

Ваал Малрад



ОЦИФРОВАННЫЙ
ЧЕЛОВЕК

LitRPG

Легенда игровых миров. Таинственная фигура в плаще. Оцифрованный человек. Это прозвище знакомо многим игрокам, но мало кто видел его, плод неудачного эксперимента, навечно застрявший в программном коде, бесконечно бродящий из одной игровой вселенной в другую. Когда запускается бета-тест новой онлайн-игры, он одним из первых вступает на ее землю. Так же как и амбициозная журналистка, мечтающая «заполучить» его.

От автора: Уважаемые читатели! Хотя вам, наверное, может показаться, что эта литРПГ о космосе и бластерах, но уверяю вас, что если вы пройдете дальше пролога, то увидите, что это совершенно не так. С уважением, В.М.

По мрачным, полутемным коридорам медленно ступала небольшая компания из восьми гуманоидов. Когда мигающий свет одного из светильников упал на группу, то можно было понять, что из этих восьмерых лишь трое были людьми — остальные выглядели как угодно, но только не по-человечески. Вся восьмерка была облачена в боевые скафандры, довольно внушительные и наверняка тяжелые на вид, а в руках каждый сжимал по увестистому карабину. Шагали они неспешно, но уверенно — по их виду можно понять, что ребята здесь не впервые. Их явно не напрягала ни гнетущая атмосфера, ни временами попадающиеся то тут, то там трупы в изодранных скафандрах, отдаленно напоминающих их собственные, да еще и покрытые противной на вид зеленоватой слизью.

— Кес, ты куда потом? — спросил один из идущих, не поворачивая головы. Да и не было в этом нужды — у существа зрение было не биноккулярным, и, как следствие, был более широкий радиус обзора.

— Не знаю. Хочу взять перерыв. Жена пилит и пилит, достала уже, — ответил названный Кесом, пнув один из трупов и с зубастой ухмылкой наблюдая за коротким полетом оторванной от тела головы. — Может, в отпуск поеду.

— Отпуск, — вздохнул шедший справа от Кеса гуманоид с двумя парами рук и вертикальным зрачком. Верхние конечности сжимали карабин, а нижние — по короткому пистолету причудливо изогнутой формы. — У меня вот отпуск заканчивается. Очень удачно выпал на конец сезона.

— Тихо, — одернул их шедший чуть впереди мужчина-человек. В отличие от остальных, он поверх скафандра накинул выдавший виды темно-серый плащ с капюшоном. Впрочем, мода на накидки поверх скафандров была широко распространена уже давно. — Мы пришли.

Группа стояла перед массивными покореженными дверями, за которыми можно было без проблем различить низкое урчание и тяжелую поступь. Что бы ни было по ту сторону двери, оно было большим.

— Ну что, в последний раз, да? — сказал Кес, нежно поглаживая свой карабин. Его поддержали остальные. И ни у одного на лице не было и намек на страх.

Человек в плаще ткнул затянутой в бронеперчатку рукой в голопанель, и двери с натужным шипением разъехались, открывая вид на просторный, но изрядно захламленный ангар. Темнота, казалось, сгустилась, и из нее, в свет одного из немногочисленных висящих под потолком светильников, шагнуло огромное существо монструозного вида. Оно имело четыре конечности — две коротких ноги и две невероятно длинных руки, из-за чего очень сильно напоминало гориллу. На толстой бурой коже, то тут то там видно было длинные острые наросты, покрытые зеленоватой пленкой, матово поблескивавшей в редких лучах света. Огромная голова и полное отсутствие глаз могли бы ввести в заблуждение, что слепое существо легко победить, но это был один из опаснейших монстров, убить которого крайне сложно. Он реагировал на малейшее колебание воздуха, и прекрасно ориентировался в

любом пространстве, невзирая на отсутствие глаз.

Восьмерка медленно прошла внутрь и, встав полукругом, замерла. Несколько секунд никто даже не шелохнулся, и монстр, насторожившийся было, отвернулся. И тут началось светопреставление.

Со вскинутых единым движением восьми карабинов сорвались ярко-синие пучки плазмы, вгрызшиеся в спину монстра. Тот громко заревел от боли и, развернувшись, рванул в сторону стрелявших, но те мгновенно бросились врассыпную, еще больше дезориентируя монстра большим количеством колебаний. Одновременно с этим они продолжали стрелять до тех пор, пока карабины в их руках не перегревались и не начинали пищать, требуя некоторого времени на охлаждение. Монстр тем временем носился по ангару, круша все вокруг и довольно прицельно кидаясь всем, что попадает под руку. Однако пока что все благополучно избегали атак монстра, продолжая поливать его раскаленной плазмой.

Спустя почти пять минут непрерывного перемещения и стрельбы, все стихло. Монстр, схватив ракету, запущенную одним из атакующих — серокожим гигантом с повязкой на левом глазу — с утробным ревом бросился в сторону стрелявшего, но промахнулся и, врезавшись в стену, с тяжелым грохотом упал на пол. Восьмерка остановилась на своих местах.

— Ну что, вот и все? — спросил один из них.

— Ага. Это был последний рейд гильдии «Рассветный рев». Спасибо вам, ребята, за отличную игру на протяжении этих лет, — произнес тот самый гигант с повязкой на глазу. — Жаль, что игра закрывается. Но ничего не поделаешь.

— Еще увидимся в других играх, я полагаю, — добавил Кес, прикладывая карабин к магнитному захвату на бедре.

— Конечно. Говорят, разрабы уже готовятся к анонсу нового мира.

— Есть подробности?

— Пока нет. Обещают через месяц все рассказать и представить первые скрины и видеозаписи.

— Ну тогда будем ждать, я полагаю.

— Ага. До свидания, ребята.

Все вокруг начали прощаться друг с другом, а затем один за другим, сделав странно выглядящую со стороны манипуляцию рукой, медленно растворились. В помещении с истекающим зеленоватой жижой трупом монстра остался лишь один. Человек в плаще вздохнул и, подойдя к поверженному существу, уселся ему на голову.

— Вот мы и остались одни, — произнес он в пустоту. — Опять.

Разумеется, существо ему не ответило. Ему уже было плевать. По крайней мере, до тех пор, пока этот странный человек, сидящий у него на голове, не покинет эту орбитальную станцию, и оно не возродится вновь, чтобы на этот раз умереть вместе со всем миром.

* * *

Черно-красный корабль хищных очертаний одиноко дрейфовал в космосе на орбите планеты, в которой несложно опознать Землю — родину человечества. И именно на нее смотрел с командного мостика мужчина средних лет, облаченный в черный военный мундир и с накинутым на плечи плащом. Мужчина имел короткие черные с проседью волосы, аккуратную бородку, прямой с горбинкой нос и острые скулы. А во взгляде, устремленном сквозь смотровое окно на Землю, читалась ностальгия.

Вокруг сновали туда-сюда люди и роботы, но не стоит обманываться — этот человек

перед смотровым окном был единственным живым существом на корабле. Все остальные вокруг были лишь запрограммированными кусками кода, визуализированными благодаря стараниям художников-геймдизайнеров.

Впрочем, и он не сильно-то от них отличался.

— Капитан, вызов по линии особой важности, — доложил один из роботов. Человек кивнул и развернувшись к крупному полукруглому устройству щелкнул по переключателю. Устройство, оказавшееся голопроектором, высветило фигуру гуманоида в полный рост.

— Здравствуй, Бартрал, — произнес гуманоид — назвать человеком это существо с вытянутой мордой и острыми выпирающими клыками было довольно сложно.

— Здравствуй. Что понадобилось от скромного меня великому Администратору? — поинтересовался названный Бартралом. Гуманоид поморщился.

— Вечно одно и то же. К моему предшественнику ты так же обращался?

Помедлив, Бартрал кивнул.

— Вы для меня все на одно лицо, — безразлично бросил он, оправляя форму. — Что вы хотите?

— Ты уже знаешь, что мир Стар Оушен закрывается?

— Да. Незачем спрашивать очевидное.

— Да. Конечно. До отключения серверов осталось двадцать минут.

— И вы решили предупредить меня об этом?

— Конечно. Это моя обязанность как директора «Виртуалити Инк».

— А почему так поздно?

Гуманоид, слегка помявшись, ответил:

— Прости. Мы забыли.

Бартрал усмехнулся.

— Неудивительно. Ладно. Когда запускаете новый мир? — спросил он.

— Через месяц будет анонс. Через полгода планируется запуск.

На несколько секунд воцарилась тишина, нарушаемая лишь шагами снующих роботов.

— Хочешь что-нибудь спросить? — нарушил безмолвие Администратор. Бартрал отвернулся и снова посмотрел в смотровое окно на далекую Землю.

— Не вижу особого смысла, — спустя почти минуту ответил он, вновь оторвав взгляд от голубого шарика и посмотрев на голофигуру. Гуманоид покачал головой. Возможно — неодобрительно. Но понять это почти невозможно, учитывая, что он играет за персонажа нечеловеческой расы, а голосвязь не отличается излишней четкостью изображения.

Они еще немного помолчали, после чего Администратор посмотрел куда-то в сторону.

— У тебя осталось десять минут. Увидимся в следующем мире, Бартрал, — произнес он напоследок, и голоизображение пропало.

— Увидимся, Администратор, — ответил в пустоту человек и вернулся к смотровому окну. Усевшись прямо на пол, он подтянул ноги к себе и смотрел на голубой шарик своей родины до тех пор, пока мир вокруг не погас.

* * *

Из новостей «Виртуалити-Лайф»:

Сегодня, в 12:59 по Земному времени, был выключен последний сервер космической ММО с полным погружением «Star Ocean» от разработчиков виртуальной реальности «Виртуалити Инк». На данный момент Стар Оушен является самым крупным и самым успешным ММО-проектом ВИ. Представитель «Виртуалити Инк» заявил:

— Это был неоценимый опыт. Мы многому научились и многое смогли улучшить благодаря тесному сотрудничеству с игроками. Множество наших наработок будет использовано в нашем следующем проекте, о котором вы более подробно узнаете из нашей презентации через месяц. Ожидайте!

На вопрос о судьбе Оцифрованного Человека — первого и единственного на данный момент живого существа, чье сознание было полностью перенесено в виртуальный мир и существует в симбиозе с программным ядром, на котором строится любая виртуальная реальность, представитель ответил, что Оцифрованному предстоит впасть в сон приблизительно на полгода, пока не будет запущен новый проект, и он не возродится в нем первым из игроков.

Будем надеяться, что с ним по-прежнему все в порядке.

С вами была Илейн Смайт, репортер «Виртуалити-Лайф». До скорых встреч?

Директор «Виртуалити Инк» Джозеф Энс снял с головы шлем виртуальной реальности и, положив его на стол перед собой, откинулся на спинку кресла, в котором сидел. Он управляет компанией уже семь лет, и сегодня состоялась его первая встреча с тем, кто уже давно и прочно стал головной болью «ВИ». Оцифрованный Человек.

Когда-то давно виртуальная реальность была недостижимой мечтой миллионов. Сейчас же она распространена повсеместно. И особенно широко используется в сфере развлечений. А именно — в области онлайн-игр.

С помощью капсул или шлемов — кому что доступно — игроки погружались в мир ММО, и мир для них был практически реальным. Это была настоящая золотая жила. Разработка полноценной виртуальной реальности открывала огромные горизонты практически во всех направлениях деятельности человека — не только в сфере развлечений, но также в образовании, медицине, военном деле — да везде.

И, разумеется, ВР давала надежду на практически абсолютное бессмертие. Перенос сознания живого существа в виртуальную реальность захватил умы многих людей. Правительства множества стран выделяли огромные средства на исследование ВР и возможность оцифровки сознания. Перспектива пусть и своеобразного, но бессмертия манила многих.

В конце концов, было объявлено — начинаются полноценные исследования по переносу сознания человека в виртуальную реальность. Эксперименты с сознанием животных вроде как дали положительный результат, хотя об этом, конечно, умалчивали.

Разумеется, тут же нашлись недовольные. В основном, религиозные фанатики, которые искренне считали любое проявление виртуальной реальности едва ли не смертельным оскорблением их богов. К ним присоединились гуманисты, которые считали, что одно дело — пользоваться виртуальной реальностью, а другое — жить в ней, и человек, чье сознание будет оцифровано, по сути перестанет быть человеком. Эта точка зрения, как ни странно, нашла больший отклик среди населения, чем вопли верующих разных конфессий.

Однако от своего «Виртуалити Инк» не отступилась.

Был объявлен открытый конкурс — любой желающий мог подать заявку и пройти отбор, чтобы стать подопытным при исследовании возможности оцифровки сознания. Естественно, это было сопряжено с огромным риском, ведь в случае успеха оцифрованный человек в лучшем случае превратится в овощ, а в худшем — умрет. Даже неудача могла повлечь необратимые последствия. Потому испытуемым, прошедшим отбор, гарантировалась материальная и социальная поддержка их семей, а также полная анонимность. Никто не знал их имен, никто не знал их лиц.

Были отобраны двадцать испытуемых.

И лишь один добился успеха.

Хотя это оказалось не так очевидно, как ожидалось.

Тело умерло, а сознание не подавало ни малейших признаков умственной активности, и исследователи посчитали, что и этот объект провалился. Исследования были закрыты, а «Виртуалити Инк» с грустью констатировало факт — оцифровка сознания человека невозможна.

И лишь спустя несколько лет благодаря случайному стечению обстоятельств выяснилось, что эксперимент оказался удачным. Даже слишком удачным. Сознание Объекта-20 не просто было полностью оцифровано без ущерба для него, но еще и каким-то образом прописалось в само программное ядро, на котором строилась виртуальная реальность, став неотделимым от него.

И теперь Оцифрованный Человек — так его называли после того, как все всплыло — головная боль «Виртуалити Инк», полумифическая легенда ММО-игр и едва ли не худшая заноза в заднице всего человечества.

Все его данные были закрыты даже для самих «Виртуалити Инк», а Организация Объединенных Наций наложила международный запрет на изменение или уничтожение программного ядра, в котором прописался код Оцифрованного Человека. Он стал первым и единственным живым существом, по сути достигшим бессмертия. Хотя это больше похоже на проклятие, если кто-то спросит мнение директора Энса.

В дверь постучали, вырывая Джозефа из размышлений. В кабинет вошел невысокий пожилой мужчина в деловом костюме. Бывший директор «Виртуалити Инк» Альберт Фокс.

— Как все прошло? — поинтересовался он у своего преемника, садясь в кресло напротив.

— Как обычно, — пожал плечами Джозеф, отодвигая подальше шлем виртуальной реальности. — За время нахождения на этом посту я первый раз обратился к нему. И не сказал бы, что он сильно доволен происходящим.

— Он так и не изменился. Ну, это ожидаемо, — проговорил Фокс, беря со стола Энса папку с документами. — Я так понимаю, это документы по следующему проекту? Что на этот раз?

— Решили вернуться к классике. Средневековое фэнтези. Мечи, магия, драконы, принцессы в башнях и прочее. Социальные исследования показали, что подавляющее большинство пользователей VR хотят «вернуться к истокам». Наши сценаристы и геймдизайнеры уже заканчивают разработку нового игрового мира.

— Вам есть что показать общественности? — поинтересовался Фокс, откладывая папку с общими набросками новой ММО-реальности и с интересом разглядывая Энса. Он знал, что на детальную проработку целого мира с нуля необходимо колоссальное количество времени, сил и ресурсов. Как-никак, именно Фокс был пионером ММО-игр в виртуальной реальности.

Энс кивнул.

— Разумеется. Основа, собственно, уже готова, команда разработчиков прорабатывает детали.

— Ты ведь уже давно начал подготовку, не так ли? — вкрадчиво спросил Фокс. «Star Ocean» был его самым любимым и самым грандиозным творением. Новость о закрытии проекта Звездный Океан стала для Альберта ударом, который ему было непросто снести. Впрочем, это был ожидаемый шаг. Рейтинги медленно, но неуклонно падали, количество игроков сокращалось, да и сама игра за почти пятнадцатилетнюю историю существования изжила себя. Поэтому ничего удивительного в решении Энса закрыть проект не было.

— Это было моей мечтой, ты же помнишь, — ответил Джозеф, заложив руки за голову и откинувшись в кресле. — Сияющие доспехи, огромные драконы, острые мечи и невероятная магия. Я вынашивал эту идею все семь лет своего пребывания во главе «Виртуалити Инк».

— Что ж... — старик вздохнул. — Это время молодых.

Он поднялся и медленно зашагал к выходу. Уже у двери Альберт остановился и, обернувшись, спросил:

— Программное ядро. Оно ведь остается тем же самым?

Директор Энс кивнул.

— Отлично. Не возражаешь, если и я поучаствую в создании нового мира?

— Конечно, Альберт. Ты опытный геймдизайнер. Мы будем только рады, если ты поучаствуешь в работе на Энароном.

Старик снова кивнул и покинул кабинет, закрыв за собой дверь.

* * *

Илейн Смайт, журналист «Виртуалити-Лайф», с тяжелым вздохом поставила последнюю точку и закрыла редактируемый файл. Очередная статья об анонсированном полтора месяца назад Энароном — новом мире от «Виртуалити Инк» — была завершена и отправлена корректорам на финальную вычитку. Через неделю статья будет отправлена на публикацию в разделе «В центре внимания» в следующем номере ежемесячного журнала «ММО». Отодвинув от себя клавиатуру, она потянулась за кружкой с давно остывшим кофе.

Мысли ее занимала, однако не новая виртуальная реальность, а тот, кто вновь возродится в этом новом мире. Оцифрованный Человек — самая таинственная и самая популярная фигура в игровом и околоигровом мирах, однако никто не знает ни его имени, ни его внешности, ни даже его класса в игре. Он может быть кем угодно, может сидеть с вами рядом в баре или вместе с вами зачищать очередную пещеру где-нибудь на задворках мира, а вы даже не узнаете об этом.

Многие пытались узнать об этом человеке — а человеку ли? — хоть что-то, но никому не удавалось даже поговорить с ним. Время от времени он появлялся на горизонте — замотанная в черный плащ фигура со скрытым пеленой тьмы лицом под капюшоном и скрытыми игровыми данными. Как ему это удавалось — никто не знал. Но сам факт — ни разу еще никому не удавалось узнать что-то об этом персонаже. И Илейн в том числе.

Она всегда верила — чтобы в чем-то хорошо разбираться, надо этим увлечься. И Илейн увлеклась ММО-играми, про которые так много писала. Большую часть свободного времени Смайт проводила в игре. И именно в игре, в самых глубинах мира Star Ocean, она встретила Оцифрованного Человека.

Закутанная в черный плащ безликая фигура со скрытыми игровыми данными — ни ника, ни уровня, ни класса, ничего. Его было невозможно идентифицировать. И это выдавало его с головой. Полтора года назад он походя спас Илейн от шайки игроков-пиратов, подбивших ее звездолет где-то на окраине системы Антарес и попытавшихся взять на бордаж. Разумеется, вся шайка полегла. А черная фигура, появившаяся за их спинами, спокойно, что выглядело даже как-то издевательски, помахала Илейн рукой и взошла по соединительному рукаву на фрегат пиратов, таща за собой единственного из выживших игроков, находившегося под оцепенением.

Когда Илейн попробовала последовать за Оцифрованным, тот просто вскинул руку с зажатым в ней бластером и метким выстрелом уничтожил консоль управления соединительным рукавом, после чего снова помахал ей рукой, глядя, как девушка бежит назад, пытаясь успеть вернуться на свой корабль до закрытия внешнего шлюза.

Как же это ее тогда взбесило!

Да и сейчас воспоминания о короткой встрече заставляли дрожать от бешенства. Она не сомневалась — Оцифрованный появится и в Энароном. И она точно найдет его. И отомстит. И

за пренебрежение, и за то, что чуть не оставил ее без корабля болтаться в открытом космосе. Мелко, конечно, но Смайт вообще была человеком злопамятным.

— Илейн? — в дверном проеме ее кабинета появился ее непосредственный начальник и заместитель директора «Виртуалити-Лайф» Шон Зинкс.

— Да, мистер Зинкс?

— Прочитал твою статью. Ты как всегда отлично сработала, — похвалил ее Зинкс, заходя в кабинет. — У меня есть для тебя хорошие новости.

— Какие? — заинтересованно посмотрела на замдиректора девушка.

— Через три недели стартует закрытое бета-тестирование Энарона. И я договорился с представителями «Виртуалити Инк» о том, чтобы они предоставили доступ к тестированию одному из моих журналистов для освещения ситуации с новым игровым миром публике. Я хочу предложить это тебе. Ты ведь игрок опытный, тебе проще будет разобраться в игре и вообще проанализировать ее изнутри. Возьмешься?

Смайт энергично закивала головой.

— Конечно, мистер Зинкс!

Она не смела и мечтать о подобном. Но фортуна ей улыбнулась. Илейн Смайт будет одной из первых, кто войдет в новый мир Энарона!

— Вижу, ты счастлива, Илейн, — с легкой улыбкой заметил Зинкс. — Только не увлекайся слишком сильно. На время бета-теста, который продлится две недели, ты будешь считаться в командировке. Постарайся узнать об игре все, что только сможешь. И, Смайт...

Он замялся на секунду, а потом посмотрел на журналистку серьезным взглядом.

— Постарайся разузнать что-нибудь об Оцифрованном. Он наверняка будет там. Просто не может не быть. Если что-нибудь нароешь — сразу сообщай мне. Считай это твоим испытанием, по итогам которого я решу — останешься ли ты простым, хоть и хорошим журналистом, или начнешь подготовку и через год займешь мое место. Я в тебя верю.

Он кивнул на прощание и вышел, оставив Илейн в состоянии между шоком и радостью. Ему было немного жаль давать такое задание Смайт. Она была многообещающим журналистом, и при правильной подготовке действительно смогла бы стать правой рукой Зенкса, который через год займет место директора «Виртуалити-Лайф». Но нынешний руководитель был непреклонен. Он нацелился протащить собственного сына в замы, раз не получится сделать его директором, и это все знали, хотя и не говорили вслух. Другим — и более вероятным — кандидатом была Илейн Смайт. И директор настоял именно на этом задании в качестве своеобразного испытания, пожелав таким образом убрать Илейн с дороги своего сына. Уволить ее он не мог — не было оснований. А если уволит безосновательно — профсоюзы его без хлеба съедят и не подавятся.

Зенксу же остается только пожелать ей удачи.

* * *

Добро пожаловать в Энарон!

Введите ваше имя.

Будь у меня возможность — я бы пожевал губу. Но в отсутствие таковой, оставалось просто думать. Казалось бы, нет ничего проще — возьми собственный ник из прошлой игры. Но у меня существовало правило, которого я придерживался. Новый мир — новое имя. Новый мир — новое лицо. Прежний персонаж умирал с тем миром. Бартрал благополучно завершил свою последнюю вахту на капитанском мостике «Рассветной тени» и канул в небытие вместе со Star Ocean.

Каждый раз одно и то же — я не могу придумать имя. Простое нагромождение букв, сложившееся достаточно удачно, чтобы не сильно резать слух. Бартрала я именно так и придумал. Попробовать еще раз, что ли?

После нескольких минут размышлений и перебора разных комбинаций букв я остановился на одном. Четыре буквы. Две гласных и две согласных.

Энли.

Вы подтверждаете имя — Энли?

Да.

Имя персонажа выбрано. Добро пожаловать, мастер Энли!

В следующий момент все вокруг преобразилось. Я присутствовал в огромной белой комнате, и вокруг меня стояли несколько десятков разнообразных фигур. Здесь были и привычные люди, эльфы, гномы, орки, и более редкие с точки зрения доступности для игры тролли, гиганты, оборотни. Кажется, где-то даже энты мелькали. Но мой выбор всегда был и остается неизменным.

Человек: самая распространенная и самая гибкая раса мира Энарон. Люди отличаются коротким сроком жизни, что заставляет их постоянно совершенствоваться и постоянно спешить. Из них получаются неплохие маги, прекрасные воины и отличные торговцы.

Расовые бонусы: нет.

Расовые ограничения: нет.

Подтвердить выбор?

Да.

Всегда да. Я человеком был — человеком и хочу остаться. Не нравятся мне ни ушастые эльфы, ни коренастые гномы. Хотя вот за дерево было бы прикольно поиграть. Наверное. Но я этого никогда не узнаю.

Выбор расы подтвержден. Раса — человек. Перейти к настройкам внешности?

Возиться со своей новой внешностью мне нравилось еще меньше, чем с новым именем. Поэтому я по привычке несколько раз выбрал пункт «Случайная генерация внешности», пока не получил более менее приемлемый на мой взгляд вариант.

Подтвердить выбранную внешность?

Да.

И в следующий миг я покачнулся, но устоял на своих новых ногах. То множество представителей разных рас, что окружали меня, уже исчезло, и на их месте возникло огромное зеркало, к которому я и подошел.

На меня смотрел высокий худощавый... нет, не мужчина, юноша. Каюсь, захотелось почувствовать себя снова молодым. Слегка вьющиеся темно-рыжие волосы до плеч, угловатое лицо, тонкие губы и наглые зеленые глаза. Не красавец, но и не урод. Вполне себе обычный молодой человек.

И в этом теле мне предстоит жить следующие черт знает сколько лет.

Зеркало исчезло, и передо мной возникла доска из темного прохладного мрамора, на которой высветились первичные характеристики — Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Харизма. Стандартный набор. На старте каждая характеристика имеет десять очков, и еще три очка игрок может раскидать при создании персонажа. А затем за каждый уровень получает пять очков. Все это мне услужливо подсказала система. Не особо заморачиваясь с выбором, привычно вкинул два очка в Ловкость и одно в Силу.

Надписи на мраморной плите мигнули, и передо мной был выведен мой игровой

профиль:

Имя персонажа: Энли;

Уровень: 0

Класс: не выбрано;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 11

2) Ловкость: 12

3) Выносливость: 10

4) Интеллект: 10

5) Харизма: 10

Вторичные характеристики:

Отсутствуют;

Навыки:

Отсутствуют.

Подтвердить выбор персонажа?

Да.

Добро пожаловать в Энарон, мастер Энли!

Желаем вам приятного путешествия!

Я хмыкнул и привычно зажмурился, когда все вокруг пропало в ослепительном белом сиянии. Меня ждал новый мир. Меня ждала новая жизнь. Посмотрим, как все сложится на этот раз.

ГЛАВА ВТОРАЯ

Первым, что я почувствовал, оказавшись в мире Энарона, оказалась просто до невозможности сильная вонь. На несколько мгновений меня как будто оглушило этим запахом. Было ощущение, словно оказался рядом с горой трупов, неделю пролежавших на палящем солнце. Ни разу еще не ощущал настолько отвратительного запаха.

Затем включились тактильные ощущения, проанализировав которые, я сделал неутешительный вывод — я лежу в воде. Хотя нет, это скорее болотная жижа, заполненная тиной — вязкая, липкая и противная до ужаса. Мать моя женщина, куда я попал?!

Ответ я получил, едва открыв глаза. Впрочем, уже в следующий момент мне захотелось закрыть их и заорать во всю глотку, матеря разработчиков и их предков до седьмого колена. Останавливало меня только незнание обстановки, в которой я оказался. Но ведь не могли же меня с самого начала нулевым уровнем забросить куда-нибудь в высокоуровневую локацию? Ведь не могли же? Хотя черт их знает...

Моя догадка относительно болотной жижи оказалась недалеко от истины. Я лежал, наполовину погруженный в мутно-грязную застоявшуюся воду, а вокруг меня едва различимые в полумраке сомкнулись стены из кирпичной кладки. Никого из игроков, монстров или неигровых персонажей вокруг себя я не заметил. Источник вони установить тоже не удалось. Я был один.

Кое-как нащупав каменное дно за толстым слоем склизкого ила под собой, я поднялся на ноги. Вода оказалась мне по колено с учетом того, что я ощутимо утопал в иле. Судя по всему, какая-то канализация. Какое замечательное место для нового возрождения, торпеду вам в корпус, разработчики!

Перед глазами выскочило системное сообщение следующего содержания:

Получено новое задание: Дивный новый мир.

Тип задания: стартовое.

Вы очнулись в канализации города Эстромо. Вы не знаете, ни как сюда попали, ни что делали до этого. Но вам определено здесь не нравится. Найдите путь наверх.

Награда за задание: 10 медных монет.

Штраф за невыполнение: Вы навсегда останетесь в канализациях города Эстромо.

Рекомендуемый уровень: 0–3.

Примечание: отказаться от задания невозможно.

— Замечательное начало, ничего не скажешь... — пробурчал я, пытаюсь выжать влагу из серого рубища, в которое был я одет. Получилось не очень.

Закончив с этим бессмысленным действием, я огляделся, надеясь хоть как-то сориентироваться. Но в окружающем полумраке не было видно ни намека на нужное мне направление. Судя по всему, я стоял в каком-то коридоре, по которому мог двинуться либо вперед, либо назад, что путало меня еще больше. Я даже ощупал влажные стены с подтеками и кусками ила то тут, то там, но ни одного намека на лестницу, ведущую вверх, обнаружено не было.

Выбрав в конце концов одно из направлений, я зашагал во тьму. Осторожно, чтобы не поскользнуться на иле, я шел вперед, стараясь высмотреть хоть какую-нибудь подсказку. Но все было тщетно. Оставалось только идти вперед, стараясь не упасть и не дышать слишком

глубоко. Эта проклятая вонь, казалось, уже пропитала и одежду, и волосы, и все тело. Отмываться буду долго и со вкусом, уничтожая малейший намек на место, в котором возродился.

Спустя некоторое время я почувствовал сильное головокружение и слабость. Ноги сами собой подогнулись, и я снова рухнул в воду, от неожиданности открыв рот и сделав несколько глотков. В следующее мгновение мои внутренности как будто обжало огнем.

Внимание!

Получен временный дебаф «Отравление». Каждые пять секунд вы будете терять по три единицы здоровья.

Время действия: 30 секунд.

Примечание: не стоит пить воду из неизвестных источников, мастер Энли!

Эта система еще и издевается...

Где-то слева на самом краю зрения я увидел красную полоску здоровья. Периодически помигивая, она постепенно сокращалась. 97/100, 94/100, 91/100... В конце концов, индикатор здоровья перестал мигать, и показатели замерли на значении 82/100. Мда...

Дебаф спал, и я снова поднялся на ноги. Меня заметно пошатывало. И едва я сделал первый шаг, как перед глазами вновь мигнула системка:

Внимание!

Вы получили временный дебаф «Слабость». Вы ощущаете слабость и головокружение, ваши показатели Ловкости и Силы снижены на 3 единицы.

Время действия: до устранения источника эффекта «Слабость».

На этот раз издевательских примечаний не было. И гадать, откуда вдруг такая плюшка прилетела, тоже не приходилось. Вонь. Страшная, от которой уже даже глаза резать начало. Нужно выбираться отсюда как можно скорее. Однако я по-прежнему не знал, куда идти. Но выбора особого у меня не было, и я продолжил свой путь в том же направлении, борясь с головокружением. Хорошо хоть тошноты не было.

Не знаю, сколько прошло времени. Может, час. Может, два. А, может, я иду уже сутки. В темноте и вони сложно следить за временем. Разработчики явно садисты, раз придумали такую стартовую локацию. Почему нельзя было высадить меня где-нибудь на зеленом лугу? Или на берегу озера? Или просто в какой-нибудь деревушке? Почему обязательно в канализациях?! ПОЧЕМУ?!

Возможно, скоро я начну говорить сам с собой, потому что тишина, нарушаемая лишь плеском воды и шлепаньем моих ног по илистому дну, порядком давила на психику. Хотелось поддаться первому испытанному мной в этом мире порыву и заорать во всю глотку. Но нет. Нельзя. Вдруг я тут не один. Вот только быть съеденным крысой не хватает для полного счастья.

А потом на горизонте забрезжил неровный свет факела. Я, мгновенно среагировав, прижался к стене, пытаюсь слиться с ней. Безднадежная попытка. Факел приближался, а вместе с ним приближались и шлепанье ног по илу, и негромкие, но вполне отчетливые трехэтажные матерные конструкции. Монстры не матерятся. Может, собрат по несчастью?

Наконец, факелоносец приблизился достаточно близко, чтобы его можно было рассмотреть. Это был невысокий щуплый пацан, едва достававший мне до пояса. Он был одет в такое же серое рубище, как и я, шел пьяной походкой, но в отличие от меня хотя бы видел, где идет, а не продвигался почти наощупь.

— Эй, — решившись, позвал его я. Пацан дернулся от неожиданности и едва не

выронил факел.

— К-кто здесь? — слегка заикаясь, спросил он, вода факелом, зажатым в дрожащей руке. Я отлип от стены и приблизился, давая себя рассмотреть. Пацан почему-то побледнел и, резко развернувшись, с пронзительным криком побежал обратно!

— ЗОМБИ!

— Где?! — я аж обернулся, но никого не увидел. Это он что, меня так назвал? Ну да, видок тот еще, конечно... Но не настолько же.

Не желая более находиться в темноте один, я побежал за улепетывающим пацаном. Его факел был отличным маяком, на который я и ориентировался.

— Да стой же ты! Я не зомби!

— ААААА! — был мне ответ. Тьфу, блин. Кажется, он еще быстрее побежал.

— Я игрок! — заорал я. Что толку сдерживаться? Этот мелкий так орет, что наверняка половину местных монстров привлек.

Он начал замедляться, пока не остановился, как вкопанный, держа в руке факел. Кажется, пацан еще больше начал дрожать. А в следующую секунду, не оборачиваясь, попятился назад. И я понял, почему, едва поравнявшись с ним.

Перед нами стояла и смотрела на нас своими выпученными глазами лягушка в полтора моих роста. Свет факела в руке уткнувшегося в мою спину и оцепеневшего от ужаса мелкого позволял разглядеть такие детали, как пупырчатую грязно-зеленую в коричневых разводах кожу, тонкие лапки и длинный язык, высунутый из пасти. Надпись над ней гласила:

Канализационная лягушка. Уровень: 1. Жизнь: 200.

Вот это поворот. Но ничего страшного.

— Дай сюда, — сказал я, грубо выхватывая из руки пацана факел и спокойно идя к лягушке. Меня такими не напугаешь, я и похуже видал, черт побери!

— Ну иди сюда, мечта француза! — крикнул я лягушке, привлекая ее внимание к себе. Она сфокусировала взгляд на мне и в один прыжок покрыла расстояние, разделявшее нас. Ее язык подобно кнуту стеганул воздух и попытался настигнуть меня, но я без особого труда увернулся, попутно ударив по языку факелом и оставляя ожог. Факел вообще-то небоевая вещь, но при желании им тоже можно драться. По крайней мере, так было раньше. Впрочем, судя по тому, что полоска здоровья лягушки резко просела на четверть, эта маленькая деталь осталась неизменной.

Думаю, если бы могла, лягушка бы взревела. Ее и без того огромные глазищи выпучились еще больше, грозя вывалиться из орбит. А я тем временем принялся бить ее факелом, провоцируя на новую попытку использовать язык. И своего добился, только на этот раз я не только обжег ей язык, но еще и в пасть едва ли не по пояс залез, орудуя факелом изнутри. Отвращения я не испытывал. Может, поначалу. Но сейчас даже рудиментов этого чувства не осталось.

Прошло не больше половины минуты, прежде чем полоска здоровья лягушки обнулилась, и она грохнулась в воду, подняв небольшую волну. А я тем временем вылез из ее пасти, с сожалением разглядывая обломок в своей руке.

Обломок факела.

Когда-то это был добротный факел из хорошего дерева. Однако неаккуратное использование привело к тому, что теперь он годится разве что на растопку дров.

— Извини, пацан, факел сломался, — сказал я в темноту, туда, где, по моему мнению, должен был быть прежний хозяин факела, и только сейчас заметил системное извещение,

мигавшее на краю зрения.

Вы ограбили игрока «Крофенрольф». Ваша Карма снижена на 1 единицу.

Кхм... А раньше такого не было. Впрочем, раньше я и не грабил, кажется, никого.

— Эй, эм... Крофенрольф? Ты здесь? — снова спросил я, уже и не надеясь на ответ.

Зрение после света факела не успело снова привыкнуть к темноте вокруг.

— Д-да... — послышалось сдавленное откуда-то слева. — А о-откуда т-ты знаешь мой ник?

— Системное сообщение выскочило, что я тебя случайно ограбил, — ответил я, выбрасывая ненужный кусок дерева. Тихий булькающий звук и — внезапно — матерная конструкция из семи слов подсказали, что попал я, похоже, в того самого Крофенрольфа.

— С-смотри, куда к-кидаешь! — по-прежнему заикаясь, вскинулся пацан.

— Прости-прости. Не видел. Так ты чего убежал-то?

Несколько секунд ничто не нарушало тишину, а потом Крофенрольф ответил:

— Я п-первый раз в в-виртуальной р-реальности играю. А ты себя со стороны не в-видел. Н-на вид сущий з-зомби.

Я только пожал плечами. Со стороны себя не видно. Да и темно тут, хоть глаз выколи. Я даже цвет рубища, в которое одет, больше предполагаю, чем знаю наверняка.

— А откуда у тебя факел, Кроф? — произносить его ник полностью мне было лень, и я решил его сократить.

— Из с-сундука вытащил, н-недалеко от м-места, где з-залогинился, — ответил мелкий. Через десяток секунд он зажег еще один факел, позволяя себя разглядеть более подробно.

Я, кстати, ошибся. Кроф был нифига не мелким. И нифига не пацаном. Передо мной, держа в руке факел, стоял худощавый и абсолютно лысый гном с жиденькой бородкой, заплетенной в косичку. Он с любопытством и некоторой долей страха разглядывал меня.

— Д-действительно, как мертвяк в-выглядишь, — констатировал он спустя минуту разглядываний. — Т-тоже стартовый квест?

— Ага.

Осознание, что я теперь не один, и мне есть с кем поговорить, даже уже ставшие привычными слабость и вонь отодвинуло куда-то на задний план.

— М-может, вместе пойдём? — предложил гном. А я что, дурак — отказываться? Эта канализация у меня уже в печенках сидит.

— Пойдем. Надо поскорее выбраться отсюда.

Дальнейший путь мы проделали уже вдвоем. Как выяснилось, Кроф нашел в том ящике три факела. Один я сломал, засунув в плотку той лягушке, с которой, кстати, ничего не выпало. Впрочем, это не особо-то удивительно. Что с нее взять? Ну, может, какие ингредиенты, но для этого нужен навык, которого ни у кого из нас не было. Второй факел сейчас нес Кроф, третий мы оставили про запас.

— А т-ты давно играешь в ММО с погружением? — спросил меня гном, когда мы миновали очередной перекресток тоннелей, наугад выбрав одно из трех направлений.

— Давненько.

Уточнять не было желания. Собственно, я и сам точно не знаю, сколько времени уже прошло. Стараюсь не задумываться. Но иногда накатывает. И тогда я впадаю в депрессию и на пару месяцев игрового времени ухожу куда-нибудь в дальние локации, где беззастенчиво устраиваю геноцид ни в чем не повинным монстрам.

— И т-тебе не страшно? — снова спросил Кроф, перекладывая факел в другую руку и

поднимая повыше, пытаясь осветить дорогу настолько ярко, насколько это возможно.

— Не особо. Я уже привык. А ты здесь впервые?

Гном энергично закивал головой.

— Мне на д-день р-рождения приглашение на б-бета-тест подарили. Я д-давно хотел оп-пробовать игру в ВР. А т-тут такой шанс, — ответил он, напряженно вглядываясь в темноту. — Эй... Опять.

Я проследил за его взглядом и вздохнул. Очередная лягушка. Уже четвертая. Разумеется, мы не стали так бездумно тратить драгоценные факелы, как это сделал я в первом столкновении с монстром. На этот раз мы обошлись простыми камнями, которые тут, как оказалось, были в изобилии. На каждую лягушку у нас уходило по две-три минуты, за которые я бил лягушку вручную, а Кроф закидывал ее издали. Эта не стала исключением, упав в тухлую воду и подняв маленькую волну уже через минуту. А мы получили по уведомлению:

Вы получили уровень.

Текущий уровень: 1

Доступных очков характеристик для распределения: 5

— Ух ты! — раздался рядом возглас Крофа. — Уровень!

Ха... Помню, как я радовался, впервые подняв уровень. Сразу чувствуешь себя непобедимым силачом, который теперь любого в бараний рог свернет. По крайней мере, так было у меня. И, похоже, так и у Крофа.

— Не раскидывай очки сейчас. Лучше оставь на потом, когда выберемся из канализаций. И когда определишься с классом, тогда и раскидаешь, — посоветовал я ему. Гном нахмурился.

— Н-но я уже... — пробурчал он, опустив голову. Я лишь вздохнул и похлопал его по плечу. Это было несложно, учитывая, что он едва-едва доставал мне до пояса.

— Ну, ничего страшного. Просто на будущее не спеши с распределением характеристик. К этому делу надо подойти вдумчиво и с учетом особенностей твоего класса. Ты уже думал, кем хочешь стать? — спросил я.

— Да. Когда узнал, что попаду на б-бета-тест, то порылся на официальном с-сайте. Мне всегда нравились гномы. У них высокая сила и сопротивляемость магии. Однако сопротивляемость распространяется и на целительскую магию, и на возможность использовать волшебство. Поэтому гномам доступна только руническая магия. На десятом уровне отправлюсь в столицу Ашар'Эла — королевства гномов, и найду учителя рунной магии. У них основные характеристики — Интеллект и Выносливость. Это такие магитанки, — Кроф настолько увлекся объяснением, что даже заикаться перестал. Наверно, это не столько дефект речи, как я сначала подумал, сколько часть образа. Многие ролевики добавляют своим персонажам какие-нибудь отличительные черты. Некоторые картинно прихрамывают, объясняя это старой раной, полученной в Эпичной Битве За Палку Истины. Некоторые носят только черное и белое, ходят с тростью и смотрят на тебя как на дерьмо, ведь в их квенте прописано аристократическое происхождение. А кто-то — нелепый щуплый и заикающийся гном со странным именем и великой мечтой о становлении руническим магом. ММО с погружением, кажется, только увеличили число таких вот ролевиков. Ну, не мне их судить. Точно не мне.

— Понятно. Ну если ты точно знаешь, к чему стремишься, тогда решай сам, как поступать с характеристиками, — я пожал плечами, обходя тушу лягушки и шагая дальше.

Дебаф «Слабость» я научился не замечать, хотя иногда все-таки пошатывало.

— А т-ты уже определился? — спросил Кроф, вновь начав заикаться. Он догнал меня и засеменял рядом — с нашей разницей в росте и длине ног только так он мог не отставать.

— Не особо. Я не очень люблю магию. Всегда играл за классы ближнего боя, ориентированные на урон — убийцы, разбойники, воины, рыцари с двуручниками и так далее. В этот раз, наверно, изменять себе не стану, но что-то конкретное для себя еще не выбрал.

У меня богатая игровая биография. К тому же, я не так сильно зависим от статов, как обычные игроки. Может, я при возрождении и теряю свои характеристики, но вот боевой опыт... Он всегда при мне и он довольно внушителен.

Существует так называемое «Правило 10 000 часов». Согласно этому правилу, для того, чтобы достичь мастерства в какой-либо области, необходимо постоянно практиковаться в ней на протяжении 10 000 часов. К таким выводам пришел психолог Андерс Эриксон, в 1990-х проводивший исследование в Академии музыки в Берлине. Они отобрали три группы студентов-скрипачей и задали им вопрос: сколько часов они практиковались с того момента, как впервые взяли в руки скрипку, и до сегодняшнего дня? Ответы сравнили и вывели закономерность. Наиболее успешные музыканты, выделявшиеся высоким уровнем мастерства, к двадцати годам уже имели в «багаже» порядка 10 000 часов практики. Наименее успешные — около 4 000. И нет ни одного человека, достигшего высокого уровня мастерства, который бы не прикладывал особых усилий и упражнялся меньше своих сверстников.

К аналогичным выводам пришел невропатолог Даниель Левитин: «О какой бы области ни шла речь, для достижения уровня мастерства, соразмерного со статусом эксперта мирового класса, требуется 10 000 часов практики». Разумеется, я не читал работ Левитина и Эриксона, но как-то мне в руки попала книга Малькольма Гладуэлла «Гении и аутсайдеры». Помнится, тогда я только пожал плечами. Для меня это была лишь случайно попавшаяся под руку книга с любопытными выводами, но не более. Однако в моей нынешней ситуации...

В общем, представьте, что много лет подряд вы только и делаете, что сражаетесь. Постоянно. Не по несколько часов, а иногда сутками напролет. Пусть даже у вас нет физического воплощения, а сами вы — лишь набор цифр, визуализированный в виртуальной реальности, но мозг-то продолжает работать. И нарабатывать опыт. Поэтому виртуальную реальность, помнится, хотели использовать в том числе и для тренировок военных.

Многие из игроков — даже те, кто вошел в ТОПы — банально не вырабатывали 10 000 часов. У них была куча других дел, которыми они занимались в реальной жизни.

А у меня не было выбора.

Из игры в игру, из мира в мир. Меняя лица и меняя имена. Единственное, что всегда оставалось со мной — мой опыт и мои знания. И уже в Стар Оушене я сражался, больше полагаясь на собственные навыки, чем на систему. Хотя и приходилось приноравливаться к дальнобойному оружию.

Поэтому даже сейчас, на первом уровне, я, наверно, одно из опаснейших существ в Энароне. Только дайте мне меч.

Нет, на меня характеристики влияют так же. Прокачав Силу, я смогу поднимать более тяжелые вещи. Прокачав Ловкость — быстрее двигаться. Прокачав Выносливость — протяну в бою дольше. Вкину очки в Интеллект — нет, умнее я не стану. Но смогу использовать более могущественные заклинания. Ну а прокачка Харизмы обеспечит мне скидки у

торговцев, выгодные квестовые условия и любовь местных дам.

Но они не определяют мой стиль боя. Это сложно объяснить. Но мечом и луком я управляюсь на отлично. Да, я скромный.

За очередным поворотом тоннеля мы с Крофом увидели свет, пробивавшийся откуда-то сверху. Да и воздух как-то стал посвежее. Хотя, может, это просто вонь отшибла мне все обоняние, и теперь я вряд ли буду чувствовать хоть какой-то запах. Мы, не сговариваясь, ускорили шаг. Вокруг становилось светлее, а вонь действительно начала ослабевать! Ура! Выход!

Через несколько минут мы с Крофом стояли перед каменной лестницей, выдолбленной прямо в стене тоннеля, которая заканчивалась округлым отверстием с неровными краями, в которое было видно небо. Небо! Чистое, голубое небо с редкими облаками! Как я по тебе соскучился, небо!

Мы переглянулись.

— Кто п-ползет п-первым? — спросил Кроф. Я сделал приглашающий жест рукой. По его лицу было видно, что и он уже порядком пресытился этой дырой. Еще бы: первое в жизни погружение — и такая клоака.

— Уступаю эту честь тебе.

— Спасибо, — гном убрал в инвентарь факел и полез вверх, шустро работая руками и ногами. Свет на мгновение померк, когда Кроф выбрался через отверстие наружу. Сверху раздался его ликующий вопль:

— Ура!

Задание «Дивный новый мир» выполнено.

Тип задания: стартовое.

Вы успешно выбрались из канализаций города Эстрома. И хотя от вас несет тухлятиной, как от лежалого зомби, вы рады видеть чистое небо над головой.

Награда: 10 медных монет.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

— Эээ... — протянул Кроф, оглядываясь вокруг. — А где мы?

Это был вопрос, который я сначала не понял. Но потом, едва только кошмарное, вонючее и темное подземелье, которое кто-то по недоразумению назвал канализацией, осталось внизу, вопрос Крофа стал и моим вопросом. И я не мог на него ответить.

— Вероятно, в Эстромо... — пробормотал я, разглядывая старые, поросшие мхом руины, оставшиеся от зданий, составлявших город. По их виду нельзя было сказать, как выглядел Эстромо до событий, что привели к его разрушению. Да и, в общем-то, это не слишком сильно меня волновало. Куда сильнее хотелось найти какой-нибудь водоем и как следует отмыться от грязи и вони, которой пропиталось все — от одежды до кончиков волос. Сейчас, когда мы с Крофом выбрались на поверхность, этот запах стал более резким, более ощутимым.

Мы стояли в самом центре затянутого зеленым травяным ковром, сквозь который едва-едва можно было разглядеть брусчатку, перекрестка. Хотя то, что это перекресток, мы смогли понять исключительно по все тем же остовам зданий, которые, если присмотреться, как будто образовали четыре улицы, под прямым углом с разных сторон света. Впрочем, это, я полагаю, так и есть.

Иконки дебафов под моей полоской здоровья замигали и пропали. И слава богу. Даже дышать как-то стало легче, несмотря на запах, исходивший от нас с Крофом.

— Разве это не должен был быть оживленный город? — от разочарования, вызванного местом, куда мы попали, Кроф даже снова позабыл о своем заикании, еще больше убедив меня в том, что это лишь часть его ролевого образа, который он сам себе придумал.

— Ну, в описании задания об этом не говорилось. Хотя, признаюсь, я тоже ожидал, что мы выйдем в более... оживленном месте, — проговорил я, продолжая оглядываться и пытаюсь сориентироваться. Бесплезное занятие, учитывая, что я здесь совсем недавно, о мире ничего не знаю и узнать не могу — доступа в общую сеть у меня нет. Ну, может, это и неплохо. Есть стимул узнавать все самому. Это тоже весело.

— Думаю, в первую очередь, нам надо поискать какой-нибудь источник воды и как следует отмыться, — продолжил я, махнув рукой на свои бесплодные потуги и выбрав направление наугад. — Идем.

Я первым зашагал по дороге, которая, если верить приближающемуся к закату солнцу, вела на север. Крофенрольф еще несколько секунд оглядывался вокруг, а потом, смешно подпрыгнув, побежал за мной, пытаюсь не отстать.

Эстромо не впечатлял. Это были простые, хотя и очень старые руины, которые почти стерли с лица земли время и природа. Кое-где росли деревца, а вдалеке, на самом горизонте, виднелась лесополоса. О том, что мы все-таки не совсем на природе, напоминала разве что неплохо, хотя и не везде, сохранившаяся брусчатка, заросшая травой почти до середины моей голени. Крофу было труднее — ему трава местами доставала до пояса, и приходилось вручную раздвигать ее, чтобы идти вперед. Из-за этого наше продвижение изрядно замедлилось. И это сыграло нам на руку.

Город оказался неожиданно большим. Мы шли уже почти три часа, если верить моим внутренним часам. Солнце уже вплотную приблизилось к закату, когда мы наткнулись на

неглубокую, но довольно чистую речку, протекающую с северо-запада на юго-восток прямо по одной из улиц Эстрома. Кажется, вода вымыла оттуда все камни и проложила себе неплохое, пусть и маленькое русло.

— Наконец-то! — воскликнул Кроф, первым побежав к речке. Со стороны это выглядело забавно — лысый коротышка как будто плыл по зеленому морю к одной ему ведомой цели. Усмехнувшись, я последовал за ним.

Вода оказалась почти ледяной, и мне потребовалось приложить усилия, чтобы решиться и войти в нее. Кожу обожгло холодом, но я не отступил. Одежда была снята и брошена на «берегу», а сам я в одних белоснежных трусах стоял в речке, глубина которой оказалась мне по пояс, и стучал зубами. А вот Кроф, похоже, никаких неудобств не испытывал. Зайдя чуть дальше от меня, где было помельче, он с молодеватым кряхтением погружался в воду с головой, а потом выныривал и энергично растирался. Посмотрев на него, я последовал его примеру.

Это был сущий ад, но уже через полчаса от запаха — что на нас самих, что на нашей одежде — не осталось и следа. Вот и слава богу.

Кстати, после окончания водных процедур я увидел перед глазами системное сообщение:

Сопротивление холоду увеличено на 0,1 %.

Полагаю, это неплохо?

— Что дальше делать будем? — задал Кроф резонный вопрос. Я же только пожал плечами.

— Может, стоит осмотреться? Вдруг что-нибудь интересное найдем, — предложил я. — Не просто так же нам определили эту зону в качестве стартовой.

Вообще это было любимой фишкой разработчиков — они прорабатывали огромное множество стартовых сценариев, и каждого игрока система случайным образом определяла в один из них. Помню, в Стар Оушене я впервые появился прямо посреди поля боя в разгар битвы. Стоило ли говорить, что прожил я тогда очень недолго и уже через две минуты отправился на перерождение?

И я был не один такой.

В этот раз нас с Крофом забросило в канализации — хотя их уместнее назвать подземельями — города Эстрома, который на поверку оказался древними заросшими руинами. А это значит, что стоит прогуляться и оглядеться пристальнее. Может, что полезное найдем.

Натянув высохшую рубаху на тело, я по привычке полез в инвентарь и завис, изучая вещицу, которая там лежала.

Мантия Первородного.

Тип предмета: Уникальное; одежда.

Эта простая, потрепанная временем, но удобная и не стесняющая движений мантия не кажется чем-то особенным. Но помните: глаза могут обмануть.

Характеристики:

Накинутый на голову капюшон активирует ауру Первородного.

— 10 % к отрицательным эффектам.

Аура Первородного:

Скрывает лицо и любые данные о своем владельце.

+20 % к Скрытности в режиме Первородного.

Примечание: невозможно потерять; невозможно уничтожить; невозможно украсть; невозможно передать; невозможно продать.

Мантия. В этот раз — мантия. В прошлый раз это была простая накидка, а в самый первый — широкополый плащ до самых пяток, скрывающий фигуру. А теперь мантия. С широкими рукавами и глубоким капюшоном, длинная и достаточно просторная, чтобы надеть поверх доспеха. Судя по всему, разработчики на этот раз решили окончательно сделать из меня назгула из книг великого Толкина.

Эта вещь стала моим вечным спутником. Не знаю точно, как и почему это произошло. Мне не объясняли. Просто сообщили как факт.

Когда я впервые очнулся в виртуальном мире, то мне приходилось не то чтобы слишком тяжело, но несладко. Я был лишен многих возможностей других игроков, которые могли бы облегчить мне жизнь, хотя и приобрел немало. Я не имею доступа к общей сети — зато умею добывать информацию прямо в игре. На меня слабо влияет система характеристик — зато я сражаюсь самостоятельно, а не полагаясь на навыки. Плюс я приобрел неоценимый опыт, который впоследствии помог мне быстрее адаптироваться к новым мирам.

Так или иначе, этот артефакт стал своеобразной компенсацией от «Виртуалити Инк», когда выяснилось, что эксперимент по оцифровке моего сознания прошел успешно. Каким-то образом эта вещь стала частью меня, частью моего программного кода. Технических подробностей мне не сообщали, но я приобрел хоть что-то постоянное в вечно меняющихся мирах.

Немного подумав, я закрыл инвентарь. Сейчас в Мантии нет нужды. Да и Кроф начнет задавать вопросы. А это ни к чему.

— Что-то не так? — спросил гном. Ему явно было любопытно, на что это я так уставился, но я лишь отмахнулся.

— Ничего. Просто думал, сейчас раскидывать очки характеристик или повременить, — соврал, не моргнув и глазом.

— И что надумал? — не унимался гном.

— Что повременю, — довольно грубо ответил я.

Кроф нахмурился и отвернулся. Потом внезапно засуетился.

— Времени уже много, мне пора выходить. Ты можешь меня не ждать — у меня есть пара друзей, они помогут выбраться отсюда. Спасибо, что вывел из канализации, — торопливо проговорил гном, делая странные пассы рукой. Точнее, странными они казались со стороны, а я знал, что таким образом он вызывает меню и ищет кнопку выхода.

— Бывай, Кроф, — ответил я и, подумав, добавил. — Без заикания с тобой разговаривать приятнее.

— Без... ах ты ж... — не удержался Крофенрольф. — Опять забыл. Ну и черт с ним. Бывай, Энли.

Эта фраза стала последним, что я от него услышал. Низкорослый силуэт гнома побледнел и растаял, не оставив и намека о своем существовании. В чем-то я даже завидую ему. Хотелось бы и мне просто взять и выйти из игры, вернуться домой хотя бы на полчаса. Но для меня в меню нет кнопки «выход». А жаль.

Через полчаса солнце скрылось за горизонтом, погрузив руины Эстромо в вечерний полумрак. Очертания остовов зданий смазались, редкая брусчатка и вовсе исчезла из виду. Да и вообще руины, хорошо видимые при дневном свете, сейчас превратились в холмистую равнину, заросшую травой.

Сидеть на одном месте не хотелось. Ветер, который до этого не доставлял ни малейшего дискомфорта, усилился, да и вообще как-то похолодало. Это, впрочем, неудивительно. ИИ, отвечающий за климаты в разных географических зонах виртуального мира, отличался качественной проработкой деталей, как и все остальное. «Виртуалити Инк» знамениты своей скрупулёзностью и любовью к деталям.

Быстро продрогнув в одной рубашке, я достал-таки из инвентаря Мантию и, продев руки в свободные рукава, начал возиться с застежками. Было непривычно — впервые мой верный спутник стал чем-то сложнее балахона или накидки. Зато сразу стало немного теплее, а ветер уже не ощущался с такой силой.

Я огляделся, пытаюсь сориентироваться, и после недолгих раздумий отправился на юг, обратно по тому же пути, по которому мы с Крофом пришли от пролома в мостовой, ведущего в канализации, к той маленькой речке, которая позволила отмыться от грязи и вони. Шел я неспешно, внимательно оглядываясь по сторонам. Поначалу это было сложно, но вскоре взошла луна, и серебряный свет немного разогнал полумрак, сделав очертания руин чуть более четкими. Красота, да и только. Но кое-что меня настораживало.

Было тихо. Абсолютно. Я не слышал ни одного звука природы. Не было свиста ветра, который я ощущал всем телом, несмотря на Мантию. Не было шелеста травы, которую этот самый ветер трепал, и которая расступалась и приминалась под моими шагами. Не было звуков пения птиц, которых я видел издали где-то над лесом. Даже собственных шагов я не слышал. Абсолютная тишина.

И это настораживало. Даже немного пугало.

Не знаю, сколько я шел. И я уже не уверен, что прошел тем же путем. Судя по ощущениям и движению луны, прошло не меньше четырех часов с момента моего выдвижения от ручья, а руины не заканчивались. Более того, я даже не достиг того пролома, через который мы с Крофом выбрались наружу. А ведь я точно помню, что мы шли, никуда не сворачивая. Да еще и медленно — Крофу с его ростом тяжело было продвигаться через высокую траву. А тут я один и довольно быстрым шагом иду уже порядочное количество времени и до сих пор не вышел на тот злополучный перекресток. Что вообще происходит?

Выскочившая перед глазами иконка системного сообщения заставила меня выругаться. И свой голос, как ни странно, я услышал. Хотя в неестественной тишине он звучал как раскат грома.

Получено новое задание: «Секреты руин Эстромо: часть первая»

Тип задания: редкое.

В свете Луны руины города Эстромо внезапно предстали перед вами в ином свете. Неестественная тишина и растянутое расстояние действуют вам на нервы. И, кажется, вы видели шевеление за своей спиной.

Чтобы раскрыть тайну руин Эстромо и выжить, вы должны сделать лишь одно — найти Сердце города. И еще одно. Ни за что. Ни при каких условиях. никоим образом. Не оборачивайтесь. Обернетесь — и вы труп.

У вас есть время до рассвета.

Дочитав описание задания, я почувствовал, как холодок пробежал по всему телу, а волосы на затылке зашевелились. Как будто... от чьего-то дыхания. Подавив мгновенное желание отскочить и обернуться, я вернулся к системному сообщению.

Награда за задание: вариативно;

Доступ к квесту «Секреты руин Эстромо: часть вторая».

Штраф за невыполнение: вечное проклятие «Искалеченная душа». Все ваши характеристики будут ограничены 15 единицами. Вам будут закрыты все классы, кроме класса «Бродяга». Ваша репутация с Темными расами автоматически перейдет на уровень «Презрение». Ваша репутация со Светлыми расами автоматически перейдет на уровень «Недоверие». Ваша репутация с Вольными народами автоматически перейдет на уровень «Ненависть». Проклятие может быть снято лишь волей богов.

Рекомендуемый уровень: без ограничений.

Примечание: отказ от задания автоматически влечет его провал и наложение проклятия «Искалеченная душа».

Принять задание?

Кожей чувствуя чье-то внимание за своей спиной, я содрогнулся и без особых раздумий нажал кнопку «ДА».

Такого еще не было. Квесты с элементами ужасов были... большой редкостью. И не особо пользовались популярностью. Лично я сталкивался с такими дай бог пару раз за свою бурную игровую карьеру. И тут на тебе. Да еще и такие последствия, что мама не горюй. Провалю миссию, схвачу проклятие, и на дальнейшей жизни можно ставить крест. Вряд ли смогу вымолить его снятие.

На какое-то мгновение возникло огромное желание обернуться. И тот, кто стоял за моей спиной, как будто прочитал мои мысли. Меня всего обдало холодом. Ноги подкосились, и я упал на колени, тяжело дыша. Передо мной замерцала иконка:

Внимание!

Вы подверглись эффекту «Дыхание Смерти». Ваше здоровье снижено на 40 %. Ваши характеристики снижены на 50 %.

Время действия: 60 секунд.

Твою мать, во что я влип?!

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Мне потребовалось несколько минут на то, чтобы прийти в себя. Воздух вокруг меня заметно похолодел, а изо рта вырвалось облачко пара. Трава вокруг покрылась серебристым инеем. Скрюченные пальцы, которыми я вцепился в траву после своего падения, застыли и лишь после того, как я отнял руки от травы и, выпрямившись, встал, начали возвращать чувствительность. Ощущение присутствия за спиной никуда не исчезло, но так нервировавшее меня дыхание прямо в затылок пропало.

Эффект «Дыхания Смерти» давно прошел, но мне по-прежнему было не по себе. Холод пронизывал, заставляя плотнее закутаться в мантию, но это не сильно помогало. Холод был собачий, и я абсолютно уверен, что он неестественного происхождения — как и тишина, которую по-прежнему не нарушало ничто, кроме моего тяжелого дыхания.

Перед глазами появилось очередное системное уведомление об увеличении сопротивления холоду и — как неожиданно! — магии. Это только укрепило мои подозрения в природе внезапного похолодания, которое, кстати, было локального характера и распространялось в радиусе около метра от меня.

И тем не менее, мое здоровье, как ни странно, не падало. Это не могло не радовать. Все же вечное проклятие — не то, чего я желал бы для себя. В конце концов, пусть сейчас и бета-тест, мой персонаж перейдет в основной мир в том же состоянии, что и сейчас. Поэтому если я сейчас облажаюсь и схвачу «Искаленную душу», то проклятие последует за мной в основной мир после его официального запуска. А мне этого не надо, разумеется.

Стараясь игнорировать навязчивое присутствие за спиной, я осмотрелся, разумно не оглядываясь назад. Не нужно мне этого. Хотя желание увидеть существо, что наложило такой мощный дебафф, было довольно сильно. Но разум победил.

Надо было решить, что делать дальше. Подсказок у меня не было, а мой молчаливый спутник вряд ли разговорчив. Оставалось разве что подумать логически.

И первый же вывод, который я сделал, заключался в том, что Сердце города — чем бы оно ни было — должно находиться в самом центре руин. Этот вывод казался мне логичным. Проблема была лишь в том, что я понятия не имею, где этот самый центр. Я даже не могу сказать, где нахожусь сам. Хотелось ругаться.

— А время все идет и идет... — пробормотал я себе под нос, так и не определившись с направлением и выбрав его наобум, понадеявшись на волю случая и собственную удачу.

Примерно полчаса ничего не происходило. Я все так же шел в абсолютной тишине, слыша лишь свое дыхание, а за моей спиной так же неслышно передвигался мой молчаливый спутник, которого я так и не видел. Пару раз я чувствовал, что меня как будто что-то останавливает и тянет в другую сторону. Вероятно, молчаливый конвоир таким образом указывал мне путь. Ну, спасибо ему, что еще я могу сказать?

Спустя еще час я поднял голову и глянул в небо. Луна уже пересекла границу полнолуния и незаметно двигалась к завершению своего пути. Это было плохо. Очень плохо. Если я не успею за ночь найти это чертово Сердце, то жизнь моя станет в разы сложнее. Конечно, некоторым только в радость лишние сложности, но я к таковым не относился. Твою мать, где это чертово Сердце?!

А в следующий миг меня ослепила яркая вспышка. Я непроизвольно зажмурился и

закрыв лицо руками, но свет был настолько нестерпимо ярок, что продолжал жечь глаза, игнорируя все препятствия. Боль была столь сильна, что я не выдержал и, упав навзничь, закричал во все горло:

— ААААА!

Не знаю, сколько прошло времени. Я лежал на ледяной земле, прижимая ладони к глазам и чувствуя, как сквозь пальцы течет что-то теплое и вязкое. Боль не утихала, терзая мой мозг, и с каждой секундой я все больше погружался в пучину безумия. Иначе то, что происходило в моей голове, не назовешь.

В конце концов, я не выдержал. Мир вокруг померк, и тьма принесла спасительное облегчение боли.

* * *

Девушка, известная как успешная журналистка Илейн Смайт, а ныне начинающая волшебница Леанти, почти вприпрыжку бежала вниз по холму к видневшимся вдали деревянным домикам, хаотично разбросанным по долине. За ней, заметно косолапя, следовало медведеподобное существо, которое почти не отставало от быстрой и легкой волшебницы и умудрялось еще и ворчать на ходу.

— Вот ведь придумали дурацкую систему... По стартовым локациям раскидали, чтоб вам пусто было...

— Да не ворчи ты так, — одернула его Леанти, сбавляя темп у самого подножия холма. — Ну подумаешь, стартовали в болотах, невелика беда!

— Конечно, невелика, — согласилось существо. — Для тебя. Ты-то на сухой поляне появилась, а я прямо в трясину рухнул. Тьфу.

— Зато сколько приключений!

— Ага. Кроф мне уже рассказал. Он вообще в каких-то вонючих канализациях появился и едва не пошел на ужин гигантским лягушкам. Классное приключение.

Девушка только отмахнулась от ворчливого напарника и, остановившись, открыла карту местности. Кроф сказал, что вышел из канализации где-то в районе руин Эстрома. Если верить карте, то из этой деревни до руин около часа ходьбы. Повезло им, что они появились относительно недалеко от Эстрома.

Когда Илейн почти даром достался допуск на бета-тест Энарона, она радовалась, как ребенок. Она была средней в семье, и, к ее счастью, старший брат разделял ее увлечение играми. А младший всегда был настроен скептически и никогда особо не интересовался ни играми, ни виртуальной реальностью в целом. И Илейн с Джоном — старшим братом — решили это исправить. Ох, каких же трудов им стоило достать два пригласительных на бета-тест! Пришлось искать перекупщика и выкупать места за довольно неплохую сумму денег — благо, их зарплаты это позволяли. И достать удалось лишь два места, одно из которых было подарено Кевину — младшему брату Илейн — а вот судьба второго оставалась нерешенной до тех пор, пока девушка не вернулась с работы с радостной новостью.

Когда сервер Энарона стал доступен для тестеров, все трое рванули создавать персонажей. Даже Кевин, который поначалу считал это не более чем тратой времени,

проникся и за день до старта бета-теста буквально зарылся в мануалы и описания рас и классов.

Создание персонажей не заняло у Смайтов много времени — все было уже обдуманно и передумано на несколько раз. Джон почти сразу заявил, что создаст зверолода — получеловека-полужверя с бонусами к силе и навыкам, связанным с природой. Потом, на десятом уровне, он отправится к Белому Древу, у подножия которого обучают друидов. Кевин загорелся идеей гнома-руномага, а Илейн решила не оригинальничать и обзавелась острыми ушами, бонусом к ловкости и интеллекту и планами на класс волшебницы.

Несмотря на то, что, казалось бы, группа из трех магов не слишком-то сбалансирована, но это не так. Руномаги были танковым классом и почти не имели атакующих заклинаний, зато обладали повышенной защитой и живучестью, а также большим количеством рунических ловушек. Друиды — класс поддержки. У них неплохие лечебные заклинания, а призываемые животные могут быть весьма полезны в бою. Волшебники — основная ударная сила. Большая часть волшебников идет по пути стихийных магов. Гораздо реже встречаются чернокнижники и некроманты — узкоспециализированные волшебники, сила которых — в огромном множестве коварных ослабляющих проклятий. А некроманты — это вообще армия из одного человека за счет заклятий призыва нежити, которые малозатратны по мане, хотя и призывные существа тоже не отличаются здоровьем и силой, но могут задавить числом. С такими способностями даже хлипкое здоровье и пониженная сопротивляемость к магии Света и Природы не так уж и страшны.

Илейн еще не определилась со своей специализацией, но быть стихийным магом ей не хотелось от слова вообще. А вот некромантия и чернокнижие были интересны. Но для получения этих классов необходимо пройти квестовую цепочку, которая, к счастью, не имела расовых ограничений, но была довольно муторной.

— А почему Кроф не может сам дойти до деревни? — спросил зверолод.

— Он сказал, что из подземелья ему помог выбраться какой-то тип. Кроф хотел попросить его помочь дойти до населенного пункта, но вспомнил об этом только после выхода. А с утра того парня уже не было на месте. Ты же знаешь, Кроф не силен в ориентировании на местности, да и с интерфейсом еще не до конца освоился. Потому и попросил. Как будто тебе сложно! — ответила Леанти, ускорившись и легко перемахнув через невысокую плетеную оградку, едва достававшую ей до пояса. Зверолод с сомнением покосился на хлипкую оградку и с тяжелым вздохом поплелся в обход.

— Несложно, несложно... — пробурчал он, найдя вход и догнав шуструю Леанти уже на площади у дома старосты.

Староста — коренастый мужик с короткой седой бородой и седой же, но пышной шевелюрой — с некоторой долей страха во взгляде посмотрел на зверолода и отступил на пару шагов назад.

— Эм... — промычал он, переводя взгляд на более приятную глазу эльфийку. — Так чего вам, говоришь, надобно?

— К руинам Эстромо нам надо, — повторила девушка, заметив, что при упоминании названия староста сильно побледнел. — Не подскажите, в какую сторону?

— А вам зачем туда? — снова спросил он едва заметно дрогнувшим голосом. Леанти как-то встрепенулась и едва ли не охотничью стойку приняла.

— Друга забрать, — ответил басом ее спутник. — А тебе какое дело, дед?

— Да руины те, будь они неладны. Страшные. Каждый месяц несколько ночей подряд

там чертовщина какая-то творится. То волки воют, то свет непонятный льется. А у нас в деревне вся живность с ума сходит. Пару раз мужики туда ходили, хотели узнать, в чем дело, но первый раз вернулись седыми заиками, а после второго вообще пропали.

— А почему вы тогда здесь живете? — спросила Леанти.

— А куда нам еще податься-то, милочка? — ответил вопросом на вопрос староста. — Здесь все родное, свое. Слушайте...

Он почему-то опасливо глянул себе за спину и полусшепотом затараторил:

— Вы вроде ребята сильные, — с этими словами он посмотрел на монументальную фигуру зверолода за спиной эльфийки. — Может, глянете, что там такое, а? Денег у нас немного, но без награды не оставлю.

Перед Леанти появилось системное сообщение:

Получено новое задание: «Город, которого нет».

Тип задания: редкое.

Староста деревни попросил вас разобраться, что происходит в руинах города Эстромо. Каждый месяц несколько ночей подряд там происходят странные события, которые пугают местных жителей.

Выясните, что творится в Эстромо.

Награда: вариативно.

Штраф за невыполнение: нет.

Рекомендуемый уровень: без ограничений.

Принять задание?

— Очередной цикл как раз начался этой ночью. Мы видели какую-то вспышку где-то в районе руин, но что это — понятия не имеем. Посмотрите, пожалуйста! — в голосе старосты, который продолжал время от времени оглядываться назад, прорезалась мольба, смешанная с паникой. Эльфийка и зверолод переглянулись, и человек-медведь только пожал плечами, предоставляя своей сестре право решать.

— Хорошо, мы посмотрим, — ответила, наконец, девушка, принимая задание. Ее спутник повторил ее манипуляции, вжав кнопку «ДА». — Нам все равно в ту сторону идти, нас ждут. Подскажите направление?

— Да-да, конечно! — энергично затряс головой староста и ткнул пальцем в сторону видневшегося вдали холма. — Пройдете по тому холму и спуститесь вниз, а там уже сами увидите. Желаю удачи!

— Ага, спасибо, — пробасил зверолод, до этого по большей части молчавший. Они с Леанти развернулись и зашагали в указанном старостой направлении.

Они не видели, как староста затрясся, и тень за его спиной, внезапно обретя плотность и превратившись в безликую черную фигуру, чиркнула по горлу старика блеснувшим на солнце ножом. Староста булькнул и беззвучно осел на скамью, рядом с которой стоял. Из рта и аккуратно перерезанного горла тонкими струйками потекла кровь. А фигура растаяла в тени, как будто ее никогда и не было.

Но Леанти и Хортерт — ее спутник-зверолод — этого не видели.

Когда лунный свет, прегражденный на пару минут набежавшим облаком, вновь осветил руины Эстрома, картина мира несколько изменилась. На широкой площади аккурат в самом центре руин переливались серебристым светом причудливые руны, складывающиеся в идеально ровный круг. В круг были вписаны два треугольника, образовавшие шестиконечную звезду, вокруг лучей которой изогнутыми линиями, по форме напоминающими пламя, шла цепочка рун насыщенного красного цвета. В центре рунного круга лежал молодой человек с темно-рыжими волосами, закутанный в темную потрепанную мантию, а над ним возвышалась безликая черная фигура в черном, как ночь, плаще с капюшоном. Фигура была неподвижна и безмолвна. От нее веяло жутью и холодом, а вокруг рунического круга расползлся белый иней.

Ветер, до этого бушевавший вокруг, внезапно прекратился. Ночная темнота сгустилась вокруг рунного круга, который вспыхнул ярче. Парень, лежавший в самом центре, внезапно резко выгнулся дугой и закричал. Крик его пронзил тишину и звучал подобно грому среди ясного неба. Он был полон боли, и по тому, как его корежило, можно понять — боль была настоящей. И очень сильной.

Однако продолжалось все это недолго. Не прошло и минуты, как крик стих, а глаза парня широко раскрылись. Вот только не было в них ни намека на обычные глаза. Не было глазного яблока. Были лишь пустые глазницы, наполненные ярким белым пламенем.

И выглядело это до ужаса страшно.

Фигура, до того безмолвно и неподвижно стоявшая над молодым человеком, отступила в тень и растворилась, как будто ее здесь и не было. Рунный круг погас, а молодой человек, бессильно повалившийся обратно на траву, исчез в короткой вспышке.

И руины снова наполнились звуками. А где-то вдалеке раздался волчий вой.

* * *

Я лежал, чувствуя спиной прохладу брусчатки. Ветра не было, а звуки вокруг внезапно обрели глубину и насыщенность. Вот только они в корне отличались от того, что я ожидал бы услышать в руинах. Нет, это были звуки оживленного города.

Я попытался открыть глаза, но тут же закрыл их. Короткая вспышка боли пронзила голову, а в глаза как будто залили расплавленный металл. Это было крайне неприятное ощущение. Однако, на мое счастье оно оказалось кратковременным.

Вторая попытка открыть глаза и понять, что происходит, и где я нахожусь, оказалась более успешной. Вот только она лишь добавила еще больше вопросов, ответы на которые были мне недоступны.

Поднявшись на ноги, я с удивлением осматривал место, в котором оказался. Это была площадь, полная представителей самых разных рас. В центре был расположен фонтан, из которого причудливо изгибающимися струями била вода. Вокруг фонтана стояли несколько скамеек, а где-то на окраинах площади я разглядел палатки. С площади вело четыре дороги в разных направлениях, и по обе стороны каждой из них стояли разномастные каменные дома. Все они имели явно жилой вид, да и количество жителей было весьма велико. На меня никто

не обращал внимания, и этому я был безмерно рад. Впервые в жизни я был рад, что на меня не обращают внимания. И этому было простое объяснение, которое, впрочем, вносит в ситуацию еще больше путаницы.

Все вокруг было ненастоящим. Подернутым сероватой дымкой, придававшей домам и людям нереальность. Да и сами люди оказались, как показала проверка, не совсем людьми. Это были призраки. Призраки самых разных рас с самыми разными увечьями, показывавшими, как именно они ушли из жизни, сновали по площади и улицам, весело переговаривались, занимались своими делами, проходили сквозь меня и абсолютно меня игнорировали.

А перед глазами настойчиво мигало системное уведомление:

Задание «Секреты руин Эстромо: часть первая» выполнено.

Тип задания: редкое.

Пройдя сквозь границу миров, вы обнаружили по ту сторону призраки давно минувших дней. Вы стали свидетелем того, как некогда город Эстромо жил полной жизнью. Так станьте же свидетелем его падения.

Награда: навык «Магическое зрение»

Открыт доступ к заданию «Секреты руин Эстромо: часть 2».

Получено новое задание: «Секреты руин Эстромо, часть 2»

Тип задания: редкое.

Случайность позволила вам обнаружить Сердце города, пусть вы и сами этого не поняли. Пройдя сквозь грань миров и обретя магическое зрение, вы увидели призраки прошлого. Но даже здесь ваш преследователь не оставил вас в покое.

Узнайте, что уничтожило Эстромо. И — может быть — вернетесь домой.

Награда за задание: вариативно.

Штраф за невыполнение: вечное проклятие «Искалеченная душа».

Все ваши характеристики будут ограничены 15 единицами. Вам будут закрыты все классы, кроме класса «Бродяга». Ваша репутация с Темными расами автоматически перейдет на уровень «Презрение». Ваша репутация со Светлыми расами автоматически перейдет на уровень «Недоверие». Ваша репутация с Вольными народами автоматически перейдет на уровень «Ненависть». Проклятие может быть снято лишь волей богов.

Рекомендуемый уровень: без ограничений.

Примечание: отказ от задания автоматически влечет его провал и наложение проклятия «Искалеченная душа».

Принять задание?

Как будто у меня есть выбор... А вот навык — это любопытно. Гляну-ка...

Открыв меню навыков, я вчитался в описание.

Навык «Магическое зрение»

Пройдя тяжелое испытание болью, вы обрели способность чувствовать магию и видеть магические потоки. Редкий дар, владелец которого должен был ослепнуть, чтобы прозреть по-настоящему.

Активация навыка «Магическое зрение» дает возможность почувствовать и увидеть магию в любых ее проявлениях.

Уровень навыка: уровнем не имеет; развитию не подлежит.

Не сказал бы, что это прям очень полезный навык. Но дареному коню в зубы не смотрят. Может, и пригодится в дальнейшем. Сейчас в любом случае без него мне не

выбраться из этого проклятого места! Ууу, разработчики! Чтоб вам там в ваших офисах икалось!

Возможно, я бы еще долго стоял на одном месте и проклинал большую фантазию разработчиков, но взгляд зацепился за кое-что чужеродное в этом призрачном мире. На другой стороне площади стояла высокая фигура, закутанная в черный плащ с капюшоном. Лица видно не было, но от нее веяло странной жутью, которая пробирала до мурашек по коже. Я был уверен, что смотрит она прямо на меня. И за исключением меня незнакомец был единственным реальным существом в этом нереальном мире призраков. Я напрягся. Почему-то я был уверен, что это и есть мой преследователь, несколько часов подряд дышавший мне в затылок в мире живых, пока я бродил по руинам, пытаюсь найти непонятно что. И если это существо решит напасть, то я не смогу ничего сделать. Вообще ничего. Разве что бежать — но куда я тут убегу-то?

А фигура тем временем, кажется, склонила голову и, отступив назад, растворилась в темноте, как будто и не было ее там никогда. Однако ощущение пристального внимания никуда не пропало. Вот это номер... Мне теперь из каждой тени стоит ждать удара, что ли?

Стоять на одном месте можно хоть до официального релиза, но надо что-то делать. Моя жизнь в этом новом мире взяла весьма резкий старт, и не сказал бы, что сильно этим недоволен. В этом есть своя прелесть. Хотя, конечно, разработчики все равно козлы — взять и кинуть меня сначала в канализацию, а потом вообще в город призрак отправить, да еще и невесть что поставить над душой. Ни в себя прийти, ни осмотреться, ничего не успел. Все на ходу, все на ходу.

Ладно, себя я буду жалеть, когда вернусь обратно в нормальный мир и выберусь из этих чертовых руин!

Знать бы еще, как это сделать...

Словно прочитав мои мысли, мир вокруг вновь неуловимо изменился. Нет, внешне все осталось по-прежнему. Город вокруг все так же подернут сероватой призрачной дымкой, вокруг меня продолжают имитировать жизнь призраки разной степени изуродованности, а из немногочисленных теней, что попадались на глаза, я отчетливо ощущал пристальное внимание незнакомца в капюшоне. Однако что-то выбивалось из всей этой картины. Я не мог понять что, но как будто бы невидимая путеводная нить, приглашала следовать за ней. Настойчивое желание сделать несколько шагов вперед, дойти до края площади, повернуть направо, потом дважды налево, еще один раз направо и прямо до упора.

Ну, не стоит противиться своим желаниям...

Я быстро шагал по улицам города-призрака, не сильно оглядываясь по сторонам. Безусловно, интерес был, но все то же неведомое и определенно чуждое мне чувство подгоняло меня, настойчиво гнало вперед, не давая лишней минутки остановиться и осмотреться. Однако, от меня все равно не укрылось, что дома вокруг становились все выше и богаче, а люди — все уродливее и уродливее. Я начал различать новые звуки — это явно были разговоры, но понять их смысл у меня не получалось. Они говорили на странном языке — то гортанном и грубом, как у огров, которых я встречал когда-то в других ММО, то клетотали, как птицы, то переходили на певучий плавный язык с минимумом согласных, вызывающий ассоциации с эльфийским. И суть их разговоров я тоже не мог понять. Но это уже был прогресс — на площади я слышал звуки, но они были бессвязными и накладывались друг на друга, сливаясь в нечто абсолютно непонятное и хаотичное.

Когда я прошел последний поворот, то застыл в изумлении. Из-за домов и спешки я,

можно сказать, слона не заметил. «Слон» имел вид огромного и помпезного дворца с кучей башен, соединенных между собой галереями. Внешне он казался будто высеченным из единой монолитной скалы и стоял на заметном возвышении. К нему вел широкий мост, украшенный скульптурами, изображавшими неизвестных мне птиц, вскинувших крылья к небу. Прямо за мостом начинался пышный сад, по которому, изрядно портя впечатление, сновали... скелеты. Просто скелеты. Одни усердно подстригали кустарники, другие поливали деревья, третьи, вооружившись подносами, обслуживали четвертых, сбившихся в группки и что-то обсуждающих. К слову сказать, на этот раз их речь была для меня понятна. Ведомый любопытством, я подошел к одной из групп и остановился, прислушиваясь.

— Владыка Света милостив к своим детям сегодня, — произнес один из них.

— Воистину, — ответил другой, принимая у слуги бокал с вином и делая глоток. Видеть, как алая жидкость пропадает во рту скелета и не проливается сквозь кости, довольно странно. — Сегодня король Глаан наконец-то представит своих наследников.

— Говорят, один из них — писаный красавец, — с придыханием заметил один из женских скелетов, стоявший чуть поодаль. — А второй силой обладает такой, что никто из служителей Владыки ему и в подметки не годится.

— Но они же близнецы, насколько я знаю, — в голосе первого говорившего мелькнуло удивление. Женщина-скелет раздраженно мотнула головой.

— Что не мешает одному быть красавцем, а другому силачом.

— Какая разница? — вступил в разговор один из молчавших до этого. — Главное, что мы сможем вживую познакомиться с наследниками престола. Я взял с собой дочерей, обязательно их познакомлю!

— Лорд Кардас само коварство, — хихикнула одна из женщин. — Надеетесь, что одна из ваших... красоток, — на этом слове в ее голосе прорезалось ехидство. — Сможет охмурить сына короля?

— А почему бы и нет? — мгновенно взъярился тот, кого называли лордом Кардасом. Почему-то меня не покидало ощущение, что это имя мне надо запомнить. — Эта идея не только мне в голову пришла, я ведь знаю.

— Конечно. Но я уверен, что Правящая семья найдет более достойную партию для своих детей, чем плоды магических экспериментов главы опального рода волшебников, — к первой группе скелетов подошел еще один. В отличие от остальных, щеголявших выбеленными костями, этот скелет был облачен в пышную темно-лиловую мантию с монструозного вида металлическими наплечниками, а на поясе у него покоился инкрустированный драгоценностями меч.

Вся группа резко повернула головы в сторону говорящего.

— Не стоит бросаться такими обвинениями, господин, — голос Кардаса звенел сталью. — Иначе даже титул Верховного Жреца вас не спасет.

Среди скелетов, окружавших Кардаса, волной прошел тихий ропот. Судя по всему, Верховному Жрецу перечить было не принято. Однако Жрец лишь вздернул голову и посмотрел на Кардаса. Думаю, если бы у него были глаза, то взгляд был бы полон презрения.

— Обвинениями? — голос Жреца сочился ядом. — Вы все еще думаете, что кто-то верит в вашу сказку о дочерях, которых ваша жена родила в тайне незадолго до своей смерти?

Я хотел услышать, что ответит Кардас, но к этой группе подошел еще один скелет. Он был как минимум на голову выше остальных, а его череп венчала корона с тремя

треугольными зубцами.

— Хватит, — раскатистый голос заставил остальные скелеты слегка вжать головы.

— Ваше Величество, — разом склонив черепа, скелеты поклонились, подтверждая очевидное.

— Я не желаю видеть и слушать ваши перепалки в этот день, — чеканя слова, произнес король.

— Да, Ваше Величество, — ответил Кардас, не поднимая головы.

А в следующий миг изображение подернулось дымкой, и скелеты растаяли.

— Это еще что за новости? — недоуменно спросил я у призрачного дуба, рядом с которым стоял. Дуб, разумеется, не ответил.

Подождав для приличия пару минут — вдруг еще что-то произойдет — я зашагал по дорожке в сторону замка, по дороге размышляя над услышанным. Увы, сделать какие-либо выводы по тому разговору, свидетелем которому я стал, было довольно сложно. Наверно, единственным, что я вынес из той ситуации, была непонятная уверенность — Кардас очень важен. Возможно, он как-то причастен к уничтожению Эстрома. А, может, и нет. Не знаю. Но точно важен. Эта сцена с разговором и начавшейся было перепалкой с Верховным Жрецом — как будто кто-то специально акцентировал внимание на загадочном Кардасе. Посмотрим, что произойдет дальше...

Дорожка вывела меня на площадь перед дворцом. По количеству народа она даже превосходила главную площадь города, с которой я пришел. Но здесь присутствовали исключительно скелеты. Высокие, низкие, мужские, женские, широкие, узкие, нечеловеческие — только скелеты. И все они смотрели в одну сторону, даже не перешептываясь. Я перевел взгляд в том же направлении и с удивлением обнаружил там три фигуры — уже знакомый мне скелет с короной и два одинаковых молодых человека, в отличие от остальных, выглядевших, как нормальные люди. Ни ран, ни увечий, чистая целая одежда, загорелая кожа и одинаковые улыбки на тонких губах обоих. Вероятно, это и были те самые близнецы — сыновья короля и наследники престола.

— Мои подданные! — начал тем временем свою речь король. Воздев руки к небу, он оглядел всех собравшихся на площади. — Сегодня, в этот славный день, мы собрались здесь, чтобы чествовать моих сыновей, моих наследников и истинных служителей Владыки Света. Кровь от крови моей, мое наследие и мои преемники — Ариус и Дариус Эстрома!

Близнецы синхронно сделали шаг вперед и подняли руки, приветствуя собравшихся. Ответом им были довольно бурные аплодисменты. Видимо, близнецы пользовались если не любовью, то уважением других людей.

Не знал, что город назван в честь Правящей семьи. Хотя, в этом в принципе ничего такого нет, но факт занятный.

Дальше последовала довольно скучная, на мой взгляд, речь короля о его сыновьях, их силе, достоинствах и достижениях, о сложной ситуации, сложившейся в королевстве, и так далее. Хотя другие, кажется, слушали внимательно. Судить об этом сложно, учитывая их состояние, но, думаю, они хотя бы изображают внимательность.

Не знаю, сколько прошло времени, но вот король, наконец, закончил свою речь, и близнецы пошли в народ. Я сразу оживился и зашагал напрямую к ним. Парни стояли, окруженные несколькими скелетами, и вели оживленную беседу. Которая, впрочем, тут же оборвалась, как только на сцену вышли новые действующие лица.

Это была пара девушек. Симпатичные, немного бледные, светловолосые и похожие друг

на друга, как две капли воды. Хотя одно отличие было. Их взгляд. Одна смотрела на братьев довольно холодно и безэмоционально, взгляд второй же лучился теплом и любопытством. Кажется, это и были дети Кардаса. Не знаю, почему я в этом уверен. Но потом они и сами подтвердили мою уверенность. А следом произошло то, чего я совсем не ожидал. Девушка с холодными глазами заговорила. Глазами, которые смотрели на меня в упор.

— А ты еще кто такой?

ГЛАВА ПЯТАЯ

— Я повторяю свой вопрос, чужак. Кто ты такой? — голос девушки был под стать ее взгляду — холодный, острый, пронзительный и вызывающий неприятные мурашки по всему телу.

— Эээ... — это вся реакция, которую я смог выдать в этот момент, оглядываясь. Если эта девушка меня увидела, то, может, я сейчас нахожусь в толпе враждебно настроенных скелетов?

Но нет, краткий осмотр окружающей реальности дал понять, что время — или то, что его заменяет в этом иллюзорном мире — замерло. Все, что меня окружало, застыло — скелеты, близнецы Наследники, вторая девушка с теплым взглядом. Вообще все. Вновь, как тогда, в руинах, исчезли все звуки. Здесь и сейчас были лишь я, незнакомая девушка и пристальное внимание из теней, преследовавшее меня все это время.

Наконец, я собрался с мыслями и склонил голову.

— Меня зовут Энли, госпожа. Я оказался в Эстромо случайно и не совсем понимаю, что здесь происходит, — проговорил я, придерживаясь нейтрально-уважительного тона.

Девушка хмуро оглядела меня.

— Как ты сюда попал? — продолжила она допрос.

— Не знаю. Последнее, что помню — яркую вспышку и боль. И все.

Она продолжала хмуриться.

— Может, вы объясните мне, что происходит, госпожа?

Она пожевала губу, но потом ответила.

— Ты видишь последние дни существования Эстромо, Великого Города Мастеров. Когда-то это была столица всего запада Энарона. Сейчас — жалкие руины, стертые временем. Уничтожение Эстромо привело к распаду Западного царства и долгим годам гражданской войны. И лишь эта иллюзия напоминает о трагедии целой страны, — сталь в ее голосе сменилась грустью.

Она посмотрела на замерших неподалеку близнецов и свою сестру, и голосом, вновь обретшим силу, произнесла:

— Это место закрыто для других. Ты не мог попасть сюда. Никак. Но ты здесь.

Я кивнул.

— И я не знаю, зачем я здесь. Просто случайно оказался в руинах, а затем меня заставили найти какое-то Сердце города...

На этих словах девушка едва заметно вздрогнула.

— Откуда ты знаешь об этом? Откуда ты знаешь о Сердце?!

— Да ничего я не знаю! Я даже не понял, как нашел его! Я даже не знаю, что это вообще такое!

Девушка нервно потеревала край белого платья, после чего посмотрела мне за спину и побледнела еще больше.

— Это же... — начала она, но тут же оборвала сама себя. — Полагаю, ты хочешь узнать, чем закончилась история, начало которой ты увидел?

Не хочу знать, почему она так решила, но ведь это правда. Я должен узнать историю падения Эстромо и тогда выберусь на свободу.

— Да, госпожа. Только скажите, пожалуйста, свое имя.

— Аланна. Леди Аланна Кардас, — ответила она, подтверждая мои выводы. — А теперь хватит вопросов. Идем.

Девушка повернулась ко мне спиной и взмахнула рукой. Мир вокруг размылся на мгновение и вновь ожил, если, конечно, к нему можно применить это слово. Рядом со второй девушкой появилась точная копия Аланны — даже взгляд остался суровым и холодным.

— Это наша первая встреча с Ариусом и Дариусом, — прокомментировала леди Кардас. — Как и многие другие благородные леди, мы были представлены наследникам престола своими родителями в надежде на заключение брачного союза в будущем. Мне эта идея не нравилась с самого начала, но спорить с отцом я не хотела.

Она указала на вторую девушку, которая в этот момент обхаживала одного из братьев.

— Это Ренья. Несмотря на то, что мы очень похожи, она младше меня на два года. Хотя в свете того, что произойдет дальше, это несущественно.

Она замолчала, а потом вновь взмахнула рукой. Мир вокруг вновь размылся, чтобы обрести четкость через несколько секунд. И реальность вокруг изменилась.

Теперь мы с Аланной стояли в небольшом, но уютном зале с огромным камином, несколькими креслами и диванчиком. В ближайшем к камину кресле сидела Аланна и неотрывно смотрела на огонь, чье потрескивание было единственным, что нарушало тишину.

Однако вскоре все изменилось. С тихим щелчком и едва заметным скрипом открылась дверь, впуская внутрь одного из принцев. Идентифицировать его более детально я не мог.

Девушка в кресле вскочила и склонилась в поклоне.

— Милорд Дариус, — поприветствовала она его.

— Не стоит, Аланна. Подними голову, — с теплой и, что главное, искренней улыбкой произнес принц. Девушка с секундной заминкой выпрямилась и немного натянуто улыбнулась юноше.

— Все в порядке? — спросил Дариус, присаживаясь в соседнее кресло. Аланна вернулась в свое.

— Ничего, милорд, — ответила девушка, и в голосе ее звучало напряжение. Это не укрылось и от принца.

— Я ведь вижу. Расскажи, что тебя гложет? — голос был учтив и добр.

— Это дела семьи Кардас, милорд, я не могу поведать вам о них, — ушла она от ответа. — Не сейчас, по крайней мере.

— Я... понимаю, — ответил Дариус. И вновь мир вокруг замер.

Я вопросительно посмотрел на Аланну.

— Это был наш последний разговор, — ответила она.

— Почему ты решила показать только его?

Вопрос был резонным. Если это имеет непосредственное отношение к уничтожению Эстрома, то имеет смысл увидеть все разговоры. Все развитие отношений. А так, вырванный из контекста, он практически лишен смысла.

— Остальные воспоминания слишком личные, чтобы я показала их кому попало, — ответила Аланна. — Этот разговор тоже имеет значение.

— Какое? Ты упомянула только о делах семьи Кардас. Твой отец имеет какое-то отношение к уничтожению Эстрома? — спросил я. Эта мысль почему-то не давала покоя.

Девушка кивнула.

— Непосредственное. То, что ты увидишь дальше, поможет понять.

Мир вновь преобразился. Теперь мы стояли на одном из балконов дворца Эстромо. Под нами раскинулся уже знакомый мне сад, по которому вновь сновали скелеты.

Копия Аланны стояла у самого края, опершись на перила и глядя вниз. Рядом, копируя ее позу, стояла ее младшая сестра. Обе неотрывно смотрели вниз, на что-то, что видно было только им.

— Уже завтра... — протянула Ренья, опустив голову. Аланна молча кивнула. Несколько минут они молчали, а потом Ренья задала вопрос, который ввел меня в ступор.

— Ты все еще хочешь это сделать? — спросила она. — Отец дал четкие указания...

— Я помню про указания отца, — резко обрубил старшая сестра.

— Тогда ты помнишь, что должна сделать, — голос Реньи похолодел. — Или ты уже передумала?

— Не задавай странных вопросов.

— Тогда завтра в десять часов утра Дариус должен быть в малой гостиной. Мне плевать, как ты это сделаешь, — отрубил Ренья, отворачиваясь и снова смотря куда-то вниз.

Этот разговор только еще больше запутал меня. Непонятным было решительно все. Что произойдет завтра? Какие указания дал лорд Кардас? Почему Ренья так себя ведет? Что вообще происходит?

— Вопросы написаны на твоем лице, — заметила Аланна, стоявшая рядом со мной и с нечитаемым выражением на лице наблюдавшая за разговором.

— Это неудивительно. Ты показываешь мне разрозненные воспоминания, которые только больше запутывают меня, чем проливают свет на происходящее! — под конец я начал срывать на крик. Вся эта ситуация ужасно раздражала. И вместо того, чтобы выбраться, наконец, на свободу, я еще больше увязаю во всем этом, и на выход нет даже намека.

— Сейчас тебе придется просто поверить мне, — заявила Аланна, сложив руки на груди и недовольно посмотрев на меня. — Я делаю то, что нужно, и так, как нужно. Остальное тебе знать необязательно.

Только привычка подмечать детали позволила мне заметить брошенный украдкой взгляд мне за спину. Да чтоб вас всех, что это за хрень меня преследует, если ее боятся даже призраки?! Может, потому Аланна и показывает мне воспоминания о последних днях существования Эстромо в таком несистематизированном виде? Черт его... вернее, ее знает.

Девушка тем временем вновь взмахнула рукой, и мир привычно размылся. В следующий момент мы стояли в, судя по всему, малой гостиной, о которой говорила Ренья. Собственно, это был тот самый небольшой зал с камином, в котором произошел разговор Аланны и Дариуса. Сейчас, однако, здесь был лишь один человек, чем-то похожий на Аланну.

— Это мой отец, лорд Григор Кардас, — пояснила девушка.

Лорд Кардас неподвижно стоял у окна, сцепив руки за спиной. Судя по напряженной позе, он кого-то или чего-то ждал. И ожидание не продлилось долго, ибо уже через минуту дверь открылась, и в гостиную зашел Ариус в сопровождении Реньи.

— Вы хотели меня видеть, лорд Кардас, — произнес принц, утверждая, а не спрашивая. Кардас отвернулся от окна и посмотрел на молодого человека с нескрываемым раздражением.

— Да. Хотел, — ответил он и сделал непонятный пасс рукой, что-то пробормотав себе под нос. Я вопросительно посмотрел на Аланну, но та лишь указала на Ариуса.

Принц неподвижно стоял, опустив руки. Взгляд его был пустым, абсолютно лишенным даже намека на мысли. Он смотрел в одну точку, пока Кардас вновь не сделал отмашку. Тогда Ариус механическими движениями двинулся к дивану и сел с краю. Ренья с отцом переглянулись.

— Работает, — проговорила девушка, довольно разглядывая безвольного принца.

— Конечно, работает, — раздражение в голосе Кардаса слегка уменьшилось, но даже так он ни капли не напоминал самого себя некоторое время назад, в саду перед замком. — Я потратил десять лет на разработку эликсиров, ослабляющих ментальные барьеры, чтобы подчинить этих двоих выродков своей воле. Осталось дождаться второго и отправить их к их дражайшему папаше.

— Аланна скоро приведет его, — заверила отца Ренья. — Она убедила меня, что сделала все, как надо.

— Замечательно.

Через несколько нестерпимо долгих минут дверь вновь открылась, и вошел Дариус. Следом за ним шла Аланна, чье напряжение было видно невооруженным взглядом.

— Отлично, ты привела его, — в голосе лорда Кардаса прорезалось торжество. Он вновь повторил непонятные пассы рукой и неразборчивое бормотание. И ничего не произошло.

— Что? — удивленно спросил Кардас, повторив манипуляции с тем же результатом. — Почему?

— Почему не действует заклятие подчинения, вы хотели спросить? — поинтересовался Дариус, делая шаг вперед и обнажая меч, висевший на поясе. Григор отступил на шаг назад и с ненавистью посмотрел на Аланну.

— Что ты сделала, мерзкая тварь?! — голос мужчины превратился в шипение.

— Я отказалась подливать эликсир, отец, — ровным голосом ответила девушка, скидывая обе руки, с которых уже в следующее мгновение сорвались потоки чистой Тьмы, устремившиеся прямо к лорду Кардасу. — И я помешаю вам исполнить задуманное.

Однако удар не достиг своей цели, разбившись о вспыхнувший рунический щит, возникший перед Кардасом.

— Неблагодарная девчонка, — прошипел мужчина, одним движением развеивая следующее заклинание и одновременно посылая волну силы, оттолкнувшую бросившегося вперед Дариуса назад. Он перелетел через диван, на котором продолжал неподвижно сидеть его брат, и, ударившись головой об пол, потерял сознание.

В маленьком помещении кипела масштабная магическая дуэль между Аланной и лордом Кардасом. Ренья пока не спешила вмешиваться, наблюдая за происходящим со стороны. Аланна же атаковала вновь и вновь, обрушивая удар за ударом, но каждый раз удары не достигали цели. И очень быстро дуэль вышла за пределы комнаты. Очередной телекинетической волной лорд Кардас снес часть стены, и сражение продолжилось в коридоре.

Как бы сильно ни старалась Аланна, она явно уступала отцу в мастерстве. И когда он перешел от обороны к атаке, это стало очевидно. Не зря лорд Кардас считался одним из сильнейших волшебников королевства, хотя и находился в опале. Его сила была доказана и не раз. И не находилось того, кто осмеливался бы выступить против него. Его силы и навыков боялись почти все, кроме, разве что, некоторых членов Правящей семьи, которые и сами отличались изрядной силой.

Аланна нашла в себе силы противостоять Григору Кардасу, но безуспешно. Он теснил

ее, загоняя, как мелкого зверька на охоте. Он игрался с ней.

Шум от магической схватки не мог остаться незамеченным, и вскоре в коридоре, в котором происходила схватка, ожидаемо появились вооруженные стражники и рыцари во главе с самим Верховным Жрецом. И в этот момент в бой вмешалась Ренья.

Несколько огромных булыжников, объятых пламенем, пробили насквозь крышу и часть стен, обрушив большую часть восточного крыла дворца, откуда и шли рыцари. Нескольким из них, в том числе и Верховному Жрецу, удалось пережить атаку, но остальных буквально смело. Многие попадали вниз, и участь их была печальна — падение с высоты в несколько десятков метров невозможно пережить.

— Что здесь происходит? — завопил Жрец, на полной скорости приближаясь к стоящей со скучающим лицом Ренье. Однако прежде, чем он успел подойти на расстояние удара, перед ним вырос Ариус, который ловко выбил меч из рук Жреца, перехватил его и одним легким движением отсек Жрецу голову.

— Ничего особенного, Верховный Жрец, — ответила Ренья, отворачиваясь и указывая Ариусу на продолжавшего теснить ее старшую сестру отца. — Помоги ему.

Лишенный собственной воли принц неспешно зашагал к сражающимся магам, и когда оставалась всего пара шагов, чтобы выйти на расстояние удара и поразить Аланну, путь ему преградил пришедший в себя Дариус.

— Прости, брат, — прошептал он и атаковал Ариуса со всей доступной ему силой, яростно тесня его подальше от сражающихся магов. Ренья, видя, что происходит, только хмыкнула и присоединилась к отцу. Теперь они вдвоем теснили Аланну, которая уже начала выдыхаться. Даже против одного лорда Кардаса ей было тяжело сражаться, а когда к нему присоединилась полная сил Ренья, положение резко ухудшилось в несколько раз. И, разумеется, она быстро допустила ошибку.

Однако молния, выпущенная Реньей, которая должна была пронзить девушку насквозь, не достигла цели, разбившись о внезапно вспыхнувший барьер. В бой вступил сам Король Глаан.

— Кардас, предатель! — воскликнул он, обрушив на противников всю свою мощь, подкрепленную родовыми артефактами.

Битва приобрела нешуточный размах. Обе стороны не чурались использовать масштабные заклинания, и вскоре больше половины дворца лежало в руинах. От Аланны было мало толку в битве, она сильно выложилась, обороняясь сразу против двоих могущественных магов, но старалась помочь, чем могла, плетя ослабляющие противника заклинания, но это не имело какого-то значительного эффекта.

Перелом наступил внезапно. Резкий вскрик боли заставил Короля обернуться, а зрелище пронзенного насквозь Дариуса, упавшего на колени, и стоящего над ним с окровавленным мечом Ариуса, на несколько мгновений сбили концентрацию. Это стало определяющим в схватке магов, и уже следующее заклинание Григора Кардаса настигло свою цель. Король Глаан был буквально изрешечен градом осколков битого стекла, в изобилии валявшихся вокруг них, чем не преминул воспользоваться Кардас. Король упал на колени, закашлявшись кровью.

— Вот и все, Глаан, — произнес Кардас, возвышаясь над поверженным врагом. — Ты потерял одного сына, а теперь потеряешь и второго. А потом умрешь сам.

Он сделал пасс рукой, и Ариус все с тем же безразличным выражением на лице перерезал горло еще живому Дариусу, а потом тем же мечом вспорол глотку уже себе.

— Ты, мерзкий... сукин сын... — прохрипел Глаан, с ненавистью глядя на Кардаса. — Если ты думаешь, что... победил, то... не надейся... Я заберу тебя... с собой...

Все его тело изогнулось дугой, выпуская на волю огромное количество магической энергии. Уже через несколько секунд она достигла такой концентрации, что начала буквально выжигать воздух вокруг магов. Аланна припала на одно колено, с трудом выдерживая давление силы короля. То же самое сделали и Кардас с Реньей. Даже для них концентрация магии вокруг была слишком велика.

— Я победил, Глаан! — закричал Кардас, пытаясь перекрыть нарастающий свист. — Я заставил тебя страдать! Как сам страдал когда-то! Я ПОБЕДИЛ!

Этот крик стал последним, что услышала Аланна, прежде чем магическая сфера вокруг короля взорвалась, и мир вокруг померк.

* * *

Мы с Аланной стояли на скальном уступе. Внизу горел Эстромо. Улицы были завалены трупами, а всю территорию вокруг дворца буквально выжгло, оставив лишь обугленные остовы деревьев и скелеты. Видимо, сад принял на себя основной удар посмертного заклинания короля Эстромо.

— Своим последним заклинанием король Глаан собственноручно уничтожил Эстромо — не знаю, специально или случайно. Никто не выжил. Кроме меня. Не знаю, как и почему, но я очнулась на руинах дворца. Ни выживших, ни мертвых, никого не было рядом. Только я, разрушенный до основания дворец и пылающий город. И странные создания, как вырвавшиеся на свободу кровожадные демоны — летающие по городу, вырезающие все живое и пожирающие мертвое. Один из них попытался убить меня. Но я отбилась. Выбраться из города самостоятельно у меня бы не получилось, поэтому я спустилась глубоко в казематы Эстромо в надежде переждать катаклизм. Существа пытались прорваться ко мне, поэтому я подняла нежить на свою защиту. Недостатка в трупах не было. Но этого было мало. Скелеты и зомби не могли толком сдержат демоном. И я решилась на отчаянный шаг. Я призвала на службу Черных Рыцарей. Но из-за того, что ритуал проводился в спешке и, соответственно, с ошибками, я оказалась заточена в казематах. Сама себя загнала в ловушку. Со временем, мне удалось поменять замыкающие контуры рунического круга, чтобы обеспечить себе хоть какой-то шанс на выживание. По сути, я стала Сердцем города. А Черные Рыцари, которые должны были защитить меня от демонов и помочь выбраться на свободу, стали моими тюремщиками.

Аланна замолчала, с грустью глядя на умирающий город. Я тоже молчал. У меня по-прежнему остались вопросы. Почему лорд Кардас пошел на предательство своего короля? Почему Ренья не помогла сестре? Почему Аланна отказалась выполнять план отца? Откуда взялся призрачный Эстромо и те существа, которых я видел? И как Аланна выжила после магического взрыва? Многого оставалось непонятным из-за того, что большая часть истории прошла мимо меня. Зато я, кажется, начал догадываться о сущности своего преследователя, что пугал Аланну своим видом. Наверно, это был один из тех самых Черных Рыцарей, которых она призвала на свою защиту, и которые по сути стали ее тюремщиками.

Сейчас она, наверно, больше ничего мне не расскажет, но если я найду ее, то, возможно, узнаю ответы.

Задание «Секреты руин Эстромо: часть вторая» выполнено.

Тип задания: редкое.

Теперь вы знаете, что привело к уничтожению Эстромо. История предательства и любви, что разрозненными кусками пытается сложиться в цельную картину, но вам отчаянно не хватает кусочков мозаики. Решитесь ли вы пойти до конца после того, что узнали?

Награда: +3 уровня.

Открыт доступ к заданию «Секреты руин Эстромо: часть 3».

Получено новое задание: «Секреты руин Эстромо, часть 3»

Тип задания: редкое.

Аланна — девушка, что много веков провела в заточении под руинами Эстромо. Ее страдания породили этот призрачный мир. Она обречена вновь и вновь проживать последние дни существования Эстромо, заточенная в ловушке собственной магии.

Сможете ли вы разорвать замкнутый круг?

Награда за задание: вариативно.

Штраф за невыполнение: нет.

Рекомендуемый уровень: без ограничений.

Принять задание?

Строка штрафа за невыполнение задания, точнее его отсутствия, меня ввела в ступор. То есть, я безнаказанно могу сейчас отказаться и вернуться обратно? Первым желанием было нажать кнопку «Нет» и отказаться от нового квеста, однако что-то меня останавливало. Может, это была моя интуиция, может, сочувствие к девушке, которая, как оказалось, уже много веков проживает цикл за циклом одно и то же и, судя по всему, не имеет возможности что-либо изменить. Или самостоятельно вырваться на свободу.

Возможно, будь я обычным игроком, я бы принял другое решение. Какое мне дело до судьбы куска кода, который запрограммировали разработчики? Я получил свою награду — сразу 3 уровня. Я могу вернуться в основной мир и покинуть эти чертовы руины!

Но я все-таки не совсем обычный игрок. По сути, я почти ничем не отличаюсь от Аланны. Я тоже кусок кода. Пускай и самостоятельный. Но от девушки я отличаюсь лишь тем, что система распознает меня, как игрока, и это предоставляет мне определенную свободу. А она этого лишена.

Теперь я ничего не теряю.

Вы приняли задание «Секреты руин Эстромо: часть 3».

ГЛАВА ШЕСТАЯ

— Леанти, Хортерт! — маленький лысый гном энергично махал рукой спускающимся с холма эльфийке и зверолоду, стоя на самой границе руин Эстромо. — Наконец-то! Я вас уже второй час жду, чего так долго?!

— Немного заблудились. Карты ведь у нас неполные, и точного местонахождения Эстромо мы не знали. Пришлось заходить в деревеньку неподалеку отсюда и спрашивать. Заодно взяли задание! — просветила младшего брата Леанти, добавляя Крофенрольфа в группу и давая доступ к их с Хортертом заданию.

Гном принял квест и нахмурился, изучая окно заданий.

— Блин, — наконец, изрек он. — Я так надеялся выбраться уже в цивилизацию, посмотреть на НПС и нормальных игроков, а тут такое.

Зверолод пожал плечами.

— Не думаю, что ты многое потерял. Сейчас ведь только бета-тест, игроков на сервере немного. Дай бог полсотни тысяч наберется на весь сервер. Учитывая размеры Энарона, вряд ли мы многих встретим, — проговорил он. В черных глазах-бусинах, осматривавших окрестности, читалось любопытство. — Леанти, ты ведь кучу материалов по миру Энарона прошерстила.

— Я... — начала было смущенная эльфийка, но Хортерт перебил ее.

— Не отнекивайся, я знаю. Я тоже читал, но меня надолго не хватило. Помнишь что-нибудь про Эстромо? Может, историю? Или уничтожение? Что-нибудь? Может, это как-то поможет хотя бы определиться с направлением поисков пути выполнения задания.

Леанти наморщила лоб, вспоминая, а потом присела на ближайший камень. Хортерт и Кроф, на лице которого читалось недовольство вперемешку с любопытством, уселись перед ней прямо на траву. Причем гном резко скрылся в ней почти по самую макушку, но быстро нашел место повыше и устроился в ожидании рассказа.

— В «Истории Народов» — одной из исторических книг, которые «Виртуалити Инк» выложили в открытый доступ — говорилось, что Эстромо некогда был столицей королевства, объединявшего весь Запад Энарона. Многорасовое монархическое государство во главе с королем. Эстромо был жемчужиной Западного королевства, крупнейшим и наиболее процветающим городом всего Запада. Его называли Великим Городом Мастеров за то, что многие великие воины и маги в истории Энарона — преимущественно маги — были родом из Эстромо. Магия вообще была на особом счету как в королевстве в целом, так и в столице в частности. Магическая сила определяла социальный статус жителя, и магией в той или иной степени владел каждый. Сильнейший из магов и становился Королем. Так сложилось, что все правители Западного королевства были родом из семьи основателей города Эстромо.

Она замолчала на минутку, продолжая вспоминать.

— Вообще Эстромо часто мелькал на страницах истории. Неформально это был центр не только Запада, но и большей части Энарона. Однако потом, в период правления короля Глаана, он внезапно исчез. Просто взял и превратился в руины. Очевидно, что он был уничтожен, но кем, как и почему — ничего не известно. И, собственно, все.

Несколько минут троица сидела в молчании.

— Это никак не помогло, — наконец, вздохнул Хортерт. Леанти кивнула, а Кроф задумчиво хмыкнул, принявшись выстукивать ненавязчивый ритм по камню, на котором сидел.

— Тогда нам надо подождать ночи и посмотреть, что произойдет. Староста говорил, что прошлой ночью начался новый цикл, была какая-то вспышка и волчий вой. Наверняка этой ночью снова что-то произойдет, — произнесла эльфийка, глянув на циферблат часов в верхнем правом углу интерфейса, показывавший внутриигровое и реальное время. В Энароне время идет быстрее, чем в реальном мире, и сутки в игре равны трем часам в реальном мире.

— До заката солнца еще пять часов. Что будем делать? — спросил Хортерт.

— Можем походить по руинам, вдруг найдем что-нибудь, — предложил Кроф. — По крайней мере, Энли советовал осмотреться.

— Энли? — спросила Леанти.

— Тот парень, с которым я встретился в туннелях. Он еще помог мне выбраться наружу. Довольно странный тип, на мой взгляд, хотя игрок, судя по всему, опытный, — пояснил гном, спрыгивая с камня. — Я надеялся утром застать его шатающимся по руинам, но его не было, и сообщения в личку до него тоже не доходят. Вышел, наверно, и еще не зашел.

— Ясно, — кивнула девушка, поднимаясь. — Ну, тогда пойдем, посмотрим руины, раз все равно нечем заняться. Может, действительно что-то найдем интересное.

Вся троица после недолгих размышлений зашагала вглубь руин, оглядываясь по сторонам. Однако ничего интересного или необычного увидено ими не было. Ни малейшего намека на что-либо, не вписывающееся в картину «заросшие и никому не нужные древние руины». Остовы зданий, остатки брусчатки, густая трава и немногочисленные деревья — вот и все, что они увидели.

Так продолжалось около полутора часов, прежде чем игроки не наткнулись на кое-что необычное.

Они вышли на просторную площадь на пересечении четырех улиц, и на первый взгляд ничего необычного на ней не было. Но стоило сделать им несколько шагов, как Хортерт замер, к чему-то усиленно приносясь.

— Что случилось? — спросила Леанти старшего брата, тоже остановившись и наблюдая за зверолодом. Тот не ответил, продолжая приносясь и что-то высматривая в траве. Время от времени водя носом по сторонам, человек-медведь целенаправленно зашагал к центру площади и, остановившись, опустился на колени, что-то выискивая в траве. Леанти и Кроф с интересом наблюдали за его действиями.

— Идите сюда, — позвал их, наконец, зверолод, выпрямляясь. Эльфийка и гном последовали его примеру и опустились на колени, усиленно высматривая то, что привлекло внимание Хортерта. А когда нашли, не смогли сдержать удивления.

— Руны? — в голосе Крофа удивление смешалось с неподдельным восторгом.

— Это какой-то рунический круг, причем, явно недавно активированный, — произнес Хортерт. — Когда мы вошли на площадь, я почувствовал слабый запах гари. Нигде больше его не было, зато в центре площади он был наиболее сильным. Трава местами пожухла, но из-за того, что она такая высокая, это не очень хорошо видно. Зато если ее развести, то можно увидеть эти самые руны. Но вот что странно...

Зверолод замолчал, подбирая слова.

— Стоило мне зайти в границы рунического круга, как я почувствовал озноб, как будто в разгар зимы в одних трусах вышел на улицу. Вы ничего такого не чувствуете? — спросил

он. Гном отрицательно покачал головой, а вот эльфийка медленно кивнула.

— Да, что-то такое было... Только я не придала внимания, слишком кратким было ощущение, почти незаметным. Наверно, ты почувствовал его сильнее из-за своих расовых бонусов к магии Природы, — неуверенно предположила Леанти, проводя пальцем по одной из рун. — Жаль, мы не можем понять, что здесь написано. Но, возможно, это как-то связано с нашим заданием. Предлагаю подождать ночи где-нибудь неподалеку.

— У меня плохое предчувствие, — пробормотал Кроф.

* * *

Остаток дня троица провела на границе площади, спрятавшись за наиболее крупными камнями и изрядно мандражируя. У них не было ни навыков, ни оружия, и в случае чего постоять за себя мог разве что Хортерт за счет своей мощи и когтей. Возможно, еще какие-то шансы имеет Крофенрольф за счет своих маленьких габаритов и вкинутых в выносливость очков характеристик. Леанти же была самой беззащитной в их компании, о чем девушка предпочитала не думать.

Наконец, солнце скрылось за горизонтом, и ночная мгла, разгоняемая лишь серебристым светом луны, опустилась на руины Эстрома. Ночью было заметно холоднее, а ветер пробирал до костей, игнорируя тонкую стартовую одежду. Из них троих лучше всех переносил холод опять же Хортерт за счет своей толстой шкуры и густого меха, дававших неплохую защиту от холода. Леанти и Кроф же плотно жались к медведю с двух сторон, пытаясь согреться, и нещадно стучали зубами. При этом все трое напряженно оглядывались по сторонам, время от времени кидая взгляды в сторону непонятного рунического круга, обнаруженного ими.

Но ничего не происходило.

— Может, мы ошиблись? — шепотом спросил Крофенрольф, боязливо поглядывая по сторонам.

— Может... Но пока ничего другого нам не остается. Будем ждать, — ответила ему с другой стороны Леанти, не слишком далеко уйдя от младшего брата. Ее не покидало ощущение, что в темноте кто-то есть, и этот кто-то пристально за ними наблюдает. Это действовало на нервы.

— Вам не кажется, что... — начала было девушка, желая поделиться своими ощущениями, как Хортерт внезапно приподнял лапу и негромко зашипел.

— Тихо. Смотрите.

Он кивнул в сторону площади, и гном с эльфийкой посмотрели в ту сторону.

Медленно, как будто даже немного лениво, рунический круг в центре площади наливался серебристым светом. Затем в ровное сияние вклинились мерцающие алые отсветы. Где-то вдалеке раздался волчий вой, и, словно вторя ему, с глухим раскатом грома сверкнула молния. С неба начало капать — сначала медленно и мало, но постепенно интенсивность увеличивалась.

Вся троица застыла, неотрывно глядя в центр круга и, кажется, даже забыв, как дышать. Всем было интересно, но к тому, что произошло дальше, они оказались не готовы.

На площадь со всех четырех сторон медленно вышли огромные, непропорциональные фигуры, имевшие явно не человеческие силуэты. Очередная вспышка молнии позволила разглядеть вытянутые волчьи морды и оскаленные пасти, полные острых зубов. Вся четверка неспешно приблизилась к кругу и застыла, не пересекая его границ. В центре рунического круга как будто клубилась сама тьма, уплотняясь и приобретая очертания, которые, на

первый взгляд, принадлежали человеку. Однако это было не так.

Это была замотанная в непроницаемый черный плащ фигура с накинутым капюшоном, под которым клубилась тьма. От нее исходила аура холода и ужаса. Правая рука, затянутая в латную перчатку, сжимала древко узловатого посоха, в навершии которого мерцал сапфир, заключенный в четыре треугольных зубца из металла.

Первой мыслью Леанти было — вот он. Тот, кто ей нужен. Тот, кто является ее заданием. Легендарный Оцифрованный Человек, игрок без лица, переходящий из мира в мир. Найти его было мечтой и целью девушки уже много лет, с того самого момента их первой встречи на просторах Стар Оушен. И сейчас он стоял всего в каких-то пятидесяти метрах от нее.

Однако реальность оказалась иной. И именно в тот момент, когда девушка уже уверилась, что перед ней тот самый Оцифрованный Человек, из круга следом за магом вышагнули еще шесть таких же фигур, отличающихся разве что вооружением.

— Что за... — прошептала она совсем тихо, широкими глазами глядя на семерку безликих во главе с магом. То, что произошло дальше, внесло еще больше неясностей в происходящее.

Волколаки — а это были именно они, как вспомнила эльфийка — сошли со своих мест и опустились на колени, склонив головы перед семеркой.

— Мы выполнили ваш приказ, Владыка, — низким гортанным голосом произнес один из них. — Все свидетели, знавшие о циклах, уничтожены. Мы готовы служить вам.

Маг наклонил голову, как будто размышляя. После чего поднял посох и внезапно замер. А затем резко повернул головой в сторону камней, за которыми прятались игроки.

— Вот мой приказ, — произнес он ничего не выражающим голосом. Почему-то Леанти представляла шипящий и хриплый бас, как у классических назгулов, но это был обычный голос, принадлежавший мужчине, разве что напрочь лишенный эмоций. — Убить.

С этими словами он указал навершием посоха в сторону укрытия Леанти, Хортерта и Крофа. Волколаки резко вскочили и в четыре конечности на огромной скорости бросились в указанном направлении.

— Бежим! — заорал Кроф и первым припустил прочь от стремительно приближавшихся волколаков. Леанти и Хортерт бросились следом.

Страх гнал их все дальше и дальше от площади, но преследователи не отставали, а наоборот, нагоняли их. Они были все ближе, Леанти буквально чувствовала их жажду крови и тяжелое дыхание.

— Разделимся! — крикнул Хортерт и первым отвернул в сторону, надеясь увести волколаков за собой. Это была глупая идея. Один из четверки действительно свернул, но что толку, если даже одного из них хватило бы, чтобы отправить всю компанию на точку возрождения. Судя по иконке Хортерта в окне группы, так и произошло.

Следующим погиб Крофенрольф. Банально оступился и упал. Леанти слишком поздно это заметила. Убежав вперед и не обнаружив рядом младшего брата, она обернулась, чтобы увидеть, как длинные когти одного из волколаков пронзают гнома насквозь, и он исчезает с короткой вспышкой, оставив на месте своей смерти лишь мешочек со всем своим скудным стартовым скарбом.

Понимая, что и ее участь решена, Леанти бросилась в сторону, пытаясь хоть как-то отсрочить неминуемую гибель. Некоторое время она петляла между камней, но волки нагоняли ее. «Беги! Беги быстрее!», подгоняла она сама себя, но все без толку. Мокрая от

воды трава, продолжавший хлестать в лицо дождь и собачий холод не оставляли ей шансов оторваться. Впрочем, даже без всего этого она вряд ли далеко ушла бы от стремительных и прекрасно ориентирующихся в окружающей обстановке волколаков.

Вдруг острая боль пронзила ее грудь. Что-то оторвало девушку от земли, и, посмотрев вниз, эльфийка с ужасом уставилась на пронзившие ее насквозь когти. Полоска здоровья мигнула и обнулилась, а мир вокруг померк, напоследок выдав системное уведомление «Вы умерли».

Очнулась Леанти лежащей на алтаре в каком-то храме, одетая исключительно в белое нижнее белье. А перед глазами издевательски мигало очередное системное сообщение:

Задание «Город, которого нет» провалено.

Вы не смогли раскрыть тайны событий, происходящих в Эстромо, погибнув бесславной смертью от когтей волколаков. Теперь вы вряд ли когда-либо узнаете, свидетелем чему были.

Штраф за невыполнение: нет.

— Леанти, слезай, — знакомый рычащий бас, который, несмотря на свое звучание, был наполнен теплотой и заботой, вывел девушку из состояния прострации. Она повернула голову и увидела стоящего рядом с ней Хортерта.

— Хорошо, сейчас, — проговорила эльфийка, сползая с алтаря, на котором возродилась. — Что это было вообще?

— Понятия не имею, — ответил зверолод, подавая полуголой эльфийке новый комплект стартовой одежды. В ответ на вопросительный взгляд сестры медведь лишь ткнул пальцем себе за спину. Девушка глянула в указанном направлении и увидела старика, сидящего у самого выхода из храма и торгующего комплектами простенькой одежды по медяку каждый.

— Откуда? — спросила Леанти, автоматически облачаясь в ничем не отличающееся от прежнего серое рубище и холщовые штаны.

— Первый раз всем бесплатно дают, а потом уже по медяку комплект. Либо платишь, либо бежишь голый, — пояснил подошедший Кроф. — Идем отсюда.

Троица вышла из храма и с удивлением уставилась на оживленно снующих туда-сюда по своим делам разномастных существ. Часть из них была игроками, судя по время от времени повторяющимся движениям рук, означающих управление интерфейсом. Но больше всего, конечно, было НПС.

— Где мы? — спросила девушка.

— Мы в Бакколо — пограничном городе Империи Фиорист. Это был ближайший Храм к месту нашей смерти, — ответил ей Хортерт, зашагав прочь от Храма. Эльфийка и гном последовали за ним.

По дороге Леанти вновь морщила лоб, вспоминая, что читала о государствах Энарона. Империя Фиорист объединяла большую часть бывшего королевства Эстромо. Однако руины уже не были территорией Империи, а ближайшим городом действительно был пограничный Бакколо.

Империя Фиорист существовала по образу и подобию Эстромо — абсолютная монархия с правящей магической аристократией. Однако, в отличие от многонационального Эстромо, Империя считалась в какой-то мере националистическим государством. Правящее положение занимали люди, а представители остальных рас хоть открыто и не предавались гонениям, однако считались расами второго сорта. Эльфы в Фиористе вообще были по

большей части фактически на положении рабов и ходячих магических «батареек». Правда, это относилось только к немногочисленным эльфийским общинам, что изначально обитали на территориях, вошедших в состав Фиориста после распада Эстромо. К эльфам-иностранцам отношение было более... терпимым, как это ни парадоксально. Хотя в этом есть своя логика — мало ли кем мог являться приезжий эльф. Окажись он, например, дипломатом или высокопоставленным гражданином из соседнего государства, так в случае чего проблем не оберешься. Поэтому к чужакам отношение было на уровне холодного нейтралитета.

— Мы пришли, — сказал Хортерт, прерывая размышления Леанти. Девушка встрепенулась.

Они стояли перед невысоким одноэтажным зданием, старым и слегка покосившимся на вид. Немногочисленные окна были чисто вымыты, но сеть мелких царапин и сколов, которую можно разглядеть при более пристальном внимании, показала, что стеклам в этом доме тоже уже много лет.

— Что это? — спросила эльфийка.

— Ночлежка и кормежка для неимущих. А мы к таковым сейчас и относимся, учитывая, что все наши деньги, которые мы получили за стартовые квесты, остались в Эстромо, — пояснил зверолод и, видя сомнение на лице сестры, добавил: — Не переживай, кормят здесь неплохо, да и постели тоже добротные.

— Хорошо. Идем, нам надо обсудить произошедшее.

Троица зашла внутрь и уместилась за одним из свободных угловых столиков. Народу внутри было немного, поэтому ребята смогли устроиться с удобством и так, чтобы им не помешали лишний раз. Заказав у подошедшего официанта немного еды, чтобы перекусить и восстановить силы, они несколько минут молчали, глядя в стол, пока первым тишину за столом не нарушил Крофенрольф.

— Вам не кажется странным, что нам, первоуровневым игрокам, дали задание, которое явно не по зубам? — спросил он, попеременно глядя то на брата, то на сестру.

— Ну, формально мы на тот момент уже покинули стартовую зону. То, что задание не имеет ограничений по уровню, не значит, что это задание для нас пригодно, — немного неуверенно проговорила Леанти, постукивая ноготком по столешнице. — Может, в релизе это исправят, и получить задание можно будет, только удовлетворяя каким-то условиям. В конце концов, бета-тест для того и существует.

— Меня волнуют те семеро, которые вышли из рунического круга, — медленно произнес Хортерт. — Это явно не рядовые mobs. И точно не игроки. Но кто они, я понять не смог. Идентификация просто не сработала. Волколаков опознала, а эту семерку — нет. Чертовщина какая-то.

— Когда появился первый, тот маг, я подумала, что это мог быть Оцифрованный Человек, — тихо сказала Леанти, чем заработала удивленно-недоверчивые взгляды братьев. — Ну а что, все сходится — неидентифицируемая фигура в плаще и без лица. Но когда появились еще шестеро, я засомневалась. Скорее всего, это тоже какой-то сбой системы. Или такие боссы, которых мы не можем идентифицировать в силу нашего маленького уровня.

Кроф и Хортерт почти синхронно кивнули.

— А какой уровень был у волколаков? — спросил гном.

— 140-й, — мрачно ответил зверолод. Кроф икнул от удивления.

— 140-й??? Это же... Это же... — он тяжело дышал от волнения, пытаясь подобрать слова. — Это же вообще дикий дисбаланс! Изначально провальное задание! Почему вообще его нам дали?!

— Успокойся. Ну провалили квест и провалили, велика беда, — успокаивающе произнес Хортерт и внезапно нахмурился. — Те волколаки сказали что все свидетели, знавшие о циклах, уничтожены. Что бы это могло значить?

— Понятия не имею... — Леанти задумчиво покрутила локон волос — Ну, сейчас мы в любом случае уже ничего не узнаем. Какие у нас дальнейшие планы?

— Прямо сейчас — выходим обратно в реальный мир. Надо сделать перерыв, — предложил Хортерт, и Кроф его поддержал. — Сейчас восстановим силы здесь, перекусим нормальной едой, отдохнем, разомнемся и вернемся. А потом — качаться. Надо получить 10-й уровень и класс. Дальше будет видно.

— Против такого плана никто не был против.

Через двадцать минут все трое исчезли, выйдя из игры.

* * *

— Вы их убили?

— Да, Владыка. Всех троих. Это было несложно.

— Что со старостой?

— Я следил за ним из теней. После того как он отправил тех троих в Эстромо, я перерезал ему горло. Больше он нам не нужен. Да и эти оказались бесполезными. Для окончательного открытия Врат нам хватило предыдущего раза.

— Отлично. В остальных деревнях?

— Аналогично.

Минутное молчание, и безэмоциональный мужской голос произнес:

— Вы хорошо послужили. Теперь в вас нет нужды.

С ослепительной вспышкой с наверхия посоха вырвалась ветвистая молния, одновременно поразившая всех четверых волколаков, что до этого стояли перед семью безликими фигурами, преклонив колена. Несколько мгновений спустя от них остались лишь четыре горстки пепла, подхваченные ветром и унесенные вдаль.

Безликий маг повернулся к остальным.

— Мы добились своего и вырвались из власти проклятия. Остальное не имеет значения. Уничтожаем рунический круг и уходим.

— А что насчет Энли? — спросил один из стоявших полукругом существ.

— Это не наша забота. Пусть делает, что хочет. Пока что.

С этими словами маг поднял посох и с силой ударил об землю. По камням прошлась мощная волна, буквально выворачивающая землю наизнанку. Рунический круг был уничтожен, буквально стерт, сделав бесполезной любую попытку его использования.

Семерка безликих существ исчезла во тьме, и руины Эстромо затихли в мрачном ожидании.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

— Проще и безопаснее всего будет вернуть тебя в реальный мир. Оттуда ты спустишься в катакомбы и найдешь меня. Так у тебя будет больше шансов достичь цели, — проговорила Аланна, первой спускаясь по тропе, ведущей вниз, к основанию скального уступа, на котором мы стояли пару минут назад. Я следовал за ней, придерживаясь за выступающие по бокам камни, чтобы не упасть.

— Тогда нам надо вернуться на главную площадь. Ты сможешь активировать рунический круг?

Девушка, подумав пару секунд, кивнула.

— На это у меня хватит сил, — ответила она. — Как только выйдем за пределы дворцового сада, бежим через город изо всех сил. Эти демоны слишком сильны даже для меня.

Я кивнул. Вступать в заведомо проигрышную схватку с кучей явно высокоуровневых мобов не было ни малейшего желания. Я практически не сомневался — может, с одним-двумя я каким-нибудь чудом совладаю за счет собственного опыта, при условии, конечно, что перед этим разживусь хоть каким-нибудь оружием. В противном случае из меня сделают аккуратный такой блинчик, размазанный по всему городу, и даже не вспотеют.

Когда мы уже спустились вниз, и моя нога ступила на пепелище, оставшееся от дворцового сада, я жестом остановил Аланну, попросив минутку для размышлений, после чего открыл окно игрового профиля.

Имя персонажа: Энли;

Уровень: 7

Класс: не выбрано;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 11

2) Ловкость: 12

3) Выносливость: 10

4) Интеллект: 10

5) Харизма: 10

Нераспределенных очков характеристик: 35

Вторичные характеристики:

Сопротивление холоду: 0,4%

Сопротивление магии: 0,2%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

Забавно. Я помню, что еще в канализациях отключил большую часть системных уведомлений, чтобы не отвлекали. И, оказывается, пока выполнял предыдущие стадии квестов, умудрился каким-то образом набрать три уровня. Учитывая, что как минимум один уровень я получил еще в канализациях, и еще три мне обломилось за последнюю стадию «Секретов», то получается весьма неплохо, на мой взгляд. Но как только выберусь отсюда — включу уведомления обратно. А то сюрприз, конечно, приятный, но силы свои необходимо

оценивать реально. А там и до класса недалеко, кстати.

Вообще, я предпочитаю заниматься распределением характеристик в более спокойной обстановке — вдумчиво и неторопливо. Но ситуация складывается такая, что сейчас мне любое, даже самое мелкое усиление, может оказаться критически важным для выживания. Вот только какое?

Выносливость, Интеллект и Харизму сразу отмечаем. От первого не будет толку — учитывая разницу в уровнях, даже если я сейчас вложу все очки до единого в выносливость, меня все равно будут сдувать с одного-двух ударов. Поэтому вложим туда три очка просто чтобы не умереть, неудачно спрыгнув с какого-нибудь уступа. Интеллект и Харизма изначально были для меня бесполезны — магией я не владею, а охмурять демонов не было даже в мыслях — они не в моем вкусе. Поэтому оставшиеся очки я распределил между Ловкостью и Силой, вложив 28 в первую и 4 очка во вторую. Ловкость повысит мои шансы на успешное уклонение, а также сделает более эффективными быстрые атаки и повысит шансы на критический урон, а Сила пусть ненамного, но увеличит общий физический урон. Получилось следующее:

Имя персонажа: Энли;

Уровень: 7

Класс: не выбрано;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 15

2) Ловкость: 40

3) Выносливость: 13

4) Интеллект: 10

5) Харизма: 10

Вторичные характеристики:

Сопротивление холоду — 0,4%

Сопротивление магии: 0,2%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

— Все, идем, — сказал я ожидающей меня Аланне, закрывая окно игрового профиля, и первым зашагал в сторону пылающего города. Девушка шла рядом, внимательно глядя по сторонам.

Мы без помех прошли через пепелище дворцового сада и вышли на мост. Уже отсюда я слышал крики жителей Эстрома, умирающих от рук демонов. Где-то мелькали магические вспышки, и слышен был лязг оружия — кто-то пытался отбиваться, но атакующих было больше, и в случаях, когда не могли взять качеством, монстры брали количеством.

— Откуда вообще они взялись? — задал я вопрос, который мучил меня с тех самых пор, как Аланна рассказала мне о финале истории Эстрома.

— Я не знаю. Скорее всего, выброс магической силы короля Глаана открыл им путь сюда, — ответила девушка и, внезапно схватив меня за рукав, потащила куда-то в сторону, прочь от дороги, по которой мы шли. Она затащила меня в какой-то проулок и вжалась в каменную кладку стены дома, за которым мы спрятались. Я последовал ее примеру, но все же осторожно выглянул наружу, ведомый любопытством.

По улице, по которой мы шли, стремительно пронеслось несколько кровожадно

скалившихся чертей — невысоких, тучных, краснокожих, с мощными кожистыми крыльями и венчиком рогов на голове. В когтистых руках каждый из них держал оружие — трезубцы, короткие мечи, кривые кинжалы. Автоматическая идентификация выдала информацию о существах:

Бес Инферно.

Тип существа: обычное.

Уровень: 40. Жизнь/Мана: 3000/100

Вашу ж мать, почему мне так не везет? Окажись я у них на пути — растоптали бы.

Спасибо Аланне, она их раньше меня заметила и помогла избежать неприятной встречи.

Дальнейший путь мы продолжили по тем же проулкам, в которых прятались. Пока что нам удавалось избежать неприятных встреч, но даже так продвижение к главной площади было затруднено обломками разрушенных домов, периодически встречающимися завалами, сильным жаром от пожирившего город огня и смрадом, исходящим от мертвых тел жителей Эстрома. Все вокруг было пугающе реальным даже несмотря на оставшуюся на месте сероватую призрачную дымку, которая, впрочем, стала практически незаметной. Мир вокруг определенно стал сочнее и ярче, и не сказал бы я, что это хорошо.

— Осторожно! — внезапно завопила Аланна, но я и сам уже успел среагировать. Огромный тесак едва не раскроил меня пополам, врезавшись в брусчатку под нашими ногами. Я едва успел отскочить и замер буквально в полуметре от монструозного вида оружия, внезапно опустившегося сверху вниз из-за очередного поворота. Тесак заворочался и подался назад, а к нам медленно вышел владелец оружия — внушительных габаритов демон с вытянутой зубастой пастью и завитыми назад рогами. Он был выше меня почти на метр, имел грубую кожу красноватого оттенка, покрытую острыми на вид наростами. Из одежды на нем была лишь кольчужная повязка — этакий мужской вариант легендарных бронетрусов, в которых вечно рисовали фэнтезийных воительниц возбужденные ценители прекрасного.

Демон Инферно.

Тип существа: обычное.

Уровень: 40. Жизнь/Мана: 5000/1000

Ничто не предвещало беды, как говорится... Эту мысль я уже додумывал в полете, уйдя в пережат под монстра, уклоняясь от свистнувшего над головой тесака. На мое счастье, демон не только выглядел внушительно, но и отличался изрядной неповоротливостью и медлительностью, что, вероятно, компенсировалось огромной силой его ударов. К такому выводу я пришел, увидев, как демон походя проломил своим тесаком стену за моей спиной, когда я вновь успешно увернулся от его удара. Оружие, мне срочно нужно оружие!

— Энли!

Повернув голову в сторону крика, я увидел Аланну в проеме одного из домов.

— Быстро сюда!

Дважды просить меня не надо. Вновь уйдя пережатом от тесака монстра, я в два прыжка оказался рядом с девушкой и, схватив ее за талию, затащил в дом.

— Быстро прячься, — приказал я. Пускай я видел, как она сражалась против лорда Кардаса, не уверен, что сейчас от нее будет толк.

— Я могу помочь, — ответила она, проигнорировав мой приказ, и вскинула руки. Вопреки моим ожиданиям, вместо непроницаемой чернильно-черной Тьмы, ее руки засветились бледным светом, который в тот же момент окутал и меня. И мне достаточно

было одного взгляда на резко подскочившие характеристики и мерцающую под шкалой здоровья иконку, чтобы злобно ощериться.

На вас наложено заклинание «Благословение принцессы»

Давно утраченная магия древнего рода волшебников. Все ваши характеристики на короткий промежуток времени увеличены на 200 единиц. Эффект заклинания длится 10 минут. Время восстановления заклинания: 12 минут.

Ой как вкусно-то... Но сейчас не время для вопросов и ответов — мы находимся практически в самом эпицентре битвы. Мой взгляд зацепился за рукоять меча, торчащую из-под обломков одной из стен, отсутствие которой я заметил только сейчас. Чувствуя невероятную легкость во всем теле, я подскочил к обломкам и рывком вытащил меч.

Меч защитника Эстрома.

Тип оружия: редкое.

Урон: 40–60.

Требования:

30 единиц Силы, 40 единиц Ловкости.

Прочность: 73/100

Вот это повезло так повезло. Правда, пользоваться я им смогу только находясь под баффом Аланны. Сейчас мне не хватает собственных показателей силы. Но об этом я буду гворать уже потом. Сейчас пора сражаться.

На ближайшую ко мне стену обрушился мощный удар, и я едва успел отскочить от летящих во все стороны камней. В проломе появилась нижняя часть фигуры демона. Верхняя оставалась скрыта, и, разумеется, я не мог этим не воспользоваться. С помощью резко подскочивших характеристик и буквально упиваясь собственным могуществом, я в один рывок подскочил к демону и с силой вогнал меч в незащищенный живот — аккуратно над набедренной повязкой. Меч вошел в красную кожу легко и мягко, как в простое масло. Демон заревел от боли, а я вдобавок еще и провернул меч в ране, затем рванув его вверх, распарывая брюхо монстра. Из раны брызнула кровь. Но и на этом я не остановился. Вытащив клинок из тела демона и перекатом уйдя ему за спину (а заодно и покинув дом, не желая обрушивать каменные своды на Аланну) я ловко подрезал сухожилия на коленях и с силой пнул противника в голень. Тот потерял равновесие и рухнул на колени, дав мне возможность нанести финальный удар — всадить меч в горло монстра по самую рукоять. Противник захрипел, забулькал и обмяк. Иконка над его головой, показывавшая количество очков здоровья моба, в последний раз мигнув, погасла. Демон был мертв.

Ногой оттолкнув тело от себя и вытащив меч из горла демона, я со смесью удовлетворения от исхода боя и отвращения от реалистичности происходящего наблюдал, как изрезанный труп заваливается набок, истекая кровью. Хотя, разумеется, больше превалировало удовлетворение. В конце концов, я уже привык к постоянным боям и смертям — как противника, так и своим — и, что уж греха таить, получил чуть ли не оградмическое удовлетворение, вновь взявшись за оружие и перестав чувствовать себя беззащитной овечкой.

Перед глазами замигали сразу четыре системных сообщения:

Получено достижение: «Слон и мышь».

Убить одного противника, превосходящего вас уровнем не менее чем в два раза.

Навык «Владение клинковым оружием» увеличен.

Владение клинковым оружием: 10/100. Текущий уровень навыка: Новичок.

Вы достигли 10 уровня. Теперь вам открыта возможность получить класс и выбрать специализацию. Обратитесь к наставнику.

Получено новое задание: «Не свернуть с пути прямого».

Тип задания: классовое.

Вы успели освоиться в новом для вас мире. Если хотите добиться большего — найдите свой путь, которому будете следовать до самого конца. Помните — сделанный однажды выбор вам не изменить.

Награда: класс и специализация.

Ограничения: уровень персонажа 10 и выше.

Штраф за невыполнение: нет.

Примечание: отказаться невозможно.

Похоже, за убитого демона мне неплохо так опыта обломилось. Минимум на три уровня — точнее не скажу, я же отключил системные уведомления, оставив только самые важные. С одной стороны это логично — учитывая, что моб был значительно сильнее меня. С другой стороны не слишком-то хорошо. На маленьких уровнях проще всего качать вторичные характеристики, вроде владения оружием. Да и обычные навыки тоже. Хотя тут мне делать нечего — Магическое зрение прокачке не подлежит. А вот навыки владения оружием хоть и не слишком критичны для меня, но дают неплохую прибавку к урону. В чем-то все же приходится подстраиваться под игровую систему.

Проверка игрового профиля показала, что я стал сильнее на четыре уровня и сейчас был одиннадцатого. И это за одного демона! Пусть по цифрам он был сильнее меня, но благодаря благословию Аланны, которая в этот момент перелезала через обломки стены дома, в котором пряталась во время драки, сражение с ним было практически избиением младенца. Эх, жаль, что своими силами до таких показателей характеристик мне еще расти и расти.

— Спасибо за помощь, Аланна, — искренне поблагодарил я девушку, помогая ей спуститься.

— Не за что, — ответила она, принимая мою помощь. — Это заклинание моего собственного изобретения. Я когда-то увлекалась не только некромантией, но и Светлой магией. А теперь пойдем — у нас немного времени, а благословение отбирает у меня немало сил.

Я кивнул, и мы заспешили прочь от трупа демона, который уже начинал исчезать.

Главная площадь, откуда я начал свой путь по городу-призраку, была завалена трупами жителей. Дома в округе и палатки в центральной части площади были объяты огнем. Фонтан разрушен, и на его месте возвышалась монструозного вида пика, на которую были насажены несколько трупов. Жутковатое зрелище. Однако врагов в зоне видимости не было. Это, безусловно, радует. Похоже, они ушли дальше, в глубины города, потому что даже отсюда я слышал вдали звуки боя.

— Поспешим, — бросил я девушке и первым вышел на площадь, держа меч наготове. До конца баффа Аланны было еще шесть минут.

Осторожно, перешагивая через трупы и обходя довольно глубокие рытвины, мы подошли к жуткой «скульптуре» в центре площади. Смрад, казалось, стал только сильнее, и я уже почти не сомневался — происходи все в реальном мире, и я гарантированно лишился бы сознания от вони. А так... Терпимо. Бывало и хуже.

— Где-то здесь, — проговорил я. Аланна кивнула и опустилась на колени, закрыв глаза. Я же просто стоял рядом, поглядывая по сторонам, готовый в случае чего защищать ее.

Прошло не больше минуты, прежде чем она открыла глаза и поднялась. На лице девушки было написано разочарование.

— Прости, Энли, — ее тихий голос прозвучал для меня набатом. — Рунического круга нет. Ты не сможешь вернуться в свой мир отсюда. Это худший из вариантов развития событий, которые я только могла предполагать.

— Почему? — дрогнувшим голосом спросил я, предчувствуя неладное.

— В твоём мире моя магия уже должна была потерять большую часть силы. Ты смог бы без труда добраться до меня и оборвать мои мучения. Однако, поскольку переход не отзывается на мою магию, как должен был бы, я могу сделать только один вывод — рунический круг уничтожен снаружи, а тебе предстоит спуститься в катакомбы здесь и встретиться с полной сил и ярости некроманткой и ее армией нежити...

Я судорожно выдохнул. Это действительно был наихудший из возможных сценариев. Сейчас, с поддержкой Аланны, я могу противостоять местным рядовым мобам, но полная сил некромантка — это не мой уровень. Даже сейчас, с Аланной.

— И что же делать? — спросил я, надеясь, что у девушки есть предложения.

— Когда доберемся до моей камеры, я... смогу какое-то время сдерживать другую себя. Но надолго моих сил не хватит. За это время тебе надо будет убить меня. Это гарантированный способ. Всплеска магической силы от моей смерти будет достаточно, чтобы пробить проход обратно в твой мир, — голос Аланны стал пустым и безжизненным. Несмотря на то, что она уже много веков провела в заточении, перспектива смерти явно ее пугает и тяготит.

— Может... есть какой-то другой вариант? — спросил я, ведомый более низменным стремлением — даже в такой ситуации сражаться с таким сильным противником мне не хотелось. Не было уверенности, что я смогу одержать победу.

Аланна задумчиво посмотрела на меня.

— Есть, — медленно проговорила она. — Но без прямой конфронтации все равно не обойтись. Ты можешь попробовать провести обряд очищения и освободить мою душу. В этом случае на короткий промежуток времени я вновь обрету всю свою силу и открою тебе портал в твой мир, а затем уничтожу город-призрак и покину оба мира. Не знаю, что будет с моей душой дальше. Может, Владыка Света простит мне мои грехи и примет в Свое Царство А, может, я буду обречена вечно бродить в Серой Пустоте между мирами.

— Так или иначе, ты умрешь... — пробормотал я. Внутри шевельнулось сожаление, но я понимал, что ничего не поделаю. Да и, в конце концов, она НПС. После официального запуска игры она наверняка появится вновь... И, возможно, я ее даже снова найду. Но это уже дела будущего. А мне нужно решить проблемы в настоящем.

— Хорошо. Что-нибудь будет нужно для обряда?

— Нет. Только я, некромантка, немного твоей крови и простая формула очищения, которую ты повторишь за мной. Но это не даст стопроцентной гарантии успеха. Если ты не успеешь, или другая я окажусь сильнее, то обряд попросту не сработает, и ты останешься с ней лицом к лицу. Без меня.

Я снова вздохнул. И тот, и другой варианты мне не нравились. Но ничего не поделаешь.

— Идем.

Мы развернулись, и моя спутница повела меня прочь от площади, прочь от дворца.

Катакомбы встретили нас неровным светом факелов, тяжелой давящей атмосферой и ощущением опасности. Я буквально кожей чувствовал, сколь много врагов нас ожидает в

этих тоннелях. По истечении отката от использования заклинания, на время которого мне пришлось спрятать меч в инвентарь, Аланна обновила свое Благословение, и мы продвигались вперед, все время оставаясь настороже. И первый противник не заставил себя ждать.

За очередным поворотом путь нам преградила тройка скелетов, вооруженных мечами и пиками. Краткая идентификация сообщила, что это Призванные Скелеты 45 уровня, а Аланна шепотом пояснила, что противники они не слишком опасные и хрупкие. Польза от них может быть только в количестве — призывать скелетов можно было буквально сотнями, стоили они недорого. Мне их уровень все же внушал опасения, да и на практике они оказались более верткими, чем убитый мной в руинах демон. Но скелеты действительно оказались хрупкими, к тому же сплошной критической точкой. Хотя и они доставили мне пару сюрпризов. Особенно когда один из костяков, после того как я снес ему череп, отправил его в меня точным пинком, а черепушка еще и укусить умудрилась, разом сняв солидную часть здоровья.

На этих скелетах я получил еще два уровня и с таким же результатом расправился еще с двумя тройками. Помимо шести уровней я также улучшил владение клинковым оружием на двадцать единиц и получил достижение «Слон и Мышь 2» за десять поверженных врагов, превосходящих меня уровнем минимум в два раза.

А вот дальше начались проблемы.

Начать стоит с того, что после недолгого похода по петляющим тоннелям и одного обновления баффа Аланны мы вышли в просторное круглое помещение, своды которого удерживались каменными колоннами. И здесь нас поджидали две новости. Хорошая — до темницы Аланны оставалось совсем чуть-чуть. И плохая — путь нам преграждал безголовый скелет в пурпурном плаще и с черным мечом в одной руке. Во второй, согнутой в локте, он на манер шлема удерживал череп. Идентификация подтвердила мои опасения.

Верховный Жрец Эстромо.

Тип существа: лич, босс.

Уровень: 80. Очки здоровья/маны: 20 000/8 000

Твою мать... К такому я как-то оказался не готов. Хотя стоило бы догадаться.

Хуже всего было то, что у меня даже не было времени придумать план, потому что, стоило нам войти, как в пустых глазницах скелета зажглись алые огоньки. Челюсть открылась, и скрипучий голос спросил:

— Кто вы? — и прежде, чем мы успели ответить, тут же продолжил: — Вам здесь не место. Вы враги. Вы враги моей леди. И я не дам вам ей навредить.

В сердцах я даже вспомнил одну из матерных конструкций, услышанных от Крофенрольфа, и не удержался от того, чтобы ее озвучить. Однако оценен по достоинству не был, а в следующий момент мы с Аланной бросились врассыпную, уходя с линии полета серпа красной энергии, сорвавшегося с меча Жреца и ушедшего в проем, из которого мы пришли.

Этот противник был самым серьезным из всех, что встречались мне на моем коротком жизненном пути в Эстромо. Хотя, в общем-то, неудивительно, учитывая, что до этого я сражался лишь с лягушками, одним демоном-переростком и десятком скелетов. Однако, здесь даже усиление, которое Аланна исправно обновляла на протяжении всего нашего похода сквозь горящий город, не сильно помогало. Я определенно проигрывал Жрецу и в скорости, и в ловкости, и в силе атаки. Не говоря уже о том, что даже подобраться к нему на

расстояние удара я не мог из-за его дальних атак. Что там делала Аланна, я не видел. Да и не до этого мне было.

Пропустив очередной серп энергии над головой, я на полной скорости рванул к Жрецу, намереваясь навязать ближний бой, но буквально в полуметре был вынужден вновь отскочить от магической атаки, оставившей неплохую борозду под моими ногами. Но даже несмотря на всю его силу, Жрец не был в состоянии постоянно атаковать, и пускай время между его ударами было ничтожно мало, оно все же было. Я не мог этим не воспользоваться, учитывая, что подобрался почти вплотную.

Мой уже порядком истрепавшийся и покрытый зазубринами меч с лязгом столкнулся с черным мечом Жреца. Воспользовавшись секундной заминкой, я с силой надавил на свой меч, проламывая блок, и нанес удар по незащищенной грудной клетке. Но цели я не достиг. В последний момент Верховный Жрец отклонился назад, уходя от удара, и мне в живот прилетело его костлявой ногой, отправившей в полет на несколько метров. Я врезался спиной в одну из колонн. В глазах помутнело, а изо рта с коротким хрипом вырвалось несколько капель крови. Индикатор здоровья опасно замерцал, но почти сразу начал восстанавливаться. Аланна не сидела без дела, активно исцеляя меня.

Этого оказалось достаточно, чтобы я перекатом ушел в сторону от очередной магической атаки и вновь бросился вперед, надеясь на этот раз достать Жреца. И в этот раз мне это удалось. Отведя удар черного меча, я воспользовался ситуацией и с силой ударил противника плечом, заставляя пошатнуться и отступить на шаг, а следом обрушил на ушедшего в оборону врага целый град ударов. Навыков у меня еще не было, поэтому бил его простыми атаками, на этот раз внимательно отслеживая его движения, дабы не повторить полет.

А потом мой удар, наконец, достиг цели! Меч пронзил насквозь грудную клетку Жреца, сломав два ребра!

К сожалению, радость моя длилась недолго, поскольку прямо на глазах ребра срослись, а полоска здоровья Жреца мигнула и просела буквально на пару процентов. Твою ж...

В следующий момент мне вновь пришлось разорвать дистанцию — меч Жреца засиял красным светом, и на этот раз в мою сторону ударил не серп, а широкий луч, снесший часть стены, одеявшей эту комнату от других коридоров. Своды ощутимо задрожали, а у меня в голове мгновенно родилась идея.

Я рванулся в сторону одной из колонн, и широкий луч магической атаки последовал за мной, буквально расплыв колонну. Такую же процедуру я проделал еще с двумя, и когда колонна осталась одна, стены вновь задрожали. С потолка посыпалась каменная крошка. Мой план удавался!

— Аланна! — крикнул я, зигзагами приближаясь к Жрецу и уклоняясь от его атак. — Бегом!

Девушка слышала меня и послушалась. Белое платье мелькнуло где-то сбоку, пока я отвлекал все внимание врага на себя. Потолок уже начал рушиться, когда я смог зайти личу за спину и вместо удара на полной скорости побежал к проходу, в котором скрылась Аланна. Жрец последовал было за мной, но у рушившегося потолка, оставшегося без поддерживающих колонн, были другие планы. Уже у прохода его настиг особенно большой камень. Послышался громкий хруст ломаемых костей, но я не оборачивался. Мы бежали прочь от злосчастной комнаты, однако нас никто не преследовал.

Остановились мы лишь после минуты бега. Точнее, как остановились... У меня вновь

закончилось действие баффа Аланны, и я, выронив меч, который до сих пор не выпускал из руки, банально споткнулся об него и потеряв равновесие, упал на каменный пол. К счастью, погони не было. Видимо, Жреца расплющило обрушившимся на его черепушку потолком. Вот и славно! Надо пойти посмотреть, что с него выпало!

— Ты куда? — в голосе девушки, увидевшей, как я развернулся и бодро зашагал в обратном направлении, послышалось удивление. Она машинально обновила благословение, едва закончился двухминутный откат между концом действия баффа и возможностью повторного его наложения, и посеменила за мной.

— Хочу проверить, что со Жрецом. Не хотелось бы потом встречаться с ним в одиночку, — бросил я на ходу.

Увы, проход, через который мы сбежали от Жреца, был завален. Но без награды я не остался. Прямо на камнях лежала раздробленная костяная кисть... сжимающая рукоять изрядно поцарапанного, но целого черного меча. Иди ко мне, радость моя!

Черный меч Первородного.

Тип предмета: уникальное; меч.

Урон: 100–150.

Требования: уровень персонажа 80; Сила 90, Ловкость 150; уровень владения клинковым оружием не ниже Адепта; обладание хотя бы одним предметом из сета Первородного.

Характеристики:

Сила +20

Ловкость +40;

Шанс критического удара: 15 %;

Урон от огня: 20–30;

Прочность: 14/100

Примечание: невозможно потерять; невозможно уничтожить; невозможно украсть; невозможно передать; невозможно продать. Уровень прочности, сниженный до 0, не позволяет использовать оружие по назначению.

Владелец: Энли.

Прочитав информацию о мече, я протер глаза и прочитал еще раз. Потом еще раз. Под конец я почувствовал, как мои глаза полезли на лоб. Меч Первородного? Как моя Мантия? Что за...

— Эм... Аланна? — оторвавшись от изучения меча, я посмотрел на девушку. — Кто такие Первородные?

Девушка с минуту молчала, обдумывая ответ, а потом ответила:

— Когда-то давно, когда королевство Эстромо только образовалось, на его территории жил один клан. Жители прилегавших к дому клана территорий называли их Первородными. Это были великие воины, целители и маги. Многие из них были жрецами Мортаниса, Бога смерти и перерождения. Поначалу они не признавали власть короны, но король Саорн Первый сделал им некое предложение. И Первородные признали его власть, принесли ему клятву верности. Семеро лучших Первородных становились личной гвардией короля и его карающим мечом. Но потом что-то произошло, и клан практически полностью исчез. Уже при прадеде короля Глаана Первородных не стало. Все, что осталось — это пара старых книг и этот меч. Но откуда он у Верховного Жреца, я не знаю...

— А ты не знаешь, где они жили? — спросил я. Аланна замотала головой.

— Нет. Но те книги у меня. Я старалась забрать с собой все мало-мальски ценное, чтобы спасти от демонов. Если они тебе нужны — возьми.

Я согласно кивнул. Взгляд наткнулся на активно мерцающую иконку системного сообщения.

Получено достижение: «Вопреки судьбе».

На 20 уровне вы все еще не определились со своей судьбой. Советуем поторопиться.

Получено новое задание: «Клан Первородных, часть 1»

Тип задания: легендарное.

Когда-то сильнейший клан ныне мертвого королевства бесследно исчез со страниц истории. Вы нашли несколько зацепок, которые, возможно, помогут вам пролить свет на эту черную, как сталь их мечей, тайну.

Рекомендуемый уровень: не ниже 100.

Награда: элемент снаряжения Первородного.

Отказ от задания: невозможно.

Я только вздохнул. Ну вот, еще одна головная боль. Ну, по крайней мере, это задание не требует немедленного выполнения, так что можно хотя бы не так сильно дергаться. Потом, когда спокойно возьму сотый уровень, тогда и буду думать.

Взглянув на свои игровые данные, я хмыкнул. За победу над Жрецом система щедро отсыпала мне опыта на почти шесть уровней!

Имя персонажа: Энли;

Уровень: 23

Класс: не выбрано;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 15

2) Ловкость: 40

3) Выносливость: 13

4) Интеллект: 10

5) Харизма: 10

Нераспределенных очков характеристик: 80

Вторичные характеристики:

Владение клинковым оружием: 43/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопrotивляемость холоду: 0,4%

Сопrotивляемость магии: 0,5%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

Неплохо, очень даже неплохо!

Закрыв окно персонажа, я убрал меч в инвентарь — все-таки до него мне еще расти и расти — и посмотрел на Аланну.

— Ну что, идем дальше?

Девушка молча кивнула, и мы углубились в катакомбы, с каждым шагом все больше приближаясь к цели своего путешествия.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

Поворот, еще один поворот, два скелета рассыпаются прахом, не успев даже осознать, что случилось, и мы все глубже и глубже погружаемся во чрево катакомб под Эстромо. Устав постоянно следить за откатом баффа Аланны, я все же вкинул недостающие пятнадцать очков характеристик в Силу и теперь спокойно носил свой уже порядком изношенный меч в ножнах на поясе, доставая при виде врагов. Позже, когда выберусь, надо будет сдать его кузнецу, пусть подлатает. Меч-то хороший, и службу сослужил верную, жаль будет, если сломается. Восстановление сломанного оружия наверняка дороже будет, чем починка целого.

Глаза потихоньку начали побаливать. Видимо, даже у Магического зрения, которое, судя по всему, в призрачном мире было перманентно активировано, есть предел. Не сказать, что это меня обрадовало — и так проблем выше крыши. Но пока что боль была незначительной и скорее раздражающей. И даже она не мешала мне размышлять.

В битве со Жрецом мне просто повезло. Благодаря Аланне, я смог выживать достаточно долго, чтобы выйти из боя победителем, пусть и не совсем так, как надеялся. Также реальность показала, что даже несмотря на весь мой боевой и игровой опыт, я все же неспособен в одиночку сражаться с настолько превосходящими меня по уровню противниками. Разумеется, я не ожидал того, что даже на первом уровне, вооружившись дубиной, как питекантроп, буду выносить высокоуровневую элиту этого мира. Мои характеристики попросту не позволяют мне в полную силу использовать свои навыки. А это значит что? А это значит, что как только выберусь и определюсь с классом, то сразу пойду качаться. И чем быстрее, тем лучше. Мне нужно освоиться в этом мире, чтобы потом, когда наступит официальный релиз, к которому, скорее всего, всех персонажей, включая меня, обнулят, дабы не создавать дикий дисбаланс, взять высокие уровни как можно скорее. Нет, прокачка ради прокачки не была моей целью. Хотя мне на игровом пути встречались и такие личности. Цель моя была более прозаична.

Вынужденный существовать исключительно в игре — пускай это и было осознанным и практичным решением — я столкнулся с тем, что со временем мне стало нечем заниматься в игровом мире. В гильдии я вступал крайне редко, постоянной группы не имел, боясь, что моя сущность станет широко известна, и мне либо не дадут проходу, либо вообще перестанут считать за полноценного человека. Постоянная монотонная зачистка подземелий и высокоуровневых локаций тоже рано или поздно приедалась. Наступало пресыщение, и я на несколько игровых месяцев откладывал в сторону меч, снимал доспехи и оседал в какой-нибудь деревушке, живя, как обычный НП... человек. Даже к мирным НПС я давно уже перестал относиться как к кускам кода, управляемым искусственным интеллектом.

Потом у меня появилось то, что сейчас, в мире Энарона, имеет облик Мантии Первородного. Плащ, имеющий свойство скрывать мои данные, как игрока, если накину на голову капюшон. Это открыло новые возможности и махом решило большую часть моих проблем. А заодно подарило мне своеобразную глобальную цель.

Игровые миры никогда не находятся в статике. Они всегда меняются, иногда кардинально, иногда — по мелочи. Люди приходят и уходят, и даже сам я постоянно меняюсь, становясь сильнее или начиная все с начала. Если в реальном мире, память о

котором уже почти стерлась, это не так сильно ощущалось, то в игровом было заметно невооруженным взглядом. И однажды я решил, что хочу оставить хоть что-то статичное, постоянное в этих бесконечных мирах. И этим чем-то стал Оцифрованный человек в том виде, в котором он существует сейчас. Безликая неидентифицируемая фигура в черном плаще с капюшоном, которая появляется то тут, то там, и начинает вносить хаос в размеренную жизнь игроков. Это было для меня глотком свежего воздуха. Когда Оцифрованный стал довольно популярным, со мной даже связались разработчики, и я стал своеобразным внештатным сотрудником, активно участвуя в организуемых ими ивентах не как игрок, а как Оцифрованный. Или Безликий, как еще меня называли.

Благодаря личине Оцифрованного получалось даже имитировать оффлайн-статус. Благодаря этому я смог активнее участвовать в социальной жизни игры и вступать в гильдии, не боясь быть раскрытым. А играть в группе было гораздо веселее, чем в одиночестве.

Вторая сторона моего стремления как можно быстрее прокачаться, носила больше психологический характер. Игровые миры существуют годами, и большую часть из этого времени так или иначе я провожу на высоких уровнях. Я попросту привык к этому. Каждый раз, начиная все заново в новом мире, я долгое время чувствовал себя неуютно и уязвимо, возвращая уверенность в себе и в своих силах, лишь достигнув высокого уровня. Я просто привык к определенному уровню силы, на котором смогу использовать свои навыки на полную катушку.

И за это я всегда ненавидел бета-тесты. Каждый раз по их завершению меня аннулировали, как и множество других игроков. Хотя создавать персонажа заново мне не было нужды, такое пренебрежение моими усилиями всегда выводило из себя. Тот период, во время которого я судорожно бегал по квестам после релиза, стремясь как можно скорее вернуть утраченное, был моим самым нелюбимым.

Погруженный в свои мысли, я даже не сразу услышал зов Аланны.

— Энли!

А? Прости, я задумался, — помотав головой, отгоняя лишние мысли, я обнаружил себя стоящим перед массивными дверями из темного дерева в два моих роста. Рядом со мной переминалась с ноги на ногу явно нервничающая волшебница, а вокруг нас в разные стороны были разбросаны части скелетов. Кажется, я настолько погрузился в себя, что даже дрался на автомате. Мда...

— Мы пришли, — произнесла Аланна, нервно теребя край платья. — Ты уже решил, что будешь делать?

Я задумчиво посмотрел сначала на нее, потом за запертую дверь. Действительно, что-то надо ведь решать. Там, по ту сторону дверей, нас ждет цель этого променада по катакомбам. Волшебница-некромантка Аланна Кардас — косвенная причина уничтожения целого королевства и создательница города-призрака.

Я снова посмотрел на девушку, что так сильно помогла мне, провела через огонь и сражения к этим дверям и сейчас стояла рядом со мной, нервничая и кусая губы. Белые волосы, до лопаток, светлая, почти бледная кожа, серебристые глаза, тонкие губы и элегантное белое платье, сейчас, правда, покрытое копотью и кровью, а также прожженное в нескольких местах. И на лице нет ни намек на ту ледяную маску, которую я увидел при нашей первой встрече. Она искренне переживала за меня и в то же время боялась собственной судьбы. Настолько боялась, что доверила ее мне. От моего решения зависит, что

с ней будет. Но сама она такой уже не будет никогда. Так или иначе, Аланна либо растворится в самой себе и умрет вместе с некроманткой, либо станет полноценной душой и отправится на Божий суд за свои прижизненные дела. Либо так и останется вечно блуждать по одному и тому же циклу, наблюдая смерть Эстрома и медленно, но верно сходя с ума.

Даже с помощью принцессы я не был уверен, что смогу одолеть некромантку в прямом столкновении. Существо, способное породить целый призрачный мир и призвать таких сильных существ, как Черные рыцари и личи, просто не может быть слабым. Кстати...

— Аланна... — девушка встрепенулась. — Ты же говорила, что призвала Черных рыцарей.

Она кивнула, и на ее лице отразилось недоумение, смешанное с пониманием.

— Но ведь мы их так и не встретили, — прошептала волшебница и схватилась за голову. — Мы их так и не встретили!

Я кивнул. Это показалось мне странным. Я был уверен, что помимо лича мне придется сразиться и с Рыцарями. Но ни одного из них мы так и не увидели. Меня терзают смутные, но очень нехорошие предчувствия. Которые к тому же подтвердило бормотание девушки, согнувшейся пополам и держащейся за голову.

— Я их не чувствую, я их не чувствую, я их не чувствую...

Я схватил ее за плечо и легонько потряс.

— Аланна!

Девушка встрепенулась, и ее глаза полыхнули черным пламенем, заставив меня отшатнуться.

— Я их не чувствую! Ни одного из них! — воскликнула она. — Они исчезли! Все семеро!

— То есть, как исчезли? — недоуменно спросил я. Не могли же они просто взять и уйти. Или могли?

— Я не знаю! Но их нет! Я их не чувствую! Как будто... — Аланна глубоко вздохнула, пытаясь успокоиться и собраться. — Есть два варианта. Либо их кто-то уничтожил, что я непременно почувствовала бы, будучи связанной с... собой, либо они окончательно вырвались из-под моей власти и обрели свободу.

— То есть, где-то здесь бродят семеро высокоуровневых Черных рыцарей, которые более тебе не подчиняются? — уточнил я. Девушка кивнула и посмотрела в сторону коридора, из которого мы вышли.

— И, кажется, я знаю, где они. Энли, магический круг, через который ты сюда попал, был уничтожен. Я разбираюсь в магии и могу тебе сказать, что, несмотря на наличие у круга перехода физического воплощения, уничтожить его можно лишь снаружи и только после перехода ИЗ города-призрака, пока руны еще активированы, и связь с этим миром не распалась. Если это сделать как-то иначе, то круг просто восстановится, даже если он был расколот на куски. Круг перехода в городе-призраке останется нетронутым и самостоятельно выжжет руны заново, как только к нему обратятся. Переход из реального мира в призрачный является односторонним, и основным звеном выступают руны в твоём мире. Их уничтожение после перехода ВНУТРЬ не уничтожит внутренний рунный круг. А переход НАРУЖУ может повлечь уничтожение всей конструкции. Ты понимаешь, к чему я веду?

— Уничтожение внутреннего круга повлечет уничтожение внешнего, но уничтожение внешнего не затронет внутренний. Так?

Девушка кивнула.

— Внутренний круг был уничтожен. Значит, кто-то прошел из призрачного мира в реальный, — продолжил я. До меня начало доходить. — Ты хочешь сказать, что твои Черные рыцари, вырвавшись из-под власти твоей магии, вышли наружу и уничтожили круг перехода?

Девушка снова кивнула.

— Твою ж мать... — пробормотал я, оседая на каменный пол. — Значит, даже если я справлюсь с некроманткой, снаружи меня поджидают семь Черных Рыцарей?

— Скорее всего, да.

— И тебя не будет рядом, чтобы мне помочь, — как-то совсем обреченно закончил я, начав слегка нервно хихикать. Смерти я, конечно, не боялся, но предпочитал до нее все же не доводить. Это довольно... неприятные ощущения. К тому же, черт его знает, как поведет себя квест, если меня убьют. Эх...

Подобрав свое платье, Аланна села рядом со мной и положила руку на мое плечо. Ладонь была маленькой и теплой, что оказалось для меня в какой-то степени неожиданностью, но неожиданностью приятной. Некоторое время мы молча сидели на каменном полу и смотрели на массивную дверь перед нами, открыв которую, мы что-то изменим. Что-то маленькое, незаметное в рамках целого мира — но большое и важное как минимум для одного из нас. Хотя, может, и для обоих.

— Скажи... — начал я, не поворачивая головы. — В чем был план твоего отца? И почему ты отказалась ему следовать?

Не то чтобы меня это интересовало. Просто хотелось разогнать гнетущую тишину, что воцарилась вокруг нас, обволакивая и, как будто высасывая все силы.

— Много лет назад жена лорда Кардаса бросила вызов тогда еще принцу Глаану. Сам Кардас не хотел идти против своего друга и вполне был доволен жизнью. Но леди Тиала была властолюбивой и целеустремленной особой. Законы Эстромо не запрещают женщине взойти на престол, если она докажет свою силу в поединке с фаворитом в наследственной гонке. Вопреки воле мужа, она вызвала Глаана на поединок за право на престол. И проиграла. Обычно такие поединки не заканчиваются смертью, но Глаан был так разъярен тем, что кто-то решил оспорить его право на трон, что в запале убил свою противницу. Этот поступок вызвал недовольство народа. Многие считали, что такой поступок — плевок в лицо всей магической аристократии. Леди Тиала хорошо показала себя в поединке и пусть на краткое время, но снискала уважение знати за свою силу. Отца пытались убедить в необходимости мести, и он поддался. Во главе небольшого отряда магов он ворвался во дворец и перебил половину дворцовой стражи, но был остановлен и не достиг своей цели. Всех магов, что сопровождали его, показательно казнили, а самого Кардаса пощадили лишь в память о давней дружбе с Глааном, лишив большей части земель и титулов, принадлежавших ему по праву рождения и по праву силы. Это было тяжелое оскорбление для Кардаса.

Аланна замолчала, переводя дыхание, а я ей не мешал. Наконец, она заговорила вновь:

— Род Кардас всегда был не на лучшем счету в королевстве, в основном из-за своих исследований в некромантии и химерологии. Но в то же время не было целителей лучше них. В последнее время волшебники рода больше всего уделяли внимания именно целительству, а знания, когда-то бывшие опорой рода, забылись. Кардас же стряхнул с них пыль и, использовав тело своей мертвой жены, создал нас — меня и Ренью.

— Значит, то, что я слышал в саду про магические эксперименты...

— Да, это правда. Меня сложно назвать полноценным человеком, хотя я выгляжу, как человек, осознаю себя человеком и даже могу... могла дать человеческое потомство, — в голосе девушки звучала неподдельная грусть. Она как-то осунулась, опустив плечи и голову. Теперь уже настал мой черед оказать поддержку. Я медленно приобнял ее, и принцесса не оттолкнула меня.

— Через десять лет отец представил нас как собственных детей, рожденных леди Тиалой в тайне вскоре после их свадьбы. Маги взрослеют быстро, а стареют медленно, поэтому никто особо не удивился нашему появлению. Так было поначалу. Но потом кто-то распустил слух, что на самом деле мы — плоды магических экспериментов и вовсе не люди. Разумеется, это было правдой. И, разумеется, мы не могли сказать, что это так. Но отношение к нам в частности и роду в целом сильно ухудшилось.

Отец не оставил своих планов по мести бывшему другу. Под конец он окончательно поверил, что его желание мести принадлежит ему лично, а не навязано со стороны. И для своего плана он десять лет разрабатывал эликсир, который смог бы подточить ментальные барьеры сыновей Глаана и сделать их восприимчивыми к магии подчинения. И, разумеется, подливать эти эликсиры должны были мы.

В отличие от меня, Ренья была копией нашей... матери. Алчной, властолюбивой и артистичной. Она прекрасно играла добрую влюбленную девочку. Я же не хотела идти против короля, но и послушаться отца не могла. Когда он познакомил нас с Дариусом и Ариусом, я старалась не понравиться им, ведя себя надменно и холодно, строя из себя высокомерную куклу. На фоне «жизнерадостной и скромной Реньи» я выглядела в не лучшем свете. Но ничего не получилось. Дариус все равно обратил на меня внимание. Он был вежлив, добр и заботился обо мне по-настоящему, а не потому, что так велел отец. И я поддалась. Через неделю после нашего с Реньей переезда во дворец я уничтожила все запасы эликсира, какие у меня были, а в вино Дариусу подливала простую воду, чтобы Ренья, которая почти каждый ужин наблюдала за мной, не заподозрила меня в непокорстве. И у меня все получилось.

Отец хотел отправить подчиненных его магии братьев к королю и приказать им медленно убивать его, а потом, пока он еще жив, но уже не имеет шансов выжить, убить друг друга. Но мой отказ от плана отца смешал все карты. Мое предательство оказалось неожиданным, и отец потерял самообладание. Ариус напал на своего брата, а я напала на Кардаса. Остальное ты видел сам.

Она замолчала, и я почувствовал, как ее узкие плечи задрожали.

— Возможно, не предай я отца, его план увенчался бы успехом, но, несмотря на это, Эстромо продолжил бы существовать, — прошептала Аланна. — Были те, кому король доверял всецело, кто был достоин занять его трон. Но я, поддавшись своим чувствам к Дариусу, сама привела к тому, что за одну ночь был уничтожен целый город, а вместе с ним — цвет магической аристократии. И великое королевство прекратило свое существование.

Она замолчала, подняв лицо, и в свете факелов я не увидел слез. Лишь подрагивавшие губы выдавали ее истинное состояние. Но я не был спецом по утешению расстроенных женщин, поэтому моя поддержка ограничилась тем, что я поднялся сам и помог встать ей.

— Что случилось — то случилось, — проговорил я, глядя ей в лицо. — Ты не в силах что-либо исправить. Да ты и не виновата. Поэтому, что бы ни случилось — не падай духом. Я проведу ритуал очищения, и ты отправишься в Царство Владыки Света. Своими

страданиями ты искупила свои грехи. А теперь идем. Пора закончить все это. Город-призрак у меня уже в печенках сидит.

Рассказ Аланны не то чтобы меня сильно тронул. Хотя отнестись к нему с равнодушием было сложно. Но каким-то образом она меня успокоила. И помогла определиться, как же стоит поступить. Даже перспектива в одиночку столкнуться с семьей Черными рыцарями меня уже не так пугала.

— Хорошо, — Аланна глубоко вдохнула и выдохнула. — Я готова. Как только я обездвижу ее, ты повторишь за мной формулу. Как только закончишь формулу очищения — тебе придется порезать свои руки и приложить ладони ко мне и к ней. Если все получится, мы исчезнем, а высвобожденная магия сама пробьет проход в реальный мир. У тебя будет десять минут на то, чтобы покинуть город-призрак прежде, чем он исчезнет. Понятно?

Я молча кивнул.

— Тогда идем.

Мы вдвоем распахнули двери, оказавшиеся не такими уж и тяжелыми, и решительно шагнули внутрь.

Мы оказались в не очень большой и довольно захлавленной полутемной комнате. Мне удалось разглядеть очертания каких-то шкафов, стеллажей, столов и чего-то еще, прежде чем факелы в настенных держателях ярко вспыхнули, разгоняя тьму.

Больше всего комната была похожа на помесь лаборатории и библиотеки. Однако большая часть мебели внутри была поломана или испорчена. Относительно невредимыми остались лишь два стеллажа у дальней стены и читальный столик прямо под ними. Все это я заметил краем глаза. Основное же мое внимание было сосредоточено на фигуре, замершей в центре комнаты.

От привычной мне Аланны в этой женщине было разве что изрядно испорченное платье, белоснежные волосы и бледная кожа. Ее лицо заметно исхудало, тонкий рот превратился в полную острых зубов пасть, а зрачки исчезли, оставив лишь молочно-белые глазные яблоки. Она слегка парила над землей, а волосы развевались от несуществующего ветра. Женщина внушала страх и ужас, вызывая единственное желание — бежать, бежать как можно быстрее и как можно дальше. Но при всем этом, даже несмотря на свой изменившийся внешний вид, она оставалась красивой. Смертельно красивой.

Леди Аланна Кардас

Тип существа: банши; босс.

Уровень: 100. Очки здоровья/маны: 12 000/40 000.

Полагаю, она стала такой под воздействием собственной магии... Эту мысль я опять додумывал, на автомате уклоняясь от черной молнии, пролетевшей сквозь дверной проем и врезавшейся в стену где-то далеко за нами. Банши воспарила под сводчатый потолок, вскинув руки, и снова атаковала меня, сопровождая атаки дикими воплями. На Аланну она не обращала ни малейшего внимания.

Снова и снова уклоняясь от ее атак, разрушающих остатки некогда стильного интерьера, я ждал сигнала Аланны, которая в это время проводила неведомый мне ритуал. То и дело ее ладони вспыхивали на краткий миг серебристым сиянием, но почти тут же гасли. Босс-банши не обращала на ее манипуляции ни малейшего внимания, без особого успеха пытаясь достать меня. Но так не могло продолжаться вечно, и в следующий раз меня накрыла мощная звуковая волна, поднявшая в воздух весь мелкий мусор. Пронзительный вопль настиг меня, оглушив и буквально сметя с пути, отбросив далеко в сторону. Тряся головой и

пытаясь прогнать звон в ушах, я попытался встать.

В следующий момент на моем горле сжались ледяные пальцы с заостренными когтями. В лицо пахнуло холодом, мои ноги оторвались от пола, и мне даже не надо было открывать глаза, чтобы понять всю безвыходность своего положения. Полоска здоровья медленно, но верно приближалась к нулевой отметке. Умирать, разумеется, мне не хотелось. Особенно так бесполезно. Рука сомкнулась на рукояти меча, который я не успел обнажить в начале боя, и вытащила оружие. Острие вошло в живот Банши и пронзило ее насквозь, но она как будто не заметила удара. Хотя хватка, кажется, немного все же ослабла.

Когда до моей смерти оставалось от силы 60 очков здоровья — все же Банши отличалась не столько физической, столько магической силой — я почувствовал, как холодные пальцы, сдавливавшие мое горло, разжалась. Я упал на каменный пол, зайдясь в кашле и пытаясь отползти в сторону.

— Энли, давай быстрее, я не смогу удерживать ее долго!

Голос Аланны доносился как сквозь пелену тумана — тихий, едва различимый, как будто вязнувший в воздухе, окружавшем нас. Но я ее услышал.

Открыв глаза, я наблюдал замерших друг напротив друга Банши и Аланну. Они были окружены серебристым сиянием, исходившим от рук девушки, и чудовище бессильно дергалось, пытаясь освободиться. В ее животе торчал мой меч, но крови не было. Да и вообще не было похоже, что он доставляет ей какой-то дискомфорт.

— БЫСТРЕЕ!

Я вновь потряс головой и поднялся, отгоняя ощущение боли по всему телу. Магия, окружившая две женские фигуры, бушевала, ощутимо давя на меня, но времени было мало. Преодолевая огромное сопротивление, я приблизился к ним так близко, как только смог.

— Повторяй за мной! — крикнула Аланна. Ее голос терялся в том неистовстве энергии, что заполонила всю комнату, но я его слышал. — Именем Владыки Света...

— Именем Владыки Света...

— Смиранный слугитель твой восклицает...

— Смиранный слугитель твой восклицает...

— Разорвать оковы, что удерживают эту душу...

— Разорвать оковы, что удерживают эту душу...

— Во мраке проклятой силы!

— Во мраке проклятой силы!

Банши задергалась еще сильнее, а сияние вокруг них с Аланной начало приобретать красные оттенки.

— Именем Владыки Света, восклицаю: Уничтожить цепи, что удерживают эту душу во тьме страданий!

— Именем Владыки Света восклицаю: Уничтожить цепи, что удерживают эту душу во тьме страданий!

Сияние стало тускнеть, все больше наливаясь красным.

— Именем Владыки Света умоляю: Прими страдающую душу к... ааарх!

Яростная алая вспышка больно ударила по моим глазам. Магия вокруг взбесилась еще больше, и я почувствовал, как все тело пронзила боль, а последние очки здоровья стремительно утекают.

Сквозь пелену шума и слепоты я услышал голос Аланны:

— Прими страдающую душу к Себе, и да пройдет она испытание Божьим судом!

С трудом, но я повторил последнюю фразу девушки.

— Теперь кровь! Быстрее, она почти вырвалась! Ааааа!

Так быстро, как только мог, я зубами вспорол кожу на обеих ладонях, игнорируя вспышку боли, и мазнул по едва различимым в сиянии силуэтам двух девушек кровавыми ладонями.

Комнату наполнил полный боли вой Банши. Сияние еще раз мощно вспыхнуло и разом погасло, ослепив меня на короткое время. Когда же зрение восстановилось, я увидел неподалеку от себя изможденную, но свою Аланну... В животе которой торчал мой меч. И в отличие от Банши, у девушки текла кровь.

— Полу... чилось... — прохрипела она, кулем падая на пол.

Я подскочил к ней опустился на колени, схватив ее и подтянув к себе.

— Аланна, Аланна!

Но она не отвечала. Ее тело стремительно холодело, а дыхания не было и вовсе. У меня на руках лежала красивая, но мертвая девушка в изорванном грязном платье, с мечом в животе, расплывающимся кровавым пятном и застывшей безжизненной маской улыбкой на тонких губах. Я не сдержался. Нет, не заплакал. Я не проронил ни слезинки. Но прижал ее к себе, глядя по белым спутанным волосам и шепча что-то, неразборчивое даже для меня. Мы совсем недавно познакомились, но казалось, будто я знаю ее давным-давно. Она помогла мне. Она не раз меня спасла. И пускай от меня зависело и ее спасение, она вела меня к самой себе, не поддаваясь страху смерти, который терзал ее.

Исход был известен мне еще до того, как мы спустились в эти катакомбы. Но осознать его я смог только сейчас.

Опустив ее на холодный пол, я снял с ближайшего держателя факел и поднес его к мертвому телу своей первой подруги в этом новом для меня мире. И то, что она — лишь кусок кода, управляемый искусственным интеллектом, для меня не значит ровным счетом ничего. Как я уже говорил — я давно перестал относиться к НПС как к чему-то искусственному.

Смотреть, как сгорает тело Аланны, я не хотел. Поэтому, найдя и забрав с собой те книги о Первородных, про которые она мне говорила (система услужливо подсветила мне их расположение), я шагнул в открывшийся после смерти банши огненный портал, покидая город-призрак. Назад я не оборачивался.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

— Так ты хочешь стать волшебницей, юная леди? — классического вида волшебник — с седой бородой, в темно-синей мантии и широкополой шляпе — смерил взглядом бедно одетую светловолосую эльфийку, оторвавшись от изучения толстого талмуда, водруженного на кафедру. — Задатки у тебя есть, как я погляжу.

Задумчиво поглаживая бороду, он переводил взгляд с просительницы на фолиант, словно решая, что в данный момент ему важнее — потенциальная ученица или книга. В конце концов, выбор был сделан в пользу первой.

— Полагаю, это возможно. За скромную плату в тридцать восемь медяков, я приму тебя в ученицы и помогу начать путь волшебницы.

На этих словах мага девушку ощутило передернуло. Тридцать восемь медяков — это все деньги, что она скопила, выполняя мелкие поручения жителей города, чтобы быстрее достичь десятого уровня и получить класс. И ей абсолютно точно не хотелось расставаться с деньгами, заработанными с таким трудом.

А ведь и выбора-то не было!

После провала задания в руинах Эстрома, когда Леанти, Хортерта и Крофа убили волколаки, троица возродилась в храме города Бакколо. У них не осталось ни денег, ни вещей. Хотя, учитывая, что они только начали играть, потеря была не то чтобы велика — с точки зрения высокоуровневых игроков вообще незначительна. Но для начинающих это был тяжелый удар.

Всю следующую игровую неделю троица выполняла мелкие поручения местных жителей — нарубить дров, убрать двор, отнести письмо, выгулять собаку и так далее. За пределы города они старались не выходить — без оружия и навыков это просто не имело смысла. Первоуровневые mobs быстро перестанут давать опыт, поэтому единственным вариантом осталось только такое вот батрачество за грошовое вознаграждение.

Наконец, спустя неделю все они получили долгожданный десятый уровень и отправились в местную гильдию магов. Класс мага нужен был всем троим, а потом уже Леанти пойдет по квестовой цепочке чернокнижницы, Хорт отправится к друидам а Кроф — к гномам.

Гильдия встретила их тишиной и запустением. Народу было здесь не то что мало — игроков Леанти вообще не увидела. Это, в общем-то, ожидаемо. Во-первых, бета-тест, во-вторых, они находятся на самой окраине государства. Так что никого, кроме нескольких НПС, занимавшихся своими делами, в гильдии не было.

Узнав у ближайшего мага, где найти учителей, друзья разделились и пошли каждый к своему. Конечно, можно было вместе подойти к одному преподавателю, но они здесь не только давали знания, но и могли помочь с начальными навыками. Поэтому, после недолгих размышлений и рассуждений, с учетом своих планов на прокачку, Леанти отправилась в секцию боевых магов, Хортерт — к целителям, а Кроф — к магам общего направления. После получения классов и стартовой экипировки они договорились встретиться у выхода и, наконец, отправиться за пределы города. Было решено прокачаться получше и отправиться по квестам на специализацию, будучи хотя бы 20-го уровня. К тому же, все трое отчаянно нуждались в деньгах, а самым быстрым способом их получения были более сложные задания

на убийство мобов за пределами города, и, собственно, лут, выпадавший с этих самых мобов, который можно продать у торговцев в городе.

— Так что, ты согласна, юная леди? — снова спросил старый маг, и в его голосе прорезалось раздражение. Леанти энергично закивала, мысленно отдирая от шеи пупырчатые лапки душившей ее жабы и доставая из инвентаря худенький мешочек с монетами. Демонстративно пересчитав деньги, маг смахнул их со своей трибуны и спустился с помоста. Сказав эльфийке следовать за ним, он прошел в соседнюю комнату, где вдоль стен высились стеллажи со свитками, а в центре рядами тянулись манекены, облаченные в разнообразные мантии и шляпы.

— Можешь выбрать два любых заклинания и один комплект одежды. Посох получишь на выходе у распорядителя. Если есть время и желание заработать, обратись к нему же — у него вечно рук не хватает.

С этими словами старик развернулся и покинул помещение, оставив Леанти одну.

Через пятнадцать минут девушка вышла из зала, облаченная в темно-зеленую мантию, дававшую небольшую прибавку к интеллекту и очкам маны. На светлых волосах покоилась широкополая остроконечная шляпа, а в списке известных заклинаний красовались «Искры» и «Ледяной осколок».

Заклинание «Искры»

Атакует цель снопом искр, наносящих урон электричеством в 10–15 единиц. Шанс критического удара: 10 %. Шанс паралича: 10 %.

Время использования: мгновенно.

Перезарядка: 1 секунда.

Очки маны: 20 ед.

Заклинание «Ледяной осколок»

Атакует цель тремя ледяными осколками, каждый из которых наносит урон холодом в 5 единиц. Шанс критического удара: 10 %. Шанс замедления: 20 %.

Время использования: мгновенно.

Перезарядка: 3 секунды.

Очки маны: 30 ед.

На взгляд Леанти это было лучшее из представленных в свитках заклинаний. Остальные — либо слишком дороги по мане, либо со слишком малым уроном, либо имели слишком большое время применения или перезарядки. Осколок и Искры оказались просто золотой серединой, и начинающая волшебница взяла именно их, хотя был соблазн изучить «Магический оберег» — заклинание, дававшее магу, его применившему, временную защиту от небольшого поначалу процента урона, который, если верить описанию, в будущем кратковременно поглощал 30 % входящего урона, причем не имело значения, был ли урон единовременным или длящимся. Еще неплохо выглядела «Волна силы» — неплохое заклинание, отталкивающее и с высоким шансом дезориентирующее врага, но оно жрало слишком много маны — даже с учетом того, что Леанти все свои очки вложила в Интеллект, а текущая экипировка дает бонус в 70 единиц маны и 10 единиц Интеллекта, ее 620 очков магической энергии хватит в лучшем случае на два применения «Волны». Поэтому ее изучение девушка решила оставить на потом.

За размышлениями о насущном девушка не заметила, как оказалась перед внушительных размеров дверью в том же зале, в котором сидел старик-учитель. Эльфийка заметила ее еще тогда, когда первый раз зашла в этот зал, но не придавала ей особого значения

— мало ли что там могло быть. Однако теперь она обратила внимание на неприметную табличку «Распорядитель». Видимо, ей как раз сюда и надо.

Дверь поддалась легко, несмотря на свои габариты, и Леанти открылся вид на просторный кабинет с аскетичной обстановкой. Из мебели здесь были разве что высокий стол, такой же стул, небольшой книжный шкаф, забитый беспорядочно сваленными свитками, и стеллаж с разнообразными посохами. У этого стеллажа, устроившись прямо на полу в компании с огромным глиняным кувшином, как раз и сидел распорядитель.

Распорядителем оказался... оказалось... могучего вида существо, облаченное в ржаво-рыжую рясу монаха, под которой отчетливо угадывалась внушительная и явно не показная мускулатура. Рост существа достигал трех метров, а огромные ручки, каждая из которых могла без проблем накрыть девушку полностью, нежно поглаживали сучковатый посох, больше похожий на палицу. Густой рыжий мех покрывал все тело гиганта, а на лице в районе подбородка и затылка был особенно густым, обозначая волосы и бороду. Глаза были маленькими и почти незаметными. Идентификация показала, что это существо звали Ошлан Северный Лис, его тип был неизвестен, а вместо уровня и показателей здоровья и маны стояли вопросительные знаки.

Девушка кашлянула, привлекая внимание гиганта. Тот оторвался от задумчивого рассматривания орнамента потолка и перевел взгляд на нее.

— О, привет, новичок, — пробасил он. Голос Ошлана хоть и соответствовал его облику, но был пропитан добродушием, что ярко контрастировало с пофигизмом старика-учителя, которого, было хорошо видно в оставшиеся незапертыми двери. — Всегда рад новым лицам. Проходи, присаживайся.

Северный Лис с неожиданной для существа его габаритов ловкостью сдвинулся в сторону и похлопал ручищей по месту рядом с собой. Девушка, поколебавшись пару мгновений, приняла приглашение и обнаружила пуфик аккурат под ее размеры.

— Спасибо. Меня зовут Леанти, — представилась эльфийка.

— Ошлан Северный Лис. А ты храбрая эльфийка, девочка! — он хохотнул. — Обычно ваш брат шарахается от меня, как от прокаженного! За это надо выпить!

Он достал откуда-то из-за спины две кружки, больше похожие на ведра. Посмотрел на них, сравнил с габаритами своей гостьи, крикнул и убрав одно из «ведер», достав вместо него более приемлемую, хотя по-прежнему слишком большую для хрупкой эльфийки кружку. Поставив их прямо на пол перед собой и отложив в сторону свой посох, Лис разлил по кружкам пенящийся напиток, в котором девушка опознала пиво.

— Давай-давай, не стесняйся, — подбодрил ее Ошлан, одним махом опрокидывая в себя полкружки. — Ко мне так редко приходят новички, что я уже и не помню, когда пил с кем-нибудь, кроме себя самого.

— А почему к тебе редко приходят? — спросила Леанти, двумя руками взявшись за кружку и, с трудом ее подняв, сделал глоток. — Разве ты не единственный распорядитель в Гильдии?

— Не единственный, конечно! Но новички предпочитают идти к Гальке или к Хрошу. Конечно, милостивая леди-хоббит и смешной пацан всего ста лет от роду предпочтительнее Большого и Страшного Лиса! — в голосе Ошлана прозвучало что-то, похожее на обиду. — Вот и сижу тут. По регламенту все боевики должны через меня проходить. Я им и задания выдаю, и с оружием помогаю, если что. Но все равно новички идут к другим. Ай, да ладно! Плевать! Давай еще выпьем, Ли!

— Леанти, — поправила девушка.

— Да хоть Уй Фуй Цзый! Я за свою жизнь столько разных имен услышал! Даже с одним Грагомйестрадарстонгерасомалораном встречался. Это был такой энт из лесов на юге Фиориста. Классный парень, кстати. Но он настолько меня достал попытками назвать свое имя полностью, что я взял за привычку все имена сокращать. Так что буду звать тебя Ли, и хоть ты что говори! Выпьем!

Ошлан проглотил остаток пива и плеснул себе еще из кувшина. Леанти до сих пор и четверть своей кружки не осилила.

— А у тебя нет проблем из-за выпивки? — спросила девушка, заметив неодобрительный взгляд старика-учителя, у которого она получила класс.

— Не, — Лис вытер остатки пива, растекшиеся по бороде, и помахал рукой старику. Тот скривился и отвернулся. — Мы с ним когда-то так же, как сейчас с тобой, сидели. Он тогда еще пацаном безусым был, все рвался в бой, обрушивать молнии на головы врагов. Правда, он же был последним, кто отважился не то что сесть со мной — просто подойти ко мне. Ну да ладно. Тебе надо выдать посох. Какой хочешь?

— А что, есть варианты? — заинтересованно спросила девушка. Мантии, хотя и, на первый взгляд, казались разнообразными, на деле отличались лишь цветом и фасоном.

— Нет! — захохотал Лис. — Все они одинаковы до последней завитушки. Вот, держи!

Он вновь завел руку себе за спину и через минуту протягивал эльфийке лапу с зажатым в ней прямым посохом из светлого дерева.

Посох начинающего мага.

Тип: обычное;

Урон: 20–25 дробящий.

Требования: 30 интеллект.

Характеристики:

+10 Интеллект

+50 очков маны

Увеличение эффективности боевых заклинаний на 2%

Прочность: 100/100

— Спасибо, — искренне поблагодарила Леанти, принимая свое новое оружие.

— Обращайся. Если сломается — починю, если потеряешь — заменю. За небольшую плату, конечно, но для тебя сделаю скидку.

Ваши отношения с Ошланом Северным Лисом улучшились на 10.

— Спасибо еще раз.

— Да не за что. Раз ты здесь, то вот тебе и первое поручение. Гильдии алхимиков требуются кое-какие ингредиенты. Они растут в лесах недалеко от города. Но леса те полны монстров, поэтому самостоятельно их добыть у не получается. Так что они обратились к нам. Думаю, ты справишься, мы часто на подобные задания отправляем новичков.

Получено новое задание: «Поручения Гильдии магов: заказ алхимиков»

Тип задания: гильдейское; классовое.

От Гильдии алхимиков поступил заказ на добычу редких магических трав, растущих в лесу к западу от Бакколо. Вам необходимо принести пять пучков кровавника, семь пучков живницы и четыре пучка желтовея. В лесу полно монстров, так что будьте осторожны.

Награда за задание: отношения с Ошланом Северным Лисом +10, право на вступление в Гильдию магов города Бакколо; доступ к более сложным заказам Гильдии; 30 медных монет.

Рекомендуемый уровень: 10.

Штраф за невыполнение: отношения с Ошланом Северным Лисом -20.

Девушка без колебаний приняла задание.

— Скажите, а я могу обратиться за помощью к друзьям? — спросила она. Лис согласно кивнул.

— Конечно! Если они тоже маги, то вполне можешь. По одиночке мы, конечно, сильны, но вместе сможем добиться большего, чем самостоятельно, — произнес он, попытавшись принять пафосную позу, но не рассчитав и приложившись затылком об стену. — Ах ты ж... Кхм... В общем, желаю удачи, храбрая эльфийка!

Гигант вернулся на пол и приложился к кувшину, игнорируя стоящую перед ним кружку. Леанти поднялась и, попрощавшись, побежала на выход, к своим товарищам.

Хортерт и Кроф уже стояли на крыльце, ожидая сестру. Оба уже облачились в схожее стартовое обмундирование и сжимали в руках посохи, отличавшиеся от оружия девушки лишь размерами.

— Я получила задание от распорядителя на сбор трав в лесу к западу от города. Оно вроде как не сложное, но за него предусмотрена неплохая награда, — обрадовала их эльфийка.

— У нас так же, — лаконично заметил Хортерт, поправляя то и дело сползающую к носу шляпу. Вообще со стороны медведь в шляпе смотрелся довольно забавно и, в отличие от Ошлана, не выглядел грозным.

— Тогда идем поскорее! — Крофу явно не терпелось наконец-то опробовать заклинания в деле. — Я выучил «Терновую ловушку» для сдерживания врага и «Магический оберег» для защиты!

— А я «Зов природы» и «Длань исцеления». Первая немного увеличивает основные характеристики, а вторая восстанавливает здоровье и снимает незначительные эффекты.

— Замечательный выбор, — сдержанно сказала Леанти. — Тогда идем в лес.

И троица, не теряя времени, отправилась к выходу из города.

* * *

Монстрами, о которых говорил Ошлан, оказалась обычная лесная живность. Чаще всего это были волки 10–12 уровня. Иногда попадались лисы, которые редко нападали на игроков, если те не подходили к их норам. Самыми опасными оказались немногочисленные медведи 15–16 уровня, которые отличались огромной силой и выносливостью. Заклинания Леанти наносили им мало урона, ловушки Крофа их почти не удерживали, и только благодаря защитному заклинанию гнома и своевременному лечению Хортерта группа до сих пор не отправилась на перерождение.

— Хорт, они же твои братья. Порычи им, что ли, пусть отстанут, — бурчал Кроф, выбираясь из-под упавшей на него медвежьей туши. Последний медведь подобрался слишком близко к гному, когда очередное заклинание Леанти попало ему в глаз и нанесло критический урон, оказавшийся достаточным для убийства моба. Ну а Кроф просто не успел сориентироваться и убраться с траектории падения животного.

— Не уверен, что это сработает, — ответил зверолод, накладывая на младшего брата исцеляющее заклинание. Кроф в ответ только хмыкнул.

Они бродили по лесу уже несколько часов в поисках нужных трав, то и дело вступая в схватку с представителями местной фауны. За это время все трое получили по два уровня и немного улучшили навыки владения магией и посохом, который не только был удобен для

атаки с расстояния, но и наносил неплохой урон в ближнем бою. Правда, последнее быстро расходовало прочность посоха, но с этим ничего нельзя было поделать.

— Гринписа на нас нет, — хихикнула Леанти, запуская ледяные осколки в очередного не в меру наглого волка, покусившегося на ее скромную персону. Поначалу использование магии было несколько неудобным ввиду непривычности к такого рода атакам, но спустя три-четыре моба дело пошло веселее. Вся троица втянулась и с энтузиазмом колотила все живое, что попадалось на пути, не забывая, впрочем, искать нужные травы. К сожалению, пока что успехи отряда были скромными. За четыре часа они нашли лишь два пучка кровавника и один пучок желтостоя. Но унывать не было причин — на местной живности они неплохо прокачались.

— Искать эти травы в лесу — все равно что иголку в стоге сена, — вздохнула эльфийка, опускаясь на колени и раздвигая траву под ногами. Чуть поодаль ее позу повторил Хортерт. Некоторое время они рылись в траве, ища нужные, пока перед глазами обоих не возникли системные сообщения:

Получен навык «Травник»

Вы стали лучше разбираться в растениях и отличать полезные от сорняков. Шанс обнаружить редкие растения увеличен на 0,1%

Текущий уровень навыка: 0/100, Новичок.

— Ты тоже получил навык? — спросила Леанти у замершего зверолода. Тот медленно кивнул. — Может, это ускорит наши поиски...

Не сказать, что дело пошло семимильными шагами, но новый навык все же несколько облегчил процедуру поиска. Наконец, спустя еще пять часов игрового времени, все необходимые травы были найдены, а Леанти и Хорт улучшили навык «Травник» на 23 единицы. Кроф, который поисками занимался не так активно, получил навык позже и улучшил его лишь на 15 пунктов.

— Наконец-то! — выдохнула Леанти, растянувшись на траве у подножия раскидистого дуба и закрыв глаза. — Почему это так сложно?

— Не столько сложно, сколько нудно, — заметил Кроф, сев рядом с сестрой и привалившись спиной к дереву. Хортерт повторил его позу, только с другой стороны от лежащей на траве девушки.

По итогам девятичасового похода по лесам и постоянного убийства мобов, все трое получили по четыре уровня, а также набрали кучу мелкого лута, вроде когтей, кусков меха и обрывков шкур, которые вряд ли стоят дорого, но это все же хоть какие-то деньги. Но чего-то большего вообще ожидать было бессмысленно — ни у кого из отряда не было навыка Свежевателя и необходимых инструментов. А без них только такой мелкий копеечный мусор с животных получить можно. Тем не менее, они получили новый навык, полезность которого пока виделась довольно спорной, учитывая, что никто из них не собирался прокачивать алхимию. Ну и выполнили условия заданий — осталось только поговорить с квестодателями и получить награду.

— Может, еще поохотимся на медведей? — предложил Хортерт. — Мы почти сравнялись с ними в уровнях, так что дело должно пойти легче. А опыт никогда лишним не бывает.

Леанти открыла глаза и посмотрела на брата.

— Почему бы и нет, — ответила она. — Пойдем. Мне осталось совсем немного до пятнадцатого уровня.

Кроф молча посапывал, не участвуя в разговоре, и в ответ на попытку разбудить его, пробормотал что-то, похожее на «Мне не надо сегодня в школу, мам».

— Кажется, Кроф в реале уснул, — сказала Леанти, взглянув на внутриигровые часы в верхнем левом углу, аккуратно над ее полосками здоровья и магической энергии. — Неудивительно, в реальном мире уже глубокий вечер.

— Хм, и правда. Тогда на сегодня прервемся, а завтра продолжим?

— Ага.

Кое-как разбудив крепко уснувшего Крофа, все трое вышли из игры. Силуэты эльфийки, гнома и зверолода медленно истаяли, оставив опустевшую поляну.

* * *

Илейн сняла с головы шлем и потянулась, разминая затекшие от долгого неподвижного лежания мышцы. Поднявшись с кровати, девушка подошла к окну и улыбнулась чистому ночному небу, на котором зажглись звезды. Открыв окно, она высунулась наружу почти по пояс и вдохнула свежий воздух полной грудью, наслаждаясь легким прохладным ветерком и игнорируя одобрителный свист шедшей по улице под ее окнами компании парней. Подумаешь, из одежды на ней было лишь нижнее белье. Девушка лишь фыркнула в ответ и закрыла окно. Переодевшись, она устроилась за компьютером и полезла на форум Энарона. Любопытно было почитать отзывы других игроков, тестирующих игру.

В дверь постучали, и в проеме показался Джон.

— Илейн, кушать пойдешь? — спросил он. Девушка оторвалась от монитора и, взглянув на старшего брата, покачала головой.

— Позже.

— Хорошо. Я оставлю еду на столе.

Он ушел, а Илейн вернулась к монитору компьютера, на котором была открыта тема, заголовок которой ее крайне заинтриговал.

Появление Оцифрованного человека в Энароне.

Автор темы — игрок с ником Йарло — заявил, что сегодня утром — или три дня назад по игровому времени — выполняя квест на северной границе королевства Фиорист, стал свидетелем выхода из портала безликой неидентифицируемой фигуры в черном плаще. Оцифрованный человек — а в том, что это был он, автор не сомневался — явно что-то искал и первое время не замечал Йарло, а потом вдруг атаковал его и с одного удара убил игрока 42 уровня.

Тема быстро стала весьма популярной. Игроки активно обсуждали первое появление Оцифрованного в Энароне, но вопросы выносились на обсуждение, в общем-то, стандартные. Какой у него уровень, какой у него класс, что он мог искать и почему внезапно атаковал другого игрока. Последнее было наиболее обсуждаемым.

Молодые игроки возмущались тем, что эта якобы легенда — на деле просто очередной убийца, который лишь охотится на более слабых, мешая им качаться. Начинающие — особенно те, кто уже успел пострадать от других игроков — их поддерживали. И таких было большинство.

Более опытные и взрослые игроки, некоторые из которых заставляли Оцифрованного еще в прошлых ММО, были не столь категоричны. Одни относились к убийству других игроков равнодушно или же вообще сами занимались тем же, а другие задавались вопросом, почему это произошло. Сколько бы слухов и домыслов вокруг Оцифрованного ни ходило, кое-что было известно точно — даже будучи одним из сильнейших, он крайне редко занимался

убийством других игроков. На дуэлях — да, были энтузиасты, которые бросали ему вызов и огребали люлей. Но просто так — нет. И поэтому такое вот внезапное убийство другого игрока вызвало у некоторых вопросы.

Илейн тоже считала, что здесь что-то не так. И у нее на это было больше оснований. Она с братьями стала свидетелем появления сразу семерых существ, очень похожих на Оцифрованного. Возможно, это просто баг бета-версии игры. А, может, на самом деле автор темы наткнулся на одного из той семерки, а не на саму игровую легенду.

Или же она ищет черную кошку в темной комнате, и это действительно Оцифрованный просто взял и убил мешавшего ему что-то искать игрока. Вряд ли в ближайшее время она узнает правду, но событие все равно любопытное. На северной границе Фиориста, значит...

Размышления были прерваны требовательным бурчанием живота. Илейн вздохнула, закрыла тему и вышла из комнаты, отправившись на кухню. Ей нужно немного отдохнуть, а завтра они продолжают качаться.

* * *

Ошлан Северный Лис тяжело вздохнул и отставил в сторону кувшин с пивом. Ночь уже давно вступила в свои права, и полумрак разгонялся лишь факелом в настенном держателе. Языки пламени отбрасывали неровные тени на всем, включая задумчивую лисью морду растерявшего былой веселый настрой распорядителя боевых магов.

— Я знаю, что ты здесь, — наконец, произнес он, понимаясь. Тени, казалось, сгустились перед ним и превратились в высокую черную фигуру, сжимавшую в одной руке посох.

— Здравствуй, Северный Лис, — безэмоциональным голосом приветствовала распорядителя фигура. — Ты знаешь, зачем я здесь?

— Знаю. Хотя и не был уверен, что это ты был в Эстромо несколько ночей назад. Твои книги по-прежнему у меня.

Ошлан подошел к одному из стеллажей и выудил оттуда несколько потрепанных тонких книжек, которые сразу перелетели из его лапы в руку, затянутую в черную перчатку. Маг в черном бегло осмотрел книги и спрятал их куда-то под мантию.

— Спасибо.

— Зачем они тебе? — спросил Ошлан. — Ты ведь не хотел их использовать.

— Кое-что изменилось, — ответил маг и легонько стукнул посохом. Напрягшийся было Лис обмяк и повалился на пол. Тишину прорезал могучий храп. — Так открыто прятать секреты у всех на виду мог только ты. Прощай, старый друг.

С этими словами он отвернулся от спящего Ошлана и растворился в темноте.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

Сдача квеста и получение награды прошли как-то буднично. Ошлан принял у Леанти связки с травами, даже не проверяя, выдал мешочек с тридцатью медными монетами и отправил прочь, широко зевая. На вопрос о других заданиях, заданный девушкой, Лис в качестве ответа отправил ее к другим наставникам и распорядителям. Судя по лицам Хортерта и Крофа, встреченных девушкой в холле Гильдии, они получили у своих учителей такие же указания.

И процесс прокачки пошел полным ходом. За несколько игровых дней троица друзей, действуя по привычной схеме — взять утром квест, днем его выполнить, а вечером сдать, заодно распродав ту кучу мусора, которую они собирали в процессе — облазила больше половины уже знакомого им леса к западу от Бакколо, успела позагорать на берегу живописного озера к северо-востоку от города, а заодно выполнила несколько заданий Гильдии магов и Гильдии алхимиков. Каждый из них добрался до 20 уровня и скопил довольно внушительную, на их субъективный взгляд, сумму в пять серебряных монет. А Кроф помимо всего вышперечисленного еще и улучшил заклинание «Терновая ловушка» до второго уровня. На вопрос Леанти, почему вообще гном может колдовать, если у него расовое ограничение, Кроф ответил, что сам был немало удивлен, когда учитель сказал, что простейшая магия до второго уровня включительно доступна всем получившим класс мага — в том числе и гномам. Хотя, в случае последних обычная магия даже низкого уровня малоэффективна и уступает своим аналогам в исполнении магов других рас.

Как потом объяснил эльфийке Ошлан, заклинания можно улучшать, если обратиться к учителю магии в Гильдии любого города, и тот за определенную плату и при условии, что его навыков хватает на это, улучшает заклинание, прокачанное до 100 единиц, на один уровень. На начальных уровнях это недорого, но даже так Кроф спустил половину своих заработанных денег. Вторая половина ушла на починку экипировки, которая очень быстро портилась, учитывая, что гном не имел атакующих заклинаний и по большей части шел в лобовую, прикрывшись «Оберегом» и наложив на противника «Ловушку». В общем, к двадцатому уровню Кроф благополучно спустил все заработанные деньги, не слушая старших брата и сестру, просивших повременить с прокачкой заклинаний. Тем более, что эти заклинания в будущем все равно не пригодятся.

На одиннадцатый игровой день и вторые сутки бета-теста трое друзей заседали в одном из многочисленных трактиров города Бакколо и гипнотизировали взглядом две кучки серебряных и медных монет, размышляя, что делать дальше.

— Этих денег нам не хватит, даже вскладчину, — наконец, проговорил Хортерт. — Портал до ближайшего к Белому Древу города стоит 40 серебряных монет из-за того, что находится практически на другом конце мира. Пассажирское место в караване дешевле, но всего на три монеты, плюс занимает очень много времени.

Зверолюд тяжело вздохнул.

— У меня практически та же ситуация. Портал до Ашар'Эла — столицы королевства гномов — стоит 25 серебряных монет, — присоединился к нему Кроф. Леанти только покачала головой.

— Вы хотя бы знаете, куда вам нужно. Я вот про чернокнижников вообще ничего не

знаю. И в гайдах только общие фразы, без конкретики, — проговорила она.

На несколько минут над столом — да и во всем помещении вообще — повисла тишина. В трактире народу почти не было — только бармен с непроницаемым выражением на лице натирал стаканы, да в дальнем углу худой мужчина с темно-рыжими волосами и в стартовой экипировке воина читал какую-то потрепанную книжицу. Ни тот, ни другой не обращали на колоритную тройцу магов, устроившуюся за одним столом, ни малейшего внимания.

— Раз не получается достичь цели быстрым путем, придется идти долгим. Я слышал, что иногда к Белому Древу собираются паломники со всех городов, и к ним может присоединиться любой желающий. Дорога займет много времени — почти две недели игрового времени — и считается своеобразным ивентом. Наверно, я пойду с ними, — наконец, нарушил тишину Хортерт, выпрямляясь. — Это лучший вариант. А ты, Кроф, можешь попробовать наняться наемником в караван. И денег подзаработаешь, и до Ашар'Эла доберешься в относительной безопасности.

Гном хмуро пожевал губу, обдумывая предложение старшего брата, и, наконец, кивнул.

— Да, пожалуй, это хороший вариант. А ты что будешь делать, Леанти?

Эльфийка пожала плечами.

— Попробую поговорить с Ошланом. У меня с ним довольно неплохие отношения, — ответила она. — Может, он что-то посоветует.

По Хортерту было видно, что он хотел что-то сказать, но зверолод промолчал.

— Значит, на том и порешим? — спросил Крофенрольф. Ответом ему были два синхронных кивка от Леанти и Хортерта.

— Тогда я пойду к Храму, несколько дней назад там объявили о сборе паломников. Кажется, они выходят через два дня. Кроф, тебе нужна торговая гильдия в центре города. Они часто караваны к гномам посылают, не думаю, что у тебя возникнут какие-то проблемы. Ну а Леанти идет к Ошлану. Вечером встречаемся здесь же, — резюмировал зверолод, поднимаясь со скамьи. Леанти и Кроф последовали его примеру, и все трое покинули трактир, не заметив задумчивый взгляд рыжеволосого воина.

* * *

Короткая вспышка портала на миг ослепила меня. А потом со всех сторон на меня обрушились звуки природы — шум ветра, шелест травы, далекий клекот птицы и раскатистый гром где-то в стороне. Небо над головой затянуто свинцовыми тучами, готовыми в любой момент обрушиться на мою голову дождем. Часы в правом верхнем углу интерфейса показывали пять часов утра.

Я стоял там же, где, судя по всему, проник в город-призрак — на центральной площади Эстромо, печальными руинами лежавшего вокруг меня. После моего путешествия по городу в мире, созданном Аланной, было как-то даже непривычно видеть вместо помпезных зданий или, на худой конец, горящих руин, заполненных существами Инферно, старые камни, почти стертые с лица земли временем и заросшие травой.

Настроение мое было паршивым. Я выбрался из города-призрака целым и почти невредимым, если не считать до сих пор помигивающий в опасной близости от нуля

индикатор здоровья, еще не восстановившегося после битвы с Банши. Заодно обзавелся хорошим мечом на вырост и любопытным квестом про Первородных. Но взамен оставил в этом проклятом городе своего первого друга в этом мире. Самолично сжег ее мертвое тело и ушел прочь.

Системное уведомление о выполненном квесте, получении трех уровней и меча защитника Эстрома в награду, равно как и сообщение о получении достижения «Экзорцист» первого уровня я закрыл, даже толком не читая. Сейчас это меня интересовало в самую последнюю очередь. На душе было паршиво — и не только из-за смерти Аланны.

Реальность оказалась сложнее, чем я ожидал. Много, как оказалось, было подзабыто из-за того, что последние годы я по большей части сражался на дистанции и в ближнем бою практически не участвовал. Поэтому и огребал от всех мало-мальски серьезных противников, вроде превратившегося в лича Верховного Жреца и Банши — называть ее именем Аланны язык не поворачивался. Мне нужна практика, чтобы вспомнить старые навыки. А еще нужно распределить очки характеристик так, чтобы повысить свою боеспособность и выживаемость. До этого я выживал по большей части за счет крайне полезного баффа Аланны. Теперь же я могу рассчитывать только на свои силы.

Пора выбираться из этих чертовых руин. Эстрома и его история уже в печенке у меня сидят. Надеюсь, я больше никогда сюда не вернусь.

С этими мыслями я решительно зашагал прочь, выбрав направление наугад. Рано или поздно все равно доберусь до цивилизации. Там и подумаю, что будет дальше. У меня в инвентаре еще две книги, которые я забрал из темницы Банши, лежат. Их надо изучить. Но делать этого на ходу не хочется. Займусь ими позже, на привале. Или уже в городе.

Взобравшись на холм, я последний раз обернулся и посмотрел на безмолвные руины. На какой-то момент внутри шевельнулось сожаление относительно всего произошедшего, но оно было безжалостно задавлено. Прошое я изменить не способен. И даже после официального релиза, когда игровой мир вернется к изначальному состоянию, я не вернусь сюда. Не пройду вновь в город-призрак, не спущусь в катакомбы и не сражусь с Банши. Ведь Аланна — НПС, и ее состояние тоже будет аннулировано. Она не вспомнит меня.

Помотав головой, я поспешил прогнать неприятные мысли. Рефлексирую буду позже, когда обрету хоть какую-то уверенность в будущем. Сейчас же оно туманно. Нужно определиться, наконец, с классом и специализацией. Для этого мне нужно попасть в город.

С другой стороны холма у самого его подножия лежала небольшая деревня. Маленькие, покосившиеся деревянные дома с соломенными крышами, загоны с мелким скотом, немногочисленные жители, снующие по улицам с только им одним известными целями — вот и вся картина. Ни красивых пейзажей, ни близости к природе, ничего — только следы бедности и тяжелой жизни. Я вздохнул. Здесь мне делать нечего, поэтому узнаю, в какой стороне город, и уйду отсюда, не задерживаясь.

Спустившись с холма и войдя в деревню, я сразу стал объектом настороженных, а местами и откровенно испуганных взглядов селян. Многие, увидев меня, бросали свое занятие и либо прятались, либо замирали, пока я не пройду мимо них. Такая реакция показалась мне странной и необычной. Но разбираться в этом я не собираюсь. Это не мое дело. Все, что я хочу — уйти отсюда подальше и побыстрее.

У дома местного старосты, стоявшего в центре деревни и выглядевшего поопрятнее и побогаче остальных, меня встретила невысокая женщина средних лет. Она стояла на крыльце и пристально наблюдала за моим приближением, сжимая в руках массивный и явно

тяжелый для нее колун.

— Кто бы ты ни был, незнакомец, тебе здесь не рады, — суровым голосом произнесла женщина, когда я остановился у крыльца. — Покинь нашу деревню.

— Я не желаю вам зла, добрая женщина, — настолько вежливо, насколько это возможно, произнес я, подняв руки и показывая, что не собираюсь хвататься за меч, по-прежнему висевший в ножнах у меня на поясе.

— Мне все равно. Уходи. Сейчас же.

— Я лишь хотел узнать, в какой стороне город.

— К северо-западу отсюда, — помедлив, ответила женщина и приподняла колун. — Узнал? Теперь уходи.

Возможно, в другой ситуации я бы остался и постарался бы утолить свое любопытство. Поведение местных жителей было странным и далеким от дружелюбия. Этот страх напополам с ненавистью, которую я заметил на лицах некоторых встреченных по дороге сюда селян, был направлен на меня — но я здесь никогда не был, поэтому испортить как-то отношения с местными я не мог. Значит, скорее всего, такой прием ожидает каждого чужака. Ну, это их дело.

— Спасибо, добрая женщина, — поблагодарил ее я и, развернувшись, зашагал в указанном ею направлении.

Через десять минут ходьбы деревня закончилась, и передо мной раскинулась равнина, заросшая травой. Трава по большей части была желтоватого оттенка, и в ней отчетливо различалась протоптанная тропинка, уходившая как раз в нужном мне направлении. То тут, то там виднелись плешивые холмы и куцые кустарники, а на горизонте смутно различался лес.

На то, чтобы добраться до лесной опушки, у меня ушел весь остаток дня. После наступления вечера идти дальше не было смысла — заблудиться мне не хотелось. Поэтому там, на самой опушке, под кроной раскидистого дуба, я и устроился на ночлег. Точнее, как ночлег... Потребности во сне не было, и спал я больше по привычке. Поэтому всю ночь я провел за изучением трофеев в неровном свете костерка, время от времени подкармливаемого хворостом.

Меч защитника Эстрома, подобранный мной в городе-призраке, на данный момент был моим единственным оружием, и состояние его оставляло желать лучшего. Лезвие было покрыто зазубринами, часть гарды вообще оказалась сломана, а показатель прочности застыл на 14 единицах из 100. Надо будет сдать его кузнецу, пусть подлатает. Этот меч неплох и еще сослужит мне верную службу.

Черный меч Первородного находится в таком же плачевном состоянии. Но увы, для того, чтобы им пользоваться, мне нужно еще 54 уровня. Между прочим, не такая уж и страшная цифра, как кажется. При должном подходе её можно закрыть за месяц внутреннего времени игры. Главное — не умирать. Посмертный дебафф здесь наверняка такой же суровый, как и в Стар Оушене — минус 25 % набранного опыта и уменьшение всех характеристик на 70 % в течение суток игрового времени — или трех часов в реальном мире. Это весьма ощутимый удар по процессу прокачки. Поэтому многие новички надолго оседают на первых уровнях, пока не приносятся к игре и ее особенностям и сократят количество смертей в разы.

Ну и этакая жемчужина коллекции — две весьма потрепанных старых книги в простом кожаном переплете, посвященные клану Первородных. Я очень надеюсь, что они не

окажутся бесполезным пшиком с громким названием. За них я и взялся с особым тщанием.

Первая книга называлась «Хроники Черных мечей». Я вспомнил, что рассказывала об этом клане Аланна, и хмыкнул. Пафоса им явно не занимать. Но с этой книгой меня ждал облом. Она отказывалась открываться. При первой же попытке перед глазами выскочило системное уведомление.

«Хроники Черных мечей»

Тип предмета: книга.

Ограничение: уровень 100 и выше.

Вот и все. Несколько секунд я тупо смотрел на системное сообщение с ограничением по уровню, а потом молча вернул книгу в инвентарь, подавив желание выбросить ее в костер.

Со второй книгой мне повезло немного больше.

«Ветры войны»

Тип предмета: книга; классовое.

Ограничение: класс «Воин».

Внимание! Данный предмет открывает доступ к специализации «Танцующий с ветром». Выбор специализации производится однажды и навсегда. Сменить специализацию невозможно. Учтите это при выборе.

А вот это любопытно. Книга позволяет выбрать специализацию. Учитывая, что она как-то связана с Первородными, это может быть крайне любопытно. Особых планов на прокачку я, в общем-то, не имел. Точнее, учитывая привычный мне стиль игры, передо мной не стоит проблема выбора класса — воин. Можно было бы и разбойника, но их навыки заточены под луки или короткое клинковое оружие, вроде кинжалов. Это не для меня. Поэтому, как только доберусь до города, возьму класс воина. Со специализацией несколько сложнее — я иду по этому миру вслепую. Если в Стар Оушене через какое-то время реализовали внутриигровой выход в интернет, что не бросалось в глаза и вполне вписывалось в антураж игрового мира, то вот в фэнтези так не получится. Поэтому все игроки просто переходят в режим обычного пользователя, выходя из погружения, и заходят во всемирную сеть. При желании, даже позу менять не обязательно, оставаясь в шлеме или в капсуле виртуальной реальности. Ну а я в силу отсутствия у меня физического тела этого лишен. Увы и ах...

На следующий день, затушив костерок, я выдвинулся с места своего ночлега с первыми лучами солнца. Как оказалось, заблудиться в лесу было почти невозможно — между деревьями протянулись несколько тропок, которые потом слились в одну широкую дорожку, по которой я и вышел к цели своего короткого путешествия.

Это был довольно небольшой городок, который, тем не менее, был обнесен крепостной стеной. У высокой входной арки стояла караулка со стражниками, мимо которых туда-сюда сновали игроки вперемешку с НПС. К городу вела широкая дорога, ближе к стенам переходившая из грунтовой в мощеную камнями. Лес, из которого я вышел, находился, судя по всему, к западу от этого города — Бакколо, как услужливо подсказала мне система. Замечательно.

У ворот меня остановили стражники.

— Кто такой? — лениво спросил один из них, даже не поднимаясь со своего стула и глядя на меня снизу вверх сомнамбулическим взглядом.

— Энли. Простой путник, — ответил я, практически не задумываясь.

— А меч для красоты, путник?

— Безоружным лучше не путешествовать.

— И то верно. Правила знаешь? В городе не драться, если не хочешь пару суток провести в тесной и вонючей камере. Захочешь помахать своей зубочисткой — выходи за стены. Остальное — не наши проблемы. Все ясно?

— Да, — кивнул я и прошел через входную арку в город. Стражник, говоривший со мной, уронил голову на грудь, и я явно слышал храп. Мда... Охрана здесь просто высший класс, ничего не скажешь.

Несмотря на то, что это только бета-тест, и игроков в Энароне не сказать что много, Бакколо оказался весьма оживленным и многолюдным местом. Конечно, по большей части это были местные жители, но периодически встречались и игроки. Все они занимались своим делом: одни спешили на охоту, другие с нее возвращались и искали, кому сбыть добычу, третьи кучковались по углам и что-то обсуждали, четвертые просто отдыхали в свое удовольствие, развалившись на скамьях в тенечке. Жизнь в Бакколо была ключом.

Узнав у первого попавшегося игрока — типичной миниатюрной эльфийки в зеленой мантии мага и сбившейся набок остроконечной шляпе — где здесь гильдия воинов, и поплутав с минуту по узким и широким улицам, я вышел на центральную городскую площадь, чем-то напоминавшую мне аналогичную площадь в Эстромо. Разве что архитектура в Бакколо была более скромной и однообразной. В центре стоял работающий фонтан, вокруг которого резвились дети, по бокам стояли мелкие торговые лавочки, а в разных углах площади расположились здания основных гильдий.

Гильдия магов выглядела, как уменьшенная в несколько десятков раз копия Хогвартса из «Гарри Поттера», Гильдия воинов больше походила на бараки, Гильдия авантюристов, в которой можно было получить класс разбойника, по внешнему виду напоминала гибриды сарая и борделя. Четвертой гильдией, которая имела выход на центральную площадь, была Гильдия бардов, и вот она на все сто выглядела, как бордель. Даже зазывали в нее полуголые девицы, размалеванные, как индейцы на тропе войны.

подавив мимолетное желание заглянуть «на огонек» к бардам, я направился к баракам Гильдии воинов. На входе меня встретил высокий массивный мужик в полном латном доспехе, с покрытым татуировками лицом и зачесанными назад смолянисто-черными волосами. Он был примерно одного со мной роста, но за счет габаритов, доспехов и тяжелой секиры на плече выглядел гораздо внушительнее худого, в стартовой одежде и с зазубренным мечом меня.

— Желаеть встать на путь меча? — спросил он, глядя на меня с явно выраженным презрением. — Такой замухрышка? Тебя ж соплей перебить можно!

— И что? — спросил я, кладя руку на рукоять меча. Воин хмыкнул и посмотрел на меня чуть менее презрительно.

— Ну, хотя бы не отступаешь перед противником. Проходи. Мы всегда рады новым братьям. Уж здесь-то из тебя сделают настоящего мужчину!

Проглотив слова о том, что за этим я бы лучше к бардам обратился, я кивнув прошел внутрь. И попал в настоящий оружейный рай.

Во внутренних помещениях Гильдии бойцов было всего три комнаты — если так можно назвать просторные залы с высокими потолками и стенами, увешанными разнообразным оружием и щитами. Центральная комната, в которой я оказался, попав внутрь, была занята инструкторами, которые нещадно гоняли молодняк, наблюдая за их спаррингами и комментируя каждый промах и каждую ошибку. Из центральной комнаты выходило два коридора. По правому можно было попасть в оружейную, где новичкам, прошедшим

тренировку и получившим класс «воин» выдавали стартовую экипировку на любой вкус и размер. Левый выводил на песчаную арену, на которой любой желающий мог подраться в свое удовольствие против одного или нескольких противников. Также там действовал тотализатор, так что здесь можно было бы еще и неплохо заработать. Это стоит запомнить — учитывая, что с деньгами у меня сейчас туго, пара лишних монет всегда пригодится. К тому же, надо отдать на починку меч, а это, скорее всего, удовольствие не из дешевых.

— О, новое мясо пришло! — полный предвкушения крик привлек мое внимание. Ко мне направлялся один из инструкторов, по виду — почти точная копия верзилы, стоявшего в дверях, только без доспехов. — Хочешь научиться драться, сопляк?

Я лишь кивнул. Плевать мне, как они себя ведут, дайте уже класс и отпустите с миром.

— Ну тогда дуй на арену, девочка, сейчас из тебя быстро дурь выьем. Сэй, кидай того хлюпика и иди сюда, тут для тебя новая жертва!

Сэем оказался невысокий и подвижный полуэльф в кожаном доспехе. Почему я решил, что это полуэльф? Потому что эльфов с азиатскими чертами лица я еще никогда не видел. Да и имя тоже восточное.

— Этот? — спросил Сэй, подойдя к нам вплотную и окинув меня оценивающим взглядом и задержав его на моем мече с издевательской ухмылкой. — Почему бы и нет. Выходи в круг, девочка. Посмотрим, что ты умеешь. А то сейчас любой дурак, взявший дрянненький меч, считает себя великим воином.

Знал бы ты, какой облом тебя поджидает, Сэй...

Как я и предполагал, полуэльф был весьма вертким и быстрым. В бою он больше полагался на уклонения и колющие атаки, изредка прибегая к отводящим блокам и даже не пытаясь заблокировать мой меч жестко. Даже оружием ему служила рапира, больше похожая на полуметровое шило, чем на оружие. Вот только и я был не зеленым новичком, так что у меня был опыт противостояния противнику с колющим оружием. Даже с учетом того, что у Сэя, как у инструктора, уровень был выше моего, разница была незначительной, и в итоге я знатно повалял наглого полуэльфа по полу, под конец попросту сломав его рапиру у самого основания лезвия. Правда, и мой меч не выдержал такого издеательства, поэтому к концу боя у меня осталась лишь рукоять с обломком клинка длиной в полторы ладони. Короткий анализ показал, что меч защитника Эстромо восстановлению не подлежит. Жалко.

Судя по лицу Сэя, рассматривающего обломок своей рапиры, он находится примерно в таком же состоянии, что и я.

— А ты не так-то прост, как кажешься, — хмыкнул первый инструктор. — Сэй, свободен. Новое оружие получишь у оружейника. А ты...

Он смерил меня тяжелым взглядом и, наконец, нормально улыбнулся, а не издевательски ухмыльнулся.

— Добро пожаловать в наши ряды, пацан. У оружейника получишь новую экипировку, а то на тебя смотреть жалко. Потом свободен. Как наберешься опыта, сможешь подраться на арене, если хочешь проверить свои навыки. Если нужна работа, обратись ко мне. Понял? Тогда вали отсюда, пока мечом по заднице не получил!

Я кивнул, с некоторым сожалением убрав сломанный меч из Эстромо в инвентарь, отправился в оружейную.

Там меня встретили Сэй и молодая девушка с короткими русыми волосами, одетая в кузнечный фартук поверх рубашки и закатанных штанов. Они стояли у стойки с рапирами и что-то тихо обсуждали. Мое появление прошло незамеченным, но уже через пару минут они

закончили свое обсуждение и, обернувшись, смерили меня удивленными взглядами. Впрочем, девушка быстро взяла себя в руки.

— Новичок? — деловито спросила она, подходя ко мне. Я кивнул. — Легкий, средний, тяжелый? Или, может, латы?

Латы. На меня. Хорошая шутка.

— Легкий, — ответил я, наблюдая, как девушка нырнула под стойку и достала оттуда комплект кожаной брони.

— Оружие?

— Полуторный меч — Она кивнула и, с неожиданной силой схватив меня за локоть, потащила куда-то вглубь оружейной. Краем глаза я успел заметить выражение сочувствия на лице Сэя, провожавшего меня взглядом. Интересно, с чего это?

Выбор оружия затянулся почти на час. Оружейницу, которую звали Гаэлен, постоянно что-то не устраивало, и она заставляла меня примеряться к каждому, КАЖДОМУ и полтора сотен мечей, имевшихся в оружейной. Не знаю, что конкретно ей не нравилось, но в итоге я стал обладателем меча, почти идентичного сломанному мечу из Эстрома, только с чуть более длинной рукоятью и меньшим уроном. Меч имел те же требования, что и мое предыдущее оружие, но помимо неплохого для стартового оружия урона в 35–45 единиц также давал дополнительно +5 единиц к Силе и +10 к Ловкости. В общем, отличный выбор на первое время.

Убрав меч в ножны за спиной и облачившись в кожаный доспех, я поблагодарил Гаэлен и вернулся в центральный зал. Первый инструктор, имени которого я так и не узнал, не сидел без дела и уже гонял очередного новичка — на этот раз обычного НПС. Новичок не демонстрировал ничего выдающегося, и наставник в весьма едкой манере комментировал не то что каждый промах — каждое движение ученика. Вздохнув, я решил пока к нему не обращаться и отправился на арену. Если не поучаствую, то хотя бы посмотрю, что да как.

Арена представляла собой большой песчаный круг, окруженный трибунами. Под ними располагались внутренние помещения для бойцов, совмещенные с медблоком, в котором местный целитель обрабатывал раны сражающихся.

Самими поединками заведовал распорядитель — высокий полуволок в такой же, как у меня, кожаной броне и без оружия. Он сидел за столом у входа и делал пометки в журнале, отмечая, кто с кем и как собирается сражаться. Он же объявлял начало и завершение поединков и выступал судьей. Перед ним стояла кучка игроков разных рас и экипировки, явно желающих поучаствовать.

— Последний раз объясняю — на арене вам делать нечего! — судя по всему, распорядитель прилагал огромные усилия, чтобы сохранить спокойствие. — Мы не можем пустить на арену новичков, которые еще ничего не умеют. Умрете еще, а мне потом глава гильдии голову снимет. Нет, я сказал!

Перед глазами появилось системное сообщение:

Арена города Бакколо.

К участию допускаются персонажи не ниже 40 уровня, либо имеющие разрешение распорядителя.

Требования для получения разрешения распорядителя: отношения с распорядителем Арены не ниже уровня «Дружба».

Я только вздохнул. Видимо, не судьба мне выйти на песок арены и подзаработать денег. Придется идти более традиционным путем и брать задания у инструктора.

Следующие несколько дней были наполнены рутинной. На последние деньги сняв маленькую комнатку в дешевой таверне на окраине города, я каждый день утром уходил в Гильдию, брал задания и выполнял их до позднего вечера, делая время от времени перерывы на перекус — голод чувствовали все, несмотря на нереальность окружающего мира.

Задания первое время не отличались оригинальностью и сводились к банальным зачисткам прилегающих к городу территорий, сбору каких-нибудь ресурсов или работе курьера. На этих заданиях я регулярно пересекался с другими игроками — несмотря на то, что это был лишь бета-тест, а Бакколо расположен на самой границе Фиориста, игроков в городе оказалось довольно много. Иногда я объединялся в группы с другими игроками, если наши цели совпадали, но таких случаев было всего-ничего. Книжка со специализацией, добытая мной в Эстромо, была временно забыта — я сосредоточил все силы на добывании хоть каких-то средств к существованию.

На третий день в размеренную рутину было внесено разнообразие — вместо того, чтобы вновь уходить в леса и охотиться на несчастных животных, которые даже опыта мне уже не давали ввиду разницы в уровнях, я помогал инструктору с тренировками. На пару мы весь день нещадно гоняли новичков, среди которых были как НПС, так и игроки, пришедшие получить класс. Это задание было более прибыльным, чем предыдущие, и к пятому дню своего пребывания в Бакколо я получил двадцать девятый уровень, скопив около двенадцати серебряных монет. Правда, некоторую часть пришлось потратить на ремонт снаряжения — броня, выданная мне в самом начале, сильно износилась, меч покрылся зазубринами, и только мантия была такой же, как и всегда. Впрочем, даже несмотря на то, что она была неуничтожима, я не носил ее, предпочитая держать в инвентаре. Особых бонусов мантия не давала, а светить лишней раз ею не хотелось. Помнится, однажды я чуть не попался, показавшись на глаза других игроков в том же облачении, в каком некоторое время назад перед ними предстал безликий Оцифрованный. Тогда мне удалось избежать ненужных вопросов, но с тех пор накидки и мантии я предпочитаю в открытую не носить.

Вечер пятого дня я встретил на своем любимом месте в одном из трактиров Бакколо. Он не пользовался особой популярностью, в нем редко собирались шумные толпы, а иногда я и вовсе был единственным посетителем. Бармен меня уже узнавал и иногда подкидывал интересную информацию о происходящем в округе. Благодаря ему, мне удалось найти несколько заданий вне гильдии.

В этот день я решил-таки заняться саморазвитием. Количество нераспределенных очков характеристик, отсутствие каких-либо навыков, кроме бесполезного «Магического зрения» и необходимость определиться, наконец, со специализацией заставили меня поломать голову, изучая собственное окно персонажа.

Имя персонажа: Энли;

Уровень: 29

Класс: воин;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 30

2) Ловкость: 40

3) Выносливость: 13

4) Интеллект: 10

5) Харизма: 10

Нераспределенных очков характеристик: 95

Вторичные характеристики:

Владение клинковым оружием: 52/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопrotивляемость холоду: 0,4%

Сопrotивляемость магии: 0,5%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

После получения класса я задал вопрос инструктору, почему никаких навыков у меня не появилось. Насколько я знал, маги получали на выбор два любых заклинания, разбойники овладевали навыком «Скрытность», однако у воинов я ничего такого не увидел. В ответ на мой вопрос инструктор пояснил, что воины не получают никаких навыков на старте и всему обучаются непосредственно в бою, и чем сильнее противник, тем большему у него можно научиться. Одновременно с этим воины получают чуть большую прибавку к выносливости — вместо стандартных десяти очков здоровья на одно очко выносливости воины получают пятнадцать, плюс по пять очков за каждый уровень. К тому же, они несколько быстрее, чем представители других классов, развивают навыки владения оружием, что я, собственно, уже успел заметить — за неполные пять дней при том, что самым серьезным моим противником был зомби двадцать восьмого уровня с местного кладбища, навык владения клинковым оружием увеличился почти на десять единиц. Однако не сказать бы, что я был безумно этому рад. С высоты своего опыта я знал — быстрый рост в самом начале является столь же обыденным делом, что и медленный рост на высоких уровнях.

На первый взгляд, может показаться, что это вносит сильный дисбаланс, однако скорость развития и бонусы к здоровью нивелируются отсутствием учителей как таковых. Только сражение позволяет воину овладеть каким-либо новым навыком — и никаких учителей, как у магов и разбойников. Специализации это дело несколько выравнивают, но только в области собственных навыков, и то совсем чуть-чуть. Те же паладины — воины, выбравшие путь служения Богам — при прохождении классовой цепочки квестов получали несколько навыков, но развивали их сами, а новые навыки могли приобрести лишь за свою службу выбранному Богу.

Берсеркеры вообще теряют возможность обучаться чему-то новому из боевых навыков, однако их «Кровавая ярость» — режим бешенства, увеличивающий физические характеристики на 25 % — и просто запредельное количество очков здоровья не позволяют игрокам, выбравшим эту специализацию, чувствовать себя ущербными. Тем более, что внеклассовые навыки по-прежнему им доступны. Хотя я с большим трудом представляю себе берсеркера-алхимика, но это вполне осуществимо.

Со своей специализацией я пока что не определился. Я не пользуюсь щитом, поэтому специализации Рыцаря и Тяжелого пехотинца для меня не подходят. Рукопашный бой Монаха и копье Всадника тоже не для меня. У Берсеркеров ограничение по используемому оружию — только секиры и булавы. Паладины вообще были тяжело бронированными заступниками, чья эффективность зависела от показателей веры. Более редкие специализации, вроде воина-чародея, доступного только для эльфов, или оборотня, которого могут получить только зверолоуды, тем более мне не подходили.

Всю эту информацию я получил от одного из игроков, подслушав его разговор со своей командой. Они весьма громко обсуждали классы и специализации, так что мне достаточно было лишь сидеть за соседним столиком, притворяясь увлеченным поглощением пищи.

От них же я узнал о том, что в Энароне по заверениям разработчиков помимо уже озвученных специализаций, получить которые относительно несложно, существует множество скрытых подклассов, отличающихся в том числе повышенной сложностью их квестовых цепочек. Например, несколько игроков наткнулись в одном из лесов Севера на цитадель ведьмаков — охотников на чудовищ. Любой воин мог попытаться получить специализацию ведьмака, но пока еще никому не удалось пройти их квестовую цепочку, которая, если верить рассказам очевидцев, в конце предполагала победу над противником, превосходящим испытуемого игрока в два с половиной раза. Некоторые из попытавшихся жаловались на забагованность квестовой цепочки и невозможность ее прохождения, на что часто получали ответ, что, мол, не стоит действовать напролом и надо попытаться победить хитростью. В общем-то, очевидный выход, на мой взгляд, но тем не менее игроков-ведьмаков в Энароне по-прежнему нет.

Тогда-то я и вспомнил про подзабытую уже книгу, лежавшую у меня в инвентаре. Она предназначалась для воинов и открывала доступ к непонятной для меня специализации «Танцующий с ветром». Некоторое время я сомневался, опасаясь кота в мешке, но потом снова вспомнил рассказ Аланны о Первородных, о Черных Мечах, и подумал, что, может, эта непонятная специализация окажется чем-то интересным.

Устроившись за угловым столом, я достал из инвентаря «Ветры войны» и открыл книгу, которая, как выяснилось позднее, была больше энциклопедией, чем летописью.

Она рассказывала о пресловутых Танцующих с ветром. Несмотря на свое название, Танцующие были элитой клана Первородных — быстрее и опытнее мастерами меча, которым повиновался сам ветер. Их стиль боя был построен на внезапных и непредсказуемых быстрых атаках, поиске уязвимостей и критических точек противника. Как и в атаке, в защите Танцующие полагались на свою скорость, уклоняясь от атак противника, а то и вовсе атаковали издали метательным оружием, разорвав дистанцию. По сути, Танцующие были воплощением выражения «Лучшая защита — это нападение».

В бою Танцующие совмещали клинок и магию. Опытные бойцы были способны призывать себе в помощь настоящие ураганы, буквально вплетая свои действия в потоки ветра и становясь смертельно опасными. Но это требовало молниеносной реакции и огромного опыта, ведь даже малейшая ошибка могла привести к тому, что ураган попросту переломает бойца, превратив его, в лучшем случае, в инвалида.

Но основным навыком, за который Танцующие получили свою славу быстрее воинов в Энароне, был Пространственный шаг. По сути это была мгновенная телепортация на короткое расстояние до пяти метров, сопровождавшаяся порывом ветра. Навык позволял мгновенно ломать рисунок боя, делая атаки непредсказуемыми и молниеносными. Единственным минусом навыка было то, что его применение вызывает секундную дезориентацию, и требуется огромный опыт для того, чтобы нивелировать последствия применения. Ну и кроме того, навык имел ограничение, допуская один прыжок в десять секунд. Впоследствии можно было развивать его в двух направлениях — сокращая время перезарядки либо увеличивая расстояние, на которое можно перемещаться. Выбор, как говорится, за вами.

В общем, специализация «Танцующий с ветром» оказалась интересным и, наверно, наиболее подходящим выбором для меня. Не думаю, что пожалею, выбрав его.

Вам доступна новая специализация: Танцующий с ветром.

Вы принимаете специализацию?

Я кивнул сам себе и нажал на кнопку «Да».

Получено новое задание: «Наследник забытого мастерства».

Тип задания: классовое.

Легенды гласят, что Танцующие с ветром были быстрее и опаснее воинами Энарона. Сейчас уже нельзя сказать, правда это или нет, но их искусство кануло в Лету вместе с кланом Первородных.

Следы последнего известного Танцующего с ветром обрываются у подножия Белого Древа — вотчины друидов. Отправляйтесь туда и выясните, что с ним стало.

Награда за задание: специализация «Танцующий с ветром»; информация о клане Первородных.

Штраф за невыполнение: нет.

Рекомендуемый уровень: 20 и выше.

Белое Древо? Это еще что такое? И, самое главное, где это находится? Видимо, придется наведаться к магам, они заведуют городской библиотекой, и там в открытом доступе довольно много книг. Наверняка я смогу найти там информацию про это Древо.

Не знаю, до чего еще я бы додумался, но тут мой слух зацепил обрывок разговора, касающегося предмета моих размышлений.

— ...и еще я слышал, что иногда к Белому Древу собираются паломники со всех городов, и к ним может присоединиться любой желающий. Дорога займет много времени — почти две недели игрового времени — и считается своеобразным ивентом. Наверно, я пойду с ними.

Говорившим оказался крупный зверолод-медведь в мантии мага, сидевший в компании с уже знакомой мне светловолосой эльфийкой, подсказавшей почти неделю назад дорогу к гильдии воинов, и смутно знакомым гномом. Колоритная троица сидела почти в самом центре помещения, на отдалении от моего места, но, поскольку больше народу в трактире не было, а зал был относительно небольшим, мне не составило труда прислушаться к их разговору, сделав вид, что читаю книгу.

— Да, пожалуй, это хороший вариант, — задумчиво проговорил гном и повернул голову к эльфийке. — А ты что будешь делать, Леанти?

Та пожала плечами.

— Попробую поговорить с Ошланом. У меня с ним довольно неплохие отношения, — ответила она. — Может, он что-то посоветует.

— Тогда я пойду к Храму, несколько дней назад там объявили о сборе паломников. Кажется, они выходят через два дня.

Дальше я уже не слушал. Закрыв книгу и убрав ее в инвентарь, я проводил задумчивым взглядом уходящую троицу, так и не заметившую, что их разговор был подслушан, поднялся, и расплатившись с барменом, направился к себе. Значит, Храм, да?

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ

Проводив взглядом уходящих паломников, среди которых скрылся ее старший брат, Леанти направилась в сторону Гильдии магов, надеясь, что Ошлан Северный Лис на месте. Время от времени распорядитель боевых магов исчезал, иногда пропадая неведомо где целыми днями. Игроки, выбравшие путь боевого мага, начинали возмущаться, а на форуме даже появилась тема, мол, куда подевался распорядитель? Правда, после ответа одного из разработчиков, занимавшегося модерацией форума, что это нормальное явление, ибо механика Энарона призвана сделать игровой мир максимально живым, тема быстро заглохла и почти мгновенно опустилась куда-то в самый низ списка тем на форуме. А игроки принялись окучивать других распорядителей на предмет заданий, кривясь от того, что получают поручения не по профилю и вместо того, чтобы бить морды супостатам родной гильдии, идут собирать цветочки или осваивать перевязку ран.

Северный Лис обнаружился в своем кабинете на том же месте и с тем же кувшином, что и в первую их с Леанти встречу. Распорядитель усердно напивался, игнорируя все, что происходит вокруг — в том числе и эльфийку, подошедшую к нему вплотную и поморщившуюся от внезапно резкого запаха перегара.

— Ошлан? — позвала его Леанти. Лис пробулькал в кружку что-то невнятное и, одним мощным глотком проглотив остатки содержимого кружки, посмотрел на девушку нечитаемым взглядом.

— О, это ты... — прогудел он. — Садись, выпьем.

Распорядитель достал из-за спины ту самую кружку, что уже вручал когда-то заклинательнице, наполнил ее до краев пивом, расплескав при этом половину, и водрузил перед присевшей рядом девушкой. Потом посмотрел на свою кружку и, махнув лапой, приложился прямо к горлышку кувшина. Леанти осторожно сделала глоток и поморщилась, уже не столь уверенная, что в кружке действительно пиво — напиток оказался значительно крепче, чем в прошлый раз.

Внимание!

Получен дебафф «Опьянение». Ваши Ловкость, Интеллект и магическая энергия уменьшены на 50 %. Ваша Харизма увеличена на 10 %.

Время действия: один час.

В прошлый раз такого не было. Может, не стоит пока лезть к Ошлану с расспросами? Мало ли как он отреагирует в таком состоянии?

— Ты чего хотела-то? — внезапно спросил Лис, громко икнув и снова приложившись к кувшину.

Девушка с опаской отставила кружку с напитком в сторону, чувствуя легкое головокружение. Видимо, то, что Ошлан пил, было пивом только по названию, а то и вовсе таковым не являлось.

— Я хотела спросить, знаешь ли ты что-нибудь о чернокнижниках? — наконец, сказала Леанти после минутной заминки, дождавшись, пока Лис отложит кувшин в сторону.

Отношения с Ошланом Северным Лисом: -100.

— Зачем тебе? — спросил распорядитель, разом протрезвев и растеряв все свое добродушие. Глаза сузились и недобро смотрели на сжавшуюся от неожиданной реакции

эльфийку.

— Я... просто наткнулась на упоминание о них в книге, но без пояснений, вот и стало интересно, — запинаясь, ответила Леанти, от неожиданности начав отползать назад. Сейчас Лис выглядел отнюдь не добродушным распорядителем, с которым, к слову, у нее складывались неплохие отношения. Перед девушкой сидело могучее существо, которое могло в любой момент стереть ее в пыль одним заклинанием. Несмотря на то, что это лишь игра, и на самом деле ей ничего не грозит, девушка оцепенела от страха и давления силы Ошлана.

— Это опасный интерес, девчонка, — голос Лиса стал хриплым и рокочущим, больше похожим на рычание, а кувшин в его лапе покрылся стремительно разрастающейся сетью трещин. — Не для таких, как ты. Чернокнижников больше нет. Все погибли в лесах Шаррэн-Ха во время магических войн. Это все, что тебе стоит знать. А теперь уходи.

— Я... — начала было Леанти, поднимаясь на ноги.

— Уходи. Немедленно. Если я увижу, как ты продолжаешь искать информацию о чернокнижниках — выгоню из гильдии и на порог больше не пущу, — угрюмо перебил девушку Лис, опускаясь на свое место и отворачиваясь от собеседницы, застывшей соляным столбом.

Леанти ожидала многого. Но никак не такой резкой реакции и стремительно ушедших в минус отношений с Ошланом. Лис ей нравился, несмотря на его внешнюю грубость. Такая резкая перемена в поведении напомнила девушке, что перед ней не просто зверолоуд вроде Хортерта, а старый и могучий маг — абы кого распорядителем не назначили бы. Да и, судя по последним словам, Ошлан был не просто распорядителем, но и, видимо, имел какую-то власть в стенах гильдии.

Такой простой вопрос вызвал такие последствия...

В таком вот мрачном настроении Леанти с минуту стояла перед закрытой дверью кабинета Ошлана, после чего развернулась и побрела в сторону городской библиотеки. На какой-то миг реакция Лиса заставила эльфийку усомниться в правильности своего выбора, но эта мысль была прогнана прочь. Пересматривать планы не хотелось, равно как и не было желания идти по шаблону и становиться стихийным магом, целителем или жрецом.

Сейчас у нее была одна зацепка. Битва в Шаррэн-Ха во время Магических войн. О них в лоре Энарона упоминалось вскользь, поэтому вместо того, чтобы просто залезть в интернет и почитать подробнее, эльфийка направилась в городскую библиотеку.

Библиотека находилась в ведении гильдии магов и была не сильно большой, но весьма содержательной. Вся литература подразделялась на несколько разделов — география и картоведение, магические науки, история, художественная литература, жизнеописания и некоторые другие разделы. В разных углах библиотеки располагались зоны для чтения — столики, окруженные стульями и креслами, в темное время освещаемые лампами, зачарованными на свечение и стоящими в центре каждого стола. Хотя библиотека и не пользовалась особой популярностью, здесь всегда находилось два-три НПС, обложенных книгами и что-то упоенно изучающих. Игроки здесь были еще более редкими гостями и заходили, как правило, лишь для обновления своих карт в разделе картографии. Леанти раньше от них не сильно отличалась. Но теперь возникла необходимость в поиске информации внутри самой игры, раз внешние источники не дают ответа.

«История народов» — впечатляющих объемов талмуд, выпущенный «Виртуалити Инк» в преддверии новой игры — был кратким справочником по огромному игровому миру с

богатой историей. Хотя его объемы пугали, и мало кто прочитывал его полностью, от корки до корки. Большинство использует «Историю» как энциклопедию, в которой ищет ответы на возникшие в ходе игры вопросы. Это, в общем-то логично, книга находится в открытом доступе и обладает довольно удобным навигационным интерфейсом. Но она все же не содержала всей информации, а призвана была дать направление для поисков. Вот и по битве — а, скорее, бойне, если судить по количеству погибших — в Шаррэн-Ха, завершившей Магические войны, информации было крайне мало. Лишь год, когда она произошла, основные участники и исход.

Как правило, большая часть игроков всегда пользовалась только основным справочником, но начинающая заклинательница знала, что в книгах, среди не имеющих никакого практического значения повествованиях о былых временах и скучных баллад спрятаны подсказки, которые умный и внимательный игрок сможет найти и извлечь из них пользу. Она хорошо помнила нашумевшую историю, когда в одной из игр, в библиотеке стартовой локации, в которую прокачанным игрокам и вход то запрещен, одним героем был найден континентальный квест, полностью переключивший устоявшийся на тот момент баланс сил.

Поэтому Леанти проследовала в отдел истории, разглядывая корешки книг, стоявших на полках. Ее интересовал конкретный временной период, охватывавший последние два века существования королевства Эстромо, активно участвовавшего в той войне и вышедшего из нее победителем. Хотя это была пиррова победа, учитывая, что в Шаррэн-Ха нашли свой последний приют наследники и главы многих старых магических династий Эстромо, не говоря уже о простых магах. Говорят, что с этого и начался закат великого государства.

Выбрав несколько хроник, посвященных событиям того времени, эльфийка устроилась за одним из свободных столов и погрузилась в чтение, надеясь найти ответы на свои вопросы.

Магические войны сопровождали Эстромо на протяжении многих веков. Большинство из них носило местечковый характер, и сторонами в них выступали, как правило, соседние княжества или их союзы. До тех пор, пока это не вредило королевству, правители Эстромо закрывали глаза на эти мелкие дрязги. Учитывая, что королевство было едва ли не крупнейшим государством Энарона, правители просто не могли успеть везде, поэтому и решили — пока вы верно служите Эстромо, то вольны делать, что хотите. На взгляд Леанти позиция была не самой правильной, но не ей судить о делах прошлого. Она-то в политике вообще не разбирается.

Однако было несколько действительно крупных конфликтов, когда правительство не могло остаться в стороне. Первыми были Виноградные войны — южные провинции не поделили обширные виноградники, которые то и дело меняли владельца, переходя от одной провинции к другой, и началась резня, быстро охватившая весь юг Эстромо. Когда конфликт разросся, и его последствия ощутимо ударили по всему королевству, король Хогоро Второй ввел войска, вступившие в бой третьей стороной и разбившие армии обеих провинций, заодно охладив пыл их сторонников. Правители были казнены за антигосударственную деятельность и ущерб, нанесенный Эстромо их действиями, а виноградники вообще погибли в ходе одного из сражений.

После этого было несколько крупных внешних конфликтов с новообразовавшимся Союзом Вольных городов далеко на востоке, который попытался отщипнуть себе немного земель у соседа, выставив все это внутренними конфликтами и неумелыми интригами

правителей пограничных провинций. Вот только у них ничего не получилось, и вместо того, чтобы расширить свои территории, Союз был вынужден отдать Эстромо часть своих.

Последним крупным военным конфликтом в истории Эстромо стала Война Черной книги. Чернокнижники, до этого бывшие представителями пусть сложной и местами аморальной, но лишь одной из ветвей магического искусства, зарвались. Их эксперименты, окончившиеся неудачей, привели к массовому вымиранию нескольких крупных городов и одной довольно развитой провинции, чей правитель по совместительству был первым советником короля и во время тех событий находился в Союзе в составе дипломатической миссии.

Вернувшись домой и застав там разруху и кучи трупов, сжигаемых королевскими солдатами, советник взъярился и потребовал наказания виновников. Король поддался на его уговоры, но чернокнижники всегда отличались своеобразием. Они привыкли, что в их дела никто не лез, и верно служили короне. Изучение темной магии, демонологии и некромантии оставило свой отпечаток, и смерть почти сотни тысяч мирных граждан страны не сильно их задела. Поэтому, когда корона обратилась против них с обвинениями и потребовала выдать виновников, чернокнижники просто отказались делать это. Более того — группа радикально настроенных магов напала на короля, хотя покушение и было отбито. Однако это стало поводом к тому, что король своим указом наложил запрет на чернокнижие, и всех адептов этого вида магии приказал арестовать, невзирая на социальный статус.

На чернокнижников началась настоящая охота. Кто-то сдавался мирно — как правило, это были ученики или только-только начавшие самостоятельно осваивать темную магию волшебники, еще не успевшие измениться под влиянием магии. Но таких было мало. Остальные начали огрызаться. В итоге в Эстромо резко подскочила смертность, а северные и северо-восточные провинции начали стремительно вымирать под влиянием проклятий, чумы и орд демонов, насылаемых темными магами на своих врагов. И это при том, что единой организации у врагов государства не было — только разрозненные группы, которые, впрочем, действовали весьма слаженно и доставляли немало проблем даже сильнейшим заклинателям Эстромо.

Но затем в этой позиционной войне наступил перелом. Элеас Бесс, прозванный «Черной книгой» за фолиант из обугленной человеческой кожи, с которым он никогда не расставался, сумел сплотить вокруг себя разрозненные группы чернокнижников, наладить между ними связь и нанести несколько сокрушительных ударов по Эстромо. Примечателен тот факт, что он наносил удары не только по войскам, но и не чурался тактики террора, запугивая жителей, вынуждая их подсыпать яд в колодцы, красть срочные депеши и закалывать во сне боевых магов, только бы ужасная «Черная книга» не сделал новую обложку из кожи их детей. Порой, Бесс давал приказания вырезать целые деревни для проведения кровавых ритуалов и поднятия нежити. Хотя, как отмечали историки, Элеасу была чужда бессмысленная жестокость, и все его действия были направлены только на одно — достижение победы любой ценой.

Казалось, для Эстромо все кончено, и победа темных магов очевидна, но король сумел ответить достойно. Он отправился к друидам Белого Древа, держащимся в стороне от разворачивающейся кровавой вакханалии, и неизвестно что именно правитель страны посулил им. Но это возымело результат.

С помощью обманного маневра, ценой десятков тысяч своих солдат, изобразив паническое бегство, королевской армии удалось заманить чернокнижников в леса Шаррэн-

Ха, где их уже ждали друиды. В какой то момент, темные маги поняли, что они рассеяны по лесу, который, ежеминутно меняясь, сбивал с пути — впереди неожиданно появлялась непроходимая чаща, а то слева, то справа раздавались крики раздавленных внезапно упавшими деревьями, провалившихся в ямы и раздираемых взбесившимися дикими зверьми магов. Чернокнижники, чья сила была в том чтобы прятаться за спинами приспешников и ослаблять врагов издалека, оказались лицом к лицу с яростью природы.

Понимая, что он вот-вот проиграет, Элеас Бесс решил на отчаянный шаг. Он приказал готовить ритуал Портала Хаоса и первым вонзил себе нож в сердце. Сотни чернокнижников, отдавших свои жизни для исполнения ритуала, послали призыв в самые глубины хаоса. И хаос ответил.

Безымянный — Великий демон разрушения, один из трех правителей Инферно — явился на их зов. Его визит был кратковременен, ведь никто и ничто в земном мире не может надолго удержать само Разрушение. Но этого хватило, чтобы стереть с лица земли большую часть армии короля и весь лес Шаррэн-Ха, на месте которого сейчас лишь выжженная пустошь, пропитанная тьмой и хаосом, населенная изменившимися под остаточными эманациями созданиями, которыми движет лишь вечный голод.

Но победа все же осталась за Эстромо. Немногочисленные выжившие друиды вернулись к Белому Древу, а чудом переживший все это король повторно объявил о запрете чернокнижия и о смертной казни в отношении любого, кто будет замечен за практикой этого вида магии. С тех пор темные маги исчезли со страниц истории на долгих два века.

Последними известными представителями чернокнижия были лорд Григор Кардас и его дочь Аланна. Официально они считались химерологами и исследователями, тем более приближенными короля Глаана. Поэтому их не трогали. Но в итоге, Григор Кардас попытался устроить переворот, а его дочь уничтожила столицу Эстромо, тем самым поставив жирную точку в истории этого государства.

Леанти со вздохом закрыла книгу и, откинувшись на спинку кресла, в котором сидела, закрыла глаза, размышляя. Узнанное мало помогло ей разобраться в ситуации. Разве что реакцию Ошлана теперь можно понять. Вряд ли кто-то обрадуется возвращению чернокнижников. Дурная слава темных магов тогда гремела на весь мир, и, судя по реакции Лиса, память о событиях прошлого до сих пор жива, несмотря на прошедшие столетия. Хотя судить по одному человеку (насколько это слово применимо к покрытому шерстью гиганту) все же преждевременно. Однако это показатель.

Девушка вздохнула про себя. Благодаря заданиям Ошлана, она прокачала отношение практически до 40 очков и такими темпами довольно быстро перешла бы к уровню «Дружба». Но резкая реакция на простой вопрос поставила ее в ступор, а ушедшие в минус отношения расстроили. Лис был эльфийке симпатичен, и она очень хотела с ним подружиться. Но теперь на этом можно ставить крест. По крайней мере, в ближайшее время.

Так или иначе, ей необходимо определиться с дальнейшими действиями. Исторические хроники, описывавшие интересовавшие Леанти события, были достаточно полными вопреки опасениям чародейки, уже сталкивавшейся в прошлом с умалчиванием важной игровой информации, без которой пройти по квесту было проблематично. К счастью, этот случай был не из таких, хотя было видно, что авторы исторических трудов активно пытались выставить чернокнижников с исключительно негативной точки зрения. Оно и понятно — горстка магов почти поставила на колени могучее магократическое государство. Современники описываемых событий руководствовались ненавистью к тем, кто едва не

уничтожил их, а нынешние исследователи попросту боялись повторения событий прошлого, ведь история любит напоминать свои уроки, это всем известно.

Уже убирая книги на место, Леанти задумалась. Скорее всего, здесь она не найдет никаких зацепок. Простых жителей и членов других гильдий спрашивать бесполезно, а маги могут отреагировать столь же болезненно, как и Ошлан. В других городах история почти наверняка повторится. Общий квест на специализацию давно висит в списке активных заданий, но с какой стороны подступиться к вопросу девушка пока не знала. Точнее, был у нее один вариант, но он ей не сильно нравился.

— Леанти, — хриплый бас Северного Лиса, раздавшийся за спиной, заставил эльфийку подпрыгнуть на месте и резко развернуться. Ошлан стоял перед ней, согнув голову, чтобы не упираться в потолок, и смотрел сверху вниз нечитаемым взглядом. Юная заклинательница внутренне сжалась, готовая к тому, что вот-вот Лис выставит ее прочь. Но этого не произошло. — Идем.

Распорядитель боевых магов махнул рукой и первым зашагал в сторону выхода. Девушке не оставалось ничего другого, кроме как последовать за ним, гадая, о чем пойдет разговор.

Второй раз за несколько часов она сидела перед хмурым Ошланом в его кабинете. На этот раз не было ни уже ставшего привычным кувшина, ни добродушной ухмылки Лиса, ни теплой атмосферы. Лишь острый пронизывающий взгляд старшего мага и съезжившаяся под ним младшая волшебница. Некоторое время оба молчали, играя в гляделки, а потом Лис вздохнул.

— Я хочу извиниться за свою вспышку, — произнес он. — Чернокнижники для меня — большая тема. Неприятные воспоминания.

С этими словами он отогнул свою рясу и продемонстрировал не ожидавшей такого поворота событий эльфийке грубый черный шрам поперек груди, выглядевший на фоне ржаво-рыжей шерсти гнилым пятном.

— Это...

— Шрам от «Гниющей плоти», — пояснил Лис и закрыл старый шрам одеждой. — Одно из самых мерзких и опасных проклятий из арсенала чернокнижников. Невозможно исцелить. Можно только остановить продвижение внутрь организма. Даже боль не притупить. К счастью, его знали лишь немногие старшие чернокнижники, и знание о нем давно утеряно. Так что мою судьбу никто не повторит.

— Как ты его получил? — спросила Леанти, пытаясь осознать увиденное и услышанное.

— Я сражался с ними в Шаррэн-Ха. Тогда еще был совсем молод, только-только закончил обучение у Белого Древа, когда Черная Книга собрал своих последователей и начал полномасштабную войну против Эстрома. Многие зверолоды были родом из лесов Шаррэн-Ха, в том числе и мой род. Когда стало известно, что фронт прошел в непосредственной близости от моего дома, и король призвал друидов в помощь, я, не раздумывая, откликнулся на призыв. Я надеялся, что мы остановим чернокнижников, не дадим им войти в леса, но у короля были другие планы. Бой произошел прямо на пороге моего дома. И когда мы почти остановили врага, Черная Книга решил призвать Безымянного. Я и мои сородичи попытались его остановить и попали под «Гниющую плоть». Из пятнадцати лисов Шаррэн-Ха, сражавшихся в той битве, выжили только я и моя мать. И то лишь благодаря вовремя оказанной помощи других друидов, локализовавших проклятие. Я отделался шрамом и не утратил свою магию, а вот моей матери повезло меньше. Она была значительно старше меня и получила много других увечий, поэтому, лишенная своей магии, которая поддерживала в

ней жизнь, прожила всего сто двадцать пять лет после той битвы, в то время как мне идет четырнадцатая сотня.

Ошлан замолчал на минуту, и Леанти не посмела нарушить воцарившуюся тишину.

— После битвы я покинул друидов и стал боевым магом на службе короны Эстрома. Я преследовал чернокнижников повсюду и всегда, вплоть до окончания гражданских войн и образования Фиориста восемьсот лет назад. Я уверен, что чернокнижников больше не осталось, но по-прежнему остаюсь настороже. Леанти, — он серьезно посмотрел на эльфийку. — Зачем ты хочешь узнать о чернокнижниках?

— Я... — начала было девушка, но Лис снова ее перебил.

— Ты хочешь стать одной из них?

— Я... думала об этом. Но после того, что узнала, изменила свое мнение, — не моргнув глазом, соврала эльфийка. Ей было неприятно обманывать Ошлана, но и от своих планов отступить она не желала. И так понятно, что, получив специализацию чернокнижника, она наживет себе множество проблем, если кто-то из НПС об этом узнает. С другой стороны, так даже интереснее. Сейчас, пока идет бета-тест, она сможет опробовать специализацию, а при релизе все равно будет общий сброс. И тогда уже можно либо пройти проторенной дорожкой, либо избрать другой путь развития, если выяснится, что игра не стоит свеч.

— Хорошо, — лицо Лиса немного смягчилось. — Я еще раз извиняюсь за свое поведение. Ты хорошая, маленькая эльфийка, и мне было бы жаль однажды встретиться с тобой на поле боя в качестве врагов.

Отношения с Ошланом Северным Лисом: +70.

Так или иначе, интерес к чернокнижникам стоил Леанти тридцати очков отношений. Это было грустно, но уже не так необратимо.

История, рассказанная Ошланом, поразила эльфийку. Она понимала, что Лис наверняка очень стар, но не настолько, чтобы помнить события столь далекого прошлого. При этом, ей было жаль его. Он постоянно испытывает боль, но при этом остался добродушным и открытым челове... лисом. К тому же, стало понятно, почему он практически не расстается со своим любимым кувшином с пивом. Видимо, алкоголь облегчает его страдания, а принадлежность к расе зверолодов и возраст позволяют сохранять относительную трезвость рассудка. Ну да, учитывая его габариты, чтобы Ошлана пробило, ему надо выпить никак не меньше нескольких бочек с крепким напитком.

— Ладно, иди. У тебя наверняка много дел, — Ошлан махнул рукой и расслабился, опершись спиной на стену, возле которой сидел.

— До скорой встречи, Ошлан. Прости за доставленные неприятности, — извинилась Леанти, поднимаясь.

— Угу-угу... — было ей ответом. Уже на выходе девушка обернулась, и, увидев в руках Лиса знакомый уже кувшин, улыбнулась, но ничего не сказала, покинув кабинет распорядителя боевых магов и прикрыв за собой дверь.

Судя по всему, у нее нет особого выбора. Придется отправиться в Шаррэн-Ха и самой посмотреть на место последней битвы войска Черной Книги. Наверняка она сможет найти там какие-нибудь зацепки, которые приведут ее к специализации чернокнижника. Причем дело тут уже не только в собственных игровых планах. Очень уж любопытно, на ее взгляд, развиваются события, и она пройдет путь до конца даже чтобы просто умерить собственное журналистское любопытство.

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ

Из новостей «Виртуалити-Лайф»:

Вот уже несколько дней длится закрытый бета-тест нового игрового проекта монополиста в сфере виртуальной реальности «Виртуалити Инк». Красочный, но суровый фэнтезийный мир Энарона объединил на своих просторах девятьсот девяносто восемь тысяч триста сорок восемь игроков, получивших приглашения на закрытый бета-тест. За столь короткое время было убито полтора миллиарда мобов, выполнено восемнадцать миллионов квестов — и при всем этом Энарон приоткрыл лишь малую долю своих тайн. Мир игры настолько велик и проработан, что многие территории остаются неисследованными, а в старых локациях время от времени обнаруживаются скрытые индивидуальные задания, позволяющие каждому выстроить собственную историю жизни своего персонажа в мире Энарона.

Сегодня ночью разработчиками был снят запрет на публикацию рецензий по новому игровому проекту. Такой тактики «Виртуалити Инк» придерживается вот уже много лет, объясняя это тем, чтобы игроки сами сформировали свое мнение относительно их продукции, а не руководствовались рецензиями критиков. Хотя некоторые считают, что разработчики просто боятся, что возможные отрицательные рецензии от крупных игровых критиков попросту отпугнут потенциальных игроков от нового виртуального мира.

Впрочем, даже если это и так, опасения «Виртуалити Инк» оказались напрасны. Многие игровые издательства получили приглашения опробовать новый игровой мир, и журналисты со всего мира отправились покорять просторы Энарона. В целом, они остались довольны увиденным за первые несколько дней игры. Многие отмечают глубину проработки истории и мифологии мира, отлаженностью игровой механики и большим количеством интересного и разнопланового контента. Однако, некоторые все же замечают — в игре видны некоторые шероховатости, а иногда встречаются и баги, делающие невозможным выполнение тех или иных квестов, но на общее впечатление это, к счастью, не влияет. Разработчики заявили, что намерены плотно сотрудничать с игровым сообществом с целью отшлифовать мир Энарона до идеального состояния к официальному релизу, который, напомним, состоится через три месяца. Более точную дату создатели игры не оглашают, аргументируя это желанием сделать все, чтобы игра доставляла удовольствие игрокам — даже если для этого придется сдвинуть дату релиза.

— Планирование — это важная часть процесса разработки игры, — пояснил Альберт Фокс, бывший директор «Виртуалити Инк» и пионер виртуальных ММО, а ныне — ведущий геймдизайнер Энарона. — Но планы — это лишь основа, каркас, скелет, на который мы наращиваем «мышцы» нашего проекта. Планы никогда не исполняются так, как было задумано, поверьте мне. Поэтому мы лишь держим их в уме, а ориентироваться предпочитаем по ситуации. Наша главная цель — качественный продукт. Нам дороги наши игроки, и мы стараемся для них. Если ситуация потребует переноса официального релиза для того, чтобы выявить и исправить ошибки и недочеты — мы это сделаем, и я уверен, что наши игроки нас поймут. Этот подход был заложен основателем «Виртуалити Инк», и с тех пор мы неукоснительно следуем ему.

— Когда мне предложили присоединиться к команде, работающей над проектом «Энарон», и продемонстрировали наработки, я была поражена его масштабами. На то, чтобы просто ознакомиться с черновым проектом, у меня ушло почти четыре месяца, но это было нечто настолько невероятное, что я даже засомневалась — а смогу ли я это потянуть? Мой ли это уровень? Пусть у меня уже есть опыт работы над «Стар Оушен» — (предыдущей игрой «Виртуалити Инк» — прим. ред.), это не идет ни в какое сравнение, — рассказала нам Елена Шай, знаменитая писательница и игровой сценарист, отмеченная множеством литературных и игровых наград.

Игроки также остались довольны новым игровым миром. Однако все ли так хорошо в Энароне?

Проблема пришла с той стороны, с которой ее попросту не ждали. Вот уже второй день в адрес разработчиков сыплются гневные письма пострадавших игроков, которые попросту не могут в полной мере насладиться игрой из-за одного человека, постоянно портящего им жизнь.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Вместе с Энароном в нашу жизнь вновь вернулся легендарный Оцифрованный человек. Фигура, окутанная ореолом мистики и тайны, возникла на горизонте и на этот раз она не столь дружелюбна. Постоянно приходят сообщения о появлении Оцифрованного в разных концах Энарона и сопровождающей его приход резне. Каждый раз фигура в черном плаще со скрытыми игровыми данными выходит из огненного портала походя уничтожая всех игроков и неигровых персонажей, попадающихся на ее пути.

Последний известный случай произошел далеко на севере Энарона, в столице одного из княжеств Серебряного союза, объединившего север и северо-восток Энарона. Оцифрованный возник прямо на центральной городской площади, и уже к концу дня пусть и небольшой, но процветающий и довольно популярный у игроков город превратился в самый настоящий некрополь. По словам очевидцев, неидентифицируемая фигура в черном, вышедшая из портала, как будто что-то пыталась найти и внимательно ощупывала кладку стены собора Владыки Света, находившегося там же, в самом центре города, а потом будто впала в неистовство и в одиночку вырезала весь город. Игроки пытались остановить Оцифрованного, но не смогли ничего сделать. В ходе боя сильно пострадал сам город, а собор Владыки разрушен до основания.

Когда игроки севера, объединившись, вошли в город, то Оцифрованного уже не было, а сам город лежал в руинах, заваленных трупами неигровых персонажей. Позже некоторые исследовали руины храма, которыми так заинтересовался Оцифрованный, но ничего не обнаружили.

Причины действий Оцифрованного человека неизвестны, но разработчики заверяют, что разберутся в ситуации.

С вами была Илейн Смайт, репортер «Виртуалити-Лайф». До скорых встреч.

* * *

В конференц-зале, в котором собрались руководители команды разработчиков проекта «Энарон» стояла тишина. Все они были погружены в изучение последних отчетов на своих планшетах и обдумывали полученную информацию.

Во главе стола сидел директор «Виртуалити Инк». Джозеф Энс мрачно вчитывался в строчки на экране перед собой, и с каждым словом хмурился все сильнее. По правую руку от него с таким же выражением лица сидел возглавивший команду геймдизайнеров Альберт

Фокс. Старик нервно подергивал завязанный на шее галстук, читая и перечитывая последние отчеты по ситуации в Энароне. Главы других технических отделов выглядели не лучше. Самыми спокойными на собрании оставались глава сценаристов Елена Шай, композитор Джеймс Фроскейн и ведущий программист Дмитрий Ивченко, но их спокойствие было обосновано больше тем, что первые двое ни черта не понимали в переполненном техническими нюансами отчете и присутствовали больше для галочки, а третий понимал, что все равно ничего исправить не получится, а, значит, и дергаться нет смысла.

— Как это понимать? — наконец, нарушил тишину директор Энс. — Столько жалоб мы не получали даже после взлома серверов «Стар Оушен» на втором году его существования.

— Насколько я знаю, мы планировали ивент с Черными Рыцарями не раньше, чем через два года после официального релиза Энарона. И то он не должен был стать настолько масштабным, — медленно проговорил Фокс, откладывая планшет и обводя взглядом собравшихся. — Но почему-то он начался гораздо раньше. Кто-нибудь объяснит причину?

— Не могу сказать, — ответил спокойный, как удав, Ивченко. — Возможно, ошибка в программном коде. Возможно, кто-то из игроков случайно запустил триггер начала ивента своими действиями. Мы ведь никогда их не прятали и не запускали заранее и лишь контролировали его ход. Хотя это странно.

— Почему?

— Задание предполагало довольно высокий уровень игроков-участников, и триггер, запускающий его, спрятан в высокоуровневой локации, которую не то что пройти — даже попасть в нее сейчас попросту некому, учитывая, что на данный момент самым высокоуровневым игроком является жрец Владыки Света 57 уровня. С учетом сложности ивента и уровень Рыцарей был соответственно высок. Каждый из них двухсотого уровня, а их лидер — двухсот пятидесятого. Даже реальному Оцифрованному с его удачей, опытом, малой зависимостью от игровой системы и нестандартным мышлением они не по зубам.

— И сейчас они следуют по сценарию... — пробормотал директор Энс, снова вчитываясь в строчки отчетов. — Но я не понимаю, почему настолько масштабно. Они должны были вести себя агрессивно в зависимости от ситуации, но не настолько же! Целый город превращен в некрополь! Точка возрождения вместе с собором вообще уничтожена!

— Пока что это самый крупный инцидент с Рыцарями. Остальные более мелкие, но их много, и игроки жалуются, — сказал руководитель отдела по связям с общественностью.

— Надо что-то решать. Мы же не можем пустить все на самотек. Предложения?

На несколько секунд зал вновь погрузился в тишину.

— Учитывая массив кода игры, поиск ошибки, из-за которой произошел досрочный запуск ивента, может занять много времени, и для этого потребуется отключить сервера Энарона, — проговорил Ивченко. — Можно попробовать дополнить код и ограничить деятельность объектов «Черные Рыцари» — это займет меньше времени, но в то же время будет сложнее, учитывая специфический характер их программы, и я не уверен, что новый кусок кода не будет конфликтовать с остальными.

— А есть ли смысл вообще как-то влиять на ситуацию с технической точки зрения? — внезапно подал голос главный аналитик «Виртуалити Инк» Джейсон Хейгар. На него удивленно посмотрели остальные.

— Перед официальным релизом состояние игрового мира будет возвращено к исходной точке. Персонажи игроков откатятся к нулевому уровню, хотя и сохранят некоторые свои вещи, привязанные к ним. Я прав?

Ивченко кивнул и улыбнулся.

— Именно. Игровой мир откатится к первоначальному состоянию, и это касается в том числе и Черных Рыцарей. Ивент аннулируется и перейдет в неактивное состояние до следующего срабатывания триггера. Времени между окончанием бета-теста и официального релиза нам хватит, чтобы еще раз прочесать кодировку игры и выявить ошибку с преждевременным срабатыванием, — проговорил программист.

— Но что делать до этого? — спросил Энс. — Мы не можем не отреагировать на ситуацию.

— Широко известно, что в сложной ситуации человек либо растет над собой, либо ломается. Анализ игры показал, что множество игроков — как пострадавших от руки «Оцифрованного», так и не бывших его жертвами — значительно увеличили темпы развития своих персонажей. Уже сейчас, несмотря на то, что прошло всего пять дней с момента начала бета-теста, средний уровень игроков приблизительно равен пятидесяти. Это хороший показатель, — пояснил Хейгар, выведя на мониторы других участников собрания диаграммы и графики, подтверждающие его слова.

— Действия Рыцарей стали неплохим стимулом к развитию, — подвел итог Фокс, изучив графики.

— Именно. Поскольку сейчас, если я правильно понимаю, мы все равно ничего не можем сделать с Рыцарями, то можно лишь попытаться обернуть ситуацию в свою пользу.

— Каким образом?

— Объявив, что Оцифрованный человек действует в составе команды разработчиков в рамках скрытого ивента, запущенного нами с целью разнообразить игровой процесс бета-теста, и победа над ним или его товарищами будет вознаграждена. Многие игроки любят сложности, и такой вызов их только подстегнет. А уточнять, что на самом деле эта семерка — не Оцифрованный и его товарищи, а НПС «Черные Рыцари» необязательно.

— А как на это отреагирует сам Оцифрованный? — внезапно спросила молчавшая до этого Елена Шай. — То, что мы еще не придумали, как предоставить ему доступ в общую сеть, не значит, что рано или поздно он не узнает о происходящем. Сейчас его репутация из-за действий Рыцарей сильно испорчена. Хотя вариант, предложенный мистером Хейгаром, несколько сгладит впечатление, но я считаю, что необходимо с ним связаться и объяснить ситуацию. Где он сейчас?

— В составе паломников направляется на восток, к друидам Белого Древа, — ответил Фокс, сверившись с данными на своем планшете. — У Древа появление Рыцарей не запланировано, поэтому вряд ли он с ними столкнется. Но поговорить с Энли все же стоит.

— Энли?

— Его новое имя в Энароне. Понятия не имею, почему он его взял.

— Хорошо, — директор Энс поднялся из-за стола. — Фокс, свяжись с Оцифрованным и расскажи ему о ситуации, в которой мы оказались. Он должен понять и, желательно, согласиться не высовываться до окончания бета-теста. Сейчас у него всего двадцать девятый уровень, и даже с учетом его опыта и навыков он не сможет ничего противопоставить объединенным отрядам других игроков, которые начнут за ним охоту после нашего объявления. В этом случае весь наш план может полететь к чертям.

Фокс кивнул.

— Я свяжусь с ним завтра вечером, когда он достигнет Древа. В спокойной обстановке он будет более сговорчивым, я полагаю, — сказал он, последовав примеру Энса.

— Тогда собрание окончено. Все свободны.

Один за другим участники покидали конференц-зал, и через пять минут в нем остались лишь директор Энс и Альберт Фокс.

— Думаешь, Оцифрованный согласится? — спросил Джозеф, ослабляя галстук на шее.

— Согласится. Он и раньше часто участвовал в ивентах с нашей стороны, поэтому с точки зрения других игроков, особенно «стариков», ничего из ряда вон не происходит.

С полминуты они молчали. Энс зажег сигарету и выпустил клуб дыма, заставив Фокса поморщиться.

— Кстати, кому вообще пришла в голову идея так нарядить Рыцарей? — внезапно спросил Джозеф. Альберт ухмыльнулся.

— Я до сих пор люблю вселенную Толкина. Образ назгулов показался мне наиболее... впечатляющим и внушительным. Тем более, Оцифрованный в нем получился очень крутым.

Энс только покачал головой. А в это время где-то в Энароне трясшийся в повозке, следующей к Белому Древу Энли громко икнул и, извинившись перед своими попутчиками, вернулся к чтению книги.

* * *

Заместитель директора «Виртуалити-Лайф» Шон Зинкс сидел в своем кресле и задумчиво рассматривал устроившуюся напротив светловолосую девушку с красными от недосыпа глазами. Перед ним на столе лежала тонкая папка с подробным отчетом о первых днях в Энароне и черновик статьи о новом игровом мире, который должен будет выйти в еженедельном издании журнала «ММО».

— Илейн, — мягко произнес Зинкс. — Когда ты последний раз спала?

Девушка пожала плечами.

— Не помню. День назад. Или два. Может, чуть больше. Мне не до сна, я хочу как можно больше узнать об Энароне, чтобы подготовить к концу бета-теста развернутую и подробную итоговую рецензию.

— Похвальное стремление. Но загонять себя не стоит.

— Все хорошо, мистер Зинкс. Вы хотели обсудить мою статью, — напомнила ему Илейн. Мужчина кивнул и раскрыл папку.

— Статья получилась хорошей, как и всегда. Но кое-что меня беспокоит. Илейн, ты ведь мониторишь игровые форумы Энарона? — спросил он. Смайт кивнула. — Значит, ты в курсе недавних событий и бурлений вокруг Оцифрованного человека?

Девушка снова кивнула.

— Я не уверена, что знаю, как к этому относиться, — проговорила она. — Сомневаюсь, что это действительно он. В статье об этом не написано, но в отчете я указала, что в первый же день игры столкнулась с семью существами, похожими один в один на Оцифрованного. Меня это... вводит в ступор.

— Не тебя одну, моя девочка, не тебя одну... — пробормотал Зинкс, листая отчет Илейн.

Несмотря на то, что Шона Зинкса любили и уважали его подчиненные, он заслужил репутацию холодного и бескомпромиссного человека, который поощрял за достижения и наказывал за ошибки. Он никогда никого не выделял и ко всем относился по справедливости. Лишь немногие знали, что на самом деле это мягкий и открытый человек, который сильно переживает за успехи и неудачи своих работников, как будто каждый из них — его дитя. В какой-то мере так и было, и Илейн посчастливилось попасть сначала к нему

на обучение, а потом и в тот небольшой круг людей, в присутствии которых хладнокровный зам директора «Виртуалити-Лайф» мог расслабиться.

— Я разговаривал с главой, — произнес, наконец, Зинкс, закрывая папку. — Без подробностей, но сообщил ему, что ты нашла Оцифрованного, и я полагаю, хотя здесь все расплывчато и непонятно — ты выполнила задание директора. Но он настаивает на интервью. Ни разу еще Оцифрованный человек не выступал в СМИ. Не знаю, как он собирается выкручиваться из ситуации, учитывая, что по идее перед его кандидатом стоит то же задание, что и перед тобой. Но это его проблемы. До конца бета-теста тебе нужно найти Оцифрованного и взять у него интервью, сопровождая процесс интервьюирования видеозаписью. Это необходимо, чтобы гарантировать подлинность интервью.

— Я понимаю, — кивнула девушка.

— Илейн, я буду очень рад, если ты преуспеешь. Никто больше тебя не заслуживает этого места, и уж тем более его не заслуживает третьесортный журналистишка, едва-едва закончивший университет. Это мое мнение, у нашего директора оно другое. Но даже если у тебя не получится, я гарантирую — работу ты не потеряешь, — произнес Зинкс, выпрямившись в своем кресле. — А теперь иди. И постарайся отдохнуть, мне не нужно, чтобы ты перегорела на работе.

— Спасибо, мистер Зинкс. До свидания.

— До свидания, мисс Смайт.

Илейн поднялась со своего места и покинула кабинет, а Шон Зинкс закрыл глаза, обдумывая полученную информацию. Несколько минут в кабинете царила тишина, которую потом нарушил сигнал входящего вызова. Мужчина открыл глаза и, глянув на монитор, принял вызов. На экране высветилось лицо бывшего директора «Виртуалити Инк» Альберта Фокса.

— Шон, добрый день, — поприветствовал его Фокс. — Ты сейчас не занят?

— Нет. Что-то случилось?

— Да. Можешь подъехать ко мне в офис? Есть разговор.

— Когда?

— Как только сможешь. Мне нужна твоя помощь, как опытного журналиста.

— Может, стоит прислать кого-нибудь из своих ребят? Ты же знаешь, я давно уже больше штаны протираю в кабинете, чем пишу.

— Нет. Сейчас мне нужен именно ты. Потом уже сам решишь, что делать и кому поручить дело.

Зинкс нахмурился, предчувствуя большое количество работы.

— Хорошо. Через час я буду у тебя. До связи.

Экран потух, сменившись отражением задумчиво-хмурого лица Шона Зинкса. Некоторое время мужчина неподвижно сидел, глядя в собственное лицо, а потом поднялся и вышел из кабинета, на ходу связавшись со своим водителем и приказав подготовить машину. Намечалось что-то интересное.

ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ

Доступно новое задание: Остров Белого Древа.

Тип задания: редкое;

Вы потратили много времени и сил, чтобы добраться до Острова Белого древа — вотчины друидов, но столкнулись с недоверием со стороны магистров магии природы. Для того чтобы добиться их расположения и найти ответы на интересующие вас вопросы, завоюйте уважение друидов.

Условие: выполнить 10 заданий друидов на Острове Белого Древа.

Награда за выполнение: 5 золотых монет, отношение с фракцией «Друиды Белого Древа» +100, возможность задать один вопрос Белому Древу.

Штраф за невыполнение: нет.

Принять задание?

Да/Нет

Именно такого содержания было системное сообщение, которое я получил, едва сойдя по трапу с корабля и ступив на Остров Белого Древа, находившийся далеко на юго-востоке Энарона. И это было приятным разнообразием после череды одинаковых скучных походных квестов в духе «Набери хвороста для костров», «Добудь десять кусков мяса для ужина» или «Ночь в карауле». Последнее было особенно скучным, но, к счастью, выпадало мне всего четыре раза за все те две недели, что мы провели в пути.

Да, дорога до Острова заняла у меня целых две недели игрового времени. И это несмотря на то, что передвигались мы не пешком. Кто-то ехал в повозках, кто-то отправился в путь на собственных ездовых животных, хотя последних были единицы. Вообще игроков среди паломников было не так уж и много. Около полутора десятков, и почти все — представители магических классов. Плюс еще полсотни НПС. В целом, толпа получилась внушительная. Все уместились в девять повозок, рассчитанных на десять человек и шедших цепочкой. Тянули наш транспорт мощные тягловые животные, отдаленно напоминающие быков, но покрытые густой бурой шерстью и обладавшие целой короной из рогов на голове, каждый из которых был загнут назад.

На рассвете первого дня вся вереница повозок тронулась от ворот Бакколо и направилась на северо-восток, через Нейтральные земли, служившие своеобразным буфером между тремя крупнейшими государствами Энарона — Империей Фиорист, Серебряным Союзом и Союзом Вольных городов. Хотя Союзы назвать государствами язык у меня не поворачивался.

Серебряный Союз состоял из семи северных княжеств, объединенных под управлением Князя и Совета Семи, но при этом в целом сохраняющих свою автономность, имеющих собственные законы, экономику и даже армии. Иначе говоря, если Фиорист был типичной унитарной монархической империей, то Серебряный Союз больше походил на своеобразную федерацию и являлся самым молодым государственным образованием, появившимся на геополитической карте Энарона всего три века назад. Свое название он получил из-за проблем с оборотнями и ликантропией, которые стали настоящей напастью и терзали Союз почти три десятка лет, прежде чем сорок два года назад к власти пришел нынешний Князь Серогрив Мудрый, который первым своим указом создал Орден Охотников, серебряным

оружием искоренивших почти всех оборотней на территории Союза.

С Союзом Вольных городов было еще веселее. Это было по своей сути и не государство вовсе, а именно союз нескольких десятков городов-государств, готовых буквально перегрызть глотки любому за свою независимость. И, возможно, они бы повторили судьбу Нейтральных земель, если бы несколько предприимчивых губернаторов не предложили создать альянс и представлять интересы городов-государств на мировой политической и экономической арене. Города, правители которых согласились на это, объединились в конфедерацию, названную Союзом Вольных городов. На данный момент Вольные города — старейшее государство Энарона, образовавшееся еще в последние века существования королевства Эстрома и успешно захватившее себе часть его восточных земель во время гражданской войны, по итогам которой образовался Фиорист и возникли Нейтральные земли. Остров Белого Древа, на котором обосновались друиды, тоже входит в состав Союза Вольных городов.

Нейтральные земли же выступали своеобразной буферной зоной между двумя политическими полюсами — Империей Фиорист и Союзами. Там не было государственности, а лишь местечковые князья, постоянно ведущие войны между собой, пытаясь расширить собственные владения. До них в общем то никому не было дела. Все это мне поведал охочий до бесед караванщик, рядом с которым я вместе с другими игроками скрашивал серые будни похода.

Путь паломников — и меня вместе с ними — лежал сначала на северо-восток через Нейтральные земли, затем, после пересечения границы Союза Вольных городов, караван следовал на восток, в портовый город Даствбри, где садились на корабль и плыли к Острову Белого Древа. Весь путь занимал одиннадцать дней по суше, день в Даствбри, пока не будут решены вопросы с кораблем, и два дня по морю.

Последние две недели были самым скучным временем, проведенным мной в этом мире. И хотя до этого мне уже не раз приходилось отправляться в дальний путь, он, как правило, был полон самых разнообразных событий. До сих пор вспоминаю, как в «Стар Оушен» взял простое, но длительное задание по доставке груза из одного конца Галактики в другую и в процессе побывал в плену у пиратов, благополучно от них сбежал, прихватив их новенький корабль взамен моему потрепанному и давно требовавшему ремонта «Старику», дважды выпадал из гиперпространства на радость ПК-шерам, через полчаса после «беседы» превратившуюся в горе, провисел в системе Антарес без топлива два дня, прежде чем отжать у каких-то отморозков еще один корабль, а по прибытии еще и в войну ввязался. Вот это были времена...

Здесь же... Здесь я просто сидел в повозке, иногда выполняя появляющиеся мелкие поручения, читая немногочисленную имеющуюся литературу и время от времени сражаясь со всякой швалью, для которой караван был лакомым кусочком. За эти две недели на боях, мелких квестах и изучении книг и карт мой уровень подрос до тридцать первого, плюс ко всему я прокачал Интеллект (не знаю, зачем, само получилось) на пять единиц, получил навык «Книгочей 1-го уровня» и познакомился с несколькими интересными людьми. Хотя сложно назвать людьми мелкую и назойливую девчонку-жрицу Шэну, в которой загнутые назад рожки и тонкий гибкий хвост выдавали тифлинга, пофигистичного Воздушного Элементаля (сам удивился, когда узнал, что и за элементалей можно играть!) с ником «Грозный Буревестник» и здоровенного медведя-зверолода Хортерта, мага-целителя, идущего к друидам на обучение. Эти трое были единственными, кто не отстал после ответа

на вопрос — что воин делает среди паломников-магов (я не долго думая всем отвечал что выполняю классовый квест). Слово за слово — и мы разговорились. Узнали, что Шэна и в реале служительница церкви, но по ее словам не очень хорошая, Буревестник — бывший айтишник «Виртуалити Инк», вышедший на пенсию, но не избавившийся от любви к играм и виртуальной реальности, а Хорт практикующий врач где-то в Штатах. Про себя сказал, что занимаюсь обеспечением информационной безопасности одной небольшой и никому не известной компании, которую я, собственно, вообще выдумал давным-давно, с тех пор меняя лишь ее название и местоположение. Не говорить же им, что я уже много лет живу в виртуальной реальности, время от времени подрабатывая на «Виртуалити Инк»?

Иногда во время остановок мы вместе выполняли мелкие поручения, ходили на охоту и стояли в карауле ночью, иногда сражались друг с другом на дуэли. Хотя последнее мало было похоже на настоящий бой, учитывая, что хоть что-то противопоставить мне мог только Буревестник за счет своих расовых навыков «Нематериальность», раз в день дававшей ему неуязвимость к физическому и некоторым видам магического урона на десять секунд, и «Сын Ветра», благодаря которому он помимо стандартных стартовых заклинаний своей специализации разучивал одно стихийное — в его случае «Воздушный Кулак». Хорт мог меня разве что связать «Терновым кустом» и наподдать в ближнем бою, но я был слишком вертким для грузного зверолода. Шэна же вообще не имела в арсенале атакующих навыков, а ее магический жезл был слишком хрупким и не годился для ближнего боя.

Кстати, на вопрос о целях путешествия жрица ответила так же, как и я — классовый квест. Любопытно...

Когда эти две недели путешествия подошли к концу, я ощутил себя на седьмом небе от счастья. Наконец-то я займусь хоть чем-то полезным! Тем более, что по прибытию на Остров я сразу получил квест.

Кстати, такое задание был только у меня и Шэны. Буревестник и Хортерт их не получили. Зверолод предположил, что это из-за наших классов. Шэна уже имеет специализацию «Жрица», а мой класс немагический, в то время как Хорт и Буревестник были потенциальными учениками и препятствий в виде недружелюбия друидов не имели.

На этом моменте мы и разошлись, предварительно добавив друг друга в списки друзей, чтобы иметь возможность связаться в случае чего. Буревестник и Хортерт отправились сразу в обитель друидов, а мы с Шэной пошли изучать окрестности.

Остров Белого Древа был просто огромным. Большая часть его территорий была покрыта буйными лесами, перемежавшимися обширными полянами. Вдоль берега раскинулось портовое поселение — самое крупное на Острове, в которое и прибывали корабли с Большой Земли. Но помимо него здесь расположились четыре небольшие общины друидов — каждая с одной из сторон света устроила свое поселение прямо в корнях Белого Древа, которое было самым большим деревом, которое я когда-либо видел. Его ствол, покрытый ослепительно-белой корой, был мощным и толстым, и для того, чтобы обойти его по кругу, понадобится несколько дней. Буйная крона терялась далеко за облаками, и с земли можно было разглядеть лишь нижние ветки, покрытые такими же белыми, как и кора дерева, листьями. Когда я впервые увидел его издалека с борта корабля, то невольно вспомнил легендарное дерево из скандинавских мифов — Иггдрасиль, Древо жизни.

Хортерт, неплохо изучивший историю Энарона, рассказал, что по легендам Белое Древо выросло на могиле могучего существа, настолько древнего, что имя его уже давно забыто. Это существо было первым и могущественнейшим магом в истории Энарона. Однако

помимо своей силы оно также славилось мудростью и миролюбием. Немало хороших дел сделал Первый Маг за свою долгую жизнь, и, почувствовав, что пришло его время умирать, он вместе со своими детьми отправился на далекий остров, дабы передать им свои знания и заветы. Когда он скончался, его дети похоронили своего отца и посадили на могиле маленькое семечко, найденное им незадолго до смерти. Исполняя волю отца, они разделились. Одни несли знания о магии в мир, распространяя искусство волшебства, а другие остались на острове и охраняли покой родителя. Считается, что друиды являются потомками тех детей, что остались на острове. А семечко, посаженное на могиле Первого Мага, превратилось в исполинское белое дерево, наделенное магией и разумом, неуязвимое и прекрасное. Все деревья, выросшие на острове, выросли из корней Белого Древа, растянувшихся по всему острову, а белая древесина является одним из самых лучших материалов для магических артефактов. Но в то же время получить ее можно лишь от друидов, в противном случае можно сильно испортить отношения с ними.

Наш с Шэной путь лежал в Северную общину друидов, ближайшую к портовому поселению. Нам необходимо было выполнить десять заданий. Награда была притягательной, а мне еще и давала возможность закончить классовое задание.

Северная община не впечатляла. Полтора десятка небольших домов раскинулись среди огромных вздымающихся то-тут то-там корней Белого Древа. В центре поселения стояла маленькая двухэтажная башня, в которую мы и отправились после недолгих раздумий. Однако, внутрь нам попасть не удалось, поскольку путь преградил огромный энт, выстой два моих роста. Его листва, выступавшая из растущих по всему телу веточек грозно затряслась, и он скрипучим голосом сообщил нам, что лишь друзьям друидов дозволено пройти в башню. На наше заявление, что мы очень хотим ими стать, и всеми силами готовы помогать друидам, энт отправил нас к старейшине, живущем буквально напротив.

Главой поселения оказался лысый сухопарый дед в темно-зеленой хламиде, покрытый тускло мерцающими зелеными татуировками с ног до головы. Он сидел в центре помещения, скрестив ноги и закрыв глаза, а его посох лежал у него на коленях, слегка подрагивая. На наше появление он никак не отреагировал, зато отреагировал крупный черный с проседью кот, спрыгнувший на пол перед нами и угрожающе зашипевший, неотрывно следя своими желтыми глазами за Шэной.

— Успокойся, — спокойным глубоким голосом сказал старейшина, и кот мгновенно успокоившись вернулся на место, но по-прежнему не сводил настороженного взгляда с жрицы.

— Тифлинги редкие гости на нашем острове, — все тем же спокойным голосом произнес старик, по-прежнему не открывая глаз. — Вы несете отпечаток пламени и хаоса и, как правило, не пытаетесь обуздать свою разрушительную натуру. Не злитесь на моего друга, он просто пытается меня защитить.

— Все в порядке, — заверила старика Шэна, хотя по ней видно было, что кот ее впечатлил. Она даже отступила на шаг и явно порывалась спрятаться за моей спиной.

— Не стоит бояться, — вновь заговорил старейшина. — Вы прибыли к Белому Древу за поиском ответов. При этом ответов одних и тех же на одни и те же вопросы.

На этом моменте мы с Шэной удивленно переглянулись. Одних и тех же? Зачем жрице знания о Первородных и Танцующих с ветром?

— Вы не могли бы пояснить? — спросила девушка, вызвав сухой смешок у старика.

— Вы ищете знаний о прошлом, которые известны только тем, кто был очевидцем этого

прошлого. Остальное не имеет значения. Вы знаете условия. Поможете друидам — друиды помогут вам.

— И как же мы можем вам помочь? — спросил я.

Старик достал откуда-то из-за пазухи длинную белую ленту и, поднеся ее к лицу, открыл, наконец, глаза. Вот только глаз не было. Были жуткие черные провалы глазниц, в глубине которых пульсировало едва заметное синее пламя. Это неприятно напомнило мне о Верховном Жреце Эстромо, с которым я сражался в городе-призраке при поддержке Аланны. Старик же просто повязал ленту на глаза и поднял голову. Почему-то я был уверен, что он прекрасно нас видит.

— Что с вашими глазами? — спросила Шэна, замороженно смотря на повязку.

— Глаза могут обманывать. Лишь ослепший видит по-настоящему, — хрипло сказал старейшина, глядя почему-то на меня. А я невольно вспомнил о полученном в руинах Эстромо навыке. В его описании были почти те же слова. Не намек ли это мне?

Я закрыл глаза, молча активировав «Магическое зрение». Почувствовав знакомое жжение, я открыл их и удивился увиденному. Все вокруг было наполнено магией разных цветов и оттенков, и ярче всего сияли старик и его кот.

Услышав судорожный выдох откуда-то справа, я повернул голову и посмотрел на Шэну, которая пульсировала теплым светло-желтым светом. В ее глазах читался ужас вперемешку с любопытством.

— Что? — не выдержал я.

— Твои глаза... — пролепетала девушка. — Они такие же, как у старейшины.

— В смысле? Черные провалы с синими огнями в глубине?

Жрица кивнула, не сводя с меня глаз. Я же посмотрел на старика, на лице которого мелькнула улыбка.

Отношения с Кайласом, старейшиной Северных друидов: +15.

— Вы любопытный молодой человек, — произнес Кайлас, когда я вернул своим глазам обычный вид, отключив «Магическое зрение». — Вы прошли через суровое испытание. Жаль, что вы не маг. Из вас получился бы достойный друид.

— Простите, но я иду своим путем, — ответил я, получив в ответ одобрительный кивок.

— Ты ведь чувствуешь жжение? — неожиданно спросил старейшина. Я только кивнул. — Если будешь часто использовать этот навык, то со временем твои глаза начнут разрушаться, и магическое зрение станет единственным твоим способом видеть мир. Не скажу, что это плохо. Но утомляет. Да и люди пугаются, когда на них так смотришь.

Мне оставалось лишь кивнуть, а старейшина Кайлас, поднявшись на ноги и опираясь на свой посох, зашагал к стеллажу, стоявшему у нас за спинами. Мы с тифлингом расступились, пропуская друида к его цели, и некоторое время наблюдали, как он роется среди книг. Наконец, найдя какой-то свиток, он повернулся к нам и протянул его мне.

— Есть несколько друидов в Северной общине, которым не помешает ваша помощь. Ничего сложного, но эта работа необходима и полезна. Выполните и вернетесь ко мне, мы обсудим ваш дальнейший путь. Желаю удачи!

Поблагодарив друида и взяв свиток, мы покинули домик старейшины. Оказавшись на улице, Шэна облегченно вздохнула.

— Его кот меня пугает больше, чем он сам, — буркнула жрица, выхватывая у меня из рук свиток и разматывая его. — Так, посмотрим... Ничего сложного. В основном, задания на поиск ингредиентов или охоту. Странно, всегда думала, что друиды радеют за природу во

всех ее проявлениях, а тут охота...

— Не знаю, — я пожал плечами, заглядывая в свиток через плечо тифлингессы. Та раздраженно дернула хвостом.

— Не люблю, когда дышат в затылок, — проворчала она. — На, смотри сам.

С этими словами она всучила мне в руки пергамент с описанием поручений. Действительно, все они были одинаковыми и, можно сказать, стандартными. Но одно из них выделялось. Необходимо было найти некоего Рэйвена, друида, ушедшего к подножию Белого Древа и пропавшего.

— Слушай, а вот это более интересно. Может, с него и начнем? — предложил я, ткнув пальцем в заинтересовавшие меня строчки. Шэна прочитала и, поразмыслив с несколько секунд, кивнула.

— Давай. Всяко интереснее, чем собирать травы. Идем, поспрашиваем про этого Рэйвена, а то мы даже не знаем, как он выглядит, — сказала она и первой зашагала прочь от домика старейшины. Мне не оставалось ничего другого, кроме как последовать за ней.

Следующие несколько часов мы потратили, расспрашивая местных друидов о Рэйвене. Учитывая, что к нам, а особенно к Шэне, относились с настороженностью, узнали мы не сказать чтобы много. Рэйвен был старым друидом, предшественником Кайласа, и, к сожалению, медленно, но верно сходил с ума. Постоянно болтал о каком-то подземном лабиринте, говорящих гусеницах, волшебных грибах, из которых получается чудесная настойка, и грязно ругающемся летающем черепе-мизантропе. Время от времени он куда-то уходил и не появлялся несколько дней, а потом возвращался со все более сумасшедшими рассказами. Некоторые считали, что из всего, о чем говорил Рэйвен, правдой были лишь грибы, из которых он делал настойку и, выпивая ее, видел странные вещи. В пользу этого аргумента выступало еще и то, что друид был опытным и талантливым алхимиком.

Последний раз он ушел в сторону подножия Белого Древа две недели назад и до сих пор не вернулся. Обитатели общины забеспокоились, но отправить на поиски было попросту некого — все были заняты своими важными делами. Хотя мне кажется, что просто ни у кого не было желания идти и искать сбрендившего старика, вот и спихнули его поиски на нас.

Получив краткое описание внешности Рэйвена и направление поисков, мы отправились в путь. В общем-то, до предполагаемого местонахождения потерявшегося друида было не так уж и далеко идти, и мы, петляя меж корней Белого Древа, уже через полтора часа ходьбы, когда лес уже окрасился рыжими отсветами заката, наткнулись на вход в пещеру, из которого виднелись проблески огня. Переглянувшись, мы с хвостатой напарницей начали осторожный спуск, готовые в случае чего либо отступить, либо атаковать. По пути сюда нас уже попытались покусать на зуб парочка волков 39 уровня, но у них ничего не получилось.

Однако, атаковать нас никто не спешил. В просторной пещере, освещаемой несколькими вкопанными прямо в землю факелами, обнаружился черноволосый старик, внешне действительно похожий на нахохлившегося ворона. Он ощупывал стены пещеры, время от времени бормоча себе что-то неразборчивое под нос и то и дело срываясь на хихиканье. Он точно был ненормальным.

— Да-да, идите... идите сюда, я вас покормлю... Или напою... — бормотал он, ощупывая камень за камнем. — Нет, катализатором реакции будет мирт! Если использовать соль аттранахов, то все взлетит на воздух! Хи-хи, это отличная идея! Взлетит на воздух! Бум!

— Мастер Рэйвен? — нерешительно спросила Шэна, выглядывая из-за моего плеча.

— А они считали, что лошади не умеют разговаривать! Они! Как они вообще себя друидами могут называть! Шевелись, карась, мы с тобой пойдем охотиться на духов! На духов! Они повсюду... они смотрят... они тычут пальцами... смеются... Нет! Оставь себе свой бамбук, я слишком трезв, чтобы его курить... Кто здесь?!

Он резко обернулся, и его черные глаза, на дне которых плескалось безумие, посмотрели в упор на меня, а потом переместились на жрицу, теперь уже точно прятывшуюся у меня за спиной и нерешительно вытягивавшую шею. Его губы разошлись в широкой улыбке, обнажая обломанные зубы.

— Какая сочная, какая теплая... А этот хвостик, ох, какой хвостик! Я сделаю из него шнурок, да, шнурок... Он будет висеть над дверью, и тот, кто его дернет, позвонит в колокольчик! Гениально! Ха-ха-ха!

— Энли, мне не нравится его взгляд... — пробормотала Шэна, пряча голову. Я же на всякий случай обнажил меч, не сводя взгляда с сумасшедшего друида, уже поднявшего посох и изучающего меня. Впрочем, уже в следующий момент посох был опущен, а друид вернулся к обшариванию стен.

— Некогда, некогда... Оно где-то здесь, я точно знаю, что оно где-то здесь... Проход, скрытый проход, странный проход. Я знаю, что ты здесь! Откройся! — закричал он и принялся бить своим посохом по стене. — Магия! Вечно чертова магия!

Повинуясь наитию, но не спеша убирать меч, я активировал «Магическое зрение» и, перетерпев жжение в глазах, оглядел пещеру. Она выглядела непримечательно за исключением участка одной из стен, который светился магией. И именно к нему стремительно приближался сумасшедший старик.

— Стоим и не дергаемся, — шепотом сказал я Шэне, отключая магическое зрение. — Посмотрим, что будет дальше.

Рэйвен не заставил себя ждать. Уже через две минуты бесцельного обшаривания стен он нажал на какой-то камень, и тот участок стены, что я заметил с помощью «Магического зрения» просто исчез, открывая черный провал, ведущий в неизвестность. Друид замер над ним, вглядываясь в его темноту, после чего снова повернулся к нам.

— Вы! Да, вы! Хотите заработать? Знаю, что хотите! Все хотят! Золото, звонкое золото ждет вас там! — он ткнул пальцем в черный провал, и не сказал бы, что у меня возникло желание туда прыгать. Шэна со мной, думаю, была согласна. Однако перед глазами все же выскочило системное сообщение:

Доступно новое задание: Исследователь подземного мира

Тип задания: редкое;

В ходе своих поисков вы наткнулись на старого сумасшедшего друида, который обнаружил скрытый проход в пещеры под Белым Древом. Он предлагает вам честь стать первооткрывателем этих пещер.

Условие: исследовать пещеры под Белым Древом.

Награда: вариативно; 3/10 выполненных заданий друидов.

Штраф за невыполнение: сражение с друидом Рэйвеном; -10 к репутации с Друидами Белого Древа в случае поражения; -30 к репутации с Друидами Белого Древа в случае победы.

Внимание! Отказ от квеста автоматически означает его провал!

Принять задание?

Да/Нет

Вообще я испытывал сильнейшее желание отказаться. Не внушали мне доверия ни сумасшедший друид, ни этот непонятно куда ведущий провал. Да и чего в пещерах стоит ожидать — тоже непонятно. Да еще и в такие условия система поставила, что не откажешься...

Рэйвен Призыватель

Тип существа: человек; друид.

Уровень: 100; Количество жизней/магической энергии: 9 218/39 287

Мда... Нет, тут точно отказываться нельзя. Проигрыш здесь почти очевиден, а у меня под рукой нет такого прекрасного целителя, как Аланна... Шэна, конечно, тоже неплоха, но не с ее тридцатым уровнем помогать в бою против такого противника.

— Ты тоже получила квест? — спросил я у жрицы. Та лишь кивнула и, спохватившись и поняв, что я же ее не вижу, повторила вслух:

— Да.

— Чего вы тормозите?! Вперед! — закричал вдруг Рэйвен и взмахнул посохом. Я почувствовал, как неведомая сила оторвала нас с Шэной от земли и притянула к старику, а затем попросту взяла и швырнула в черный провал тоннеля!

Не знаю точно, сколько мы летели, но во время полета нас хорошо так приложило об выступающие камни. Полоса здоровья стремительно снижалась и уже опустошилась наполовину. Я старался принимать все удары на себя, ведь у Шэны, в отличие от меня, было совсем немного здоровья. Я тоже не сильно-то развивал Выносливость, но она постепенно сама росла во время сражений и тренировок, да и классовый бонус немного ее увеличивал. Так что я все равно был более живучим, чем летевшая рядом со мной хрупкая жрица.

Полет быстро окончился, и мы с Шэной, вывалившись из провала, обрушились в воду подземного озера. И здесь уже мне не повезло. Сила падения была такова, что я достиг дна и сильно приложился затылком об какой-то камень оказавшегося предательски мелким озера. Последним, что я запомнил перед тем, как потерять сознание, было системное сообщение об оглушении и вид тянущей меня к берегу Шэны.

ГЛАВА ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ

Первым, что я увидел, когда сознание вернулось на место, а туман перед глазами рассеялся, была обеспокоенно дергающая хвостом Шэна, водившая над моим телом, лежащим на камнях, руками, окутанными желтым с вкраплениями зелени сиянием, и что-то усердно бормотавшая под нос. Прислушавшись, я с удивлением понял, что жрица произносила молитвы на неизвестном певучем языке и перемежала их с проклятиями в мой адрес. Получалась забавная смесь, но главное, что мое здоровье постепенно восстанавливалось, если верить довольно быстро заполняющейся красной полоске.

Увидев, что я пришел в себя, Шэна замолчала и, прекратив лечение, ударила меня ладонью по затылку. Удар оказался неожиданно сильным и отозвался громким и неприятным звоном в голове. Скосив глаза на мигающее в углу системное сообщение, я прочитал:

Внимание!

Получен временный дебаф «Сотрясение мозга». Ваши характеристики понижены на 20 %.

Время действия: 2 часа.

Мда. Чертов старик, зачем мы вообще отправились на его поиски?

— Как себя чувствуешь? — заботливо поинтересовалась Шэна, проводя над моим затылком окутанной сиянием лечебной магии ладонью и снимая боль. — Ты сильно ударился головой при падении и потерял сознание. Не говоря уж о том, что все уступы собрал своей несчастной тушкой в процессе нашего полета. Хорошо еще, что не умер сразу, я успела тебя подлечить.

— Спасибо, — поблагодарил я жрицу, принимая сидячее положение и оглядываясь по сторонам. — Где мы?

— Понятия не имею. Какое-то подземное озеро, — пожалала плечами жрица.

Мы сидели на каменистом берегу большого озера, больше похожего на огромное черное зеркало. Озеро раскинулось в просторной пещере, стены которой были почти полностью покрыты слабо светящимся голубоватым мхом, разгонявшим полумрак. В воздухе витал слабый сладковатый запах неизвестного происхождения. Подняв голову, я смог разглядеть дыру, через которую мы сюда попали. Она выделялась рваными краями на фоне заросших светящимся мхом стен, напомнив мне жутковатый черный круг из проклятой видеозаписи в старом фильме ужасов.

Аналогичные ощущения вызывал замеченный в отдалении от нас проход, ведущий куда-то вглубь пещеры. Он не вызывал ни малейшего желания идти туда, но выбора у нас все равно не было. Надо как-то выбираться на поверхность.

— Полагаю, у нас все равно нет выбора, — озвучила мои мысли Шэна, проследив за моим взглядом в сторону чернеющего хода. Поднявшись на ноги и протянув ей руку, я кивнул.

— Тоже так думаю. У тебя есть факелы? — спросил я.

Девушка отрицательно покачала головой.

— Нет. Но есть заклинание «Светляк». Оно не требует много маны и не мешает колдовать. Его надо только обновлять раз в десять минут, — сказала она, вскинув руку и

пробормотав короткую фразу на все том же незнакомом певучем языке. С кончиков ее пальцев сорвался небольшой шар света, зависший над моей головой и немного разогнавший полумрак. Я благодарно кивнул.

— Спасибо. Это действительно лучше, чем факел. Идем.

Достав меч из ножен и держа его наготове — мало ли какие сюрпризы припасло место, в которое нас занесло — мы медленно подошли к выходу из пещеры и остановились в метре от проема. Станный запах стал несколько сильнее, и из прохода ощутимо потянуло сквозняком. Потоптавшись с минуту на одном месте и переглянувшись, мы вошли в проход. Я шел первым, Шэна шагала за мной, вцепившись в свой жезл и время от времени обновляя «Светляк» над моей головой.

После десятка минут ходьбы мы вышли к развилке. Пещерный проход разделялся надвое, и оба проема выглядели совершенно одинаково. Не было вообще никаких отличий, по которым можно было сделать выбор. В итоге мы решили выбрать наугад и свернули в правый проход. И вот там нас уже ждал первый не очень приятный сюрприз.

Сюрприз был в высоту около метра, имел продолговатое тело, покрытое короткой черной шерстью, а завершали картину мечты арахнофоба восемь лап с сочленениями, устрашающе клацающие жвала и несколько пар блестящих в свете заклинания Шэны глазбусин, пристально следивших за нами.

Маленький паук.

Тип существа: арахнид.

Уровень: 34. Количество очков жизни/маны: 2 159/0.

— Ты ведь тоже это видишь? — дрожащим голосом спросила Шэна. — Если это маленький паук, то не хотела бы я встретиться с его большими сородичами.

— Постарайся не думать об этом и отойди назад, — ответил я ей, держа меч наготове. Обойти его нам все равно не удастся.

Паук медленно стал приближаться, угрожающе щелкая жвалами, я же стоял неподвижно. Места для маневра здесь немного, но где наша не пропадала?

Членистоногое бросилось в атаку. Я успел отскочить, и его жвалы щелкнули в опасной близости от моего лица. Меч со свистом опустился на ближайшую ко мне лапу арахнида и рассек ее прямо около туловища. Полоска здоровья монстра резко просела на восьмую часть. Сам же паук отшатнулся и, не обращая внимания на потерянную конечность, вновь бросился в атаку, обрушив на меня целый град быстрых, но слабых и прямолинейных атак, предсказать которые было нетрудно. Правда, несколько раз из-за нехватки пространства для маневра я все-таки пропустил удар, и вот тут выяснилось, что атаки арахнида наносили не только физические повреждения, но и накладывали периодический эффект отравления, отнимавший по несколько очков здоровья раз в три секунды. Однако, вскоре все закончилось. Несколько критических ударов в глаза быстро опустошили запас здоровья паука, и он мешком упал на каменный пол пещеры.

— Это было не так уж и сложно, — проговорила Шэна, подлечивая меня и снимая негативные эффекты отравления.

— Места здесь маловато, — ответил ей я. Убийство паука дало мне меньше опыта, чем я ожидал. И даже при том, что у меня уже заполнена половина полосы опыта, до следующего уровня мне нужно убить еще около трех десятков таких тварей. Хотя, где наша не пропадала. Уверен, что такие вот «милые» создания не раз встретятся нам на пути.

В общем-то, я, к сожалению, оказался прав. В следующий час мы столкнулись еще с

несколькими паучками, которых, впрочем, без особых проблем удалось прикончить.

— Надеюсь, эти твари скоро закончатся — недовольно произнесла моя спутница — не люблю я насекомых, лучше бы тут кобальды водились или гигантские крысы.

— Вообще-то, пауки относятся к паукообразным, а не к насекомым, — заметил я, на автомате перешагивая через небольшой треугольник трещин на полу пещеры

— Да плевать, хоть к птицаааааАААААА!

Последний вопль был вызван тем, что Шэна наступила на трещины и вместе с внезапно обвалившимся куском пола полетела куда-то вниз. Я спешно подбежал к краю провала, и присев на корточки заглянул внутрь. К счастью, падать было невысоко, да и паутина, в которой жрица сейчас барахталась, смягчила падение. Вот черт! Паутина предполагает и наличие пауков неподалеку. Я быстро спрыгнул в проем, спеша освободить свою спутницу.

— Пф, хф, гребаная паутина! Тьфу! — Шэна продолжала ругаться и барахтаться в прочно натянутых липких канатах. Я вытащил меч и начал обрубать белые нити.

— Берегись, сзади! — вдруг крикнула жрица. Моим первым желанием было перекатом уйти в сторону, но тогда моя напарница могла попасть под удар, поэтому я не глядя наотмашь ударил своим мечом, разворачиваясь и готовясь к бою. Клинок попал во что-то жесткое, и раздалось противное шипение. Завершив разворот, я столкнулся взглядом с четырьмя парами глаз противника.

Паук-страж.

Тип существа: арахнид.

Уровень: 43. Количество очков жизни/маны: 3 742/0

Эта особь была вдвое крупнее своих маленьких собратьев и сейчас гневно потрясала брюшком, явно намереваясь откусить мне голову. Осознав, что внимание противника целиком и полностью направлено на меня, я «рыбкой» нырнул вбок и, развернувшись, попытался отрубить пауку лапу. Меч жалобно скрежетнул по хитину, а чудовище несколько неуклюже повернулось в мою сторону.

Последующие несколько минут были наполнены прыжками и акробатическими трюками, которые я выделывал, пытаюсь уклониться от паука и найти его уязвимое место, но пока что это было безрезультатно. Несколько раз я оказался в опасной близости от арахнида, и тогда моя полоска здоровья стремительно проседала под ударами паука-стража, которые попросту не получалось блокировать. К счастью, вскоре я почувствовал окутывающее меня свечение и легкость в теле — Шэна наконец-то высвободилась из паутины и включилась в бой, наложив на меня увеличивающее характеристики благословение.

После этого дело пошло гораздо легче. Мне удалось достать до глаз твари, поочередно уполовинив их количество, а удар в незащищенное брюхо позволил поставить точку в этом сражении.

— Фух. Не так уж и сложно, мне встречались противники и посерьезнее, — улыбнулся я, делая вид, что вытираю пот со лба. Однако жрица не смотрела на меня. С каким-то непонятым выражением на лице, она смотрела куда-то за мою спину. Уже догадываясь, что она там увидела, я быстро развернулся на месте и тяжело вздохнул. К нам приближались еще три паука-стража.

— Да вы издеваетесь... Шэн, держись в стороне, на тебе лечение и баффы, — сказал я, готовясь к бою. Со стороны заклинательницы раздалось согласное «угу», и я получил еще одно благословение.

Один из пауков немного обогнал своих собратьев и приближался ко мне с явно

гастрономическими целями. Я не стал ждать, пока он изучит блюдо поподробнее, и рубанул снизу вверх, целя в подергивающиеся жвалы. Удар возымел успех, и тварь, противно заскрипев, бросилась в атаку. Словно заправский матадор, я отскочил в сторону, наградив засранца порцией стали. И вновь мне пришлось кузнечиком прыгать по пещере, стараясь не попасться в паутину, поскольку к арахниду подтянулись его собратья. Неуклюжие туши пытались достать меня своими жвалами или подмять своим телом, но я будто солнечный зайчик ускользал от их атак, награждая каждого порцией железа.

Через некоторое время я вошел в ритм, и, задумавшись на секунду о поэтичном сравнении, не заметил как один из пауков оказался у меня за спиной. Мощный удар в спину едва не опрокинул меня, а полоска здоровья уменьшилась более чем наполовину.

Отскочив, я перегруппировался и под градом ударов пауков и исцеляющих заклинаний Шэны снова бросился в бой. На этот раз я не упускал противника из виду, а когда один из членистоногих вновь попытался на меня прыгнуть, я отскочил, и удар пришелся на его собрата. Полоса здоровья пострадавшего паука ощутимо просела, а я понял, наконец, что нужно делать. Теперь я больше уворачивался, чем атаковал, и старался, чтобы удары арахнидов приходились друг на друга. Такая тактика принесла свои плоды, поэтому вскоре первый паук-страж получил от меня мощный критический удар и отправился на тот свет. Его же примеру чуть позже последовали и остальные.

Этот бой дался мне уже не так легко. Необходимость постоянно следить за противником, время от времени пресекая их попытки переключиться на Шэну или зажать меня в тиски, очень сильно меня вымотала. Но на отдых не было времени — чертовы пауки могут снова нагрять в гости.

— Ты хорошо сражаешься, но, боюсь, еще один бой мы не выдержим. Мои запасы маны почти на нуле, — проговорила жрица, оглядываясь по сторонам и морщась при виде изувеченных паучьих туш. — Как бы нам отсюда выбраться?

— Вон там есть уступы, по ним мы можем взобраться обратно, — махнул я рукой. — Но сначала, займемся лутом.

— У тебя есть навык свежевания пауков? — удивленно спросила Шэна.

— Нет, но я просто уверен, что в этой пещере найдется что-нибудь еще.

Интуиция меня не обманула. В одном из закутков пещеры, висела замотанная в паутину мумия. После короткого обыска мы нашли немного серебра и факелов, которые разделили пополам, но самой интересной находкой была броня, которую было решено отдать мне. Шэне все равно ее характеристики не позволяли носить что-то тяжелее мантии. Но мы договорились, что, если нам попадется вещь, подходящая ей, девушка ее заберет себе.

Броня истребителя арахнидов.

Тип брони: редкая.

Защита: 80

Требования:

50 единиц Силы, 30 единиц Ловкости. Класс — Воин.

Прочность: 146/200

Особое: уменьшает входящий урон ядом на 2 ед/сек

С удовольствием экипировав новую броню, которая по характеристикам была лучше прежней кожанки, мы быстро покинули неприятную пещеру и отойдя на некоторое расстояние, остановились чтобы восстановить силы. Едва мы нашли подходящий закуток, я с наслаждением растянулся прямо на каменном полу пещеры.

Рядом со мной опустилась на колени Шэна. Игнорируя запачкавшуюся жреческую робу, девушка привычно начала лечить меня. Во время боя она использовала дистанционные заклинания, поддерживавшие во мне жизнь и постепенно восполнявшие полоску здоровья, а в относительно мирное время использовала более сложное, требующее близкого контакта, но в то же время более эффективное заклинание «Лечащего касания».

— Скажи, Энли, почему у тебя так мало очков здоровья для воина? — спросила она.

— Я почти не вкладывался в него, — ответил я, скосив глаза на красную полоску в верхнем левом углу интерфейса. Цифры показывали значение 505. Смешная цифра, учитывая, что у моих противников показатели здоровья были раза в три выше моих. Открыв окно характеристик, я задумчиво уставился на показатели.

Имя персонажа: Энли;

Уровень: 31

Класс: воин;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 38

2) Ловкость: 52

3) Выносливость: 35

4) Интеллект: 15

5) Харизма: 10

Нераспределенных очков характеристик: 105

Вторичные характеристики:

Владение клинковым оружием: 65/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопrotивляемость холоду: 0,4%

Сопrotивляемость магии: 0,5%

Сопrotивляемость яду: 0,1%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

— А стоило бы, — серьезно сказала Шэна, заканчивая мое лечение. — Иначе долго мы здесь не протянем.

Я, по-прежнему находясь в задумчивом состоянии, кивнул, прикидывая. Очки развития в выносливость я не вкидывал со времен Эстрома. Значит, она постепенно росла сама. То же самое было и с другими характеристиками. Благодаря тому, что для меня они не имели решающего значения, я привык редко обращать на них внимание. А теперь придется, судя по всему. За то время, что мы с Шэной провели в этих пещерах, я неплохо прокачал свои ключевые параметры — Силу и Ловкость. Выносливость была приятным бонусом, который в текущих условиях резко перешел в разряд критически важных характеристик. Интеллект мне вообще пока не нужен. Хотя не исключено, что потом понадобится, учитывая, что Танцующие с ветром обладали некоторыми магическими способностями. Но все проблемы стоит решать по мере их появления. Сейчас для нас главное — выжить. С такими мыслями я раскидал все сто пять неиспользованных очков по характеристикам, получив на выходе следующую картину:

Имя персонажа: Энли;

Уровень: 31

Класс: воин;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 80

2) Ловкость: 90

3) Выносливость: 60

4) Интеллект: 15

5) Харизма: 10

Нераспределенных очков характеристик: 0

Вторичные характеристики:

Владение клинковым оружием: 65/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопrotивляемость холоду: 0,4%

Сопrotивляемость магии: 0,5%

Сопrotивляемость яду: 0,1%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

— Так-то лучше, — хмыкнула Шэна, подлечивая меня до конца. Закончив, она задумчиво пожевала губу. — Это сколько у тебя было нераспределенных очков?

— Сто пять, — ответил я.

— То есть, ты вообще почти не использовал их? — уточнила девушка. — Ну-ка, покажи свое окно характеристик!

Я замялся. Такое редко требуют, особенно от почти незнакомого человека. Разве что в гильдиях при приеме новых членов проверяют их характеристики, чтобы иметь представление об их силе. А вот так, с наскока... Впрочем, я ничего против не имел и спокойно открыл ей свое окно характеристик. Девушка, помявшись с секунду — видимо, поняла, что перегнула палку со своим требованием — повторила мои манипуляции, и теперь уже я сидел и удивлялся.

Имя персонажа: Шэна;

Уровень: 30;

Класс: маг;

Специализация: Жрец-Инквизитор;

Избранный бог: Энвель Белая;

Первичные характеристики:

1) Сила: 10

2) Ловкость: 20

3) Выносливость: 25

4) Интеллект: 102

5) Харизма: 43

Нераспределенных очков характеристик: 0

Вторичные характеристики:

Владение клинковым оружием: 11/100. Текущий уровень: Новичок.

Магия Света: 92/100. Текущий уровень: Новичок.

Магия Тьмы: 34/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопrotивляемость магии: 2%

Сопrotивляемость яду: 0,1%

Навыки:

Аура «Целитель» — эффективность магии исцеления увеличена на 20 %. Статично, развитию не подлежит. Одновременно может быть использована только одна аура.

Аура «Темная сущность» — эффективность заклинаний Магии Тьмы увеличена на 10 %. Статично, развитию не подлежит. Одновременно может быть использована только одна аура.

Алхимик — 12/100. Текущий уровень: Новичок.

— А кто такая Энвель Белая? — спросил я. — Я слышал только про Владыку Света.

— Если верить лору Энарона, Энвель Белая — младшая сестра Владыки. Это единственная светлая богиня, не делающая различий между своими служителями и принимающая всех, независимо от их расы и предрасположенности. Правда, из-за этого и того, что именно под ее руководством находится Инквизиторий, у нее не самая лучшая репутация.

— Энвель Белая — еретичка, отрекшаяся от заветов истинных богов! — внезапно раздался за нашими спинами высокий, я бы даже сказал визгливый голос. Мы резко обернулись, готовые к бою, либо к побегу. Однако ни того, ни другого не потребовалось, ведь ни за нами, ни над нами никого не было.

— Я здесь, идиоты! — вновь раздался голос, и мы опустили взгляд вниз, с удивлением разглядывая... парящий прямо над полом череп. Простой человеческий череп, желтоватый, покрытый мелкой сетью трещинок, череп.

Убедившись, что завладел нашим вниманием, череп поднялся на уровень наших глаз.

— Вы что тут делаете, человеки? Прочь отсюда! — завопил он, заставляя зажать уши. — Это мой дом, и я не потерплю всяких там теплокровных двуногих на своей территории! От вас вечно одни проблемы! Приходите, убиваете моих охранников, а потом еще и смотрите на меня, как бараны!

— Эм... Ты кто? — спросила Шэна в ступоре. У меня создалось впечатление, что череп ехидно оскалился.

— Вам не все равно, людишки? Какая разница, если вас скоро съедят! — вновь завопил он торжествующим голосом.

— А почему ты назвал Энвель Белую еретичкой? — спросил в свою очередь я, не понимая, как у голой черепашки может быть столько эмоций на... эээ... лице?

— Потому что я знал эту дуру! Мы с ней учились вместе, а потом она меня обезглавила и скинула в эту клоаку! Я же просто предложил ей пойти на свидание! Все во имя истинных богов! Но нет, эта клуша вбила себе в голову поклонение этому выскочке, которого все высокопарно величают Владыкой Света, и пошла за ним! А ведь у нас была такая классная религия! Разврат, содомия, плотские утехи... вот были времена! Хмм, о чем это я?

Мы с Шэной переглянулись. Жрица лишь пожала плечами. Она явно о таком не слышала.

— Почему мне кажется, что ты врешь? — с подозрением спросила девушка. Череп хихикнул.

— Потому что тебе не кажется! — заявил он. — Мне просто нравится издеваться над тупыми мешками с мясом! Они такие смешные, когда верят всему тому бреду, что я им рассказываю. А потом ищут доказательства и кормят моих охранников мне на потеху!

Мы снова переглянулись, и я с мрачным видом поднял меч. Череп, явно что-то прочитав в моем взгляде, заткнулся и отлетел повыше.

— А вот за железяки хвататься не стоит, — сказал он. — Вот ведь людишки, всегда

одно и то же. Им душу открываешь, можно сказать, а они за свои зубочистки хватаются. Тоже мне, герои.

Он фыркнул, но спускаться к нам не спешил.

— Значит так. Предлагаю сделку, — внезапно заявил череп. — Вы ведь наверняка ищите выход отсюда? Я выведу вас из пещер, но вы должны забрать остальных. Ненавижу двуногих. Мешки с мясом смешные, но недолговечные.

— Остальных? — переспросила Шэна. Череп сделал что-то вроде мини-пике, видимо, обозначая таким образом кивок.

— Попадались тут недавно несколько остроухих. С экспедицией пришли, исследовать хотели что-то. Ну, я их в ловушку завел, и мои дорогие паучки славно ими закусали. Вот только двое успели сбежать и прячутся теперь где-то здесь. Так что вот вам уговор. Вы найдете этих двоих и заберете с собой. А то эти ушастики слишком быстро убегают, стоит им меня завидеть.

Доступно новое задание: Верный слову.

Тип задания: редкое;

Странный летающий череп предлагает вам свою помощь, обещая вывести наружу, если вы поможете ему. Найдите остатки экспедиции эльфов, прячущиеся где-то в пещерах под Белым Древом.

Условие: найти эльфов из экспедиции. Найдено: 0/2.

Награда за выполнение: 75 000 опыта. Череп выведет вас на поверхность.

Штраф за невыполнение: нет.

Принять задание?

Да/Нет

— Не нравится мне этот череп, — пробормотала Шэна, по моему примеру принимая задание.

— Как будто ты мне нравишься, хвостатая двуногая самка! — не остался в долгу череп. — Все, идите, ищите. Как найдете их — я отведу вас к выходу. И наконец-то снова останусь один. Мне еще по вашей милости колонию моих прелестных паучков восстанавливать.

— А как мы тебя найдем? — задал я закономерный вопрос. На что череп снова невообразимым образом ехидно оскалился.

— Меня не надо искать, я сам вас найду, — ответил он и скрылся в темноте. Мы с Шэной снова переглянулись.

— Мда, — протянула жрица, потирая виски. — И как мы будем искать этих эльфов? Не ходить же по пещерам и кричать?

Я отрицательно покачал головой.

— Не вариант. Только монстров привлечем. Придется просто идти и надеяться, что наткнемся на них. Если они здесь были, то, в общем-то, вариантов немного, куда они могли пойти. У озера, где мы появились, их нет. Значит, пойдём дальше. Только...

Я задумчиво почесал затылок.

— Надо как-то отмечать наш путь. Оставлять пометки на стенах, чтобы не заблудиться.

Шэна широко улыбнулась на мои слова и продемонстрировала сточенный мелок.

— Я и так этим занималась, когда мы куда-то сворачивали. Я отметила проход к озеру и поворот, в который мы повернули, когда вышли на развилку, — гордо произнесла девушка.

— Это отличная новость, — улыбнулся я. — Тогда идем дальше?

— Идем!

И мы углубились во мрак пещер, а где-то вдалеке под тихий пакостный смех черепа пропадали со стен нанесенные мелом отметки...

ГЛАВА ПЯТНАДЦАТАЯ

— Тебе не кажется, что мы заблудились? — такой вопрос задала мне Шэна после нескольких часов блуждания в темноте, разгоняемой слабым магическим сиянием «Светляка». Перешагнув очередной труп паука, я вытер меч об край темно-зеленого плаща, найденного в одном из закутков и принадлежавшего, судя по всему, одному из эльфов-экспедиторов. Прочность меча медленно, но неуклонно снижалась, лезвие было покрыто мелкими зазубринами и сколами, а обмотка рукояти, казалось, вот-вот натрет мозоли на ладонях.

— Не знаю, — ответил я ей. — Эти туннели до того одинаковы, что я их отличаю уже только по количеству трупов пауков.

Поиски эльфов-экспедиторов, заблудившихся где-то в этих подземных коридорах, затянулись. Мы не знали, как они выглядят, куда пошли, да и вообще живы ли еще незадачливые остроухие. Не было даже примерного направления, и нам часто приходилось прокладывать свой путь наугад. Количество всевозможных развилок и перекрестков выросло в разы, и, поворачивая в очередной раз, я понял, каково было бедным древнегреческим юношам и девушкам в мифах о Лабиринте Минотавра.

Еще больше осложняли поиски буквально орды пауков, то и дело обрушивавшиеся на нас в коридорах. К счастью, живучие «стражи» попались лишь однажды — и то застряли в одном из узких коридоров, в который их заманила моя хитрая спутница. Ну а дальше было дело техники. Основными врагами были небольшие пауки ростом до метра, которые брали не качеством, а количеством, но и в их случае механика боя была отработана до автоматизма. Единственным необычным противником оказалось существо, выглядевшее, как помесь арахнида и человека — примерно моего роста, худощавый, с короткой редкой шерстью, всего шестью конечностями и паучьей головой. В отличие от своих «классических» собратьев, этот арахнид был облачен в подобие тоги и активно плевался ядом. Неприятной смерти от отравления мне удалось избежать лишь благодаря заклинаниям Шэны и собственному проворству. Правда, под конец противник смог удивить и едва не поставил крест на выполнении задания. У него было значительно меньше здоровья, чем даже у маленьких пауков, но когда оно опустилось ниже четверти — арахнид взорвался. Взрывом нас с Шэной раскидало в разные стороны и с силой впечатало в стены, вызвав сильное проседание здоровья у обоих и кратковременную дезориентацию. К счастью, противников в той пещере больше не наблюдалось, иначе на этом наше путешествие бы и закончилось.

После смерти странного арахнида нам досталось неплохое кольцо, усиливавшее длительность и эффективность проклятий магии Тьмы на 10 %. По нашему уговору, его забрала себе Шэна.

Через полчаса мы решили сделать привал. Местом для остановки было выбрано небольшое подземное озеро, на побережье которого мы обнаружили следы недавней стоянки. Это был уже третий обнаруженный нами водоем, и каждый раз своды пещеры, в которой находилось озеро, были покрыты слабо светящимся в темноте мхом.

Выбрав укромное местечко на возвышенности, из которого было видно все выходы из пещеры, мы опустились на камни, переводя дух и пользуясь возможностью немного

расслабиться. Несмотря на то, что все вокруг нас было виртуальным пространством, напряжение от постоянного ожидания нападения и жестокие сражения выматывали морально.

Воспользовавшись передышкой, я решил задать несколько интересующих меня вопросов моей спутнице.

— Шэна, — позвал я тифлингессу, лежавшую на камнях в позе морской звезды и смотревшую в потолок. Она повернула голову на звук моего голоса и уставилась в немом ожидании. — В твоём окне персонажа, которое ты показала, было написано, что ты Жрец-Инквизитор. Да и магия Тьмы — это последнее, что я ожидал бы от священника, пусть даже и тифлинга, что, кстати, тоже очень необычно. Расскажи, пожалуйста.

Девушка задумчиво пожевала губу, словно прикидывая, стоит ей говорить или нет, после чего согласно кивнула и вернула голову в исходное положение, не торопясь вставать.

— «Как Орден Паладинов — щит Церкви, так Инквизиторий — Ее карающий меч. Инквизиторы набираются из числа жрецов, проявивших большую склонность к магии разрушения, чем к магии созидания. Инквизиторы — это полицейские, дознаватели и судьи на страже единства Церкви Владыки Света. Они преследуют отступников и предателей веры, обезвреживают их и судят за их грехи. Инквизиторы — те, кто не делит мир на свет и тьму, но те, в ком есть обе составляющие мироздания». Говоря проще, Жрецы-Инквизиторы — аналог боевых магов. Только у них, в отличие от боевиков, ориентированных на прямой физический урон, костяк составляют различные ослабляющие и наносящие периодический урон проклятия. К тому же, Инквизиторы — едва ли не худшие враги для магов, которые за счет своих проклятий могут быстро истощить запас магической энергии противника и оставить его по сути беззащитным. Хорошо, что Инквизиторами не могут быть гномы, иначе из-за их высокого процента сопротивления к магии и расовых бонусов они были бы практически непобедимы, а маги в игре, можно сказать, вымерли бы как класс.

— А как к тебе относятся? Тифлинги же считаются порождениями Чистого Хаоса, большинство служит Безымянному. А тут тифлинг — и жрица светлой богини. Это странно, — заметил я, принимая сидячее положение и доставая из инвентаря оселок, купленный у кузнеца в Бакколо. Мой меч срочно нуждался в починке, иначе до конца квеста мы рискуем не дожить.

— Как я уже говорила, Энвель Белая — богиня-покровительница Инквизиторов — не делает различий между расами. Для нее любое живое существо, желающее принести пользу миру и вере, достойно войти в ряды ее жрецов. Поэтому среди наших жрецов кого только нет. Есть даже парочка темных эльфов и полумертвый, о котором ходили слухи, будто он практикуют некромантию. Но пока они верно служат богине, их не трогают. Правда, насчет полумертвого я не уверена. Скорее всего, это заблуждение, и он просто слишком бледный и не слишком следящий за собой человек. Сама-то я его не видела.

Представив подгнивающего зомби в рясе священника, воздевающего руки в молитве перед ликом богини, я хмыкнул. Эта картина вполне тянет на хороший разрыв шаблона.

— Так что тифлинг, служащий светлой богине — это не так уж и необычно. Хотя служители других богов этого не признают, но репутация Энвель и ее Инквизитория держит их в узде. Пока что держит, — последние слова Шэна проговорила с мрачным лицом.

— Почему пока что?

— Потому что нас боятся. А когда чего-то боятся — это пытаются убрать. Любым способом. Инквизиторы берут качеством, но точно не количеством, и в случае прямого

боевого столкновения даже Орден Паладинов, в целом относящийся к Инквизиторам лояльно, нас не сможет защитить. Попросту сомнут, не считаясь с жертвами.

— Почему этого еще не произошло?

— Из-за статуса Энвель. Она младшая сестра Владыки Света, являющегося главой пантеона Светлых Богов — а никто не хочет себе настолько могущественного врага. Поэтому другие боги просто ищут способ убрать Энвель по-тихому. Или подставить ее и ее Инквизиторов, ослабив и выставив их угрозой Свету. Тогда даже Владыка не сможет вмешаться, — грустно закончила Шэна.

— Откуда ты знаешь такие подробности? Обычно игроков в начале игры интересует больше прокачка, чем хитросплетения отношений НПС.

— Ну... скажем так, у меня была очень насыщенная квестовая цепочка — уклончиво ответила моя спутница.

— Ну что, вы долго еще будете рассиживаться и травить байки? — противный голос черепа прервал наш разговор и заставил поднять головы, взглядевшись во мрак, клубившийся под потолком пещеры. — Чем быстрее вы найдете этих ушастых, тем быстрее уйдете отсюда! Весь воздух испортили своим человеческим запахом!

— Но у тебя же нет носа, — заметил я, поднимаясь и пряча оселок в инвентарь. Мне удалось восстановить две трети прочности оружия, так что теперь я чувствовал себя увереннее.

— И что? Это не мешает мне ощущать ваше зловоние! Прочь! Прочь! Прочь отсюда, мерзкие людишки! — захохотал череп, на мгновение показавшись перед нами и... спокойно пролетев сквозь стену, как будто ее и не было. Мы с Шэной недоуменно переглянулись.

— Что это было? — спросил я. Жрица пожала плечами и, медленно подойдя к стене, в которой скрылся череп, положила ладонь на камень. Точнее, попыталась это сделать, но рука спокойно прошла сквозь монолитную стену, как будто ее действительно здесь не было.

— Это какая-то иллюзия, — пробормотала девушка, вытаскивая руку. — С той стороны точно ничего нет, пустое пространство.

Я подошел к ней и повторил манипуляции. Действительно, рука свободно прошла сквозь камень, не встретив никаких препятствий. Ладонь ощутила дуновение холодного ветра, характерное для сквозняка.

— Проверим? — задал я, в общем-то, риторический вопрос и, не дожидаясь ответа своей спутницы, первым шагнул сквозь стену. Шэна, поколебавшись пару мгновений, последовала за мной и застыла соляным столбом, расширенными в изумлении глазами глядя на открывшуюся перед нами картину.

Мы стояли на самой границе просторной пещеры, по своему строению больше напоминающей арену. Даже скальные выступы, покрывавшие своды пещеры, напоминали ложи амфитеатра. Откуда-то сверху падал свет, освещавший пещеру и позволявший разглядеть все в малейших деталях. Воздух был холодным, я бы даже сказал, морозным. Из рта при дыхании вырвалось облачко пара. Однако после затхлости и гнили пещер, заполненных пауками, свежий морозный воздух воспринимался, как дар свыше.

— Смотри, — ткнула меня под ребра Шэна, указывая на середину арены. Я посмотрел в указанном направлении и слегка побледнел. Да ну. Не может этого быть. Сорвавшись с места, я в несколько прыжков по ложам, спустился на арену, перед ожидавшим нас... существом. Шэна последовала за мной, немного отставая.

Перед нами стояла высокая фигура, закутанная в темно-синий балахон. Лицо было

скрыто шлемом, под забралом которого клубилась тьма. Незнакомец был облачен в старые, выдавшие виды, но не утратившие изящности черные доспехи, покрытые тускло мерцающими темно-синими рунами. За его спиной в ножнах покоился широкий двуручный меч.

Перед нами стоял я. Так я выглядел много лет назад, в первом игровом мире, когда в «Виртуалити Инк» еще не знали, что их эксперимент по оцифровке человеческого сознания прошел успешно. В этом облике я провел долгие двенадцать лет, и мне не составляло труда узнать броню черного льда и меч Бездны, выбитые мной к концу шестого года моей игры, и с тех пор тщательно лелеемые и улучшаемые рунами. Хотя сейчас они выглядели потрепанными и старыми, но все же узнаваемыми.

Последний магистр клана Первородных

Тип существа: нежить.

Уровень: 65; Количество жизней/магической энергии: 8 127/3 341

Магистр стоял неподвижно, не обнажая меч и не бросаясь в атаку. Его лица я не видел, но чувствовал его взгляд. Он смотрел на меня, а я смотрел в ответ на этот внезапный привет из прошлого, пытаюсь понять, чего ожидать. Наконец, магистр определился. Медленно подняв руку, он взялся за рукоять меча и вытянул его из ножен.

— Шэна, отходи к трибунам и следи за моим здоровьем. И будь готова бежать, этот противник нам может быть не по зубам, — процедил я сквозь зубы, но девушка меня услышала и побежала назад, попутно накладывая на меня все доступные ей баффы. Она не питала иллюзий и вполне понимала ситуацию. Хотя и явно не до конца.

Я зеркально повторил действия своего двойника из далекого прошлого, обнажая свой меч и принимая оборонительную стойку. Мы медленно пошли на сближение, не сводя друг с друга взглядов и держа мечи наизготовку. Несколько напряженных секунд ничего не происходило, но потом магистр сорвался с места, в два прыжка сократив расстояние между нами и обрушив свой меч мне на голову.

Но я тоже не стоял на месте, перекатом уйдя в сторону. Меч Бездны чиркнул по каменному полу, выбивая несколько искр вперемешку с каменной крошкой, а в следующий момент магистр вновь пошел в атаку. Однако моей скорости хватало для того, чтобы принимать его удары на отводящие блоки, не рискуя жестко заблокировать массивный меч противника и уходя от наиболее опасных ударов.

Магистр теснил меня, буквально гоня по всей арене, и несколько раз даже задел, но Шэна не спала, активно применяя лечебные заклинания. Как ни странно, противник действовал нетипично для большинства мобов, которые, как правило, довольно легко переключались на целителей врага. Пауки этой классической модели поведения в бою следовали, но магистр был не из таких. Он насквозь игнорировал Шэну, что, несомненно, было плюсом, но с неистовой яростью наседавал на меня, гоняя, как щенка, и это уже было плохо.

К своей чести, я тоже смог несколько раз достать своего врага, ударив в сочленения доспехов. Но разница в уровнях и откровенно дерьмовое оружие — дурацкие игровые условности! — привели к тому, что за первую минуту боя я смог снять ему лишь чуть меньше тысячи очков жизни. Это было мало, очень мало. Броня истребителя арахнидов пока что спасала мою жизнь, но с каждым пропущенным ударом все больше и больше теряла в защитных свойствах. Все же, она и так была не в лучшем состоянии, а противостоять мечу Бездны она не могла столь продолжительное время. Поэтому все чаще и чаще я прибегал к

уклонениям, ломая рисунок боя своему врагу. Но он был не лыком шит и как будто предсказывал большинство моих действий.

Сделав короткий шаг, магистр нанес широкий рубящий удар на уровне груди, от которого пришлось уходить перекатом. Оказавшись за спиной Магистра, я тут же воспользовался шансом и атаковал в полную силу, нанося целую серию ударов по не успевшему повернуться ко мне лицом противнику. А в следующий миг мощный удар ногой в латном сапоге прилетел мне в грудь, отбрасывая прочь и протаскивая по каменному полу. Больно! Полоска здоровья резко просела на две трети, но Шэна уже наложила на меня лечащие заклинания и обновила баффы. Мысленно поблагодарив ее, я поднялся на ноги и вновь бросился в бой.

Очередной короткий обмен ударами, и магистр, приняв мой меч на жесткий блок, внезапно хватает меня за горло и приподнимает над землей, после чего вновь отбрасывает в сторону, как бесполезную куклу. Уже в который раз за этот бой полоска здоровья тревожно мерцает красным, и только благодаря заклинаниям жрицы я все еще жив и не отправился на перерождение.

Собравшись с силами, я вновь поднялся на ноги, краем глаза проверив состояние брони и меча. Дело плохо. У доспехов осталось всего тридцать процентов прочности. Еще несколько таких полетов — и они превратятся в бесполезную грудку металлолома. Я и так потерял где-то левую перчатку и наруч, а нагрудник перечеркнут длинной глубокой бороздой. С мечом дела обстояли немного лучше — процент прочности был чуть выше половины. Но это больше заслуга моего стиля боя и заточки незадолго до неожиданной схватки, чем самого оружия. Эх, скорее бы до Черного меча дорасти!

Магистр Первородных медленно приближался ко мне, подволакивая правую ногу — во время одного из сближений мне удалось подсесть сухожилия, и мой противник резко потерял в скорости и маневренности. Это было хорошо. Его полоса здоровья была опустошена наполовину, а шлем слетел с головы в пылу последней стычки, обнажая свалывшиеся серые волосы, собранные в короткий куцый хвост, мертвенно-бледное лицо, иссеченное шрамами, и пронзительно-синие глаза.

Магистр остановился в нескольких метрах от меня. Я застыл в ожидании, напряженно следя за ним, готовый действовать в зависимости от ситуации, и мой противник меня не подвел. Взявшись за меч двумя руками и поднеся его к лицу, магистр закрыл глаза, а в следующий миг его тело окуталось грязно-серой дымкой с редкими проблесками синего. От него по каменному полу зазмеились причудливо изгибающиеся белые линии инея, складывающиеся в непонятный узор. Воздух ощутимо похолодел, а ветер усилился, пробирая до костей.

А в следующий миг враг сорвался в атаку. Мелькнул меч, и уже в следующий миг я спешно сдираю с правой руки наруч, стремительно покрывающийся инеем. Я знал эту магию. Сам когда-то использовал ее. «Голодный лед». Заклинание проводится через оружие, и от места соприкосновения с доспехами начинает расползаться магический лед, «пожирающий» доспехи элемент за элементом. Заклинание довольно медленное, но в пылу боя редко кто его замечает. Его можно преодолеть, просто сорвав пораженный элемент доспеха, пока лед не разросся, но чем дальше, тем сложнее преодолеть сопротивление льда. А в конце противник застывает хрупкой ледяной статуей, разлетающейся от одного удара. Однако «Голодный лед» — заклинание затратное. У меня в прошлом он отнимал почти две трети запаса маны и использовался по большей части против неудобных противников-мобов,

но никак не против игроков, против которых это заклинание было неэффективно. И, судя по мелькнувшей на лице магистра досаде и его сильно просевшей полоске маны, все так и есть.

К сожалению, мой противник сдаваться не собирался. Один за другим, в меня полетели четыре ледяных осколка, сорвавшиеся с левой руки магистра Первородных. От трех из них мне удалось уклониться, а вот четвертый угодил прямо в плечо. Полоска здоровья в очередной раз просела, а левая рука повисла плетью, и пошевелить ей я не мог. Перехватив меч поудобнее правой рукой, я сорвался в атаку, перемежая стремительные колющие и рубящие удары с уклонениями. На блоки я уже не разменивался, да и силы мне не хватит, чтобы одной рукой остановить массивный меч противника.

Очередной вертикальный удар буквально разрубил трибуну за моей спиной, подняв тучу каменной пыли. Воспользовавшись этим прикрытием, я использовал уже доказавшую свою эффективность тактику и зашел за спину магистра. Однако, противник был к этому готов, и я вновь вылетел спиной вперед, в последний момент приняв на меч мощный удар ногой. Лезвие жалобно хрустнуло и сломалось, оставив в руке лишь обломок длиной в две ладони. Твою мать!

Пропахав спиной несколько метров по покрытому инеем полу, я в последний момент перекатом ушел от резкого колющего удара сверху вниз, которым магистр попытался добить меня. Его меч завяз в камне, и я воспользовался этим шансом, на полной скорости влетев в замершего на несколько мгновений магистра и сбив его с ног. Мы покатались по каменному полу, прежде чем Первородный оттолкнул меня от себя.

Тяжело дыша, но все же вновь вставая, я обратил внимание на своего противника. Магистр зеркально повторял мои движения, медленно и тяжело вставая. Его полоска здоровья мерцала красным, сохраняя не более десятка процентов здоровья. Да и сам он был в далеком от идеального состоянии. Правда, и я был не лучше. Только благодаря держащимся на честном слове доспехам и лечащим заклинаниям Шэны я еще жив. И то она дистанционно не может снять ту кучу негативных эффектов, которых я собрал целый букет за этот бой, длящийся уже, казалось, целую вечность.

И у меня не было оружия, чтобы добить противника. Я бы сказал, что ситуация патовая, если бы у магистра не было магии. А так мне попросту нечего ему противопоставить. Кроме...

Мой взгляд зацепился за его меч, по-прежнему воткнутый в пол. Шанс очень призрачный, но это лучше, чем умирать просто так. А так своей попыткой в случае неудачи я хотя бы дам время Шэне сбежать. А я, видимо, свой квест провалил...

Но предаваться меланхолии не было времени. Магистр Первородных вскинул руку и обрушил на меня сразу с десятков ледяных осколков, веером разлетевшихся в разные стороны. Я же, не теряя времени, рванул к воткнутому мечу, уклоняясь от летящих осколков. Но магистр оказался быстрее. Короткая вспышка — и он уже припал на одно колено, пытаясь вытянуть меч из каменного плена. Вот черт!

— Эшли!

Голос Шэны заставил нас обоих повернуться к его обладательнице, стоявшей в десятке метров от меня на обломках трибуны, ранее разрушенной ударом магистра. Тифлингесса слегка пошатывалась и имела нездоровый оттенок лица, а в строке состояния под полосками здоровья и маны мерцал значок «Магическое истощение», накладывавший штраф на скорость восстановления маны и эффективность заклинаний. Похоже, кое-кто все-таки надорвался, раз за разом вытаскивая увлекшегося напарника с того света.

— Лови! — кинула мне что-то жрица. Я машинально поймал и взглянул на предмет, сжимаемый в руке.

Кинжал Шэны.

Тип предмета: редкое, кинжал.

Урон: 20–45.

Требования: уровень персонажа 20; Сила 10, Ловкость 50.

Характеристики:

Ловкость +10;

Шанс критического удара при атаке со спины: 25 %;

Бонус к урону от удара со спины: +10 %;

Бонус к урону: 10 % от значения показателя Веры.

Прочность: 100/100

Изготовитель: МастаДонт

Кинжал выглядел простенько — кожаная обмотка рукояти, деревянное навершие, короткая прямая гарда и сужающееся к острию лезвие в две моих ладони длиной. У меня рукоять почившего полуторника большей длины, чем это лезвие. Но выбора-то другого не было, характеристики он давал неплохие, хотя сама Шэна явно не могла им пользоваться — не проходила по характеристикам Ловкости. Видимо, кинжал был на вырост, и им еще не пользовались. И, судя по строке «Изготовитель», чей-то подарок.

Уже поворачиваясь к Магистру, я краем глаза уловил быстрое движение. С очередной короткой вспышкой мой противник возник справа от меня ударил наискось снизу вверх, после чего мгновенно переместился за спину и, продолжая движение по инерции, вновь обрушил меч вертикально. Мне стоило больших трудов, чтобы уклониться, а уж о контратаке и вовсе говорить не стоило. Длина кинжала требовала приблизиться вплотную и давала мне преимущество на коротких дистанциях против двуручника Магистра, но не сейчас. Сейчас я больше обеспокоен вопросом своего выживания и необходимостью отвести Магистра Первородных подальше от Шэны, дабы ее не зацепило в горячке боя. Кувырком уйдя от очередной атаки, я на полной скорости рванул в противоположную Шэне сторону, уводя за собой противника, однако уже через четыре метра мне вновь пришлось уворачиваться от возникшего из ниоткуда матово-черного широкого лезвия меча Бездны. Черт!

Еще два ледяных осколка на огромной скорости рассекли воздух. И если первый, летевший в голову, я каким-то чудом смог отбить кинжалом, то второй пробил доспех и засел в левом боку. Острая боль пронзила меня, а индикатор здоровья начал неуклонно ползти к нулевой отметке. Нет, нет, это так не закончится! Зажав зубами кинжал — левая рука так и не вернулась под контроль — я правой рукой схватился за осколок, имевший форму сосульки, и выдернул инородный объект из своего тела, стиснув зубы на металле от боли и застонав. Но падение здоровья прекратилось, замерев на двадцати процентах.

Ситуация стала совсем скверной. С единственной работающей рукой и практически недееспособной Шэной, как магом, я не могу подлечиться даже теми немногочисленными зельями, неприкосновенный запас которых всегда ношу в инвентаре, и сейчас любой успешный удар Магистра станет для меня роковым и отправит на перерождение. Ситуацию немного сглаживало то, что у Первородного закончилась мана, а, значит, он не сможет больше мгновенно перемещаться, ведь «Пространственный шаг» пожирает большое количество энергии, насколько я помню из той книги о Танцующих с ветром (хотя какой тут ветер, он сосульками кидается!). А это значит, что пора идти ва-банк.

Перехватив кинжал поудобнее, я на полной скорости рванул навстречу противнику. Проскользнув под свистнувшим над моей головой мечом, я успешно зашел ему за спину и, коротко замахнувшись, со всей силой всадил кинжал в основание шеи Магистра. Шея — это всегда критическая точка у большинства гуманоидных созданий, поэтому удары по ней наносят повышенный урон даже нежити, хотя вот у них как раз повышающий коэффициент значительно ниже, чем у «живых» противников. Но мне сейчас было достаточно и этого.

Критический удар, нанесенный со спины, да еще и с моими характеристиками, снес Магистру сразу семь процентов здоровья, оставляя всего три. Первородный, разумеется, такого отношения к себе не оценил и, резко развернувшись, вновь попытался сделать из одного меня двух Энли поменьше. Однако, как я уже говорил, на таких коротких дистанциях кинжал выигрывает у двуручника вчистую. Правда, этот момент был самым опасным в моем плане. На таком близком расстоянии увернуться очень сложно, а очков здоровья у меня осталось слишком мало. И здесь вся надежда была на знаменитое русское авось. От удара Магистра в такой ситуации даже мне увернуться было бы практически невозможно. Однако ставки были слишком высоки.

Уклониться полностью мне, разумеется, не удалось, но я смог минимизировать урон. Удар меча пришелся на неработающую левую руку чуть выше локтя, туда, где броня еще была. Остаток доспеха смягчил удар и снизил урон, но не смог остановить лезвие. Моя левая рука отлетела далеко назад, а в следующий миг я всадил кинжал по самую рукоять в глазницу последнего Магистра Первородных. Моя полоска здоровья остановилась на единице, но меня это уже не волновало.

Это была победа.

ГЛАВА ШЕСТНАДЦАТАЯ

Примечание от автора: таблица данных персонажей немного изменилась. В скором времени к такому виду будут приведены таблицы, отражавшие данные Энли.

Леанти стояла на краю скалы, ежась от пронзительного холода и мокрого снега, налипающего на плотную меховую куртку с капюшоном поверх обычной мантии, и сверху разглядывала открывшийся перед ней вид на то, что когда-то давно было лесами Шаррэн-Ха, местом последней битвы между объединенными силами чернокнижников и королевскими войсками Эстромо.

Это была выжженная равнина. Абсолютно голая земля, почерневшая и оплавленная от жара, исчезала за горизонтом, немногочисленные остовы деревьев, которые по всем законам природы за почти тысячелетие, прошедшее с момента их уничтожения, должны были осыпаться трухой, но по какой-то неведомой причине до сих пор стояли, были подобны гнилым зубам в беззубой челюсти, торчащим вопреки всему из подернутой низко стелящимся туманом земли. Не было ни намека на какую-либо растительность — лишь чернота и безжизненность. Даже ветра и снега там не было. Они как будто огибали эту проклятую равнину, некогда бывшую лесами Шаррэн-Ха, родиной большинства звероловов Энарона.

Путешествие к месту последней битвы чернокнижников и королевских войск Эстромо отличилось своей непримечательностью. Леса Шаррэн-Ха находились далеко на севере Энарона, у основания невысокой горной гряды, не имевшей географического названия. Дорога от Бакколо через почти половину мира заняла бы у Леанти очень много времени — значительно больше, чем идет бета-тест, да и вообще идея заявиться сюда немного позже, предварительно подняв несколько десятков уровней, казалась чародейке все более соблазнительной, учитывая, с какими зубрами она столкнулась по дороге сюда, на эту скалу.

Твердо решив не отступать от намеченного плана, эльфийка несколько дней с перерывами на отдых в реальном мире потратила на поиск пути к пустошам Шаррэн-Ха. В конце концов, удалось найти группу гномов-НПС, отправлявшихся с экспедицией к той горной гряде, у основания которой находилась цель волшебницы, и бывших в Бакколо проездом. Девушке стоило больших трудов убедить гномов взять ее с собой, и в конце концов они наняли эльфийку в качестве прислуги, договорившись о том что за работу она получит право пройти с ними через портал, а также теплую одежду и пропитание. У Леанти не было другого выбора, и она согласилась.

Эта неделя, казалось, никогда не закончится. За это время эльфийка перезнакомилась со всеми гномами, получила достижение «Золушка» и прокачала навык готовки ровно на сто единиц, до уровня «Адепт», работая ударными темпами, дабы поскорее отделаться от коротышек и отправиться к Шаррэн-Ха.

Ее наниматели оказались личностями не самыми приятными. Гномы были грубы, много пили, не слишком-то ценили ее труд, да и к самой эльфийке относились по большей части недружелюбно. Один даже пытался распускать руки, но отхватил от начальника экспедиции, который, по мнению бедной девушки, был самым вменяемым в этой толпе низкорослых бородачей, каждый из которых жрал в три горла, оставлял за собой гору мусора и рвал одежду по паре раз на дню. И, разумеется, вся бытовая работа свалилась на хрупкие плечи

чародейки, уже пожалевшей о своем решении, а также нескольких служанок-гномок, в отличие от своих мужчин выглядевших, как миниатюрные ширококостные женщины безо всяких бород. И вели они себя не в пример лучше и аккуратнее, а также были приятной компанией, в которую эльфийка влилась без особого труда.

Так или иначе, заработавшая фобию перед большими скоплениями гномов Леанти встретила конец своей повинности с радостью человека, впервые за долгие годы, проведенные на рудниках, вышедшего на поверхность свободным. Теплую одежду ей разрешили оставить себе, а нужное ей направление девушка уже успела вызнать у все того же начальника экспедиции. Приятным бонусом также стали два с половиной уровня, в совокупности поднятые тем обилием мелких квестов, которыми ее буквально засыпали бородачи. Конечно, еще не помешала бы какая-нибудь наличность, но увы, с этим было туго.

Покинув лагерь экспедиторов, раскинувшийся возле горной гряды, Леанти отправилась на северо-восток, к своей цели. В принципе, пустоши располагались не слишком далеко от стоянки гномов, и по прямой через горы до них можно было добраться всего за пару часов ходу. Однако, чтобы добраться до цели ей предстояло сделать крюк, обогнув скальный массив. К тому же, высокоуровневые мобы, с завидной регулярностью попадавшиеся ей на пути, сильно тормозили волшебницу. Вид первым попавшегося на пути девушки массивного белого медведя с крупными клыками, чей уровень переваливал за сотню, не располагал к спешке. Как и стая волков, преследовавшая зверя и попросту не обратившая внимания на испуганно дрожащий сугроб, из которого торчали длинные заостренные ушки.

Это было первым звоночком — не стоит торопиться. Возможно, что этот след — ложный, и нужно искать где-то еще. Ведь не может быть путь к специализации таким сложным и опасным! Но любопытство Леанти могло поспорить только с ее же упорством (хотя кто-то назвал бы это упёртостью). Поэтому медленно, по-пластунски, игнорируя дебафы от холода, чародейка продвигалась к своей цели.

Путь до скалы, на которой сейчас стояла основательно продрогшая, зато получившая, в общем-то, даром ей не сдавшийся навык «Скрытность» и прокачавшая его на 12 единиц девушка, занял у Леанти большую часть дня. Несколько раз ей приходилось по широкой дуге обходить опасных мобов, чей уровень в этой локации не опускался ниже восьмидесятого, а один раз она вообще провалилась в ледяную пещеру, к счастью, покинутую ее обитателями, и плутала по ней больше часа, прежде чем смогла выбраться наружу и продолжить свой путь. Хотя умом волшебница понимала, что сюда ей соваться рано — уровень не тот — любопытство гнало ее вперед. И вот, наконец, она достигла своей цели.

Спуск вниз занял не больше десяти минут, так что вскоре Леанти нерешительно замерла перед полосой грязно-серого снега, выступавшей своеобразной границей. Ей требовалось сделать всего один шаг — и она ступит на проклятые земли Шаррэн-Ха. Правда, что именно чародейка надеялась здесь найти — не знала даже она сама. Не исключено, что весь этот путь вообще был проделан зря.

— Давай, Илейн, ты сможешь... — пробормотала девушка себе под нос, заставляя себя сдвинуться с места.

Как только она переступила невидимую границу, в лицо врезался порыв кинжально холодного ветра, не имевшего ничего общего с природой. Это было дыхание смерти и разложения. Бескомпромиссное, безразличное ко всему, противоречащее самой жизни, ледяное и равнодушное. Эльфийка покачнулась, судорожно хватая ртом воздух, пытаясь восстановить мгновенно сбившееся дыхание и отделаться от ощущения стиснувшей сердце

ледяной руки. Краем сознания Леанти отметила старания разработчиков, сделавших вход в локацию по-настоящему жутким.

Ей потребовалось несколько минут на то, чтобы прийти в себя. Это было тяжело. Воздух был тухлым и вязким, как кисель, движения давались с огромным трудом, а ноздри щекотал отвратительный запах гниения, исходивший, казалось, отовсюду. Чародейку передернуло, но она все же взяла себя в руки, медленно и осторожно, как сапер на минном поле, начав продвигаться по направлению к центру пустоши.

По дороге ей не встретилось ни одного следа битвы, бушевавшей здесь. Ни скелетов, ни ржавых обломков оружия, ничего не было. Хотя заклинательница на это и не рассчитывала. Все же, со времен той битвы прошло уже немало времени, и учитывая что за энергия, эманации которой пропитали собой землю и немногочисленные остовы деревьев, здесь бушевала, все, что могло бы сгнить, сгнило, обернувшись прахом и развеявшись по ветру.

Леанти шла по этой пустыне уже два часа реального времени, о чем заботливо сообщали часы в верхней правой части пользовательского интерфейса, а пустошам не было видно ни конца, ни края. Солнце, так и не пробившись сквозь полотно свинцовых туч, устало скрылось за горизонтом, обрушив на девушку непроглядный мрак, сквозь который не могли пробиться ни звезды, ни луна, и даже острое эльфийское зрение здесь было бессильно.

Жуткая тишина опустила на выжженное пространство вместе с мраком. Казалось, будто воздух вдруг перестал пропускать звуки. Выскочивший из темноты сгнивший почти до основания ствол дерева был настолько внезапным, что девушка едва не выпустила в него пару заклинаний. Поразмыслив немного, Леанти с некоторой неуверенностью извлекла из инвентаря и зажгла факел, крепко сжав в другой руке посох, готовая в любой момент выпустить из его наверхия, по которому пробегали синие искры, смертоносную магию. Ее нервы были буквально на пределе.

Отчетливый звук шагов заставил девушку замереть на месте, вслушиваясь в темноту. Хруст песка звучал в некотором отдалении, постепенно приближаясь. Тяжелая бряцающая походка облаченного в доспехи воина становилась все громче и громче. Чародейка почувствовала, как табун мурашек пробежал по ее спине. Кто бы это ни был — он уже внушал ей страх.

Огромный черный силуэт, идущий навстречу девушке, медленно приближался с неотвратимостью лавины. Эльфийка невольно сделала пару шагов назад, и лишь осознание, что без света факела она вообще ничего не увидит, останавливало ее от того, чтобы погасить источник света, замерев в крошечной тьме и надеясь, что идущий пройдет мимо. Хотя что-то подсказывало волшебнице, что это ее не спасет, и неведомое существо так или иначе найдет ее.

И вот, наконец, неведомый странник приблизился к ней достаточно, чтобы свет факела осветил его фигуру. Это был высокого роста и могучего телосложения широкоплечий мужчина с землистым лицом, на котором отчетливо проступали черные следы гниения, похожие на тот шрам, что показывал девушке Ошлан. Он был облачен в старые искореженные латы, частично скрытые изорванным в лохмотья табардом с гербом королевства Эстромо — короной заключенной в пентаграмму. Втиснутые в массивные латные перчатки руки сжимали тускло поблескивающую секиру, даже на вид необычайно острую и несколько не затупившуюся за прошедшие века.

Рыцарь королевства Эстромо

Тип существа: нежить, зомби.

Уровень: 97; Количество жизней/магической энергии: 32 740/2 000

Леанти начала медленно отступать. Убежать у нее все равно не получится, в этом она не сомневалась, а попытка отступить была сделана больше по привычке и в безумной надежде, что зомби-Рыцарь ее не тронет. Но надежда эта была глупой.

Тускло блеснуло в неровном свете факела лезвие секиры, а голова эльфийки покатилась по выжженной земле. Обезглавленная чародейка кулем осела на землю и, охваченная было обычным золотым сиянием, которым сопровождалась отправка на перерождения, начала исчезать, когда сияние сменило свой оттенок на грязно-зеленый. А в следующий миг зомби-Рыцарь остался один, чтобы постояв несколько минут, продолжить свой путь. На том месте, где только что умерла эльфийская волшебница, остались на черной земле лишь несколько брызг крови, догорающий факел и стремительно разлагающаяся светловолосая остроухая голова.

* * *

Сухопарый старик среднего роста, облаченный в выцветшую робу, оторвался от изучения книги в бордовом переплете, маркированной заключенной в пентаграмму короной, когда вычерченный в центре просторного зала сложный магический круг, внезапно ожил. Сначала слабое, но с каждым мгновением усиливающееся темно-зеленое сияние, исходившее от рунических писем, заставило старика поморщиться и потянуться к прислоненному к столу резному посоху из черного дерева с инкрустированным сапфиром набалдашником.

— Похоже, ловушка-душелов кого-то поймала, — пробормотал он, суетясь вокруг магического круга, сияние которого сначала пошло на спад, а потом образовало фигуру полубнаженной хрупкой девушки, в которой заостренные длинные уши выдали принадлежность к расе долгожителей.

— Эльфийка, — задумчиво хмыкнул старик, вычерчивая посохом несколько сложных фигур перед зависшей в воздухе девушкой. Фигура стала уплотняться и менять цвет, после чего бледнокожая эльфийка с распущенными светлыми волосами и в одном нижнем белье упала ничком на каменный пол прямо в центр магического круга. Сияние ловушки-душелова полыхнуло еще раз, с неохотой отпуская свою жертву, и погасло, а старик уже без опаски перешагнул границу круга и приблизился к лежащей лицом вниз девушке, которая уже начала приходить в себя.

— Хм, и кто же ты? — спросил старик, когда эльфийка, наконец, пришла в себя и, слегка покрывшись румянцем от осознания своего вида, приняла сидячее положение, даже не пытаясь подняться на ноги из-за слабого, но стойкого головокружения.

Активировав магическое зрение, он с любопытством разглядывал ауру сидящей перед ним девушки, которая носила ярко выраженный магический след, выдавая в ней волшебницу. Кроме того, аура несла отпечаток магии скверны, характерный для чернокнижников, но вот на магию тьмы не было и намека. Да и сам отпечаток носил поверхностный характер, как будто оставленный извне. Иначе говоря, перед стариком стояла неинициированная, но уже прошедшая испытание смертью чернокнижница с потенциалом некроманта. Хоть и необученная. Но это пока.

— Любопытно, — пробормотал старик, обратно переходя на обычное зрение. — Очень любопытно.

Место, в котором оказалась Леанти после своей смерти, было очень странным. Просторная комната со сводчатым потолком, выполненная из темно-серого шершавого камня, с несколькими массивными шкафами и столом у одной из стен, а также множеством артефактов неизвестного назначения и сложным магическим кругом в центре комнаты, в котором оказалась эльфийка, потерявшая всю свою экипировку и немногочисленные сбережения после смерти в пустошах Шаррэн-Ха, была совсем не похожа на уже знакомый волшебнице городской собор, в котором возрождались после смерти все игроки. Это место было незнакомым, но довольно уютным. За исключением худощавого старика среднего роста и в выцветшей мантии, опирающегося на посох и изучающего ее цепким взглядом. Поняв, что сидит перед незнакомым мужчиной почти голая, Леанти немного покраснела и попыталась прикрыться, но старик ее попыток даже не заметил. Равно как и ее ответа на заданный им вопрос. Его глаза вспыхнули ровным сиянием и изучающе прошлись по ней, после чего старик пробормотал.

— Любопытно. Очень любопытно.

— Простите, а что любопытно? — не удержалась от вопроса Леанти.

— Любопытно, что за последние несколько веков я впервые увидел неиницированного чернокнижника-некроманта, который вдобавок оказался светлым эльфом. Не то чтобы нонсенс, среди темных магов представителей светлых рас всегда хватало, но все же удивительно, — снизошел до ответа старик, наклонив голову и продолжая рассматривать девушку, которая, пытаясь осмыслить слова этого странного и немного пугающего человека, обратила внимание на свои изменившиеся характеристики.

Имя персонажа: Леанти;

Раса: светлый эльф;

Уровень: 34

Класс: маг;

Специализация: не выбрано.

Первичные характеристики:

1) Сила: 13

2) Ловкость: 23

3) Выносливость: 27

4) Интеллект: 142

5) Харизма: 58

Нераспределенных очков характеристик: 10

Вторичные характеристики:

Владение посохом: 31/100. Текущий уровень: Новичок.

Скрытность: 12/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопrotивляемость холоду: 0,6%

Сопrotивляемость магии: 0,2%

Навыки:

Магия льда: 41/100. Текущий уровень: Новичок.

Магия молний: 65/100. Текущий уровень: Новичок.

Некромантия: 0/100. Текущий уровень: Новичок.

Травник: 23/100. Текущий уровень: Новичок.

Готовка: 1/100. Текущий уровень: Адепт.

Особый статус:

Маг. Вы получаете бонус к очкам магической энергии: 15 единиц маны на 1 единицу Интеллекта.

Отпечаток скверны. Будучи магом, умершим в оскверненном месте, вы получаете предрасположенность к магии Некромантии и бонус +20 % к эффективности заклинаний Некромантии. Вам закрыты для изучения школа магии Света и Целительство. Вам закрыт доступ к жречеству у Светлых Богов. Публичное использование магии Некромантии автоматически ухудшает отношение к вам НПС светлых рас, ставших свидетелями вашего волшебства, до уровня «Вражда».

Округлившись глазами девушка уставилась сначала на Некромантию в разделе навыков, а потом на «Отпечаток скверны». Прочитала описание. Перечитала еще раз.

— Что все это значит? — спросила, наконец, эльфийка у выжидающе смотрящего на нее старика.

— Это значит, что ты провела много времени на земле, пропитанной скверной. Обычно это дает временный эффект, но ты умудрилась еще и умереть там и попасть в одну из наших старых ловушек-душеловов, что только закрепило эффект, сделав его постоянным. Иначе говоря, из обычной волшебницы ты стала неиницированным чернокнижником с уклоном в некромантию. Ну а твоей инициацией займемся уже мы. Все равно у тебя нет другого выбора.

— Идем, — приказал он, и волшебница подчинилась.

Вместе они вышли из комнаты и, пройдя по короткому коридору, оказались в огромной пещере, поделенной надвое неширокой, но бурной подземной рекой, через которую был перекинут широкий каменный мост. По всей пещере были хаотично расположены небольшие каменные дома, поражавшие своим разнообразием. Часть домов была выдолблена прямо в скалах.

На улицах этого небольшого подземного города было немногочисленно, но все его обитатели носили одинаковые выцветшие от времени мантии и робы простого покроя. Жители были такими же разнообразными, как и их дома, являясь представителями большей части рас, населявших Энарон. Пожалуй, лишь две вещи объединяли их — бледность из-за подземного образа жизни и статус «Чернокнижник».

Не надеясь найти хотя бы зацепку в пустошах Шаррэн-Ха, Леанти попала в целый небольшой городок, населенный магами, практикующими чернокнижие и некромантию.

— После поражения в лесах Шаррэн-Ха некоторым из чернокнижников удалось сбежать. Поняв, что спокойной жизни на поверхности им не предвидится, они спустились в пещеры и нашли это место, ставшее им домом. Здесь мы можем спокойно жить, развиваться и экспериментировать. И нам нет дела до того, что происходит наверху. Многие из нынешних жителей города чернокнижников даже ни разу не были на поверхности, не видели солнца, не чувствовали его тепла, не наслаждались дуновением ветра, — ответил старик, которого звали Генарусом, пока они с Леанти шли по улицам этого города к стоявшей на берегу подземной реки невысокой башне.

— Но ведь вы как-то поддерживаете связь с поверхностью? — спросила эльфийка. Ведь если это не так, тогда получается, что в этой общине чернокнижников процветает инцест, да

и становится непонятно, откуда они берут пищу — не наколдovывают же, специализация не та.

— Догадываюсь, о чем ты подумала, — ухмыльнулся Генарус. — Да, поддерживаем. Город неподалеку отсюда, в котором ты, вероятно, успела побывать на пути к пустошам Шаррэн-Ха, тоже принадлежит нам. Талантливые маги, родившиеся в нем, уходят в наши пещеры и присоединяются к нашей общине, а те из нас, кто не хочет или попросту не владеет темной магией, уходят на поверхность. От города на поверхности мы и провиант получаем. Так что проблем с кровосмешением или недостатком пищи у нас нет.

— А почему никто не нашел вас, если о вашем существовании знают?

— Потому что до нас никому нет дела. Мы помогаем жителям этого города, заботимся о живых и умерших, ведь наша магия, пожалуй, даже более эффективна в вопросах излечения от болезней, чем школа Целительства. Ну и большая часть жителей этого города — потомки чернокнижников, не забывшие о своем наследии. Правда, это место — единственное во всем Энароне, где чернокнижники и некроманты могут чувствовать себя в покое и безопасности, — ответил старик, поднимаясь по ступеням башни. Открыв дверь, он пропустил вперед задумчивую эльфийку, на автомате прошедшую сквозь дверной проем, тут же закрывшийся за ее спиной.

— Добро пожаловать, юная волшебница, — могучий глубокий голос вывел Леанти из задумчивости, и девушка обнаружила себя стоящей перед невысокой трибуной, за которой расположились четверо магов и присоединившийся к ним Генарус, бывший среди них единственным человеком.

По краям трибуны сидели два пожилых темных эльфа — женщина и мужчина. Они смотрели на стоящую перед ними чародейку, по-прежнему кутающуюся в широкий плащ, с любопытством и долей ехидства. Третьим, по левую руку от занимавшего центральное место мага, сидел зверолод-кот, скользнувший по новоприбывшей равнодушным взглядом и вернувшийся к изучению какого-то свитка. Место по правую руку от главного мага занимал уже знакомый Генарус.

А в центре сидел... лич. Высокий скелет, облаченный в такую же простую, как у остальных мантию, с висящим на костяной шее амулетом. Он сидел прямо, неотрывно глядя на замершую эльфийку своими провалами глазниц, в которых тускло мерцал синий огонек. Но не это привлекло внимание и несколько напугало чародейку. Руки скелета лежали на крупном фолианте, располагающемся прямо перед ним на столе.

Фолианте из черной обугленной человеческой кожи.

Элеас Бесс

Тип существа: высший лич (аватар).

Уровень:???; **Количество жизней/магической энергии:???**/???

Леанти смотрела на сидящего перед ней в центре трибуны лича. У нее просто не могло уложиться в голове, что самый знаменитый чернокнижник в истории Энарона, больше тысячи лет назад объединивший темных магов и пошедший войной против Эстромо, ценой своей жизни призвавший великого демона разрушения, легендарный «Черная книга» жив (насколько это слово применимо к личу) и сейчас сидит перед ней. В конце концов, история о последней Магической войне, прочитанная в библиотеке Бакколо, эльфиду весьма впечатлила. Однако кое-что не складывается. В хрониках было написано, что Бесс вместе со своими сторонниками принес себя в жертву ради призвания Безымянного. Это как-то не вязалось с тем, что сейчас предводитель чернокнижников сидит перед ней и смотрит на застывшую соляным столбом чародейку своими черными провалами глазниц с едва тлеющими синими углями где-то в их глубине. Но многочисленные знаки вопроса (прямо как у Ошлана, что наводило девушку на определенные мысли, что не так-то прост Северный Лис, как кажется, даже с учетом его прошлого) вместо игровых данных об уровне и количестве очков жизни и маны практически не оставляли сомнений.

— Итак, у нас новый гость, — зазвучал тот же мужской голос, что приветствовал ее, казалось, проникавший прямиком в голову, минуя уши. Эльфийка в недоумении завертела головой, пытаясь обнаружить говорящего, ведь сидящие перед ней волшебники рта не раскрывали.

Голос тихо рассмеялся.

— Это я, — сидевший во главе стола скелет медленно, как-то даже лениво приподнял руку, привлекая внимание Леанти. — К сожалению, бытие личем накладывает некоторые неприятные ограничения. Например, мне нечем говорить с биологической точки зрения, поэтому приходится использовать ментальную речь.

— Мастер Элеас, — взял слово Генарус, в отличие от лича говоривший более привычным бедной эльфийке, для которой было слишком много впечатлений за последний игровой день, способом — то есть, вербально, а не мысленно. — Эта юная волшебница, была извлечена мной из одной из наших старых ловушек-душеловов.

— И судя по ее ауре, она умерла насильственной смертью после долгого пребывания в оскверненном месте, — закончил за Генаруса глава чернокнижников. — Не ошибусь, если предположу, что нашу дорогую гостью зачем-то понесло на пепелище, оставшееся от Шаррэн-Ха, где она наткнулась на один из пережитков прошлого. Других мест, столь сильно пропитанных скверной, что она влияет на живых существ, в мире просто нет, остальные источники довольно скудны, и чтобы приобрести склонность к Некромантии, которую случайно закрепила ловушка-душелов, необходимо пробыть там не меньше года. Я прав?

— Истинно так, мастер Элеас, — с коротким кивком головой ответил Генарус.

— Воистину у судьбы не очень с чувством юмора, — хмыкнула сидевшая с левого края трибуны темнокожая женщина с собранными в пучок седыми волосами и заостренными эльфийскими ушами. — Светлая эльфийка со склонностью к самому темному волшебному

искусству. Может, она еще и жрица Мортаниса?

— Это невозможно, — покачал головой ее собрат по расе, сидевший с правого края. — Первородные уничтожены, а из некромантов остался только мастер Элеас, занявший место первожреца. Он бы знал о существовании других служителей бога смерти.

— Господа, давайте оставим пустую болтовню, — бесплотный голос Бесса прервал начавшийся спор. — Мы собрались здесь не для того чтобы выбалтывать посторонним положение дел. Пока еще посторонним — добавил он зловеще. — Но для начала, Грумпель, я знаю, что ты всегда таскаешь с собой кучу хлама. Выдай бедной девушке одежду, я помню, что смертные вечно стесняются своего вида.

Сидевший по левую руку от Бесса кот-зверолюд кивнул, достал из-под стола мешок и, пошарив в нем, бросил девушке темную потрепанную робу. Леанти, вспомнив, что стоит перед трибунами в нижнем белье, вспыхнула и начала спешно надевать мантию, попутно пробежавшись по ее характеристикам.

Старая роба темного мага.

Тип брони: легкая, необычная.

Защита: 15

Требования:

80 единиц интеллекта. Класс — Маг.

Прочность: 125/400

Особое: бонус +5 % к эффективности заклинаний темной магии и некромантии.

— А теперь давай поговорим о твоей дальнейшей судьбе, — дождавшись, когда эльфийка оденется и обратит внимание на собравшихся, проговорил лич. — Особого выбора у тебя, в общем-то, нет. Как ты понимаешь, мы не можем отпустить тебя, даже если ты поклянешься всеми богами, что никому о нас не расскажешь. Риск обнаружения слишком велик, а вторая война нам не нужна. Поэтому, или ты станешь одной из нас, или остаток своей долгой жизни проведешь в маленькой уютной камере, снабженной душеловкой.

— Кхм, — прокашлялась эльфийка, чтобы заполнить образовавшуюся в воздухе тишину, возникшую после того, как голос некроманта перестал звенеть в воздухе. — Вообще-то, я как раз искала вас, в смысле чернокнижников, чтобы примкнуть к вам.

— Прекрасно, — лич хлопнул в ладоши, со звуком, напоминающим хруст. — Моррика тобой займется. Думаю на этом собрание можно считать оконченным.

— Но Мастер! — вскинулась женщина, названная Моррикой. — Она не выбравший путь маг с отпечатком скверны! Это идеальный кандидат...

— Ты знаешь, я практически не беру учеников, — прервал ее лич.

— И поэтому некромантия должна уйти в забвение? — подал голос темный эльф с крайней правой трибуны.

— Пока я существую, останется и мое искусство, — отрезал некромант.

— Подумайте о том, что вы сможете возвеличить Мортаниса, вернуть его на законное место среди богов, — вклинился Генарус.

— Не думаю, что еще один или даже пара неудачников, могущих лишь анимировать дохлую курицу, сумеют его прославить, — буркнул Элеас уже не столь уверенно.

— Мррмххх, если ничего не делать, то ничего не прхххххоизойдет, — голос зверолюда периодически прерывался свистящим хрипом.

— В любом случае, она сама должна решить, кем хочет стать, — резюмировал темный маг, и синие огоньки внутри черных провалов глазниц уставились на недоуменно следящую

за дискуссией эльфийку. — Дитя, у тебя есть возможность стать не просто очередным чернокнижником, а породниться со смертью, став некромантом. Конечно, обычно я не беру учеников, но мои коллеги правы. Мортанис должен занять свое место среди богов — верховное место, которое полагается иметь богу смерти и перерождения. Я готов лично обучить тебя, если, конечно, ты этого хочешь. И не думай, что учеба будет легкой. Ты можешь тысячу раз пожалеть о принятом решении. Когда я еще был человеком, не все ученики доживали до момента, когда я мог назвать полноценными жрецами смерти.

— Ухххх...тебя печать кххх... скверны. Ты будешь сссильным некромантом, — просипел Грумпель.

— Но... я, честно говоря, не думала об этом. Когда я шла сюда, то собиралась стать чернокнижником, — пролепетала Леанти, опешившая от напора, с каким ее склоняли к выбору специализации некроманта.

— Разумеется, ты можешь научиться некромантии и будучи чернокнижником — отпечаток скверны на твоей ауре позволит это. Но это не раскроет до конца весь твой потенциал. Не думай что печать получает каждый, шанс того, что, даже умерев в правильном месте, ты ее обретишь не слишком велик, — сказала Моррика.

— Да все понятно, она не хочет поднимать мертвых, — в воздухе пронесся недовольный голос Бесса. — Как и ее сородичи, она наверняка придерживается точки зрения, что мертвым лучше оставаться мертвыми. Игнорирует возможности и перспективы, мыслит однобоко. С таким подходом она не станет некромантом. Я с самого начала был против этой идеи.

Тем временем, начинающая колдунья лихорадочно вспоминала все, что знала о некромантах. Надо сказать, что этого «всего» было немного. Судя по описанию на официальном форуме, некроманты были смесью специализаций призывателя (основная) и дебаффера (вторичная) а также обладали незначительными возможностями целителя в качестве побочного эффекта, вроде воскрешения павших игроков и снятия болезней. В отличие от чернокнижника, который в первую очередь был дебаффером, а уже во вторую призывателем, способным вызывать себе в помощь существ с планов Хаоса, этот класс заявлялся как более автономный, способный успешно играть как в соло, так и в группе. На общем форуме никакой дополнительной информации не присутствовало, хотя статистика показывала, что несколько игроков уже смогли открыть этот класс. Да и информации о том, как им это удалось, не было. Наверное, получение печати скверны (про которую также не было абсолютно ничего в официальных данных по игре) запустило специальный триггер, направленный на то, чтобы помочь начинающим игрокам выбрать более подходящий класс, и именно поэтому «комиссия» наперебой уговаривала знаменитого некроманта взять ее в ученики.

На самом деле, это имело какой-то смысл. Некроманты так же имеют доступ к навыкам чернокнижников, хотя они и получают у них слабее, навык подъема нежити позволит выжить в одиночку, а небольшие способности к лечению позволят помогать группе. В любом случае, это лишь бета-тест, и сменить класс после перезапуска будет несложно. А уж какую статью можно написать...

— Хорошо. Я согласна стать некромантом, — твердо ответила Леанти. И стоило последним словам отзвучать, как перед глазами появилось системное окно:

Вам доступна специализация: Некромант. Принять специализацию?

Да/Нет

Более не колеблясь, эльфийка выбрала вариант «Да».

— Отлично, — бесплотный голос Элеаса наполнился предвкушением. — Ты определилась со своим выбором. Но учить тебя сейчас я не могу.

— Почему?

— Все очень просто. Некроманты — не просто маги, управляющие смертью. В первую очередь мы жрецы Мортаниса, бога смерти и перерождения. Раньше ими были члены клана Первородных и немногочисленные вольные некроманты. После того, как Первородные исчезли, некроманты были истреблены, а последняя известная жрица Мортаниса уничтожила Эстромо и погибла, я стал первожрецом и единственным последователем культа бога смерти и перерождения. В другие времена этого бы не потребовалось, но сейчас тебе, как и любому другому, придется пройти испытание, прежде чем я признаю тебя полноценным некромантом и передам свои знания.

— Что это за испытание?

— Я отправлю тебя в обитель Мортаниса. Ты встретишься с богом смерти и перерождения. Если он позволит, я возьмусь за твоё обучение. Если нет... Значит, нет. Тогда, будешь учиться у Генаруса чернокнижию. Согласна?

Доступно новое задание: «Тот, кто вечен».

Тип задания: классовое;

Последний из некромантов прошлого, Элеас Бесс поставил перед вами условие. Он возьмется за ваше обучение, если вы получите благословение Мортаниса, бога смерти и перерождения. Вам предстоит путь в обитель того, кто стоит над всеми богами, не принадлежа ни одной из сторон вечного противостояния, ибо смерть одинаково справедлива ко всем.

Условие: встретиться с Мортанисом и получить его благословение.

Награда за выполнение: специализация «Некромант», обучение у Элеаса Бесса, статус «Жрец бога смерти».

Штраф за невыполнение: лишение доступа к специализации «Некромант». Отношения с Элеасом Бессом и фракцией «Некроманты»: -100.

Принять задание?

Да/Нет

— Согласна, — ответила Леанти, принимая новое задание, занявшее верхнюю строчку в «Журнале заданий». Лич одобрительно кивнул.

— Хорошо. Желаю удачи, — проговорил Бесс, и в следующий миг эльфийка окуталась черным облаком и исчезла.

* * *

Вы вступаете в чертоги бога смерти. Магия Тьмы и Некромантия усилены на 20 %. Магия Света, Магия Исцеления ослаблены на 20 %. На время пребывания в чертогах Мортаниса вы не можете связаться с внешним миром.

Эльфийка лишь отмахнулась от выскочившего перед глазами системного сообщения и огляделась, пытаясь сориентироваться в месте, в которое попала. Вот только это было

весьма проблематично, поскольку ее окружала лишь непроницаемая мгла. Куда здесь идти — девушка не имела ни малейшего понятия.

— У меня гость, — внезапно раздавшийся из темноты голос заставил Леанти вздрогнуть и начать нервно озираться в поисках говорящего. Темнота на это лишь рассмеялась. Смех был неприятным, шершавым и каркающим, как будто кто-то шелестит старой бумагой. — Давно у меня не было гостей. Живых гостей, если быть точным. Проходи. Я жду.

С этими словами под ногами волшебницы появилась узкая дорожка, сложенная из белого с почему-то красными прожилками мрамора, выглядевшего в густом мраке, что окружал Леанти, несколько неуместно. Но других вариантов дальнейших действий у девушки все равно не было, поэтому она отправилась вперед, осторожно ступая по дорожке и глядя себе под ноги, дабы не свалиться во мрак.

Переход был коротким, но, казалось, тянулся целую вечность. Темнота больше не заговаривала с эльфийкой, но Леанти не могла избавиться от ощущения, что говоривший пристально наблюдает за каждым ее шагом, тщательно взвешивая и анализируя. По крайней мере, ощущение было именно таким.

Но все заканчивается — закончилась и тропинка. Просто оборвалась, и остроухая чародейка в потрепанной старой мантии, по инерции шагнув вперед, ухнула в обрыв, прямо в самое сердце тьмы. Испуганный крик увяз во мраке так сильно, что даже сама Леанти не слышала своего голоса.

Полет оборвался так же внезапно, как и начался. Просто в какой-то момент эльфийка осознала, что висит над простой каменной площадкой площадью в пару десятков метров, выглядящей так, будто ее вырвали откуда-то. Неровные края, обломанные зубья брусчатки, которой площадка была вымощена, редкие пучки пепельно-серой травы — вот и все, что здесь было. И именно на эту ничем не примечательную площадку плавно приземлилась Леанти.

— Итак, ты в моих владениях, юная волшебница. Я слушаю тебя, — вновь заговорила темнота. В тщетной попытке найти говорящего девушка вновь начала крутить головой по сторонам. — Можешь даже не пытаться найти меня. У тебя все равно не получится. Как и у любого другого.

— Почему? — осмелилась на вопрос Леанти.

— Потому что у смерти нет лица. Нет тела. Мне это попросту не нужно. А все эти выдумки про скелет в черном балахоне и с косой — это ваши фантазии. Я, конечно, могу принять этот образ — но зачем? — ответил голос. — Я Мортанис, бог смерти и перерождения, последний из Изначальных богов. Кто ты — я знаю. Как и зачем ты сюда попала — тоже. Итак, я тебя слушаю.

— Мастер Элеас Бесс отправил меня...

— Я знаю. Ты не первая, кого мой служитель отправляет сюда. И не последняя. Хотя ты имеешь некоторые... способности к моей магии, с этим не поспорю. Тебе нужно мое благословение.

— Да, господин Мортанис, — волшебница почтительно склонила голову.

— Почему я должен давать его? — спросила темнота, заставив Леанти удивленно вскинуть голову.

— Разве вам не нужны служители? Жрецы? Сила? Ведь все боги зависят от своих жрецов, и чем их больше, тем больше ваша сила, разве нет?

Мортанис вновь рассмеялся своим шелестящим смехом.

— Может, у других. Не у меня. Знаешь, почему так? Знаешь, кто такие Изначальные боги? — спросил он. Эльфийка отрицательно покачала головой.

— Нет, господин. Не знаю.

— Все просто. Когда этот мир был создан, нас было тринадцать. Шестеро Светлых Богов. Шестеро Темных Богов. И я. Боги правили своими народами, а я правил богами. Не потому, что был сильнейшим. Не потому, что хотел этого. А потому что я — смерть. То, что однажды случится со всеми. Даже с богами. Я вечен, ибо смерть — это неоспоримый закон природы. Ты можешь ее отсрочить, но никогда — сбежать.

Другие боги тоже считали себя вечными. Но смертные опровергли это утверждение. Все началось с того, что один мужчина и одна женщина стали первыми, кто бросил вызов богам и победил. Побежденные не молили о прощении, ибо были слишком горды и верили в свою неуязвимость, даже стоя на коленях перед двумя смертными. А победители не желали проявлять милосердия. Они убили богов и, испив их крови, заняли их места. Владыка Света и Энвель Белая — так их сейчас зовут. После этого многие пытались бросить вызов богам. И некоторые преуспели. Часть присоединилась к Владыке и Энвель, часть выступила против них, сразив Темных богов. Кое-кто пытался одолеть и меня. Безуспешно, как видишь. Нельзя убить смерть.

— Изначальным богам не требовались жрецы? — спросила Леанти.

— Да. Жрецы требуются тем, кто занял место богов по праву силы, ибо они не могут преумножать свою мощь тем же путем, что и мы. Их власть ограничена верой в них. Моя нет.

— А как же некроманты и клан Первородных? Они же были вашими жрецами, разве нет?

Темнота несколько мгновений сохраняла молчание.

— Клан Первородных был моим творением. Моими детьми, если можно так сказать. Я создал их, когда этот мир был рожден. Растил их. Преумножал их силу. И в конце концов они стали достаточно сильны, чтобы соперничать с богами. Поэтому их уничтожили. А некроманты — потомки клана, выжившие в резне, устроенной последователями богов. Я не мог вмешаться. Если кому-то суждено умереть, то так тому и быть, — голос Мортаниса ни капли не изменился, оставаясь по-прежнему спокойным. Как будто не он только что рассуждал о гибели своих детей.

На несколько минут воцарилась тишина. Леанти усиленно обдумывала услышанное, а Мортанис... Мортанис просто ждал.

— Я потенциальный некромант, господин, — наконец, заговорила эльфийка, медленно, размеренно, подбирая слова. — Ваша магия почти покинула Энарон. Позвольте мне стать одной из первых... Одной из многих ваших будущих последователей, которые вернут забытое искусство в мир живых, равно как и память о последнем Изначальном боге. Позвольте мне перенять ваше наследие и не дать ему кануть в небытие.

Мортанис молчал. И его молчание затягивалось. С одной стороны это молчание не предвещало ничего хорошего, с другой же... С другой стороны шанс, что бог смерти даст свое благословение, все еще сохранялся. И Леанти очень хотела его получить. Незученный класс, новая информация об истории мира Энарона, потенциально новая скрытая грань игровой механики в виде вызова богу, новые перспективы — все это могло послужить отличным материалом для статьи и добавить изюминки ее финальному отчету о бета-тесте нового проекта «Виртуалити Инк».

Наконец, темнота вновь заговорила.

— Я не нуждаюсь в жрецах, юная эльфийка, — медленно произнес Мортанис, и с каждым новым словом Леанти чувствовала холод, костяной рукой сжимающий ее сердце. — Но отчасти ты права. Мне не очень приятна мысль, что мое наследие исчезнет. В конце концов, хоть я и вытащил Бесса из лап Безликого после его безрассудной попытки самоубийства, это не значит, что он вечен. Хорошо. Я дам тебе свое благословение. Взамен ты принесешь мне клятву. Ты клянешься служить Мортанису, богу смерти и перерождения, исполнять его волю и воплощать его принципы? Ты клянешься не присягать на верность ни одной из сторон, ибо смерть не делает различий между живыми? Ты клянешься сохранять мое наследие и не дать искусству некромантии исчезнуть?

— Да... мой господин, — молодая эльфийка низко поклонилась темноте. — Я клянусь в безоговорочной верности Мортанису, богу смерти и перерождения. Я клянусь служить ему, исполнять его волю и воплощать его принципы. Я клянусь соблюдать нейтралитет, ибо смерть не делает различий. Я клянусь сохранять наследие Мортаниса и не дать искусству некромантии исчезнуть.

Не было никаких звуковых или световых эффектов. Просто в следующий момент площадка, на которой стояла Леанти, исчезла, а в следующий момент она обнаружила себя стоящей на коленях перед уже знакомой трибуной и все теми же знакомыми лицами — главами общины чернокнижников во главе с первожрецом Мортаниса Элеасом Бессом.

— Ты принесла клятву нашему господину и получила его благословение. Поздравляю, Леанти, жрица бога смерти, — прошелестел в голове девушки голос лича.

Задание «Тот, кто вечен» выполнено.

Вы встретились с Мортанисом, богом смерти и перерождения, в его обители и убедили его в своей верности. Теперь пути назад нет. Вы наследница давно забытого искусства, и ваш долг — вернуть некромантию в мир живых.

Награда: +12 000 очков опыта; специализация «Некромант»; открыт доступ к обучению у Элеаса Бесса; статус «Жрец бога смерти».

Получен новый уровень!

Эльфийка открыла свое окно персонажа и с довольной улыбкой вчиталась в строчки.

Имя персонажа: Леанти;

Раса: светлый эльф;

Уровень: 35

Класс: маг;

Специализация: Некромант;

Первичные характеристики:

1) Сила: 13

2) Ловкость: 23

3) Выносливость: 27

4) Интеллект: 163

5) Харизма: 58

Нераспределенных очков характеристик: 15

Вторичные характеристики:

Владение посохом: 31/100. Текущий уровень: Новичок.

Скрытность: 12/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопровождаемость холоду: 0,6%

Сопrotивляемость магии: 0,2%

Навыки:

Магия льда: 41/100. Текущий уровень: Новичок.

Магия молний: 65/100. Текущий уровень: Новичок.

Некромантия: 0/100. Текущий уровень: Новичок.

Травник: 23/100. Текущий уровень: Новичок.

Готовка: 1/100. Текущий уровень: Адепт.

Особый статус:

Маг. Вы получаете бонус к очкам магической энергии: 15 единиц маны на 1 единицу Интеллекта.

Отпечаток скверны. Будучи магом, умершим в оскверненном месте, вы получаете предрасположенность к магии Некромантии и бонус +20 % к эффективности заклинаний Некромантии. Вам закрыты для изучения школа магии Света и Целительство. Вам закрыт доступ к жречеству у Светлых Богов. Публичное использование магии Некромантии автоматически ухудшает отношение к вам НПС светлых рас, ставших свидетелями вашего волшебства, до уровня «Вражда».

Жрец бога смерти. Вы принесли клятву верности Мортанису, богу смерти и перерождения. Бонус к интеллекту: 15 %. Бонус к эффективности заклинаний Некромантии: +10 %. Вам закрыт доступ к жречеству у Темных Богов.

Она все-таки добилась своего.

ГЛАВА ВОСЕМНАДЦАТАЯ

— ...ли, Энли! — взволнованный голос Шэны я слышал как будто сквозь подушку. В ушах шумело, перед глазами все плыло, тело ломило от усталости и многочисленных ран, а левую руку я вообще не чувствовал. Индикатор здоровья в интерфейсе, помигивая красным, медленно восполнялся, и это пока что был единственной хорошей новостью.

— Погоди, Шэна, дай прийти в себя, — прохрипел я, чувствуя спиной холод камней и пытаюсь перейти в хотя бы сидячее положение. Это было непросто, и первая попытка оказалась провальной, ибо при попытке подъема я попытался задействовать обе руки и совсем забыл, что левой мне пришлось пожертвовать ради нанесения последнего удара по Магистру клана Первородных. К счастью, моя спутница тут же мне помогла и усадила более-менее прямо.

— Напугал ты меня, — в голосе тифлингессы были отчетливо слышны нотки беспокойства. Приятно, ничего не скажешь. — Твой последний финт — это вообще авантюра чистой воды. Тебе просто повезло, что ты выжил и не отправился на перерождение, идиот!

— Вся эта затея с исследованием пещер — одна сплошная авантюра. Нормальным игрокам не пришло бы в голову лезть вдвоем на превосходящего их по уровню босса. И в итоге мы оказались посреди подземелья без оружия и абсолютно не боеспособные. Это я еще не знаю, сколько будет стоить восстановление руки у целителей, — не остался в долгу я, опустив голову и оценивая свое текущее состояние.

Оно было скверным. Доспех охотника на арахнидов представлял собой кое-как скрепленные друг с другом изрубленные измятые куски металлолома. Индикатор прочности застыл на восьми единицах, и это весьма удручало. На правой руке отсутствовали перчатка и наруч, ибо ими пришлось пожертвовать, дабы остановить действие «Голодного льда». Левая рука... Левых рук не было. Последний удар Магистра отсек ее по самый локоть, и сейчас эта культя была обмотана бинтами, остановившими кровотечение, которое гарантированно отправило бы меня на перерождение через некоторое время. Точно такие же бинты обнаружились на лбу, правом бедре и туго стягивали торс. Плащ был изорван в лохмотья и покрыт инеем, ножны, до сих пор висевшие за спиной, также оказались бесполезны — свой единственный меч я благополучно сломал. Необходимо озаботиться запасным оружием. Хотя бы до тех пор, пока не дорасту до Черного меча, а дальше видно будет.

В общем, состояние аховое. Но ситуация в целом была еще хуже.

Пусть босса мы и смогли каким-то чудом одолеть, но сейчас представляем из себя слишком легкую добычу. Даже от жалкого паучка не сможем отбиться. У меня нет одной руки, сломан меч, доспехи искорежены и держатся на честном слове. У Шэны — я глянул на иконки статуса над ее портретом в интерфейсе группы — магическое истощение, сильно замедляющее скорость регенерации маны и не дающее использовать магию, пока резерв не будет восстановлен полностью. То есть, следующие пять часов девушка беззащитна. Разве что своим кинжальчиком или посохом может попытаться отбиваться, но это бессмысленно. Тем более, кинжал ей по характеристикам пока не подходит.

Хотя были и хорошие новости.

Задание «Наследник забытого мастерства» выполнено.

В своем путешествии вы столкнулись с последним Магистром клана Первородных. В неравной схватке на пределе своих сил вы одержали верх над ним, но приобрели больше, чем рассчитывали. Наблюдение за врагом и анализ его стиля боя позволили вам перенять несколько навыков, что позволит вам более эффективно сражаться. Теперь вы — Танцующий с ветром, первый за последнее тысячелетие. Но вам еще предстоит многому научиться.

Награда за выполнение: 7 835 опыта; специализация «Танцующий с ветром»; навык «Пространственный шаг»; навык «Аура льда».

Задание «Не свернуть с пути прямого» выполнено.

Пройдя через все испытания, что предложила вам судьба, вы наконец-то обрели свой путь. Пройдите его с достоинством.

Награда за выполнение: нет.

Вы получили новый уровень!

Открыв окно персонажа, я обратил внимание, что к уже привычным полоскам здоровья и выносливости добавилась третья — мана. Это было ожидаемо, учитывая, что часть навыков моей новой специализации используется именно за счет магической энергии. А это значит, что теперь мне понадобится развивать еще и интеллект, чтобы не испытывать недостатка в мане.

В первую очередь я решил обратить внимание на свои новые навыки.

«Пространственный шаг»

Уровень: 1/100, Новичок.

Позволяет мгновенно перемещаться на короткое расстояние в пределах видимости.

Дистанция: 5 метров.

Время использования: мгновенно.

Перезарядка: 7 секунд.

Очки маны: 50 ед.

Неплохо, вот только маны жрет слишком много. С моим текущим показателем интеллекта и количеством магической энергии я смогу сделать лишь три прыжка подряд, после этого запас маны покажет дно.

Аура льда.

Уровень: 1/100, Новичок.

Вы окутываетесь аурой, увеличивающей вашу защиту от магии огня на 20 %. Враги, в радиусе действия ауры замедляются на 5 % и получают 1–4 единиц ледяного урона каждую секунду. Активированная Аура льда автоматически ухудшает отношение к вам НПС на 15 единиц во время действия Ауры.

Радиус: 2 метра

Время использования: мгновенно.

Перезарядка: 60 секунд.

Очки маны: 30 % очков маны резервируется для поддержания Ауры.

Тоже очень неплохо. Начинаю обрастать навыками. А что там с остальными моими характеристиками?

Имя персонажа: Энли;

Раса: человек;

Уровень: 39;

Класс: воин;

Специализация: Танцующий с ветром.

Первичные характеристики:

1) Сила: 80

2) Ловкость: 102

3) Выносливость: 68

4) Интеллект: 15

5) Харизма: 10

Нераспределенных очков характеристик: 5

Вторичные характеристики:

Владение клинковым оружием: 83/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопrotивляемость холоду: 0,6%

Сопrotивляемость магии: 0,5%

Сопrotивляемость яду: 0,1%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

Пространственный шаг — 1/100, текущий уровень: Новичок.

Аура льда — 1/100, текущий уровень: Новичок.

Особый статус:

Воин. Вы получаете 15 единиц здоровья за 1 единицу выносливости. Вы получаете воинские навыки только в бою. Вы можете с небольшим шансом обучиться воинскому навыку противника.

Неплохо. Бой с превосходящим меня противником принес мне семь уровней, плюс один уровень я добрал за счет выполнения квеста на специализацию. Кроме того я неплохо поднял ловкость за счет своих постоянных перемещений и уклонений, а также выносливость в те моменты, когда пропускал удары.

А теперь самое важное — добыча!

— Помоги мне подняться, а то что-то ноги не слушаются, — попросил я Шэну. Жрица кивнула и, закинув мою правую руку себе на шею, помогла мне встать. Так, опираясь на нее, я заковывал к лежащему телу Магистра клана Первородных.

— Что ты хочешь сделать? — поинтересовалась девушка, когда я опустился на пол рядом с поверженным боссом и принялся изучать окно лута.

— Изучение добытого с босса — едва ли не самая приятная часть сражения с ним, — хмыкнул я, вглядываясь в короткий — всего четыре позиции — список того, что достанется мне с Магистра. Наручи Первородного, два непонятных свитка и... Шлем черного льда с ограничением на расу «нежить». Вот же блин.

— Ого, — удивленно проговорила Шэна, последовав моему примеру. — Мне выпал амулет черного льда с защитой от магии льда +5 % и бонусом к интеллекту на +10 и книга с заклинанием «Аура льда». Жаль, что я не владею стихийной магией.

— Ты всегда можешь ее продать, — заметил я, собирая все добытое в инвентарь.

Наручи Первородного.

Тип предмета: уникальное.

Тип брони: средняя, наручи.

Защита: 60.

Требования: уровень 50, сила 90, ловкость 130, обладание хотя бы одним предметом из сета Первородного.

Характеристики:

Сила +20;

Ловкость +40;

Интеллект +15;

Шанс 5 % заблокировать 40 % входящего урона

Примечание: нельзя уничтожить, нельзя украсть, нельзя продать, нельзя потерять, нельзя передать.

Владелец: Энли.

Наручи неплохие. Из неизвестного черного металла, покрытые затейливой вязью рун и закрывающие руки от ладони до локтя. И, что самое приятное, носить их я смогу уже совсем скоро. Просто замечательно. Я снова покосился на культу на месте левой руки и тяжело вздохнул. Что там у меня еще?

Первый свиток оказался одноразовым порталом. Полезно, но переносит лишь одного. Жаль. Очень жаль. Я уже надеялся, что хоть это поможет нам выбраться из этих пещер на свежий воздух. Ну ничего, в будущем все пригодится.

Второй свиток оказался интереснее.

Обрывок записей последнего Магистра клана Первородных.

Тип предмета: книга.

Вот и все. Больше никаких пометок, никаких намеков, никаких ограничений. Разворачивай и читай. Что я не преминул сделать прямо сейчас. Обычно в локации босса больше никого не появляется, а, значит, сейчас это самое защищенное место в этой осточертевшей сети пещер. К тому же, нам все равно необходимо время, чтобы отдохнуть и прийти в себя после схватки, так почему бы не совместить приятное с полезным? Поэтому я прямо там, на теле мертвого Магистра, развернул одной рукой свиток и с недоумением уставился на ровные ряды непонятных знаков, отдаленно напоминающих руны, покрывающие наручи.

Шэна заглянула мне через плечо и судорожно выдохнула.

— Что такое? — спросил я, не поворачивая головы и не отрывая взгляда от рунического текста в надежде, что вот-вот произойдет чудо, и непонятные закорючки превратятся в понятный текст.

— Я знаю эти руны, — ответила Шэна. — Большая часть литературы в библиотеках Инквизитория написана единым руническим языком, не менявшимся уже много веков. Поэтому всех инквизиторов учат читать на этом языке.

— Что, прямо учат? — хмыкнул я.

— Конечно, нет, — отмахнулась жрица, вчитываясь в строчки. — Игроки со специализацией Жрец-Инквизитор просто могут читать рунические надписи. Плюс им проще осваивать зачарование, которое так же производится с использованием рун.

— Понятно... Тогда, может, ты сможешь перевести этот текст для меня?

Это, конечно, было нежелательно. Я предпочел бы заниматься исследованием истории клана Первородных самостоятельно, но сейчас, столкнувшись с проблемой в виде незнания рунического языка, понимал, что в одиночку могу и не справиться. Нет, конечно, в библиотеках и Гильдии магов наверняка найдутся переводчики, но почему-то меня не отпускало чувство, что чем меньше народу знает о моем интересе к этому клану, тем лучше. Так что пусть уж

лучше я доверюсь Шэне, которую успел немного узнать.

— Да, смогу. Только мне нужна бумага и кисть с чернилами. Я не брала их с собой, потому что не предполагала, что придется что-то переводить, — ответила Шэна, не отрывая замороженного взгляда от текста. — Но как только вернемся в общину друидов, я подготовлю перевод для тебя. Могла бы, конечно, и так пересказать, что здесь написано, но понимаю не все. Большая часть текста звучит как несвязный бред, а то и вовсе нечитаема.

— Спасибо, — поблагодарил я ее, пряча свиток в инвентарь вместе с бесполезным Шлемом черного льда. Загону на аукцион, мне он все равно не пригодится. — Помогите мне встать. Пора заканчивать с этим квестом.

— Согласна. Энли, а что... — начала было Шэна, помогая мне подняться, но оглушительный грохот не дал мне расслышать, что она хотела сказать. Мы резко обернулись — ну, так резко, как это возможно в нашем состоянии — и уставились на летящий к нам на полной скорости череп, красующийся свороченной набок нижней челюстью, носящей на себе следы, до боли напоминающие знакомые нам не понаслышке жвалы пауков. Череп пролетел мимо нас, напоследок что-то невнятно прошамкав, и скрылся в иллюзорной стене, сквозь которую мы с Шэной попали на эту арену. Мы переглянулись. Происходящее нравилось мне все меньше.

И вскоре мы увидели причину столь спешного бегства нашего летающего «друга». Этой причиной оказалась целая ОРДА разномастных пауков, среди которых я разглядел и простых пауков, и Стражей, и тех странных человекоподобных арахнидов, и нескольких других, которые нам еще не встречались, но одним своим видом сулили кучу проблем. Они буквально пробили каменную стену и сейчас стремительно заполняли верхние уровни амфитеатра. Возглавлявшее это «шествие против дезинсекторов» существо было крупнейшим пауком из тех, кто встретился нам с Шэной в этих подземных катакомбах. Тело арахнида защищал толстый хитин, покрытый белой с зелеными и желтыми разводами узоров жесткой шерстью. Пасть была огромной и зубастой, вдобавок украшенной двумя парами жвал в мой полный рост, сейчас угрожающе клацающих и с легкостью крошащих даже камень. Размер лап я даже не берусь оценивать — они были слишком большими. Завершали образ монстра, пробившего стену и первым ворвавшегося в амфитеатр, огромный желеобразный живот и красноречивая надпись:

Королева-Арахна.

Тип существа: босс.

Уровень: 90. **Количество очков жизни/маны:** 19 032/0.

— Твою...

— Мать, — закончил я за Шэну. — Эта чертова черепушка никак не успокоится, пока нас не убьет.

Жрица тяжело вздохнула, и мы, синхронно обернувшись, припустили в сторону выхода, в котором скрылся череп. Правда, шансов на успешный побег от новой напасти было исчезающе мало, учитывая наше состояние после последней битвы и количество вышеупомянутой «напасти». Но другого выбора у нас все равно не было.

Появившаяся после получения специализации полоска маны была пустой и заполнялась очень медленно, поэтому даже использовать Пространственный шаг мне не удастся. В противном случае мы смогли бы выиграть хоть небольшую, но фору, пока членистоногие захватывают все больше и больше пространства, распространяясь по амфитеатру со скоростью чумы в средневековой Европе. И свиток портала, который мог бы стать нашим

спасением, не сможет перенести двоих! А передать его Шэне я не успеваю!

Королева-Арахна, несмотря на свой грузный вид, была очень быстрой и выбралась на арену амфитеатра еще до того, как мы успели пересечь хотя бы половину этой арены. Молниеносный бросок — и мне приходится буквально выдергивать Шэну из клацнувших в опасной близости от головы тифлингессы жвал. О сражении не могло быть и речи — у нас нет ни оружия, ни сил, чтобы воевать с еще одним боссом. Возможно, до встречи с Магистром у нас и были бы шансы, учитывая, что при всей своей скорости Королева-Арахна была довольно неповоротлива. Сейчас мы пытались использовать свое преимущество в мобильности, дабы избежать жвал босса и выбраться из амфитеатра до того, как более мелкие подчиненные Королевы, наконец, спустятся вниз.

Однако, спасаясь от жвал, мы совсем упустили из виду ее лапы.

Все произошло слишком быстро.

Шэна, которую я буквально тащил за собой, схватив за руку, не успела сориентироваться и споткнулась о труп убитого нами Магистра. Его тело исчезнет лишь после того, как мы покинем локацию, и сейчас это сыграло с нами злую шутку. Девушка не удержалась и потеряла равновесие. А в следующий момент мощный удар в спину отбросил жрицу в сторону. В МОЮ СТОРОНУ!

Удержаться на ногах не было никакой возможности, и мы после короткого полета кубарем покатались по каменному полу, стремительно теряя только-только успевшее более-менее восстановиться здоровье. И только когда полет окончился, я увидел, что здоровье терял лишь я. Шэна была мертва. Ее жреческая ряса разодрана, а спину пересекает жуткая рваная рана, в которой я разглядел белеющий рассеченный позвоночник. Кровь из раны залила и тряпье, в которое превратилось одеяние моей спутницы, и мою собственную экипировку.

— Прости, Шэна, — прошептал я и, захватив с собой ее вещи, дабы вернуть ожидающей меня в ближайшем храме жрице, активировал одноразовый порталный свиток, доставшийся мне с тела Магистра.

Уже исчезая в голубом свечении пространственной магии свитка, я успел заметить открывающийся прямо перед Королевой-Арахной огненный портал, из которого кто-то вышел. Но большего увидеть мне не удалось — голубое свечение затопило все, унося меня подальше от этих надоевших до чертиков подземелий и пауков.

* * *

С треском, напоминающим звук разрываемой ткани, посреди арены амфитеатра, заполняемого пауками во главе с разозленной Королевой-Арахной, открылся огненный овал портала, из которого вышагнул настоящий гигант. Ростом под два метра, широкоплечий, закованный в массивные шипастые латы грязно-серого цвета, в истрепанном черном плаще с накинутым на голову глубоким капюшоном, закинувший на плечо хищного вида секиру, он сделал несколько шагов, оглядываясь по сторонам, после чего уставился на замершую от неожиданности прямо перед ним Королеву.

— Да ладно? — раздался из-под капюшона голос гиганта. Он был под стать его внешнему виду — низкий, басовитый и хриплый, чем-то напоминающий скрежет металла. — Ну и хорошо. Может, немного развлекусь.

Эти слова как будто послужили спусковым крючком для Королевы, которая тут же сорвалась с места, в стремительном рывке покрывая то небольшое расстояние, что разделяло ее и гиганта в доспехах. Жвалы хищно раскрылись с намерением перекусить эту ходячую консервную банку, но в следующий миг послышался короткий свист и дикий визг боли. Нижние два жвала были срезаны одним молниеносным ударом, столь стремительным, что неподготовленный наблюдатель мог его просто не заметить. Королева затормозила и отшатнулась от оставшегося неподвижным гиганта в доспехах, с секиры которого капала ядовито-зеленая кровь, проедающая бороздки в камнях под его ногами.

— Видимо, я ошибся, — констатировал воин с секирой, когда Королева вновь попыталась атаковать, но на этот раз уже передней лапой. Вновь короткий свист не сходя с места — и перерубленная в месте сочленения лапа паучихи пролетает несколько метров по инерции и падает на каменный пол, заливая все вокруг кислотной кровью под очередной визг Королевы, наполненный болью и дикой яростью.

— Скучно, — вздохнул гигант, так и не сдвинувшийся с места. — Попробуй еще раз.

Королева-Арахна отпрыгнула от своего противника, и в следующее мгновение несколько плевков ядовитой кислотной слюны полетели прямо в латника. И тогда гигант в доспехах впервые за короткий поединок пошевелился, уходя с траектории полета снарядов. Но огромный паук не останавливался, отправляя в латника все новые и новые плевки, от которых гигант без проблем и даже с неожиданной от существа на первый взгляд неповоротливого и массивного грацией уклонился.

А тем временем на арену начали выбираться остальные пауки, тут же бросившиеся на защиту своей Королевы, но даже это не покорило непробиваемо-спокойного гиганта. Короткие и скупые удары секирой превращали целые пачки пауков в трупы. Даже Стражи ничего не могли поделать, поразительно легко разрубаемые латником. Человекоподобные арахниды им попросту игнорировались и за пару мгновений до взрыва попросту отправлялись в полет в сторону остальных пауков, где и взрывались, унося с собой жизни своих собратьев. При этом гигант еще и неспешно и расслабленно, как будто на прогулке, шагал в сторону Королевы-Арахны, не прекращавшей плевать ядом и уже даже не пытающейся прицеливаться, чтобы не зацепить своих защитников. Со стороны казалось, что он попросту отмахивался от нападающих на него монстров, как от надоедливых мошек.

Численность пауков неумолимо уменьшалась, и чем меньше становилось ее защитников, тем истеричнее и яростнее атаковала Королева. Но все было бесполезно. Последний паук упал к лапам своей повелительницы, разрубленный пополам, и Арахна, плюнув на все, бросилась вперед в отчаянной попытке достать неведомого и такого ужасного врага. Но ей не удалось. Вторая пара жвал и вторая лапа были отрублены от ее тела, а в следующий миг хищное лезвие матово-черной секиры отсекло голову Королевы-Арахны, обрывая ее жизнь. Лапы подогнулись, и массивная туша босса с гулким стуком упала на каменный пол заваленной трупами пауков арены.

Гигант лишь тяжело вздохнул.

— Скучно, — констатировал он и, оглядевшись, целенаправленно зашагал в центр арены, отбрасывая трупы пауков со своего пути точными пинками облаченных в массивные латные сапоги ног. Его целью был один из трупов — без шлема, в старой черной броне,

покрытой тусклой вязью синих рун, лишенный одного глаза и уперший остекленевший пустой взгляд второго глаза в каменный потолок.

Гигант остановился перед трупом Магистра клана Первородных.

— Значит, мертв, — проговорил он, опершись на секиру и опустившись на одно колено, чтобы осмотреть труп. — Жаль. Хотя нет. Ни капли. Тот еще отморозок был. Где же...

Латник вновь принялся осматриваться. Его взгляд зацепился за висящий на одной из нижних трибун труп молодой девушки в разодранной и залитой кровью рясе, принадлежавшей к расе тифлингов.

— А это, видимо, одна из убийц. Ладно. Но это не отменяет вопроса, где... А, вот он.

Содрав ножны со спины мертвого Магистра, воин в шипастых латах выпрямился и, отбросив труп одного из пауков-стражей, взялся за рукоять воткнутого в каменный пол двуручного меча, принадлежавшего ранее Магистру. Легко его вытащив, как будто массивный двуручник был легче перышка, гигант осмотрел его и, довольно хмыкнув, спрятал меч в ножны.

— Отлично. Меч здесь, — пробормотал себе под нос гигант, после чего, не оборачиваясь, метнул короткий метательный нож куда-то в сторону. С гулким стуком соударения металла о кость нож прошил насквозь пролетевший сквозь иллюзорную стену в самый разгар боя латника против арахнидов и зависший под потолком череп, тут же расколовшийся на несколько неравных частей и осыпавшийся трухой на одну из лож амфитеатра. — И свидетели устранены.

— Это хорошо, — раздался ничего не выражающий голос со стороны до сих пор открытого огненного портала. — Но ты задержался, пока игрался с паучками.

Голос принадлежал вышедшей из портала фигуре в черной мантии с накинутым на голову капюшоном, под которым клубилась непроглядная тьма, скрывавшая лицо носителя. Правая рука, затянутая в перчатку с металлическими вставками, сжимала узловатый посох с мрачно поблескивающим сапфиром в наверху, удерживаемым четверкой металлических зубьев. Но самым странным в новом лице на арене амфитеатра был не его внешний вид или скрытое тьмой лицо, а кое-что другое.

Он абсолютно не поддавался идентификации. Никак. Как будто попросту не существовал. Любой игрок, оказавшись он здесь в этот момент, потерпел бы фиаско в попытке идентифицировать существо, стоящее сейчас перед ним. И во всем игровом мире Энарона был лишь один человек, способный так скрывать себя.

— Меч у тебя, — констатировал маг, глядя на гиганта, который, в отличие от своего визави, идентификации все же поддавался, пусть и не полностью.

Черный Рыцарь.

Тип существа:???

Уровень:???. Количество очков жизни/маны:??????/??????.

Рыцарь кивнул.

— Хорошо. Осталось немного, — проговорил в пустоту маг. — Идем. Остальные вернутся с минуты на минуту.

Через минуту подземелье опустело. Лишь легкий холодный ветер, проникавший на арену через щели в сводах пещеры, слегка трепал обрывки синей ткани, оставшейся от плаща мертвого Магистра клана Первородных.

Под одной из лож послышалось шуршание, и в следующий момент наружу высунулась остроухая голова взъерошенного и исцарапанного эльфа. Он оглядел амфитеатр, заваленный

труппами пауков, затравленным взглядом.

— Сходили за корешками для друидов, называется, — пробормотал он и полез обратно, к узкому самодельному лазу, проделанному им и товарищем под амфитеатром.

ГЛАВА ДЕВЯТНАДЦАТАЯ

Вспышка, краткое ощущение полета — и в следующий момент я осознаю себя сидящим на коленях перед алтарем храма. Свежий воздух, легкий ветерок, проникающий внутрь сквозь распахнутые настежь двери, солнечные лучи, преломляющиеся в витражных окнах и отбрасывающие на стены разноцветные блики — даже не думал, что так соскучусь по всему этому! Впрочем, пожалуй, сейчас я даже пробирающему до костей морозу и снежным метелям севера был бы рад — лишь бы не возвращаться в эти надоевшие до ужаса подземные катакомбы. Если верить часам в углу интерфейса, то мы с Шэной блуждали по подземельям под Белым Древом почти два игровых дня. А ощущение было таким, словно год прошел.

Вдохнув полной грудью пьянящий своей свежестью и немного солоноватый, что свидетельствует о близости моря, воздух, я обратил внимания на настойчиво мигающие системные уведомления.

Задание «Верный слову» провалено.

Вы не смогли выполнить условие, поставленное перед вами, и сбежали. Не иначе как чудом. Но возвращаться в эти подземелья не стоит — у нежити хорошая память. Даже несмотря на давно уже сгнившие мозги.

Штраф за невыполнение: нет.

Задание «Исследователь подземного мира» выполнено.

После долгого путешествия по подземным катакомбам и бесчисленных сражений вы успешно выбрались на поверхность. Обратитесь к друиду Рэйвену за наградой.

Награда: 8 723 очков опыта, задание «Награда ждет своего героя», 3/10 выполненных заданий друидов.

Получено новое задание: Награда ждет своего героя»

Тип задания: редкое.

Вам необходимо встретиться с друидом Рэйвеном для получения награды за выполнение его поручения.

Условие: встретиться с друидом Рэйвеном.

Награда: вариативно.

Штраф за невыполнение: нет.

Ничего нового. Надеюсь, на этот раз этот сумасшедший друид не скинет нас в пропасть. На ближайшее время я сыт этими чертовыми пещерами по горло. Лучше пойду и подергаю травку на свежем воздухе. А это что?

Впервые за время моего пребывания в Энароне в моем интерфейсе замерцала иконка входящего личного сообщения. Открыв окно переписки, я с удивлением, граничащим с паникой, увидел знакомый по моим прошлым «жизням» ник игрока, который, как правило, не связывается со мной просто так. И сообщение от него — это едва ли не первейший признак грядущих неприятностей.

Отправитель: Блохастый Китсуне.

Нужно встретиться. Есть разговор. Выбор места и времени встречи за тобой.

Альберт Фокс.

Что от меня нужно одному из руководителей «Виртуалити Инк», который в последние несколько лет еще и выступал связным между мной и компанией-разработчиком, я даже

предположить боюсь. Обычно ко мне обращались с целью «расшевелить болото» или «подогреть игровую атмосферу» — так выражался Фокс и так выражался его предшественник, осуществлявший связь между мной и «Виртуалити Инк» на протяжении многих лет. Иначе говоря, меня использовали для запуска запланированных ивентов, участия в уже действующих и так далее. Иногда задействовали для этого дела Оцифрованного человека.

В последний раз еще в «Стар Оушен» Блохастый связался со мной за несколько лет до закрытия проекта с, казалось бы, невинной просьбой — добыть в плохо охраняемом даже довольно бесполезный на первый взгляд артефакт, а потом прилюдно уничтожить его. Делов-то. Я подумал, что ничего сложного в этом нет, артефакт тот ничем не примечателен и по большей части безделушка, которая на аукционе стоит копейки. Да и данж тот не представлял особого интереса для большинства игроков, поскольку был коротким, коридорным и довольно легким в плане прохождения для любого мало-мальски пряморукого игрока. Артефакт тот выпадал с одного из стражей последнего босса, но, как правило, его либо не подбирали, либо, если уж попался, закидывали на аукционе за бесценок.

Кто же знал, что если этот артефакт уничтожить, да еще и в ближайшем к данжу крупном городе, то запустится мировой ивент, по итогам которого половина сектора Бетельгейзе, бывшего, на минутку, вторым по популярности и весьма густо населенным игроками сектором игрового мира «Стар Оушен», превратится в радиоактивные пустоши вследствие затяжных фракционных войн? Вот и я не знал. И в итоге, учитывая, что все видели, КТО запустил этот скрытый масштабный ивент, к которому никто не был готов, на меня объявили охоту. Я был вынужден целый год скитаться по окраинным системам, играя в пятнашки с гильдией охотников за головами, прежде чем мое имя было убрано из списков разыскиваемых.

Хотя, конечно, был и плюс. Все это вносило приятное разнообразие в игровой процесс, не давая заскучать. Учитывая, что наш клан в «Стар Оушен» был небольшим, в фракционных войнах мы участвовали нечасто и как правило в качестве сил поддержки одной из сторон. А то и всех сразу.

Однако сейчас игровой мир находится в стадии бета-теста, зачем руководству «Виртуалити Инк» понадобилось связаться со мной?

Из размышлений меня вырвал недовольный голос Шэны:

— Я, конечно, понимаю, что я девушка красивая, но хватит пялиться!

Я моргнул. Оказывается, письмо от Фокса настолько выбило меня из колеи, что я не заметил, как вот уже пять минут неподвижно сижу и смотрю на грудь стоящей передо мной в одном нижнем белье инквизиторши светлого пантеона. Почему-то при виде недовольно насупившейся Шэны мои мысли перетекли с размышлений на вселенские темы к мыслям более приземленным — а ей хвостик не мешает? Или, может, у хвостатых рас и белье отдельной модели, более соответствующей анатомическим особенностям?

подавив желание попросить девушку повернуться ко мне спиной, я оторвал взгляд от верхних девяносто девушки — не самых впечатляющих, но не суть — и поспешил подняться.

— Прости, задумался. Твои вещи, — я открыл инвентарь и передал Шэне все, что забрал с ее мертвого тела. Взгляд жрицы, до этого сверливший во мне дырки с упорством мощного перфоратора, немного смягчился. Девушка кивнула и в следующий момент уже облачилась в новое одеяние, представлявшее собой простое темно-синее закрытое платье с длинными

свободными рукавами, белый пояс с подсумком и несколькими петлями под зелья, невысокие сапоги без каблука и широкий темно-синий же плащ с глубоким капюшоном. Ничего общего с белой жреческой рясой, в которой была моя спутница в подземельях.

— Мой первый удачный опыт в крафте, — пояснила Шэна, заметив мой вопросительный взгляд. — Я очень хорошо умею шить в реале, поэтому здесь профессия портного мне далась довольно просто. И это все я сама сделала, только слишком... хорошо. У него требование по уровню не ниже сорокового, поэтому только сейчас смогла использовать. Пока тебя ждала, успела сдать парочку квестов здесь, в храме, закрыла квест паломников и получила недостающие уровни.

— Ты молодец, — я улыбнулся и, поднявшись, тяжело вздохнул. — Не знаешь, где можно восстановить руку?

— Знаю, — тифлингесса вернула мне улыбку. — Идем. Я уже узнала. Стоимость восстановления тела зависит от степени повреждений. Поскольку ты отделался лишь потерей руки, то для тебя это будет относительно недорого — всего две золотых монеты. Найдется?

— Угу, — ответил я, позволяя девушке увлечь меня куда-то в глубины храма и на автомате открывая инвентарь. Три золотых, двадцать пять серебряных и восемнадцать медных монет — вот и все мои сбережения. И большая часть — если не вся — уйдет на восстановление руки, починку экипировки и покупку нового оружия. Мда.

Через пятнадцать минут мы уже выходили из храма. Шэна шла впереди, крутя головой по сторонам в поисках кузни и оружейного магазина, а я любовался восстановленной конечностью. Она пока еще не очень хорошо слушалась, а иконка над полоской здоровья, где отображались негативные и положительные эффекты, давала понять, что полная чувствительность к левой руке вернется через час. Это хорошо.

Мы оказались ровно там, где я и предполагал — в портовом городке на острове Белого Древа. Он был небольшим, но довольно оживленным, что было ожидаемо, учитывая, что этот портовый городок — единственная связь островитян с материком. Так или иначе, здесь можно было найти все необходимое.

— Пришли, — подала голос жрица, остановившись перед навесом, на котором красовалась деревянная с металлической окантовкой вывеска с выжженным на ней изображением наковальни.

В итоге, как и предполагал, я оставил почти все свои деньги в кузне. Починка брони истребителя арахнидов — на данный момент лучшего, что у меня есть — встала мне в пятьдесят серебряных монет. Еще двадцать ушло на покупку более-менее надежных наручей взамен утеранных и еще полсотни — на относительно нормальный меч, комплект из пяти метательных ножей, которыми я давно хотел овладеть, и короткий кинжал взамен того, что мне одолжила во время боя с Магистром Шэна. Конечно, это было далеко не самое лучшее оружие, но за неимением иного выбора...

Итого, я восстановил экипировку и оружие, но остался без денег. Жалкие пять серебряных монет и пригоршня меди — вот и все, что у меня осталось. Ну да ничего, деньги дело наживное. Распродадим собранный в подземельях хлам, выставлю на аукцион Шлем черного льда и немного подправлю свое финансовое состояние. К тому же, за квест на репутацию с друидами обещают пять золотых. Список заданий у нас есть, так что, думаю, проблем с этим у нас не возникнет.

Кроме того, необходимо разобраться с записями Магистра Первородных. Пока я торчал

в кузнице, Шэна успела сбежать в магазин для магов и прикупить себе увесистую пачку чистых свитков, а также чернильницу и перо, с помощью которых она намеревалась перевести рунический текст. Я пока не решил, как лучше поступить. С одной стороны, помощь с этим заданием мне точно не помешает, учитывая тот факт, что все остальные записи Первородных наверняка написаны такими же рунами, а тратить время на изучение древнего языка ради одного квеста у меня не возникает ни малейшего желания. Нет, конечно, это будет полезно, если решу изучить, например, зачарование, но... нет. Так что в этом плане помощь Шэны будет неоценима. Кроме того, ей я хотя бы могу доверять — насколько это вообще возможно, исходя из наших совместных приключений. С другой стороны, мне не хочется афишировать свой интерес к Первородным, как и доступ к легендарному заданию, даже при том, что оно мне пока не по силам. Впрочем, Шэна уже успела ознакомиться с содержимым свитка и готова сделать для меня перевод, с которого наверняка получит доступ к этой цепочке заданий. Так почему бы и не объединится? Плюсов я вижу больше чем минусов. По крайней мере, пока.

Помимо уже вышеперечисленного, в полный рост стоит проблема уровней. Пусть это лишь цифры, которые не имеют для меня определяющего значения, они все же накладывают определенные ограничения и создают сложности. Вот, казалось бы, что мешает мне просто взять сейчас Черный меч и спокойно его использовать? Тем более, я спокойно держал его в руках, будучи в подземельях Эстрома с Аланной. Или, например, открыть «Хроники Черных Мечей» и прочитать. Но нет, проклятая игра накладывает свои условности. Еще одна причина как можно скорее решить вопрос прокачки и определить пути развития после официального запуска Энарона. Я и так слишком расслабился, наслаждаясь новым миром. Время поджимает, а встреча с Фоксом, чувствую, подкинет целый ворох новых проблем. Поэтому в кратчайшие сроки необходимо набрать уровни и приступить к добыче сета Первородного. Нужно будет уточнить у Фокса, оставят ли они уже сложившуюся традицию после бета-теста сохранять за игроками привязанные к их персонажам вещи, или откат мира будет полным. Это, конечно, не совсем честно по отношению к игрокам, не получившим ранний доступ к контенту, но и обесценивать усилия, затраченные бета-тестерами на получение уникальных или эпических артефактов — так как привязываются только они — тоже не слишком справедливо. Тем более, ограничение по уровням и характеристикам никуда не пропадает.

— Какие наши дальнейшие планы? — поинтересовалась Шэна, когда мы покинули кузню и, пройдя вниз по улице, остановились у причала, к которому был пришвартован корабль, доставивший паломников с материка — и нас в том числе. Солнце, бывшее в зените, когда мы вышли из храма, сейчас медленно, но верно клонилось к горизонту. Солоноватый морской ветер приятно охлаждал кожу. Ей богу, был бы один — не преминул развалиться на берегу и подставить лицо ветру, жмурясь от удовольствия.

— Я думаю, тебе стоит немного отдохнуть. Ты в игре пятые сутки безвылазно, — заметил я. Тифлингесса, помедлив, кивнула. — Мне нужно встретиться со знакомым, а потом я тоже на выход. Так что можем встретиться через два-три дня, уже как следует отдохнувшими. Потом встретимся и решим, что будем делать дальше

Соврал, и глазом не моргнув. Впрочем, отоспаться и мне не помешает, пусть в виртуальной реальности это, по большей части, такая же фикция, как невозможность пользоваться мечом или читать книгу, не имея достаточного для этого уровня.

Шэна вновь кивнула.

— Да, неплохая идея. Только я, возможно, задержусь, — задумчиво протянула она, после чего полезла в интерфейс. А я получил предложение о дружбе, которое без особых колебаний принял. Мало ли как обернется моя дальнейшая жизнь в Энароне, иметь друзей никогда не помешает.

Потом в голову пришла другая мысль.

— Шэна, скажи, а перевод тебе долго делать? — спросил я. Пусть занятия для меня так или иначе найдутся, но было бы неплохо, имей я возможность ознакомиться и подумать над записями Магистра.

Жрица задумчиво пожевала губу.

— Нет, минут пять, — наконец, ответила она. — Хочешь получить текст сейчас?

— Да. Если ты удержишься, то мне хоть будет чем заняться, пока тебя жду.

— Разумно. Хорошо, идем. Мне нужен стол.

Оглядевшись, я направился в сторону приземистого двухэтажного деревянного здания, на первом этаже которого, если верить вывескам, располагалась таверна «Пьяная русалка», а на втором — одноименная гостиница. Шэна последовала за мной, и уже через несколько минут мы сидели в полупустой таверне за одним из угловых столов. Девушка разложила перед собой свиток Магистра, извлеченный мной из инвентаря, лист пергамента и чернильницу. Окунув в чернила кончик пера, она принялась быстро переписывать текст, бормоча что-то себе под нос и даже высунув кончик языка от усердия. Перо скрипело в течение нескольких минут, прежде чем Шэна остановилась и, с облегчением вздохнув, протянула мне исписанный мелким аккуратным почерком девушки свиток с переводом записей.

— Я перевела все, что смогла, но по-прежнему многого не понимаю. Это ведь какой-то квест, да? — поинтересовалась жрица. Я лишь кивнул, сворачивая свиток и пряча оба в инвентарь. — Расскажешь?

— Расскажу. После отдыха.

— Хорошо. Иначе... — тифлингесса сделала грозное лицо и погрозила мне пальцем. Выглядело это довольно комично, и Шэна сама это прекрасно поняла, тут же рассмеявшись. — Ладно. До встречи, Энли.

— До встречи, Шэн, — ответил я, наблюдая, как силуэт моей спутницы становится прозрачным и вскоре полностью исчезает. После чего, устало вздохнув, поднялся со своего места и направился в сторону лестницы на второй этаж, где располагалась гостиница. Мне тоже нужно расслабиться.

Второй этаж отличался от первого только наличием нескольких десятков пронумерованных дверей. За стойкой портье, расположенной прямо перед лестницей, скучала немолодая женщина с собранными в аккуратный пучок седыми волосами.

— Чем могу помочь? — поинтересовалась она.

— Хочу снять самую дешевую комнату сроком на два дня, — ответил я.

— Тридцать медяков, — зевнув, ответила женщина.

Я кивнул и выложил на стойку перед ней три стопки монет. Она, не пересчитывая, смахнула их в мешочек и положила передо мной медный ключик с деревянной биркой, на которой была выжжена цифра «девять».

Комната была небольшой и скромной. Простая деревянная кровать с матрасом и пледом, деревянный стол с двумя стульями и шкаф — вот и все. Но мне и этого хватит. Упав на кровать, я открыл окно переписки и, подумав, отправил сообщение Блохастому:

Гостиница «Пьяная русалка». Второй этаж. Комната № 9. Через два часа реального времени. Жду.

Теперь со спокойной совестью можно подремать. Какой бы фикцией ни был сон в виртуальной реальности, усталость я чувствовал вполне реальную — ну, для меня. Поэтому откинувшись на подушку, я погрузился в сон.

* * *

Обычно мне не снятся сны. Я закрываю глаза и открываю их спустя некоторое время, и только часы напоминают мне, что я не просто моргнул. Однако этот раз был исключением. Мне что-то снилось, в этом я не сомневался. Но что именно — вспомнить мне впоследствии так и не удалось.

Поэтому настойчивый стук в дверь поначалу вызвал у меня лишь недоумение. Лишь спустя полминуты, я вспомнил, что вообще-то ждал гостя, и, поднявшись с кровати, поспешил открыть.

— Спал? — участливо поинтересовался стоящий передо мной мужчина неопределенного возраста и обычного телосложения, маленький нос, глаза с вытянутым зрачком, торчащие на макушке острые уши, рыжая шерстка по всему телу и пушистый хвост которого выдавали в моем госте китсуне — представителя расы лис-оборотней, обладающих незаурядными магическими способностями.

— Привет, Блохастый. Заходи, — я оставил вопрос Фокса без ответа и посторонился, пропуская гостя внутрь. Блохастый Китсуне хмыкнул и прошел в мою комнату, тут же устроившись на одном из стульев. Я последовал его примеру, сев за стол напротив гостя.

— Ну, как дела? — поинтересовался Альберт, доставая из инвентаря закрытый кувшин с вином и разливая по извлеченным оттуда же кружкам.

— Не жалуемся, — ответил я, пригубив вина. — Чем обязан твоему визиту на этот раз?

— Сразу к делу? — Блохастый улыбнулся и, сделав глоток, отставил кружку. — А как же поболтать со старым другом?

— Сейчас меня больше интересует, что компании понадобилось на этот раз.

Альберт вздохнул.

— Вот всегда ты так. Между прочим, тебя никто насильно не тянул, ты сам изъявил желание участвовать в исследованиях, — грустно проговорил он. — И ты был предупрежден о возможных последствиях. Так, может, не стоит держать на нас зла, особенно после стольких лет?

— Альберт, дело не в нашем прошлом. Я знал, на что иду. Просто наши предыдущие встречи, как правило, ничем хорошим для меня не заканчивались. Помнишь, что было последний раз в «Стар Оушен»?

Фокс хмыкнул.

— Ладно, к делу так к делу. Возникла одна проблема. Поскольку ты, так сказать, внештатный сотрудник «Виртуалити Инк», то тебе можно рассказать, — начал он. — Насколько я знаю, ты уже познакомился с леди Аланной Кардас и побывал в ее темнице под руинами Эстрома?

Я кивнул. Ожидать, что мои приключения будут тайной для администрации, не было никакого смысла.

— И, я полагаю, ты помнишь, как удивилась леди Аланна, когда вы добрались до ее темницы, по дороге столкнувшись лишь с одним боссом, — Фокс не спрашивал, он констатировал факт. — По изначальной задумке эта локация и цепочка квестов, связанная с руинами и днем уничтожения Эстромо, имела ограниченный доступ, предполагая довольно высокий уровень, необходимый для прохождения. Это был задел на будущее. Через пару лет мы планировали запустить ивент, связанный с историей уничтожения Эстромо и освободившимися от власти магии Аланны семью Черными Рыцарями — защитниками и тюремщиками леди Кардас, а заодно и финальными боссами ивента.

— И судя по тому, что я в самом начале бета-теста смог попасть в Эстромо, кто-то где-то накосячил, и ивент запустился раньше? — уточнил я. Фокс кивнул.

— Программная ошибка, от них никто не застрахован. Один досадный баг открыл тебе доступ в подземелья Эстромо и послужил триггером для запуска ивента с Черными Рыцарями. По сюжету, они должны были выбраться из заточения и, ведомые страхом за свою свободу, бросить вызов богам, дабы занять их место и обрести независимость. Их целью стал Светлый пантеон — не из каких-то идеалистических соображений, а просто потому, что в нем нет единства, и светлые боги постоянно грызутся между собой. Их проще разобщить.

— Разделяй и властвуй, да?

— Ага. Именно так. Темный пантеон сплочен, в то время как Светлый состоит сплошь из индивидуалистов. Какую-никакую согласованность проявляют только Владыка Света и Энвель Белая, да и то лишь благодаря своим кровным узам. Поэтому выбор очевиден. Однако какими бы сильными ни были Рыцари, их всего семеро. Поэтому некоторое время у них уходит на подготовку — сбор армии и собственное усиление благодаря артефактам, поисками которых сейчас заняты пятеро из семи. Об угрозе с их стороны становится известно Светлому пантеону, и игроки могут получать задания на противодействие силам Рыцарей, получая за это соответствующую награду. Темный пантеон в этом не участвует, однако игрокам, поклоняющимся темным богам или не придерживающимся никакой религии вовсе, также ничто не мешает участвовать в ивенте. В итоге Рыцари, собрав достаточно сил, осаждают Сийеннан — святой город Светлого пантеона, расположенный в самом сердце Фиориста, в паре дней пути от столицы. Игрокам будет брошен клич на защиту святого города, и в ходе битвы либо Рыцари будут убиты — в одиночку или группами, не имеет значения — и их план будет разрушен, либо они достигнут успеха, и Светлый пантеон полностью обновит свой состав, церковь будет реформирована, и игроки смогут поклоняться новым богам. Этот ивент должен был стать также демонстрацией некоторых скрытых игровых механик — в частности, возможности занять место бога, бросив ему вызов и победив в схватке один на один. Достойная цель для игроков, тебе не кажется?

— Угу. Так в чем проблема-то? У вас же там умные люди работают, нельзя остановить ивент и убрать ошибку?

— Можно, но это потребует длительного времени, и сколько именно — программисты сказать не могут. Технические нюансы, я в них не слишком силен. К тому же, ивент набирает силу. Рыцари приступили к поиску артефактов, правда, в несколько большем масштабе, чем предполагалось изначальное. Да и поведение Рыцарей не всегда соответствует задуманному. В общем, мы пришли к решению, что, раз после бета-теста игровой мир будет

возвращен в исходное состояние, то можно объявить об ивенте игровому сообществу и представить все это, как планы по тестированию и демонстрации игровой механики — осады, дуэли, скрытые возможности, новые классы. Кроме того, пусть об ивенте и не объявлено официально, деятельность Рыцарей уже простимулировала игроков к интенсивной прокачке.

— Фокс. Давай ближе к делу, раз ивент уже запущен, то рано или поздно я все равно сам все узнаю. В чем конкретно заключается проблема, из-за которой вы связались со мной?

Фокс вздохнул.

— Тоже верно. Скажи, Оцифрованный уже появлялся в Энароне? — наконец, спросил он. Я недоуменно посмотрел на Блохастого.

— Ты знаешь, что я нечасто прибегаю к его облику. Оцифрованный появляется, когда это нужно компании. Или когда мне становится скучно.

— Это хорошо. Понимаешь, когда я придумывал Рыцарей, то вдохновлялся Оцифрованным и классическими образами назгулов, рыцарей тьмы и так далее. Захотелось воплотить немного бессмертной классики фэнтези в своем детище. И, в общем...

Теперь уже настал мой черед тяжело вздыхать. Фокс мог дальше не продолжать.

— Игровое сообщество думает, что Оцифрованный слетел с катушек, — заканчиваю за Альберта. Мужчина кивнул.

— Вместе с объявлением ивента Черных Рыцарей мы планировали сообщить, что Оцифрованный принимает в нем активное участие. И это вторая причина, по которой я здесь. Нам нужно твое согласие. Или, если ты не хочешь в этом участвовать, отказ. Тогда тебе придется быть настороже и не высовываться до конца ивента, но я не отвечаю за возможные последствия твоего появления в Энароне после релиза.

— Почему это?

— Один из Рыцарей появился в Серебряном союзе и превратил целый город в некрополь, вырезав всех, кто в нем был. Было множество инцидентов, когда кто-нибудь из игроков наткнулся на Рыцаря и погибал. Сам понимаешь, не отреагировать мы не можем и пытаемся как-то сгладить ситуацию, — ответил Фокс.

В комнате воцарилось молчание. Я потянулся к своей кружке и сделал глоток. Как и предполагалось, визит одного из разработчиков не мог обойтись без сюрпризов. К сожалению, неприятных. Но ничего не поделаешь, никто от ошибок не застрахован. А мне действительно не нужны возможные проблемы. Пожалуй, будет весело поучаствовать во всем этом. Но нужно ускорить прокачку и вплотную заняться квестом на сет Первородного. Если успею все это сделать до конца беты, то приму участие. А так пусть компания использует мой образ, мне не жалко.

— Хорошо. Можете сообщить, что я участвую в ивенте со стороны Рыцарей, — наконец ответил я. — А какой, кстати, у них уровень?

— У Рыцарей — двухсотый. У их лидера — двести пятидесятый, — не замедлил ответить Фокс, тем самым вгоняя меня в уныние. Двухсотый. И двести пятидесятый. С этими зубрами мне не тягаться при всем желании. Зато лишний стимул ускорить собственное развитие.

— Ясно. Победить их в одиночку не получится при всем желании — никто за такой короткий срок просто не сможет добраться даже до двухсотого уровня. Значит, только работа в группах, — пробормотал я себе под нос, глядя в кружку. Вина осталось совсем чуть-чуть на доньшке. Поняв мой взгляд, Альберт долил напиток в мою тару. — Ладно, я все

понял. Последний вопрос.

— Хм?

— Система остается прежней? Добытое на бета-тесте и привязанное к игроку остается с ним после релиза?

— Да, — кивнул оборотень. Ну, хоть одна хорошая новость. — Кстати, еще кое-что хотел сказать. Это тебя обрадует, я уверен.

— Не томи.

— Наш старый запрос в ООН на модернизацию программного ядра, в котором ты прописался, был наконец-то удовлетворен. Мы не смогли найти иной способ обеспечить тебя возможностью выходить в интернет наравне с другими игроками. Но сегодня вечером я получил официальное разрешение на работы. После окончания бета-теста возьмемся за работу, — Альберт широко улыбнулся. Ладно, две хороших новости.

— Спасибо, Альберт, — искренне поблагодарил я Фокса и залпом осушил свою кружку. — Что-то еще?

— Нет. Мы все обсудили. Больше не смею тебя задерживать, — Фокс поднялся со своего стула и направился к выходу из комнаты. — Желаю приятной игры, Энли.

— Спасибо, Блохастый.

Дверь за ведущим геймдизайнером «Виртуалити Инк» закрылась, а в следующий момент я застыл на месте. В голову пришла внезапная мысль.

Во время плавания к острову я коротал время за немногочисленными книгами, которые смог найти на корабле или одолжить у других игроков. И в одном из них черным по белому было написано: Светлый пантеон состоит из шестерых богов.

Но Рыцарей семеро.

Что собирается делать седьмой?

ГЛАВА ДВАДЦАТАЯ

С оглушительным ревом матерый серый волк на полной скорости рванул в мою сторону. Оттолкнувшись мощными лапами, он прыгнул, широко разинув пасть, но меня там уже не было, а в следующий момент лезвие меча пронзило глотку зверя насквозь и тут же покинуло ее. Волк спотыкается, делает несколько шагов по инерции и падает, орошая зеленую траву бурой кровью, вытекающей из многочисленных ран, оставленных моим мечом ранее. Я уже привычно вытираю клинок о шкуру убитого зверя и, достав из инвентаря нож, приступаю к разделке. Это уже восемнадцатый за последние игровые сутки. Было бы больше, но почему-то эти волки в отличие от своих более привычных стайных собратьев жили поодиночке и очень хорошо скрывались.

Прошло двое суток со дня моей встречи с Альбертом Фоксом и обсуждения ситуации, сложившейся вокруг ошибочно запущенного ивента Черных Рыцарей. Шэна появилась лишь на пару минут и, сообщив, что ближайший реальный день у нее не будет возможности зайти в игру, вновь вышла. Свиток с переводом записей Магистра Первородных так и лежал в инвентаре, дожидаясь своего часа. Я же отправился на охоту. Вообще, конечно, в моих планах было дождаться возвращения Шэны, но потратить целую игровую неделю впустую не хотелось. Впрочем, у меня было кое-что, чем я могу заниматься в ожидании возвращения моей напарницы.

После получения специализации я столкнулся с проблемой жесткой нехватки маны. Тех полутора сотен единиц магической энергии, что я уже имел, мне хватало всего на три «Пространственных шага», после чего мана проседала до нуля и восстанавливалась довольно долго. А ведь у меня еще есть аура, «съедающая» 30 % маны, что урезает возможность применения Шага до двух раз. Проблему теоретически можно решить при помощи зелий, благо небольшой объем маны позволил бы мне использовать только самые из них. Но даже так это получается весьма накладно. Был еще вариант с изучением алхимии и самостоятельным изготовлением зелий, но даже так я по-прежнему буду сталкиваться с нехваткой магической энергии, а в бою иногда попросту нет лишней секунды, чтобы сделать глоток. Сражение с Магистром Первородных в подземельях под Белым Древом это отлично продемонстрировало.

Потому, после короткой беседы с жрицей я первым делом отправился на поиски библиотеки для прокачивания интеллекта единственным известным мне способом — чтением. Однако там меня ждал облом. Всего на Острове Белого древа было четыре библиотеки — по одной в каждой общине друидов. Но все они находились в ведении одного-единственного человека — Кайласа, старейшины Северной общины, человека с Магическим зрением, выдавшего нам с Шэной список поручений.

Встреча с ним оставила меня в смятении. Кайлас согласился впустить меня в библиотеку Северной общины, но взамен попросил избавиться от волков, в последнее время заполонивших окрестности поселения друидов, а заодно и добыть ингредиенты животного происхождения для местных алхимиков. Особенно их интересовали волчьи клыки, сердца и печень. В общем-то стандартный квест на убийство мобов и добычу ресурсов, который я надеялся выполнить быстро... А в итоге шастаю по лесам вокруг Северной общины уже

вторые игровые сутки, охотясь на мастерски прячущихся днем и почти неуловимых ночью зверей, в среднем имевших от пятидесятого до пятьдесят пятого уровня, периодически проклиная друидов, слишком широко трактующих понятие «заполонили окрестности».

Покончив с очередным волком, я взглянул на счетчик, отображающий прогресс выполнения задания и облегченно вздохнул. Остался последний, двадцатый, и можно возвращаться к друиду.

На этот раз поиски не затянулись. Не прошло и часа, как я наткнулся на цепочку свежих следов, уходившую в глубины леса. Она то и дело петляла, время от времени разлет следов начинал увеличиваться, показывая, что зверь бежал, а через триста метров от того места, где я обнаружил признаки пребывания зверя, стали появляться следы битвы. Сломанные ветки кустарников. Пятна крови. Рытвины в земле. Несколько клоков серой шерсти. Здесь волк вступил в схватку с кем-то и был ранен. Цепочка ставших кровавыми следов уводила меня дальше, и, судя по тому, что следов волочения туши не было — кровь принадлежала волку. Видимо, его ранили, а добыча успешно ускользнула от хищника.

Дорожка кровавых пятен вывела меня к крошечной полянке вокруг старого раскидистого дерева. Полянка была усыпана старыми листьями и выглядела островком осени в бесконечном океане вечного лета, царившего на Острове Белого Древа. Здесь следы обрывались, и я так и пошел бы дальше, если бы не услышал тихий, на самой грани слышимости, скулеж. Замерев и прислушавшись, я с трудом, но определил направление звука и медленно, осторожно ступая по листве и стараясь не шуметь, зашагал к его источнику.

Если бы я не искал целенаправленно, то не заметил бы вырытый в корнях дерева лаз, вход в который неплохо маскировался все той же опавшей листвой. Однако я примерно представлял, что мне нужно, и, согнувшись в три погибели, заглянул внутрь, прислушиваясь к усилившемуся скулежу.

Источником звука был волк. Исхудавший, со свалявшейся шерстью, некогда серой с черным, а сейчас бурой от засохшей крови, и тяжело дышащий, он неподвижно лежал у дальней стены пещеры и поскуливал. Даже мое появление его поначалу не тревожило — такой сильной, видимо, была боль. Скучного освещения пещеры мне было достаточно, чтобы разглядеть глубокую рваную рану в боку зверя.

Я тяжело вздохнул и, достав на ходу кинжал, полез глубже в обитель умирающего животного. На этот раз он почувал меня и попытался предупреждающе зарычать, но звучало это жалко. По мере моего приближения волк все больше и больше нервничал и даже попытался встать, но сил на это явно не хватало. Однако даже так он все равно пытался ползти ко мне, размазывая по полу пещеры кровь из раны, скалясь и издавая слабый рык. Силы окончательно оставили его уже у моих ног, когда он мог только лежать и смотреть на меня немигающим глазом, раскрыв пасть и вывалив язык. Только слабо вздымающийся бок показывал, что зверь еще жив. Я опустился на колени перед умирающим зверем и, не удержавшись, погладил его по морде.

— Я облегчу твои страдания, — прошептал я, поднимая кинжал. Зверь продолжал смотреть на меня даже в тот момент, когда острое лезвие пронзило насквозь его сердце, мгновенно убив и без того едва живого зверя. Я же сидел, сжав рукоять воткнутого в тело волка кинжала, и молча смотрел на его труп. Только сейчас я заметил, что это была волчица. Причем, кажется, совсем недавно оценившаяся. Впрочем, последнее стало мне понятно лишь после того, как я услышал в тишине пещеры слабый писк, источником которого был

один из трех еще слепых щенков, пепельно-серый, маленький, с надломленным ухом. Его братья лежали неподвижно, и, как показала проверка, были мертвы.

Я замер, глядя на слепого щенка. Он тоже не двигался, как будто почувствовав на себе мой взгляд, и лишь часто вздымающийся бок показывал, что он дышит. Я протянул руку и коснулся его тела, чувствуя кончиком пальца, как стучит маленькое сердце. В этот момент я даже забыл, что все это нереально, что мир вокруг — лишь набор цифр, искусственная симуляция. Что этот щенок — такой же набор цифр, и у него на самом деле нет так отчаянно бьющегося сердца, перегоняющего кровь по всему его маленькому и слабому тельцу, не давая ему умереть и отправиться вслед за матерью и братьями.

Я никогда не заводил питомцев. Мне было больно от мысли, что я привяжусь к ним, но они, в отличие от меня, не перейдут в следующий мир. Хотя в той жизни я любил животных. У меня был пес, который рос вместе со мной, и, казалось, всю свою жизнь я провел с ним. Когда он умер, то мне казалось, что вместе с ним умерла и часть меня. Сейчас от тех воспоминаний осталась лишь бледная тень, но чувства, которые я тогда испытал, по-прежнему со мной.

Разум говорил, что все это бесполезно. Бета-тест закончится, игровой мир вернется в свое изначальное состояние, и вместе с ним оживет оценившаяся тремя щенками в глубинах Острова Белого Древа волчица, убитая моей рукой. И этот щенок начнет свою жизнь заново, вместе с матерью. И, возможно, не повторит свою же судьбу, что настигла его в этот раз.

Разум говорил мне развернуться и уйти. Как всегда это делаю. Но что-то не давало мне так поступить на этот раз. Что-то — тепло ли тонкого подшерстка, отчаянно стучащее сердце, слабый писк взятого на руки слепого щенка — не знаю. Но я не мог заставить себя уйти.

— Идем, — прошептал я, поудобнее взяв щенка и выбираясь наружу. Уже там я укутал его в старый кусок шерстяной ткани, оставшийся от того рубища, в котором я появился в Энароне.

Путь до Северной общины друидов я проделал в молчании, бережно прижимая к себе сверток со щенком. К счастью, нападениям зверья я на обратном пути не подвергался и до общины добрался без проблем, сразу же направившись к Кайласу.

Старый друид встретил меня на пороге своей хижины.

— Ты вернулся, — констатировал он. Я лишь кивнул и, не давая старику сказать хоть слово, протянул ему сверток со щенком.

— Друиды мастера магии природы и одни из лучших целителей в Энароне. Вы сможете позаботиться о нём? — спросил я.

Старейшина Северной общины взял щенка на руки и бегло его осмотрел, сняв со своих глаз повязку, скрывавшую постоянно активированное Магическое зрение. После этого он провел рукой над животом волчонка и пробормотал что-то себе под нос. На несколько секунд зверек окутался зеленым свечением, которое тут же погасло.

— Он в порядке. Его можно выкормить и воспитать. И тогда он станет самым преданным другом. Хотя щенку от силы пять-семь дней, он довольно крепкий и вырастет замечательным сильным волком. Если хочешь, я могу помочь, — предложил Кайлас. — Выкормим его, а книги по воспитанию зверей найдешь в библиотеке — мою просьбу ты выполнил, так что я предоставлю тебе доступ. Ну как, согласен?

Вопреки моим ожиданиям, никаких системных сообщений не появилось. Но это ничего не значило. Я долго был один. У меня были друзья среди игроков и НПС, но первые уходят, а

вторые умирают. И только я остаюсь. Так пусть со мной будет кто-то, кто никогда меня не покинет.

— Это же глупо, после окончания бета-теста он все равно исчезнет... — пробормотал я, не заметив, что произнес мысли вслух. Но потом тряхнул головой. Отказываться не хочу. Даже если потом об этом пожалею.

— Да, согласен. Я сделаю все, что необходимо, — ответил я, коротко поклонившись старому друиду. Тот лишь кивнул и, забрав у меня мешок с ингредиентами, выставил меня за порог.

— Вернешься через три дня, — бросил он мне напоследок, после чего скрылся за дверью.

Получен новый навык: «Умник (пассивное)».

Уровень: 1/100, Новичок.

Прочитав много книг, вы стали умнее и проницательнее. Вы получаете постоянный бонус к показателю «Интеллект» в размере 5 %. Шанс обнаружить скрытое 2 %.

Читая выскочившее системное сообщение после того, как закрыл уже тридцатую по счету книгу, я не мог не улыбнуться. Проведя в библиотеке два с половиной дня без перерыва на сон и отдых, я изучил всю имеющуюся в библиотеке Северной общины литературу о воспитании питомцев, попутно прокачав Интеллект почти на сорок единиц. Да, это было сложно и медленно, но оно того стоило. Итого текущий показатель был равен 58, что давало мне в свою очередь 580 единиц маны и пусть незначительно, но все же ускорило ее регенерацию. Это немного выправило ситуацию, временно решив проблемы с нехваткой маны.

Открыв окно персонажа, я вчитался в свои характеристики.

Имя персонажа: Энли;

Раса: человек;

Уровень: 43;

Класс: воин;

Специализация: Танцующий с ветром.

Первичные характеристики:

Сила: 82Ловкость: 117Выносливость: 70Интеллект: 58Харизма: 10

Нераспределенных очков характеристик: 25

Вторичные характеристики:

Владение клинковым оружием: 99/100. Текущий уровень: Новичок.

Владение метательным оружием: 12/100. Текущий уровень: Новичок.

Сопротивляемость холоду: 0,6%

Сопротивляемость магии: 0,5%

Сопротивляемость яду: 0,1%

Навыки:

Магическое зрение — статично. Развитию не подлежит.

Пространственный шаг — 5/100, текущий уровень: Новичок.

Аура льда — 1/100, текущий уровень: Новичок.

Свежеватель — 42/100, текущий уровень: Новичок.

Умник (пассивное) — 1/100, текущий уровень: Новичок.

Особый статус:

Воин. Вы получаете 15 единиц здоровья за 1 единицу выносливости. Вы получаете воинские навыки только в бою. Вы можете с небольшим шансом обучиться воинскому навыку противника.

Умник. Постоянная прибавка к показателю характеристики «Интеллект» 5 %.

Очень даже неплохо. Во время охоты на волков я смог немного поднять свои основные характеристики, почти довести до следующего уровня владение клинковым оружием и немного прокачать Пространственный шаг. Волки оказались подходящими противниками для опробования новых навыков в бою.

Это были плодотворные пять дней. Скоро Шэна вернется в игру и мы продолжим качаться вместе. Нам предстоит интенсивное развитие. Если я правильно все подсчитал, то до конца бета-теста — и, предположительно, битвы за Сийеннан — осталось чуть больше двух игровых месяцев. За это время нам нужно как можно сильнее прокачаться, а мне — и, видимо, Шэне, если она согласится ко мне присоединиться — еще и успеть за это время добыть все части сета Первородного. Конечно, ничего страшного не произойдет, если не успеем — уже добытые части все равно останутся со мной, но проходить всю цепочку заново нет никакого желания. Поэтому я и хочу как можно скорее разобраться с квестами Первородных и собрать полный сет. У меня уже есть черный меч, добытый в призрачном Эстромо, наручи, взятые с тела Магистра Первородных в подземельях Острова Белого Древа и мантия, которая всегда со мной. Остаются нагрудник, штаны, сапоги и пояс.

Вернув на место взятые с полок библиотеки книги о развитии питомцев, я хотел было взяться за отдел картографии, когда мне пришло сообщение от Шэны. Жрица уладила свои дела в реале быстрее, чем планировала изначально, и теперь ждет меня в «Пьяной русалке». Отписавшись ей, я со вздохом взглянул на то множество стеллажей, что еще не успел распотрошить на предмет знаний и прокачки Интеллекта, после чего покинул библиотеку, направившись в сторону портового городка. Благо, идти было недалеко, и уже через полчаса я заходил в таверну, где за одним из угловых столов сидела и с удовольствием жевала что-то, похожее на плюшки, тифлингесса в темно-синем одеянии. Увидев меня, девушка приветственно замахала рукой с зажатой в ней выпечкой, подзывая к себе.

— Приятного аппетита, — поприветствовал я Шэну. Она прошамкала что-то, похожее на «Спасибо» и, с усилием проглотив откушенный кусок, приложила к стоявший рядом с тарелкой кружке, от которой исходил приятный аромат горячего чая.

— А ты даром времени не терял, — заметила жрица, судя по всему, увидев заметно подросший запас маны. Я кивнул.

— Последние два дня не вылезал из библиотеки, прокачивая Интеллект. Моя новая специализация требует маны, пусть и не слишком много, но тем не менее.

— Ясно. Итак, каковы наши дальнейшие планы? — спросила Шэна. Я украдкой огляделся. В таверне было немногочисленно, но все равно я предпочел бы обсуждать рабочие вопросы в более приватной обстановке.

— Давай поднимемся наверх. Разговор предстоит долгий, — предложил я. Жрица кивнула.

Оплатив комнату, в которой жил последнее время, еще на несколько дней — благо, удалось подзаработать на добыче и продаже алхимических ингредиентов, добытых во время двухдневной охоты на волков — я пропустил Шэну вперед и, зайдя внутрь, закрыл за нами дверь, заперев ее на засов. Девушка уже с удобством устроилась прямо на узкой кровати,

закинув ногу за ногу. Если не обращать внимания на небольшие рожки, почти не заметные под густой гривой вьющихся темных волос, и скрытый под платьем тонкий хвост, то ее можно было бы принять за обычного человека.

— Итак, с чего начнем? — спросила жрица, дождавшись, когда дверь будет закрыта, и мы сможем быть уверены, что нас не побеспокоят.

Я устроился за столом и вынул из инвентаря два свитка с записями Магистра Первородных — оригиналом на руническом языке и переводом, сделанным Шэной перед ее уходом.

— Вот с этого, — проговорил я, разворачивая свиток с переводом. Тифлингесса тут же соскочила с кровати и, сев на второй стул, пододвинула к себе оригинал. Мы погрузились в чтение, сравнивая два свитка.

«...наю беспокоиться. И не я один. Многие в клане чувствуют нависшую над нами угрозу. Мортанис перестал отвечать на наши призывы. Как будто что-то мешает нашему Зову пробиться в его план. Магическая энергия уходит в пустоту, не находя отклика. Нельденер вновь и вновь повторяет ритуал, но наш Господин не отвечает. Не знаю, что думать.

12-й день 8-го месяца 93-го года Эпохи Солнца.

Отряд клановых бойцов, отправившихся на помощь королю Эстромо в подавлении бунтов на юге королевства, пропал без следа. Уже четвертый за последние два месяца. И каждый раз в одной и той же области. Джерра предлагала изменить маршрут, но путь через перевал Квисана — самый короткий и по сути единственный исследованный нами. Попытки усилить отряды тоже ни к чему не привели. Последний состоял из более чем полусотни опытных бойцов, а вел их сам старейшина Вейн. Исходя из последних полученных от пропавших отрядов отчетов, за ними кто-то следил, однако обнаружить кого-либо не удалось. Нельзя исключать внутреннюю утечку информации.

Внутри клана растет напряженность. Мортанис не отвечает на призывы, наши лучшие отряды пропадают, а у границ клановых земель все чаще мелькают бойцы Церкви Владыки Света. Верховный Жрец на последнем собрании при дворе короля ясно дал понять — он не одобряет нашу приближенность к правящей верхушке.

Что-то готовится.

18-й день 8-го месяца 93 года Эпохи Солнца.

Сегодня приходил Нельденер. Он принес неутешительные новости — во время очередного ритуала Зова часть наших магов погибла от опустошительного магического истощения. Остальные — даже сам Нельденер, руководивший ритуалом — также пострадали и не скоро смогут использовать магию. Их спасло только то, что погибшие первыми приняли на себя удар, и остальные успели прервать ритуал.

Я не знаю, что делать. Внутри клана была объявлена боевая готовность — очевидно, что угроза клану реальна, как никогда. Но с какой стороны она придет? От кого?

Церковники начинают вести себя все наглее. Несколько отрядов пересекли границы клановых земель и под предлогом преследования опасных преступников прошли почти половину расстояния до Сийеннана, прежде чем их остановили. Нам не хватает рук, чтобы за всем уследить. А король продолжает требовать нашей помощи в войне на юге.

2-й день 9-го месяца 93-го года Эпохи Солнца.

Пришла весточка от Черных Мечей. Они вступили в схватку с неведомым врагом, покусившимся на жизнь короля Хогоро. Трое из них пали в схватке, но король был спасен. Их тела будут помещены в клановую усыпальницу под Сийеннаном, а доспехи и оружие

переданы преемникам. Да примет Мортанис их души.

Неизвестный, напавший на короля и Мечей, был магом исключительной силы. Какое-то время он в одиночку теснил всю семерку величайших бойцов клана Первородных, многие годы служивших королевской семье. Но когда к Мечам пришла помощь, он отступил.

10-й день 9-го месяца 93-го года Эпохи Солнца.

Обоз, перевозивший раненых и тела погибших Черных Мечей, подвергся нападению и был уничтожен. Судьба тел, доспехов и оружия наших павших собратьев неизвестна. След обоза обрывается у перевала Квисана. Отряд, сопровождавший обоз, был большим — больше полутора сотен элитных рыцарей Эстромо. И все они были убиты. Я не мог отправить туда отряд — у нас просто нет свободных людей. Король Хогоро уже в курсе произошедшего. Он обещал отправить разведчиков к месту, в котором последний раз был замечен обоз.

23-й день 9-го месяца 93-го года Эпохи Солнца.

Сийеннан в осаде. Целая армия паладинов и инквизиторов Церкви Владыки Света окружила город. Вчера вечером прибыл эмиссар с требованием «оставить святой город, в котором покоятся реликвии солнцеликого Владыки, и тогда, возможно, жизни еретиков, не признающих великого Владыку, будут сохранены в угоду Его воле». О каких реликвиях идет речь, я не имею ни малейшего понятия. Сийеннан был построен кланом Первородных и принадлежал ему уже много веков. Мы ответили отказом.

Мы заперты в городе. Эвакуировать мирных жителей не получается — порталная магия заблокирована, все выходы из города под охраной сил противника. Откуда-то они знают обо всех входах и выходах, но пока что нашим магам удается поддерживать магический купол, препятствующий проникновению войск Владыки в город. Я не хочу думать о том, что среди нас есть предатель. Но, боюсь, что это так.

26-й день 9-го месяца 93 года Эпохи Солнца.

(часть записей неразборчива, страница изрядно заляпана кровью)

...ство.

Кто-то провел отряд инквизиторов и паладинов Владыки Света за стены Сийеннана. Они устроили настоящую резню на улицах города. Я... (часть записей заляпана кровью и нечитаема)

Джерра... погибла. Оставив нашего сына со своей матерью, она вышла на бой и защищала Сийеннан наравне с остальными. Однако, сражаясь с внешним врагом, она забыла про врага внутреннего и была убита ударом в спину.

Я найду того, кто нас предал. Я найду того, кто убил мою жену.

И отомщу.

30-й день 9-го месяца 93-го года Эпохи Солнца.

(большая часть текста неразборчива)

Сийеннан пал. Паладины и инквизиторы вошли на улицы нашего дома, залили их кровью и завалили трупами. Город горит. Все мертвы.

Все, кроме меня. И Нельденера.

Это он оказался предателем. Он саботировал ритуалы Зова, он впустил врагов... (часть текста смазана). И сейчас ему нужен Меч Бездны. Не знаю, для чего. Но ради него он сдал клан Светлому пантеону, сказав, что у нас хранятся их реликвии, похищенные несколько лет назад.

Мне не справиться с Нельденером. Поэтому я забрал Меч Бездны и наручи одного из Черных Мечей, не нашедшие своего преемника, и сбежал из павшего города. Моя жена

убита, мой сын пропал, мой клан уничтожен. Остался только я. Судьба Черных Мечей неизвестна, но боюсь, что и они были или будут убиты.

Я спрячу меч и не дам Нельденеру до него добраться. Я...

(остальная часть текста отсутствует)...»

Задание «Клан Первородных, часть 1» выполнено.

Тип задания: легендарное.

Из обрывочных записей последнего Магистра клана Первородных, обнаруженных на Острове Белого Древа, вы узнали о том, что случилось с Первородными. Эти же записи ведут вас к вашей следующей цели — перевалу Квисана далеко на юге королевства Фиорист, где незадолго до последней битвы за Сийеннан, колыбель клана, пропали тела, доспехи и оружие троих Черных Мечей.

Рекомендуемый уровень: не ниже 100.

Награда: +492 987 очков опыта; элемент снаряжения Первородного — Наручи Первородного (уже получено); доступ к заданию «Клан Первородных, часть 2».

Доступно новое задание: «Клан Первородных, часть 2».

Тип задания: легендарное.

Тела и вещи погибших во время войн на юге Эстромо Черных Мечей, отправленные в Сийеннан, исчезли в районе перевала Квисана. Это ваша следующая цель.

Рекомендуемый уровень: не ниже 100.

Награда за задание: элемент снаряжения Первородного.

Отказ от задания: невозможно.

ГЛАВА ДВАДЦАТЬ ПЕРВАЯ

Некоторое время мы сидели молча, переваривая новую информацию. А заодно и ворох системных сообщений, обвалившийся на нас обоих. И если у меня ничего необычного не было — полученного за выполнение первой части легендарного квеста опыта хватило ровно на пятнадцать уровней — то вот по резко побледневшему лицу Шэны было видно, что случилось нечто, чего она в принципе не могла ожидать.

— Шэна?

Девушка уставилась немигающим взглядом в одну точку, беззвучно шевеля губами и никак не реагируя на мой голос. В себя она пришла лишь после того, как я, поднявшись со своего места и обойдя стол, хорошенько ее встряхнул за плечи. Судя по хмурому взгляду жрица явно была недовольна таким способом выведения из ступора.

— Что случилось? — спросил я ее. В ответ девушка просто скинула мне письмо в личные сообщения, в котором я увидел изображение трех системных сообщений.

Поздравляем! Вы выполнили скрытый квест «Клан Первородных».

Тип задания: легендарное.

В своих странствиях вы обнаружили записи последнего Магистра давно исчезнувшего с лица земли клана Первородных — некогда величайших воинов и магов в Энароне — проливающее свет на судьбу тех, кого по сей день боится большинство разумных. Теперь вам предстоит принять решение — пройти по следам древней легенды, рискуя собственными убеждениями, или отступить, дабы тайна, покрытая мраком, так и осталась таковой.

Награда за выполнение: +492 987 очков опыта; доступ к заданию «Клан Первородных, часть 2».

Второе сообщение было о задании «Клан Первородных, часть 2», которое было идентично моему. А третье...

Получено новое задание: «Испытание веры».

Тип задания: скрытое, классовое.

Верный последователь Светлого учения, любимое дитя госпожи Энвель, ты столкнулась с тем, к чему не была готова. Ты приоткрыла завесу тайны, коснулась знания, давно и прочно стертая из памяти людей, и лишь боги помнят события столь давние и мрачные. Все, во что ты верила, грозит обернуться ложью, красивой сказкой, которую скармливают верующим лживые боги. Хватит ли тебе смелости продолжить выбранный путь, рискуя навлечь гнев Богов и утратить пламя веры, или вцепишься в остатки своих религиозных убеждений и помочь своим покровителям уничтожить последние ниточки к черному прошлому?

Условие: передать рукопись Магистра Первородных Верховному Жрецу Светлого пантеона в Сийеннанае или продолжить выполнение задания «Клан Первородных».

Рекомендуемый уровень: без ограничений.

Награда за выполнение: вариативно.

Отказ от задания: невозможно.

— Мда... — протянул я, заканчивая чтение. — И что будешь делать?

— Я не знаю, — вздохнула Шэна. — С одной стороны мне нравится Энвель, нравится Инквизиторий, и я не хотела бы выступать против богов, пусть это и всего лишь бета-тест. С

другой стороны я хочу отправиться с тобой, а квесты Первородных обещают быть очень богатыми на опыт и вещи. Ты ведь уже слышал о запущенном ивенте, призванном разнообразить бета-тест?

Я кивнул, не уточняя, каким образом получил эту информацию.

— Который про Черных Рыцарей-то? Да, слышал. А что?

— Я хотела бы поучаствовать. Ходят слухи, что окончание бета-теста ознаменуется грандиозной битвой за Сийеннан, в которой игроки выступят против Рыцарей и их армии во главе с самим Оцифрованным человеком! Одно только обещание его участия в битве заставит игроков стекаться к святому городу Светлого пантеона... — на этих словах Шэна тяжело вздохнула, видимо, вспомнив прочитанное в записях Магистра. — Не только ради обещанной награды всем участникам ивента, но и ради возможности хотя бы издалека увидеть живую легенду в действии. О нем столько разных историй ходит, что трудно понять, что из них правда, а что выдумка.

Я промолчал. Не говорить же ей, что большинство тех историй — выдумка маркетологов «Виртуалити Инк», не преминувших использовать Оцифрованного человека в качестве полноценного бренда. А то меньшинство, которое было правдой — результаты моего активного участия в ивентах на стороне разработчиков.

— Однако, — продолжала Шэна. — Рекомендуемый уровень для участия довольно высок, и для этого нужно много качаться, чем сейчас все и заняты.

— Ну, так или иначе, решать тебе. Если ты решишь отправиться в Сийеннан, я не буду тебя задерживать и отдам оригинал рукописи. Для меня она не представляет ценности, все, что мне было нужно, я узнал, — ответил я, сворачивая свиток с записями Магистра и протягивая жрице. Девушка медленно протянула руку и взяла свиток, но по ней было видно, что она колеблется. Примерно с минуту мы сидели в молчании, слушая, как снаружи воет усилившийся ветер.

— Знаешь, — наконец, подала голос Шэна. — Пожалуй, мне больше нравится путешествовать с тобой, Энли. Я останусь. В конце концов, это бета-тест. После официального релиза Энарона я смогу начать все с начала.

Я улыбнулся.

— Вот и хорошо. Значит, теперь наша цель — прокачка. Сейчас мы оба примерно одного уровня — я 58-го, ты 56-го. Думаю, нам нужно добрать еще пару десятков здесь, на Острове — благо, количество заданий позволяет — и как следует прошерстить библиотеки друидов. Доберемся до 70-х уровней — и отправимся на материк.

— Хороший план, — проговорила тифлингесса, возвращая мне свиток. — Когда начнем? У нас впереди много дел, а времени осталось всего-ничего.

— Да прямо сейчас, — ответил я, поднимаясь. — Только зайдём сначала к Кайласу. Мне нужно кое-что у него забрать. Точнее, кое-кого.

— Какой милый! — восторженно взвизгнула Шэна, увидев толстенького серо-черного щенка, уже уверенно держащегося на ногах и передвигающегося исключительно бегом. Тот ответил ей довольным «тяв», словно соглашаясь с данной ему оценкой. Тифлингесса снова стала похожа на непоседливую и назойливую девчонку, какой я впервые познакомился с ней во время путешествия к Острову Белого Древа, и сейчас носилась по поляне перед хижиной старейшины Северной общины, пытаясь догнать улепетывающего на полном ходу волчонка, который то и дело подбадривающе тявкал.

Мы с Кайласом сидели на ступеньках крыльца, с невозмутимыми лицами наблюдая за этой парочкой.

— Пепельный волк — хороший товарищ, если его приручить. Правда, из-за темпов их роста и довольно развитого для животных разума это довольно сложно, поэтому мало кому удается обзавестись таким другом, — заметил старейшина друидов, опираясь на посох. Хотя из-за закрывающей его глаза повязки сложно было определить направление взгляда, но я был уверен — он неотрывно наблюдает за резвящимся волчонком. — Тебе повезло, наследник Первородных. И не смотри на меня такими глазами. Я хоть и слепой, но вижу получше некоторых. Узнать наручи, которые ты носишь, для меня не проблема.

Я опустил взгляд на плотно облегающие руку до локтя наручи из черного металла, покрытые замысловатым узором. После того, как достиг пятьдесят восьмого уровня благодаря выполнению первой части задания, связанного с Первородными, я не удержался и, кинув недостающие очки характеристик в силу и ловкость — благо, хватало совсем немного — тут же надел наручи, оказавшиеся значительно легче, чем я ожидал.

— Это будет проблемой? — осторожно спросил я. Если это окажется так, то придется озаботиться одеждой с длинными рукавами, которые закроют наручи. Светить Мантию, используемую Оцифрованным, мне совершенно не хотелось.

Старик покачал головой.

— Нет. Это лишь страшная сказка для детишек, никто в здравом уме не поверит, что это доспехи тех самых Первородных, уже множество веков считающихся мертвыми. Никто не знает, как они выглядели. Я узнал наручи лишь потому, что в далекой молодости встречался с Первородным, который прибыл к нам и укрылся в подземных пещерах. Когда я его встретил, он был уже глубоким стариком, хотя по его виду нельзя было этого сказать. На его руках я и увидел те наручи, которые сейчас на тебе. Жаль, что тогда он уже почти полностью утратил разум... Но это все не имеет значения. Раз наручи у тебя, то их прежний хранитель наконец-то обрел долгожданный покой.

Я лишь молча кивнул, наблюдая за играющими в догонялки Шэной и волчонком. Впрочем, игра вскоре закончилась безоговорочной победой жрицы, оказавшейся выносливее и взявшей уставшего от беготни щенка на руки. Он уже не артачился и даже лизнул девушку в щеку. На лице тифлингессы проступил легкий румянец, когда она передала начавшего засыпать волчонка мне.

— Как ты его назовешь? — спросила Шэна, присаживаясь на ступеньки рядом со мной.

— Не знаю, — ответил я, пожав плечами. — Как-то не задумывался об этом. Хотя...

Я пристально посмотрел на ворочающегося у меня в руках в попытках устроиться поудобнее волчонка.

— Он ведь пепельный волк. Как насчет Синдер? Кажется, в английском это слово переводится, как «пепел», — предложил я. Шэна посмотрела на меня, потом на щенка и покачала головой.

— Тогда лучше Аш — это как-то благозвучнее, на мой взгляд, — произнесла девушка, теребя край синего платья. — Или Эш. Да, как насчет Эш?

Я закрыл глаза, проговаривая про себя предложенное Шэной имя. Действительно, почему бы и нет? Волчонок, словно поняв, что речь идет о нем, одобрительно твякнул и зажмурился от удовольствия, чувствуя, как мои пальцы зарываются в пепельно-серую шерсть и почесывают его живот.

Вы согласны назвать питомца «Эш»?

Да/Нет

Где-то на задворках сознания мелькнула мысль последовать примеру культового фэнтезийного персонажа и назвать волчонка в честь рыбы из семейства карповых, но я быстро отмел ее, и нажал «Да».

Тут же передо мной появилось окно питомца.

Имя: Эш.

Вид: Пепельный волк.

Уровень: 1.

Сытость: 98/100.

Характеристики:

Сила: 10Ловкость: 15Выносливость: 10Интеллект: 8

Владелец: Энли.

— Теперь ты Эш, малыш, — наклонившись к щенку, проговорил старик Кайлас. — Носи это имя и будь верным другом тому, кто так тебя нарек.

Щенок вновь твякнул, и я спустил его обратно на землю, после чего посмотрел на Шэну.

— Идем.

Жрица кивнула, и мы уже втроем покинули хижину старейшины друидов и углубились в леса.

Вся следующая игровая неделя была посвящена усиленной прокачке — как нас с Шэной, так и Эша. Мой новый друг рос и прогрессировал быстрее всех, к концу шестого дня усиленной охоты на мобов и выполнения заданий друидов из мелкого неугомонного щенка превратившись в молодого волка 39-го уровня около полуметра в холке. Хотя на фоне других пепельных волков, которые иногда нам попадались во время охоты, Эш выглядел тщедушным и мелким. Как показала практика, ему шла некоторая часть получаемого мной опыта, поэтому довольно быстро от охоты на лягушек Эш перешел на охоту за мелкой живностью вроде белок, а сейчас вполне мог попробовать сцепиться с более крупными противниками, вроде своих сородичей. Полагаю, в этом есть смысл — мало кто занимался бы выращиванием и прокачкой питомцев, если бы они росли с той же скоростью, с которой растут их реальные аналоги. Те же волки выросли в течение трех лет, пока не достигнут половой зрелости, и для игроков даже с учетом ускорения игрового времени это был слишком большой срок. Поэтому взросление питомцев было привязано к их уровню. До 30-го уровня щенки, с 30-го по 70-й подростки, с 70-го по 100-й взрослые, и на 100-м уровне взросление питомцев останавливалось, а они сами получали статус «Матерый», дававший прибавку к основным характеристикам животного. Кроме того матерые питомцы уже не получали долю опыта от хозяина и развивались исключительно самостоятельно, при этом коэффициент получаемого опыта становился немного больше, чем до этого.

Вообще мне повезло со своим питомцем. Пока ожидал Шэну, я изучил немало литературы в библиотеке Северной общины, в том числе уделив внимание и пепельным волкам. Во многих источниках они упоминались, как опасные, но скрытные существа. Однако в старом ведьмачьем бестиарии, неизвестно как оказавшемся в библиотеке друидов и, судя по слою пыли, давно и прочно всеми забытом, я смог найти полезную для себя информацию.

Пепельные волки были полумагическими существами, продуктом экспериментов друидов по выращиванию идеальных боевых животных еще во времена Магических войн в

Эстромо. Эксперимент оказался удачным и провальным одновременно. В результате экспериментов и селекционных отборов получились поистине свирепые существа, при желании способные составить конкуренцию большинству хищников Энарона, исключая разве что наиболее опасных из них — драконов, виверн, василисков и мантикор. Друиды добились своей цели и вывели идеальную машину смерти, вот только просчитались в одном — волки оказались слишком умными и независимыми, совершенно не поддавались дрессировке и были напрочь лишены стайных инстинктов. Попытка уничтожить все результаты экспериментов провалилась — несколько волков сбежали, и через несколько десятков лет пепельные волки распространились по всему югу Энарона, оказавшись необычайно жизнеспособными.

Однако вопреки опасениям пепельные волки почти не представляли угрозы для простых обывателей. В силу их образа жизни популяция волков быстро пошла на спад, и сейчас пепельные волки остались лишь на Острове Белого Древа, где успешно скрывались в густых лесах, охотясь на других животных и не трогая людей. Кроме того были известны случаи, когда кому-то удавалось найти щенка пепельного волка, и, будучи выращенным человеком, зверь привязывался к нему, был верным другом, защищал даже ценой собственной жизни и не покидал человека до самой его смерти, что уже само по себе было удивительно, учитывая относительно небольшую длительность жизни обычных волков.

Собственно вся информация была получена автором бестиария из собственных наблюдений, если верить пометкам на полях. Это не могло меня не радовать.

Но не только Эш рос семимильными шагами. Мы с Шэной от него не отставали, берясь за новые и новые задания друидов. За эту неделю мы обошли весь остров, побывали во всех четырех общинах, виделись с Хортертом, который получил-таки свою специализацию друида и уже готовился к возвращению на материк, вновь спустились в пещеры под Белым Древом — на этот раз обеспечив себе путь вверх — и устроили мини-геноцид возродившимся паукам.

Первым делом мы повидались с Рэйвеном. Сумасшедший друид продержал нас у себя большую часть дня, практически выжимая из нас всю известную нам информацию о подземельях под Островом. Мы рассказали ему все, что знали, после чего получили свою награду — довольно неплохое количество очков опыта и по десятку золотых на каждого.

С ростом репутации у друидов нам открывались более прибыльные задания, отнимавшие больше времени, но оно того стоило. Мы уже получили право на вопрос Белому Древу, но пока не спешили его использовать, решив повременить до отправления на материк. Да и так нам было чем заняться.

За эту неделю мы с Шэной добрались до 72-го и 70-го уровней соответственно. Это потребовало огромного терпения. Мы выполняли задания друидов и охотились в лесах и пещерах острова круглыми сутками, изредка останавливаясь на привал, если Шэне нужно было отлучиться в реал, и иногда возвращаясь в таверну на ночевку. Благодаря постоянным сражениям с мобами — сначала в лесах, а потом и при повторном спуске в пещеры — я смог неплохо поднять свои основные характеристики, увеличить количество маны и прокачать навыки. «Владение клинковым оружием» перешло рубеж Адепта, и мне было предложено выбрать специализацию на каком-то определенном оружии. Специализация подразумевала увеличение урона выбранным оружием на 20 % и шанса критического удара на 10 %, и с каждой следующей ступенью бонусы увеличивались. Разумеется, я выбрал полторный меч.

Также удалось поднять почти до уровня Адепта «Владение метательным оружием» и

«Пространственный шаг». Сейчас оба навыка застыли на 90 и 86 единицах соответственно. Достичь этого было непросто, но постоянные бои были отличным катализатором для роста. Остальные навыки, к сожалению, выросли не сильно.

У Шэны дела обстояли не хуже. Она успешно прокачала магию Света до уровня Эксперта и магию Тьмы до Адепта. Ее целительские навыки значительно улучшились, а возросшее количество маны и скорость ее регенерации позволяли девушке не только следить за моим здоровьем, но и проклинать противников, с которыми мы сражаемся.

В общем, мы выжали из Острова максимум того, что он мог нам дать, сработались и стали весьма эффективным дуэтом — или трио, если считать Эша. Приближался день нашего отплытия с Острова Белого Древа и возвращения на материк.

— Слушай, Энли, — подала голос Шэна, подперев рукой подбородок и уставившись на меня с кровати. Я, сидя за столом и не отвлекаясь от перебора трофеев с последней охоты, вопросительно хмыкнул. — Тебя все это не смущает? Ни капельки?

— О чем ты?

Девушка приняла сидячее положение и развела руками, словно пытаюсь обхватить всю комнату. Я неопределенно пожал плечами.

Как-то так получилось, что мы с Шэной сняли одну комнату на двоих в «Пьяной русалке» и, возвращаясь с охоты, ночевали вместе. Сначала это было обусловлено экономией — с деньгами у нас был напряг, а отдыхать в ночном лесу не было ни малейшего желания. А потом, когда денежный вопрос разрешился, мы просто не стали ничего менять. Спали мы по отдельности — две одноместные кровати в разных углах довольно просторной комнаты — поэтому причин для смущения лично я не видел.

— Почему меня это должно смущать? — поинтересовался я, сгребая в инвентарь вещи на продажу и оставляя только ингредиенты для алхимических экспериментов моей напарницы.

— Ну, парень и девушка, ночуют в одной комнате... — жрица замялась, но потом махнула рукой. — А, неважно. Что у нас осталось?

— Завтра сдаем последний квест, беседуем с Кайласом и решаем вопрос с кораблем. Пора возвращаться на материк. Неизвестно, сколько времени мы потратим на путь до перевала Квисана и поиски следов Черных Мечей. А до конца бета-теста осталось ровно два игровых месяца.

— Восемь дней, да... — протянула девушка, поджав ноги и положив подбородок на колени. — А потом еще полгода до официального релиза... Мы же продолжим играть вместе, Энли?

Я оторвался от своего дела и посмотрел на Шэну. Жрица выглядела грустной, совсем не похожей на саму себя еще этим утром. Даже Эш, кажется, чувствовал, что ее что-то беспокоит, и, подойдя к кровати тифлингессы, ткнулся влажным черным носом в ее ноги. Девушка протянула руку и принялась почесывать волка за ухом, на что тот довольно зажмурился.

— Конечно, продолжим. Что за вопросы?

— Ну... Мы знакомы совсем недолго, но я привыкла к тебе и хотела бы и дальше играть с тобой. Но не могу отделаться от мысли, что вот-вот закончится бета-тест — и ты исчезнешь, как будто тебя и не было. И не появишься. Мне сложно это объяснить, — сбивчиво произнесла девушка. Я промолчал. Не говорить же ей, что моя жизнь

действительно закончится вместе с бета-тестом, и до официального релиза я буду фактически мертв?

— Почему это тебя так беспокоит? — спросил я. Инквизиторша зябко поежилась.

— Можешь считать меня дурочкой, сбегаящей от реальности, но там, — она ткнула пальцем себе за спину, намекая на реал. — Я боюсь людей. Меня пугают большие сборища, меня пугает сама перспектива общаться с кем-то... реально. Я потому и на службу в храм пошла. Там только я, еще два служителя и настоятельница. И мы почти не пересекаемся вне службы и столовой. А сейчас храм и вовсе закрыт на реконструкцию, поэтому я могу играть сколько угодно. В играх я чувствую себя... спокойно. И могу общаться с другими. Могу делать что хочу, потому что могу не бояться. Здесь смерть не навсегда, а общественное мнение незначительно. Это ожившая сказка, и я сказочная героиня. Это моя единственная отдушина.

В повисшей тишине было слышно лишь наше дыхание. Почему-то я чувствовал комок в горле, мешающий говорить.

— Я даже немного завидую Оцифрованному человеку. Для него все это — жизнь, а не игра, — Шэна тяжело вздохнула. — Прости, если докучаю тебе, Энли. Я просто хочу, чтобы мой друг меня не покинул после того, как закончится бета-тест. Чтобы мы и дальше жили, путешествовали и сражались вместе.

Я пересел на кровать тифлингессы и, притянув к себе, обнял за плечи. Девушка прижалась ко мне и уткнулась носом в хлопковую рубашу, которую я носил под доспехом, снимаемым в гостинице. Она не плакала, даже не всхлипывала — просто сидела, спрятав лицо у меня на груди и вцепившись в рубашу. А я невольно вспомнил Аланну. Она точно так же сидела, прижимаясь ко мне. Там, в кажущемся бесконечно далеким городе-призраке, сидя перед дверью в темницу, в которой заключена она сама. Ни тогда, ни сейчас я не мог подобрать нужных слов и просто действовал по наитию.

— Так и будет, Шэна. Так и будет, — наконец, прошептал я, перебирая густые каштановые волосы и едва касаясь небольших рожек жрицы. Она подняла лицо и, посмотрев мне в глаза, слабо улыбнулась.

— Побудешь со мной сегодня? — спросила она. Я лишь кивнул, не выпуская девушку из объятий, в которых она и уснула через несколько минут уютной тишины, нарушаемой лишь сопением задремавшего у кровати Эша.

На следующий день мы покинули Остров Белого Древа и вернулись на материк. Право вопроса было забыто, но сейчас нас это не волновало.

ГЛАВА ДВАДЦАТЬ ВТОРАЯ

— В этом году сезон дождей, похоже, затянется, — протянул коренастый старик, откинувшись на спинку стула и набивая табаком выдавшую виды трубку из вишневого дерева.

— Ага, — согласился его сосед, опуская на выщербленный деревянный стол миску с похлебкой и подмигивая скучающей за стойкой немолодой женщине. — Буревестники вновь решили посетить наш край. Обычно они редко покидают горы.

— Невовремя, очень невовремя, — отозвался широкоплечий гном с заплетенной в косичку короткой бородой, сидевший на скамье у входа в деревенский трактир и любовно чистивший мотыгу. — Может, господа волшебники нам помогут и наколдуют что-нибудь? А то ж эти птицы покоя не дают, все посеы побьет, прямо как в прошлом году.

— К сожалению, это не наша специализация, — отозвался один из сидевших в центре трактира магов — прямоходящий покрытый ржаво-рыжей шерстью лис огромного роста, облаченный в дорожную мантию. Он прислушался к барабанившим по крыше трактира каплям дождя и тяжело вздохнул.

— А было бы любопытно понаблюдать за буревестниками в естественной среде обитания, — остроухий эльф, сидевший по правую руку от гигантского лиса, поерзал на табурете. — Мастер Айлес многое бы отдала за такую возможность, она давно охотится за буревестниками. Вот бы притащить ей одного такого...

— Просто признай, остроухий, ты хочешь произвести впечатление на ту столичную эльфиечку, сумевшую вырваться из резервации и стать советником Архимага по магическим исследованиям — хохотнул лис, проигнорировав попытавшегося ударить товарища в бок эльфа и извлекая из своей дорожной сумки монструозных размеров кувшин. Вытянув пробку, гигант принялся и, облизнувшись, сделал несколько глотков. Из емкости сильно тянуло алкоголем.

— Мастер Ошлан, будьте серьезнее, — одернул своих коллег сурового вида мужчина с густыми бровями и черной шевелюрой. Он сидел за столом и изучал разложенную на нем карту предгорий Квисана и в частности печально известного перевала, о котором ходило множество слухов. Судя по ее весьма потрепанному виду и многочисленным пометкам, карта использовалась весьма активно. — Мы с таким трудом добрались до подножия Квисана, а теперь еще и буревестники! Надо что-то решать!

— А что решать-то? — Ошлан отставил кувшин в сторону и смачно рыгнул. — Ждем, пока буря успокоится, и отправимся дальше. Все равно с буревестниками мы не справимся.

— Почему это? — поинтересовался прислушивавшийся к беседе магов гном с мотыгой. — Вы же маги. Колданете что-нибудь, да и сдует этих треклятых птиц!

— Если бы все было так просто... — вздохнул эльф, недовольно покосившись на лиса. Он хотел уже было что-то сказать, когда вдруг замер и прислушался.

— Вы ничего странного не слышите?

Немногочисленные посетители трактира замолчали, вслушиваясь в барабанную дробь дождя, изредка прерываемую раскатами грома. Вроде бы обычная какофония звуков, привычная для длительного сезона дождей, характерного для юга Энарона в это время года, и ничего необычного, пока...

— Да чтоб тебе все перья на заднице повывергивали, попугай проклятый! — глухой мужской голос был едва различим сквозь звуки дождя, и потребовалось сильно напрячь слух, чтобы разобрать слова. Следом за этой фразой последовала другая, более витиеватая и полная красочных описаний, кто, с кем, куда и сколько раз должен совокупляться.

— О, а вот этот оборот я впервые слышу, — заметил в наступившей тишине Ошлан, доставший из своей сумки кусок пергамента и теперь тщательно записывавший услышанные пассажи, бесцеремонно отобрав перо и чернильницу у мага с картой. Остальные молчали, вслушиваясь в происходящее снаружи. Их мысли были одинаковы: какой идиот отважился высунуться наружу, когда там неистовствует ураган, и летают буревестники, которые даже экспедиционную группу не самых слабых магов загнали под каменную крышу крепкого, как и все постройки в непосредственной близости от мест гнездования, трактира?

Впрочем, ответ не заставил себя ждать.

Массивная дверь распахнулась, впуская вместе с холодным ветром и каплями дождя две фигуры, закутанные в плотные дорожные плащи. Первой зашла невысокая девушка в темно-синем одеянии. Под широким капюшоном промокшего насквозь плаща в тон одежде обнаружилась густая грива каштановых волос и едва заметные маленькие рожки. Девушка как-то по-кошачьи встряхнулась и поспешила загащить внутрь упирающегося молодого волка серого окраса, который то и дело порывался с воем броситься обратно в открытый дверной проем. И последним буквально ввалился внутрь слегка закопченный молодой мужчина в прожженном зеленом плаще с мечом наперевес. Он что-то бормотал, не переставая, и прислушавшиеся посетители трактира с удивлением опознали ту самую причудливую матерную конструкцию, начало которой слышали еще на улице.

— Энли, перестань ругаться, — одернула своего спутника девушка. Мужчина тут же заткнулся и посмотрел на нее большими глазами.

— Знаешь, как больно, когда в тебя дважды попадает молния? — спросил он. Тифлингесса пожала плечами и принялась выжимать промокшие волосы.

— Никто не заставлял тебя так спешить. Я предупреждала о сезоне дождей, но ты что сказал? Правильно, ничего. Просто продолжил идти, как ни в чем не бывало, так еще и с буревестником подрался! — продолжила она отчитывать своего друга, который уже убрал меч в ножны и на пару с волком отправился напрямик к горящему камину, от которого исходило такое приятное тепло.

Посетители трактира, наблюдавшие эту сцену, переглянулись в немом удивлении. Подрался с буревестником? Серьезно? Кто в здравом уме полезет драться с птицей, по размерам не уступающей взрослому дракону и способной управлять ветрами и молниями?

— Ладно, это не имеет значения, — наконец, вздохнула девушка и зашагала в сторону стойки, за которой стояла немолодая женщина в переднике. — Будьте любезны, дайте чего-нибудь горячего. Мы с моим другом основательно промерзли, пока шли сюда.

— Да-да, конечно, — тут же засуетилась трактирщица, отойдя от первоначального шока. Тифлингесса в это время с любопытством оглядывала посетителей трактира. Те платили ей той же монетой.

— Вы прошли прямо сквозь бурю? — в голосе гнома с мотыгой звучало удивление. — Вы самоубийцы?

Девушка отрицательно покачала головой.

— Не я, — ответила она и ткнула пальцем в млеющих у огня мужчину и волка. — Они. Один постоянно прёт напролом, а второй за ним хвостом ходит и даже не пытается

одергивать своего питомца. Сама бы я подождала пару недель, пока дожди закончатся, и спокойно прошла.

— Я уже говорил, что у нас нет столько времени. Мы и так потеряли несколько дней, пока добирались сюда, — отозвался ее спутник. Он уселся прямо перед камином, скрестив ноги и выжимая из годного разве что на тряпки плаща влагу.

— А вы, собственно, кто? — спросил старик, попыхивая трубкой, пока его сосед молча уминал свою похлебку. — Не местные, сразу видно. Откуда путь держите?

— Меня зовут Шэна, я странствующая жрица, а это недоразумение, — девушка снова ткнула пальцем в своего спутника, который в этот момент тяжело вздохнул и, достав из сумки нож, принялся раскраивать ставший бесполезным плащ на лоскуты. — Энли, мой друг, спутник и охранник.

— Жрица? Какого бога? — поинтересовался любопытный эльф, которому пришлось по вкусу симпатичная тифлингесса в синем платье, выглядевшая немного неуместно в горах.

— Энвель Белой, — ответила тифлингесса, заставив эльфа скривиться.

— Ну только инквизитора нам здесь и не хватало для полного счастья, — пробормотал он, но тут же получил подзатыльник от одного из своих коллег — того самого сурового вида мужчины с картой.

— Между прочим, это отличная идея, уважаемая, — обратился к ней утихомиривший эльфа маг. — Мы члены экспедиции, направленной гильдией магов для исследования магических аномалий, которыми буквально кишит перевал Квисана, недалеко от которого сейчас находимся, и поиска их источника. Нам бы пригодилась помощь человека ваших... талантов.

Шэна хмыкнула, уловив намек на свои антимагические способности, делавшие инквизиторов едва ли не природными врагами волшебников.

— Что вы надеетесь найти? Насколько я знаю, гильдия уже отправляла сюда когда-то исследовательские группы, и я не слышала о каких-нибудь успехах, — заметила девушка, благодарно кивнув трактирщице, поставившей перед ней три дымящиеся миски с похлебкой. Жрица взяла две из них и отнесла их своим спутникам, которые, поблагодарив ее, тут же принялись за еду, после чего вернулась к стойке и последовала примеру Энли и его волка.

— Последняя экспедиция кое-что обнаружила, — медленно проговорил Ошлан. — Шахты, берущие начало на перевале Квисана и уходящие глубоко под горы.

— И на этот раз с нами не только исследователи, но и боевые маги, — встрял эльф, ткнув пальцем в Ошлана и еще троих молчаливых волшебников, не участвовавших в беседе и, кажется, дремавших прямо на скамьях вдоль стены трактира за спиной огромного лиса. — И помощь инквизитора, который может отыскать источники магии и хотя бы частично нейтрализовать негативные эффекты магических аномалий, нам действительно пригодится.

На последней фразе эльф снова скривился, и Шэна его понимала. Инквизиторий мал кто любит, а уж маги особенно. Только то, что инквизиторы, как правило, не лезут в мирские дела и держатся в определенных рамках, а также положение их богини-покровительницы в Светлом пантеоне, позволяет им существовать на территории магократического Фиориста.

От Ошлана не укрылось, как Шэна и Энли, оторвавшийся от своей миски при упоминании перевала Квисана и шахт, которые там были обнаружены, переглянулись. Мужчина едва заметно кивнул и вернулся к своей тарелке, а девушка перевела взгляд на мага с картой.

— Почему бы и нет? Ваши планы совпадают с нашими. Возможно, мы сможем друг другу помочь, — проговорила тифлингесса, уже покончившая с похлебкой и отодвинувшая от себя посуду.

— Вот как? И что же вы ищете, если не секрет? — поинтересовался не унимающийся эльф.

— Следы прошлого, — туманно проговорила Шэна. — В любом случае, мы с удовольствием к вам присоединимся.

— Это хорошо. Магические аномалии негативно повлияли на местную фауну, и наша магия против них неэффективна. Но инквизиторы способны проклятиями значительно ослаблять магов и магических существ, так что нам это будет на руку. И помощь вашего друга тоже не будет лишней, — сказал Ошлан и снова приложился к своему кувшину, краем глаза неотрывно наблюдая за сидящим у огня мужчиной, в настоящий момент вычесывающим своего питомца, млеющего от внимания хозяина. Что-то в этом Энли настораживало опытного боевого мага. Что-то буквально притягивало взгляд Северного Лиса к нему и не давало оторваться. Что-то, чего быть просто не должно.

Волк широко зевнул и, клацнув зубами, игриво цапнул хозяина за запястье. Раздался тихий лязг, и Энли шутливо пригрозил зверю пальцем, потирая предполагаемое место укуса.

Ошлан поперхнулся и закашлялся, круглыми глазами уставившись на Энли. Точнее, на его руки, закрытые черными наручами, покрытыми замысловатым руническим узором. Вот что беспокоило мага. Нет, он был уверен, что раньше никогда эти наручи не видел. Но рунические узоры, покрывавшие наручи, были почти идентичны тем, что он видел на посохе одного своего старого знакомого, недавно напомнившего о себе.

— Вы в порядке? — спросила Шэна, когда лис откашлялся.

— Да, спасибо. Просто поспешил и поперхнулся, — отмахнулся боевой маг, затыкая пробкой кувшин с вином и убирая его обратно в свою сумку. — Полагаю, что на эту ночь мы все равно здесь застряли. Подождем, когда буревестники уйдут, и отправимся. Тучи идут довольно низко, поэтому в горах дождя быть не должно. Завтра днем выступим.

— Согласен, — поддержал своего коллегу маг-картограф.

Члены экспедиции разбрелись по комнатам, расположенным на первом и втором этажах. Удалились и Энли с Шэной и волком, взяв одну комнату на двоих. Провожая уходящих взглядом, Ошлан решил, что им с Энли определенно нужно будет поговорить. Ему абсолютно точно не нравятся такие совпадения.

Путь от Острова Белого Древа до подножия гор Квисана занял у нас с Шэной почти три дня. Большую часть потерянного на дорогу времени занял путь на корабле к материку, а дальше было проще. От портового города Даствбри до деревни Цветочница — ближайшего к горам Квисана поселения разумных — было не очень далеко, около полутора дней неспешной ходьбы.

Проблемы начались вскоре после того, как мы удалились от Даствбри. Начался сезон дождей. Юг Энарона славился частыми мощными ливнями, и горы Квисана, служившие своеобразными «Воротами на Юг», не были исключением. Сезон дождей начинался поздней весной и заканчивался в середине осени, когда до первых заморозков оставалось чуть меньше месяца. Шэна, которая в отличие от меня озаботилась сбором информации о нашей конечной цели, предложила подождать несколько дней и пройти к Цветочнице во время затишья, длившегося как раз около суток. Но у меня не было никакого желания терять

время понапрасну. Еще неизвестно, сколько его уйдет на поиски следов пропавших на перевале Первородных.

В общем, мне удалось убедить Шэну в необходимости идти прямо сейчас, и уже к вечеру, проклиная всеми богами непрестанно льющую с неба воду, мы вошли в долину, в которой расположена нужная нам деревня, чтобы столкнуться со второй проблемой.

Буревестники.

Огромные орлоподобные птицы с белым оперением, по которому как будто скачут искры. Эти существа, в общем-то, сами по себе были неопасны, по крайней мере до тех пор, пока их не спровоцируют. Куда большую угрозу представляли бури и ураганы, неизменно сопровождавшие их. Но и это не было бы проблемой, если бы Эш не решил познакомиться с одной из птиц, как раз опустившейся на землю, поближе и не попытался выдрать у нее из крыла несколько маховых перьев.

Птица такого к себе отношения, естественно, не оценила, и в следующие пять минут были потрачены на игру в пятнашки (я и буревестник), лечение (Шэна) и довольный лай (Эш). Итогом стали несколько удачных ударов с моей стороны, ибо птица была девяносто восьмого уровня, что меня не сильно-то пугало, несколько пропущенных молний, не подлежащий восстановлению плащ, который я добыл еще во время наших с Шэной плутаний по подземным пещерам Острова Белого Древа и куча нервов, убитых в попытках сначала обойтись малой кровью, а потом добраться до птицы в неистовой жажде мести за испорченный элемент одежды, ставший в условиях постоянного дождя крайне важным элементом экипировки. В общем, буревестник улетел с видом победителя, а мы втроем отправились к трактиру, где могли бы переночевать. Я же попутно вспоминал все матерные конструкции, которые когда-либо были мне известны. Глава моей гильдии в Стар Оушене был тем еще мастером крепкого слова, и многие из нас брали у него уроки по Высшему Наречию.

Внутри трактира было тепло и немногочленно. Несколько местных жителей, хозяйка трактира за стойкой и десяток разношерстных магов в дорожных одеждах. Последние, видимо, были такими же путниками, как и мы. Я молча предоставил Шэне управление нашей группой, а сам на пару с Эшем пополз по направлению к приветливо потрескивавшему камину, распространявшему такое приятное тепло... А когда Шэна еще и принесла миску с горячей похлебкой, то я и вовсе был готов уверовать в ее бога, чувствуя, как отогреваюсь и снаружи, и изнутри.

Разговор с магами неожиданно принес нам пользу. Они действительно оказались путниками — гильдия снарядила очередную экспедицию по изучению магических аномалий, встречающихся в горах Квисана в изобилии. И они собирались исследовать шахты, так удачно бравшие начало как раз примерно там, где, как нам с Шэной было известно из записок Магистра, пропали несколько отрядов Первородных и тела троих Черных Мечей, которые перевозили для захоронения. Это было любопытно. Мы договорились, что отправимся вместе с магами, и это не могло меня не радовать. Нам пригодится любая помощь.

Вот только кое-что меня настораживало. Один из магов — огромный зверолод с именем Ошлан Северный Лис и сплошными вопросительными знаками в статусе — наблюдал за мной весь остаток вечера, и в его взгляде было нечто странное. Некая смесь из удивления, сомнения и настороженности. Его явно что-то беспокоило, но он так и не заговорил.

Уже в комнате, сбросив с себя броню и переодевшись в хлопковую рубашу и штаны, я спросил у Шэны:

— Тебе ничто не показалось странным?

Девушка, также сменившая свою дорожную одежду на что-то, отдаленно напоминающее пижаму, задумчиво пожевала губу.

— Похлебку недосолили, — наконец, выдала она, а я почувствовал иррациональное желание тяжело вздохнуть и прикрыть глаза рукой. — Или ты о том здоровенном лисе, который глаз с тебя не сводил, пока мы не ушли?

— Да, о нем.

— Я его знаю. Ошлан — распорядитель боевых магов в Бакколо и бывший советник Архимага по боевой магии. У Инквизитория есть списки всех самых опасных волшебников Фиориста, и Северный Лис есть в нем с пометкой «особо опасен». Там еще было написано, что он участвовал в войне с некромантами и проходил обучение у друидов, а также был замечен в дружеских связях с последним главой рода Кардас, который в свою очередь убил последнего короля Эстромо и уничтожил государство. В общем, весьма разносторонняя личность.

На мой недоуменный взгляд жрица пояснила:

— Доступ к архивам, где хранятся списки и краткие сводки по магам, входящим в эти списки, выдается всем инквизиторам, и я его изучала, качая Интеллект и надеясь найти какие-нибудь любопытные квесты. Руководство считает, что мы должны знать, с кем нам, возможно, придется однажды столкнуться в бою, поэтому информация о магах имеется в свободном доступе, но только внутри Инквизитория.

— Иначе говоря, — медленно произнес я. — У нас под боком особо опасный боевой маг с более чем тысячелетним опытом сражений, подозревавшийся в связях с теми, кто уничтожил Эстромо, и проявляющий некий интерес к моей персоне. У меня одного мороз по коже прошел?

— Он вроде не проявляет враждебности, — неуверенно протянула Шэна, пожившись и обхватив себя руками. — Может, ты себя накручиваешь.

— Может, — согласился я, подумав, что надо бы меч держать всегда под рукой. Просто на всякий случай.

— Ну, раз мы все обсудили, то предлагаю ложиться спать, — сказала Шэна и первой юркнула под одеяло. Я лишь кивнул и, затушив несколько свеч, присоединился к тифлингессе, которая после нашей последней ночи на Острове Белого Древа приобрела привычку спать у меня под боком — просто спать, ничего лишнего. Решив последовать нашему примеру, Эш привычно улегся рядом с кроватью и почти сразу уснул.

Несколько минут в темной комнате стояла тишина, нарушаемая лишь посапыванием мгновенно задремавшего пепельного волка.

— Я, конечно, все понимаю, — раздался голос Шэны. — И с классикой литературы тоже знакома. Но, может, не стоило тащить в постель меч?

ГЛАВА ДВАДЦАТЬ ТРЕТЬЯ

Открыв глаза, я уставился на низкий гранитный потолок приютившей нас с Шэной на эту ночь комнаты в трактире деревни Цветочница. Снаружи шумел дождь. Капли часто барабанили по стеклу небольшого окна, вместе с шелестом треплемой ветром листвы складываясь в причудливую убаюкивающую мелодию. В голове было абсолютно пусто, и меня преследовало единственное желание — зарыться поглубже под одеяло и не высовывать носа наружу следующие несколько дней, посылая всех желающих пообщаться в пеще эротическое путешествие.

Помню, у меня и раньше были такие приступы, когда хотелось спрятаться ото всех и насладиться одиночеством, но обычно это происходило после долгих лет, проведенных в практически не прекращающихся боях — с монстрами и игроками, в подземельях, горах и на равнинах, в гордом одиночестве и в компании прикрывающих друг другу спины товарищей, в небольших стычках и крупных клановых войнах. Поначалу это было забавно и увлекательно, потом стало утомлять. Утомлять настолько, что однажды мне стало противно даже видеть меч.

Тогда я целый год провел на задворках игрового мира, купив участок земли, отстроив на нем небольшой домик и живя обычной мирной жизнью, спрятав в маленькой кладовке свои доспехи, меч и лук. Я рыбачил, обрабатывал небольшой клочок земли, на котором выращивал лекарственные травы для местного зельевара, иногда выполнял мелкие поручения местных жителей, даже пытался освоить готовку. Я хотел хотя бы попытаться воссоздать ту жизнь, которая у меня когда-то была по ту сторону игры, в реальном мире.

Отчасти у меня получилось. Целый год реального времени, для меня превратившийся в семь лет, я жил спокойной жизнью. Я подружился с хорошими людьми, с корнем вырвав из головы любой намек на мысли, что это все НПС, управляемые целой системой мощных искусственных интеллектов. Для меня каждый житель той деревни был уникальной личностью со своей историей, памятью, характером и взглядами. Я даже влюбился в деревенскую девчонку, дочь того самого зельевара, для которого выращивал травы. Для меня не имело значения, что она ненастоящая, что она существует лишь благодаря игре. Я сам от нее ничем практически не отличался и просто наслаждался своей новой тихой и мирной жизнью. Мы вместе просыпались, трудились в полях или в лавке алхимика, а вечером вместе ужинали и шли спать. Я полностью отключил все свои интерфейсы, заблокировал внутриигровую связь — я просто пытался жить. И у меня получалось.

Меч и доспехи покрывались пылью в кладовке, меня постепенно отпускало от постоянного напряжения, в котором я находился первые несколько месяцев, неспособный толком расслабиться. Но всему приходит конец. И мир напомнил мне, что все мое окружение — лишь цифры, подчиненные власти сценаристов, программистов и геймдизайнеров.

Выбранная для мирной жизни деревня попала под каток континентального ивента, запущенного кем-то очень умным и активировавшим скрытые триггеры. Весь мир обезумел, охваченный пылающими огнями гражданских войн, в которых брат шел на брата, дети сражались против родителей, и все это ради обретения господства одним богом над другими. Великая Священная Война — так это называли. На деле же — бессмысленная

резня всех против всех. И заодно причина, почему я никогда не связывался с религией и богами, если таковые существовали.

Провинциальные государства, расположенные на задворках, долгое время не принимали в ней участие, но потом огонь дошел и до них. Наша страна была маленькой и слабой. У нее даже армии как таковой не было. Так, небольшое ополчение, сил которого раньше было достаточно для обеспечения порядка. Ничего удивительного, что захватчики прошли по ней легко, как будто на прогулке. Они не ставили цели насадить свою религию. Они просто уничтожали город за городом, деревню за деревней — в назидание остальным. И, разумеется, добрались до нас, напомнив, что не все в этом мире бессмертны.

И мне пришлось вновь облачиться в доспехи и опоить свой меч кровью врагов. Мирный фермер умер вместе со своей молодой женой, погребенный под обломками горящего дома. Он умер вместе со всеми жителями деревни. И тот, кто стоял на пепелище в окружении гор трупов, с ног до головы залитый кровью и смотрящий бешеным взглядом на в ужасе бегущих прочь немногочисленных выживших, стал воплощенным ужасом, за несколько месяцев в одиночку вырезавшим целую армию горе-завоевателей, состоявших преимущественно из НПС. На короткий миг я отбросил прочь все, что делало меня человеком, и занялся тем, что у меня получалось лучше всего — убивал.

Слух о буйствующем далеко на востоке Оцифрованном разлетелся по всему игровому сообществу со скоростью пожара. Многие устремились туда, ведомые самыми разными причинами — и многие погибали от меча безликой фигуры в черном одеянии, оставляющей за собой пепел и трупы.

Я долго сражался. Я убивал снова и снова, пока в тех местах, где я проходил, не начинала прорастать алая от впитавшейся в почву крови трава. Тогда я решил — никаких богов. И никакой любви. Неважно, к кому.

И сейчас, по прошествии многих лет, я лежу в постели, слушаю барабанную дробь дождя и чувствую тепло прижавшейся ко мне и сладко посапывающей девушки в пижаме. Повторение истории? Нет, конечно. Как сказала Шэна — в этом мире для нас нет смерти. Да и не уверен я, что чувство, которое я испытываю к бравой инвизиторше, можно назвать любовью в привычном понимании. Я по-прежнему считаю все это чуждым этому миру.

Выскользнув из кровати и при этом не разбудив нашедшую в подушке замену мне тифлингессу, я переоделся и, взяв в руки ножны с мечом, направился прочь из комнаты. Эш, приподнявший голову, когда я встал, проводил меня взглядом и обратно опустил морду на лапы, продолжая дремать. Видимо, на него дождь тоже действовал убаюкивающе.

Я был не первым, кто уже поднялся. В зале за одним столом сидел Ошлан и что-то черкал в толстой книжице. Услышав звук моих шагов, лис оторвался от своего занятия и махнул рукой, подзывая к себе. Я перекинул перевязь с ножнами за спину и, в десяток шагов покрыв разделявшее нас расстояние, опустился на крепкий табурет.

— Умеешь рисовать, Энли? — поинтересовался маг, вернувшись к своему занятию. Я лишь покачал головой.

— Нет. Сколько ни пытался — получаются неразборчивые каракули.

Ошлан хмыкнул и, отложив карандаш, которым он рисовал, протянул мне книжицу, оказавшуюся своеобразным альбомом, полным самых разных рисунков — от схематичных набросков до детальных портретов, выполненных с любовью и в мельчайших подробностях.

Я с любопытством принялся листать книгу. Рисунки были самыми разными. Звери, люди, пейзажи, даже несколько батальных сцен. Было видно, что рисовавший эти рисунки

был мастером и действительно любил то, чем занимается. Ведомый любопытством, я перелистнул несколько страниц, перейдя к самым последним рисункам.

С одной из страниц мне улыбалась стройная эльфийка с длинными острыми ушами и светлыми, почти белыми волосами, выбивающимися из-под сбившейся набок широкополой шляпы, облаченная в темно-зеленую мантию и опирающаяся на немного кривоватый посох. Она показалась мне знакомой, но я так и не вспомнил, где ее видел.

— Это Ли, — пояснил Ошлан, увидев рисунок, который я рассматривал. — Забавная девчонка. Но слишком уж любопытная. Все выспрашивала про всякую ерунду и очень увлеклась историей. Она недавно к нам поступила. В последний раз говорила, что отправится на север с гномами. Что ей там нужно — понятия не имею.

— Вот как, — протянул я, переворачивая страницу и чувствуя, как внутри меня все холодеет.

Высокая фигура, облаченная в глухую черную мантию с глубоким капюшоном, под которым не видно лица. Затянутая в кожаную перчатку с металлическими вставками правая рука сжимает узловатый посох из черного дерева, покрытого вязью рун. В навершии тускло сияет крупный темно-синий сапфир. На первый взгляд в рисунке не было ничего необычного, но я почувствовал, как меня продрал мороз. Даже от простого изображения исходило ощущение невероятной силы. Складывалось впечатление, что изображенный на бумаге маг смотрит прямо тебе в душу — даром что лица и глаз вообще не было видно.

— Кто это? — спросил я, чувствуя, как предательски дрогнул мой голос. Лис глянул на картинку и помрачнел.

— Когда-то давно это был мой друг. Он многому меня научил, мы вместе сражались в войне некромантов. Он служил роду Кардас, сколько я себя помню, а потом пропал. И недавно вновь дал о себе знать, — медленно проговорил Ошлан, вытягивая у меня из рук книжку со своими рисунками. — Он был хорошим человеком. Всегда спокойный, учтивый и верный своему слову. Надежный товарищ. Он помогал друидам спасти меня, когда я был при смерти во время войны. Правда, сейчас он изменился.

— Как его зовут? — спросил я. Меня не покидало чувство, что я должен это знать. Проклятый ивент с Рыцарями наступает мне на пятки.

— Нельденер. Его зовут Нельденер, — ответил Ошлан, глядя на собственный рисунок.

Я закрыл глаза. Нельденер. Маг, предавший клан Первородных и обрекший его на уничтожение. Маг невероятной силы, в одиночку заставивший отступить семерку лучших бойцов клана и убивший троих из них. Маг, впусивший церковников в Сийеннан и зачем-то охотившийся за Мечом Бездны.

По крайней мере, теперь я знаю имя предполагаемого лидера Черных Рыцарей. В краткой сводке, которую мне скидывал Фокс после нашей беседы, пока я ждал возвращения Шэны, было указано, что Рыцарей семеро, и во главе стоит маг двухсот пятидесятого уровня.

И с этим монстром мне предстоит сразиться меньше чем через два игровых месяца. Разработчики, за что?!

— Вы с ним как-то связаны, — внезапно сказал Ошлан. — Руны на его посохе и руны, которыми покрыты твои наручи, почти идентичны. Я заметил это вчера. Ты расскажешь? Я могу помочь.

Я задумался. Рассказывать что-либо Ошлану было бы опрометчиво — слишком мало я его знаю. Непонятно, чего от него можно ожидать. Возможно, он мне не друг, и нам придется встретиться на поле боя в качестве врагов. С другой стороны интуиция

подсказывала мне, что бывший советник Архимага по боевой магии с внушительным опытом сражений против самых разных противников и огромным багажом знаний может быть полезным союзником. И ему можно доверять. Не знаю, почему я так в этом уверен. Но раньше интуиция меня не подводила. Возможно, стоит довериться ей и сейчас?

— Мы ищем следы пропавших здесь много веков назад Первородных, — медленно проговорил я, внимательно наблюдая за реакцией лиса. Мое тело было напряжено, как взведенная пружина, и я был готов в любой момент сорваться с места и дать заведомо безнадежный бой, выигрывая время для Шэны.

Я до сих пор не могу свыкнуться с мыслью, что смерть в этом мире — понятие условное.

— Вот как, — наконец, после недолгого молчания подал голос Северный Лис. Он спрятал книжку в свою сумку и вынул оттуда уже знакомый мне кувшин. — Ну, это объясняет, почему вы здесь и почему вы решили к нам присоединиться. Думаешь, что шахты могут быть с этим как-то связаны?

Я кивнул.

— Несколько отрядов Первородных пропали при переходе через перевал Квисана. Возможно, нападающие скрылись с добычей в этих шахтах, и там я найду интересующую меня информацию.

— Это... возможно, — протянул лис, приложившись к кувшину и довольно хрюкнув. — Нельденер в свое время тоже проявлял интерес к перевалу. Отчасти поэтому я и присоединился к экспедиции. Не знаю, что нас ждет в этих шахтах, но я буду рад тебе помочь. Нельденер задумал что-то, и я уверен, что это что-то мне не понравится.

— Почему? — спросил я. Когда тебе подворачивается такой источник информации, нельзя его упустить.

— В нашу последнюю встречу он попросил меня сохранить несколько книг, над которыми, как я понял, он работал. Он сказал тогда, что не хочет этим пользоваться, но и уничтожать труды его исследований будет расточительно. Текст был зашифрован, и мне потребовалось много времени, чтобы перевести хотя бы его часть. И перевод мне... не понравился.

Я вопросительно посмотрел на замолчавшего мага, который явно собирался с мыслями.

— Это был отрывок некоего ритуала, судя по косвенным признакам — божественного порядка. Это не то, чем можно пренебречь. Его предназначение мне неизвестно, но ни один маг в здравом уме не полезет в дела богов. Я хочу знать, что задумал Нельденер. И перевал Квисана — последнее место, которое осталось исследовать. Все остальные — руины Эстромо, граница Фиориста и Серебряного Союза, старые храмы в Нейтральных землях — все, что так или иначе было связано с Нельденером и его деятельностью в бытность подчиненным лордов рода Кардас, и где, по слухам, появлялись его соратники, я облазил вдоль и поперек, не найдя ответов. Лишь в руинах Эстромо были относительно свежие следы магической ритуалистики, но это не проливало свет на планы Нельденера.

Ошлан замолчал и снова приложился к кувшину. А я обдумывал услышанное мной. Пока что все, что я узнал от Ошлана, совпадало с тем, что я узнал от Фокса.

Нельденер готовится к войне с богами Светлого пантеона. Он собирает силы для осады Сийеннана. Пушечное мясо поможет Рыцарям прорваться в город и добраться до центрального собора. А ритуал, часть которого Ошлан расшифровал в записях Первородного, видимо, должен так или иначе послужить конечной цели Нельденера и Черных Рыцарей —

уничтожить богов и занять их место.

Учитывая, что дело гарантированно дойдет до боя — и мне в нем предстоит принять самое активное участие — помощь такого могучего союзника, как Ошлан Северный Лис, которого опасается даже Инквизиторий — и, судя по всему, вполне обоснованно — будет совсем не лишней. Но раскрывать Ошлану все карты нельзя. Я не смогу объяснить ему, откуда мне известно о планах Нельденера. И потому остается только одно.

— Это действительно тревожащая информация, — подбирая слова, проговорил я, глядя на лиса. — И ее действительно нельзя оставлять без внимания. Наши интересы совпадают. Ошлан Северный Лис, и вместе мы сможем достичь большего, чем поодиночке. Я буду рад принять твою помощь.

С этими словами я протянул магу руку, которую он тут же пожал — осторожно, ибо с учетом разницы в наших размерах с лиса стало бы сломать мне руку, просто немного не рассчитав свою силу. Даже так рукопожатие получилось немного сильнее, чем я ожидал, и рука немного ныла.

Отношения с Ошланом Северным Лисом: + 40.

— Твои товарищи знают о твоих поисках? — поинтересовался я, потирая руку после черезчур крепкого рукопожатия. Лис отрицательно покачал головой.

— Пока у меня не будет на руках весомых аргументов, подтверждающих мою правоту — нет смысла что-то предпринимать. Мне просто никто не поверит. Записи забрал Нельденер, а у меня... скажем так, не самая надежная репутация в гильдии, — на последних словах маг немного смутился и приложился к кувшину, из которого тянуло запахом вина, наводя меня на мысль, какая именно у него там репутация.

— Логично, — протянул я. — Ладно, этот вопрос мы решили. Когда выдвигаемся в путь?

— Я уже проверил — буревестники, как и ожидалось, улетели, так что проход в горы открыт. Дождь, конечно, по-прежнему идет, но это не препятствие. Времени до возвращения птиц нам хватит, чтобы добраться до перевала, а там мы проникнем в шахты, и на дождь станет плевать, — тут же отозвался лис, глядя, как в зал начинают стекаться маги-экспедиторы во главе с Шэной и все еще немного сонным Эшем. Чуть позже появилась трактирщица, и вновьприбывшие тут же набросились на еду.

— Через час выступаем, — скомандовал Лаирм, уже знакомый мне маг-картограф, бывший заодно и главой экспедиции. Маги лишь кивнули головами, показывая, что приняли к сведению, и вернулись к своей трапезе, а я перебрался от Ошлана к Шэне.

— Судя по всему, разговор был плодотворным, — заметила девушка, облаченная в привычное для меня синее платье, которая она заметно улучшила, прокачивая профессию портного. Шэна вяло копалась в миске с похлебкой, демонстрируя полное отсутствие аппетита.

Я кивнул.

— Более чем. Он преследует цели, схожие с нашими, и готов нам помочь.

— Это хорошо. Потом расскажешь подробнее, о чем вы договорились.

Через час, как и было задумано, мы покинули трактир и вышли наружу, сквозь стену непрекращающегося дождя. Один из магов любезно одолжил мне запасной плащ взамен испорченного буревестником, в который я не преминул укутаться. Хотя какая-то защита от воды. Определившись с направлением, мы отправились в сторону едва различимых за пеленой дождя гор.

Подъем занял у нашей группы большую часть дня. Льющая с неба вода сильно затрудняла продвижение, ухудшая видимость. Земля под ногами раскисла, и мы то и дело оскальзывались и вязли в жиже, в которую она превратилась. Комья грязи налипли на одежду, а плащи значительно потяжелели от количества впитанной ими влаги. Но все это лишь задерживало продвижение, но не останавливало нашу группу.

Дождь прекратился лишь к вечеру, когда мы покинули долину и поднялись достаточно высоко, чтобы низкие тучи оказались буквально под нами. Когда он прекратился, казалось, мы все синхронно вздохнули с облегчением. Самая сложная часть пути была позади, и, к счастью, нам на пути не попадались враждебно настроенные обитатели гор. Но это было временно — в этом я не сомневался.

— Привал, — скомандовал Лаирм, когда большинство из магов уже валялось с ног от усталости. Нам удалось найти не слишком большую, но достаточно просторную пещеру, в которой смогла разместиться вся экспедиция. Несколько магов тут же развели костерки из собранного заранее хвороста, который переносили в зачарованных на влагонепроницаемость мешках. В пещере ощутимо потеплело, а весело потрескивающие языки огня отбрасывали на стены пещеры причудливые тени. Наиболее расторопные — или голодные, как посмотреть — уже что-то шаманили над кострами, и от результатов их манипуляций по всей пещере шли приятные запахи горячей еды. Самое то, чтобы восстановить силы и согреться после целого дня под дождем.

— Наконец-то горячая еда, — радостно воскликнула Шэна. Ее тут же поддержал Эш, которому подъем дался едва ли не труднее всех. Я подумывал оставить его в трактире и вернуться за ним на обратном пути, но мне помешало несколько факторов. Во-первых, трактирщица была решительно против. Она закрыла глаза на его присутствие, пока мы были рядом, но в одиночку приглядывать за молодым и прожорливым волком она не собиралась. Во-вторых, я не имел ни малейшего понятия, чем обернется и чем закончится наш поход в шахты под Квисаном. Не исключено, что я умру и отправлюсь на перерождение, а ближайшая точка возрождения находится в Дастблри — это почти сутки пути до деревни. В-третьих, мне совсем не хотелось вновь возвращаться в Цветочницу — ведь это значило снова целый день идти под дождем, оскальзываясь в грязи и жиже.

Наскоро поужинав, маги устроились на ночлег, предварительно составив график дежурств. Шэна отправилась на эту ночь в реальный мир, чтобы нормально поужинать и немного размяться после целого дня, проведенного в виртуальной реальности. Того времени, что длится ночь в Энароне, ей вполне хватит, чтобы все успеть.

Первым поставили дежурить Ошлана и одного из его боевых магов. Мне же выпало караулить сон своих временных товарищей уже под утро, так что я со спокойной совестью завалился спать, устроив голову на теплом боку Эша.

Однако поспать мне было не суждено. Как, в общем-то, и всем остальным.

На нас напали.

ГЛАВА ДВАДЦАТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

Из состояния чуткого сна меня вырвал яростный рев Ошлана, буквально разорвавший барабанные перепонки, и ударивший в нос неприятный запах паленой шерсти. Я тут же вскочил со своей лежанки и, обнажив меч, бросился к выходу из пещеры. За мной последовал громко лаявший Эш и несколько магов, среди которых был один из троицы боевиков, сменивший посох на одноручную булаву, по которой пробегали искры зачарований.

На небольшом плато перед входом в пещеру держали оборону Ошлан и двое других боевиков, буквально заливавших огнем все вокруг. Огненные валы насыщенного оранжевого цвета один за другим поглощали округу, оплавляя камни и создавая сюрреалистичную картину. Воздух был раскален и заметно дрожал, дышать было тяжело, но маги продолжали выжигать все по бокам и перед собой, буквально вычерпывая себя до дна.

Очередная стена огня спала, и я, наконец, увидел противников. Ими оказались четыре гориллоподобных существа — каждое примерно трех метров в высоту, покрытые короткой густой шерстью серо-стального цвета, которая сейчас слабо тлела. Длинные мощные лапы с четырьмя пальцами венчали короткие, но острые желтоватые когти. Морды чудовищ были вытянуты и украшены парой маленьких черных глаз, а пасти щерились двумя рядами острых треугольных зубов.

Горный тролль.

Тип существа: гуманоид, магический.

Уровень: 100. **Количество очков жизни/маны:** 13 108/2 340.

Один из боевиков запустил в ближайшего к нему тролля несколько огненных шаров, сорвавшихся с наверхия посоха, но они просто расплескались по его груди, не причинив твари почти никакого вреда — лишь заставив покачнуться.

Я вспомнил, что говорил Ошлан не далее как вчера, когда мы только пришли в Цветочницу — под влиянием магических аномалий обитатели гор приобрели сильную сопротивляемость магии, что делало их крайне неприятными противниками для волшебников. Собственно, для этой цели и была нужна Шэна — инквизиторские проклятия могли сильно ослабить мага, буквально выпивая из него магическую энергию. Аналогичным образом их проклятия действовали и на магических существ. Будь Шэна сейчас с нами — она смогла бы проклясть троллей, снизив их сопротивление магии до минимума, а мы бы закончили дело. Но жрицы сейчас не было, и вернется она нескоро, а потому рассчитывать приходилось лишь на себя.

Кажется, Ошлан тоже это понял. Он не задавал лишних вопросов, а просто взмахнул своим монструозным посохом, и вокруг нас полыхнул купол магической защиты, на который тут же набросились тролли, обрушивая на него целый град ударов.

— У нас меньше минуты. Энли, Зайрас, мы с вами сдерживаем тварей, остальные поддерживают нас магией. Здесь наши заклинания почти бессильны, но они хотя бы мешают им. Поэтому вся надежда на нас, — скомандовал Ошлан, ткнув толстым пальцем в меня и того самого боевика с булавой. Мы синхронно кивнули, а через несколько секунд магический щит лопнул, и твари бросились в атаку. Но не тут-то было.

Лаирм и тот эльф, который грезил поимкой буревестника — я так и не узнал его имени

— что-то сколдовали, и одного из троллей зажало двумя валунами. Второго легко перехватил не уступающий габаритами монстрам Северный Лис, а мы с Зайрасом насели на оставшихся двоих, кружа вокруг них и прощупывая оборону на предмет уязвимых мест.

Несколько метких ударов показали, что тролли обладали весьма толстой шкурой, и мне приходилось прикладывать много усилий, чтобы пробить ее мечом. Дело осложнялось еще и тем, что сами твари оказались на удивление шустрыми и верткими, так что даже я не всегда мог достать своего противника мечом, используя Пространственный шаг. На Ауру льда я не стал тратить ману — с такими показателями сопротивления они просто не заметят ее эффекта.

Мой коллега по несчастью был в примерно той же ситуации, если не хуже — ведь у него было неизмеримо меньше силы, чем у меня, и его булава не всегда пробивала шкуру. Однако нам все же удалось отеснить своих двух троллей от основной группы магов, которую успешно защищал Ошлан, сражавшийся эффективнее всех — его тролль уже валялся на оплавленной жаром магического огня земле изломанной кучей, и из проломленной головы текла кровь, а сам могучий лис занимался вторым, которого медленно, но верно сжимало в каменных тисках. Хотя это действие явно давалось магам с трудом — на их лицах выступила испарина, а сами они тяжело дышали, упорно вливая все больше и больше магии в каменные глыбы, в стремлении раздавить тролля, вычерпывая себя буквально досуха.

Все это я отметил мимолетным взглядом, отводя двух троллей от остальной группы поближе к краю плато, представляющему собой довольно крутой обрыв. Если удастся их туда столкнуть, шансы на победу возрастут многократно.

Мой тролль заревел и попытался достать меня лапой. Я без проблем отскочил от летящей вперед конечности и с силой рубанул по пальцам. Рассекая кожу, мышцы, сухожилия и кости, меч отсек несколько фаланг, и кровь брызнула из обрубков на спекшуюся до состояния стекла землю, обильно орошая черную почву. Тролль вновь заревел и, внезапно ускорившись, нанес молниеносный удар уцелевшей лапой. Атака была столь быстрой и неожиданной, что я не успел до конца отклониться, и три из четырех когтей полоснули меня по лицу, а силой удара меня отбросило прочь, прокувыркая по земле несколько метров. Когда полет закончился, я попытался подняться, опираясь на меч и крепко сжав зубы, чтобы не заорать от боли.

Все лицо горело, как будто я окунулся в раскаленную магму. Кровь заливала глаза, и я практически ничего не видел, но чувствовал, как содрогается земля под поступью приближающегося ко мне противника. Спешно выхватив из кармашка на поясе одно из исцеляющих зелий, я в один глоток осушил пузырек, восстанавливая просевшее наполовину здоровье, и снова бросился в бой, понимая, что мои шансы на победу приблизились к нулю.

Не могу сказать точно, что произошло, но я практически ничего не видел. Лишь слабо различимый характерный силуэт тролля позволял мне кое-как избегать его атак, а о контратаках не могло быть и речи. Сконцентрировавшись и напрягая все свои органы чувств, я снова и снова уходил от ударов монстра, пригибаясь, отпрыгивая и уклоняясь. Зачастую мне удавалось разминуться с острыми когтями буквально в считанных миллиметрах, и потоки воздуха, сопровождавшие удары твари, хлестали меня по лицу. О Пространственном шаге не могло быть и речи — я не мог переместиться вслепую, поэтому мне ничего не оставалось, кроме как продолжать этот смертельный танец с троллем, оправдывая название своей специализации.

Впрочем, были и хорошие новости. Выгадав удачный момент, я каким-то чудом смог

рассечь сухожилия той же лапы, на которой незадолго до этого отсек пальцы, и она повисла плетью. Беспалая кисть волочилась по земле за хозяином и не представляла опасности, но тролль по-прежнему был способен отправить меня на перерождение. Этот финт стоил мне мощного удара в грудь, подбросившего вверх и приложившего об землю с такой силой, что из меня выбило воздух. Отхаркнув кровавый сгусток, символизирующий получение еще одного дебафа, я ушел перекатом в сторону, а на то место, где еще мгновение назад лежало мое многострадальное тело, обрушился могучий кулак монстра.

Где-то справа раздался рев Ошлана и громкий хруст костей, сопровождаемый полным боли воем тролля. Видимо, лис добрался до того монстра, которого сдерживал Зайрас. Но отвлекаться у меня не было абсолютно никакой возможности. Я и так вел бой практически вслепую, то и дело пропуская удары, и только чудо, а также запасенные заранее зелья не давали мне умереть.

Ситуация становилась все хуже, многочисленные травмы и кровотечения давали о себе знать, предвещая мое скорое поражение. В попытке спасти ситуацию я пошел на серьезный риск и, пропустив мелькнувшие в опасной близости от шеи когти, зашел со стороны неработающей правой лапы, в прыжке нанеся стремительный укол примерно в область глаз. Тварь отшатнулась, зажав кровоточащую рану на морде и яростно воя.

Не расслабляясь, я поспешил закрепить успех. Однако моя удача закончилась на нескольких успешных рубящих ударах, оставивших на груди и животе тролля глубокие кровоточащие раны. Мое сильно ухудшившееся зрение сыграло со мной злую шутку — я не увидел мелькнувшей лапы монстра, которая схватила меня и с силой сдавила. Свободной рукой я выхватил один из метательных ножей, от которых в этом бою не было особого проку, и с силой вонзил его в сжавшие меня пальцы. Тролль зарычал от боли, а в следующий момент я почувствовал, как лечу.

Но пребывание в воздухе не было продолжительным. Меня вновь с силой приложило об землю и протащило несколько метров — прямо к краю обрыва. Зацепиться было не за что — спекшаяся земля крошилась под пальцами, а кристаллики, образовавшиеся вследствие длительного воздействия высоких температур, больно резали руку. В последний момент выхватив один из клинков и вонзив его в почву, я смог замедлиться и уцепиться, вися на самом краю обрыва. А в следующий миг тролля сбил подоспевший Ошлан.

Проклятье. Земля надо мной дрожала от битвы двух гигантов, и было очевидно, что лис одолеет израненного однорукого противника, вот только мне от этого было не легче. Сил цепляться почти не было, пальцы, обхватившие рукоять ножа, соскальзывали, а я даже не мог немного подтянуться и использовать Пространственный шаг! Понимая, что особого выбора у меня нет — выбраться самостоятельно не получится, а шансы того, что мне успеют прийти на помощь, таяли с каждой секундой, с каждым содроганием земли под поступью гигантов — я кое-как вложил меч в ножны за спиной и, потянувшись к последнему зелью в под сумке — остальные были в инвентаре, и лезть за ними было неудобно — залпом выпил его. Полоска здоровья, тревожно мерцавшая алым в опасной близости от нуля, стремительно поползла вверх.

А в следующий миг нож выскользнул из почвы. Я рухнул вниз быстрее, чем успел это осознать. Последним, что я увидел, была мелькнувшая передо мной рыжая лапа, пытающаяся поймать мою руку, а в следующий момент наступила темнота.

С короткой вспышкой в пещере материализовалась Шэна. Тифлингесса сладко потянулась, после чего сморщила нос от ударившей по обонянию дикой мешанины из неприятных запахов, идентифицировать которые ей не удавалось. Это было первым тревожным звоночком, и обуреваемая плохим предчувствием жрица бросилась к выходу из пещеры, чтобы застыть соляным столбом, расширенными глазами глядя на больше напоминающее скотобойню плато. Черная оплавленная земля была залита кровью, и на ней подобно холмам высились четыре трупа жутковатых на вид существ, размерами не уступавших Ошлану. Сам лис в этот момент стоял на краю обрыва и усиленно что-то высматривал, пока его товарищи разной степени потрепанности, сгрудившись у входа, оказывали друг другу первую помощь. Больше всех досталось одному из боевых магов — Зайрасу. Он был покрыт бинтами с головы до ног, а его правая рука висела на перевязи.

— Ох, — спохватилась Шэна и, метнувшись к раненым, тут же наложила на них исцеляющие заклинания. Раны начали затягиваться на глазах, а сама жрица удостоилась нескольких благодарных и неприязненных взглядов вперемешку.

— Где ты была, инквизиторша? — зашипел эльф, подскочивший к ней и схвативший за ворот платя. Его налитые кровью глаза буквально пылали бешеной ненавистью. — Где ты была, когда твоя помощь была нужна?!

— Я... — растерявшаяся от такого жрица потеряла дар речи. Она не понимала, что произошло. Отлучившись совсем ненадолго, дабы перекусить и размяться в реальном мире, она тут же отправилась обратно и вместо мирного лагеря застала жестокое побоище. — Я...

— Мы взяли тебя, чтобы ты нам помогла сражаться с монстрами, а вместо этого нам пришлось отбиваться в одиночку против врага, который практически иммунен к магии! — заорал эльф и с силой толкнул девушку, которая, не удержав равновесие, упала на землю. Разъяренный маг навис над ней, и между его скрюченными длинными пальцами пробегали искры. Неизвестно, что он хотел сделать, но в следующий миг эльфа сбил с ног злобно скалящийся волк. Прижав мага к земле и яростно щерясь в опасной близости от его шеи, Эш готов был растерзать обидчика, но Шэна, поднявшись, оттащила молодого волка от эльфа, замечая, что питомец Энли тоже выглядел неважно — видимо, помогал в сражении, как мог. Наложив несколько исцеляющих заклинаний на зверя, девушка удостоилась короткого мазка мягким языком по щеке, после чего волк снова ощерился, не сводя пристального взгляда черных глаз с поднимающегося с земли эльфа. Тот посмотрел на Шэну с Эшем и сплюнул.

— Инквизиторы. Я так и знал, что это была плохая идея — довериться тебе, — бросил он, отряхивая мантию. — Тебе нет никакого дела ни до магов, ни даже до твоего друга, который в отличие от тебя остался, защищал нас и умер, сражаясь.

— Заткнись, Желинай, — голос Ошлана заставил Шэну вздрогнуть и вжать голову. Этого мага она боялась больше всего, понимая, что против него у нее нет ни малейшего шанса — раздавит и не заметит.

Лис навис над девушкой и долго смотрел на нее. В его взгляде, к облегчению Шэны, не было ненависти — но и тепла там не было тоже. Холодный и пустой, как бездна, взгляд, пробирающий до мурашек по коже.

— Энли сорвался с обрыва. Скорее всего, он мертв, — коротко сказал Ошлан. — Я пойму, если ты откажешься идти с нами дальше.

Внимание! Вам предложена возможность отказаться от выполнения квеста «Клан Первородных, часть 2». В случае вашего отказа квест будет считаться проваленным, а

квест «Испытание веры» будет изменен в квест «Истовый инквизитор».

Вы согласны?

Да/Нет.

Шэна прочитала всплывшее системное сообщение, а потом глянула на статус Энли, находившегося с ней в одной группе. Судя по всему, он был жив, хотя индикатор здоровья опасно мерцал в красной зоне, а над индикатором висела иконка, информирующая о том, что в настоящий момент ее спутник без сознания. Значит, он выжил при падении, и его можно найти.

Тифлингесса решительно вжала кнопку «Нет».

— Я уверена, что Энли жив, и мы сможем найти его, если спустимся вниз, — сказала она. Ошлан покачал головой, но ничего не сказал. Зато голос подал Лаирм, во время разговора стоявший неподалеку и сверявшийся с картой.

— Невозможно, — сказал он. — Обрыв слишком крутой, чтобы спускаться, а обход займет много времени. Буревестники могут вернуться в любой момент. Так что выбор у нас невелик — либо мы продолжаем путь без Энли, либо пытаемся его отыскать, тратя драгоценное время и, возможно, усложняя себе дальнейшее продвижение к шахтам. Решать надо сейчас.

Шэна уже набрала воздуха в грудь, чтобы высказать магу все, что она о нем думает, когда ей пришло сообщение.

Отправитель: Энли.

Все в порядке. Я провалился в какое-то подземелье. Не уверен, но, кажется, это те самые шахты, которые нам нужны — по полу проложены рельсы, и повсюду разбросаны инструменты. Ищите вход, я постараюсь добраться до него.

— Хорошо, — наконец, сказала Шэна. — Идем.

Ошлан снова перевел взгляд на жрицу, и на этот раз в нем читалось удивление. Кажется, он не ожидал такого ответа от девушки.

— А как же твой друг? — спросил он.

Шэна замялась на пару мгновений, не зная, как объяснить свое решение, но потом нашлась.

— Я чувствую, что Энли в порядке. И уверена, что он сам скоро нас найдет. Вот увидите, — уверенно произнесла жрица, погладив не покидающего ее Эша по голове. Волк будто понял, о чем идет разговор, и наклонил голову, словно кивая и соглашаясь с тифлингессой.

Северный Лис еще несколько секунд буравил девушку взглядом, после чего посмотрел на Лаирма. Тот сложил карту и повернулся к ожидающим решения руководства магам.

— Продолжаем путь.

Как же больно...

Это было первой мыслью, когда я пришел в себя. Все тело ломало от боли — не было сил даже пошевелиться, что уж говорить о подъеме. Вокруг было темно — хоть глаз выколи. Единственным источником света служил разлом на потолке, через который, видимо, я и пролетел, сорвавшись с обрыва.

Индикатор здоровья мерцал красным, отображая в наличии скудные несколько десятков единиц здоровья и парочку дебафов. Это было не очень хорошо, учитывая, что я один, в неизвестном месте, да еще и по-прежнему плохо вижу.

Кое-как, преодолевая боль, я залез в сумку-инвентарь и извлек оттуда несколько лечебных зелий. Все они были сделаны Шэной из алхимических реагентов, собранных нами на Острове Белого Древа и, как и все созданные игроками, обладали повышенной эффективностью по сравнению с обычными зельями, которыми торговали лавочники в городах. Рассовав часть пузырьков по кармашкам на поясе, я выпил один, почувствовав, как боль постепенно утихает, а к телу возвращается чувствительность. Вот только зрение так и не улучшилось. Я по-прежнему видел плохо и нечетко. И это нельзя было списать на скудность освещения.

Краткая диагностика дала неутешительные результаты — правая половина лица изуродована тремя грубыми шрамами, оставленными когтями тролля и тянущимися от нижней челюсти до середины лба. Кровь, вытекавшая из них и заливавшая глаза, уже свернулась и закупорила раны. Однако, к сожалению, правый глаз отсутствовал. Это объясняло и плохой обзор, и то, почему лечебные зелья не вернули мне зрение. Восстановить глаз и убрать шрамы я смогу только в храме.

Вот же...

Хотелось ругаться. Долго и со вкусом. Останавливало лишь то, что некому оценить пришедший на ум спич. Поэтому я ограничился тем, что стащил со спины ножны с мечом и, используя их в качестве опоры, кое-как поднялся, чувствуя сильную усталость.

Полагаться на обычное зрение больше не было смысла — из-за потери правого глаза я слишком плохо видел. Но у меня ведь есть еще и магическое. Возможно, оно мне поможет.

Перетерпев кратковременное жжение в глазницах, я несмело приподнял правое веко и облегченно вздохнул. Я видел. И это хорошо. Придется пока что обходиться магическим зрением, благодаря которому даже темнота не была такой уж помехой. Выгляжу, конечно, жутко — залитая кровью фигура в покореженном доспехе и со светящимися во тьме потусторонним белым сиянием пустыми глазницами. Ну да ладно. Главное, что я снова могу ориентироваться на местности.

Увидев, что Шэна уже вернулась в игру, я, оглядевшись и оценив обстановку вокруг, отстучал ей сообщение, после чего задумался. Куда мне идти? Ситуация вызвала ощущение дежавю. Помню, я так же стоял и рассуждал в канализациях Эстрома, пытаюсь выбрать из двух одинаковых направлений одно. К счастью, здесь воздух хоть и спертый, но, по крайней мере, в нем нет той отвратительной вони.

Я стоял посреди широкого коридора, по полу которого были проложены рельсы — вероятно, для вагонеток, которых вблизи не наблюдалось. Вокруг рельс были хаотично разбросаны разнообразные шахтерские инструменты, наведшие меня на мысль о месте, в котором я нахожусь. Кирки, молотки, долота, лопаты и множество чего еще — в шахтерском деле я не разбираюсь от слова «совсем». Так или иначе, все это не могло мне помочь с выбором направления, поэтому, прикинув примерно, с какой стороны мы пришли, я отправился в противоположном, рассудив, что вход в шахты, через который придут Шэна и маги, должен быть где-то там.

Не знаю, сколько времени я блуждал по бесконечным коридорам. Это чертов лабиринт! Совершенно непонятно, как ориентировались здесь шахтеры, но я уже давно и прочно заблудился. К тому же, меня немного напрягала постоянная тишина, царившая вокруг, и отсутствие даже намека на живых обитателей шахт — любых живых обитателей. Не было даже летучих мышей, обожающих подземелья и населяющих их в изобилии. Абсолютная тишина, нарушаемая лишь звуком моих шагов и стуком ножен с мечом, которые я

продолжил использовать в качестве своеобразной трости, опираясь при ходьбе. Так меч был под рукой, а у меня была лишняя точка опоры, что, учитывая мое состояние, была совсем не лишним.

Все это мне совершенно не нравилось. Я ожидал чего угодно — даже толп разнообразных монстров, через которых мне придется пробивать себе путь к свободе, но меня встречали лишь бесконечные одинаковые коридоры и тишина.

За время блужданий по шахтам, я сделал два привала. Наскоро перекусив и отскребя засохшую кровь со своего лица, я некоторое время сидел, прислушиваясь и пристально вглядываясь в темноту, но это не принесло никакого результата.

Я был абсолютно один в этой темноте. И это почему-то пугало.

Тишина давила со всех сторон, звеня в голове подобно натянутой до предела струне. Длинные извилистые пути, прорубленные в толще скалы, эхом отражали звуки моих шагов. Лежащее то тут, то там шахтерское оборудование навевало мысли о том, что его попросту бросили, словно в спешке.

Чем глубже я уходил в шахты, тем чаще меня посещала мысль убить самого себя и отправиться в ближайший храм. Меня даже не пугала перспектива оставить здесь все свои вещи — уверен, что за ними можно будет вернуться, вряд ли здесь в ближайшее время появятся толпы игроков.

Наконец, спустя несколько часов блужданий по пустым коридорам шахт, я наткнулся на широкие ступени, уводящие куда-то вниз. Это не могло не радовать — хоть какое-то разнообразие. К тому же, оттуда ощутимо тянуло сквозняком, что вселяло надежду на близость выхода. И даже то, что ступени уводили меня вниз, совершенно не смущало.

Лестница заканчивалась коротким просторным коридором без малейшего намека на рельсы. Стены коридора были сложены из серого шершавого камня, нарочито грубого и неотесанного. Земля под ногами превратилась в хороший ровный пол, пусть и покрытый толстым слоем пыли и грязи. А в конце коридора была полукруглая арка, через которую я прошел и замер в немом восхищении.

Передо мной раскинулся целый город! Огромная пещера, чьи своды невозможно было полностью увидеть, вмещала в себя огромное множество разнообразных каменных домов, стоящих вдоль мощеных брусчаткой улиц. Архитектура была простой и казалась незатейливой, но что-то в ней привлекало внимание к этим зданиям. И хотя повсюду были видны следы запустения, подземный город выглядел потрясающе.

Все это великолепие освещалось искусственным светиллом, заключенным в испещренный рунами хрустальный шар, подвешенный под потолком. От него исходила мощная магическая энергия, которая ощущалась буквально физически и пронизывала весь этот подземный город. Видимо, это и был пресловутый источник магических аномалий, который искали маги.

Я нахмурился. Оглядывая город в первый раз, я не обратил внимания на едва заметный луч света, исходящий от искусственного солнца и падавший куда-то в район площади. Это было по меньшей мере необычно. И, разумеется, я не был бы собой, если бы не отправился прямо туда.

Увиденное заставило меня остолбенеть в немом изумлении.

Луч света падал на скромный, но искусно вырезанный из камня мемориал, представлявший собой три закутанные в плащи фигуры в человеческий рост, стоящие спина к спине и вскинувшие мечи. И под каждым была выбита одна и та же надпись на руническом

языке, перевода которого я не знал.

— Здравствуй, наследник Первородных, — раздался за моей спиной глубокий размеренный голос. Я медленно обернулся.

Передо мной, опираясь на скрытый в ножнах меч, стоял один из тех, кто был изображен на мемориале. Высокий мужчина среднего возраста, закутанный в черные одеяния и с откинутым назад капюшоном. Тронутые сединой черные волосы были аккуратно зачесаны назад, а немного грубоватые черты лица смягчались остроконечной бородкой. Он внимательно и спокойно смотрел на меня, в то время как я с трудом подавлял желание схватиться за меч.

Передо мной стоял Черный Рыцарь.

ГЛАВА ДВАДЦАТЬ ПЯТАЯ

Мы неподвижно стояли друг против друга, опираясь на свои мечи и не отводя взгляда. И с каждой секундой я замечал все больше.

То, что сначала я принял за простое черное одеяние, оказалось широким плащом, скрывающим под собой черную кольчугу с рукавами чуть ниже локтя. Поверх кольчуги было наброшено черное же сюрко длиной до колена и с вырезами спереди и сзади, окантованное серебристой рунической вязью и подпоясанное широким ремнем с несколькими кармашками. Руки защищали похожие на мои наручи с перчатками, а на ногах были плотные штаны и сапоги с высоким голенищем. К поясу был прицеплен изогнутый кинжал в ножнах, рядом с которым висел на примотанной цепочке простой ромбовидный медальон без украшений. В общем и целом мой визави производил весьма внушительное впечатление.

— Если ты закончил с игрой в гляделки, то предлагаю перейти к делу, — голос Рыцаря вывел меня из созерцательного состояния. — Я догадываюсь, зачем ты пришел, и, признаться, поначалу не собирался с тобой разговаривать. До тебя сюда уже приходили люди — все они здесь же и остались. Однако, ты носишь наши наручи — это любопытно. Где ты их достал?

— Сразился с Магистром Первородных в подземных пещерах на Острове Белого Древа, — помедлив, ответил я. Если Рыцарь не атаковал меня сразу, то еще есть шанс выжить и, возможно, сбежать. О сражении не могло быть и речи, я до сих пор не восстановился после стычки с троллем, оказавшимся неожиданно живучей и сильной тварью.

— И победил, судя по всему, — констатировал мужчина. — Любопытно. Очень любопытно. В таком случае, эти наручи ты носишь по праву победителя. Возможно, я был прав, что не убил тебя на месте. Назови свое имя, претендент на наследие Первородных.

Черный меч, идентичный тому, что лежал сейчас у меня в инвентаре, с тихим шелестом покинул отброшенные в сторону за ненадобностью ножны и теперь смотрел острием прямо мне в грудь. Меня терзало плохое предчувствие, и я поспешил обнажить свой. Трезво оценивая шансы в бою с противником двухсотого уровня, я не питал иллюзий и понимал, что шансы выжить становятся все меньше.

— Эли, — ответил я. — А теперь назови свое.

— У нас нет имен. Приняв черный меч, мы раз и навсегда утрачиваем их и становимся теми, кто мы есть. Я шестой Черный Меч из клана Первородных, — произнес Рыцарь и тут же нанес удар. Я успел среагировать и вскинул меч, блокируя его. Удар оказался такой силы, что я невольно отступил на полшага. Клинки с лязгом столкнулись, высекая несколько иск.

— И я хочу проверить твои навыки. Мы сразимся до первой крови, и если ты меня разочаруешь — я тебя убью.

Все, что произошло дальше, показалось мне мелькнувшим мгновением, смешалось в бешеный калейдоскоп ударов, блоков, парирований, контратак и уклонений. В этом сражении я использовал весь свой арсенал навыков, но те немногочисленные игровые ограничения, которые все же действовали и на меня, мешали сражаться действительно в полную силу, как когда-то давно.

Рыцарь был великолепен. За первую минуту я не смог нанести ему ни одного удара —

каждый раз мой меч находил пустоту или с лязгом сталкивался с черным клинком Первородного. Мы постоянно меняли дислокацию с помощью Пространственного шага, которым он владел в совершенстве, и лишь мой опыт и интуиция пока что позволяли мне держаться с противником на равных. Ну, насколько это возможно в моем текущем состоянии.

Вновь и вновь мы атаковали друг друга, перехватывая инициативу, ломая рисунок боя, используя окружение и пытаясь поставить друг друга в неудобное положение. Он был заведомо сильнее меня, но и я не лыком шит. Однако сейчас Черный Рыцарь был мне не по зубам, и оставалось лишь выкладываться на полную, выжимая из усталого тела все, что можно и нельзя, до последней капли.

Отступить на шаг. Принять черный меч на отводящий блок и, продолжая движение, нанести рубящий удар с разворота слева направо, разгоняя свои рефлексы и движения своего тела до максимума, так, чтобы кости трещали, а мышцы звенели от чудовищного напряжения. Рыцарь успевает уйти от удара, но кончик моего меча распарывает сюрко и безрезультатно чиркает по кольчужным кольцам. В следующий момент черный меч обрушивается сверху. Принять его на блок я не успеваю, поэтому ухожу влево и наношу колющий удар. Рыцарь повторяет мои движения — и уже ярываю дистанцию только что восстановившимся Пространственным шагом, уходя от рубящего удара в корпус. Два коротких движения кистью — и в моего противника летит, рассекая воздух, один из двух оставшихся у меня метательных ножей. Рыцарь уходит в Пространственный шаг, чтобы возникнуть справа от меня и вновь попытаться достать мечом, но я вновьрываю дистанцию, успев буквально в последний момент.

Мы уже давно покинули площадь с мемориалом, и бой шел на соседних улицах. Мы то и дело меняли место сражения, сражаясь то среди домов, то на крыше одного из зданий и даже балансируя на карнизе, куда я, неудачно отсупившись, свалился во время одного из раундов — и пока что ни один из нас не задел другого. Но это было ненадолго. Мой меч покрылся глубокими зазубринами и сколами, в то время как черный меч Рыцаря был целым. Скоро кто-то из нас двоих ошибется и наступит финал.

Танцуя друг против друга в вихре перемежающихся секундными паузами для оценки обстановки ударов, мы вновь вернулись к мемориалу, и я понял — решающий момент настал. Я устал и истощен и больше не могу поддерживать темп сражения, заданный моим оппонентом, не демонстрировавшим ни малейшего признака усталости. Мое поражение было очевидным. Возможно, будь я полон сил и полностью здоров, то смог бы продержаться дольше и, быть может, даже вышел бы победителем только за счет навыков, опыта и слабой зависимости от системы, из-за которой игровой мир был для меня больше похож на реальный, чем на виртуальный.

В конце концов, Магистр Первородных хоть и был значительно ниже уровнем, чем Рыцарь, но демонстрировал не менее впечатляющие боевые навыки и сражался всерьез. И пусть разница между нами была меньше, и со мной была Шэна, я все же победил.

И так же, как и в бою с Магистром, я решил на отчаянный шаг, последнюю попытку, решающий удар, который поставит точку в этой дуэли до первой крови. На этот раз рядом со мной нет Шэны. Нет никого, кто мог бы мне помочь.

Следующий удар Черного Рыцаря я блокировал не мечом, а наручем, сокращая дистанцию между нами. Лязгнул металл, высекая несколько искр, но выдерживая удар, и в следующий момент я делаю выпад. Острие покрытого зазубринами меча прочертило

короткую кровоточащую борозду на щеке моего противника, но и он не остался в долгу — изогнутый кинжал мгновенно покинул ножны, и глубокая царапина прошла в опасной близости от правого уголка рта.

Весь бой продлился ровно три минуты.

— Ничья, — спокойно констатировал Рыцарь, убирая кинжал и отступая на пару шагов. Он отсалютовал мне мечом и, поискав взглядом отброшенные в начале боя ножны, убрал меч за спину прямо поверх плаща. Я последовал его примеру, и клинок снова стал столь необходимой мне сейчас точкой опоры. Эта битва оказалась самой сложной и самой выматывающей из тех, что я провел в Энароне. Я чувствовал, как дрожат конечности, а царапина кровоточит, и кровь попадает мне в рот, оставляя неприятный солоноватый привкус. Весьма болезненное жжение в глазницах из-за постоянного и активного использования магического зрения, временно заменившего мне обычные глаза, поврежденные в схватке с троллем, выступало вишенкой, украшающей весь букет неприятных ощущений. Теперь я абсолютно точно не боец, и Рыцарю даже не придется доставать меч, чтобы убить меня.

Почти минуту между нами царило молчание, которое первым нарушил мой недавний противник.

— Я доволен тем, что увидел, — произнес Рыцарь, проходя мимо меня к мемориалу. Остановившись перед ним, он поднял голову и посмотрел на собственную статую, после чего продолжил: — Я готов признать тебя своим наследником, Энли, и передать свой доспех, если ты поможешь мне.

Я удивленно уставился на мужчину. Такого поворота сложно было ожидать.

— Что? — переспросил я, когда попытки осмыслить сказанное не принесли никакого результата. Вот так вот просто?

— Я готов признать тебя своим наследником и передать свой доспех, если ты мне поможешь, — повторил Рыцарь, по-прежнему не оборачиваясь.

— В чем же будет заключаться моя помощь?

Несколько секунд стояла тишина, а потом шестой Черный Меч заговорил.

— Если ты встречался с Магистром нашего клана и нашел путь сюда, то, наверное, тебе известно, что здесь произошло. Была война. Первая магическая война, охватившая весь юг королевства Эстромо. Король лично командовал войсками, а мы были его защитниками. Семь Черных Мечей, семь лучших бойцов, избранных за свой талант и свои заслуги самим Мортанисом. Но мы были не всесильны и не могли выиграть войну в одиночку. Король просил помощи у клана, и Магистр отправлял отряд за отрядом, но ни один не дошел. Все они исчезли здесь, на перевале. Без следа. Всё потому, что Нельденер не действовал в одиночку. В каждом отправленном Первородными на юг отряде были его люди, из-за которых бойцы клана до нас и не добирались. Удар в спину был неожиданным, и павших Первородных предатели прятали здесь. Я не знаю, как наш хозяин нашел это место, но именно здесь он ставил свои эксперименты по манипуляциям душами умерших, используя в качестве материалов убитых Первородных. Что с ними стало потом, я не знаю. И когда его изыскания дали свои плоды — он отправился прямо к нам. Армии Эстромо стояли недалеко от гор Квисана, когда Нельденер проник в ставку короля и атаковал нас. Король не был его целью. Его целью были мы. И он оказался необычайно силен, что стало для нас полнейшей неожиданностью. Мы семеро не смогли его одолеть. И трое из нас погибли. Включая меня.

Рыцарь замолчал и, присев перед мемориалом, провел пальцами по рунической

надписи под своей статуей.

— Забрать наши тела было для Нельденера левым делом — и он это сделал. Используя свои наработки в области некромантии, он вырвал наши души из обители Мортаниса и вернул в тела, сковав нашу волю. Мы мыслили, мы понимали, что происходит, но не могли послушаться призвавшего нас. Он создал два магических контура. Один обеспечивал подчинение его воле, а второй привязывал наши души к миру смертных, не давая нам умереть и каждый раз возрождая. Управляющий контур находится в его посохе, а связывающий — в этих мемориалах. Они созданы магией Нельденера и удерживают души привязанных к ним Черных Мечей в этом мире.

Он поднялся и, обнажив меч, засверкавший ярко-синим сиянием, с силой ударил по своей статуе. Мощный поток магии сорвался с лезвия, но бессильно расплескался по каменной фигуре, не причинив ей ни малейшего вреда.

— Моя душа и души тех, кто умер со мной во время первой схватки с Нельденером, привязаны к этому мемориалу. После его уничтожения мы трое станем смертными. Наш убийца больше не сможет нас воскресить, и после смерти мы вернемся в чертоги Мортаниса. Но сами мы это сделать не в силах, как видишь.

Рыцарь обернулся и посмотрел на меня. Я же молчал, внимательно слушая его речь, но спросил, воспользовавшись паузой:

— Ты хочешь, чтобы я уничтожил мемориал?

Шестой Меч кивнул.

— Но почему? Если Нельденер контролирует Рыцарей, то разве ты не должен оберегать мемориал и препятствовать его уничтожению? — задал я резонный вопрос.

— Что ты знаешь об этом месте? — ответил вопросом на вопрос Рыцарь, разведя руками. Я лишь пожал плечами. — Мы тоже ничего не знаем. Когда Нельденер обнаружил этот подземный город, он уже был пуст и заброшен. И магия, источником которой является это искусственное солнце, — он ткнул пальцем в сияющий хрустальный шар под потолком. — Пронизывает весь город уже многие столетия. Она весьма своенравна. Когда хозяин создал мемориал и привязал к нему наши души, наложив на них управляющий контур, часть которого вплетена в мемориалы, он не учел, что длительное воздействие магии этого подземного города может оказать на нас влияние. Как итог — здесь и только здесь мы свободны от власти Нельденера. Но только мы — те, кто привязан к этому мемориалу. Здесь с тобой говорит Черный Меч Первородных, а не Рыцарь Нельденера. За пределами этого города магия, связывающая нашу волю, обретает полную силу, и мы вновь становимся послушными марионетками этого предателя.

— Тогда почему вы не заманили его сюда и не убили его? — спросил я.

— Потому что нам это не под силу. Он одолел нас семерых, так каковы наши шансы втроем против него и тех из Рыцарей, кто привязан к другим мемориалам и полностью ему подвластен? Нет, мы вернулись под его контроль в надежде, что однажды сможем найти лазейку и освободиться. К тому же, мы не могли бросить наших товарищей, — ответил Рыцарь, опустившись на каменную мостовую, прикрыв глаза и откинувшись спиной на мемориал. Он выглядел уставшим и вовсе не из-за недавнего боя — я не питал иллюзий и почти не сомневался, что он вообще не сражался в полную силу, иначе бой закончился бы гораздо быстрее.

— Ладно, понял, — наконец, произнес я. — Но где искать остальные мемориалы?

— Я не знаю, — был дан мне ответ. — Но знаю того, у кого есть эта информация.

Скажи, тебе не кажется кое-что странным?

Ответ на этот вопрос пришел без промедлений. Я обратил внимание на эту нестыковку давно, и сейчас Рыцарь сам поднял этот вопрос.

— Рыцарей шестеро. Но Мечей было семеро, — сказал я. Мужчина кивнул, не открывая глаз.

— Нельденер настиг и убил шестерых, превратив их в своих Рыцарей. Но седьмому удалось сбежать. Он скрылся на севере, недалеко от границ Серебряного союза. Позже мы узнали, что его усыпальница охраняется общиной чернокнижников во главе с его далеким потомком — Элеасом Бессом. Довольно вредный и упертый лич-некромант, который отказался пускать Нельденера в святая святых и даже смог дать ему отпор. У него же есть информация о других мемориалах, я уверен. Этот лич слишком пронырлив и в нашу последнюю встречу продемонстрировал немалую осведомленность о наших делах, удивив этим даже нашего хозяина.

Я хотел бы продолжить расспрос, ведь вопросов у меня накопилось немало. Почему Нельденер предал клан Первородных? Почему он все еще жив, если прошло уже больше тысячелетия? Почему он и призванные им Рыцари столько лет защищали Аланну в ее темнице под руинами Эстрома? И что именно он собирается сделать, если Рыцари, которые, как я раньше думал, должны были воссесть на божественные престолы Светлого пантеона вместе с Нельденером — лишь одушевленная нежить, души, лишённые посмертия и обязанные служить своему убийце? У меня было много вопросов. Но задать я их не смог.

Рыцарь открыл глаза и посмотрел куда-то в сторону. Я последовал его примеру и с опозданием, но расслышал звуки шагов и голоса, во владельцах которых я узнал магов, с которыми мы отправились к перевалу. Значит, они все-таки нашли путь вниз и добрались до города.

Прошло несколько минут, и группа изрядно потрепанных и грязных магов, возглавляемая Лаирмом, Ошланом и Шэной с плетущимся рядом с ней Эшем, вывернула из-за поворота и остановилась на границе площади, недоуменно уставившись на нас. Мы ответили им тем же. Немая пауза.

Первой среагировала Шэна, на полной скорости рванувшая ко мне и кинувшаяся на шею, повалив на каменную мостовую. Учитывая, что я и так-то нетвердо стоял на ногах, то даже налетевшей на меня маленькой и легкой жрицы было достаточно, чтобы я потерял равновесие, больно ударившись затылком. К чести Шэны, девушка тут же вскочила и принялась лечить меня, латая старые и новые раны. Я почувствовал невероятный прилив сил и благодарно улыбнулся тифлингессе.

Остальные не были столь несдержанны. Особенно Ошлан. Лис при виде невозмутим стоящего рядом с нами и не пытающегося убить его Черного Рыцаря вцепился в свой посох, по которому забегали белые и синие искры готовых сорваться заклинаний. Ну да, если он знал Нельденера, то наверняка встречался и с его Рыцарями.

— Полагаю, это твои друзья, — как ни в чем не бывало произнес Шестой Меч, не обращая внимания на готового немедленно вступить в бой зверолода. — Жрица Энвель Белой, пепельный волк и кучка магов... Ошлан, рад тебя видеть. Опустить свой посох, а ты поранишься.

— Что ты здесь делаешь? — прорычал лис, сделав несколько шагов. Искры, скользившие по посоху боевого мага, стали интенсивнее. Казалось, сам воздух был наэлектризован.

— Это не имеет значения, Северный Лис. Я тебе не враг. Не здесь.

— Ошлан, это действительно так, — я поспешил подать голос, поднимаясь на ноги и потрепав по голове подбежавшего вслед за Шэной волка, который терпеливо ждал, пока хозяина подлечат, и он сможет встать. — И нам нужна будет ваша помощь.

Лаирм нахмурился.

— Я хотел бы получить объяснения, — категоричным тоном заявил он. Наткнувшись на мрачный взгляд Ошлана, маг нахмурился еще сильнее. — Но, видимо, сейчас не время.

Повернувшись к сохраняющим молчание магам, он принялся раздавать указания, рассылая членов экспедиции на исследование подземного города. Бросив напоследок хмурый взгляд на Ошлана, Лаирм скрылся одним из последних, оставив нас одних.

Лис опустил посох, но настороженность и угроза из его взгляда никуда не ушли. Я поспешил переключить внимание на себя и вкратце просветил Ошлана и Шэну о сложившейся ситуации.

— Значит, ты хочешь, чтобы мы помогли тебе и... этому, — лис ткнул пальцем в по-прежнему невозмутимого Рыцаря. — Уничтожить мемориал, чтобы ослабить Нельденера, я правильно понял?

— Да, именно так, — кивнул я, наблюдая, как еще в середине моего рассказа Шэна отошла к мемориалу и принялась его разглядывать. Потом последовали странные манипуляции, после чего жрица обернулась к нам и, дождавшись паузы в разговоре, сказала:

— Я не могу проклясть неодушевленную вещь. Но у меня есть заклинание «Отчуждение», создающее зону антимагии в диаметре около пяти метров и высасывающее магию из всего, что попадает в зону действия. Оно очень затратное по мане и действует недолго — всего тридцать секунд — поэтому я его редко применяю, но, думаю, что этого будет достаточно, чтобы ослабить магическую защиту мемориала. А после того, как действие заклинания закончится, Ошлан сможет его уничтожить.

Последовала минутная пауза.

— Энли, я надеюсь, что ты знаешь, что делаешь, — наконец, нарушил молчание лис и кивнул тифлингессе. Жрица вскинула свой жезл, и вокруг каменной глыбы полыхнул идеально-ровный черный круг, через полминуты погасший. За это время мемориал с тремя статуями Рыцарей переливался всеми цветами радуги, усиленно сопротивляясь стремительному оттоку магии, но времени действия «Отчуждения» хватило буквально впрытк, чтобы высушить магическую защиту артефакта.

Настал черед Ошлана. Лис вскинул свой посох и с силой стукнул им по земле, пробормотав себе под нос что-то неразборчивое. Прямо под мемориалом вырвались несколько каменных шипов, пробивших статуи насквозь, а потом взорвавшихся. Нас осыпало каменной крошкой, но цели мы добились. Мемориал был уничтожен.

Впервые за последние полчаса Рыцарь продемонстрировал эмоции. Он несколько секунд неотрывно смотрел на то место, где еще недавно был якорь, удерживавший его душу в смертном мире, словно прислушиваясь к чему-то, после чего неожиданно широко улыбнулся.

— Спасибо, Энли, Ошлан. И вам, юная леди, — сказал он, снимая со спины ножны с мечом и отстегивая плащ. За ним последовала та самая вороненая кольчуга с черным сюрко, которую Рыцарь, оставшийся в одной рубахе, протянул мне.

— Как я и обещал, я признаю тебя своим наследником и передаю свой доспех, Энли, — произнес он. Я без колебаний принял кольчугу.

Черная кольчуга Первородного.

Тип предмета: уникальное.

Тип брони: средняя, кольчуга.

Защита: 150.

Требования: уровень 100, сила 140, ловкость 180, обладание хотя бы одним предметом из сета Первородного.

Характеристики:

Сила +50;

Ловкость +90;

Интеллект +30;

Харизма +30;

Расход маны на использование Пространственного Шага снижен на 10%

Примечание: невозможно потерять; невозможно уничтожить; невозможно украсть; невозможно передать; невозможно продать.

Владелец: Энли.

— Теперь я прошу тебя исполнить мою последнюю волю, — голос Черного Меча зазвенел подобно стали. — Освободи мою душу и души моих товарищей и помоги нам обрести покой в обители Мортаниса. Покарай предателя, уничтожившего наш клан.

У меня было много вопросов. Очень много. Но что-то мне подсказывало, что сейчас ответы на них я не узнаю. Возможно, мне дадут их другие Рыцари. Или сам Нельденер. Но я докопаюсь до правды.

— Я благодарю тебя, шестой из Черных Мечей клана Первородных, — медленно проговорил я, обнажая меч и приближаясь к неподвижно стоящему мужчине. Он смотрел на меня, и в его глазах я не видел страха. Только готовность и благодарность.

Меч пронзил грудь Рыцаря насквозь, пробив сердце. Мужчина покачнулся и упал на колени. Полоска его жизни начала стремительно проседать. У каждого моба есть слабые места, удар в которые наносит огромный урон их здоровью не в числовом, а в процентном соотношении. Удар в сердце был почти равносильен смертельному, сколько бы здоровья у тебя не было.

Определенная дань реализму в этом насквозь нереальном мире.

Тело Рыцаря — нет, Черного Меча клана Первородных — начало покрываться серой полупрозрачной пленкой. Сквозь кожу проступила сеть сосудов. Жизнь, поддерживаемая магией, стремительно покидала тело мужчины.

— Спасибо, — прошептал он едва слышно, одними губами, когда серая пленка добралась до головы. Взгляд остекленел, а в следующий момент пленка разлетелась мириадами тут же исчезнувших осколков. Мой меч выскользнул из его груди, и мертвое тело шестого из Черных Мечей клана Первородных, бывшего Черного Рыцаря, обретшего, наконец, долгожданную свободу, завалилось набок, глядя в никуда слепым взглядом. На его лице посмертной маской застыла улыбка.

Одна из шести рун, опоясывавших посох у самого наверхия, полыхнула синим сиянием и тут же потухла. Хозяин посоха оторвался от своей книги, которую изучал в неровном свете свечи и, взглянув на руны, тяжело вздохнул.

— Началось, — пробормотал он в темноту и вернулся к изучению лежащего перед ним талмуда.

ГЛАВА ДВАДЦАТЬ ШЕСТАЯ

Багровое светило медленно приближалось к закату, окрашивая в зловещие алые оттенки некогда величественный, а теперь мертвый город, большая часть которого лежит в руинах. Относительно целым остался лишь восточный район, находившийся на некотором удалении от центра и бывший ремесленным кварталом. Но и он носил следы недавнего боя — бурые разводы засохшей крови, рытвины, горы щебня, несколько полуразрушенных строений, лишившихся части стен и крыши, а также множество выбитых окон, осколки которых в изобилии усеивают землю вокруг домов.

Когда-то этот город носил имя Дареанис. Одно из старейших поселений Фиориста, основанный еще в золотой век империи Эстромо и являвшийся одним из трех Стражей Севера, этот город долгие годы защищал северные границы ныне несуществующего королевства.

За свою многовековую историю Дареанис был свидетелем множества исторических событий. Его улочки и дома помнили, как именно отсюда основные силы некромантов под предводительством Элеаса Бесса отправились на свой последний бой в леса Шаррэн-Ха. После разгромного поражения войск Черной Книги город вернулся под контроль Эстромо и к концу существования империи вновь стал центром ее северных провинций.

Когда Эстромо пал, город невозмутимо принял эту новость, со стойкостью старого солдата перенося бесконечные переходы из рук одного правителя в руки другого. Дареанис то становился подданным новообразованного на руинах Эстромо королевства Фиорист, то провозглашался собственностью Серебряного Союза, который просто не мог не воспользоваться ситуацией и не прибрать к рукам часть северных земель раздираемого гражданской войной соседа, а порой и заявлял о своей независимости и создании города-государства. Но в итоге город и прилегающие к нему земли присягнули на верность власти северных князей. И вновь на многие годы Страж Севера стал процветающим городом — жемчужиной, надежно укрытой панцирем мощных стен.

Так было до недавнего времени. Но теперь некогда могучий и полный жизни город медленно умирал, залитый кровью своих жителей и практически полностью уничтоженный. Смерть собрала в Дареанисе свою кровавую жатву.

Войска Серебряного Союза, прибывшие на место недавней битвы, не обнаружили ни следа виновников падения Дареаниса. Лишь трупы, разрушения и отчетливый привкус скверны, столь характерный для некромантии, витающий в воздухе и пропитавший собой магический фон города. Причем область скверны медленно, но неуклонно расширялась. Это не на шутку встревожило Церковь, которая вопреки протестам властей Серебряного Союза, ввела в некрополь, образовавшийся на месте некогда процветающего города, отряды паладинов и инквизиторов, оцепившие наиболее пострадавшие районы города в поисках источника скверны. Сюда же отовсюду стекались игроки одиночки и целые гильдии, ведомые жадой добычи и новых квестов. Действуя сообща с НПС, они исследовали руины время от времени упокаивая то и дело восстающую под влиянием темных эманаций нежить.

В восточном квартале, в одной из уцелевших невысоких башен, где ранее был расположен местный банк, у окна стоял молодой мужчина, облаченный в полувоенный

камзол, поверх которого была накинута черная с золотой вышивкой мантия с широкими рукавами. На угловатом бледном лице, обрамленном белыми волосами, небрежно собранными в низкий хвост, ярко выделялись немного раскосые насыщенно-алые глаза. Левая бровь была рассечена тонким коротким косым шрамом, едва заметным на бледной коже мужчины. Его взгляд скользил по сновавшим внизу игрокам и НПС, время от времени задерживаясь на ком-нибудь из них. Иногда губы мужчины начитали шевелиться, будто он что-то говорил, но при этом от него не исходило ни звука, за исключением размеренного дыхания.

Человек поднял руку и потер подбородок, о чем-то напряженно размышляя и шевеля губами, словно проговаривая что-то про себя, но уже в следующий момент отвернулся от окна и опустил в кресло за массивным дубовым столом. Взгляд алых глаз сфокусировался на цепочке с прозрачным ромбовидным кристаллом, лежавшей перед ним.

Мужчина протянул руку и коснулся длинным пальцем кристалла, наблюдая, как прозрачность уходит, уступая место расплзающемуся внутри туману. А в следующий момент кристалл раскрывается, выпуская наружу скопившуюся внутри дымку, тут же сформировавшую слегка расплывчатую, но вполне различимую фигуру пожилой, но не утратившей стати женщины с собранными в пучок волосами и цепким орлиным взглядом, облаченной в глухую белую мантию без каких-либо узоров.

— Надеюсь, новости, которые вы хотите сообщить, господин Райв, достойны моего внимания, — ее голос звенел подобно стали, и мужчина невольно подобрался.

— Да, госпожа, — медленно, подбирая слова, произнес Райв, стараясь быть вежливым. Проявлять неуважение к этой женщине, уже много лет возглавляющей Инквизиторий Церкви Владыки Света, было нежелательно. Даже для игрока. — Мы закончили первичный осмотр руин Дареаниса, и нам удалось установить примерное местонахождение источника скверны. Однако остановить распространение пока не удастся. Инквизиторы бьются над этим уже не первый день, но пока что безуспешно.

— Вот как. И где же находится источник?

— Где-то в западном квартале, госпожа. По нашим данным, на данный момент там самая высокая концентрация некротической энергии в Дареанисе. Однако еще вызывает тревогу север города — в последнее время участились случаи восстания нежити. Очевидно, это связано с находящимся там кладбищем, но в данный момент это проблема. Большая часть паладинов сейчас там, упокаивает восставших.

— Установите причину и сможете найти решение. Так я говорила вам, когда поручала вашей гильдии руководство экспедицией в Дареанис. Причина, я так понимаю, до сих пор не установлена, — она не спрашивала, а констатировала. — Я была уверена, что «Белый Феникс» достаточно компетентен, чтобы выполнить мое поручение. Ваш глава убеждал меня, что вы лучшие, так что постарайтесь меня не разочаровать. У вас неделя. Если по истечении этого срока вы не установите причину, городом займется Инквизиторий, а вам придется его покинуть. Я ясно выражаюсь?

— Да, госпожа, — Райв покорно склонил голову, всем своим видом показывая раскаяние и готовность служить.

— Хорошо. Неделя, Райв, — с этими словами фигура женщины обратилась в туман, вернувшись в кристалл, а мужчина выдохнул и откинулся на спинку кресла.

— Как же я не люблю, когда меня отправляют на такие миссии... — пробормотал он. — Сколько я уже говорил главе — отдай мне гильдейские ударные отряды, я боевик, а не

детектив и не руководитель, но нет же...

Тяжело вздохнув, он подцепил цепочку с амулетом связи, используемым для голосовых переговоров, и спрятал его в инвентарь. А в следующий момент место амулета занял массивный талмуд в синей обложке, в центре которой был изображен свернувшийся кольцом дракон.

Немного полюбовавшись на весьма неплохо нарисованного ящера, Рейв раскрыл книгу и погрузился в ее изучение. Сейчас ему ничего не остается кроме как ждать новых докладов от групп игроков, отправленных на разведку в западные районы Дареаниса. Он любил такие моменты. Никто его не трогает, можно в свое удовольствие играть и развивать персонажа, не отвлекаясь на дела, которых у главного тактика «Белого Феникса» — одной из крупнейших гильдий в игровом сообществе и в настоящий момент второго по силе игрока в Энароне, в настоящий момент имеющего сто восемнадцатый уровень, всегда много. Порой даже слишком.

Конечно, в командной игре были и свои плюсы. Как, например, возможность ускоренной прокачки, ведь в группе задания выполнять проще и быстрее, чем в одиночку. А Рейв всегда предпочитал играть в компании. Даже сейчас он бы с куда большим удовольствием отправился вместе с игроками в западные кварталы Дареаниса, чем сидел в кабинете, но сейчас ему нужно заниматься координацией действий довольно большого количества игроков — как согильдийцев, так и других, не входящих в гильдию «Белый Феникс», которые вошли в состав экспедиции под ее руководством. К счастью, сейчас все поручения были розданы, и можно немного расслабиться, чем Райв не преминул воспользоваться.

В данный момент маг-стихийник, специализирующийся на магии льда, желая скоротать время, занялся изучением тома заклинаний, добытого в высокоуровневом подземелье на территории Нейтральных земель. Заклинание призыва Ледяного Дракона было сложным и редким, но крайне эффективным, особенно в крупных сражениях и осадах, позволяя на некоторое время, напрямую зависящее от количества влитой в заклинание магической энергии, вызвать могучего ящера, повинующегося воле призвавшего. Одно то, что том заклинаний выпал с первой попытки — уже само по себе невероятная удача, и Райв очень хотел его выучить.

Однако его планам не суждено было сбыться. Не прошло и получаса, как дверь в кабинет снесло с петель, а внутрь ворвался закованный в латы паладин, вооруженный щитом и мечом. Одновременно с этим на мага обрушилась целая тонна личных сообщений. Следом раздался оглушительный грохот, и мощная ударная волна прокатилась по всему некрополю, сдувая не успевших укрыться игроков и НПС и вынося напрочь последние стекла. Райв нахмурился. В воздухе запахло грядущими проблемами.

— Коротко и по делу, — скомандовал он паладину, понимая, почему игрок прибежал к нему напрямую, а не написал в чат. Учитывая, какой хаос там сейчас творится, его сообщение просто затерялось бы на фоне других. А Райву сейчас очень нужны детали происходящего.

Паладин лишь кивнул и быстро заговорил:

— Только что на западе Дареаниса открылись несколько десятков огненных порталов, из которых хлынули твари Инферно! Средний уровень около шестидесятого, но их очень много! Плюс замечены отдельные особи восьмидесятого-девяностого уровня, поэтому говорить что-то конкретное нельзя. Командиры групп уже отчитались и вступили в бой.

Пока что им удается сдерживать натиск, но это ненадолго.

Маг выругался и, захлопнув талмуд, вернувшийся в инвентарь, схватил прислоненный к стене белый посох с голубоватым навершием.

— Организуй НПС и отправь на помощь обороняющимся, — коротко бросил Райв, стремительным шагом покидая кабинет и на ходу через чат отдавая команды лидерам групп игроков, находившихся под его командованием. Паладин, шедший следом, покинул его едва они вышли из башни, направившись к корпусу рыцарей Церкви, среди которых большая часть была НПС.

Организовав группы игроков, Райв одним из первых устремился к месту прорыва Инферно, ведя за собой боевые шестерки «Белого Феникса» в помощь обороняющимся, куда сейчас стекались все, кто мог сражаться с таким противником, как демоны восьмидесятого уровня. И их прибытие оказалось весьма своевременным.

Оглядывая поле боя, маг скривился. Ситуация грозила вырваться из-под контроля в любой момент. Два десятка огненных порталов, открывшихся на территории западного квартала Дареаниса, изрыгали из себя толпы демонов, волнами накатывающихся на рассеянные по улицам группки игроков, пытающихся отеснить противника обратно к разломам. Одна неорганизованная толпа на другую — учитывая, что демоны брали числом, результат был явно не на стороне защищающихся. К счастью, боевые группы «Белого Феникса» уже вступили в бой, став живыми щитами на узких улочках города и давая возможностью обороняющимся восстановить силы и перегруппироваться.

Несмотря на то, что стянувшиеся к месту прорыва игроки застопорили продвижение противника, Райв опасался, что волны демонов просто напросто перехлестнутся через игроков и заполнят весь город, существенно усложнив его зачистку. К счастью, пока что все шло хорошо. Заняв ключевые точки, игроки клана «Белого Феникса» успешно держали оборону, действуя четко и слаженно. «Танки» — игроки, чьи классы предполагали защиту группы и выдерживание большого количества урона, стояли в первой линии, экипированные ростовыми щитами, и громкими криками провоцировали противников атаковать именно их. Маги и лучники за их спинами, заняв удобные позиции на руинах домов и возвышенностях, поливали врага стрелами и заклинаниями массового поражения. Целители выжимали себя досуха, поддерживая щитоносцев и восстанавливая то и дело проседающие показатели здоровья. Отдельные же группы бойцов ближнего боя, ориентированных на нанесение урона, то и дело били по флангам, быстро прорываясь к демонам дальнего боя и поддержки, уничтожая их и так же быстро уходя из-под ответного удара.

Внезапно со стороны игроков раздались крики, и Райв, руководивший ходом сражения с балкона чудом уцелевшего трехэтажного здания, увидел вылетающих из порталов существ с перепончатыми крыльями, больше всего похожих на ощипанных красных гарпий. Маг поморщился — ему уже приходилось сталкиваться с Вестниками бездны в Нейтральных землях, где они иногда охотились, и встреча эта была не самой приятной в его жизни. Мерзкие создания имели привычку пикировать сверху и хватать своих противников крючковатыми когтистыми лапами, поднимая их в воздух и набрав достаточную высоту — отпускать.

Райв тут же раздал приказы командирам групп, переориентировав часть дальнебойных отрядов на защиту с воздуха, и навстречу летящим тварям устремились десятки стрел. К сожалению, несколько гарпий все-таки сумели прорваться, схватить своих жертв, и, прикрываясь ими словно живыми щитами, устремились в небо, издавая мерзкие каркающие

звуки. Еще один короткий приказ, и к удаляющимся тварям устремились огненные шары. Сбросив вниз одного из игроков, Вестники бездны вновь бы спикировали на защитников, чтобы найти свою следующую жертву, так что на данный момент огонь по своим был наиболее эффективной тактикой для борьбы с ними, как бы неприятно это ни было. Но всегда приходится чем-то жертвовать.

Не успело тело последнего летучего демона рухнуть на землю, как один из порталов начал расти в размерах. Это могло означать лишь одно — на подходе мини-босс. Коротко выругавшись, Райв отправил краткое сообщение в чат и активировал функцию голосового вызова своего амулета.

— Где вы, черт побери?! — закричал он. — Я отправил сообщение об атаке минут пятнадцать назад!

— Мы собрали всех, кого могли, и прыгнули порталом в самую близкую к Дареанису точку, но нам нужно еще около получаса, чтобы добраться до города! Как там у вас, жарко? — раздался из амулета мужской голос.

— Тут в буквальном смысле открылись врата ада, сам-то как думаешь? Наших здесь мало, а остальные по большей части в первый раз участвуют в таком замесе и соответственно мрут как мухи. А в данный момент сквозь портал ломится мини-босс, и тут начнется такая мясорубка, что можно улететь на возрождение, не договорив «добрый вечер», так что бафайтесь всем, что есть, и пулей сюда, потому что я не гарантирую, что мы выстоим больше двадцати минут.

— Понял! Ждите! — был дан ответ, и амулет замолчал.

Тем временем пульсирующий огненный портал исторг из себя массивную тушу, в четыре раза превышающую самого высокого из демонов. Новый противник был до ужаса отвратителен. Жирные складки красной кожи при ходьбе волнами накатывались на массивные мускулистые ноги. Непропорционально длинные тонкие руки, словно бы состоящие из кожи, натянутой на кости, и маленькая голова, на который располагался лишь один глаз в окружении венчика коротких кривых рожек ядовито-зеленого цвета, венчали этот приступ сюрреализма.

Покрутив головой, которая совершенно спокойно вращалась во все стороны словно на шарнире, это существо издало булькающий звук и прямо по телам попавшихся под ноги сородичей зашагало к одной из обороняемых улиц, грозя одной своей походкой прорвать оборону и растоптать защитников Дареаниса до состояния блина. Но Райв не сидел без дела. Он отправил скрин существа гильдейским аналитикам и получил ответ, что с таким мини-боссом раньше никому сталкиваться не приходилось, после чего распорядился проверить его на сопротивление урону, запустив по стихийному заклинанию разных школ. В чудовище, с разных концов полетели огненные шары, молнии, сосульки и воздушные лезвия. Маги, получив сообщение о нанесенном уроне, передавали их Райву, который уже на глазок мог определить, сколько процентов от нормального урона оно нанесло. Лучшее всего показала себя магия льда, выдав значение почти вдвое выше нормы. Тем временем, мини-босс добрался до линии обороны и сейчас атаковал «танков» своими тощими руками, заканчивающимися острыми когтями.

Пользуясь своим статусом лидера рейда, Райв разослал сообщение об обнаруженной уязвимости мини-босса всем игрокам под своим началом, сделав его хорошо заметным. Те из магов, кто прокачивал магию льда, тут же переключились со своих заданий на нового противника. Это сразу же дало эффект — ледяные шары и сосульки начали быстро опускаться

здоровье большого демона, который успел отправить на возрождение нескольких игроков, несмотря на постоянную поддержку целителей.

Райв закусил губу и, вскинув посох, присоединился к бою, обрушивая на гигантского монстра всю мощь своей магии, не забывая, впрочем, мониторить ситуацию и обдумывать способы изменить положение на поле боя в свою пользу. Мини-босс оттянул на себя часть сил обороны, позволив остальным демонам увеличить напор в других направлениях, и пока что их удавалось сдерживать, но долго это продолжаться не могло.

В голове мага мелькнула мысль, что вот сейчас бы ему точно пригодился бы Ледяной Дракон — но увы, он не успел изучить заклинание до конца. А сейчас на это нет времени, хоть и оставалось совсем чуть-чуть. Внезапно, чудовище, чье здоровье под сфокусированными атаками магов льда просело уже до половины, начал втягивать в себя руки, ноги и голову, оставляя снаружи лишь шарообразный торс.

«ФАЗА! РАЗБЕГАЙТЕСЬ!» — быстро отправил Райв еще одно сообщение. Большинство боссов, как правило, не ограничивались одним видом атак, меняя его при наступлении определенных условий, как например снижение уровня здоровья. Именно такая смена атаки и называлась «фазой». Хотя в проектах «Виртуалити Инк» это понятие было расплывчатым, и боссы, следующие механике фаз, встречались редко, что, впрочем, не делало их менее опасными. Подавляющее большинство обитателей игровых миров «Виртуалити Инк» использовала продвинутый искусственный интеллект, делавший их крайне опасными и непредсказуемыми противниками, постоянно обучающимися и совершенствующимися от боя к бою. И каждая новая битва с ними всегда была вызовом, каким бы опытным ты ни был. Проект «Энарон» не был исключением.

Игроки прыснули в стороны, но, к сожалению, не всем удалось уйти от разогнавшегося шара демонической плоти, погребаяющего под своим внушительным весом всех, кто попадался на его пути. В оставленную в обороне просеку тут же устремились мелкие демоны, внося свой вклад в уничтожение защитников, шар же, сделав петлю и попутно раздавив пачку своих сородичей, вернулся на исходную позицию вернув на место части тела. По итогу, от неожиданной атаки погибли почти полтора десятка нерасторопных игроков. Лидер рейда выругался и, отправив очередное заклинание в беснующегося мини-босса, приказал перенаправить на его уничтожение еще часть сил. После этого, противник не преподнося больше таких разрушительных сюрпризов пал под радостные крики игроков, перегородив улицу своей тушей и тем самым даря краткую передышку и возможность потеснить демонов, если не вернув утраченные позиции, то хотя бы закрепившись на новых.

— Всем магам — возвести новые заграждения и перегруппироваться. Восстанавливайте ману. Целителям — восстановить здоровье щитоносцев. Рыцарям и паладинам — разбиться на три группы и сменять друг друга. Ударные отряды — продолжайте отвлекать врага, постарайтесь оттянуть часть демонов за собой. Инквизиторы — нужно закрыть порталы, готовьтесь к прорыву. Через десять минут придут подкрепления, — раздавал команды Райв, присоединившись к магам и возводя ледяные преграды на пути демонов. Они, конечно, не смогут задержать их надолго, но сейчас даже малейшее замедление может сыграть обороняющимся на руку.

Нападение было слишком внезапным, слишком хаотичным, и игроки оказались к нему попросту не готовы. Противник был яростным и напористым, а поток монстров казался бесконечным. Защитники потеряли почти половину людей, но еще не сдались. А многих, судя по их лицам, жаркая битва и вовсе заставляла едва ли не биться в экстазе. Еще бы —

столько драйва, столько опыта, столько потенциального лута!

С НПС было проще — для них все это было реальностью, и они выглядели уставшими, но не сломленными. Они собирались сражаться до конца и в этом плане были Райву несколько милее игроков, относящихся к происходящему проще.

Но всему приходит конец — закончилась и эта краткая передышка. Смертники из НПС и ударные отряды «Фениксов» смогли оттянуть на себя часть вторженцев, и за это время обороняющиеся успели частично восстановиться и перегруппироваться, укрепившись на позициях. Новые волны врагов хлынули на баррикады, и вновь разгорелся бой.

Отправляя в полчища демонов все новые и новые заклинания, периодически опустошая запас зелий маны для пополнения магической энергии и стремительно приближаясь к дебаффу «Магическое истощение», Райв зацепился глазом за кое-что, не вписывающееся в привычную картину боя. Кое-что, выделяющееся на фоне кипящего сражения.

Высокая фигура в черном одеянии с глубоким капюшоном, скрывавшим лицо, стояла на крыше одного из домов недалеко от обороняющихся и пристально наблюдала за происходящим, опираясь на узловатый посох из черного дерева. От него исходила жутковатая аура, особенно усилившаяся в свете багрового закатного солнца, бывшего в спину незнакомца, и Райв был удивлен, что никто, кроме него, не заметил пришельца. Попытка идентифицировать незнакомого мага провалилась — он не распознавался системой. И это было... плохо. Очень плохо.

А в следующий миг Райв почувствовал на себе взгляд жуткого мага. Он не видел его глаз — под капюшоном, колыхнувшимся на ветру и повернувшимся в его сторону, клубилась непроглядная тьма. Но маг кожей чувствовал, как его пристально изучают.

А в следующий момент фигура в черном стукнула посохом по черепице и исчезла. На краткий миг Райву показалось, будто глаза незнакомца, скрытые капюшоном и непроглядной тьмой, сверкнули красным, но это было столь мимолетно, что мужчина не был уверен в том, что видел. Возможно, просто игра света.

Райв напрягся. Он не знал, чего ожидать, и не мог предсказать последствия действий неопознанного мага, так похожего на легендарного Оцифрованного. Почему лишь похожего? Потому что нелюбовь Оцифрованного к магическим классам известна всему игровому сообществу. Но думать об этом сейчас не было времени. Нельзя отвлекаться, бой еще не окончен.

Последствия не заставили себя ждать. Огненные порталы, столь внезапно открывшиеся, столь же неожиданно схлопнулись, оборвав поток демонов из Инферно. Да и остальные твари как-то резко потеряли большую часть боевого духа, ослабив напор. Почувствовав слабость противника, защитники Дареаниса перешли в контрнаступление. Ход боя преломился, и инициатива теперь была на стороне игроков. Они обрушились на неожиданно растерявшихся и отступающих демонов, уничтожая их одного за другим и зачищая западный квартал города. И никто из них не задавался вопросом, почему столь яростно напавшие твари, имевшие значительный численный перевес и давившие обороняющихся, внезапно начали отступать. Для всех было достаточно уже того, что враг дрогнул и обращается в бегство. А это значит, что его надо догнать, добить и обобрать его труп!

И только Райв, не отрываясь, смотрел в то место, где еще недавно за боем наблюдал неизвестный маг в черных одеяниях.

ГЛАВА ДВАДЦАТЬ СЕДЬМАЯ

— Бегом! — рывкнул Ошлан, уже давно переставший метать заклинания и орудовавший своим тяжелым посохом. Каждый удар обращал серовато-белые рога череп скелетов неизвестных существ, больше всего походивших на прямоходящих коров, в осколки. В принципе, эти существа не представляли опасности... поодиночке. Но их было **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МНОГО**, и действовали они словно единый организм. Кроме того, маги на них почти не действовали, потому и Ошлан, и остальные маги быстро истощили свои запасы маны и уже давно плюнули на волшебство, стремительно отступая к пещерному лабиринту, через который надеялись выбраться наружу, попутно отбиваясь от нападающего противника.

Мы с Шэной и Эшем помогали, как могли. Я сражался в первых рядах, постоянно перемещаясь вдоль образовавшейся своеобразной линии фронта и не давая скелетам продавить оборону магов. Пока что нашим единственным спасением был мобильный магический щит, поддерживаемый Лаирмом при поддержке двух других магов, но даже он то и дело тревожно мигал, грозя исчезнуть в любой момент. Эти скелеты оказались не только устойчивыми к магии, но еще и умели ее «похищать», что делало наше положение еще более шатким.

Шэна раз за разом опустошала свой резерв маны, восстанавливая то и дело проседающее здоровье наших союзников. Иногда она выбирала удачный момент, и мощные потоки магии Света пронзали ряды скелетов, оставляя изрядные прорехи. И, кажется, численность противника даже снижалась, причем довольно быстро. А волк крутился вокруг жрицы, по мере своих сил обеспечивая ее охрану.

Но не скелеты были самой страшной угрозой, какими бы многочисленными и слаженно действующими они ни были. Самой большой проблемой на данный момент было аморфное существо, медленно формирующееся из пылающей алым с золотыми прожилками плазмы, еще недавно заключенной в сферу под сводами пещеры и выступавшей в качестве искусственного солнца, освещавшего подземный город. Оно буквально фонтанировало дикой и подавляющей все вокруг магией. Смотреть на него при помощи Магического зрения было чертовски больно и практически невозможно. Все равно что смотреть на солнце. Пока что это существо не атаковало нас, но перспективы драться с ним не вдохновляли никого. Нам было его не победить, что бы мы ни делали. Поэтому в той ситуации оставалось лишь одно — бежать. Бежать прочь так быстро, как только возможно, надеясь, что это существо — чем бы оно ни было — не погонится за нами.

Скелеты активно нам мешали, поэтому быстрого отступления в пещеры не получилось. Несколько магов из гильдейской экспедиции уже заплатились своими жизнями за то, что действовали в одиночку и необдуманно. Поэтому остальные сплотились и начали с боем прорываться к пещерным лабиринтам. И какое-то время нам удавалось продвигаться к своей цели. Мы успешно прошли две трети пути, прежде чем наступил переломный момент.

Существо, от которого мы так спешно удирали, наконец, сформировалось. Нет, оно не приобрело более четких очертаний, так и оставшись аморфной массой, непонятно как удерживающейся в невидимых границах, напоминая причудливую кляксу. Оно не огласило

своды пещеры своим оглушительным ревом, что, несомненно, подстегнуло бы нас еще активнее перебирать ногами. Но каким-то седьмым чувством я понял — оно смотрит на нас в упор. И видит. И взгляд этот тяжел и так же обжигающ, как и плазма, из которой состояло это существо.

Воздух вокруг нас задрожал, стремительно нагреваясь. С каждой секундой дышать и думать становилось все сложнее, но было очевидно — если мы не поторопимся, то очень и очень скоро окажемся в такой заднице, что канализации Эстрома и город-призрак, до сих пор вспоминаемые мной с «теплотой» и «нежностью», покажутся курортом. Идентифицировать потенциальную задницу я даже не пытался — не до того было. Скелеты наседали, тварь из плазмы, тягучей каплей стекшая на землю, медленно, но верно приближалась, купольные магические щиты, из последних сил удерживаемые истощенными и уставшими магами, вот-вот грозили рухнуть, а до пещер было еще больше сотни метров. Ситуация стремительно приближалась к отметке «безнадежно».

Мысли, как говорится, материальны. Стоило мне только подумать на мгновение, что нам крышка, как дальний родич Ошлана постучался в двери. Мигнул в последний раз и со звуком лопнувшего стекла распался магический купол, дававший нам хоть какую-то защиту. В лицо дохнуло нестерпимым жаром, от которого волосы завивались, а пот, едва выступив, тут же испарялся. Скелеты сосредоточили атаку на флангах, и я просто не успевал помочь магам. Двое из тройки боевиков, которыми руководил Ошлан, были буквально разорваны на куски, а в следующий момент один из скелетов, ускорившись, протаранил тройку магов во главе с Лаирмом, насадив последнего на свои рога. Один из острейших костяных отростков на голове скелета пробил его грудь в области сердца насквозь. Маг скончался почти мгновенно, а его товарищи, побросав свои посохи, рванули прочь, но не смогли уйти далеко. Не прошло и нескольких секунд, как и они оказались мертвы.

Однако то, что скелеты так удачно для нас отвлеклись на остальных магов, дало нашей троице необходимое время, и мы на полной скорости бросились к пещерам, где у нас, как ни крути, шансов было все-таки побольше. Ну, как бросились... Ошлан подхватил нас с Шэной и рванул прочь, выжимая из своих огромных ног всю доступную ему скорость. Эш бросился следом за нами и умудрился развить неплохую скорость, держась почти на равных с гигантом-зверолюдом. Сбивая с ног нападающих скелетов, лис почти летел над полом, низко пригнувшись и тяжело дыша, но не сбавляя темпа и крепко стиснув нас в своих объятиях. Шэна, извернувшись, уже в который раз наложила на Ошлана и Эша благословение, дабы поддержать и хотя бы немного восстановить их силы, но в следующий момент, вскрикнув от боли, вжалась в грудь мага. Я успел заметить, как что-то чиркнуло по лицу девушки.

Когда существо, при приближении которого скелеты обугливались и истлевали, было совсем не так далеко от нас, как хотелось бы, а жар стал столь сильным, что мне пришлось отстегнуть и сбросить самовоспламенившийся плащ, мы наконец-то влетели в пещеры. Останавливаться сейчас было смерти подобно, но и продолжать бегство в таком темпе мы попросту не могли. Поэтому, выбрав момент, Ошлан сбросил нас на каменный пол, показавшийся раскаленным, словно сковородка, и, дождавшись, пока следом за нами в проход влетит взмыленный и припадающий на одну лапу пепельный волк, обрушил свои могучие кулаки на стену пещеры, вложив в этот удар всю оставшуюся магию. Своды пещеры задрожали, и вниз полетели огромные куски камня, погребая под собой набегающих скелетов и отрезая нас от преследователей. Уже после этого мы углубились в пещеры, не

задерживаясь на одном месте и постоянно прислушиваясь — не раздастся ли за нашими спинами цокот костяной поступи рогатых скелетов? Но погони не было.

Не останавливаясь и стараясь не замедляться, мы стремительно продвигались вперед. Нужно было как можно быстрее покинуть пещеры и выбраться наружу. Там у нас было бы больше шансов пережить возможную схватку — или просто сбежать. Я не питал иллюзий относительно исхода битвы с этим существом. Я даже не знал, с какой вообще стороны к нему подступиться!

Однако, погони не было, а вскоре мы вчетвером буквально вывалились из пещеры прямо под холодный ливень, бушевавший снаружи. И это, скажу я вам, было чертовски приятно!

Отползая подальше от проклятого лаза, мы буквально упали на каменную поверхность обнаруженного неподалеку плато и, подставив лица дождю, наслаждались такой желанной сейчас прохладой. Наша одежда все еще немного дымилась, волосы завились от жара и наощупь казались ломкими, как солома, а лица были покрыты копотью. Кровь из многочисленных царапин и порезов, полученных в ходе драки со скелетами, запеклась, образовав неприглядную бурую коросту. В целом мое состояние можно было охарактеризовать как удовлетворительное.

Ошлан тоже был слегка подкопчен. Его роба в нескольких местах была разодрана, прожжена и заляпана кровью — его, разумеется, у скелетов крови нет. Шерсть на открытых участках тела украшали подпалины, а морду здоровенный синяк под левым глазом, полученный лисом при неизвестных для меня обстоятельствах.

Эш лежал на камнях, тихо поскуливая, и пытался зализать раны. Его шерсть была сваляна от жара, грязи и крови из нескольких неглубоких ран, полученных в ходе стычки, а местами еще и изрядно опаленной. Но, тем не менее, можно было сказать, что проявивший неожиданную для относительно молодого и довольно буйного волка разумность Эш оказался наименее пострадавшим среди нас.

Хуже всех из нашей троицы выглядела, как ни странно, Шэна. Ее платье превратилось в изодранные лохмотья, жезл был покрыт сетью трещин и держался буквально на последнем издыхании, волосы изрядно обгорели, да и сама по себе девушка выглядела изможденной и выжатой, как лимон. Но хуже всего был жуткого вида ожог на щеке. Что-то буквально сожгло часть лица тифлингессы до той степени, что, приглядевшись, я мог разглядеть едва заметно выступающий верхний клык. И сейчас жрица, сцепив зубы и тихо постанывая, занималась самолечением. Рана медленно и неохотно зарастала, оставляя после себя лишь уродливый шрам.

— Как... — начал было я, но меня опередили.

— Несколько скелетов начали кидаться своими костями нам вслед. Учитывая, как близко они были к тому огненному монстру, кости буквально горели, и одна из них зацепила меня, когда я неосторожно высунулась и наложила благословение на Ошлана, — пояснила Шэна, с печальным видом одергивая изодранное платье.

Я лишь кивнул и закрыл глаза, просто наслаждаясь холодными каплями дождя и приятной прохладой камня под спиной.

А ведь все начиналось вполне мирно. Пока маги разбредались по городу, заглядывая в каждый дом и делая пометки, Ошлан и Шэна изучали разбитый Северным Лисом мемориал а я складывал погребальный костер из подручных материалов для Рыцаря. Его смерть и выполненная вторая стадия квеста Первородных принесли мне немало опыта, и сейчас в моем окне статуса стояла гордая цифра девяносто один. Этого было недостаточно для того,

чтобы облачиться в черную кольчугу, но очков характеристик хватило, чтобы после их распределения я наконец-то смог взять в руки Черный меч. Шэне досталось опыта меньше, чем мне, но и того, что есть, ей хватило на восемьдесят пятый уровень. К тому же, в награду ей достался Медальон Темной Души — тот самый, что висел на поясе Рыцаря. Он усиливал избранную магию своего владельца — в случае Шэны это Магию Света и Магию Тьмы — на 15 %, а также увеличивал количество и скорость восстановления магической энергии на 12 %.

После этого, вечером, когда погребальный костер поглотил мертвое тело Рыцаря, а маги, собравшись у костров, принялись бурно обсуждать и обмывать находки, мы с Эшем, Ошланом и Шэной устроились в отдалении. Я повторно и на этот раз во всех подробностях пересказал магу и жрице свой разговор с Рыцарем. И их реакция была на удивление одинаковой.

Ни Ошлан, который, как выяснилось, сражался в войне с чернокнижниками много веков назад, ни Шэна, которая очень много знала о истории Энарона, не пришли в восторг от новости о том, что Элеас Бесс не только жив и относительно здоров — насколько это, конечно применимо к личу — но еще и является важной фигурой в предстоящем противостоянии с Нельденером. Некромант не растерял своего могущества и опыта и, будучи хранителем усыпальницы последнего из Черных Мечей Первородных, смог противостоять далеко не последнему члену клана своих предков, да еще и в его же искусстве. Он мог бы стать полезным союзником, не говоря уже о том, что, если верить словам Шестого Меча, у Бесса есть некая полезная информация по поводу других мемориалов, удерживающих души Черных Рыцарей.

Впрочем, вскоре наш разговор был прерван. Уже изрядно надравшиеся маги затеяли драку, в которой им показалось мало использовать только кулаки — и они перешли на магию. Поток хаотично бросаемых заклинаний стремительно набирал интенсивность, и в конце концов драчуны перешли от безобидных, в общем-то, заклятий к более серьезному волшебству. В их пьяных мозгах почему-то не мелькнула мысль об опасности разбрасывания боевой магией. В итоге, один из горе-алкашей запустил огненный шар, в... Ошлана. Понятия не имею, как это получилось, но факт оставался фактом — раскаленный сгусток магического огня просвистел мимо одного из пьяных магов и на полной скорости полетел в лиса, а тот автоматически, на одних вбитых в подкорку инстинктах боевого мага с более чем тысячелетним опытом, взял да и поставил отражающий щит. И надо же было этому случиться, что огненный шар, отраженный щитом Ошлана, улетел вверх и попал прямоком в сферу!

Раздался оглушительный звон, отдаленно напоминающий колокольный, заставив Эша испуганно прижать уши, а теплый желтый свет, похожий на солнечный, сменился зловещим алым сиянием. Стены и камни окрасились в багровый, а из-под земли полезли те самые рогатые скелеты, которые тут же бросились в бой. И в следующий момент почти мгновенно протрезвевшие маги бросились врассыпную, чтобы либо умереть, либо обратно скучковаться в одну группу и всем вместе отступить к пещерам.

Пока отступление шло по улицам, нам было проще. Мы имели возможность контролировать ситуацию и не расплывать силы. Боевики Ошлана встали по бокам от поддерживающих мобильный магический купол магов и Шэны, отслеживающей состояние защитников, Ошлан, как самый сильный, выступал в качестве основной ударной силы, а я, кляня на чем свет стоит генератор случайных событий, без которого здесь определенно не

обошлось, перемещался по периметру обороны, помогая отбиваться от наседающих скелетов.

В итоге имеем то, что имеем. Единственный нормальный путь в неведомый подземный город завален, по ту сторону буйствует некое могущественное существо элементарного происхождения, методы противодействия которому мне пока что в голову не приходили, а из всей экспедиции в живых остался лишь Ошлан. Ну и мы за компанию. Все остальные, застигнутые врасплох, не слишком трезвые и уставшие после перехода по подземельям и исследования города, погибли не самой, впрочем, страшной смертью — слишком быстро, чтобы почувствовать боль. Впрочем, нам тоже досталось. Я, кажется, окончательно ослеп и временно был вынужден пользоваться Магическим зрением, пока не восстановлю глаза у храмовых целителей. Эш хромот и тяжело дышит, но в целом отделался легко. Ошлан изрядно избит и опустошен смертью товарищей — это было видно в его сторбленной фигуре и ничего не выражающем взгляде, устремленном куда-то вдаль, сквозь пелену дождя. Лицо Шэны изуродовано жуткого вида ожогом, который она немного подлечила, но избавиться от него сможет только у храмовых целителей, а сама жрица уже во второй раз за наше совместное приключение заработала себе «Магическое истощение». Я уже не говорю о том, что наша экипировка нуждается в обновлении — во-первых, мы уже выросли из того, что носим сейчас, а во-вторых, то, во что превратились мои доспехи и платье спутницы, вряд ли удастся восстановить.

Подняв глаза к небу, я невольно задался вопросом — что со мной не так? Почему каждый раз, побывав в очередной переделке, я выбираюсь из нее только благодаря какой-то сверхъестественной удаче, но каждый раз я основательно избит, а моя экипировка нуждается в лучшем случае в починке, а в худшем — в замене, что довольно затратно по деньгам. Но, видимо, это моя судьба. А, глядя на сосредоточенно роющуюся в инвентаре в поисках чего-нибудь на замену тряпкам, в которые превратилось ее платье Шэну, начинаю думать, что уже и не только моя.

Зато погребальный костер для Черного Рыцаря получился поистине королевским!

— Что будем делать дальше? — подала голос тифлингесса, уже успевшая отрыть где-то в закромах своего инвентаря и переодеться в выдающую виды светлую робу, отдаленно напоминающую то ее одеяние, в котором она погибла под Белым Древом после сражения с Магистром Первородных.

— Искать следы, которые приведут нас к Элеасу Бессу, — ответил я, медленно поднимаясь на ноги и отбрасывая назад лезущие в глаза волосы. Дождь становился слабее, а в казавшемся монолитным свинцовом небе, кажется, начали появляться пока небольшие, но уже так радующие глаз светлые прорехи.

— Знать бы еще, с чего начать, — проворчала Шэна, с грустью на обожженном лице ощупывая свои волосы и, кажется, прикидывая, что с ними делать.

— Возможно, вам стоит побывать в Дареанисе, — подал голос Ошлан. Лис уже встал и не выглядел таким опустошенным, как несколько минут назад. Скорее всего, погибшие маги не были ему близкими друзьями, но их смертей зверолод все же не желал. — Он находится на северных границах Фиориста и формально принадлежит Серебряному Союзу. Дареанис был последним оплотом армии чернокнижников, и оттуда они пошли на свой последний бой. Ходили слухи, что и сам Бесс был родом из Дареаниса. Возможно, что-нибудь, что поможет вам в поисках, вы сможете найти именно там.

— Ты не пойдешь с нами? — спросил я. Помощь такого опытного и сильного мага, как

Ошлан, нам абсолютно точно не помешала бы. С другой стороны, из того, чему был свидетелем, из его слов, реакций и поведения, можно было сделать вывод, что Северный Лис ненавидел и одновременно побаивался оказавшегося не таким уж и мертвым некроманта. Его можно было понять, но если нам предстоит встретиться с Бессом, то Ошлан скорее все испортит, чем поможет. Так что ситуация была двоякой.

Лис развеял мои сомнения покачиванием головы.

— Мне нужно вернуться в Гильдию и доложить о произошедшем. Гибель экспедиции, обнаруженный неизвестный город и то непонятное существо, очень похожее на элементалю, но слишком странное и слишком сильное для обычного рожденного изначально стихей — все это требует обдумывания. Надо решить, что делать дальше. После этого я останусь в Сийеннана. Если твои слова о цели Нельденера подтвердятся, то там я буду полезнее. По крайней мере, я на это надеюсь, — проговорил маг, протягивая мне свою гигантскую лапу. — Думаю, так или иначе, но мы с вами еще встретимся. По крайней мере, в конце я надеюсь стоять рядом с вами плечом к плечу против общего врага.

Хотя ближе к концу в речи Ошлана появился не совсем уместный пафос, я промолчал и ответил на рукопожатие.

— Вам придется вернуться в Дастлбри. Это ближайший к нам город, в котором можно воспользоваться порталом, — продолжил Ошлан. — До него я вас провожу, и там мы и расстанемся.

— Хорошо, — ответил я.

Дождь уже почти прекратился — видимо, буревестники пролетели дальше, унеся с собой непогоду. Лишь редкие капли еще падали с неба, но тучи уже изрядно поредели, освобождая дорогу к земле теплым солнечным лучам рассветного солнца. Я почувствовал какое-то необъяснимое облегчение, едва теплые лучи светила мягко коснулись кожи. Возможно, в последнее время в моей жизни было слишком мало солнца, но слишком много дождя и тьмы подземелий.

Эш, подковыляв ко мне, ткнулся мокрым и немного шершавым носом в подставленную ладонь. Его дыхание было прерывистым, но постепенно выравнивалось. Я опустил взгляд и улыбнулся изрядно потрепанному и за короткий срок ставшему почти родным волку.

— Тоже радуешься солнцу, приятель?

Он согласно твякнул. Даже не оборачиваясь, я каким-то седьмым чувством знал — Шэна, глядя на нас двоих, улыбается, что выглядит довольно жутко, учитывая «украшающий» ее лицо ожог.

— Идем. Нам предстоит долгий путь, — услышал я призыв жрицы, и, переглянувшись, мы с Эшем поспешили присоединиться к своим товарищам, уже стоявшим у тропы, ведущей к подножию перевала Квисана.

Почему-то во мне крепла уверенность, что, несмотря на все проблемы и преграды, которые были, есть и еще появятся перед нами, в конце концов все будет хорошо. Бета-тест успешно закончится, а после релиза начнется моя настоящая и полноценная жизнь в мире Энарона, который станет моим домом на ближайшие годы. А дальше... А дальше будет видно.

КОНЕЦ ПЕРВОЙ КНИГИ

Больше книг на сайте - Knigolub.net