддержал верное дело Азур-Ишар, два раза был съеден, но держался до последнего, наполняя их силой своей. В третий раз не стали они восполнять силы свои за счет меня, хотя и просил я их об этом, ибо надо им силы иметь. Таки землю без сил не защитить. Но сказал мне тогда Древнейший, что послужить по-другому я им могу, и стал я тех, кто боль причиняет, к ним заманивать. И наполнились силой защитники. А после я с ними жил, мудрость постигал, да только жалко мне даже тех, кто в неразумности своей вредит лесу и другим, не мог я силы с них восполнять, боль боясь причинить. Я таки не могу даже комара убить, но и покарать не могу. Вообще не могу, клянусь не могу, добрый я такой. Нет мне места на войне, но смог я по-другому помогать им еще. Но понял я, что мало моей помощи и мой народ в помощи нуждается, да гонимые есть за дело доброе в землях Диких. И тогда я решил помогать больше по мере своих сил, живота не щадя, сил не щадя, сам голодая, иногда даже мертвого дерева не вкушая. После смерти приходящих, вещи оставались, я их отдавал болеющим за дело доброе и продавал, помогая детям чистым, что в голоде и холоде живут. Воспитывать помогал их так же, как себя, дабы ценили они жизнь любую и сами боль никому не причиняли. А хранителям Азур-Ишар я артефакты для дела поставлял, что помогают природу лучше чувствовать, что помогают жизни, а при нужде и врагов леса спроваживать. Прослышал я таки про ваш замечательный лес и решил, что может понадобится и тут таки моя помощь. Ви спросите каждого хранителя, вам скажут, что это правда. Что таки Скромный Дядя Изя всем помогает, голодает, но помогает, даже последнее отдаст для помощи делам жизни и счастья. И так Дядя Изя пришел к вам помочь, дабы вы силы восполнили и могли обменивать ненужные таки вам вещи на то, что поможет в вашем дэле. А Дядя Изя поможет чистым детям и другим хранителям, и таки борцам за верный путь. Нс если ви желаете восстановить силы за счет Дяди Изи, то Дядя Изя будет потом совсем совсем слаб и ему придется воспользоваться таки телепортом. А они очень дорогие, а иначе он не успеет, поэтому если ви таки Дядю Изю есть, то Дядя Изя за вещи давать чуть-чуть меньше артефактов. Таки самую малость на порталы.

Я слушал эту речь и охре...удивлялся прожженности этого типа. Я таки даже почувствовал близкую душу. Тьфу. Так, так, не таки, вот же прицепилось. Кстати, если в начале речи у Изи акцента почти не было, то чем дальше, тем сильнее щекотало слух непривычное звучание. Так, ладно, пока он им зубы заговаривает, надо придумать свой план.

Его план я уже понял, но сам я влип по своему незнанию о плане Изи — в весьма пикантную ситуацию. Так, что у нас имеется? Одно волосатое чудо — это раз, куча голодных друидов — это два, голодный древнейший в количестве одна штука — это три. И связанный я, такой беспомощный, но гордый и несломленный — это четыре. Еще куча мяса, точнее плененных, это пятое. Ну и шестое Халыт, которого все-таки желательно вытащить. Что мы таки, тьфу, так можем сделать? Хм, друиды-людоеды... Что-то знакомое... Точно! Я такую-же легенду у своих людоедов читал. А значит... А них, кх, ничего это ровным счетом не значит, за свое точно не сойду. Так, а если...

К этому моменту Изя закончил рассказывать душещипательную историю о своей бескорыстной сути.

— Я тебя услышал. Твой рассказ очень интересная история "Скромный" Изя — мне показалось или древнейший и правда владеет искусством сарказма — Ну допустим, мы согласимся отдать ненужные трофеи, что ты сможешь нам предложить, и как долго ждать твоей безвозмездной "Помощи"?

Нет, не показалось этот древнейший и правда обучен искусству сарказма, только вот, судя по остальным, они сарказм не понимают. Или понимать не хотят. Краем уха я слышал, как они шепотом обсуждают Изю. Но слух у меня хороший, не зря восприятие качал и острый слух — похоже, друиды приняли его рассказ за чистую правду.

— Зачем таки ждать? Какой глупый человек придет тор... помогать, когда ему нечего предложить уважаемым друидам? — в его речи уже отчетливо звучал необычный акцент — Я ведь не глупый, да? Я все принес, ох как я нес, долгими ночами нес, все охраняя, переживая и спеша. Все переживал, успеет ли бедный Дядя Изя помочь правому делу! Все ног.-Изя на секунду запнулся и глянул вниз, где под корнями должны быть руки и продолжил. — когти сгрыз, но донес. И вы таки хотите у меня спросить, что я могу вам предложить? Так Скромный Дядя Изя скажет вам, что таки многое может предложить. Дядя Изя знал, что столь мудрый че... эээ глава, проживший не один век, заинтересуется его помощью! И таки предвидя эту радостную картину, что наполняет мое сердце радостью, я подготовил записи на камнях со всем перечнем возможной помощи! Ой вей, знали бы вы, о древнейший, как трудно было выбивать эти надписи на камне! Сколько бедному Дяде Изе стоило это сил и нервов. Вот они, труды, что потребовали столько времени и кровавого пота бедного Дяди Изи. — Дядя изя снова посмотрел непонимающе на свое связанное тело и тяжело вздохнул. — Ой вей, нет, не могу показать свой прейскурант, что долбил... эээ... делал целыми ночами. Не могли бы вы меня, уважаемый, немного развязать? И Дядя Изя вам таки покажет всю возможную помощь, да!

В этот раз Древнейший даже ничего не ответил, просто махнул рукой и Изя стал свободен от пут, но те не спали, а просто перестали мешать движению. Было понятно, что свобода эта была иллюзорна и корни готовы вернуть неподвижность прохвоста в любой момент. Я же времени не терял, дорабатывал свою легенду, сопоставляя то, что я услышал краем уха, с кинжалами и простой логикой. Тем временем Изя выкинул на землю... эээ? Стопочку бульжников? Шесть каменных табличек пол метра на пол метра, каждый из которых ещё и в сантиметров 5 см толщиной, упали на дорогу, чуть не отдавливая ногу Изе, который казалось бы и бровью не повел.

— Вот таки результаты трудов моих тяжелых ночей, вот весь список того, что Дядя Изя может вам предложить, дабы облегчить ваше дело!

— И нах... Кх-кх — Древнейший прервался — А почему решил ты сделать его на камне,

а не на бумаге или коже нечистых? — Голос временами его подводил и нет, нет, но в возвышенном тоне и проскакивал интерес и недоумение.

— Ой вэй, ви такой мудрый и так говорить, какой еще бумага? Бумага это боль, страдания растений, как можно?! Кожа разумных... Ведь им тоже ой как больно. А Дядя Изя не хочет порождать боль, Дядя Изя хочет просто иметь гешефт... Это гешефт в виде кармы, да, кармы, за доброе дело помощи нуждающимся! Да, Дядя Изя любит карму и помогает за нее, возможно, когда-нибудь Дядя Изя будет не такой бедный и несчастный, а станет счастливым. И сделает других счастливыми. Да. Карма определенно помогает тем, кто делает добрые дела. Так о чем мы? Ах да, таки вот камень не чувствует боли, и Дядя Изя не делает ему больно, чтобы не говорили шарлатаны-маги земли и гномы. Таки поэтому Дядя Изя пишет на камне, выбивая ночами, список чем-же он может таки помочь. А шоще вы так на меня смотрите? Вы не на меня смотрите, вы туда смотрите, там все написано, а я всего лишь скромный Саньон, что таки желает помочь всем нуждающимся в его помощи и недостойный таки такого внимания.

Древнейший, видимо, впал в ступор, он переводил взгляд с Изи на камни и обратно. Потом, видимо что-то решив, махнул рукой, и из-под земли стали пробиваться зеленые лианы, подхватившие каменные таблички и повесившие их перед Древнейшим.

— Весьма интересно, но что нам мешает восполнить силы и потом взять вашу помощь, ведь нам не интересно помогать другим.

— Ой вей, все просто, уважаемый, все просто элементарно просто: Дядя Изя, боясь потерять столь ценные предметы, наложил заклятие, которое не позволит ничему выпасть из бедного Дяди Изи при смерти. Ведь Дядя Изя сюда шел долго, знаете, сколько плохих людей хотели убить бедного Дядю Изю? А ведь моей помощи многие ждут, и я таки не мог их подвести!

— Хм, хорошо. Мы поговорим о твоей помощи... Чуть позже. Лично. Пока я желак услышать историю второго гостя или он тоже пришел "Помочь"? — последнее слово Древнейший определенно выделил и дал намек, что второй такой же кадр точно не нужен. Поэтому второй вариант я отбросил. Ну что ж, первый вариант моего плана, значит...

Когда мне позволили говорить и шевелиться, я встал и, также, как Изя в начале своей речи, поклонившись, начал говорить, стараясь придать своему голосу максимум смирения и почтения:

— Хранитель мудрости, Древнейший народа, что хранит эти места от злобы разумных. Я думаю, мой дар лесу все скажет за меня. Прошу, возьмите два кинжала, что находятся у меня в рукавах.

Древнейший повернулся к друидам, которые меня привели, и кивнул. Они обошли меня с двух сторон и, частично освободив мне руки от пут, достали кинжалы. А потом, увидев, что у них в руках, затряслись и неровной походкой вернулись к Древнейшему. Встали на колени, протянув на двух вытянутых руках, как высшую ценность, кинжалы Древнейшему, который, казалось, и сам не мог оторвать взгляд от них. Про меня на время забыли, вокруг воцарилась полная тишина, лишь Изя тихо одобрительно цокнул языком. Но пытаться самоубиться, хотя руки и были относительно свободны, я уже и не думал. Во-первых, я был уверен, что меня скрутят, а если даже успею ударить себя, мало-ли, скорее всего у них есть лекари? Которые не дадут мне умереть, а доверие я точно потеряю, и будут меня пытаться, а потом кушать или совмещать два этих весьма интересных занятия. Так что я просто стоял с прямой спиной и невозмутимым видом, ожидая развязки. Древнейший САМ подошел к стоящим на коленях

друидам и взял кинжалы с крайне благоговейным видом.

— Неужели это они — тихо произнес он — мои маленькие, сколько же мы не виделись?

Он нежно провел рукой по кинжалам и потом резко поднял суровый взгляд на меня. Я аж растерялся, похоже, план притвориться учеником друида в изгнании летит в тартарары... Этот самый древний, похоже их создатель или ученик создателя Людоедов. Вот я попал...

— ГДЕ. ТЫ. ИХ. ВЗЯЛ. Кто ты такой. Рассказывай все, немедленно! — Его голос гремел он требовал, и лес отвечал на каждое его слово покачиванием листвы, поднялся ветер, а деревья, казалось бы, ожили и обратили внимание на меня. Казалось, весь лес обратил внимание на букашку, что находится в НЕМ и посмела прогневить владыку ЕГО.

Я нервно сглотнул, мысли метались, время растянулось, как обычно бывает в бою: для всех прошло несколько секунд, а для меня, казалось, прошла вечность, хотя мое ускорение восприятия замедляло время всего в два раза. Я успел перебрать множество вариантов и решил говорить откорректированную правду и положиться на импровизацию и свою высокую харизму. Вздохнув, я начал свой рассказ тихим покорным голосом:

— Изначально я был изгоем в своем народе и даже не помню жизнь там — от меня пытались избавиться, но меня нашел цирк. Долгое время я провел там, но разумные в своей злобе и алчности уничтожили его, выжил лишь я. В гневе и горе я не хотел возвращаться к убийцам моей семьи, которой стал для меня цирк, и прожил долгое время в лесу, уходя все дальше и дальше от обжитых территорий, пока не пришел в соседний с вами лес. Там я поселился и жил последние полтора месяца. Я научился читать следы и скрываться в тени, дабы не дразнить братьев своих меньших — животных диких. Так и жил в мире с природой. Но я не просто путешествовал, я искал способ стать сильнее и отомстить этим тварям, что не достойны жить, — горечь и гнев пропитывали мой голос, чем дальше, тем громче и жестче он становился — В один день я встретился с женщиной, что шла путем пыток и убийства, охотница за головами и животными. Она работала не ради денег, а ради удовольствия, для нее пытать животных и людей, унижать и приносить им боль, было в радость. Но я смог ее одолеть, мне помог один из тех, что находится у вас в плену, но сейчас разговор не о нем. С этой девушки я смог забрать эти клинки и заинтересовался их прошлым. Так я узнал о друидах, что защищают свои места с помощью своей огромной силы и мастерства соединения живых существ в одно целое, о друидах, которые владеют великим искусством химерологии. По слухам, вы убивали или съедали тех, кто смел в своей жадности и злобе губить природу. И я решил найти вас, вернув часть вашего наследия, и попроситься в ученики.

Я выдохнул и осмотрелся: все хранили молчание, лишь Изя удивленно вытаращил свои маленькие глазки на меня. Похоже, он не ожидал такой отличной истории. Откуда мне было знать тогда, что он был больше удивлен наглостью моей просьбы? Ведь это звучало так, что я прошу знаний не у простых друидов, а набиваюсь в ученики к Древнейшему! Не подозревая этого, я посчитал, что показываю весьма хороший результат и продолжил

— Я долго искал и сопоставлял информацию из самых разных слухов, выходя к селению, что находится в двух сутках пути от места, где меня вы пленили. Каково же было мое удивление, когда я понял, что живу с теми, кого ищу, практически бок о бок?! И я решил отправиться в путь, со мной вышел напарник, тот самый, что один раз уже помог мне. — Я окинул взглядом друидов и Древнейшего — они все так внимательно внимательно следили

за мной, не проронив ни слова. Вздохнув, я ссутулился, показывая всем видом, как мне тяжело это все вспоминать — Именно тогда мы и встретили впервые остальных ваших пленных. Они настолько погрязли в своей грязи, что ради наживы убили семейную пару медведей. Возможно, одну из последних в соседнем лесу. Я успел спасти лишь медвежат, которых они были готовы сжечь заживо... Эти медвежата теперь следуют со мной, и о них я забочусь, заменяя им погибших родителей. Позже я снова встретил этих проходящих, они убивали кабана, что являлся главой своей семьи и был защитником своей территории. Я попытался ему помочь и в бою защитить его, покарвав его обидчиков, но в этот раз эти существа оказались сильнее. Они расстреляли мои руки и ноги из луков, и я не смог ничего поделывать, а они, убив отца, перебили и всех его детей. А потом, не имея уважения к павшему противнику, стали отрубать его голову и разрезать на кусочки.

Последние предложения говорил с такой ненавистью и брезгливостью, что казалось, я не говорил, а выплевывал слова

— Меня же связали и начали грабить, но моя ненависть к этим тварям придала мне сил, — Горькая усмешка сама выползла на лицо, я уже сам верил в то, что говорю, полностью вжившись в роль, — Я сумел вырваться и убить одного, но после меня убили. Я являюсь проходящим, которому это место стало домом. Поэтому я возродился. А после снова встал на след этих опустившихся разумных, желая отомстить и покарать, забыв уже о своей цели прийти к вам, в чем винюсь... Но эти твари не щадят никого на своем пути, ни других разумных, ни даже беззащитных детенышей животных. Но когда я уже снова настиг их, вы пленили меня. Я смею просить вас лишь об одном — обучить меня искусству химерологии. Также прошу за своего товарища, дайте мне возможность убедить его принять ваш путь. Я поклянусь перед лицом богов, что не передам ваши тайны никому, кроме своего приемника и все, что увижу и услышу, останется со мной до конца дней. Прошу — Я поклонился пониже, спина не переломится, а лишний плюсик заработать смогу. Под конец просьбы, я говорил все тише и тише, склонив голову и украдкой глядя на Древнейшего, делая большие просящие глаза.

На поляне стояла звенящая тишина, казалось бы, в воздухе витает напряжение и никто не смеет даже вздохнуть, боясь тем самым нарушить эту тишину. Лишь мерное дыхание Древнейшего слышалось в этой тишине, и от того звучало оглушительно. Не было ни пения птиц, ни шелеста листьев. Древнейший же стоял и внимательно смотрел на меня, словно пытаясь мне заглянуть в душу.

— Как ты можешь доказать свои слова? — его слова казалось бы прогремели в полной тишине, хотя он говорил вроде не громко, по крайней мере по сравнению с тем, как было до этого.

Я же стал перебирать варианты. Что я могу представить как доказательство? Вроде, друиды могут говорить или узнавать информацию от животных. И ментал, на него я делал ставку, передача информации, изначально я именно его планировал представить как доказательство. Только вот как с ним работать, пока не разобрался.

— Древнейший, со мной прибыли три медвежонка, те, которых я спас. Говорят, друиды могут говорить с животными и получать от них информацию. Еще я владею зачатками ментала и могу попробовать передать свои воспоминания, но вот только не пытался это делать — я замолчал. А что делать? Я и правда даже не знаю как оно работает, применять магию мне еще не доводилось.

— Менсир, Фухс, проверьте его слова про детенышей. Что касаето тебя... Я принесу

артефакт, тебе нужно лишь прикоснуться к нему и вспомнить все детально, а потом пожелать передать его, как если бы ты передавал клинок.

Мои мысли в очередной раз устроили целую пляску в голове. Что делать и как быть? Ведь, если он увидит, что именно я отравил и добил секача, то это будет полный провал. Так я метался, пока не принесли сферу. Я за это время перебрал множество вариантов и зацепился за слово, что нужно детально вспомнить то, что желаю передать. А что если создать из своих воспоминаний отрывки, которые будут подходить друг к другу и создавать впечатление, что я и вправду решил помочь этому боссу. Как понимаю, с этим артефактом могут работать только менталисты, а значит остальные не смогут показать истинные воспоминания. Так и поступим. Решив для себя, я сразу же успокоился: как же хорошо иметь определенность и четкий план. Матово-черную сферу поставили передо мной, и казалось, что она поглощает свет вокруг себя. Я аккуратно положил на нее освобожденные руки. И тут же их, казалось бы, обожгло холодом, прошло электрическим разрядом, в глазах мелькнула вспышка, и я почувствовал, как куда-то проваливаюсь. Через несколько секунд я оказался в своих воспоминаниях, причем тут не было воспоминаний из реального мира, только то, что происходило со мной в этрейтионе. Я стал просматривать их с начала и до конца. А потом понял, что именно так я и могу выбирать куски памяти, которые нужно показать. Сначала начал с девушки, момент знакомства убрал, начал с того, как я иду в деревню и она меня встречает, а потом насаживает на клинки. А потом как я снова выходил, и она опять меня убила. А после как ее убивают, опуская момент своего актерского мастерства. Потом перешел к медвежатам и там решил показать от начала до конца, как я пробираюсь через заросли, вижу картину и начинается бой. Конец боя, приручение медвежат и отведение их домой, только место домика не показал. А вот с боссом я долго подбирал отрывки, создал целую серию и соединил так, чтобы они идеально подходили для меня. Вот я бегу через заросли и выбегаю к дереву, вижу лежащего босса и бегу к нему, замечаю стаю кабанов, на которых падают стрелы. Вот стрелы уже пробивают меня и я падаю на землю. Когда поднимаю взгляд, меня уже связывают, а возле туши кабана, израненной стрелами и с дырой от меча, возятся люди и разделявают, а у меня забирают снаряжение. Потом я вырываюсь и убиваю ножом одного из врагов, и меня отправляют на респ. Закончив, я захотел выйти, только вот не получалось, выхода нигде не было. Я уже было начал паниковать, когда что-то изменилось. Я в панике пожелал выйти отсюда из этой темноты обратно в свое тело и на мгновение показалось, что мир начал тускнеть. Попробовал сосредоточиться на желании войти в свое тело, и, о чудо, мир мигнул, а через секунду я уже смотрю своими глазами. Не успел я оглядеться, как Древнейший начал говорить.

— Что ж, можно сказать, твои слова подтвердились. Я согласен удовлетворить на твои просьбы, и возьму тебя в личные ученики, передав многие знания. Но это в первую очередь за них... — Древнейший указал на клинки, что лежали на подставке из хитро переплетенных корней. Когда только успел? — Твоему товарищу мы дадим шанс стать одним из нас. Но ты дашь клятву прямо сейчас, а позже и твой соратник. И вы не уйдете от нас, пока мы не решим, что вы готовы, и не разрешим покинуть нас. Заодно вы отработаете знания: пока вы не принесете за каждый ранг мастерства по двум десяткам разумных для ритуала силы — вы должны будете оставаться с нами. Или же ты свободен уйти прямо сейчас, получив лишь начальные знания. Я освобожу вас, тогда именно это будет твоей наградой за то, что ты принес. Ты даже не представляешь ценность для меня Брата и Сестры...

Мои мысли метались. Что это? Ловушка? Или проверка? А может он и вправду

отпустит? Но, отказавшись от ученичества, я сам же опровергну свою историю. Что-же не время рисковать. Я согласился, и все закрутилось. Сначала меня вместе с Изей отодвинули в задние ряды и заставили принести клятву, потом прицепили на обе руки два каких-то браслета класса брони 8, которые менял мою привязку, позволяя возрождаться у Древа Единства. То есть у них в деревне. Единственный плюс — это отсутствие потери опыта... А так, надеюсь, я не обрек сам себя на рабство. Дальше был долгий разговор с упертым Хальтом, который все хотел стать едой и использовать функцию автоматической смерти.

Да-да, оказывается такая функция все же была. Только для витеров. Видимо, администрация пеклась о нашем психологическом состоянии: во время сильнейших пыток была возможность быстрой смерти с огромными штрафами — потеря десяти уровней и сутки вне игры. При удержании тоже, если система видела, что Витер не может сам выбраться или выкупиться, то давала такую возможность, а в случае неоднократного пленения, если точки возрождения контролируют, дает возможность выбора места возрождения. Если же прошло большое количество времени, а витер так и не воспользовался функцией, пребывает Бог-покровитель и вытаскивает неудачника. Только вот прибыть он может как через месяц, так и через год. А вот для простых игроков возможности самоубиться автоматически — нет. Тебя должны или вытащить соклановцы, или ты сам умудришься убиться, или тебе надо искать иные способы. Выкуп в том числе и за реальные деньги, дать заказ на сайте наемников или еще что. Только иногда, при высоком уровне веры, тебя может вытащить бог. И все. Вот Хальт и отказывался от столь заманчивой возможности ученичества. Убедила его лишь возможность получения дополнительного класса уровня эпического. То есть его обучали магии состоящей из трех основ. Оказывается у них необычного друидство из магии земли и жизни, у них еще третье направление — кровь. Жаль я не могу тоже обучиться их магии, но думаю мои возможности будут не хуже...

А потом было ритуальное поедание нарушителей... Если Хальту ПОКА разрешили питаться просто зрелыми плодами, то вот мне учитель, да, Древнейший стал моим учителем, приказал принять участие в ритуале. И все это на глазах пришедших в себя пленных. Думаю, если я это сделаю, у меня будут большие проблемы. Людоедов — не очень любят. Так что к человек, что их сожрал — они не воспылают любовью. Как-бы охоту не начали или слухи не разошлись. Хотя о чем это я? Слухи то по-любому разойдутся. Только вот меня не вдохновляла возможность людоедства. И я стал думать. Да, да, я решил пользоваться мозгом, вот такое вот достижение, однако!

На поляне было много друидов, я даже не думал, что тут их столько. Около сотни существ различных рас и видов окружили пленных, что были связаны и пытались мычать нечто угрожающие. Главу отряда разместили отдельно, как я понял, его почему-то жра... приносить в жертву не будут. Изя, после долгого разговора с Древнейшем, тоже остался тут и обзавелся браслетами, что выглядели так же как мои. И было не понять, то ли что-то пошло не так, то ли он на это и рассчитывал. Но огорченным он не выглядел, даже более того, нет-нет, но его невозмутимый вид давал трещину и самодовольство выползал на его лицо. Кстати, он обчистил всех пленных, каким-то образом доставая снаряжение даже из пространственного кармана. Видимо, я чего-то не знаю, даже не представляю как это можно сделать. Броню он тоже снял, вместе с оружием. Я только и успел выбить свои клинки и "Идущие на зов" обратно. Кстати, он кидал на меня странные взгляды, но поговорить можно и потом.

А сейчас действия возле огромного дерева, что казалось бы цепляет облака своей кроной,

развивались. Пленников уже разместили на костер и медленно жарили, каким-то образом блокируя регенерацию и при этом поддерживая жизнь. Вот Древнейший вещает о величии момента и принятии двух новых членов в их общину. И представляет меня, как своего ученика, говоря о том, что мне дана часть открыть праздник поглощения нарушителей.

А я... А что я? Я иду, сжимая в руке нож и медленно переставляя ноги, не торопясь. И ловлю на себе десятки злобных взглядов пленных, смешанных с брезгливостью. Да уж, в дальнейшем, лучше бы мне с ними лишний раз не пересекаться... Умею я находить друзей, определено. Ладно, сейчас совершенно не до этого. В правой руке зажат нож, а в левом в рукаве спрятана сухая ветка. Подойдя к первому пленному, я схватил за поджаристую руку, воняющую горелыми волосами и мясом. Как меня не стошнило — не знаю. Возможно ароматы, что сопровождали меня на протяжении всей жизни в моем прошлом — помогли мне сдержаться. Я выдохнул и резким ударом отрубил средний палец, человек дернулся и что-то замычал из-под кляпа. Я же поднял палец, показывая его остальным

— Да восстановим силы, братья! — звонким голосом проговорил я.

Нет, есть я ЭТО не собирался, все это было нужно лишь для отвлечения внимания и подготовки. Сейчас решалась судьба — сумею и получится или же я огребу, сильно. Я подкинул нож вверх и пока все на секунду отвлеклись на него, я жестом фокусника заменил малец на палку из рукава, на которой лежала моя иллюзия-Кошмар создающий "иллюзию" отрубленного пальца. Я переживал, что ограничение не даст мне наложить заклятие на предмет, но как оказалось, мой кошмар спокойно лег поверх предмета. Но видимо кошмар можно было наложить поверх материального предмета, так как это не являлось изменения изменением неживой материи. Поймав падающий кинжал, я одним движением вернул его в ножны и укусил за лже-палец.

Я почувствовал как мои челюсти с хрустом перемалывают старую ветвь, и разжевывая ее. С трудом глотаю и продолжаю, друиды запели какую-то песню. Только вот стоило мне на секунду подумать, что в руках у меня настоящий палец, уж больно он реально пах и выглядел, как в следующий укус почувствовал ПЛОТЬ и КРОВЬ. Мать моя женщина! О неожиданности я чуть не выплюнул его на землю, каких сил мне стоило продолжить жевать, я не знаю. Наверное убеждение, что это иллюзия, удержало меня от столь глупого поступка. И стоило мне полностью отрешиться от вкуса и запаха лже-пальца, как чувства сменились и я опять чувствовал, что жую дерево. И что же это было? Неужели кошмары действуют и на меня? То есть не зря была приписка-предупреждение, что если я испугаюсь своих же кошмаров — они меня и поглотят. Бррр, психом становится я точно не желал, но вариантов не было. А не использовать полученные возможности — глупо. Главное, научиться ими управлять. Как только я доел свою часть, друиды присоединились к торжеству. Еще два часа шел обряд, с живых существ снимали шкуру, вырезали куски мяса, а некоторые индивиды доставали даже глазные яблоки. Лишь я и, как ни удивительно, Древнейший стояли и смотрели на все это. Я насколько это было возможно контролировал свои движения и мимику, со стороны я, наверное, выглядел истуканом с высоким уровнем пофигизма. В какой-то момент я сам стал верить, что для меня это норма и обыденность, после чего смог расслабиться и уже полностью себя контролировать. Вот что значит войти в роль...

А впереди, я так чувствую, меня ждет весьма веселое ученичество...

Глава шестая — Тяжело в учении — есть шанс не дожить до боя...

Праздник подошел к концу, а я все также стоял на месте, глядя на кострища, оставшиеся после ритуала. Друиды уже разбрелись по своим делам, а я осмысливал, в какую-же задницу я влез. В пространственном кармане лежал палец моей жертвы, но даже выбросить эту гадость я не мог. Что-то мне подсказывало, что об этом узнают все и сразу. Лес подчиняется воле Древнейшего и друидов, казалось, они могут услышать и увидеть все, что происходит тут, и нет спасения от их взора. А значит... Значит я сам себя загнал в ловушку, и теперь должен буду поддерживать тот образ, что я уже себе создал. И главное при этом не вжиться в роль, иначе... Иначе я могу стать одним из них, и тем самым потеряю себя: все же, их жизнь, пожирание разумных на таких ритуалах — противно моей сути... Древнейший, на первый взгляд, такой же, как друиды, если бы не все эти оговорки, некоторые мелкие моменты... Все это выдавало его... Они фанатики, а он очень умен и... будучи для чуть ли не местным божеством, он отличается от них. Возможно, если бы я своими глазами не видел, что у него нет значка игрока, я бы подумал, что это игрок, отлично отыгрывающий свою роль и пользующийся своим положением. Кто же этот Древнейший? Он ведь не наслаждался пиром, он только лишь открыл его и наблюдал. Что это? Какая-то часть ритуала, или он сам не любит есть других и лишь поддерживает свой авторитет и образ? Кто он, и каковы его цели? Вопросы, вопросы и никаких ответов. Одно я понял — он не так прост, как кажется, и я более чем уверен, что он раскусил Изю и, возможно, даже меня, но при других друидах не мог отказать. Пошел по пути меньшего сопротивления? Возможно, а значит, что позже он попробует избавиться от нас. А ведь я еще и его ученик... Ой ёёёёёё.

Я услышал за своей спиной легкое покашливание и чуть было не взлетел к небесам. Обернувшись, увидел стоящего сзади меня Древнейшего, который, хотя и явно хотел привлечь мое внимание, но на меня не смотрел, разглядывая кострища на площади.

— Ступай спать, твой дом вместе со "Скромным" Изей и твоим знакомым Халь-как-то-там, завтра начинаются занятия. Так что тебе стоит выспаться — как мой ученик ты будешь обучаться очень серьезно, я буду передавать тебе почти все свои знания, а это, поверь, немало. Даже если учесть, что ты уже маг, правда, магия у тебя очень уж странная. Что за направление? Или ты решил, что я не замечу твоего фокуса всего лишь по той причине, что ты стоял ко мне спиной? Я вижу тут все, весь лес мои глаза и уши. Но вернемся к твоей магии... Никогда такого не видел, но твое представление прошло для остальных успешно. Эх, можно было-бы научить тебя еще своей магии — это бы было весьма... интересно, хе-хе-хе. Но да все равно, мне есть, что тебе преподать, кроме магии и химерологии. Это будет незабываемо, у меня не было учеников наверное... да уже более пятидесяти лет. Так что выспись хорошо, завтра будет сложный день, хе-хе-хе — Древнейший развернулся и пошел в сторону главного дерева, и трава под его ногами не приминалась. Он лишь на секунду обернулся в сторону места ритуала и махнул рукой. Буквально моментально на месте кострищ трава вымахала на метр в высоту.

"Какой же противный у него смех" была первая моя мысль, а вот следующей пришла уже паника. "Он узнал, что я сделал иллюзию? Но почему никому не сказал? Сколько же у него воли?!". Третья мысль уже была — "А да фиг с ним, я спать". За этот день я так замотался, что ломать голову над этим Древнейшим не хотелось. Не сдал и ладно. Имеются у

него на меня планы? Хорошо, посмотрим насколько они схожи с моими. Или это его каприз? Да и ладно, главное пусть знаниями делится, древняя рухлядь, а на остальное мне плевать с высокого дерева. А сейчас спааааать.

По пути к дереву к которому подходил Изя и потом пропал, видимо войдя во внутрь. Я прокручивал в голове весь день, столько яркий и полный новыми событиями. Уже дойдя до самого дерева, я озадаченно осмотрелся. Ни ручки, ни намека на дверцу — не было. Почесав шлем, я понял, что ничего так не достигну.

— Дерево, ты это, откроешь дверь? Я спать хочу.

Дерево оставило мою речь без ответа, и дверцы тоже не появилось. А я лоб в лоб столкнулся с философским вопросом — кто дурак и что делать? Если с первым вопросом было все понятно, то вот второй никак не хотел решаться.

Но стоять долго одному мне было не суждено. Рядом со мной встал Изя с легкой улыбкой на своей мордашке... Уж извините, ЭТО называть лицом, я не готов. Он посмотрел на меня, потом на дерево, тоже почесал свою волосатую голову. Кстати теперь, когда Изя был без пуг, можно было заметить, что он похож на человекоподобного медвежонка, с небольшим пивным животиком. Судя по которому, не такой уж он скромный и голодающий...

— Не открывается?

— Неа.

— Хочешь пройти?

— Ну хочу

— Давай десять золотых и покажу, как открывается.

Я уставился на это чудо круглыми глазами. Даже почти проснулся.

— Десять золотых? Да ты космос попутал?

— А шо вы таки нервничаете? Не надо нервничать, восстановление нервных клеток таки дорого, хочу вам сказать, намного дороже этих жалких восьми золотых, что я у вас прошу по доброте душевной.

— Так, золота у меня нет.

— А что таки у вас есть?

— Ничего нет, а что есть, то не дам. Может мне легче шубу из тебя сделать, а потом тебе же продать?

— Нэ, шуба не получается, я таки проверял. Она исчезает через некоторое время. А такая бы статья дохода была, эххх. — он даже своей мохнатой лапой махнул и тяжело вздохнул, показывая всю горечь потерянных прибылей — Женщины любят мех, я бы регенерацию прокачал, с себя шкуру снимаю и шью. А потом бы им продавал по хорошей цене... Чистая выгода при таки безотходном производстве! Такой бизнес план провалился, эх.

Я просто выпал в осадок и в шоке смотрел на этого... этого психа! Это гребанный псих, повернутый на деньгах готов резать себя и снимать кожу ради прибыли! И с ним мне спать в одном доме?! А вдруг где-то ценится кожа моей расы, например туфли шьют? М-ляя. А это существо лишь усмехнулось.

— Хорошо, раз таки ты такой же бедный как Дядя Изя, то давай ты ответишь честно на один мой вопрос, и я таки покажу, как заходить в этот дом. Или стой тут, а я пошел дальше. Только учти, что это таки очень выгодное предложение, можно сказать наивыгоднейшее!

— Ладно, я честно отвечу на твой вопрос, как только ты покажешь, как зайти в это

дерево.

— Эээ нэ, Дядя Изя не простак, дай клятву перед богами, и тогда Дядя Изя покажет тебе вход.

"Не получилось, а жаль" — промелькнула мысль. Пришлось давать клятву. И только после этого Изя, цокнув языком, махнул рукой куда-то за дерево.

— И что? — не понял я, что он там показывает. Вход так и не появился.

— Что, что, ты таки иди, обойди это дерево, и увидишь углубление в виде отпечатка. Руку положишь, и дверь откроется. И не стоит на меня так смотреть! Я честно выполнил свою часть сделки, я что, таки виноват, что ты не с той стороны подошел к дому? Ну, встретимся там дальше, с тебя таки еще должок, мой жадный сосед. Эх, даже золотых нету, вот откуда берутся бедные люди шо даже не могут за необходимые вопросы заплатить? — последний вопрос он уже бубнил себе под нос, закатывая глаза к небу и проходя мимо меня. Причем бубнил, похоже специально, достаточно громко, дабы я услышал возмущения этого пушистого гада.

Я чувствовал себя обманутым и кинутым. Развели, как тупорылого идиота... Давно я так не тупил. Это ведь надо? Чуть было не заплатил за совет обойти дерево, почему я сам это не сделал? Видимо, усталость сказывается. Нет, говорить с Изей я точно сейчас не буду. Это тот еще прохвост, это ведь надо, обвести меня вокруг пальца, как несмышленное дитя! Это я должен обводить и разводить, а тут меня! М-да, неприятное чувство... Пойду-ка посплю, еще нужно будет придумать способ отыгаться, иначе я себе этого не прощу.

Так, качая головой и возмущаясь на несправедливую жизнь, что подставила гениального меня, я, наконец, нашел необходимое углубление и, приложив руку, увидел, как открывается проход. Кора сама разделялась и расходилась в стороны, открывая мне трещину, в которую я через несколько секунд все же шагнул. Внутри было довольно интересно и... уютно? Светящийся мох покрывал потолок, играя роль зеленоватого светильника. Мебель: Стол, тумбочки, полочки и даже кровати — были частью дерева. Лишь пару стульев были сделаны из камня на котором толстым слоем была странная на первый взгляд плесень, но заинтересовали меня кровати. Подойдя к ним, я был весьма удивлен: ее покрывал толстым слоем то-ли мох, то-ли какое-то похожее растение. Приглядевшись, я обнаружил, что мох росло прямо из дерева кровати и похоже был ее неотделимой частью. А одеяла было не видно. Ну нет, так нет, меня это не сильно огорчило, и просто отправив верхнюю одежду в пространственный карман, решил улечься. Стоило мне лишь вытянуться на кровати, оказавшейся весьма мягкой, благодаря мху, как этот самый мох стал меня укутывать! Правда, как только я стал шевелиться и дергаться, он сразу же втянулся обратно в дерево.

— Похоже это или какое-то хищное растение дабы меня сожрали или это нечто иное. Если рассуждать логически, то если меня не сожрали раньше, то сейчас скармливать растению — бессмысленно и нелогично. Значит это нечто достаточно безопасно. А значит можно спать.

Придя к такому логическому умозаключению, я решил все же дать этому мху меня окончательно опутать. Только на всякий случай нож достал, если это растение решит меня сожрать или еще как-то плохо себя будет вести. Глаза уже закрывались сами собой, но я все же дождался, пока это нечто меня не окутает полностью. Оно оплетало меня как кокон или даже одеяло, сразу стало как-то уютно и хорошо. Уже на последних остатках воли, я вернул нож в ножны и заснул.

Интервью

Передача Реальность или Вирт пользовалась популярностью на многих планетах, этот канал не просто сухо излагал новости из вирт-миров, но и разбирал по косточкам проекты, показывая их изнутри. И порой критика оказывалась настолько едкой, что игры теряли свой рейтинг, как произошло с "Зеркало Истории" выпавшей из Топ 100 после одной из таких передач.

А теперь канал пообещал трансляцию интервью в режиме онлайн с Генеральным Директором Вирт-мира "Этрейтион". Данное событие было примечательно в особенности тем, что руководство "Этрейтиона" не давало интервью. Последнее, и буквально единственное, было более пятидесяти лет назад, да и не отличалось полнотой.

И вот, на экранах зрителей появился дорогой футуристический зал, выполненный в фэнтези-стиле, в креслах расположились молодая девушка в старинном деловом костюме с белоснежной полумаской на лице и ничем не примечательный мужчина в костюме-тройке. И, разумеется, тоже в маске, только полной.

Девушка, показательно подняла микрофон:

— Уважаемые зрители, наш канал Реальность или Вирт рад приветствовать генерального директора известной всем игры "Этрейтион" — Аtratoва Самуэля Винтреса. Самуэль, можно я буду так вас называть? — Девушка улыбнулась, обращаясь к гостю. Директор ответил лёгким кивком, не меняя вольготной позы.

— Да, конечно, обращайтесь как угодно, мы же не на светской встрече.

— Самуэль, мы подготовили список вопросов от игроков, и хотя мы понимаем, что за эти десятилетия, даже, можно сказать, столетия игры, многие из них уже звучали, игроки задают их снова и снова. А желание игроков для нас закон. Итак, вы не против ответить на них?

— Все, что смогу, не нарушая тайн проекта. Собственно, для этого я и здесь. Не поймите меня правильно, давать ответы на загадки, раскрывать местонахождение кладов, подсказывать по квестам я не буду. Хотя некоторую не общедоступную информацию я рассказать все же готов, если вы, конечно, зададите мне правильный вопрос. Так что предлагаю перейти к сути.

Несмотря на внешнюю невозмутимость и частично искаженный маской голос, было заметно, что показательные политесы и общие фразы ему не по душе.

Ведущая улыбнулась.

— Ну что вы, мы не ставим целью узнать у вас такие мелкие детали, все же это игра, и загадки игры должны разгадываться в игре. И все же, в игре, кроме упомянутых вами, есть одна загадка, кажется, лежащая на поверхности, но, насколько нам известно, за годы решения так и найдено. Что же значит "Этрейтион"? Мир называется совершенно по-другому, более того, у разных рас временами по-разному. Название Этрейтион тоже встречали в разных диалектах и языках, но везде оно имеет различное значение. Можете ли вы дать ответ на эту загадку?

Мужчина задумался на секунду, почесав подбородок маски рефлекторным жестом.

— Что же, я могу дать вам ответ на этот вопрос. Хотя я и удивлен, как за столько времени еще никто не задал этот вопрос богам. Даже игроки, что достигли уровня превознесения и чуть ли не пьют с ними за праздничным столом. Тогда бы они услышали ответ. Этрейтион не имеет единого значения, но имеет единый смысл. Этрейтион, в переводе с верховного языка — второй мир или другой мир. В различных языках, о которых

вы говорили, также имеются отсылки к тому, что это иные миры. Кстати, изначально у проекта планировалось совершенно иное название. Но, как, наверное, известно некоторым игрокам, до великого явления Приходящих, было еще три явления, первое из которых было около полутора тысяч лет назад. Это был еще ЗБТ (*закрытое бета-тестирование*) игры, после чего время было перемотано. Второе явление, соответственно, ОБТ (*открытое бета-тестирование*). И итоговая доработка и снова короткий ЗБТ тест — третье явление. Еще на моменте создания игры мы собирались делать второй мир, таким и должно было быть название игры. Вот только один из тестировщиков смог обойти защиту от упоминания реального мира. Он просто назвал игровой мир Этрейтион и дал его перевод как — Другой Мир или Второй Мир. А потом стал рассказывать про Зэг, который он назвал Первым Миром или Верхним Миром, откуда они мол и пришли. Самое смешное, что он обошел ограничение на упоминание информации о реальном мире на спор. На кону было порядка десяти литров выпивки. Как бы то ни было, но к появлению такого названия проекта привела цепочка случайностей: программисты проворонили это разглашение, а после перемотки времени оказалось, что в мире уже сложились целые легенды. Так нам и пришлось назвать игру "Этрейтион".

— Вы хотите сказать, что они, NPC "Этрейтиона", знают о реальном мире? Такое редко какие игры могут позволить себе. Почему было принято решение не исправлять, как вы говорите, недочет программистов? Ведь можно было просто почистить проект, удалить лишнюю информацию?

— Как бы вам объяснить... В основе проекта лежит идея невмешательства, мы изначально создавали мир со своей собственной историей. Поэтому и нужны были ЗБТ-тесты, во время которых у каждого тестера была своя задача по развитию истории в нужном направлении. История мира реальна, она строилась столетиями. Мы лишь подтолкнули мир в нужном направлении, а потом ускорили время для развития и создания летописей. За эти века прогремело огромное количество войн, история стиралась и переписывалась, открывались и забывались многие магические знания, да и общие знания о мире, об его устройстве. Мы можем с гордостью сказать, что наш мир имеет свою историю, которую даже мы не знаем до конца. Поймите правильно, несмотря на наличие логов игры с процесса перемотки времени, их невозможно обработать в полной мере, слишком длительный срок, слишком большой объем. Некоторые NPC, могут знать историю своего мира лучше нас, разработчиков. И при этом, сейчас, у каждой расы, а то и индивидуально у каждого NPC, имеются свои взгляды на вещи, историю и многое другое. NPC у нас имеют столько же индивидуальных качеств, что и человек. Поверьте, вы не сможете отличить игрока от NPC, если игрок будет придерживаться своей роли.

И да, NPC, как и боги, знают о реальном мире и считают свой мир — вторым. По своим сказаниям, они считают, что мы прибываем к ним со своего плана. А для чего — тут, как я уже говорил, каждый NPC может иметь свое мнение, единообразия нет. Вплоть до того, что для нас это игра и соревнования — или же что мы желаем покорить и колонизировать их мир. Так что в некоторых местах очень не любят простых игроков, и существует даже церковь, проповедующая, что игроки являются высшим злом и завоевателями. Но, как и в реальном мире, многие персонажи просто не задумываются о таких вещах — зачем и откуда приходят игроки: за столько лет к этому привыкли и уже поняли, что игроки не посланники богов или демонов, что игрок игроку рознь. Игроки стали обыденностью, хотя это не исключает того, что каждый житель Этрейтиона может относиться к ним по-своему. У нас

совершенно иной уровень по сравнению с обычными и тем более со второсортными проектами, где NPC имеет ограниченный функционал и четкую систему действий, при слабом ИИ или вообще практически не задействуя мощности ИИ.

Очевидно, Самуэль был готов и дальше углубиться в подробности взаимодействия ИИ и NPC, но ведущая уже задавала следующий вопрос.

— Давайте о технической стороне вопроса поговорим несколько позже, сейчас хотелось бы узнать, касательно практической стороны. Вы не боитесь восстания NPC против игроков? Если они настолько развиты, по вашим словам?

— Вы, наверное, не знаете, но у нашего проекта были свои кризисы, один из которых был как раз и связан с тем, что NPC решили изгнать игроков из своего мира. Да, около ста шестидесяти реальных лет назад, то есть более 3 игровых веков назад, на троне Рендальской Империи оказался NPC, одержимый идеей изгнать или пленить всех пришедших. Разумеется, разразилась война. В первый же месяц игру покинуло около 40 % игроков, полыхали почти все известные земли. Мирные классы или пытались перебраться в далекие земли и заработать на войне, или уходили из игры. Несмотря на то, что на столь яркий конфликт стекались новые игроки, игру качало из стороны в сторону, все говорили о закрытии проекта. Тогда мы смогли выстоять благодаря рекламному директору: компания спонсировала показ серии фильмов о восстании машин, даже старых. А потом наша игра была представлена как противостояние Империи под предводительством искусственного разума и человека. Рекламная компания полностью себя оправдала: сотни тысяч людей захотели доказать, что они не хуже и даже лучше простого компьютера. Война шла около пяти игровых лет, то есть два с половиной реальных года, не прекращающих боевых действий. Хотя в рядах Империи и воевали немногие перебежчики, но основой были сотни одержимых NPC, осознавших себя и решивших отомстить приходящим, считающих жителей Этрейтиона простыми болванками. Да, война закончилась победой игроков, но экономика была в ужасном состоянии, потом был голод, мор, можно сказать магический постапокалипсис. Тогда же подняли голову и всякие темные маги, различные твари появились на местах сражений или влезли из своих дыр. Многие игроки, пришедшие в проект во время войны, так и остались играть дальше: реалистичность привлекала, а история не забывала своих героев. Многие великие войны навсегда запечатлены на страницах летописей. Со временем все было восстановлено: люди, охотясь на тварей, зарабатывали реальные деньги, компания снова стала активно развиваться, проект вернул свою доходность. Вмешательство администрации просто не понадобилось. Победа игроков над ИИ вызвала широкий резонанс, нам сотнями тысяч приходили обращения от игроков, да и просто от людей, мельком услышавших о нашей игровой войне — все желали подробностей. В результате, было принято решение создать фильм по этой войне, где транслировались записи битв, сюжеты из жизни различных гильдий или военный быт NPC. Старый сериал, который сейчас мало кто помнит, "Черные Стражи", был создан как раз на основе жизни одного из орденов охотников на нечисть, где были как местные жители, так и игроки. Причем они жили весьма дружно. При этом, для непросвещенного зрителя, все люди в этом фильме — реальные.

И еще, именно эта война прекрасно показала, что Этрейтион устойчив к потрясениям, мир саморазвивающийся и способный решать свои проблемы, без жесткого влияния извне.

Ведущая поправила маску, словно задумчиво разглядывая собеседника.

— И еще вопрос. Вы говорите, что воины, после великой войны, попадали на страницы

летописей. А сейчас — простой игрок — может попасть в историю? Или это была исключительная мера, вызванная исключительными обстоятельствами?

— Этрейтион не зря назван вторым миром. Во время войны в летописи вошли обычные игроки, просто совершившие что-то сверх обычного. И сейчас ничего не изменилось: каждый может оставить свой след в истории, войти в летопись. Причем, каким будет этот след — решаете вы сами. Может, вы решите стать великим алхимиком, ученым, а может, не желая сидеть в библиотеках, сотворите легендарную вещь, будучи кузнецом. Может, вы откроете новые тайны или возродите старые знания, оставив след в истории как второй Менделеев или Эйнштейн. Может, вы решите из простого жителя стать богом — это тоже возможно. А может вы прославитесь как великий полководец, или архимаг, что сжигает армии мановением руки. В Этрейтионе возможен любой путь, даже если вы решите стать королем-тираном, деспотом, угнетающим свой народ, или даже темным властелином мира — административно вы не получите никакого запрета. Возможно, позже, детей Этрейтиона будут пугать вашим именем — или ставить вас в пример.

Во время своей речи директор даже немного подался вперед, словно пытаясь передать свой пыл собеседнице. Даже маска не мешала видеть, насколько эта тема его захватывает. Ведущая чуть задумчиво улыбнулась.

— По вашим словам получается, что любой игрок может изменить историю всего мира. Неужели нет никаких формальных, административных ограничений на действия игроков? Почему тогда игроки не становятся королями массово?

Самуэль снова откинулся в кресле.

— А почему в нашем с вами, в реальном мире, не все короли? Да, в Этрейтионе у игроков много возможностей, но и, как я уже говорил, много же и конкурентов. Да, все в ваших руках, но будьте готовы, что на любое ваше действие может быть противодействие. Угнетенный деспотизмом короля народ может подняться на восстание. Легендарного архимага могут пожелать подло убить конкуренты. Вариантов множество, Этрейтион — не тот мир, где вам выдадут квест легендарного уровня и расчистят дорогу к престолу богов. Для достижения больших целей в Этрейтионе надо приложить большие усилия — все как и в реальном мире. Если же рассуждать исключительно с теоретической точки зрения, то игроки могут даже уничтожить этот мир. Конечно, вероятность этого весьма низкая, но не нулевая.

Девушка покачала головой, словно не соглашаясь с собеседником:

— Что ж, с ваших слов понятно, что цель проекта — полный аналог реального мира. И хотя компания поощряет игроков, выбравших для себя полное погружение, таких, по нашим данным, немного, а Этрейтион остается игрой. Реалистичной и проработанной, сложной даже для опытных игроков, но игрой. Поэтому хотелось бы уточнить, Самуэль, все, что вы говорите о реальности мира и безграничности возможностей — касается только игроков на полном погружении, так называемых Витеров, или же всех? И какая, с точки зрения игры, разница между Витером и обычным игроком?

Если бы лицо директора не закрывала маска, можно было бы увидеть его улыбку после этого вопроса, по крайней мере, в голосе она звучала весьма явно.

— Я бы не сказал, что процент Витеров в Этрейтионе мал — игроки на полном погружении составляют примерно 20–40 % процентов от месячного онлайна. Да, по сравнению с другими играми, у нас действительно более привлекательные для них условия. В том числе, наша компания, благодаря плотному взаимодействию с передовой медициной,

может гарантировать, что человек, ставший Витером, проживет минимум 50 реальных лет, и это, согласитесь, весьма важно для пожилых людей, ведь таким образом они могут рассчитывать на целый век насыщенной жизни в нашем мире.

Но можно ли назвать это поощрением? Я бы скорее сказал, что это не более, чем честность по отношению к Витерам.

А отвечая на ваш вопрос: принципиального различия между Витерами и простыми игроками нет, у каждого есть возможность реализовать любое свое начинание.

Но при этом у них совершенно различный способ взаимодействия с миром. Витеры живут в Этрейтионе, они не могут позволить себе выйти из онлайн, пересоздать персонажа, стереть свое прошлое и исправить ошибки. Уровень ответственности у Витеров выше: то, что для простого игрока небольшая помеха, незначительная неприятность — для Витера может быть серьезной проблемой. Но в Этрейтионе все находится в равновесии: при том, что у Витеров выше ответственность, над ними не властны цифры. Обычные игроки ограничены уровнями умений, навыков — Витеры нет, для них мир полностью реален. Витеры живут без помощи системы, без подсказок. Например, если обычный игрок прокачивает навык следопыта, следы зверей начинают подсвечиваться, а количество получаемой информации зависит от уровня навыка. Тогда как численные характеристики навыка у Витера — не влияют ни на что: Витеру необходимо самому замечать, узнавать следы. Или при ковке меча — обычный игрок может просто следовать указаниям системы — и получит результат в соответствии с цифрами, в своем профиле. В то время как Витеру необходимо самому понимать, по цвету стали, по звуку клинка, что именно необходимо выполнить в тот или иной момент.

Девушка удивленно покачала головой:

— С ваших слов, Самуэль, получается, что у Витеров гораздо больше сложностей при игре, чем у обычных игроков. Какие же тогда плюсы у них, почему игроки становятся Витерами?

— Понимаете, Витеры принимают мир Этрейтиона как реальность, становятся его частью — и для них многое становится возможным. Обычному игроку-ремесленнику система не позволит создать легендарный предмет, или даже эпический: пока ранг ремесла не откроет эту вероятность, система исправит даже идеальные действия. При этом, прокачка ремесла чем выше — тем дороже. Именно поэтому, кстати, игроки-ремесленники чаще всего входят в состав крупных гильдий, обеспечивающих их ресурсами, причем на высоком уровне цена составляет иногда сотни тысяч золотых за десятку навыка. Витеры же способны создавать предмет любого качества с первого же уровня навыка, цифры над ними не властны. Только собственные умения.

— Но, Самуэль, если все так, как вы говорите, то количество легендарных вещей, созданных Витерами, должно быть просто огромно, чего мы не видим. Почему?

— Конечно, создать легендарную, эпическую вещь может любой Витер, с первого же дня игры. При том, что выполнит идеально весь процесс ее создания. Давайте посмотрим на примере создания меча, раз уж мы его уже упоминали... В Этрейтионе более десятка различных металлов, а также более сотни добавок. Это не считая алхимических металлов, созданных с помощью алхимии и магии. И у каждого разная температура плавления, температура работы с ними, металлы требуют различные условия, различные способы обработки. Это не считая требований по рунологии или ритуалистике, без учета которых создание легендарной вещи практически невозможно. При этом материалы весьма дорогие,

а одна ошибка испортит всю работу. Поэтому, создание даже эпических вещей практически никогда не происходит на низких уровнях, даже у Витеров. Ведь им требуется сначала получить базу, а потом пойти учиться у настоящих мастеров, что далеко не тривиальная задача. Конечно, Витеры могут учиться сами, набивая шишки и тратя огромные деньги на исследования. Иногда именно так случаются прорывы и открытия новых областей в ремесленном искусстве.

— Получается, обычный игрок не сможет создать даже эпическую вещь? Для этого практически обязательно становится витером. Насколько нам известно, Витеры погружены в специальный сон, то есть полностью отрезаны от внешнего мира.

— Ну почему же. Конечно, мы не ставим таких ограничений. Если игрок не желает становиться Витером, но хочет играть с большим реализмом, он может отказаться от помощи системы, его параметры будут практически полностью совпадать с параметрами Витера. Единственное, что таким игрокам придется пройти обследование у нас в компании, получить новейшую вирт-капсулу и заключить с нами стандартный договор. Такие игроки, Реалисты, получают полную анонимность, но, в отличие от Витеров, не получают полного обеспечения и медицинского содержания. Кроме того, перед заключением договора, Реалисты проходят краткий экскурс в игру, с параметрами, соответствующими 100 % реализму. Около 60–80 % игроков после этого отказываются от перехода на реализм, не решаясь перевести игру на такой уровень сложности, хотя эта услуга и полностью бесплатна. Платной является только обратная процедура, если Реалист желает расторгнуть договор.

— Самуэль, а как же быть с боевыми навыками? Насколько мне известно, у многих классов, при высоком уровне владения оружием, сильно возрастает и скорость, и сила удара. Что Витеры могут противопоставить такому бойцу? Или в бою Витерам система помогает наравне с обычными игроками?

— Вы правы, выровнять боевой баланс для Витеров и обычных игроков — было одной из сложных, но критически важных задач. Для обычного игрока — бой — это власт цифр, сравнение его параметров. И в меньшей мере уже его личные умения. Например, если удар будет слишком верен для уровня навыка, система его исправит, и урон будет соответствовать числам в профиле игрока. Зато на высоких уровнях навыка игрок может позволить себе просто отмахнуться от противника палкой, и система, опираясь на значение навыка "одноручный меч", превратит это действие в точно выверенный смертельный удар. Система даже снимает поверхностный слой мыслей для определения, куда именно и с каким результатом игрок планирует ударить. Витеры лишены этой власти цифр: они должны неделями, месяцами и годами оттачивать свое мастерство, хотя, я бы не сказал, что прокачка навыков для обычного игрока занимает меньше времени. Тем не менее, витер способен как убить с одного удара, проведя на первом уровне совершенное комбо, так и погибнуть во время тренировки, потеряв контроль над своим же оружием.

Что же касается ускорений... На уровне ловкости свыше 100 единиц, обычный человеческий мозг не может уследить за оружием и будут работать только рефлексы. Но на уровне ловкости свыше 200 уже не будут поспевать и рефлексы. Именно для этого для Витеров введена возможность замедления времени. При этом ускорение времени влияет только на восприятие, оно не ускоряет движений Витера. Так что, при малой ловкости и включенном замедлении времени, он будет точно видеть каждое движение противника, но поспевать за ним он просто будет не в состоянии. Система не помогает им уклоняться, защищаться или атаковать на сверх-скорости, у них даже не предусмотрены такие навыки.

Все эти навыки игроков заменяется на единый навык "Контроль тела".

— Самуэль, мы можем вернуться немного назад? Вы упомянули, что Витеры составляют от 20 до 40 % процентов от месячного онлайна. Почему тогда они практически незаметны? Ни в боевых гильдиях, ни среди ремесленников их не так много.

— Многие Витеры живут обычной жизнью горожан, а часто и селян, и не стремятся в политику, войны, не гонятся за славой. Многие входят в так называемые NPC-гильдии или работают сами. Почему-то так повелось, что с давних времен, говоря о Витерах, понимают ТОП-персонажей, воинов или легендарных кузнецов. Я могу предположить, что это убеждение сформировалось по той причине, что именно Витеры в 60–80 % случаев добиваются таких высоких результатов. И никто не видел в обычном владельце Таверны, в Алхимике, в Художнике или Архитекторе, а иногда и в Строителе или Стражнике — Витера. Хотя, например, недавно умер староста села Большие Пруды — Оров Толстый. Все считали его главой селения, и разумеется, NPC-героем, хотя это был Витер, скрывший на системном уровне свою принадлежность к игрокам.

Ведущая всем своим видом продемонстрировала удивление.

— А разве это возможно? Мы никогда не слышали о данных опциях.

— Да, это возможно. Конечно, речь идет не о сокрытии имени, его системно скрыть как раз нельзя, а вот факт принадлежности к игрокам — можно. Это предлагается любому Витеру, в достаточной мере вжившемуся в мир. При этом опять таки, Витер должен дать разрешение на сканирование системой своего психопрофиля, и на дальнейшее его использование для создания ИЛ(*искусственных личностей*), которыми наделяются NPC Этрейтиона.

— То есть, вы хотите сказать, что NPC действительно несут в себе характеры реальных людей, Витеров?

— Не совсем так. Генерация искусственной личности происходит с использованием наблюдений за людьми, их привычками, характером, снятых психопрофилей и многого иного. При рождении ребенка все это перемешивается. Конечно, задатки личности могут не развиваться, или развиваться не в том ключе, что предполагался. Тут уже влияет окружение, воспитание и многое другое. Перечислять все косвенные данные при создании ИЛ взрослого NPC можно бесконечно, особенно если речь идет не об обычном крестьянине, чей уровень интеллекта обычно закладывается примерно равным простому человеку с уровнем IQ от 70 до 85.

— И как же происходит обсчет такого количества данных, ведь даже на открытых территориях количество NPC огромно. Вы упоминали, что NPC Этрейтиона по схеме взаимодействия с ИИ, отличаются от большинства других игр. Можете раскрыть этот вопрос более подробно?

— Вы правы, наш мир, Этрейтион, огромен. Разумеется, обсчет силами одного Искина, был бы невозможен, и не отличался надежностью. Что касается принципа работы, раскрывать деталей я не имею права: это один из наших секретов, позволяющих эффективно работать нашему Вирт Миру. Могу сказать лишь, что искины у нас идут по убыванию в мощности по типу Пирамиды, где на вершине находятся два сильнейших Искина. Один полная копия личности первого создателя Этрейтиона, а второй — искусственная личность с упором на логику и расчеты. Дальше идет увеличение количества искинов одной мощности при уменьшении ее размера. Например, боги тоже являются мощными искинами, с продвинутыми личностями, часто почти полностью основанными на психо-профилях ТОП-

вигеров.

— Вы хотите сказать, что Боги Этрейтиона — во многом являются людьми? Как вы говорили, игрок может стать богом — это не было преувеличением?

Директор чуть покачал головой

— Нет, я не преувеличивал, ни в коей мере. Конечно, при генерации личности богов. чаще всего закладывается постоянство, как дополнительная черта характера. Но все же, боги Этрейтиона остаются личностями, они могут изменяться, со временем, в зависимости от ожиданий прихожан или внешних и внутренних факторов. Конечно, в большинстве случаев весьма долгий процесс. Хотя известны примеры резких изменений в характере богов, происходивших при больших потрясениях. Так бог Любви Мотидон, после смерти его любимой Асиры, стал богом мести и жестокости, буквально в мгновение, потеряв разум от горя.

— Благодарю вас за разговор, Самуэль, у нас остался буквально последний вопрос. А что ждет игроков дальше, на неизведанных территориях? Как там развивается история?

— Исторические события идут в не зависимости от желания игроков. Просто игроки могут на них влиять. Если игроки перестанут заходить в мир, то жители мира не перестанут действовать. Например если возле деревни М есть монстр, который убивает местных и игроки не желают его выслеживать из-за малой платы, то это могут согласится сделать NPC-охотники или, в конце концов, все селение возьмет вилы и оружие для того, чтобы убить эту тварь. Так и неизведанные территории живут своей жизнью. Местные жители Этрейтиона там торгуют, воюют, плетут интриги и многое другое. Мир создан не для игроков, мы не стремимся потакать игрокам или делать их жизнь легче. Если говорить, что Этрейтион создан для игроков — это то же самое, что сказать, что галактика создана только для человечества. Этрейтион — это не игра, это мир и идут сюда почувствовать чудеса или ужасы, окунуться во вторую реальность. Кто-то пользуется помощью системы, чтобы без больших усилий увидеть мир, кто-то приходит ради получения дополнительного заработка. Кто-то — ради чуда и возможности творить. А некоторые приходят туда жить. Это мир, огромный, бескрайний, он хранит миллионы секретов и загадок. Если вас погрузят в этот мир без предупреждения, как вигера, и отключать отображение ников, уровней и любых системных сообщений, то вы не отличите Этрейтион от реальности. В песке вы увидите каждую песчинку, кролики будут вести себя как кролики, а не как хищные звери, если конечно это не кролики-мутанты. Даже местные жители не будут отличаться от реальных людей.

Этрейтион — это не просто игра, это второй мир. Поверьте, я знаю о чем говорю...

Мне что-то снилось, что-то очень хорошее пока в мое лицо не уткнулось нечто большое и мягкое. Только вот подниматься было выше моих сил, сновидения еще держали мой бранный разум в своих сетях, так что пришлось это наглое нечто просто оттолкнуть. Но оно решило меня доставать дальше, я толкнул сильнее этих настырных медвежат. А кто это еще могли быть? И только после этого я понял, что-то не то. Уж больно большую морду я отталкивал, а это жу-жу-неспроста. Открыв один глаз, я увидел потолок своего жилища. Последние моменты жизни промелькнули у меня в мгновение ока. Открывая второй глаз, я медленно с опаской поворачивал голову в направлении того, кто мешал мне спать. Уж очень мне не нравилось то, что я мог увидеть. Поймите меня правильно... Два существа мужского пола занимают одну комнату, ну ладно, одно дерево. И тут кто-то мокрый или слюнявый

меня будит. А я ведь существо традиционной ориентации и не готов принимать такой нежный подъем от соседа. Наконец, повернув голову, я понял что все намного хуже, чем могло быть. На меня смотрела пасть, нет не так, ПАСТЬ полная зубов. При ее улыбке девушки бы теряли сознание и, поверьте, не от красоты двух рядов огромных клыков. Я, наверное, тоже был бы рад потерять сознание а, очнувшись, вспомнить это вот все как страшный сон... Но сознание не спешило покидать меня. Переключившись с пасти на голову, я заметил три пары желтых глаз, которые, казалось, сканировали меня, взвешивали и проверяли на съедобность. От такого вида я не подлетел к потолку только потому, что странный мех не успел меня отпустить. Зато я врезался головой прямо в нос этому животному, которое вначале отскочило, жалостливо заскулив, а потом зарычало. А я в ответ просто заорал. Знаете ли шок, да и монстр в холке с метра два ростом, который занимает почти все внутреннее пространство. Картина маслом: монстр рычит как боевая машина, я ору. И в эту какофонию вмешивается голос, который наверное нельзя спутать ни с кем из-за отчетливого акцента.

— Ты, негодяй! Не пугай моего кроху! Ви таки не воспитанный чело... кх-хк существо! Ви таки испугали моего кроху и побили его, когда он таки хотел лишь познакомиться и подарить свою нежность и ласку! А ви таки начали его бить и орать как неразумное невоспитанное животное. Ви должны извиниться перед моим Крохой!

И правда над этим монстром появилось имя — Кроха. А лежал и пытался сопоставить реальность и логику рассуждений моего соседа. Не сопоставлялись: в каком месте ЭТО Кроха?! В это время Изя протиснулся между Крохой и стеной, упер свои мохнатые руки в бока. Пока имеется время, быстро надеваю свою броню из пространственного кармана. Благо она привязанная и одевать ее можно легко, как и снимать... если конечно не в бою — там уже это целая морока.

— Таки что ты зеваешь? На мух охотишься аки лягушка? Их у тебя в предках точно не было? Если даже были, то скажу вам истинную правду, как от сердца отрываю — ви ловите мух не вовремя. Попросите у моего Крохи прощения, нэвоспитанный мистэр!

Самое интересное, что я просто даже встать с постели не мог, так как эта самая *Кроха* занимала почти все место, а там где оставался небольшой пяточок, стоял Изя. Пришлось признавать свою капитуляцию.

— Ну ты это, Кроха, извини меня, я тут не со зла. С меня косточка... — договорить я не успел, это животное метнулось ко мне, успело облизать, а потом схватить за руку... Если бы не моя броня, быть мне без руки. — АААААА!! НЕ МОЮ КОСТЬ! НЕ МОЮ ОТПУСТИИИИИИ!!! — вопль принадлежал мне. Изя лишь коротко свистнул свою Кроху которая тут же отпустила мою бедную руку. Этот мохнатый гад так и стоял, глядя пофигистическими маленькими глазками. Он погладил своего бешеного мутанта и спокойно прокомментировал это происшествие, как будто озвучивал прописные истины

— Вам таки надо точнее формулировать договор примирения. Ви допустили ошибку и мой бедный, добрый Кроха неправильно вас понял. Так что ви опять обидели моего мальчика, но ви не переживайте, Дядя Изя понял, что ви не блещите юридическими знаниями и разрешит ваш конфликт. С вас таки один пленный для бедного Крохи, он с ним поиграется и забудет таки обиду, или Кроха все же возьмет вашу кость.

Изя, похоже, посчитал разговор законченным и, дав какую-то короткую команду Крохе, выгнал того на улицу. В комнате сразу стало очень просторно, когда этот небольшой танк кое-как вылез наружу. Изя пошел следом, лишь на секунду обернулся

— Тебя таки Древнейший попросил разбудить. Он уже давно ждет. Я дам тебе бесплатный совет, это бывает так редко, но у меня хорошее настроение. Советую тебе таки поторопиться. — закончив на этом свою речь, Изя вышел на улицу.

Через пару секунд, как только до меня дошел смысл фразы этого Изя, я тоже вышел, точнее выбежал, проверяя по пути броню. И чуть не врезался в самого Древнейшего.

— Ты опоздал, ученик. Ну что ж, тогда после заката задержишься, хе-хе-хе... Запомни, чтобы понимать лес, надо просыпаться вместе с ним, и засыпать с ним же. Или ты считаешь себя настолько сильным, чтоб править, не понимая сути, хе-хе-хе?

Я склонил голову и, как мне показалось, с почтением произнес

— Нет, мастер — и тут же мне прилетел подзатыльник, от которого мои глаза собрались в кучку, а сам я чуть не пропахал носом землю.

— Запомни первое правило: я не мастер, я Древнейший, Хранитель этого места. Обращаться ко мне следует только так или, наедине, можешь называть меня Учителем. Второе правило заключается в том, что, когда я говорю — ты молчишь. Это был риторический вопрос. А ты пока что всего лишь кривой зеленый росток, проросший в лесу с могучими деревьями, что закрывают свет своими кронами, и тебе придется приложить множество усилий для того, чтобы хотя бы выжить! Третье правило: я говорю — и ты делаешь, даже если тебе кажется, что это глупо или идет вразрез с твоими взглядами, гордостью или иной блажью. Решать задачи нестандартно, как вчера, я разрешаю, главной твоей целью будет решить их — иначе ты будешь наказан. И последнее правило, мой любимый ученик, ты будешь должен отвечать только правду. А сейчас... Ступай за мной.

Древнейший, не дожидаясь моей реакции, развернулся, и даже не обернувшись, пошел в сторону огромных деревьев. Если дерево, в котором я ночевал, было порядка тридцати метров в обхвате, хоть было и низкорослым, то исполины, к которым мы шли просто поражали. Раскидистые кроны, казалось бы, застилали небо и поддерживали его огромными ветвями, их стволы наверное не смогли бы обхватить и пятьдесят человек, столь велики они были. А под кронами располагались целые поляны и малые живые дома, сплетенные из сотен толстых лиан. Само место поражало воображение, внушало трепет одним лишь своим существованием. Я шел, наверное, с дурацким выражением, так как только через пару минут заметил, что иду с открытым ртом, прямо как маленький мальчик, попавший в сказку. Только вот сказка была с кровавыми пятнами. В прямом смысле этого слова: мы подошли к огромному дому из лиан, возле которого висело существо. Или по крайней мере то, что от него осталось. Когда-то "Это" было, видимо, игроком или жителем этого мира, но сейчас об этом напоминало лишь общее строение тела существа. С него была снята кожа, глазные яблоки удалены, открытые мышцы создавали впечатление некоего рельефа. В некоторых местах они, вместе с мясом были разрезаны и было видно, что где-то удаляли кости и органы, причем раны еще кровоточили. А существо еще было живо, хотя и находилось, похоже, без сознания. Да и вообще было ли оно все еще разумным? Вряд ли, так как на голове явственно были видны следы вскрытия, а рядом лежало нечто, похожее на мозг. В нос ударил запах сладкой крови, а я от этого зрелища тут же вспомнил, что это все — далеко не сказка с добрыми волшебниками и друидами, всегда готовыми прийти на помощь нуждающемуся. Меня даже замутило от этого зрелища, а Древнейший лишь покосился на меня и, цыкнув, небрежно проронил

— Не дело ученику моему показывать слабости и быть брезгливым. Мы заходим к Мастеру Асорису, что работает химерлогом уже очень долгое время. Не опозорь меня: он

должен будет дать тебе и твоему товарищу основы. Правда, они будут различны: увы, ты уже владеешь своей магией и не сможешь обучиться совмещению плоти и растений, создавая настоящие шедевры, в отличие от твоего друга. Но, думаю, мы придумаем, что можно сделать с твоим направлением, а потом уже, если ты покажешь себя достойным учеником Мастера, я открою кое-какие уже свои тайны. Сейчас будет только введение и знакомство, потом мы пойдем дальше: сегодня будет день бесплатной экскурсии, ну и чуточку ознакомления с мудростью, что ты будешь постигать хе-хе-хе. Ну и, конечно, я узнаю, чего стоит мой ученик, хех. Проходи, не стесняйся, не стоит так пристально смотреть на заготовку, — Древнейший небрежно кивнул на распятое существо и прошел вовнутрь. Слово Мастер он особенно выделял, похоже, это и правда достойный член местной экзотической общины. Правда, я уже как-то и не уверен, что желаю стать химерологом.

Зайдя вовнутрь, первым делом я заметил блюющего Хальта, что опорожнял свой желудок в цветочницу, а рядом стоял сухонький низкий старичок неясной расы. Что-то вроде помеси горбатого волка и человека с аккуратной бородкой и вытянутой мордой. При чем, это был первый друид из видимых мной, который не носил маски.

— Пришли тут всякие науку постигать, а как сердце заменить, так они как барышни, в цветочницу бежать, растения орошать, тьфу. Тебе ведь еще кровостик отсюда вырезать и вместо сердца вставлять. Слабое пошло поколение, слабое... я вот помню, когда был молод, лет сто назад, мы бежали орошать в первый раз желудок только когда мозг вырезали из еще живого существа. Мы тогда вообще неопытными были, мозг выбираем, а нервы от глаз отрезать забыли. А они так напрягаются и потом лопаются, забрызгивая все, учитель ругается, а мы в цветочницу орошать. Так потом еще забыли, что в руках держим мозг и вытирать пробуем губы, а потом еще орошать цветочки... Славные были времена... А сейчас — этот старик махнул рукой — слаба молодежь, определенно слаба. Все, девочка, успокойся, и хватит живот опорожнять, у нас гости!

Старик пошел в сторону нас, обозначив поклон Древнейшему

— Древнейший, еще одно чудо мне в обучение? Благо, благо, мои цветочки давно такую подкормку не имели, хах.

Древнейший, кивнув мастеру в ответ и указывая на меня, словно невзначай махнул рукой куда-то за спину. Тут я и услышал, как кто-то нервно взвизгнул, а потом, следом за нами, лианы затащили опутанного за ноги Изю, и подвесили почти к потолку, разумеется, даже не подумав вернуть ему нормальное вертикальное положение. Глядя на его трепыхания и попытки освободиться, я почувствовал, как во мне вспыхнуло злое удовлетворение: жалости к этому скользкому торгашу вообще не было. Нет, он вызывал во мне даже уважение и некое восхищение умением заговорить язык и утечь из проблемной ситуации, как вода сквозь пальцы, но все же этот волосатик раздражал. Дважды, меньше чем за сутки, развести меня на долги! Чтобы пусто было этому страшному подобию большого медведя.

— Вот их двоих, причем за обоими нужен глаз да глаз: эти двое стоят друг друга и скользкие, что угри. Первый, — Древнейший тыкнул мне в грудь своим пальцем с острым ногтем древесного цвета — должен обучиться сшиванию, совмещению, конструированию, замещению, ритуалистике при работе, созданию с помощью ритуалов мертвых слуг и оживлению мертвого и остальному, по мелочи. Высшей ритуалистике крови, некромантии и жизни я сам его обучу. С вас требуется все остальное. А вот второй, что решил погреть свои уши за дверью, — в этот раз лианы потрясли хрюкнувшего Изю, — должен научиться владеть своим конструктом, уметь его улучшать и чинить. Они оба не владеют нашим

магическим искусством, поэтому техника Азей им недоступна, и не стоит им ее давать, тем более у вас уже есть свой ученичок. Первый — мой ученик и моя просьба как учителя — не давайте ему спуску, он должен быть достоин.

— Хорошо, брат, я исполню твою волю — старик в этот раз поклонился в пояс и взглянул на нас. От одного его взгляда меня передернуло. Казалось, меня разложили на органы и составные части, сделали вскрытие головы, пошарились в сером веществе, оценили, наклеили ценники с пометками и собрали обратно. Древнейший же, не прощаясь, скрылся за дверью. Мы остались наедине с этим "милым" старичком...

— Ну что же, ученички, давайте знакомится. Ко мне обращаться Мастер или дедушка. И между собой называть меня только так. Никаких: старик, рухлять, маразматик, старый хрыщ и остальных эпитетов, что так любят употреблять молодые недоросли, что у меня учатся, иначе... — Он многозначительно замолчал — Рот на задницу пересажу. И поверьте, это не преувеличение. Для меня это — пара часов работы, а у вас он и после перерождения так там и останется... Все понятно?

В этот момент в помещение из соседней комнате вошел гоблин или нечто похожее на этот вид существ, только с руками на заднице. От такого зрелища мои глаза полезли на лоб, и не только мои. Изя, который все это время извивался червем, пытаюсь выбраться из хватки лианы, так и застыл изваянием. Только Халът, похоже уже видевший это существо, поморщился.

— Так, ученички, и чего вы уставились? Это доказательство того, что я не шучу со своими выражениями. Этот грубиян чуть не загубил великолепную заготовку! И я решил помочь ему, поставив его конечности туда, откуда они у него, по сути, и растут! Через денек поменяю обратно, может быть... хе-хе-хе-хе-хе.

Этот мастер противно засмеялся, а я попытался проглотить противный комок, вставший в горле.

— Так, и на чем же я остановился? Старость не радость, эх... Ах да, так вот, звать меня только так, значит. Когда я говорю что-то делать — делаете. Если вы хотите опорожнить желудок — опорожнять на клумбу, мои цветочки будут только рады, хех. Но если вы, не дай лес, решите загадить заготовку или почти готовую химеру... Я вам кишки узлом заверну. ЭТО ПОНЯТНО?

Я кивал аки болванчик. А что тут непонятного? Попал я, вот попал. Захотел избежать смерти. Ну-ну, а ведь тут, похоже, мне будет повеселее, чем в смерти... — вяло проскочила мысль.

— Это хорошо, что вы такие понятливые. Тогда топайте за мной, руками ничего не трогать, живот не опорожнять, при виде заготовок в ступор не впадать, слушать меня внимательно.

Похоже, за сегодня на меня УЖЕ свалилось столько впечатлений, что у меня попросту закончился некий лимит, и мозг пошел погулять, на прощание помахав мне белым платочком. Я просто кивал и шел. Изю, кстати, тоже отпустили, точнее уронили головой вниз. Так мы и пошли, только Халът, похоже, не торопился уходить и продолжил сидеть возле клумбы.

Первая комната была полна различных банок и инструментов. Инструменты были самыми разными: от мелких и больших пил, ножей, крюков и всего-всего прямо как в пыточной у маньяка — что в принципе было узнаваемо, до каких-то странных приспособлений, назначение которых я сходу определить не мог. А вот в банках,

заполненных жидкостями, плавали самые различные органы и части тел, глаза, руки, ноги, мозги, кишки и органы. Даже банки с кровью были. А дальше... Дальше была куча тел, причем на самых разных уровнях разобранности. Или уже собранности? Волки без шкур и органов, зато с шестью лапами и огромными когтями; медведь, почти собранный — без глаз, только уже с восемью лапами и четырьмя щупальцами на спине; разобранный на части конь со вскрытой грудной и при этом еще живой. Человек или то, что им было, покрытый шерстью, с огромными когтями, звериными глазами, огромной пастью и кучей шипов на теле, его грудина еще была открыта и там бились три сердца. От всего этого ужас смешался с восхищением и одновременно отвращением. Ужас от того, что я мог стать одним из них — человек точно был игроком, а что будет с витером? Может, я стану такой тварью и должен буду слушаться команд, пока не смогу вырваться или умереть. Или после смерти я тоже не верну свой вид, как сказал этот "добрый" дедушка. Или же я умру, а у него останется тело? Это я и спросил, на что получил ответ, что, к сожалению, при больших изменениях и превращении в материал, а потом в химеру, приходящие и пришедшие умирают и оставляют лишь "материал". Веселая, однако, игрушка, не зря тут ограничение по возрасту в 21 год, да и то, думаю, многие были бы против. Интересно, как они от судебных исков отбиваются? Ах да, там же часть акций у государства. Да и вроде все в условиях пользования игры указано в предупреждениях. Ладно, хорошо, что я такой образиной не стану. А вот мелкие изменения, особенно если будут восприняты системой как положительные улучшения, особенно если их делать не сразу, а постепенно, после смерти остаются. М-да, надеюсь пересадка рук на заднее место не является положительным улучшением... только вот задница подсказывала, что старик не врет и в случае нужды сможет доказать системе, что операция является исключительно положительным явлением. А ты потом ищи химеролога или крутись как знаешь, возвращая себе первоначальный вид. Хотя мастерство "дедушки", да, вызывало неслабое восхищение. Стало понятно, почему даже Древнейший с таким уважением к нему обращался. От осознания возможностей, которые открывались при таком уровне мастерства — голова шла кругом. При этом сама грязь и жестокость вызывали отвращение, хотя Мастер сказал, что "первичный материал" не чувствует боли, ибо это губит заготовку. Существуют ритуалы и зелья, с помощью которых, перед созданием заготовки, существо погружается в специальное состояние, иначе после активации готовой химеры — она может сойти с ума от болевого шока. Хоть какое-то облегчение, иначе, возможно, я вообще не смог бы работать, а тогда кто знает какое бы наказание меня ждало. Но, наверное, я еще долго не смогу к этому относиться без эмоций.

Дальше экскурсия приняла вид введения в нашу будущую профессию. Если коротко, то было четыре основных подхода к улучшению существ:

Первый — Совмещение: одно живое существо превращалось в основу, удалялось все лишнее или вообще все и потом заново собиралось, прямо как конструктор. При этом можно было добавить или убрать все, что нужно.

Вторым вариантом похода было Конструирование: существо полностью разбирается на составные части и потом сшивается, собирается в единое целое без основы. Такой подход был хорош для создания по-настоящему страшных, как внешне так и в действии существ, хотя больше использовался в некромантии.

Был третий подход на стыке первых двух. Сшивание: из двух и более основ создается единая основа при добавлении улучшений. Именно так, например, были созданы твари наподобие мантикоры и гидры. Одна из сложнейших возможностей работы, популярная в

мире среди самых разных химерологов в том числе и некромантов.

Последний четвертый подход — Замещение. Считается самым простым и при этом сложным вариантом. Он заключается в том, что существо не превращается в, так сказать, основу. У существа не изменяется психика, не происходит влияния на мозг. Тем более такого радикального, как у основ, когда мозг, чаще всего, просто удаляется. При Замещении работа заключается в постепенном изменении или добавлении частей тела. В основном эта возможность как раз для создания постоянного положительного улучшения, которое не будет потеряно после смерти. Сложность работы в том, что любая ошибка может наложить негативные дебаффы и тогда вся работа насмарку. Или же подсаженные, измененные или добавленные органы могут начать отторгаться организмом, что опять же вызовет осложнения, а то и смерть.

И отдельной ветвью шли ритуалы. Они были направлены на улучшение основы, поддержание основы, на помощь в работе, даже на помощь при приживлении улучшения. Иногда с помощью ритуалов добавлялась магия или заклятия на конечности. С помощью ритуалов можно было даже объединить несколько частей тела или органов в один материал, тем самым получив нечто новое. Да и сшивание было невозможно без ритуалов. Ритуалы давали возможность даже без владения некромантией поднимать и создавать мертвых или мертвых слуг, например костяных гончих при достаточных жертвах, при правильном вливании маны и правильном конструкторе.

После продолжительной лекции, я, наконец, стал свободен и вышел из огромного здания, глубоко вдохнув чистый воздух. Хоть внутри он был свеж, но, казалось, там навсегда в воздухе поселился запах крови. Даже не крови, а чего-то эфирного, потустороннего, оно не давало расслабиться, оно было чуждое. Запах химерологии. А тут пели птицы, было хорошо и спокойно. Там же суета и холод голоса Мастера, для которого все живые существа — только основы различной степени редкости и интереса, он уже давно относится к этому как к интересной работе. А для меня это было... страшно? Наверное, так и есть, я часто ловил себя на мысли, что представляю себя на месте этой основы. Изя вышел следом за мной и тоже стоял какой-то рассеянно-потерянный. Непривычно было видеть этого прохвоста в таком виде. Похоже, не на меня одного так подействовала вся эта атмосфера. Даже не представляю что чувствует Халът, ведь ему куда глубже это изучать. А что несет в себе МАГИЯ этих друидов, если показанное нам — только азы... Я не хочу знать. Надеюсь, Халът не спустит всех собак на меня за то, что я уговорил его остаться. Но все спокойно обдумать и позаниматься самокопанием мне не дали. Древнейший появился неожиданно из-за поворота, в своей привычной маске и балахоне с капюшоном. Создавалось впечатление, что он не идет, а плывет по траве. И хотя все его движения были размеренны и как будто даже неторопливы, шел он довольно быстро.

Причём Изю он даже, как будто, и не заметил, небрежно кивнув исключительно мне.

— Ну что, ученик, готов? Мастер вас уже, вижу, отпустил. За мной. — и Древнейший отправился прямо в переплетение лиан на границе поляны. Нет, я уже видел, что трава под ним не приминается, но расступающиеся при его приближении лианы все же повергли меня в изумление. Нет, это не была магия, Древнейший не заклинал, ничего не делал. Как? Лианы сами почувствовали его и раскрыли проход, в который я поспешил шмыгнуть вслед за учителем. Не успел — пара сучков зацепили кольчугу и мне пришлось рывком вырываться из их хватки, а лес в ответ угрожающе зашелестел.

Поляна была пуста, тут не было ни одной живой души, только шелест листвы и звуки

моих шагов разрывали оглушающую тишину. Я думал, что уже научился ходить бесшумно по лесу, но глядя на то, как плывет по траве Древнейший... как же я заблуждался. По сравнению с Древнейшим, я был примерно на том же уровне, что коротышка Боргор по сравнению со мной. Можно сказать, теперь уже я был бешеным стадом кабанов на нетронутой девственно-чистой поляне. Пройдя к центру которой, Древнейший, наконец, остановился и оглядел меня с головы до ног

— Что же, сейчас ты, как истинный сын леса и мой ученик, должен познать главное! Ты должен познать лес, познать природу и единство с ней! Запомни — нет ничего выше леса! Он тебе расскажет все секреты, если ты научишься жить вместе с ним, если ты будешь готов внимать ему! Поэтому ты остаешься тут и познаешь уединение, познаешь суть леса и будешь слушать то, что он будет тебе рассказывать. — Вещал он возвышенным тоном, а я все гадал — это как же я буду познавать лес? Когда Древнейший закончил задвигать свою возвышенную речь, мне пришло уведомление о появлении навыка "Язык Леса".

— Древнейший, учитель, а как мне лес-то понимать? Я ведь учусь не так быстро, как остальные проходящие, я не ловлю знания на лету. Что мне делать-то?

Я был в панике. Хотя это мягко сказано. Скорее, я был в ПАНИКЕ. Что мне делать? Это навык, а значит никаких подсказок и помощи системы мне ожидать не приходится. А каким образом я без автоматического переводчика буду понимать что мне там лес лопочет? Вот же хрень.

— Ученик, ты невнимателен! — внезапно выросшая позади меня травинка щелкнула мне подзатыльник, а Древнейший продолжил, будто вообще не при чем — Познай себя и лес, прими единение с ним и внимай его мудрости! Ведь местные жители как-то познают его, становясь с ним одним целым! Так что действуй, ученик!

Древнейший развернулся и быстрым шагом ушел опять через зеленое ограждение.

Я же сидел в ступоре. Оговорка? Местные? Значит он не относит себя к неписям? Местным жителям? Кто же ты тогда, Древнейший? Уж больно не характерно твое поведение для старца и мудреца местных сектантов. И что это значило, познавать себя? Что вообще делать?

Мысли метались в голове, сталкивались, разлетались и снова неслись в беспорядке, чтобы опять столкнуться друг с другом или попасть в очередной тупик логического размышления.

Решив оставить загадку местного авторитета сектантов на потом, я занялся... А чем я занялся? Да ничем, просто уселся на задницу, а потом вообще лег, уставившись в голубое небо, на медленно плывущие облака.

— Ну что же, базарь, лес, ай да. Я тебя внимать буду

В ответ лес зашелестел угрожающе. То-ли материл невоспитанного хама, то-ли угрожал карами. Только почувствовав как у меня под одеждой что-то ползает, я понял, что, похоже, это был все же второй вариант. Ибо было щекотно, очень щекотно: жучки и муравьи забрались под одежду и ползали там. Попытался сначала в панике бить по броне, только успеха это не принесло, только еще больше проблем. Эти гады стали меня кусать и довольно больно!

Если бы какой-то сторонний наблюдатель, сейчас подсматривал сквозь налитанные магией лианы, он видел бы совершенно шикарную картину: зеленый ящер прыгал и катался по поляне, сумасшедше хохоча и ударяя себя по разным местам. При этом айкая и шипя в перерывах между гомерическим хохотом, и явно не от собственных шлепков. Но вот этот

странный сумасшедший начал скидывать свою одежду, тут же исчезнувшую, по-видимому в пространственный карман. Только вот вещей у него было много, а он приплясывал как эпилептик, хлопая себя по разным частям тела. И в один момент его глаза стали круглыми-круглыми, в них читались мольба и искреннее раскаяние.

— Нееееет!

Прозвучал над поляной голос полный безнадёги. Наверное, будь наблюдатель разумным существом, чья душа еще не отвердела и не утратила сострадания, он бы точно решил помочь бедному больному ящеру. Но наблюдателя не было и помочь было некому. А ящер тем временем уже катался от смеха и боли по поляне, держась за причинное место, то самое, где у любого существа мужского пола находится самая важная часть тела. При этом он пытался в панике стянуть с себя штаны и бронь с ног. Минут через десять, ящер, уже оставшийся в одних трусах, стоял, опасливо косясь на землю и выискивая неведомых врагов. Настороженный, злой, побитый, но не сломленный. С синяком под глазом, появившимся, когда со злости попытался прибить севшего жука кулаком.

Я стоял злой, голый и униженный. Гребанные жуки, гребанные муравьи, гребанные пауки, гребанный лес! Сожгу, растопчу, срублю, высушу, разведу... нет это уже из другой оперы... Вдох — выдох, надо бы успокоится.

Самое интересное, что жуков и след простыл. Нет, убитые на мне и на земле все также оставались размазанными трупами, но вот больше я никого не видел. Это было чем-то похоже на иллюзии. Кстати про иллюзии... У меня ведь сейчас бесполезные небольшие Кошмары, ну что за опасная тварь будет с размером кролика? Даже не смешно. А вот что если сделать вместо кролика огромный летающий рой насекомых, что будут жрать живых? А это ведь идея! Тут спасет только крепкая кожа и высокая выносливость... точнее в надежности этой кожи должен быть уверен владелец этой самой кожи. Ведь броня не спасет от плотоядных насекомых, что просто проникнут под нее и начнут жрать! Гениально!

Охваченный мыслью, я тут же стал экспериментировать. Помня неудачу с пальцем, когда я поверил в его реалистичность помимо своей воли и здравого смысла, я начал создавать с малые объемы жуков. Сначала парочку, потом уже десяток, а потом перестал создавать. Во-первых, я убедился в эффективности этих тварей. Во-вторых, убедился, опять же на своем собственном опыте: просто в один момент промелькнула мысль, что уж сильно они реальны — и дальше пошло-поехало. Благо, я представлял их хлипкими, и мне удалось одолеть этих жуков, отделавшись лишь глубокими ранками. Но тем не менее, это было неприятно. Значит, мои кошмары опасны и для меня, пока я не научусь контролировать себя, свои эмоции и мысли.

— М-да-с — глубокомысленно изрек я и решил на этом закончить с экспериментами. Как показала практика, я могу создавать как маленькие кошмары, так и максимально возможные по размеру. Даже делить могу, создавая вместо одного кошмара — множество маленьких. То есть у меня уже есть меченая карта в колоде, которая может дать мне преимущество. А именно — летающее облако плотоядных жуков. Теперь бы довести их до ума, внешний вид и особенности, сделав похожими на известных опасных жуков, но это будет позже. Сейчас чует моя задница, лучше заняться дебильным занятием — прослушкой мудрого леса-садиста. Конечно, в том состоянии, что я сейчас был, я и высказал это все, не стесняясь в выражениях... В ответ трава зашелестела, деревья закачались, и на мне на голову упала белая бомба. Ну точнее — помет гадкой пташки. Видимо, лес таким образом сказал: "Сам идиот, не умеет медитировать и познавать суть. Нечего меня оскорблять".

Вытерев результат точного бомбометания, я принял именно такой ответ за данность. Ну не вышла у нас любовь с лесом, что поделаться. Но как говорится от любви до ненависти один шаг. Мне, конечно, не кольцеватся с лесом, но найти общий язык надо. А то моя интуиция, а точнее задница, исполняющая ее роль, просто вопит, насколько мне будет весело, если вызову неудовольствие Древнейшего. С этой мыслью я решил сесть в позу для медитации, как обычно ее изображают. Ноги скрестил хорошо, хотел за уши закинуть — мало-ли, вдруг поможет, а гибкость позволяла сделать это с небольшими усилиями — но передумал. Осмотрел внимательным взглядом территорию боевых действий с насекомыми, и лишь убедившись, что их нет, смог расслабиться. Расслабился и стал слушать лес, внимательно прилушиваясь к шелесту листьев, дуновению ветра. Как же тут хорошо! Тишина, покой, свежий воздух, эххх... Благодать! Хотя я ничего и не понимаю, что я там должен слышать в этом ветре и листьях, но все равно — хорошо. Так, сидя и наслаждаясь тишиной и покоем, я не заметил как заснул...

Проснулся от того, что меня кто-то клюнул в нос. Открыв глаза, я увидел медленно плывущие облака, память тут же услужливо подкинула последние произошедшие события и воспоминание, что это за место, где я так сладко дрых. В следующую секунду я попытался вскочить, но затекшие ноги меня подвели, и я грохнулся на землю. Ругая себя всеми возможными словами, медленно, но верно я поднимаюсь на ноги. Это же надо так уснуть! А что бы было, если бы Древнейший пришел, да увидел мою храпящую тушку? Чувствую, тогда я бы еще долго не мог спать, на фантазию местные садисты не жалуются.

Наконец, приведя себя в порядок, я снова попытался слушать лес, только вот с тем же печальным результатом: у меня не получалось ровным счетом ничего. В конце концов я решил не тратить время на глупости и хотя бы приноровиться к клинкам. Взяв оба меча, я потренировался их быстро вытаскивать — получалось раз через раз, да и то в основном по очереди. Но результат радовал: я уже хотя бы не пытался вскрыть себе живот, параллельно перерезав глотку. Дальше я, что называется, попытался устроить бой с тенью: представлял врага, и потом представлял как мы фехтуем, и я его пафосно преодолеваю. Ну и конечно же убиваю. Я так увлекся, что закрыл глаза и, как мне показалось, лес и правда шелестел, подсказывая мне что-то. Видимо, тоже говорил где враг или указывал на ошибки. В один момент я почувствовал опасность со спины и, развернувшись, рубанул мечами и открыл глаза. Краем глаза отметил сообщение, что сработала интуиция. М-да. На земле лежала разрубленная пополам лиана, а чуть дальше стоял Древнейший. И, заглянув ему в прорези маски, я понял, что пора бежать. Глаза Древнейшего явно давали понять, что это не просто Древнейший — это очень и очень злой и недовольный Древнейший. С трудом сглотнув резко ставшей вязкой слюну, я поклонился ему

— Учитель, а я тут это... занимаюсь...

Интерлюдия, Древнейший.

— Ученик... Вот не зря я не желал иметь учеников... Нет, сидеть в лианах, и рассматривать прыжки по поляне своего залетного ученика — было даже забавно. В какой-то мере. Заодно рассмотрел его фигуру, когда тот закончил танцевать стриптиз — ничего, спортивный, можно сказать. И вроде вполне силен, ловок, вынослив для своего уровня, конечно. Хотя, когда в этом безумном мире были важны уровни, тот еще вопрос. А хорошо Лес ему подсказал, что одежда мешает восприятию, эффективно. Ну хоть догадался усесться, расслабился. Может, что и выйдет из него... Вон, его дружок уже относительно спокойно

ходит за Мастером, внимает — ну да это пока только легкая основа, посмотрим, что дальше делать будет, конечно.

Когда в покой моих мыслей, объединенных с потоком Леса, ворвался мощный храп — я почти не поверил себе. Но, вычленив звук — убедился, что это опять отличился мой ученик. Такого... — Великий Лес, чем я заслужил Такого ученика? И не надо мне тут шелестеть так ехидно, перечисляя случаи из древних времен. Да, два месяца назад — это тоже древность! Ладно, ладно... потом. Сейчас мне этого олуха будить надо. Что? Ты сам? Ну хорошо.

Если подумать, Лес меня сейчас хорошо выручал: давать ученичку хотя бы малейший намек, что я за ним наблюдаю, я не желал, а способ разбудить его без помощи растений пока не приходил в голову. Птица, посланная Лесом, оказалась прекрасным вариантом.

Он встал, походил. И стал разминаться. С клинками. На поляне Мира. Еще и временами цепляя головки цветов, не говоря уже о вытопанной траве... Убью идиота...

Конец интерлюдии

— Учитель, а я тут это... занимаюсь... — попытался я прикинуться ветошью, пытаюсь по-тихому вернуть мечи на место. Со второго раза у меня это получилось, даже руки почти не дрожали. Древнейший же скептически осмотрел меня с ног до головы и угрожающе произнес

— Ученик...

— Учитель?

— Ученик...

— Да, учитель...? — попытался я принять самый невинный вид, голос мой был такой же чистый и непорочный как слеза младенца. Меня уже стала забавлять эта ситуация.

— УЧЕНИК — в голосе Древнейшего прорезался металл. Видимо, шутки кончились. Не удержаться я уже не мог.

— Что, учитель?

Он глубоко вздохнул, выдохнул, что-то пробормотал и пошел ко мне. Что-то мне не хочется к нему приближаться. Знаете, такое бешеное выражение глаз, когда кто-то находится на грани нервного срыва. Ну или просто хочет КРОВИ. Причем ТВОЕЙ. Вот это сейчас я и видел в прорезях маски Древнейшего. И это мне совершенно не нравилось, скажу я вам честно. Так что я делал маленькие шажки обратно, как обычно отступают перед хищником. Попытаешься отступить быстрее или побежать — кинется. Попытаешься стоять на месте — разорвет. Только вот Древнейшему, в отличие от хищника, не нужно догонять свою жертву. Он просто оплел мои ноги травой. От неожиданности я чуть не потерял равновесие, но устоял, лишь на секунду посмотрел под ноги. А когда снова поднял взгляд, непроизвольно сглотнул. Учитель стоял прямо напротив меня, и, скажем честно, я струхнул.

— Ученик. — в этот раз я даже не попытался ему ответить. — Я для чего тебя тут оставил?

— Учитель, это довольно философский вопрос, как вопрос о нашем бытии или небытии. Лишь боги знают ответ на него, но я могу предположить, что в ваших словах не было двойного смысла, и вы приказали познать себя и слиться с лесом, понимать его. Я вот выучил даже пару слов. Например ше-ше-фффф — это лес меня материт.

И хлопаем глазками. Девушкам обычно помогает, авось и у меня прокатит? Может все же прокатит, а?

— Или наприм... хееееее — Нет, не прокатило, а жаль — подумал я, вися в воздухе на

вытянутой руке Древнейшего, пытаюсь сделать вдох и понятное дело договорить мне не дали.

— Второе правило, ученик!

Ответить я уже не мог, в глазах плавали круги от недостатка кислорода, да и свет стал меркнуть. Я даже вырваться не пробовал, бесполезно. Древнейший что-то там вещал, но вместо голоса я слышал стук крови в ушах. Но вот его железная хватка разжалась, и я просто повалился мешком на траву, хватая воздух. Краем уха я услышал лишь вопрос Древнейшего

— Все понятно?

— Да, учитель, все-все ясно, яснее некуда.

Хотя, если честно, ничерта было не понятно. Что он там вообще молотил себе? И во что я опять влип?

— Ну тогда доставай свои ковырялки и следуй за мной на поляну крови.

Эм, что, зачем, почему, для чего, КУДААА? Все эти вопросы пронеслись в голове буквально. Особенно мне не понравилось название поляны. Вот если бы она звучала как "поляна разврата", "поляна удовольствий", "поляна алкоголя", "поляна кайфа" или там "поляна распутных" — то я всеми конечностями за! Но что-то вот поляна крови, ну пафосно, но уж как-то жутковато.

— Учитель, а может ну ее, эту поляну крови, а? Может там пойдём на какую-нибудь поляну созерцания сна или поляну полян? Ну или там поляну отдыха? А? А то я тут так трудился, так трудился... Да и поляна крови, это слишком круто для такого как я. Я человек скромный, уступлю очередь на эту очень важную поляну кому-нибудь другому. Ну например Изе. Или Хальту. Или там ученикам друидов или еще кому. А сам могу посидеть, посмотреть и впитать мудрость. Ведь так важно учиться, глядя на других, да и эта поляна слишком паф... слишком крута ведь для того, чтобы она тратила время на меня... — Я тараторил как заведенный, наверное лязган так не стреляет, как я словами. Уж больно не хотел я идти на эту поляну. Задница так и вопила о неприятностях. Даже не вопила — она орала как сирена. Поэтому я и нарезал круги вокруг Древнейшего, пытаюсь доказать, что это не самая удачная идея. Но, как ни удивительно, тот шел быстрым шагом и просто никак не реагировал на мои слова. Видимо, он просто решил игнорировать меня! Вот блиин, может больным сказать? Ну к лесу эту поляну. Хотя нет, видел я их врачей, удалят еще все, чтобы болеть было нечему... Брррр, нет уж, лучше буду здоровым. Смирившись со своей участью или ожидая более благоприятного момента, дабы отмазаться от этой поляны, я решил замолчать и просто следовать за Древнейшим. Надеюсь в этот раз моя сигнальная точка хоть немного, но ошибается, и все будет лучше, чем она мне подсказывает...

Шли мы с Древнейшим, шли — и пришли. Не знаю я, как там называлась полянка, на которой я сначала спа...занимался, но тут я бы заснуть явно не мог. И дело даже не в том, что трава, покрывающая ее ровным слоем, даже на вид была исключительно жесткой, и не только потому что весьма низкой. Странная трава была с красноватым отливом, а, учитывая название поляны... что-то я не хочу знать, чем ее поливают. И что будет с существом, решившим использовать ее в качестве перины. Да и лианы, обозначающие границу, тут были другие: гораздо жестче, тоже с красноватым отливом, и с маленькими крючками на краях. Что будет, если резко провести таким краем по коже... Как-то мне внезапно припомнилось, что я по-прежнему в одних трусах. Даже потянулся в карман, достать кольчугу, но не успел.

Древнейший ударил мне в грудь, откидывая на пару метров назад, дыхание сперло, в животе, судя по ощущениям, разорвалась мина и превратила все органы в кашу. Меня скрутило от боли, но сейчас через нее, как ни удивительно, я отлично слышал слова учителя.

— Ученик, ты, видимо, плохо меня слушал. Я же сказал: всегда будь готов к атаке. Хотя, после твоего монолога, мне кажется, ты боишься боли, дарованной нам матерью-природой. И не умеешь контролировать свое тело, раз засыпаешь на единении. Поэтому я решил немного изменить наш план учебы. Повторю для спящих или глухих. Это поляна крови, тренировочная арена и заодно место испытания химер. Ты бы знал, сколько она всего повидала, хех. И тут ты будешь учиться сразу несколькими вещам. Фехтованию и бою — посмотрел я на тебя, жалкое зрелище, позор, в твоих руках не мечи, а палки. У тебя в родне не было огров? Они как раз точно так же махают своими дубинами. Второе, это контроль плоти и духа, контролировать свое тело важнейшее знание. Какой из тебя маг, если ты от боли не сможешь произнести заклятие? Какой из тебя воин, если боль тебя сломит? И позор на мою голову если ты с отрубленной рукой не сможешь вести светскую беседу с лесом! И конечно же давно известно, что боль лучший стимул учиться хорошо, боль это отличный учитель хе-хе. Каждая твоя ошибка, невнимательность или просто промедление будет служить для тебя вторым учителем. Зато запоминать, надеюсь, будешь больше. Ну и главное: тут ты будешь пытаться уловить подсказки леса, который будет тебя предупреждать о различной опасности, или я буду через него предупреждать тебя о следующем испытании или ударе. А может буду, как ты сказал, материть. Будь внимателен, ученик, не перепутай ругань с предупреждением хе-хе-хе.

И этот гад, даже не давая мне возможности одеться, вырастил на своем пути два деревянных меча для себя. И что-то мне подсказывает, вот прямо вопит, что они будут не хуже моих. Вспомнились деревянные людоеды, которые были прочнее и острее стали, и я чуть не икнул. Кое-как встал, морщась от тупой боли в груди, и выставил перед собой мечи, потихоньку отступая. Время замедлилось, но течение было быстрее, чем в последний раз. Броня... Контроль тела ослаб без брони! Гадство! А Древнейший все наступал, казалось бы пританцовывая над травой.

Его удар я просто пропустил. Нет, моего восприятия хватило на то, чтобы увидеть меч и даже удар, вот только скорости мне, конечно же, не хватило для перехвата клинка. Да и правильно сказал Древнейший: мое умение владения оружием примерно как у обезьяны с палкой. Махаю слева направо — и кого задел, я не виноват. Вот и весь мой уровень фехтования, ну может чуть получше. Мою грудь прочертила глубокая кровавая полоса, кровь потекла по ногам и капнула на землю. И растения впитали ее в себя... В местах где пролилась кровь — трава стала жесткой. Мои бедные пятки почувствовали все прелести кинжально-острой и твердой травы, которая теперь резала мои босые ноги. Возможно, я так и погиб бы на этой траве. Хватило бы один раз разрезать ноги и тогда каждый шаг превращал бы траву в кинжалы. Но шанс у меня был — моя регенерация уже начала действовать и закрывать раны, останавливала кровь. Правда, появилось тянущее чувство внизу живота, захотелось есть... Но уж до чего, до чего, но до еды сейчас мне не было дела.

— Это за нарушение третьего правила ученик, как и второго. Ну и предупреждение. Не бойся, я буду бить медленнее. Хе-хе-хе. Все же у нас какое-никакое обучение, а не просто избивание. Ах да, тут умереть практически нереально, так что не бойся: отрубленные конечности мы пришьем, а раны залечим. И мой совет: учись ходить по траве, иначе тебе будет весьма больно. Как? Проси лес, пойми лес и ступай. Но хватит болтологии, начнем обучение, мой нерадивый ученик!

А дальше на меня обрушился град ударов, которые я пытался блокировать, как умел. Снизу, сверху, сбоку, крест-накрест — казалось, бы для Древнейшего нет границ. Он просто

игрался со мной, чувствовалось, что он намеренно снизил свою скорость. Конечно же, часть ударов я не успевал блокировать, и тогда мое тело обжигало болью, а капли крови срывались с меня на землю и пробуждали траву. Гребанная трава! Если наступать на нее аккуратно, то она резала ноги и царапала кожу. Боюсь представить что было бы, будь я на своем старом уровне, с непрокачанной выносливостью. А так, она, совместно с моей необычной кожей, не давала проникать этим лезвиям слишком глубоко в мою плоть. Через несколько ударов сердца я понял, что нужно двигаться. Чем больше крови я терял — тем больше и острее она становилась, тем глубже проникала в раны. И тем больше крови я терял, постепенно слабея. Но первая же попытка сместиться в сторону — вышла неудачной. Я перенес слишком много веса на ногу, неаккуратно наступив на покров из лезвий. Ногу прострелило болью, "травка", казалось бы, пробила мою ступню до кости.

— Правильно, двигайся, ученик, движения в бою — это жизнь. Ты ловок, ты силен и достаточно вынослив, но твоя сила в скорости и ловкости. Ты не тролль и не тупой огр, хотя отлично их изображаешь. — Голос Древнейшего был переполнен ядом, с помощью которого он похоже пытался "завалить" такого нерадивого ученика как я. А уж сколько сарказма было там...

И дальше понеслось сражение. Хотя, это было не сражение, разве можно назвать сражением атаку пьяного техника на боевого меха? Это было скорее — избиение. Вот идет его рубящий удар слева направо на уровне грудной клетки и в этот момент я понимаю, что заблокировать я просто не успею — и станет 2 Артиста, вместо одного. Мгновение растянулось на вечность, казалось скорость моего восприятия вышла на новый уровень: я видел все в малейших деталях, но обдумать атаку или хотя бы свои ответные действия — было некогда. Чисто интуитивно, я встал на мостик, пропуская удар над собой, и успел, хотя и в последние секунды. Наверное со стороны это смотрелось красиво, только мне было не до красоты — на меня обрушивались все новые и новые удары. Промелькнула предательская мысль — сдаться. Умереть. Все проще, чем терпеть эту пытку. Но что-то внутри подсказало мне, что будет только хуже, внутренний голос как-бы говорил мне — Держись, выживи, ты должен, соберись иначе будет хуже и по-настоящему БОЛЬНО. И тут я вынужден был согласиться со своим внутренним голосом: я был уверен, что слова Древнейшего не пустой звук — он может порезать меня на куски и снова сшить, чтобы продолжать свою пытку. Отразив еще пару ударов, я понял, что надо что-то делать иначе меня так нашинкуют в мелкую стружку. Подгадав момент, когда один из мечей Древнейшего пройдет вблизи от моего тела, я решил перейти в атаку, заблокировав второй меч. Он летел сверху вниз, и я не придумал ничего лучше, чем выставить на его пути свое оружие, жестко блокируя удар. А левой рукой нанести колющий удар в грудь моего драгоценного учителя. Только я не рассчитывал, что Древнейший вложит столько сил в удар. Мой меч встретился с его, высклились искры. Сила удара была такова, что еще чуть-чуть и меч вылетел бы у меня из руки, и я почти перестал чувствовать руку ниже локтя. И только боль в кисти намекала, не только, что рука еще часть меня, но и то, что кисть я, похоже, выбил. От удара локоть согнулся, и я чуть не приложил себя же своим мечом. И сразу на будущее сделал себе пометку, что нельзя блокировать оружие полностью вытянутой рукой. Древнейший же в ответ на мою атаку просто сделал шаг вбок и повернул корпус, пропуская мой колющий удар. Не ожидая такой подлянки, я провалился вперед, а Учитель, казалось бы, только этого и ждал. Он обрушил на мою руку свой клинок, отрубая ее ниже локтя. В первые секунды я просто тупо пялился на отрезанную руку... А потом пришла БОЛЬ. Я осел на колени, не

обращая внимания на врезающуюся в ноги траву. Боль от травы по сравнению с БОЛЬЮ была такой незначительной... Из правой руки выпал меч и я схватился за культю, сжимая зубы, дабы не заорать.

— Сильные удары нужно уводить в сторону, ученик или уворачиваться. Только идиот — ну или бравый рыцарь — будет стоять столбом, принимая на себя все удары. А на тебе я что-то не вижу блестящих доспехов. И вкладывать столько сил в один удар тоже не стоит — против тебя может стоять не такой идиот как ты, привыкший изображать из себя паладина в сверкающих доспехах, когда на нем только трусы.

Все это он вещал издевательски-размеренным тоном, кружа вокруг как стервятник

— И не выпускай из рук меч. Врагу наплевать на твою боль и слабость. Вставай и дерись!

Тут я, уже не сдерживая своих эмоций, высказал все, что думаю, и о нем, и о лесе вообще, и о методе таких тренировок в частности. Дойдя до родословной и чем ему заняться вместо советов. На что этот... нехороший человек только рассмеялся и стал полосовать меня клинками, нанося множественные неглубокие раны, повторяя одно и то же.

— Бросать оружие нельзя, жалкое породие на воина. Бери меч и сражайся!

Наконец, когда у меня горело все тело, я же сидел, сцепив зубы, и терпел, прекрасно понимая, что, даже подняв меч, не смогу нанести хоть какой-то урон этому садисту. Тогда в моей голове созрел план. Я стал подставлять под его удары в основном руки, точнее руку и ее огрызок, а когда он пошел на новый круг, резко крутанулся, разбрызгивая кровь. И сразу же рывком прыгнул на Древнейшего, пытаясь повалить. В голове билась лишь одна мысль: убить, растерзать, порвать плотку! Но он снова уклонился, хотя и не до конца: на секунду я смог схватить его и даже потянуть на себя, из-за чего он остушился и наступил на траву, выросшую где я сидел. А вот я приземлился очень неудачно: проехался всем телом по траве, сдирая кожу до мяса, она висела на мне лоскутами, но я уже не обращал внимания на боль. Я хотел только УБИВАТЬ.

Я достал из пространственного кармана свои кинжалы, два из них метнул в Древнейшего. Один он отбил мечом, а от второго попытался уклониться. Только он был не знаком с тем, что они могут менять свое положение в воздухе, и когда, казалось бы, он уже уклонился от ножа, тот чуток подкорректировал свой полет и порезал балахон на плече Учителя. Из пореза потекла зеленая жидкость. "Странная кровь"- промелькнула мысль. И только сейчас я заметил, что на левой ноге обувь и сам балахон чуть порваны, и на них такие же зеленые пятнышки. Видимо, мой прыжок все же не прошел для него без последствий. А значит, он не такой и неуязвимый. Вдохновленный своими результатами, не обращая внимания на текущую по моему телу кровь и боль, которая казалось бы пульсировала везде, я схватил лежащий в нескольких метрах от меня меч и кинулся в бой. Я рубил, колот, отражал, уклонялся и просто войдя в боевой раж. Можно сказать, я сошел с ума — я не обращал внимания на новые порезы, не беспокоился о том, что с каждым шагом раздираю свои ноги. Я просто бился, я пытался отомстить за свою боль, за свой страх, за свою прекрасную руку, в конце концов. Я услышал шум листвы, казалось, она поет мне песню, и я стал двигаться в темпе этой песни и даже еще один раз смог порезать балахон Древнейшего на руке, хотя и не дотянулся до плоти.

Конечно, не всегда я мог уследить за ударами Древнейшего. Нет, скорости восприятия хватало, иногда даже казалось, что я смотрю замедленную съемку от первого лица. Только вот мне приходилось следить за двумя мечами Древнейшего, и это получалось не всегда.

Когда я, в очередной раз защищаясь, заблокировал удар Древнейшего, он вторым клинком нанес колющий удар в ногу, а потом этот гад еще и провернул меч в ране. И только я приноровился хоть как-то следить за мечами учителя, как он ударил лоу кингом (удар прямой ногой в бок бедра) по раненной ноге. Она в ту же секунду подломилось, и я поймал удар ноги в голову. А дальше — тьма.

Очнувшись, я зажмурился, ожидая почувствовать жгучую боль по всему телу, но ее не было. Открыв сначала один глаз, а потом второй, я обнаружил себя лежащим все на той же поляне, а рядом в позе медитации сидел Древнейший. Быстро осмотрев себя, я удивленно констатировал, что рука на месте, да и о ранах осталось лишь напоминание в виде новой, более светлой кожи. От созерцания себя и чуда исцеления, меня отвлек голос Древнейшего:

— Вставай, продолжим. Я и лес тебя подлатали, как я и обещал. Надо же, вначале я подумал, что ты никчемное разумное дерьмо, достойное лишь стать подкормкой для растений, но я ошибся. Может, и будет толк из тебя. Ты даже смог меня пару раз удивить, а это значит, что мозг у тебя есть, хотя ты почему-то прячешь его глубоко, в филейную часть, не пытаясь им работать. Но когда тебе надерешь эту самую филейную часть, он начинает соображать и пытаться защитить свое укрытие, хе-хе-хе. — Древнейший прервался, о чем-то задумавшись. Весь его монолог был каким-то отстраненным, будто он еще общается с кем-то еще и сосредоточен на чем-то. А потом до меня дошло, что он общается с лесом, тот шелестит и явно в разных интонациях.

— Что же, лес тоже считает, что из тебя может получиться толк не только в виде удобрения. Так что вставай, продолжим тренировку. Тебе нужно снова что-нибудь отрезать и превратить в кровавый кусок мяса, чтобы ты начал выкладываться полностью? Нет? Жаль... — его голос просто излучал веселье и иронию. После он встал и я тоже поспешил подняться.

И ад продолжился: Древнейший временами двигался с такой скоростью, что не успевало даже мое восприятие, я мог заметить лишь размытое пятно. А потом он атаковал со слепых зон с обычной скоростью. Древнейший измывался надо мной как только можно, используя клинки, ноги, руки, метательное оружие. И даже растения, что выросли из земли в мгновение ока и сразу же атаковали. А один раз вызвал химеру и ждал победы одного из нас, понятное дело, что победа досталась не мне. Но он на этом не успокоился, и с помощью хитрого заклятия восстановив меня, выпустил химеру снова... Победил я только с третьей попытки и то... Скажем так, я победил лишь потому, что существо сдохло чуть раньше, чем должен был откинуться я. Мне отрезали и отгрызали конечности, откусывали куски мяса, полосовали мечами. И так около пяти часов. Эти пять часов были часами боли и страдания, но чем больше я показывал слабость, тем жестче были удары, и приходилось силой воли преодолевать боль. Когда от ранений я уже не мог сражаться и падал на грани жизни и смерти — Древнейший лечил меня, и все продолжалось снова. Каждый кусочек моего тела познал боль, наверное, не поврежденными остались лишь два места — кожа под надетыми обручами возрождения от Древнейшего. Я даже пытался ими блокировать удары и иногда это получалось.

Несколько раз я смог различить на подсознательном уровне предупреждения леса и даже избежать с помощью этого атак. Не знаю, как, но просто в один момент, когда я двигался под шелест леса, танцуя по кровавой траве, я услышал лишнее звучание в шелесте листьев и понял, что так он пытается что-то мне сказать. Попытки понять, что именно он говорит, я бросил еще в первых двух часах занятий — слишком сильно отвлекало. И лишь

услышав тревожные звуки в мелодии леса, я среагировал на угрозу. Но мне было далеко, очень далеко до понимания леса. Даже предупреждения об угрозах я не всегда слышал или вообще, понимал, что они были, только постфактумом, получив очередной удар из слепой зоны.

При этом, Древнейшему, видимо, мало было издеваться надо мной физически, он решил издеваться и морально: пояснял мои ошибки или на мне же показывал приемы. И ладно бы это, но при этом в его голосе было столько сарказма и яда, что можно было отравить не маленький такой город. Но и этого ему было мало, он временами вел часть рассказа с помощью леса. Когда он так говорил — через слово с лесом — получался вообще полнейший бред. При этом он утверждал, что это должно мне помогать.

Когда наступил поздний вечер и на землю упали сумерки, я остановился, ожидая новых ударов. Но Древнейший не нападал, он спокойно, и даже как-то благодушно, оглядел меня. Сначала я даже не понял, что не так с его речью. А потом осознал: тон его речи был слишком спокойным. Я так привык к его ядовитому сарказму, что спокойствие Древнейшего было для меня чуждым и необычным.

— Что же, ученик, сегодняшнее поверхностное ознакомление с программой обучения ты прошел, с натяжкой можно сказать, что успешно. Хотя бы не умолял меня остановиться, это уже характеризует тебя с хорошей стороны. А сейчас ты свободен. Выспись хорошо, дальше будет веселее, сегодня мы даже физическую разминку не провели. Ах да, тебе поесть бы, а то ты похож на поднятого скелета. Как раз у нас сегодня мясо с пустыми плодами. И мертвые яйца темных птиц. Так что восстанови свои силы. И тебе бы следовало поблагодарить лес, он заботится о тебе. Ты не заметил, что твоя кожа после прибытия в лес не требует смачивания? Это он создает вокруг тебя повышенную влажность. Правда мы и кровью неплохо увлажнили, хе-хе-хе, но все равно... Будь благодарен. До завтра, ученик — он кивнул и сам пошел на выход с поляны.

А я, дослушав и подождав, пока Древнейший удалится подальше, просто рухнул. Сил спросить, как мне самому выйти с поляны — просто не оставалось. Я валялся и смотрел на вечернее небо, пытаюсь подавить желание почесать все тело и терпя боль. Мой дорогой учитель перед уходом решил не заморачиваться с полноценным лечением и просто кинул на меня заклятие лечения и регенерации. И хотя голова пухла от кучи вопросов, я был не в состоянии нормально соображать и с ними разбираться... Только главный вопрос набатом бился в голове: "Единый, во что я ввязался?..."

Сколько прошло времени с того момента, как Древнейший ушел — я не знаю. Я просто лежал и смотрел, как появляются звезды на небосклоне. Сил и желания шевелиться не было. Я все думал о том, какой же я дурак. Решил спастись от боли и людоедов! Три раза ха! Конечно, прямо великий интриган и хитрец! Ну потерпел бы немного боли и все. Так нет же, набился в ученики этому Древнейшему — маразматику и садисту. И что в итоге? А в итоге, вместо одного неприятного и болезненного момента, буду чувствовать это каждый день. Не зря, не обращая внимания на клятву, мне надели эти обручи. Видимо, Древнейший понял, что я сбегу. И я бы сбежал, если бы была хоть малейшая возможность. Но пути обратно не было. А сейчас пора бы подняться и пойти поесть, живот уже не требовал еды — он просто невыносимо болел.

Но вставать было так сложно... вот и день же... есть хоть какие-то плюсы? Пока что не видно, хотя... Мы же в игре, может система чем порадует, надо бы разобраться, пока встать я все равно не в состоянии.

Сообщений оказалась уйма, в основном, конечно, о получении мной урона. Но среди них были и о повышении характеристик. Кривая улыбка сама вылезла на лицо. Если для повышения характеристик нужно терпеть ТАКОЕ — то катились бы эти характеристики куда подальше. Но все же эти плюсы действовали успокаивающе, особенно сильное повышение контроля тела и получение нового пассивного навыка. Я еще раз пробежался глазами, подводя итог пятичасовым мучениям:

Сила+1

Ловкость+1

Выносливость +3

Воля +2

Интуиция+5

Контроль тела +10

Тихий шаг +15

Видимо, воля и выносливость дались мне за ту боль и те повреждения, что сопровождали меня на протяжении всей тренировки, сила — за общую нагрузку, ловкость — за мои попытки уворачиваться. А вот интуиция? Хм... непонятно. Тихий шаг так сильно возрос? Неужели мои попытки легонько ступать на траву были так хороши? А контроль тела? Хотя, тут скорее всего опять же пять часов боя практически без перерыва на грани возможностей. Но главной звездой сегодняшнего дня было новое умение:

На пределе

Когда сил уже не хватает, а желание жить толкает вперед, каждое существо может выйти за грань своих возможностей. Кто-то может смириться со своей участью и смотреть в последние секунды события своей жизни. А кто-то, пользуясь этими секундами, вырывает свою жизнь из рук смерти. Вы один из тех, кто готов бороться до конца.

В критический момент вы выходите за грань возможного, дабы спастись от неминуемой смерти. Контроль тела +150 %, ловкость +50 %, сила + 50 %. Время действия: 2 секунды. Время отката: одна минута.

Способность пассивная, самоактивирующаяся, неразвивающаяся.

Активация: Опасность смертельного или критического удара от равного или более сильного существа.

Вот что спасло мне тогда жизнь, когда Древнейший чуть не сделал два Артиста — нижнего и верхнего! А то я думал, как все так замедлилось? А ведь и потом еще несколько раз такое было. Ну что же, возможно, все не так плохо?

Попытавшись встать, я согнулся от боли, и с прошлой мыслью решил все же не соглашаться — все хреново. Но ведь надо искать плюсы? Плюсами моих пыток будем считать повышение характеристик. Да и, стоит признать, такое обучение эффективно. Хотя бы с мечами хоть как-то освоился. Если так и дальше дело пойдет, то я стану великим воином! Если не сдохну тут раньше... Ну или не сойду с ума... М-да. Будем стараться. Если стараться, то можно минимизировать потери и тогда, возможно, все будет не так ужасно. Ладно, хватит лирики, захват мира и философию жизни отложим на потом, сейчас надо сосредоточиться на более приземленных вещах. Например как выйти отсюда и как мне доползти до жрачки в таком состоянии? Я ведь сейчас и правда на скелета похож.

Кое-как встав, пошатываясь, я направил свои стопы в то место, куда ушел Древнейший. Переставлять ноги было трудно, особенно пытаюсь ступать так, чтобы не потревожить траву. Хотя она уже и не отличалась от самой обычной, но береженого Единый бережет. Да и мне

надо привычку выработать все время так ходить, тогда не буду во время боя так сильно на это отвлекаться и получать лишние ранения. Древнейший намекнул, что далеко не последняя такая тренировка. Да и вообще, думаю, такая привычка лишней не будет. А значит все, что способно облегчить мою участь должно быть использовано!

Кое как доковыляв до изгороди, я просто пошел на нее, как секач на молодую поросль. Раздражение выплескивалось наружу, даже забывая устало. Когда встал, Желудок взял правление в свои руки — и сейчас мне просто хотелось ЖРАТЬ. Если это растение не даст мне пройти... То я просто прогрызу себе дорогу! Но, видимо, лес решил, что на сегодня хватит и растения просто разошлись в стороны, как при приближении Древнейшего, а я с гордым видом вышел наружу... чтобы тут же встретить осунувшуюся, но все равно хитро улыбающуюся физиономию своего соседа — Изя.

— Я таки смотрю, ты решил идти по моим скромным стопам? Так я таки вам скажу, что ви молодой чело... эээ... что вы, молодой, перебарщиваете однако! Скромным нужно быть скромно! А ви непотребство устраиваете, в трусах разгуливаете, и похожи на мою тещу, землю ей пухом, чтобы не вылезла, карга старая. А этим видом ви так бесстыдно напомнили мне о ней, что я аж икать чуть не начал. Ой взй, молодой человек, одэнтесь ви и не пугайте так доброго дядю Изю. Тем более дядя Изя ищет вас не просто так! А кто вам таки сможет поведать зачем вас ищет скромный Изя, если ви его в могилу загоните своей внешностью? Я таки вам скажу, что никто не сможет вам сказать, что хотел вам поведать дядя Изя...

Я уже говорил, что мое настроение было на уровне — убью или сожру? Наверное, сейчас бы я мог стать своим в этой братии людоедов. Так что, понятное дело, настроения слушать этого прохвоста просто не было. По мере моего продвижения, Изя менялся в лице, и его голос становился все более медленным. Если первые несколько предложений он тараторил, то в конце его голос становился все тише и тише. А потом он вообще замолчал и даже стал пятиться от меня. Видимо, он что-то увидел в выражении моего лица.

Когда же Изя снова попытался что-то сказать, я завел руки за спину, создавая в своей руке солидный окорок птицы, и резко сблизившись, воткнул этот самый окорок в открытый для продолжения речи рот. И этот мишка, видимо от неожиданности, сомкнул челюсти. Его глаза увеличились до размера золотого и, казалось, были готовы выпрыгнуть из глазниц от удивления. Он, так же находясь в прострации, медленно поднял руку и, взявшись за ножку, попытался ее вытащить. Только вот, видимо, челюсти заклинило, и достать окорок ему никак не удавалось. Приятно было видеть, как мой мой добрый соседка Изя мычит, паникует и всеми силами пытается вытащить изо рта эту самую ножку. Потом он, видимо, сообразил, что так просто выйти из ситуации не получится, и начал пытаться жевать. Как приятно работать с кошмарами... А ведь он сразу поверил в реальность. Слабая воля или неожиданность? Не важно, надо не упустить момент. А тем временем у Изя получилось жевать, видимо он был сам уверен свято уверен в таком выходе из ситуации. По прошествии пары десятков секунд, он уже вынул частично обглоданную ножку. И уже собирался снова разразиться тирадой, но увидев у меня в руке новый окорок, уже более крупный — замолк. Я осуждающе покачал головой и, сделав свой голос максимально ласковым, решил прояснить ситуацию.

— Мой милый друг, скромный, добрый, честный. Что я вижу, выходя с тренировки, отнявшей у меня все силы? Такое скромное существо, которое вроде не питается мясом, ест тайно и даже не краснеет. Ай-ай-ай. Как говорит один мудрый человек: "Как вам таки не стыдно, добрый человек? Ви таки совсем совесть потеряли." Что же мы будем делать, мой

мильный друг? Или может я ошибся, и ничего этого не было? Но ведь я могу показать данный ОТРЫВОК памяти другим друидам, как менталист, и пусть они судят, правда это было или мне показалось? Как считаете, уважаемый?

Изя впал в ступор. Он переводил ошалевший взгляд с меня на облогаданную ножку в своей руке и обратно.

— Ааа...

— Ты мне должен.

— Аааа...

— Нет, не договоримся.

— Но молодой человек!

Я тяжело вздохнул, показательно взвесив окорок в своей руке, и это магическим образом подействовало. "Надо бы почаще носить с собой окорочок — отличное средство от назойливых соседей!" — промелькнула шальная мысль.

— Мой дорогой сосед, только ради вас я готов идти на такие жертвы: терпеть угрызения своей совести, но так не рассказывать всем о вашем бесстыдстве. Но вы мне должны будете так возместить моральные раны нанесенные моей совестью, если я так решу промолчать! Будьте добры выделить долю в вашей благотворительности, которая имеет место быть в этом великом лесу. У меня тоже так имеются существа, что нуждаются в помощи. Вы правильно заметили, что я решил пойти по вашим стопам. И я вам скажу, мне настолько понравилось помогать другим, что смотрите до какого я состояния себя довел, а ведь еще столько нуждающихся!

По мере моего диалога Изя все больше впадал в состояние близкое к "полная потеря связи с реальностью" и "полнейшее охренивание".

Наконец он справился с собой и ответил, принимая самый невинный вид. Ага прямо оскорбленная невинность...

— Я не понимаю о чем вы... Какая благотворительность, какая доля, я бедное и скромное существо!

— Долей с дохода делись.

В ответ же он обозначил поклон, а потом выдал такое, что уже меня ввело в ступор.

— Я не ошибся в тебе. Ох молодой человек, я так вам предложу не часть своего честно нажитого для помощи нуждающимся, а войти в долю в моих делах. А может не только тут. От своей души я готов оторвать 10 % прибыли и вы так становитесь равным партнером.

— Я ослышался, уважаемый Изя, вы хотели сказать 80 %?

— Нет, вы все хорошо слышали, у вас такой острый слух, что не каждый хищник сможет таким острым слухом похвастаться. По этому вы все верно слышали, я вам так предлагаю 20 %!

— Так, Дядя, я тебе вот что скажу. Я жутко устал, голоден и не желаю торговаться. Клянись просто, что будешь отдавать 50 % с операций в этом лесу, и мы станем пособ... деловыми партнерами. Плюс эти же 50 % при совместных делах за лесом. И это будет не только честно, но и выгодно. По крайней мере, тебя не съедят — неплохой бонус, а? И да, внести пункт о том, чтобы не обманывать в бизнесе партнера и не пытаться его каждый раз подловить на должок. Иначе у нас так и будет игра — подставить или подловить партнера своего.

— Нет, это вообще невозможно! Ну никак невозможен последний пункт. Я с чистой совестью прощу вам долг за своего маленького и нежного Кроху и соглашусь на 50 %, после

того как вы ответите мне на вопрос, что должны были еще вчера. Вы таки и правда ели того бедного человека? Вы людоед?

— Изя, Изя, ну как вам не стыдно такое говорить? Как ваш язык повернулся задать такой гнусный вопрос? Конечно, я не людоед, хотя может для других я людоед, но это не так. Ведь мы разной расы или это тоже считается людоедством? Так что можно сказать я с одной стороны людоед, с другой стороны я не людоед, а с третьей это может быть как правда так и ложь смотря с какой точки зрения смотреть.

— Ээээээ — глаза Изя собрались в кучку и затуманились, но через пару секунд вернулись в нормальный вид — Что же, можно сказать вы ответили, хотя и весьма странно... м-да. Зато теперь мы теперь ничего друг другу не должны. И теперь мы можем стать хорошими деловыми партнерами, но в бизнесе всегда есть место взаимопомощи. И я таки за то, чтобы мы помогали друг-другу. А в чем главная помощь в бизнесе? Конечно, это указание слабостей и ошибок, ну и, конечно, наказание за глупость. И тогда наши враги этим не воспользуются. А за помощь принято благодарить. Так вы согласны?

— Клятву.

— Ах да, как мог забыть...

Если вам что-то понравилось или же наоборот не понравилось, а так же если имеются пожелания — жду ваши комментарии. Я всегда открыт к подробной конструктивной критики и вашим предложениям. Если вы желаете ввести своего персонажа в мой рассказ (не обещаю главные роли, хотя там видно будет), пишите предложения в комментариях.

Приняв клятву, я отмахнулся от Изи и потопал дальше. Дискутировать дальше с этим пронырой — не было ни сил ни желания. Итоги соглашения меня устраивали, а, продолжи мы — многое могло измениться. Тем более я и так слишком уж много уделил ему времени, а меньше хотеть жрать я не стал.

Добравшись до своего дерева, в первую очередь я направился к столу, где стоял огромный чан с едой. Мне было уже наплевать, это мясо животного или может разумного. Какая разница, если не моего вида? Хотя нет, я не был готов есть разумных, но пришлось поверить на слово Древнейшему, так как голод был не готов идти со мной на компромисс. Ел я буквально около часа, при этом съел наверное столько, что можно было прокормить отряд космического десанта.

А потом сам не заметил, как завалился спать. Как ни удивительно, проснулся я рано и весьма бодрым. И утро началось с поход к знакомому Мастеру, где в этот раз нам был наказ зашивать раны или порезы. А также мы работали, так сказать, ассистентами этого старичка.

А дальше было то, что Древнейший назвал *Разминкой*. Это место было в лесу, причем лесу, в котором, видимо, был шторм, после которого в нем не убирались. Да и вообще — знала ли когда-либо эта часть леса уборку? Как пояснил мой великий учитель — это была малая полоса препятствий с ловушками и хищными растениями. Знаете, не хочу я узнать что значит БОЛЬШАЯ полоса препятствий.

Как я пытался пересекать ее — достойно отдельной героической баллады. Возможно, когда я буду местным миллионером и императором, я даже закажу. Хотя нет, не закажу, мне тогда придется беречь свою репутацию.

Так вот, если не считать всех падений на первой части дистанции из-за куч веток, временами весьма острых, дырок в земле, упавших деревьев, зарослей, то дальше было только веселее. Трава, которая так и норовит схватить за ноги. Лианы с цветами-людоедами. Причем цветки, видимо, создавались с запасом, дабы могли проглотить не только меня, но и спасательную шлюпку, ну или какую-нибудь гориллу, вроде большого злого орка. Ядовитые змеи, капканы, земляные ямы. А потом появился скользкий мох — и дальше уже я просто не прошел. Двигаться по поваленным деревьям и земле, покрытой скользким мхом... Мои ноги произвольно разъезжались, а сам я летел в любую сторону, кроме той, куда хотел. Я даже боюсь представить что приготовил этот садист дальше...

Потом были силовые упражнения, например подтягивания на турнике с множеством мелких лезвий. Причем турник был покрыт тем же скользким мхом. И все в таком духе было в течении двух часов... А дальше опять попытка моей медитации на час-два на поляне мира, а снова поляна крови.

И так продолжалось день за днем в течении двух недель.

Все изменилось сегодня: с самого пробуждения Изя бегал каким-то уж больно гиперактивным и довольным. Обычно он тут ходил осунувшимся, видимо, не одного меня гоняют.

Хотя, как я понимаю, Изю тут почти нетрогают по сравнению со мной — у него вся вторая половина дня почти свободна, как я понял из наших кратких разговоров. Ну да, он же не Ученик, в отличие от меня и Хальта. Которого я, кстати, видел пару раз. В первую встречу наедине, когда наш Мастер вышел за каким-то очередным "материалом", Хальт только посмотрел на меня, на нож в своей руке — и вздохнув, пообещал, что убьет меня. Потом, на

воле. Когда сбежит отсюда. Я только, помнится, хмыкнул на это: куда мы сбежим, с этими то браслетами? Да я и более чем уверен, что если Древнейший не захочет, мы и метра не пройдем по лесу, как нас скрутят растения. Это я хорошо усвоил и только начал говорить Хальту, как вернулся Мастер.

А потом была попытка Рагула, во главе небольшого отряда наемников, высвободить брата из плена. Нет, я не хочу еще раз видеть глаза Хальта, когда мечника поджаривали на костре. Хотя, самому Рагулу, видимо, было максимум неприятно — он же не витер — но Хальт об этом вряд ли помнил. Только потом, когда мы смогли поговорить, после обряда, Хальт сказал, что Боргор в больнице, с большой вероятностью летального исхода, а Рагул, потративший все деньги на аренду наемников, планирует бросить игру. Мне ничего не оставалось, кроме как похлопать его по плечу: ну не умею я сочувствовать.

Не помогло. Хальт словно посерел, после того обряда. Нет, он все выполнял, даже на совместных занятиях Мастер его почти не поправлял... но это был не тот жизнерадостный Хальт, с которым мы познакомились, а его бледный призрак, автоматически выполняющий всю работу.

И вот сейчас, глядя на подозрительную активность Изи, я подозревал, что это жужужу — неспроста, и мои размеренные пытки будут прерваны. Моя пятая точка прямо об этом так и шептала. И вот, под конец очередной тренировки, ко мне подошел Древнейший, как всегда указать на мои ошибки. Только в этот раз после перечисления целого списка моих ошибок, одно озвучивание которых временами затягивалось на десятки минут,, Учитель, сообщил две новости, которые прогремели как гром среди ясного неба. Во-первых Хальт ушел, точнее сбежал. И Древнейший, по его словам, сам его отпустил. Мол походит, успокоится и сам придет обратно рано или поздно. А вот вторая новость заключалась в том, что мне, оказывается, завтра дается перерыв, на утро, и мне требуется пойти с Изей, чтобы проследить за обменом пленного на выкуп. Мои цели просты: проверить размер выкупа и, конечно, проследить за Изей.

И вот сейчас, лежа на своем месте, я все размышлял за что мне такая "Честь".

Больше книг на сайте - Knigolub.net