

ЛУЧШАЯ ИЗ ЛУЧШИХ



Карина ВРАН
ПОСТУПЬ
ИНФЕРНО

Annotation

Не успела улечься пыль после недавних приключений, а на Тионэю вот-вот обрушится новая угроза. Молодая художница и ее игровые знакомцы готовы выступить в защиту орочьих земель и всего мира, но что может противопоставить полчищам inferнальных тварей во главе с Архидемоном горстка игроков?

Добро пожаловать в мир «Восхождения»... Снова!

Карина Вран

Поступь inferno

* * *

Оформление обложки *Натальи Гурковой*

© Карина Вран, 2017

© ООО «Издательство АСТ», 2017

Восхождение

Поступь инферно

Каждый игрок «Восхождения» может найти занятие по душе, будь то ПВП или мирные промыслы. Великолепно реализованы осады, грандиозные стратегические сражения потрясают своими масштабами и зрелищностью. Тем же, кто предпочитает массовым битвам индивидуальное мастерство, придутся по вкусу турниры, ежемесячно проводимые на крупнейших аренах Тионэи.

Раз в год проводится Турнир Пяти, соревнование военачальников, однако добыть приглашение на участие в нем – весьма непросто.

Кроме того, вы можете посвятить себя дипломатии, достигнув солидных успехов на политическом поприще, и оказывать влияние на судьбу целых королевств!

А можно заpastись удочкой и рыбачить дни напролет, любуясь природой... Тем более, что из улова можно изготовить полезные и вкусные блюда! Вообще, выбор ремесленных профессий в «Восхождении» велик и разнообразен: от сбора лекарственных трав до изготовления доспехов и даже осадных орудий! Ремесла могут послужить средством обогащения, а также помогут заслужить почет и уважение, как среди игроков, так и у неигровых персонажей.

Сражайтесь, мастерите, путешествуйте, наслаждайтесь живым и динамичным миром «Восхождения»!

Питер провожал отъезжающих низкими тучами, резкими порывами ветра, крупными каплями дождя и разноцветными грибными шляпками раскрытых зонтов.

Вместо привычной отправки автобусом в этом году выдвигались на практику с Ладожского вокзала, дневным поездом, в прицепном плацкартном вагоне. Билеты оплатило училище, так что привередничать не приходилось. Вероника отрешенно наблюдала за восторженной стайкой одноклассников, чему-то радующихся, кого-то приветствующих, с кем-то прощающихся... Почти всех пришли проводить родные, что казалось Веронике неуместным, но она скромно стояла в сторонке, ожидая сообщения о подаче поезда на путь, и помалкивала. Снова и снова прокручивала она в уме события последнего игрового дня, в особенности – один диалог...

– Нет ли у вас деликатного поручения для меня? – поинтересовалась адептка у старшей. – Желательно, срочного.

– Обладательница одного из ключей пожаловала в нашу обитель? – выговорила жрица, окинула пришлую пытливым взглядом, уголками губ обозначила намек на улыбку. – Срочного – нет. Но есть – долгосрочное...

– Ключа? Какого ключа? – переспросила Хэйт с глупейшим видом.

– Ключа от завесы, – покровительственным тоном ответила старшая жрица. – Таковых на Тионэе ровно пятьдесят, но собрать достаточно десять из них в одних руках.

Хэйт призадумалась... Что нового появилось у нее с последнего визита в орден? Точно не пергамент – их не пятьдесят, выходит... Талисман?

– А можно о завесе поточнее? Я впервые слышу о ней и не представляю...

– Рано тебе о ней знать, – взмахнула рукой жрица. – Напрасно я вообще завела речь о ключе. Поручение еще интересно тебе?

– Да... Да, конечно, – поспешила сказать адептка, пока дроу не передумала. – Только приступить сразу к нему не смогу.

– Это не страшно, – уверила жрица. – Слушай же...

...«Начинается посадка на поезд номер сто двадцать четыре. Поезд находится на третьем пути», – механическим женским голосом произнес динамик. Стас скомандовал:

– Приступить к марш-броску до вагона! И чтобы никаких слез на платформе!

Вероника вздохнула: об игре следовало забыть на целый (кошмарный, к гадалке не ходи!) месяц...

Оказалось все не так уж плохо. И заселили их вполне пристойно – в пустующую летом часть общежития местного училища искусств, и даже часть затрат на питание компенсировали. Стас распорядок дня составил плотный, только вечер (ввиду отсутствия подходящего света) оставался относительно не загруженным, если не считать экскурсий. Пятиглавые церкви, Рубленый город, Спасо-Преображенский монастырь, Демидовский столп – эти и другие красоты города, история которого перешагнула тысячелетний рубеж, нашли отражение на картоне и холстах начинающих художников. В Ярославский художественный музей группа получила неограниченный доступ, там проведено было много вдохновляющих часов.

Из минусов было то, что поселили Веронику в одну комнату с Аней, отчего обе испытывали неловкость. Аня решила вопрос творчески: пропадая до поздней ночи в комнатах других девушек и приходя исключительно на время сна. Вероника не возражала.

От совместных обедов с однокурсниками Вероника отвертелась, предпочтя милое кафе с бесплатным Wi-Fi и обалденным кофе. Первое помогало хотя бы частично быть в курсе событий, второе просто доставляло удовольствие. Так, в самом начале практики, она узнала, что цепочка с Талисманом слетела у всех исполнявших в день, когда Власса была повержена; домик ведуньи стоял теперь открытым настежь, пустым и разгромленным (к разгрому Вероника отношения не имела); игроки, имевшие задание в ряду активных, получили символическую компенсацию (сколько-то опыта и денег, цифры на форуме не уточнялись). Позднее администрация ответила пользователям, брызжущим уже не слюной – кислотой! – в мониторы, что задание успешно завершено и более не актуально. В другом же разделе вывесили объявление «Угроза вторжения инферно в людских землях предотвращена!» и недвусмысленно намекнули, что есть еще земли гномов, темных и светлых эльфов, орков... В случае же, если все пять заданий-активаторов будут пройдены благополучно, и прорыва инферно не произойдет, всем игрокам обещались некие бонусы... Эту новость девушка восприняла удивленно-радостным: «Ух, ты!» – и улыбкой в стиле олимпийских чемпионов.

Очень отстраненно вел себя Стас, словно и не он перед этим пытался вытащить из «бесчувственной колоды» какие-то эмоции, не он мотался через полгорода, чтобы привезти лекарства... По большому счету, Веронику это устраивало целиком и полностью, только к разгадке его предыдущего поведения не приближало ни на шаг.

Июнь плавно перетек в июль, и мысли девушки все чаще возвращались к «Восхождению». Нагрузка снизилась, «норму» по эскизам и рисункам Вероника выполнила с перебором (она быстро писала, а перегружать готовую работу лишними «украшениями» нужным не считала). Так что с позволения куратора она на большую часть светового дня

уходила в парк, писать раскидистый дуб... и молодую девчушку с забавными хвостиками с малиновыми прядками в темных волосах, на коленях у которой с довольным видом разлегся котенок. «Натуры», разумеется, не было и в помине, Вероника писала по памяти, на ходу переделывая кольчугу в летний комплект из юбочки и блузки, сапожки в босоножки на танкетке... детеныша барса без пятен – в серого котейку с кисточками на кончиках ушей.

– Мило. Весьма, – чуть не оставил студентку зайкой Стас, бесшумно подобравшись за спину девушки. – Я так понимаю, модель уже ушла, а ты дописываешь?

– Э... Кх-м. Да, вроде того, – прокашлявшись, Вероника нашлась с ответом. – Вы бы не подкрадывались, я чуть кистью через весь холст не проехала от испуга.

Стас пожал плечами.

– Так я и не подкрадывался. Травка мягкая, ты увлеклась, вот и результат... Я вообще-то похвалить тебя подошел. Твоя манера изменилась, причем к лучшему. Я вижу настроение модели, верю в нее, глядя на картину. Это не бездушная рисованная кукла, какие у тебя раньше получались. Молодец, Белозерова.

Девушка пару минут просто хватала ртом воздух: мало того, что похвала прозвучала, скорее, как критика ее предыдущих картин, так еще и «моделью», так расхваливаемой Стасом, служила Маська, персонаж из виртуального мира.

– Дуб, кот... Цепь золотую добавить не хочешь? Например, в виде браслета на руке модели. Получилась бы любопытная интерпретация сама-знаешь-чего...

– Почему нет? – усмехнулась Вероника: ей и самой нравилось, когда в работе имелись малозаметные штрихи, придающие простой с виду картине эдакую «двойкость». – Спасибо за идею.

Девушка погрузилась в работу, куратор, прежде чем удалиться, буркнул что-то вроде: «Не буду мешать». До конца практики оставалось дотерпеть всего пару дней...

А в ночь перед отъездом состоялся разговор, который Вероника долго откладывала, да и засыпала она чаще всего задолго до прихода соседки по комнате, выматываясь в течение дня. В этот же раз все совпало: перед сном провела она ревизию в сумке, наговорила на диктофон список покупок, которые необходимо будет сделать по возвращению в Питер, и Аня пришла укладываться раньше обычного.

– Я хочу извиниться, – начала Вероника сложную для нее речь. – Мое поведение по отношению к тебе было... непростительным. Три года я позволяла тебе считать себя не чужим мне человеком, а затем публично высмеяла. Думаю, это ты испортила мои картины: у других просто не было повода, а ты имела полное право считать себя оскорбленной. Зла на тебя я не держу.

Внимательно слушавшая ее однокурсница внезапно разразилась смехом.

– Зла она не держит! Ха! Милость свою королевскую засунь себе под королевское же седалище! Да, это была я, и я не жалею. Не о чем жалеть, работы-то были отстойные! Это не мое мнение, а профессора из Репинки. Мы все гадали с девчонками, слышала ты или нет про его визит и отзыв: выходит, слышала, и теперь «извиняшки» свои решила запилить. Да кому только они нужны, если твою мазню назвали бездушной, а мои картины хвалили! Липовая ты королева, Белозерова, и все уже в курсе, как ты свои пятерки отрабатываешь.

Вероника покачала головой. Не было ни злости, ни обиды. Только тихая грусть: она снова ошиблась в человеке.

– Рада, что твои работы отметили, – высказала она в ответ на тираду Анны. – Ты это заслужила.

– Конечно, заслужила! – зло выпалила Анечка. – И не тем местом, что некоторые. Знаешь, что сказал профессор, глядя на мои и твои работы? «Технические огрехи можно исправить, привив должные знания, а суть человеческая неизменна». Так что уткнись носом в стеночку и сопи от зависти!

Вот этому совету Вероника отчасти последовала: легла, отвернувшись к стенке. То, что диктофон она забыла выключить перед началом «разговора» с Аней, она узнала только в Питере. Трижды прокручивала она запись, каждый раз подавляя тяжелые вздохи. После третьего прослушивания, поколебавшись мгновение, Вероника удалила запись. Зато теперь она понимала нарочитую отчужденность Стаса, за всю практику подошедшего к ней не больше пяти раз: не хотел он множить слухи, а в том, что они дошли до него, сомневаться не приходилось...

– К черту! – махнула рукой она, оставляя разбор багажа и эскизов на потом.

Ее целый месяц ждало «Восхождение»!

Живописные улочки Велегарда, гомон прохожих, цветастые юбки торговков, не уступающие яркостью оперению птиц... Вот тут девушка чувствовала себя как дома! Почтовые феи, налетевшие на нее прямо с ходу, все, как одна, несли записки от Маськи: та провела неделю «где-то там», а потом сбежала в «цивилизацию» и качала инженерию, отвлекаясь только на вылазки за рудой и прочими материалами. Как итог, она уже овладела рангом умелец и мастерила големов, по урону сравнимых с самой гномой (увы, срок их «жизни» был довольно мал, сырье – дорого), а добыча руды и вовсе вышла на мастерский уровень у гномки-трудоголика.

– Ушастая!!! – крик Маськи оглушил Хэйт (она успела отослать к мелкой фею с известием о возвращении). – Я рада-рада-рада-рада!

– Я тоже, – осторожно ответила адептка, прикрывая уши. – С порога в капсулу, даже вещи не разобрала. Поэтому – ненадолго.

– Рэй должен завтра вернуться, – сообщила мелочь. – Все здорово! Мы по электронке общаемся, ты не возражаешь?

– С чего бы вдруг? – искренне удивилась Хэйт.

До тех пор, пока компаньоны не начали посягать на ее «личное пространство», саму адептку все устраивало. Хочется людям поддерживать связь вне игры – пожалуйста, кто против?

Дальше Маса долго, вдумчиво и эмоционально рассказывала Хэйт о своих успехах в големостроительстве. Потом сообщила новость: сторона дроу успешно сдержала натиск инферно, в их землях это было оформлено в виде сражения с эвентовым [□](#) эпическим боссом.

– Хреновина с черепками вместо уровня, дико громадная, поищи видяшки на форуме, зацени, – докладывала гнома. – Ее буквально трупами закидывали, там с каждого удара по пол-альянса ложилось.

У светлых и у гномов пока все было тихо, а вот орки... Оркам не повезло. По просочившейся информации, какая-то группа взяла квест на время, польстившись на ценные призы, и не справилась. Теперь одна «крепь» – название орочьих поселений в Тионэ – полностью уничтожена, еще две страдают от набегов бесов и демонов.

Подробнее, по уверениям мелкой, должен знать Рэй, у которого есть какие-то (вроде бы даже с «завязками» в реальном мире) знакомства среди орков.

За этими разговорами (больше смахивавшими на монолог одной маленькой, но крайне

активной гномы) дошли до аукциона. Хэйт хотела изучить цены на более-менее пристойные вещи на свой уровень и прикинуть дальнейшие планы. Осмотр лотов ее слегка разочаровал – действительно достойные вещи игроки выставляли на аукцион за реальные деньги, на внутриигровом оседала меньшая, не самая привлекательная, часть. А на комплект «зелени» – вещей редкого грейда^[2] на пятнадцатый уровень (с ее-то шестнадцатым Хэйт на другое пока рано было заглядываться) – требовалось не меньше трехсот золотых, и это без учета оружия...

Были у нее задумки по этому поводу, так что после аукциона посетили еще один магазинчик...

– Мелочь, я пойду, – сказала Хэйт. – Мне бы в душ, распаковаться, поесть и поспать. А уже завтра втроем все встретимся, идет?

Мася не возражала, заявив, что пойдет мастерить образец голема для завтрашней встречи, чтобы напарники еще сильнее ценили деятельную и разумную гномочку! Хэйт же, задумавшись, намурлыкала перед выходом под нос несколько строчек песни:

Бесы,
Бесы все злей и злей.
Бесы,
Бесы в душе моей^[3]...

Навеян был этот «пассаж» впечатлениями от рассказа Маськи про орков и их печальную участь. Напевая, Хэйт и не догадывалась, что вскоре мотивчик подхватят все игроки «Восхождения», включая даже азиатов, которые слухом не слыхивали о группе Ария и их творчестве...

На встречу Рэй пришел не один. Явились с ним еще двое: хрестоматийный эльф с луком (таких вот яснооких и светловолосых, как правило, и изображают на обложках книг в жанре фэнтези) и... орчанка. Громадная, как гора, с совсем неженскими габаритами, зеленокожая (насколько известно было Хэйт, при создании персонажа за расу орков, был выбор – бронзовый или зеленоватый оттенок кожи задать персонажу), вся в татуировках, с белесыми дредами в хвосте-пальме.

– Вот это колорит! – выпалила восхищенная адептка.

А потом она услышала имена парочки и выпала в астрал: эльфа звали Кен, а орчанку – Барби.

И покуда девушка в том астрале пребывала, убивец успел выдать море информации, причем по принципу оливье: все в кучу и перемешать. Так, выяснилось, что: Кен – лучник (ожидаемо), а Барби – орк-страж, на изумленное Маськино: «Так не бывает же орков-стражей?» – Рэй лаконично ответил: «Ты просто не знаешь, какой настойчивой она может быть». В реальной жизни Барби и Кен жили вместе, причем восьмой год кряду, и на подначки знакомых о ЗАГСе отвечали раз за разом: «Вам надо – вы и идите». Потом пошел пласт информации про орков и суровую демоническую напасть: неписи начали выдавать квесты «освободительного» толка, с повышенными рейтами^[4] на опыт и все сопутствующие награды. Но, чтобы эти квесты получить, в группе должен быть представитель «пострадавшей» расы, то есть – орк. А еще, в связи с тем, что люди и орки не особо дружны

(так, орки с недоверием относились к людям и, наоборот, светлые и темные эльфы традиционно недолюбливали друг дружку, нейтральны ко всем были только гномы), чтобы приступить к тем самым «сладким» ситуативным заданиям, придется им выполнить ряд квестов на репутацию. Но и это было не все: «халявы» с уровнями монстров, подгоняемыми под уровни убивающей их группы, не предвидится. Тут Рэй снова переключился на эльфа с орчанкой (из всего сказанного напрашивался вывод, что знаком он был с ними лично и довольно давно), попросил «любить и жаловать, но без фанатизма». Маса робко поинтересовалась, чем вызван столь резкий контраст между внешностью Кена и Барби, получила ответ от орчанки:

– Это, – кивок в сторону эльфа. – Настройки по умолчанию. Как у мужиков обычно: тят, ляп – и готово. А это, – жест в сторону своих «телес», гордый вид и грудь «колесом», – два часа делалось!

– Кру-уть! – с обалдевшим видом покачала головой гнома.

– А то! Надо ж было сделать: во! – Барби направила палец на широченное плечо. – Еще: во! – тычок в рельефную мышцу. – И причесочку!

От блаженной улыбки орчанки (с демонстрацией внушительных резцов и клыков) Хэйт, вернувшись было из астрала, закинуло обратно на «второй сеанс».

– Ты не думай, она нормальная, – зашептал адептке Рэй. – Филолог по образованию, поэтесса... Они с Кеном ролевкой раньше увлекались, так и познакомились, собственно. Барби – своеобразная, но очень хорошая!

– Не мешай мне восторгаться! – шепотом же цыкнула Хэйт.

Рэй закашлялся, вернулся к рассказу о заданиях, которые можно урвать в орочьих землях...

– Значит, у нас будут: баба-танк, баба-гном и баба-хил? – решила «уточнить» состав группы Барби. – Порядок!

Пришлось Хэйт срочно очухиваться и отвечать:

– По поводу хила: я четверых лечить не смогу, это даже не обсуждается. Ауры, длань, дебаффы – это я могу, а чтобы лечить адекватно, монах нужен.

– Поищем монаха, раз так, – нахмурившись, подытожил Рэй.

Похоже, в вопрос лечения группы он в своих планах не углублялся.

– Никого искать не надо! – вклинулась Маса. – Пока вас не было, я слегка... обросла связями. Включая одного отличного парня, монаха как раз. Он сейчас в игре, послать ему фею?

Единогласно решили, что за монахом слать и фею, и саму Маску, если потребуется, после чего всю группу в новом составе в обязательном порядке «обкатать» надобно в каком-нибудь данжике, а если хорошо пойдет – то и не в одном. Барби же, не моргнув глазом, переименовала адептку из «бабы-хила» в «бабу-бафф». В устах орчанки звучало это до безобразия забавно, впрочем, Хэйт и не думала обижаться.

Монах с ником Монк^[5] (видимо, чтобы у общестственности сомнений не оставалось в выбранном им классе) оказался спокойным, добродушным парнем. Только Кен «обгрыбал» Монка в плане хладнокровия и безмятежности: он за весь Некрополь не проронил ни словечка, ни разу не изменился в лице, даже когда Годфри (для «обкатки» выбрали пристанище лича и его самого, ввиду наличия опыта в его убийении) чуть не отправил их всех к праотцам, наложив на Хэйт и Монка безмолвие к концу боя.

Молчаливость Кена (хотя, надо отдать должное, кое-какие умения он проговаривал, но

настолько тихо, что лучник, скорее, бурчал себе под нос) с лихвой компенсировала Барби своими «перлами». Так, аое-агр, умение, собирающее всех монстров в радиусе двадцати метров от стража, активировала орчанка громогласным: «Встаньте, клячи, встаньте в круг!» У умения были две промежуточные стадии, когда агрессия набиралась, и финальная, когда мобы уже «пылали ненавистью» к обидчице, отсюда и многословность. Защитная стойка у Барби включалась ревом: «Жи-и-ир!», а три основных атакующих умения:

– Ломать! Крушить! Фа-а-арш!

Монк лечил хорошо, даже отлично (по восприятию Хэйт). Вообще, парень был «спокоен, как удав», что для лекаря было крайне ценным качеством, и адептка искренне не понимала, как такой самородок мог оказаться на «вольных хлебах», без клана и без группы (самостоятельно монах легко убивал только нежить, в этом отношении монахам приходилось труднее, чем любому другому классу в «Восхождении»). Впрочем, парень казался слегка стеснительным, может, отсюда и «росли ноги» у его незанятости...

После раздела трофеев (выпало два кольца со статами для физиков и тканые наплечники, торжественно врученные Хэйт – монах от них скромно отказался) собрали небольшое совещание. Решили уточнить уровни новых «коллег» по игре и (с подачи Хэйт) как у кого обстоят дела с умениями. Рэй настаивал на том, что идти в земли орков следует максимально подготовленными, одетыми, с рюкзаками, набитыми «расходкой» под завязку, потому что сведения по демонами и бесам были весьма расплывчатыми, а значит, следовало быть готовыми ко всему.

С уровнями дела обстояли неплохо (Хэйт снова оказалась самой младшей, даже Монк был на единичку, но «повыше», а Кен с Барби являлись гордыми обладателями «двадцаток»), с умениями же у большинства был провал: снова по мнению адептки, самим же владельцам рангов «новичок» почти во всех графах так не казалось, пока самая неодетая и «юная» не поделилась с напарниками состоянием своих скиллов. Изумился даже невозмутимый Кен, про остальных и говорить нечего (вид падающих челюстей Хэйт запомнит надолго)...

– Есть у меня одно предложение по поводу умений, – сказала Хэйт с легкой усмешкой. – Но не уверена, что всем оно понравится...

– Баба-бафф, иди сюда, я пожму тебе лапу! – заявила Барби, выслушав адептку. – У тебя, отвечаю, есть яйца!

Немного позже, разбившись на две тройки, они пошли испытывать на деле методику Хэйт: файтеры монстров бьют, хилеры лечат; лечат не файтеров – монстров. И так – до посинения.

А каждые три часа – подводный заплыв в речке Вельда, по настоянию убийца, который решил, что всем необходимо получить достижение «Амфибия», считающееся самым бесполезным из игровых достижений. Всем, кроме самого Рэя, Маськи и Хэйт – они-то знали о месте, в которое без этого достижения просто-напросто не попасть.

После третьего заплыва разошлись: Кену с Барби нужно было рано вставать, Маса подустала, Монк, помявшись, сообщил, что в игре допоздна не засиживается; кинжальщик тоже ушел, пообещав подыскать на досуге сведения о данжах вроде Некрополя Годфри, чтобы хотя бы частично решить вопрос с экипировкой и сыграть. Это все отлично состыковывалось с планами Хэйт, распрощавшейся со старыми и новыми знакомыми и помчавшейся в сторону городских стен.

– Вот я и вернулась к истокам, – улыбнулась сама себе Хэйт, устраиваясь возле здания

Гильдии воинов. – Операцию «Уличный художник» объявляю начатой!

Доставать из инвентаря купленный накануне мольберт было слегка волнительно (и забавно: большая деревянная подставка в рюкзаке занимала одну ячейку, а вне его – была неудобной массивной конструкцией). С не меньшим трепетом извлекала она холст, краски, кисть... За все это удовольствие ей пришлось выложить почти все наличные деньги: товар был малопопулярный, но дорогой. Забывчивый лепрекон весь месяц отсутствия Хэйт монетки подкидывать... забывал, или, что вероятнее, действовала его сума только в те дни, когда владелец заходил в игру. Последнее предположение девушка считала справедливым: не должно быть такого, чтобы «не играть» выходило более выгодным, чем «играть».

К виртуальным краскам приоровилась она не сразу, густота и структура их существенно отличались от привычных девушке материалов. Хэйт потому и выбрала для первой картины довольно строгую архитектуру, чтобы «набить руку», освоиться. Вскоре размышления и тревоги отступили, она просто писала здание в форме меча, вбитого в землю почти по самую рукоять, на фоне изумительного неба, ни на что не отвлекаясь...

Закончив, она отступила на шаг. Вспомнила, какой растерянной была она, получив отпор у стражника-НПЦ, как создала свой первый в «Восхождении» рисунок... Капли пота, стекавшие по ее лицу и телу, когда она безостановочно лупила куклу. Свою первую маленькую победу: удачу, добавленную в копилку «пассивок»... Человека, купившего у нее эскиз этого самого здания и открывшего для нее дверь к удаче. Много было воспоминаний, и все – значимые.

– Отличная работа! – сказал, как прокаркал, худенький брюнет своеобразной наружности. – Цена?

Это был «ее клиент»; будучи оторванной от игры, девушка изучила теоретический «рынок сбыта» для плодов своего творчества: азиаты. Именно азиатский сектор по статистике чаще прочих приобретал наиболее дорогие, претенциозные дома, всячески украшая их изнутри. То, что многим игрокам казалось немислимыми тратами, в данном случае воспринималось как «статусность», хотя, конечно же, далеко не ко всем относилось это утверждение.

– Я писала ее, как дар городу, – вежливо покачала головой художница.

О такой возможности она тоже узнала, пребывая вне «Восхождения». Предметы роскоши, преподнесенные в дар представителям власти, повышали репутацию с анклавом. Незначительно, даже затрат не окупая, но, как обходной путь, если не удастся найти покупателя на картины, этот способ был вполне приемлем.

– Хорошо заплачу! – уверил ее «клиент» с чуть раскосыми глазами (не иначе, создавал персонажа, исходя из собственной внешности). – Двадцать золотых.

Хэйт еще раз покачала головой, на сей раз – слегка укоризненно.

– Двадцать пять!

– Я вложила в эту картину душу, – отозвалась она. – И создавая ее, преследовала определенную цель.

Игрок (в этом у Хэйт сомнений не было) покивал, задумался на несколько секунд.

– Сто.

Девушка нахмурилась, изображая тяжелый мыслительный процесс.

– Возможно, я заблуждалась, и картина будет лучше выглядеть в доме человека, способного ее оценить, чем в кабинете НПЦ, для которого она – ничто.

– Сто пятьдесят!

– Картина – единственная в своем роде, – продолжила Хэйт, как бы и не заметив повышения суммы. – Строгие линии, великолепный архитектурный замысел... Она сможет услаждать взор ваших гостей, а вы будете уверены, что другой такой не существует. Ведь это не штамповка НПЦ, а индивидуальная работа!

– Двести, – решительно произнес «клиент», сурово сведя брови.

«Больше вряд ли даст, вон, как вперился», – подумала адептка. Вокруг понемногу начали собираться зеваки, привлеченные как картиной, так и голосами. Никто из подошедших не пытался вмешаться в «торг», поэтому, улыбнувшись как можно лучезарнее, она кивнула покупателю.

– Вы настоящий ценитель искусства. Я согласна на продажу картины.

Заклучив сделку, обогатившись ровно на двести золотых монет, Хэйт начала упаковывать инструменты. Цифра грела своей внушительностью: столько она и не рассчитывала «урвать» при первой же сделке, это был колоссальный успех!

– А нарисуйте мой портрет! – подбежала к ней огненно-рыжая красотка. – Я заплачу!

Хэйт покачала головой:

– Простите, я не пишу на заказ.

Для нее черта между продажей картины, созданной под влиянием вдохновения, написанной так, как она считала нужным, и рисованием портретиков взбалмошных девчонок была настолько жирной, что больше походила на пропасть. Хотя и за тот, и за другой труд она получила бы деньги, в первом случае не была уязвлена ее гордость.

Она убрала мольберт, снова ставший иконкой в инвентаре, а затем – спешно ретировалась, оставив зевак и недовольную девицу наедине с пересудами.

Первая стадия «операции» была успешно завершена! Но это не значило, что Хэйт может отправиться отдыхать, последовав примеру компаньонов: до отбытия в земли орков следовало в обязательном порядке повысить навык ремонтного дела, а то мастер Гэхарт, поди, уже и забыл, как она выглядит!..

Гэхарт ученицу помнил, хоть и пожурил за долгое отсутствие. Работой нагрузил он Хэйт по самое горлышко, как в старые добрые времена. Адептка, не разгибая спины, вкалывала до таймера, повысив силу и ловкость по пунктику, на два – выносливость, навык дополз до цифры 5.8. Вот теперь, с чувством выполненного долга, можно было отправляться в царство Морфея... Нет, сначала еще разок глянуть на статьи новеньких наплечников, выпавших из лича.

Наплечники смятения Годфри.

Тип: тканая броня.

Класс: легендарное.

Защита: 38. Прочность: 100/100.

Интеллект: +16.

Живучесть: +8.

Вероятность нанесения магического критического удара: +4 %.

Необходимый уровень: 15.

Хэйт довольно сощурилась: собрать бы четыре предмета из этого комплекта (мантию, занимающую два слота, ботиночки, перчатки и наплечники, уже имеющиеся) и не смотреть

даже в сторону аукциона. Поправка: оружие заменить необходимо, но на это она определенно, заработает... В операции «Уличный художник» запланирована далеко не одна стадия.

– Выход! – с довольнейшим видом произнесла она: день, несомненно, проведен был результативно.

Следующим утром Вероника позвонила Галке. В Ярославле она раз двадцать начинала писать подруге электронное послание и столько же раз стирала. Мириться было нужно и правильно, но – не письмом на «мыло», не тот человек Галина, чтобы оценить подобный подход к «мировой».

Трубку взял Леша, сообщил, что жена кормит дочурку, ей несколько «не с руки» говорить. Минут десять девушка проболтала с другом о его работе, о «погоде» в их с Галкой доме, о ее летней практике... Затем в мирную беседу ворвался ураган «Галина», затребовав в ультимативной форме участия Вероники в их семейном выезде за город. На выходные.

– На лошадах покатаешься, позагораешь... Хотя бы лето ощутишь. Никаких возражений, поняла?!

– Да, мэм, – обреченно ответила Вероника.

Родители Галки жили за городом, воспитывая еще двоих отроков. Близнецы появились на свет, когда уже «никто не ждал», разница между старшей и младшими составляла без малого двадцать лет. Так что натуральное хозяйство, две лошади, птичник, свинарник и пара неугомонных сорванцов были неумолимой карой Веронике за необдуманное поведение в недавнем прошлом. На заднем фоне тяжело вздохнул Лешка, он не меньше Вероники недолюбливал эти семейные выезды. Послышался в трубке и Леськин плач.

– У меня второй молочный заход, в субботу в одиннадцать утра у нас – как штык!

Не повезло в этот раз Леше: супруга явно настояла на том, чтобы он сел за руль, что означало «сухой закон» на оба дня, а на трезвую голову тещу с тестем ему гораздо сложнее было «любить»...

Как-то это все ломало планы девушки, но, зная Галю, единственной уважительной причиной для неявки теперь была бы, разве что, госпитализация Вероники, со справками от всего персонала больницы, включая главврача, и стрим-записью из палаты.

– Прорвемся, – завершила сама себя Вероника.

Затем, вспомнив, что кое-что прошлым вечером она упустила, потопала к капсуле...

Страннейший квест выдала ей жрица богини Аш-шэа, называющийся: Двоебожие. И для начала следовало адептке явиться к храму... Балеона, просидеть возле него час игрового времени и молча уйти. Ни с кем из служителей или паломников заговаривать нельзя было. Хэйт был обещан в качестве вознаграждения малый лист дерева познания – в случае, если она успешно воплотит два этапа (из скольки и что будет, если сумеет она продвинуться дальше, жрица говорить наотрез отказалась). За столь лакомый приз посидеть на травке и не задавать лишних вопросов? Да запросто!

К завершению часа в игру зашел Рэй, предложил пойти за город, попробовать силами питомцев заковырять какого-нибудь простенького моба: при таком раскладе, если хозяева не вмешивались в убиение (лечение своей живности не в счет), питомцы получали значительно больше опыта с монстра.

– Слушай, а ускорить это действие никак нельзя? – спросил убивец, глядя на хилые

попытки Салли и Геро растерзать землеройку.

– Прирезать моба, чтоб не мучились... все трое. И мы в придачу, – уныло отозвалась Хэйт. Кинжальщику-то было хорошо – он расположился рядом с капустным полем в вольготной позе и позевывал, в то время как Хэйт приходилось подлечивать мелюзгу.

– Тогда разбуди меня, когда они хотя бы с этой справятся...

Первые пятнадцать землероек были сущей пыткой (для хозяев питомцев в первую очередь). Зато потом, после синхронного получения второго уровня живностью, лед, что называется, тронулся. Геро, похоже, качался в «милишника», статы (их живность получала по пять очков на каждом новом уровне) распределились между живучестью и силой, в соотношении три к двум. А вот Рэй ругался: его «огонек» стала мудрее да интеллектуальнее, а без магии это было ну совсем «не в кассу». Геро же, словно доказывая, что он не бесполое существо, а вполне себе мужик, с удвоенной силой начал лупить землероек.

Порадоваться прогрессу живности помешало появление Маськи, а за нею и остальных компаньонов. Рэй собрал всех и объявил цель сегодняшнего похода: мини-босс, носящий звучное имя Хуп-Хоп-Гхым. Вожак гоблинов, «сожительствоющий» с двумя гоблиншами-шаманками в одной пещере, и просто поганенький зеленый сморчок. Достоинством же гоблина был шанс выпадения из него щита эпического ранга, который бы не помешал как Барби, так и Маське.

– Ушастая, это ж главнюк тех вонюченьких, на которых мы квестовые ожерелки били! – с восторгом восприняла новость гнома. – И живет наверняка под той пирамидкой – мы еще туда не стали соваться, помнишь?

Хэйт помнила. Гоблины для них двоих, будучи социальными, были целями неприятными: без денежного задания она бы предпочла не сводить с ними «знакомства». Однако в те времена их было двое (плюс бесполезный мех), а теперь ажно шестеро.

– Идем! – решительно кивнула она.

Возражений ни у кого не нашлось, команда дружно двинулась в поход...

Спустя полчаса в круге воскрешения:

– Что мы делаем не так? – размышлял вслух Рэй. – Сказано на форуме: залить как можно скорее одну из шаманок...

Пять асинхронных кивков и столько же унылых вздохов послужили ему ответом.

– В третий раз это почти удалось! В четвертый – удалось полностью. Но...

Что значило это «но», все знали, потому только кисло скривились: шаманка-то откинулась, но еще умерли танк и оба хила – со стороны нападавших.

– Не бывает неубиваемых боссов! А про «мини» и говорить нечего! – сурово сдвинул брови убивец. – Петов на них гнать бесполезно – откинутся тут же... Арг-х!

– Это тебя гоблинша покусала? – вяло осведомилась Барби. – Не дрейфь, завалим!

Мася насупилась.

– Жаль, големчик так бездарно умер в первый раз.

Еще полчаса откат до активации нового...

Гномка шмыгнула носом, ее ринулись жалеть все, включая Барби: в первую пробу бездарно пал не только голем, но и вообще вся группа... Кто ж знал, что «свита» из двух гоблинш агрессивная, и после прохождения через портал в пирамидке нельзя шевелиться?.. Доброхотов, составивших бы детальный гайд, как с «милой дохлятинкой Годфри» (цитируя Маську), не нашлось, а разведка боем показала только бешеный урон шаманок без видимых усилителей («ака тотемов или еще каких прибабасов» – это, цитируя Хэйт). Что забавно,

сам вождь даже зад свой зеленый не соизволил ни разу приподнять с лежанки!

– Значит, у нас полчаса на размышления и разработку тактики, – решительно заявил Рэй. – Пятая попытка должна стать последней!

Кен вдруг поднял голову, распрямил плечи, став как-то разом больше и значительнее.

– В топку размышлизмы, – непререкаемым, твердым, как скала, тоном высказал лучник. – Мобы действуют по циклическому алгоритму. Прерывание на пятом такте: до него дожили только в последний раз. Откройте все расширенный режим характеристик при текущем эквипе, озвучьте показатель магической защиты.

Хэйт на автомате проделала все, что потребовал Кен, столь велико было ее изумление: от смазливового молчаливого эльфа с вечной полуулыбкой такого она не ожидала никак. «Показал ли он свое „настоящее“ лицо? Если да, то»... Мысль закружилась на подзабытых школьных уроках информатики: если (условие), ветвление до конечного результата... «Может быть, Кен – программист? Тогда понятно, как он с такой деятельной девушкой уживается, они просто дополняют друг друга», – вероятное открытие заставило девушку улыбнуться... и понять, что часть разговора пролетела мимо ее ушей.

– Что за чушь: значение цифр – решающее? – недоуменно и будто обиженно спросила гнома. – А как же смекалка, и вообще, не числами едиными мил человек!

Хэйт подсознательно ожидала, что эльф вспылит, как вспылела бы она сама, оспорь кто ее правоту в той области, где она, что та рыба в воде, а спрашивающий – как помянутый неоднократно тюлень на крыше небоскреба (зацепило чем-то ее то Маськино сравнение). Но Кен ответил с непринужденностью человека, познавшего дзэн^[6]:

– В конечном итоге, любой бой в вирте – это формулы и последовательности. Цифры. Показатели. Перевес одних цифр над другими. И, как бонус, красивая упаковка, за что мы и любим игры. В пользу игроков приплюсовываются еще системно неучтенные числа – показатель IQ владельцев персонажей. Если ты это подразумеваешь под смекалкой, то да, влияние очевидно. Только это тоже цифры.

В финале реплики он так обезоруживающе улыбнулся, что все вопросы у Маси, да и у прочих, отпали сами собой, а спокойная уверенность неведомым образом передалась и другим. «Не иначе, воздушно-капельным», – подумалось Хэйт.

План, предложенный Кеном, был строен и прост. Прост настолько, что был обречен на успех...

Временным «танкующим» назначили голема. Ненадолго, на две секунды ровно: но за эти две секунды големчик, дитя камня и Маськиного труда, принял на себя четыре атаки «духов ненависти», направляемых шаманками. Рэй, изначально зашедший в пещеру в режиме скрытности, подобрался за эти две секунды за спину одной из шаманок. С треском развалился големчик – и это сработало как сигнал убийце и лучнику атаковать правую гоблиншу; к левой же помчалась Маська. Не Барби, потому как духи наносили физический и магический урон, а к показателям от бижутерии (гноме сообще собрали на этот бой лучший комплект) прибавлялась в случае мелкой классовая пассивка – магический барьер, с двадцатипроцентным шансом отражающий «в никуда» любое заклинание.

Как подсчитал Кен, шаманкам не нужны были дополнительные средства для усиления атаки, они резонировали друг с другом. Пока были живы обе гоблинши, урон от духов шел космический, но со смертью одной из них резался десятикратно. Монк, Хэйт и Барби должны были стоять, не шевелясь, пока Маськина шкала здоровья не сократится до трети, тогда «баба-танк» должна перехватить на себя левую «монстриху» (словечко авторства

орчанки), благо, умений, вызывающих агрессию, у нее было целых три в арсенале. Задача хиллов же сводилась к простому: «Выжить», – в идеале, простоять все время, пока обе шаманки в бою, неподвижно, как статуи.

Разыграно все было, как по нотам: четыре предыдущие смерти научили группу осторожности. Кен, правда, оказался в какой-то момент на грани жизни и смерти, но Рэй как раз добил «свою» шаманку, и Монк смог начать лечение, не опасаясь за свое здоровье.

На второй же гоблинше всем скопом выместили злость за прошлые смерти, и только тогда Хуп-Хоп-Гхым вступил в схватку.

– Ленивое убожество, – фыркнула Маса, вбивая топорик в конечность мини-босса, который без своей свиты оказался... несостоятельным.

Сюрпризы и ужасы закончились на этапе со свитой, сам же Вожак был туповат, хоть и «толст» – ковырять его пришлось долго.

«Триумф расчета и логики над генератором случайных чисел» – так назвала бы портрет Кена квартеронка, если бы решила запечатлеть этот момент. Когда мини-босс испустил дух, эльф не сказал ничего, но выглядел он, как предводитель армии, выигравшей сражение под его руководством, причем ясно читалось, что в победе он был твердо уверен, от начала и до конца, ведь это он направлял «войско». И что показательно: ни капли высокомерия в океане гордости и довольства!

Барби вразвалку подошла к эльфу, ухмыльнувшись, смачно хлопнула его по плечу. По второму плечу заехал Рэй, пообещав:

– С меня пиво! – и тут же передумал. – Нет, лучше коньяк. Ждите в субботу!

– Приезжай, – согласился Кен. – Мне как раз презентовали отличные сигары.

Хуп-Хоп-Гхым порадовал (посмертно): кроме того самого щита, на который надеялся Рэй (плюс пятьдесят процентов к шансу заблокировать удар и куча полезных стат), ушедшего Барби, выпал жезл, идеальный для лекаря: все исцеляющие умения получали надбавку к эффективности в десять процентов. Хэйт претендовать на него не стала, не с ее двумя скиллами было цепляться за вещь, полезную монаху. Монк же принял жезл молча, со скромной улыбкой...

– Может, скажешь что-нибудь? – предложил Рэй, с интересом глядящий на невозмутимого монаха: так Галка порою рассматривала новые снимки горячо любимых ею горных вершин.

– А что говорить, кроме спасибо? – пожал плечами Монк. – Все же нормально...

– Так ты говоришь, только когда все плохо? – вскинул бровь убивец. – Занятно...

– Я говорю, когда есть, что сказать, – не поддался на провокацию монах, вернув Рэю цепкий взгляд. – Это проблема?

Пока длилась «игра в гляделки», Хэйт вспоминала, где она могла слышать подобную фразу... Ведь слышала, как пить дать, слышала! «В училище? Нет, раньше... Ян?!» – она испуганно взглянула на монаха, ища сходство между ним и человеком, которого почти не вспоминала несколько лет. «Нет, я притягиваю за уши, просто совпала одна фраза. И поза... И эта нелепая смесь уверенности и скромности... Я чертова фантазерка, не он это!» – пока Хэйт клинило, все уже собрались уходить из гоблинского логова, а она не успела применить навык картографа.

Остаток дня вышел настолько сумбурным, что адепт как не стала ни писать новую картину, ни качать навыки – вывалилась в реал, убеждать себя в несостоятельности «сравнительного анализа» в поисках сходства между реальной личностью, не виденной ею

уже три года, и виртуальным лекарем...

Они учились вместе с... пожалуй, с младших классов. Ян был очень тихим мальчиком, его голос был слышен, только когда вызывали его персонально; при этом он был умнее едва ли не всех остальных детей, вместе взятых. Классе в шестом даже был маленький детский «бунт», Яна пытались «учить» быть, как все, средствами грязными и... глупыми. Кнопки на стуле, компот, вылитый в портфель, уродливые карикатуры в его учебниках... Стандартные детские «шуточки». Вероника уже тогда была помешана на рисовании, ее не коснулись все эти гадости, она уже была «на своей волне»; саму девочку почему-то не трогали, видимо, одного «пугала» классу хватало. Через пару-тройку месяцев травля Яна прекратилась: он никак не реагировал, детям стало не интересно.

Ближе к выпускному классу им уже гордились: это с ними вместе учился «мегамоzg», давая лишний повод прихвастнуть перед сверстниками. Вероника так его и запомнила: скромность вперемешку с уверенностью, цепкий всезнающий взгляд, слова – только когда «есть, что сказать». Коктейль, как ей казалось, неповторимый. Вероника помнила, как если бы это было вчера, как им обоим вручали медали: торжественно, с помпой, гордость школы... Ян смотрел в одно окно, она – в другое.

Но Ян никак не мог оказаться в «Восхождении»: он должен был сейчас учиться, как и она сама, на третьем курсе (что его зачислили на бюджет в СПбГУ, она знала), а в семье парня (если так можно было назвать пьющую мать-одиночку) денег не было отродясь.

– Совпадение плюс моя буйная фантазия, – постановила Вероника, мысленно давя ногами «червячок сомнения»...

Просигналил о новом входящем сообщении мобильный, перепугав девушку (она аж вздрогнула). Объявился Стас с предложением встретиться, «когда ей будет удобно».

– Не «если», а «когда», вот же!.. – возмутилась Вероника.

Самым неприятным было то, что, после «откровений» Анны, «когда» было намного вероятнее, чем «если»: узнать, что именно говорил профессор о ее работах (и говорил ли, или это выдумки однокурсницы), требовалось.

«Завтра в первой половине дня», – набрала Вероника ответное сообщение, дождалась лаконичного: «Ок. Заеду в полдень», – затем пошла на кухню, соображать легкий перекус вместо ужина.

Наряжаться на встречу она не стала: не свидание. Джинсы со свитером, волосы собраны, ноль косметики, обувь без каблука – вот и все приготовления. В таком же виде она в супермаркет за продуктами ходила.

Стас, проявив чудеса пунктуальности, позвонил за минуту до означенного срока, сообщил, что припарковался возле парадной и ждет ее внизу. Спускаясь, Вероника ощущала не самое «правильное» из чувств – злость. На себя, на Стаса, на безымянного (пока) профессора, на демона зависти (вроде бы Левиафана, но классификацию по чинам обитателей преисподней девушка помнила смутно), на... На весь мир?..

– Белозерова, не прожги дыру в машине, ладно? – притворно нахмурился преподаватель. – Перекусим? А то я даже не завтракал.

Вероника безразлично передернула плечами. По ее мнению, поездка, прием пищи и обратный путь были лишней тратой времени, но вслух она этого не произнесла.

К счастью, вкус куратору не изменил: он выбрал весьма демократичное кафе, без

пафосных наворотов, к тому же – малолюдное. И кофе там оказался очень даже ничего...

– Перед пленэром меня вызвал ректор, – без вступительных речей сказал Стас, едва отложив вилку и столовый нож. – О тебе говорили. Я – не смотри на меня страшными глазами – офонарел от его слов. Когда я защищаю студентов – это в порядке вещей, но чтобы они меня... Знаешь, впервые в жизни такое.

Девушка залилась краской, пунцовостью щек соревнуясь с алыми полевыми маками. Почему-то ей казалось, что Юрий Алексеевич содержание их беседы распространять не станет... «Наивная!» – невесело ругнула себя Вероника.

– Однажды я чуть было не женился, – задумчиво и несколько «не в тему» сообщил куратор. – Ты не против, я закурю?

Вероника помотала головой, Стас прервался на поиски портсигара и зажигалки. Закурив, с видимым удовольствием втянул никотиновую отраву в легкие.

– Ее звали Надя. Надежда; но надежд в сфере живописи она не подавала. Если бы ты знала, сколь мало по-настоящему талантливых ребят среди поступающих в училища, ты бы удивилась... По моим наблюдениям, их чуть меньше, чем нисколько, но случаются счастливые исключения. Скажем – ты. Но я отвлекся. Наденька казалась ангелом во плоти. Когда у нее что-то не получалось, она расстраивалась столь мило, что не исправить ее ляп казалось чуть ли не бесчеловечным. Наде помогали все, включая и меня... С тех пор, кстати, огребя нехилый нагоняй, я стараюсь как можно реже прикладывать кисть к студенческим полотнам. Надежда же пришла к своим выводам из моих порывов и решила... действовать более решительно. Был ее день рождения, небольшой сабантуй в группе, к которому я присоединился – зазвали. Сабантуй перетек в посиделки у Наденьки дома с ящиком текилы, а затем... ну, ты понимаешь. Через месяц она переехала ко мне. Это было против правил училища, но я не возражал. Я вообще мало в чем ей перечил – Надя была чертовски, то есть ангельски, мила. Воспротивился я только, когда она стала настаивать на свадьбе, месяца через три после переезда ко мне. У меня уже тогда была своя студия, определенный круг покупателей... Короче говоря, я предложил ей сначала доучиться. Днем позже она пошла к ректору. Затем к родителям... Были: педсовет, обвинения в некомпетентности, копания в грязном белье и разговор по душам с Надиным отцом. Отец, к слову, оказался самым вменяемым из всех, с кем я тогда общался. Пойми меня правильно: я был не против отношений с Надей, да и женитьба меня не пугала. Почему нет? Но свистопляска, которую она развернула, чтобы вынудить меня надеть ей на палец кольцо – это был верх идиотизма. Можно жениться на милой, но не очень умной девушке, если тебе с ней комфортно, но на дура, пытающейся тобой манипулировать, еще и с привлечением народа со стороны – ни в жизнь.

Сигарета, от которой Стас сделал ровно одну затяжку, дотлела. Он щелкнул зажигалкой, закурил вторую.

– Я уперся. Работа в училище? Да увольняйте, мне же спокойнее. Обвинения? В чем? В хорошем обращении? Не эпоха коммунизма, право слово, партбилет на стол класть за связь вне брака не требовалось. Надя плакала, я ее жалел, ощущая себя скотиной, но стоял на своем; в итоге она ушла из училища, скандал замяли. Гадко было, но еще гаже было бы пойти у нее на поводу, а потом выставить из своей жизни. С тех пор я дистанцирую себя от студентов, а от студенток – особенно. Поэтому долго молчал, хотя видел, что самая одаренная из моих студенток пишет раз за разом натуру с пустыми лицами. Были исключения, хоть и редко, и я откладывал разговор: с технической точки зрения для твоего

уровня писалось все безупречно. Но, молчи я дальше, закончилось бы большим разочарованием.

Вероника, не издавая ни звука с начала монолога Стаса, подавила вздох: в некотором роде, разочарование уже имело место быть...

Подошла официантка, с медлительностью сонной мухи убрала посуду. Стас попросил еще два кофе, работница вяло кивнула.

– Пока не произошло ничего непоправимого, но мне уже совестно, – продолжил куратор, когда официантка удалилась. – На следующий день после просмотра с какой-то радости в училище явился Панченко, член приемной комиссии и профессор нашей Академии художеств. Он критиковал твои работы с натурой. Говорю тебе это, потому что слухи рано или поздно до тебя дойдут.

Не сумела она удержать на лице заинтересованно-вежливую гримаску, поморщившись. Осадок от разговора с Аней не улегся и по сей день.

– Ага, уже, значит, – уловил изменение в выражении лица девушки Стас. – Учти, что при этом композиционные твои работы он хвалил. К ним и впрямь сложно придраться, чувство цвета у тебя изумительное. Я к чему тебе всю эту речь-то толкаю: Белозерова, у тебя – талант. И если я, твой куратор, облажаюсь и не помогу ему раскрыться, то грош мне, как наставнику, цена. Панченко, хрыча старого, слушать не стоит, он не знает ни тебя, ни твою историю, а я – знаю. И очень надеюсь поспособствовать твоему развитию в живописи. Ты интересна мне. Как художник, как человек с твердыми принципами, как девушка, наконец, которой приятно дарить цветы. Антураж признаниям не очень соответствует, но я буду рад, если ты не выплеснешь мне сейчас кофе в лицо, а просто скажешь, что поразмыслишь над моими словами.

Дотлела и вторая прикуренная сигарета. Стас сидел, откинувшись на спинку стула, потягивал кофе. Теперь, с «открытыми картами», без ореола интриги, он был... просто мужчиной далеко за тридцать, хорошим преподавателем, но не более.

– Мне все очень льстит, – наконец подала голос Вероника. – Но цветы – неуместны.

Она ответила на его прямой, почти ищущий взгляд.

– Понял, – кивнул он, допил одним глотком весь кофе. – На следующей неделе будет частная выставка одного коллекционера. Редчайшие экземпляры будут представлены, тебе стоило бы ее посетить. Буше, Ватто, Фрагонар... Не настаиваю, потому как общество там соберется чванливое до омерзения, но полотна стоят того, чтобы потерпеть.

Вероника с сомнением покачала головой.

– Если надумаешь – набери меня, я все устрою. И как ты относишься к тому, чтобы пару раз в месяц посещать детишек? Они от тебя в восторге, девчонки так вообще. Это нужный опыт, хоть и неоплачиваемый.

Девушка замялась.

– Я так сразу не отвечу, нужно подумать. Ничего, если я возьму несколько дней на раздумья?

Куратор улыбнулся.

– Конечно, Белозерова. Но к сентябрю я хочу получить от тебя не меньше двух портретов. Не важно, чьих, можно даже не в масле. Лишь бы написаны были не слабее, чем девочка у дуба.

«Напишу Барби с Кеном. Парой. Ее – зеленоликую, его – с ушами двадцатисантиметровыми!» – ехидно-озорная мысль заставила Веронику улыбнуться Стасу в

ответ. Вообще, тлея в ней уверенность, что на влюбленного Стас не походил, а почти полное отсутствие реакции на ее «ответ» впечатление усугубляло. «Флирт, как лекарство от грусти? Он ведь может...»

Что именно «может» Стас, додумывать она решила дома. Тем более, что куратор вежливо предложил на выбор некую «культурную программу» и обратный путь до парадной Вероники.

Девушка, разумеется, выбрала второе.

Дом требовал уборки, чем она и занялась, чихая и чертыхаясь. За месяц без пригляда полочки покрылись слоем пыли, паучок даже поселился в углу возле стиральной машинки. Процесс наведения чистоты изрядно располагал к раздумьям...

Стас сказал ей многое, но не все – это выглядело очевидным, если слегка призадуматься. Вероника допускала, пусть и с долей иронии, что он вполне позитивно мог «прикладывать» ее к роли «подруги» по кисти и по жизни, особенно теперь, зная больше на один эпизод истории... В сердце Стаса для женщины места было не так уж и много – там царил Живопись, истинная любовь и страсть его жизни.

...Однажды, лет в тринадцать, начитавшись книг о возвышенных чувствах, дуэлях за даму сердца и прочая, Вероника устроила матери допрос: что такое любовь? «Яркое солнце в дождливый день», – ответила мама. Потом добавила, что это цитата... с вкладыша-комикса к жевательной резинке^[7].

– А если говорить серьезно, – продолжила она тогда, – любовь – это то, что греет, и то, что ранит. Это весь спектр эмоций с эпицентром на объекте любви. Н-да, дочь, а не перейти ли тебе на чтение детективов?..

Вероника смахнула нечаянную слезинку.

– Это от пыли! – грозно сказала она себе.

Возвращаясь к Стасу: из его рассказа исходя, девушка в его понимании должна не доставлять неудобств, быть приятной во всяческих смыслах, при необходимости выступать в качестве натуры для его замыслов; сильные чувства же – для полотен. Вот где его страсть была видна невооруженным глазом!

Не укладывались в стройную концепцию только «социальные проекты», такие, как детдом и... помощь одной студентке со странностями. Тут смутно угадывалось некое чувство вины, с совершенно неясными причинами. Не принять помощь и советы Стаса было бы глупостью и неблагодарностью, но что-то большее? «Нет, спасибо!»

Впрочем, незаметно было, чтобы Стаса ее отказ расстроил, следовательно, это его предложение больше походило на метод «эмоциональной встряски», так сказать, замещение отрицательных эмоций положительными.

Ситуация, хотя бы отчасти, прояснилась. И это не могло не радовать.

Посидеть подле храма, вытянув ножки, после домашних хлопот было сущей благодатью. Хэйт любовалась облачками, плавно плывущими над головою, квестовый таймер тикал, виртуальная бабочка порхала над виртуальным цветком, словно не решаясь на него опуститься...

– Лепота-а, – адептка потянулась, улыбаясь миру, бабочке и самой себе. Затем встала (едва тренькнуло оповещение о зачтенном времени), отряхнулась, двинулась в сторону ремесленной мастерской: производственные навыки сами по себе не улучшались!

На полдороге, правда, перехватил ее какой-то бородатый хмырь.

– Срочно! Трагедия! Паника! Я разорен!!! – в чайного цвета глазах хмыря плескался неподдельный ужас, поэтому Хэйт остановилась рядом с причитающим.

Хмырь (она не поняла даже, неписем он был или игроком, потому первое, случайно пришедшее в голову определение, к бородачу прилипло намертво) сотрясал кулаками, проклиная неведомо кого.

– Вы мне поможете? – бородатый заметил взгляд Хэйт, направленный на него. – Поможете, правда?! Иначе для меня все – слышите, все! – кончено!

– Бр-р, – адептка помотала головой, жалея уже, что затормозила рядом с крикуном. – Можно привнести чуток конкретики?

– Грабители, затопление и жена ушла к другому! – на одном дыхании выпалил хмырь. – Но оставила свою матушку, а она страшнее кислотной виверны!

Хэйт подавилась смешком: у человека, конечно, горе, но стиль изложения презабавнейший.

– На какого рода помощь вы рассчитываете и что мне за это будет? – уточнила она, решив, что хмырь – таки НПЦ. А где НПЦ, в смятении подергивающий свою бороду, там задания, частенько «вкусные»...

– Спасите меня! – с выпученными глазищами ответил бородач. – Просто спасите...

Девушка едва не взвыла в ответ, но тут до мужика дошло наконец, чего от него добиваются, и он уточнил.

– Прошу, уговорите мою жену вернуться! Ее зовут Ильдия, вы найдете ее в доме торговца шелками на рыночной площади. Она – главное в моей жизни...

Задание! Несчастный горожанин.

Жители Велегарда испытывают доверие к вам: так, один горожанин, погрязший в заботах и треволнениях, просит вас убедить его жену вернуться к нему.

Награда: 100 очков репутации с Велегардом.

Требования: более 250 очков репутации с городом, наличие способности Красноречие.

Уровень сложности: начальный.

«Работать за еду... то есть репутацию?» – усомнилась Хэйт в выгодности траты своего времени на столь несолидный квест.

– Я попытаюсь, – неуверенно ответила она неписю. – И было бы хорошо, если б вы сказали, почему она ушла...

Вы приняли задание.

Поток воплей, причитаний и злобных эпитетов в адрес «предателя, проныры, кровопийцы, столько лет притворявшегося другом» иссяк не скоро, но мало что прояснил. «Зачем я в это ввязалась?» – снова спросила себя адептка. Впрочем, отказываться от принятого задания было как-то неловко...

Встреча с Ильдией (дом-лавку Хэйт отыскала легко, оказалось неплохое знание города), вопреки ожиданиям адептки, прошла без истерик и стенаний. НПЦ степенно поведала

девушке, что уход от мужа был ошибкой, о коей она сожалеет, и готова вернуться, если муж согласен ее принять. Хэйт уверила, что супруг будет счастлив до умопомрачения и «отконвоировала» неверную жену к бородатому квестодателю^[8]. Последовали: сцена примирения, оповещение о получении очков репутации и обновление квеста (с такой же, как и ранее, наградой: сто очков репутации с городом).

– А теперь помогите мне с водой на участке! – потребовал хмырь, за что был мысленно заклеямен Хэйт, как эксплуататор.

Выяснилось, что за домом непися устроен был небольшой искусственный водоем, который по неизвестной причине вдруг разлился, затопив сад, участок вокруг дома и подвал здания. Хэйт справилась и с этим, выудив из воды амулетик, не поддающийся идентификации. Бородач вещицу перехватил и спрятал в карман, квартеронка же получила еще обещанную репутацию и третью стадию задания...

– Раз вы справились с водной напастью, вернули мне жену, то с грабителями справитесь и подавно! – заявил заметно приободрившийся непись. – Я, торговец Скольм, продаю драгоценные камни. Караваны доставляют мне товар с Гиблых Отрогов, это дешевле, чем поставки от гномов. И на последний мой караван напали в двух днях пути от Велегарда! Небывалая наглость! Все караванчики перебиты, из охраны уцелел только один воин, его нашли без сознания на месте сражения. Лекарь сказал, что он вот-вот придет в себя, а значит, сможет что-то рассказать о нападавших... Заклинаю вас, узнайте, кто ввел меня в убытки, убил моих людей, и покарайте их! Я не надеюсь на возврат товара, но оставлять безнаказанными негодяев нельзя!

Восклицания словоохотливого непися сложились в обновление задания.

Задание! Несчастный горожанин – изменено!

Поговорив с выжившим охранником, выясните, кто напал на караван Скольма, после чего воздайте по заслугам грабителям и убийцам.

Награда: 300 очков репутации с Велегардом; 1000 опыта; 25 золотых.

Дополнительная награда: скрыто (только при условии возврата похищенного товара торговцу Скольму).

Требования: дважды оказать услугу Скольму, не требуя денежной платы за помощь.

Уровень сложности: средний.

«А с него можно было стребовать денег?» – не в тему удивилась Хэйт, задумалась над тем, что больно уж часто про Гиблые Отроги приходится слышать.

– Могу я привлечь своих друзей к выполнению вашей просьбы? – на всякий случай уточнила она у хмыря (смутил ее резкий переход от пустяковых поручений к заданию среднего уровня сложности, еще и с вариативным исполнением).

Скольм часто-часто закивал.

– Конечно! О, вот и посыльный, идемте, нужно поговорить с раненым воином!

Хэйт сверилась со списком друзей, затем, никого в игре не обнаружив, поплелась за НПС, визнавать, кто и как напал на его караван...

Из бессвязных бормотаний раненого (а также стукнутого на всю голову) непися Хэйт сумела вычленить одно вполне конкретное указание: ферма Анхо. Конечно, не будь эта ситуация ограничена сценарием квеста, означать сие название могло бы что угодно, от места

обитания возлюбленной раненого до «той самой фермы, где выращивают самые вкусные яблоки». Но так как воин, произнеся фразу про ферму, снова впал в забытие, следовало рассматривать означенное место, как элемент сюжета.

Отрубился бедолага своевременно: в списке друзей загорелось два имени подряд, Маська и Рэй объявились.

– Я незамедлительно отправляюсь к этому Анхо и его приусадебному хозяйству, – заверила Хэйт бородатого хмыря-паникера.

Скольм снова закивал с такой частотой, что девушка засомневалась, а не отвалится его голова от тряски... Жилище НПЦ Хэйт покидала под новую порцию причитаний, но теперь к ним добавились напутствия и пожелания, кои включали в себя, что и в какой форме Скольм хотел бы проделать с разорителями. И звучали эти... предложения столь гадостно, что вогнали девушку в ступор.

«Связалась с чокнутым, и где вообще цензура? Сценарист, писавший реплики для хмыря, явно перед этим что-то принял!» – поспешно сваливая, мысленно ужасалась Хэйт.

Напарники, о встрече с которыми адептка договорилась при помощи феечки, новому заданию обрадовались, особенно оживилась гномка.

– Поиграть в детектива – это круть! – Маська захлопала в ладошки.

– Расследование окончено, все улики ведут в колхоз, – осадил раззадорившуюся приятельницу Хэйт. – То есть на ферму, да.

Тут выяснилась еще одна особенность квеста – поделить его было можно, но о дополнительной награде речь шла только у Хэйт, у остальных эта строка даже не высветилась. Могли бы и не узнать об этой странности, не спроси адептка, есть ли выгода в возврате товара, буде таковой найдется, торговцу, или прибыльнее самим продать камушки, поделив барыш на шестерых?

– При таком раскладе лучше вернуть, – высказал свое мнение Рэй. – Вдруг что ценное презентуют? А денег и так заработаем.

«Так – это как?» – хотела было спросить Хэйт, но одернула себя: вопрос заработков, что виртуальных, что реальных, относился к числу бестактных. Туда же, по негласной этике вирта, относились любые расспросы о личной жизни, о данных вида «имя-адрес-телефон» и тому подобном.

На ферму выдвинулись сразу, как только нарисовались Монк, Кен и Барби; хотя как сразу, сначала сверились с сайтом на предмет нахождения сельхозугодья, для чего кинжальщик ненадолго «вывалился» в реал, затем проверили наличие эликсиров, Хэйт привычно раздала всем по порции еды с бонусами... Приготовления, как показало дальнейшее, излишними не были...

Вид у фермы был не очень-то обжитой: заросли нестриженого кустарника, трава по пояс гноме, причем обычная трава, без каких-либо полезных свойств. Только вдоль южного заборчика расположился красочный и пузатый рядок ярко-оранжевых тыкв.

Ни Анхо, ни работников видно не было, строений на весь участок было ровно два: сараюшка покосившаяся да одноэтажный деревянный домик, даже птичника или свинарника не имелось. Разве что левее домика колодец стоял, но им, кажется, не особо и пользовались: ведро валялось отдельно, без привязи, в воде плавали листья, даже запах шел какой-то странный, будто внутрь скидывали трупы... «А ведь и такое возможно», – подумала Хэйт, слегка поморщившись. Этим наблюдением она поделилась с напарниками, разгорелся небольшой спор на тему: «Что же делать дальше?», и для всех каким-то образом осталось

незамеченным исчезновением гномки... Которая, вместо того, чтобы участвовать в обсуждении, пошла и постучалась в дверь жилого дома. Дверь распахнулась, будто только и ждали этого стука засевшие внутри разбойники, а вместо приветствий Маша получила три арбалетных болта.

Гнома вскрикнула, с запозданием прикрылась щитом, но на крик среагировал Монк, активировав столб света – одно из мощнейших «точечных» заклинаний исцеления. Только это мелкую и спасло, потому как вторая порция болтов ждать себя на замедлила. Машку отдернули, спешно ретировались всей группой за плетеный, поваленный местами, заборчик.

– Мелочь, жить надоело?! Так я сейчас своими руками организую тебе билет до круга воскрешения! – вспыхнула перенервничавшая Хэйт.

– Спокойно, сейчас малая нам сама все объяснит, – вмешался Рэй, затем, грозно сверкнув глазами, обратился к гномке. – Верно, малая?

Та скромно потупилась, зачем-то выставила перед собою щит (видимо, чтобы Хэйт тяжелее было реализовать свою угрозу), шаркнула ножкой.

– Суть вещей ничего не показывала. Вот я и подумала: дай, проверю, пока они дебатировать на ровном месте...

– И получила шесть усиленных арбалетных болтов двумя залпами, – отметил Кен, вертя в руках один болт, отлетевший от щита (стрелы, болты и «пули» для пращи, если не попадали в цель, не «растворялись», их вполне можно было подобрать, пощупать и даже присвоить). – Заказная работа, шанс нанесения неснимаемой травмы на сутки. Ого! Это или очень богатые разбойники, или их наниматель крайне щедр. Арбалеты сами по себе один из самых дорогих видов оружия в «Восхождении», а такие вот заряды тянут на десяток золотых за штуку.

Хэйт мысленно улыбнулась: цифры и дальнобойное оружие явно относились к числу интересов лучника.

– Баба-гном, а ты чего подергиваешься? – сощурилась Барби. – Таки травмировали? Отомстим за ребенка, заставим гаденьшей выдирать раздробленными пальцами стрелы из задниц! Кен, готовь план штурма.

Машка качнула головой.

– Теперь суть вещей активировалась, показывает двенадцать врагов. Много... Я уже, считайте, не боец, а если всем по травме прилетит?

– Все так плохо? – сжалась над приятельницей Хэйт, потрепала мелкую по макушке.

– Порезка скорости атаки и бега вполтину, – перекинулась Маша. – И ругала ты меня не зря...

Рэй слегка поморщился, как если бы у него внезапно заболел зуб.

– На будущее, малая, очень тебя прошу, без спросу одна не лезь в потенциально опасное место, даже если это твое умение твердит о том, что там пусто. А отомстить – отомстим, да... Но штурм не вариант. Однако у меня остались факелы, в сарайчике я видел солому, а еще у Кена есть скилл – огненная стрела...

Он улыбнулся, недобро так: засевшим в домике разбойникам эта улыбка точно не сулила ничего хорошего.

– Поджог – это не очень честно, зато... действительно, – согласилась Хэйт по измышлению. – Кен, что скажешь?

Так сложилось, что Рэя она с некоторых пор воспринимала, как лидера группы, способного «родить идею из ничего», а умение Кена все рассчитывать настолько впечатлило ее, что не спросить его мнения было бы... опрометчиво.

– Что кроме огненной стрелы у меня есть и колбы с зажигательным маслом, – ухмыльнулся эльф. – А арбалетчики, тут мой друг с кинжалами совершенно прав, на открытой местности не так страшны, как в засаде.

Монк, по обыкновению, все обсуждение провел в невозмутимом молчании.

Домик загорелся живенько, с бодрым потрескиванием, а немного погода – и со столбом дыма, поднявшегося к небесам.

– Не штрафанули бы нас за порчу имущества, – слегка меркантильно проговорила Хэйт, запоздало беспокоясь о репутации.

Местечко, конечно, находилось на отшибе, от других ферм в районе отделялось лесочком и озерцом, но кто знает этих неписей, вот решит некий представитель местной власти прогуляться по округе, а тут – пожар, рукотворный, устроители рядышком, даже искать не нужно...

– Снявши голову, по волосам не плачут, – изрекла народную мудрость Маська. – А вот и первый пошел!

Выбегающего из горящего здания грабителя приняла на щит Барби; перед тем, как издохнуть, моб узнал в подробностях о своем происхождении от козла и ослицы, а также о том, что маленьких обижать нехорошо, а то «обижалку открутят полностью»!

Одиннадцать сподвижников покойника вылезти предпочли кучно, через окна, выходящие на задний двор. Там их встретили Кен и Рэй (убийца в невидимости, лучник – в режиме маскировки, которая в неподвижном состоянии со скрытностью еще и поспорить могла в плане эффективности). Мужчины обошлись без речей и пояснений, просто и со вкусом наспиговав грабителей стрелами да пройдясь клинками по уязвимым точкам.

Дом прогорел до остова и печной трубы, всех злодеев перебили, а выполнение квеста... не зачлось.

Гнома, все еще выглядящая слегка пришибленной, выговорила:

– Я не уверена, но под остатками соломы в сарае вроде как что-то есть... Суть вещей будто сбоит, не пойму никак...

Мелкая наморщила лоб, скорчив при этом решительную мордашку.

Мася не ошиблась – тайный ход действительно обнаружился, стоило только раскидать солому. Хэйт задалась вопросом: сколько времени ушло бы на поиски этого хода у группы без гномки со столь полезным умением?

Спустившись по шаткой приставной лесенке (стараясь при этом не шуметь), компаньоны оказались в помещении с низким потолком и земляным полом, эдаком «предбаннике», пустом и неудобном: шестерым в нем развернуться было сложно, а рослой Барби и вовсе пригибаться приходилось, чтобы головой не биться. «Предбанник» заканчивался круглой деревянной дверцей, выведшей в узкий и темный проход, мигом обозванный орчанкой нехорошим словом (с анатомическим подтекстом). Проход упирался в еще одну дверь, причем запертую на замок, но с ним (замком) справился Рэй, хоть и не быстро, остальным его соратникам пришлось поскучать.

Второе помещение выглядело, как типичный погреб с полочками для солений-варений (таковые местами присутствовали), ящиками для овощей и колбасной гирляндой под потолком (последняя весьма и весьма вдохновила Барби, судя по голодному взгляду и улыбочке, полной предвкушения). Супостатов не наблюдалось.

– Да куда эти гады попрятались? – возмутилась Хэйт, подразумевая «недобитков» из

числа квестовых грабителей.

В качестве ответа громыхнула об пол секция полок у дальней стены, со звонкими и чавкающими звуками разлетелись по погребку осколки горшочков да баночек с припасами...

– Ложись! – крикнул Рэй, падая прямо на осколки.

Своевременно! Помещение заполнил свист летящих болтов, глухие удары, треньканье... И чье-то очень недовольное рычание.

Громадный пес с лоснящейся палевой шкурой ворвался следом за арбалетным обстрелом, вцепился в кисть Кена, сжимающую лук.

– Ни хрена ж себе зубки! – вшибая щит в песью морду, выдала Барби. – Выбивать даже жалко... Фарш!

Пес отпустил «добычу», заскулил жалобно...

– На пол! – снова рявкнул Рэй.

Этот залп вышел каким-то жидким, всего четыре болта ввинтились в стенку. Пес получил от Хэйт ядовитую пыльцу и стрелу от Кена, завыл...

– Подмогу вызывает? – с негодованием в голосе предположила Маська. И не ошиблась: из провала вылетели три лохматые псины, сплошь черные, со злющими глазами.

Болты больше не летели: то ли закончились они у арбалетчиков, то ли те не хотели ранить собачек. Тут намерения напарников были прямо противоположными, и они их успешно воплощали, вырезая одну псину за другой. Гнома куксилась: с травмой, которую не снять было ни дланью, ни даже храмовым благословением, ее удары были до обидного редкими, зато остальные «отвели душу» прежде, чем вышли к хозяевам собак.

Их было семеро: элитная «имянка» Шейла с тонкими, чуть изогнутыми кинжалами в изящных ручках и шесть здоровенных амбалов, стоящих перед Шейлой полукругом. Арбалеты болтались у них за плечами, грабители из свиты зачем-то заменили их на мечи... Нет, скорее, на сабли: с характерным изгибом к обуху, с дужкой у рукояти и каким-то хищным блеском стали.

– Двенадцать, да еще шесть... Восемнадцать мужиков на одну бабу-атаманшу? Сильна, мать! – присвистнула Барби.

Хэйт, до которой смысл фразы орчанки дошел с запозданием, смутилась, потому поспешила переменить тему:

– Рэй, как думаешь, эта шобла – последняя тут?

Убийца пожал плечами, затем, поняв, видимо, к чему был вопрос, ухмыльнулся.

– Очень на то похоже.

Мобам, похоже, надоело топтаться на месте (вообще, почему они не напали сразу, был тот еще вопросец), Шейла коротко скомандовала:

– Убить! – и сделала шагок назад, растворяясь в тенях, точь-в-точь как Рэй обычно.

Только Хэйт уже докастовывала Сад камней, и вся кучка мобов, включая элитку, выбитую из невидимости, застыла внутри каменных глыб.

– Йю-х-ху! – обрадовалась Маська. – Громи-круши-ломай их, Барби!

Уговаривать орчанку не пришлось, как, впрочем, и остальных... Когда спал дебафф, в живых остались два амбала, доставивших, к слову, немало хлопот (Хэйт прикинула, каково было бы сражаться со всей оравой, ей резко поплохело). Обновилось задание, основная его часть – про «воздаяние», появилось предложение вернуться к Скольму за наградой. «Угу, бежим и падаем», – мысленно ухмыльнулась квартеронка, приступая к обыску убитых грабителей.

В трупах, кроме денег, нашелся квест-итем, но какой-то «кривой»: определялся он, как ключ от номера, причем номер этот, судя по описанию, находился в некоем постоялом дворе Велегарда, а вот название двора не значилось...

– Э-э... Я в непонятках, – призналась адептка, разводя руками. – Ключ есть, куда с ним идти – я без понятия.

Она передала Рэю для ознакомления ключик, он повторил жест девушки с разведением руками, ключ по цепочке переключался в руки Кена. Его жесты выглядели иначе.

– Так. Могло быть и хуже: в Велегарде восемь постоянных дворов, шесть гостиниц, пятнадцать таверн. Пробежимся, погугарим с хозяевами.

Он усмехнулся. Напарники, сначала в удивлении взиравшие на его манипуляции с «воздухом», теперь ошарашены были точностью данных.

– Точная карта города и ближайших окрестностей стоит пятьсот золотых, – пояснил эльф. – Я ведь говорил, цифрами нельзя пренебрегать!

Хэйт, у которой за всю игру такой суммы ни разу не набиралось, скромно промолчала, засев в сторонке с досочкой и грифелем. Кто-то что-то обсуждал, бубнила Маська, гоготала Барби, а адептка тихонечко набрасывала план погребка. За это время напарники успели вскрыть все бочки и горшки, на предмет скрытых там ценностей, но кроме разносолов ничего не обнаружили. Порой кто-то безадресно поругивался, Монк с флегматичнейшим видом поглощал какое-то варенье, гнома фантазировала на тему, как бы хорошо смотрелась на длинных эльфийских ушах квашеная капуста...

Наконец, грифель перестал елозить по доске, и Хэйт смогла распрямить плечи.

– Помогите стеллаж отодвинуть, – попросила она, мигом прекращая балаган, который от скуки и поисков ради устроили компаньоны.

За стеллажом, в крохотном тайничке, обнаружилась книга. Хэйт, идентифицировав ее, пожелала, чтобы разработчикам икалось... И чтоб еще чесотка и подагра их одолели, и...

– Черт, – сказала она вслух, протягивая книжку Кену. Ребусы всяческие она ненавидела с детских лет, а название у обретенной вещицы гласило: загадочная книга. На страницах же (далеко Хэйт не заглядывала, ей хватило первых трех страничек) какие-то странные символы чередовались с цифрами.

– Странный шифр, – свел брови в одну линию Кен. – Если это вообще – шифр...

– Можно, я взгляну? – подал голос вечный молчун Монк. Эльф, не скрывая изумления, отдал книгу монаху.

Монк покрутил книжку, подбросил, быстро пролистал, раскрыл так, что раздался тихий хруст, затем безжалостно вырвал несколько листов из середины.

– Эй! – возмутился было Рэй, но Кен придержал друга.

Символы на выдернутых страницах совпадали с символами на форзаце. Абсолютно! «Разрабы точно двинулись с такими задумками-головоломками!» – подумала Хэйт, с недоверием глядя на изменившуюся книгу (она вспыхнула синеватым отсветом, когда монах сложил символы вместе).

– Читал где-то о таком, – скромно улыбнулся Монк, вернув книгу Кену.

– Ага, – кивнул эльф, ушедший в чтение. – Названия мест, имена, суммы к оплате... Как я и предполагал – ребята работали по найму. Имя заказчика – Филд, торговец шелками...

Снова обновился квест, появилось предложение сообщить эту новость Скольму, передав записи грабителей. И альтернативный вариант: сдать книгу властям. В обоих случаях награда была скрыта.

– Ну не гадство ли? – скорчила рожицу Маська, выражая, пожалуй, чувства всей группы. – Ушастая, как тебя угораздило на этот хитровывернутый квест напороться?

Хэйт чуть раздраженно передернула плечами.

– Не знаю, шла мимо, никого не трогала, непись привязался, чтобы я его непременно спасла от всех бед!

– Спокойно! – вмешался Рэй. – Пробежимся по городу, найдем, какую дверь открывает ключ, хоть интрига какая-то, я даже рад. А то квесты принеси-унеси-накостыляй уже в печенках сидят.

Синхронно хмыкнули Кен с Барби, орчанка не без ехидства спросила:

– Убийств тебе мало, да? Крови и движухи?

Рэй наградил орчанку взглядом, от которого у Хэйт по виртуальной коже виртуальные мурашки побежали (а ведь предназначен взгляд был далеко не ей)...

– Нас ждет восемь дворов, а мы толчем воду в ступе, – поспешила сказать адептка, которой вдруг стало крайне неудобно.

Фраза поспособствовала возвращению «рабочего» настроения: все взбодрились, засобирались, а недомолвки и странные взгляды остались недомолвками... и странными взглядами, о которых Хэйт, право, даже не хотелось вспоминать.

Хозяева постоянных дворов как сговорились: каждый наотрез отказался отвечать на какие-либо вопросы, пока посетители не выпьют по кружечке за стойкой, причем непременно все до единого, и почему-то в обязательном порядке пива!

Хэйт в обычной жизни пиво пробовала дважды, один раз – на школьной «вечеринке» классе в девятом, тайком от учителей (романтика!), второй – Лешка пробовал доказать ей, что хорошее, «правильное» пиво хорошо на вкус, в отличие от непонятной бурды, которой ее поили «где-то там». Оба раза она выносила приговор: гадость!

Пиво в «Восхождении» оставило точно такое впечатление. И послевкусие – один в один.

– Бяка! – каждый раз всхлипывала гномка, вливая в себя пенный напиток, но продолжала пить.

– Девки! – вздыхала Барби, за два глотка приговаривающая целую кружку. – Ни черта вы не понимаете в пиве!

– И в колбасных обрезках, – поддерживал убивец, заедая напиток остренькой, жирной колбаской.

– А вот это поклеп! Колбаски отменные! – протестовала Хэйт.

– И всего по семь серебряных за штуку, – улыбался Кен, который за все это безобразие платил.

Монк молча жевал колбасу и прихлебывал пивко... Но зато весь вид его говорил о довольстве!

Повезло им после седьмого круга выпивки-закуси (и соответственно в седьмом по счету постоялом дворе), когда система уже всю «улыбалась» компаньонам первой стадией дебаффа «Во хмелю». Хозяин опознал ключик и номер комнаты на втором этаже обозначил. Немного смутило Хэйт, что не задал он никаких вопросов по поводу того, что снимали номер одни «лица», а пришли-то другие... Затем мысленно махнула рукой: это же игровой мир, на условия квеста можно списать и не такие нелепости.

Хозяин было вызвался и проводить «гостей», но Рэй отказал, и это было понятно: мало

ли что в том номере, дело не для лишних глаз. У нужной же двери кинжальщик, доказывая, что не у одной Хэйт разыгралась паранойя, попросил взять ключ и отворить замок орчанку, как самую живучую.

Крик: «Стой!» – и грохот от взрыва раздался одновременно. Барби, будучи прямолинейной и неостановимой (настоящий бронепоезд в латной «юбке»!), сразу по открытию двери бодро шагнула внутрь, задев ловушку – «растяжку». Эффект ошеломления «огребли» все, да и с полполосы здоровья от взрыва каждому снесло...

–..! – озвучила Барби общую мысль, когда ошеломление спало. Будь внутри комнаты хоть кто-нибудь – срока дебаффа хватило бы, чтобы отправить к кругу воскрешения всю группу. Оптом.

– Зачем орку голова? Чтобы издавать боевой клич, – поддел приятельницу Рэй. – Зачем орку ноги? Чтобы топтать врагов! А думать или стоять, когда об этом орут, орку не надо. Да?

– Нет, – буркнула орчанка, насупившись. – Случайно же вышло...

Изменившись в лице, что-то зашептал Кен, глядя в упор на кинжальщика: Хэйт по губам читать не умела, да и не хотела бы она знать, что в тот момент говорил другу эльф.

Убийца покачал головой, но ничего сверх сказанного не добавил. Осторожно прошел в номер, огляделся. Затем махнул рукой, показывая, что в комнате чисто, можно заходить и остальным.

Доскональный осмотр номера (доски с пола тоже пытались содрать, правда, безуспешно) дал две полезности: сундук с товаром Скольма («Аллилуйя!» – возопила Хэйт, когда они его нашли) и записку от Филда, заказчика злодеяний, к Шейле (атаманше уничтоженной шайки). Задание обновилось дважды: Хэйт получила строчку о необходимости доставки утраченного товара квестодателю; всей группе снова был предложен выбор: отнести книгу и записку, доказательства, целиком и полностью разоблачающие преступную деятельность торговца шелками, Скольму или в ратушу.

– Скольм наверняка повысит награду, если выбрать его, – принялся размышлять вслух Рэй. – А если сдадим «вещдоки» в ратушу, получим репутацию с городом, скорее всего. Я за ратушу: выше репутация, больше редких заданий, выше скидки у НПЦ.

Доводы были признаны разумными, с вариантом ратуши согласились все. Рэй не ошибся, «за содействие» отсыпали им по пятьсот очков репутации на физиономию (и это была весьма значительная цифра для низкоуровневых заданий).

А вот Скольм... Не впечатлил щедростью. Награду выдал в точности, как обещано было, а персонально для Хэйт, в качестве «премии» вытащил из кармана... Разрешение на постройку жилого дома в Велегарде.

На постройку! Которая стоила... От десяти тысяч золотых – за самый скромненький домик! А еще нужно было выкупить участок, заплатив в казну города немалую сумму... Да, покупка готового здания требовала от полумиллиона золотых, это очень и очень недешевое удовольствие, служащее для повышения статуса в городе; кроме того, отдых в своем доме давал баффы на регенерацию здоровья и маны, а еще в подвале можно было разместить оснащение для производственных профессий. На титул дворянина в «Восхождении» можно было претендовать только при наличии дома в собственности. Это была полезная вещь... для кого угодно, кроме как раз-таки Хэйт, которая постоянно испытывала денежные трудности!

«Это издевка... Лучше бы мы продали камушки!» – расстроилась адептка. Затем задумалась: а не пора ли вносить серьезные коррективы в ее изначальный замысел, раз уж ей с такой настойчивостью выдают то красноречие, то вот теперь разрешение на постройку?.. И

репутация в «родном» городе растет, как на дрожжах! «Да, надо будет на досуге обмозговать все. Статус в городе – штука не бесполезная», – решила Хэйт, подправив себе настроение.

Но вообще, осадочек вида «столько стараний, а стоило ли оно того?» в душе остался...

– Поскольку с квестом мы закончили, есть у меня предложение, – сказал Рэй, когда ушли они от торговца. – Хромает у нас слаженность на обе ноги, и это нужно исправлять. До того, как двинемся в орочьи земли!

– И в чем суть? – хмуро спросила Маська. Она явно поняла, в чей огород летел этот камень...

– Три недели из четырех в месяце, кроме, собственно, турнирной недели, действуют арены для групповых боев. Собственно, участвуют группы от пяти до десяти человек. При регистрации заявки система подбирает противника по разнице между младшим и старшим членом группы с небольшим разбросом. Я считаю, что нам нужно поучаствовать. Желательно – не один раз, а стабильно, раз в сутки. Чаше, к сожалению, нельзя. Мнения?..

Все принялись старательно изображать мыслительный процесс... Хэйт же прилагала все усилия, чтобы вспомнить, что она об этих аренах читала (а она читала, но вскользь, безотносительно к себе). Как на зло, кроме бредовости призов за победу, не припоминалось ничего: какой-то значок в количестве одна штука и пять золотых. Проигравшая команда не получала ничего. А еще расходы на эликсиры, еду, ремонт вещей после боя...

– Мы же мелочь, строго говоря, найдутся соперники под наши уровни-то? – усомнилась Хэйт.

Ответил ей не кинжальщик, а Кен.

– Множество людей – и нелюдей тоже – играет в «Восхождение» именно ради ПВП^[9]-составляющей. Арены, турниры на личное и групповое первенство, осады... Монстры и квесты – только малоприятный путь к усилению чара, ради, опять же, битв и разного рода схваток. Бои – цель, прокачивание персонажа – средство. Поэтому, я уверен, найдутся на любой уровень желающие побиться.

Рэй покивал.

– Все верно. И не стоит забывать о кланах. В сильнейших из них постоянные группы сыгрываются именно на аренах. Поэтому дилеммы, найдем или нет мы соперников, нет и в помине. Вопрос в другом: хотим ли мы принять участие?

Маська мялась, Хэйт разрывалась между «любопытно» и «жалко денег», Монк один раз пожал плечами и больше своего отношения не выказывал никак. Эльф и орчанка явно были в курсе затеи приятеля и, судя по всему, всячески эту затею одобряли.

– Я за! – решила Хэйт, склоняя тем самым чашу весов в сторону общего согласия.

Гномка последовала примеру подруги, Монк... пожал плечами еще раз, но с большей долей оптимизма...

– Значит, завтра пробный заход, – постановил кинжальщик, удовлетворенно кивнув. – Сегодня малая с травмой, поэтому идем в Некрополь, выносить всех мертвых, заодно качая петов^[10]. Вводная информация по боям на аренах есть на форуме, почитайте.

– Да, босс! – шуточно фыркнула Хэйт, призывая детеныша гидры.

Раз уж саламандра убийца качалась по магической ветке, не имея при этом умений, имело смысл дотянуть ее и Геро хотя бы уровня до пятого на опыте, получаемом от хозяев.

Вечер выдался долгий... и однообразный. Зато полезный: живность докачали аж до шестых уровней (Хэтти тоже слегка «подросла»). Адептка взяла семнадцатый уровень.

Нежить подземных залов едва ли не шугалась, забиваясь в дальние углы при виде команды, с равнодушнойнейшим видом раз за разом сносящей все, что в зале шевелилось, а что не шевелилось (по классике жанра) – шевелили и сносили. Снова, снова... и снова.

Комната Годфри пустовала – либо еще не «воскрес», либо его упокоила другая группа.

После издевательства над неживыми обитателями Некрополя Хэйт отправилась релаксировать: живописать прекрасные фонтаны города Миттолис.

Картина, написанная в Миттолисе, «ушла» за триста тридцать золотых очаровательной девушке с зеленоватыми волосами и глазами цвета малахита. Город был признан Хэйт весьма перспективным... И, бесспорно, одним из самых красивых из тех, что видела адептка в «Восхождении».

Дома же, после душа и ужина, Вероника уселась с чашкой крепкого кофе за компьютер: изучать форум, как и велел «босс» Рэй. Итак: принять участие в групповых боях могли игроки старше десятого уровня. И это понятно, раньше «ясли», игроки с начальным классом «погоды» на поле брани не сделают, разве что «мясом» поработают. Про разброс и «среднее число» убивец все верно сказал. Типы арен... Это уже было интереснее: «колизей», «лабиринт мастерового», «доминирование». Арены первого типа содержали минимальное количество объектов (архитектурных или естественных), то есть в большинстве своем были плоскими, как блин, ровная площадка и ничего лишнего (но и спрятаться не за что); счет велся по количеству убийств; отводимое на сражение время – двадцать минут. Если по итогу отпущенного времени счет равный, обе команды считаются проигравшими и ничего не получают (на эту тему на форуме стояла несусветная вонь).

Арены-лабиринты были, скорее, тактическими площадками: тут объектов было много, включая лестницы, многоуровневые постройки, и требовали, кроме убийств соперников, таких действий, как установка баллист, мостов, флажштоков, заграждений и прочая (Вероника подумала еще, что вот тут-то гнома оторвется по полной программе!); установленное время этой арены – сорок минут. Итог подводится по числу убийств и смонтированных устройств (но тут девушка не вполне поняла, как именно учитываются все эти штуковины).

Доминирование подразумевало захват и удержание неких «высот» и напомнило Веронике дворовую игру «царь горы». Тут счет велся по очкам, получаемым за каждую секунду удержания высоты; команда, набравшая двести пятьдесят очков, побеждала. Этот тип арен одни игроки истово любили, другие – столь же истово ненавидели.

После того, как лидер группы подал заявку (с помощью специального покупаемого артефакта) и система находила команду противников, подходящую по уровням, участники обеих групп получали запрос (согласие на перемещение). В случае подтверждения включался пятиминутный отсчет, по истечению этого срока команды перемещались на арену, причем все положительные эффекты со всех участников снимались. На арене же у команд было две минуты на подготовку, баффы, разработку стратегии; нападение в течение этого срока невозможно. Время на подготовку не шло в общий зачет времени, отведенного на бой.

Арены располагались в некоем особом пространстве, созданном архимагами Тионэи, перемещение в них и из них происходило автоматически: вход при подтверждении обеими командами согласия на перемещение в «зону сражения»; выход – по завершению боя. Возвращались игроки в те же точки, в которых находились на момент перехода на арену. Не все из прочитанного было кристально ясно Веронике, но она полагала, что первый же опыт

прояснит туманные места в описании.

Ни на одной из арен при гибели не терялись опыт, золото и вещи; никто, кроме заявленных участников команд, не мог попасть на арену. После смерти в бою включался таймер, отсчитывающий пятнадцать секунд – спустя это время персонаж воскресал в особой точке (по сути, аналог круга воскрешения) арены и мог снова включаться в сражение. Таких точек, разумеется, было две: по числу команд. Персонажи, обладающие умениями, позволяющими воскресить союзника, могли применить его на погибшего в течение тех же пятнадцати секунд.

Каждый участник победившей команды получал «знак доблести», такие знаки можно было обменять у особого НПЦ. Список предметов, доступных для обмена, увы, не прилагался.

– Фу-у-ух! – устало выдохнула Вероника после прочтения. – Это надо пробовать, по тексту всего не понять... Нужно на шкурке своей прочувствовать.

Девушка потерла пальцами виски (голова слегка побаливала), затем поднялась и пошла за второй порцией кофе: ее планы по развитию персонажа нужно было пересматривать, и чем скорее – тем лучше.

– «Так!» – сказал бедняк, – озвучила она начало поговорки про бедняка, имеющей массу концовок. – «Денег нет, а выпить надо!» Сначала статьи...

С ними в последнее время было особенно грустно... «Боевым путем» с тех пор, как она начала играть в группе, увеличивалась только мудрость (изредка – живучесть). В интеллект она вкладывала вот уже несколько уровней все очки до единого, и начинал ощущаться перекося по здоровью, не хватало его порой катастрофически. Предполагалось, что с помощью физических нагрузок она сможет повысить выносливость, а за терпение в схватках будет расти живучесть. Раньше так оно и было, но с увеличением группы редкий моб до нее добегал, а времени на нагрузки просто не осталось... С другой стороны, групповая игра приносила свою прибыль в виде выполнения сложных заданий, а чего стоила невосприимчивость к ментальным атакам от Талисмана Забвения? Подводя черту, выходило, что по приросту стат на каждый получаемый уровень она здорово проигрывала, зато по вещам, несомненно, была в огромном плюсе. Предметы ранга «легендарный» и выше найти на аукционе за золото было фактически невозможно, а если и встречались такие, то стоили они... Легче удавиться, чем купить, право слово. Самой минорной нотой было то, что Вероника знала, как с этим бороться: проводить в игре времени больше, чтобы успевать и «за себя» поиграть. Это был выход, но – выход, ставящий крест на реале. Лед, по которому сложно пройти, не поскользнувшись...

Вероника отпила немного кофе, вздохнула. Решила, что пока отложит проблему со статьями в «долгий ящик», покуда не появится решения лучше. Хотя... Можно сказать, что практику по живописи она уже перенесла в виртуальный мир, и хорошо это или плохо – только время покажет.

Вопрос номер два: профессии. Она забуксовала и здесь... По плану, должна она вкачать до мастера кулинарию и алхимию, потому как именно они предоставляли расходные материалы (эликсиры и еду с бонусами). Это были предметы, которые нужны были в каждом бою. Та же еда мастерского уровня давала бонус, как хороший бафф, а такими прибавками пренебрегать нельзя ни в коем разе! Про эликсиры и говорить нечего, это с землеройками без них можно было бороться, а чем «старше» противники (мобы ли, игроки ли – не суть), тем сложнее и длительнее сражения, тем нужнее эликсиры... Опять же, алхимия уровня умельца

и выше позволит изготавливать и свитки различных усиления (суммирующихся с бафами и бонусами от еды, что немаловажно). Чем сильнее персонаж, тем шире его возможности – это и младенцу ясно. Увы, больше двух производственных навыков до мастерского уровня в «Восхождении» прокачать нельзя. Еще четыре – до умельца; на добывающие профессии это не распространяется, любое количество их можно раскачать по максимуму. Улучшение навыков тоже упиралось в вопрос времени: не разорваться было девушке, чтобы успевать все и сразу... Поэтому, судя по всему, придется пока что ограничиться ремонтным делом (ибо бесплатно до ранга подмастерье), алхимию и кулинарию качать только по мере возможности (и необходимости!), а остальное – на более поздний срок, когда хотя бы с самым основным «расплюется».

Для чего все вообще затевалось? Для вывода денег из вирта в реал при помощи аукциона. Чтобы этого добиться, нужно иметь возможность убивать элитных монстров, мини-боссов, а в идеале – и боссов. Чем сложнее существо в убиении, тем лучше (читаем: дороже!) дроп, выпадающий после его смерти. Для успешного фарма таких тварюг нужны: повышенная выживаемость (нужно быть не только «толще» по здоровью, но и защиту, физическую и магическую, иметь на должном уровне); далее, не обойтись без высокого интеллекта – иначе просто не «пробить» противника, вариант же «ковырять неделю, пока с голодухи не сохнет», не рассматривается; маны должно хватать на все, включая лечение своей драгоценной тушки; о лечении – оно обязано быть, и на уровне «мастер», раз уж обилием исцеляющих скиллов ее класс похвастаться не может, на эликсирах под гадами с дичайшим уроном не протянуть (разве что – ноги, но это несколько из другой песни); нужна возможность снятия всяческой дряни, коя в простонародье именуется «негативные эффекты». Не обойтись без дистанционного урона, потому как он дает маневренность. Что еще? Баффы, чем больше, тем лучше, свитки, банки, пища, одежда по уровню (не обычного ранга, само собой), умение бегать, а не стоять на месте, наличие «рук» и мозга. Без последнего лучше изначально и не браться...

Допив остатки кофе, Вероника грустно вздохнула и начала размышлять о своем «месте в мире» и том, реально ли ей заполучить титул дворянина, а вкуче с ним – шанс сделать карьеру политическую? Последнее даже полезнее титула, ведь это влияние, скидки у торговцев-НПЦ, средства (в широком смысле этого слова) и наверняка куча скрытых возможностей... К слову о титулах: каждый из них давал какие-либо бонусы, иметь персонаж мог любое число титулов, но активно может быть только пять из них. Титул «Дворянин» по праву считался одним из лучших известных титулов: он повышал здоровье на двести единиц, скорость движения – на десять процентов, скорость атаки и чтения заклинаний – на пять процентов. Стремиться было к чему...

– Да, решено: берем! – с легкой иронией высказалась Вероника.

Дело было за малым: накопить... нет, не десять тысяч золотых, самый мизер не удовлетворит все потребности, значит, тысяч пятьдесят, если не сто, придется за сие удовольствие отвалить. Далее: репутацию с городом разогнать надобно до ранга «доверие», а это... Она вспомнила цифру, присвистнула и поняла, что этих двух пунктов ей хватит очень и очень надолго! Оставшиеся требования на этом фоне смотрелись едва ли не пустяками: совершить подвиг на территории государства (в случае Велегарда – городе), произвести впечатление на главу государства (городской совет) и успешно завершить выданный (всегда – уникальный, для каждого соискателя) квест мастерского уровня.

– Каков итог? – с улыбкой спросила она себя. И тут же, хмыкнув, ответила: – Нужно

больше золота! А аппетит-то у меня растет...

Тут взгляд девушки упал на малозаметные циферки в левом нижнем углу монитора, вызвав удивленное восклицание: шел четвертый час ночи.

– Нашему маньячеству пора баиньки, – проговорила она и пошла реализовывать эту светлую мысль. Правда, даже в постели бормотание не прекратилось: из-под одеяла, которым Вероника накрылась с головой (лето выдалось типично питерское, дождливое и холодное) доносилось еле слышное:

– Спи, моя гадость, усни... Тьфу, от Барби набралась!.. Сон!

...В Велегарде снова был прекрасный денек, храм Балеона неподалеку высился по-прежнему немного надменно, а Хэйт... мечтала о том, чтобы к суткам (реального мира) какое-нибудь доброе и всесильное божество прикрутило лишние десять-двенадцать часов. Причем мечта эта посещала ее уже не впервые...

На этот раз она зашла в игру даже раньше обычного, чтобы успеть и свой нетривиальный квест «отсидеть», и собрать травок, и наварить из них зелий, и непременно забежать в ремонтную мастерскую, отремонтировать свои вещи, а если останется время – то и навык подкачать... А когда объявится Рэй, провести с ним нелегкий, но нужный разговор о том, что времяпровождение ее с группой хорошо бы чуточку урезать. Хотя бы на часик. Еще прибавить час от времени реала – и посмотреть, что будет получаться относительно развития персонажа с такими изменениями. Как ни странно, четкое понимание, что ей необходимо достичь баланса между групповой и сольной игрою, причем необходимее виртуального воздуха, пришло не во время ночных измышлений, а именно в недолгий срок, что она любовалась видом... «Спасибо, что ли, сказать жрице за это задание?» – подумала она, с тоскою глядя на досчитывающий последние секунды умиротворенности таймер. Хотя благодарить жрицу до обозначения дальнейших этапов слегка опрометчиво: квеста без подвоха от дреу просто не могло существовать в природе!

Прогулкою и отдыхом показались девушке и сбор трав с последующей переработкой их в эликсиры. А вот в ремонтной мастерской вкалывала она уже, что ломовая лошадь в упряжи. Показатель дорос до циферки 6.4, что не могло не радовать! А вот прогресс алхимии, несмотря на множество заполненных мензурок, размельченных корешков, стебельков и листиков (и прочая, и прочая...) был едва заметен: за все время, прошедшее со взятия навыка, подняла она навык только до 3.1 в ранге новичок.

Объявился Рэй, выслушал доводы адептки, согласился со всем прямо-таки тотально, уточнил, что в постоянном режиме не планировал держать всю группу «при деле» и в дальнейшем игры «для себя» у каждого будет на порядок больше. Пожаловался заодно на саламандру, которая («из вредности же, к гадалке не ходи!») на пятом уровне получила умение... «Неугасимая магия» первого уровня, увеличивающая максимальный показатель маны. Пассивное. Хэйт, посочувствовав, сообщила, что ее пет также получил пассивку, но весьма многообещающую: «Кислотная кровь», благодаря которой враг, атакующий животинку, сам получал урон (правда на первом уровне всего-навсего пять единиц за каждый полученный удар).

Разговор с кинжальщиком (который сразу по завершению побежал проверять, возродились ли мини-боссы, Годфри и Хуп-Хоп-Гхым) приободрил Хэйт, подтвердив, что движется она в правильном направлении. Даже некое давление, ощущаемое девушкой в последние дни, ослабло.

Вскоре прилетело на крыльях феи письмо от убийца, содержащее призыв: «Сбор у Некрополя, Годфри переродился, хорошо бы его зафармить перед ареной». Что, собственно, напарники и сделали, когда собрались в полном составе. Рэй как в воду глядел: из лича выпало всего два предмета, зато каких! Эпического ранга посох, дропающийся едва ли не раз в год по пятницам, со статами, идеальными для Хэйт, и колечко для нее же. Это был просто праздник какой-то, у адептки даже слов для выражения восторга не находилось!

Колечко было попроще, но сетовое. Немного упорства и везения, и еще три предмета до комплекта вполне можно было бы собрать.

Кольцо мудрости Годфри.

Тип: украшение, кольцо, входит в комплект.

Класс: легендарное.

Защита: 20. Прочность: 200/200.

Защита от магии: 40.

Интеллект: +4.

Мудрость: +8.

Устойчивость к магии воздуха: +5 %.

Необходимый уровень: 15.

Бонус за комплект: скрыто.

А вот посох! Это была песня, в него Хэйт почти что влюбилась: почти – потому что любить неодушевленные игровые предметы ей виделось верным свидетельством того, что пора добровольно сдаваться в психиатрическую лечебницу. Взяв его в руки, адептка чуть не сплясала от счастья, для ее уровня оружие лучше найти, конечно, можно было, но... Хэйтглянула на свою старую «палочку-выручалочку» из древесины падука, затем на новую и убедилась в верности поговорки: от добра добра не ищут. На ближайшие уровни десять, если не больше, она получила отличное оружие, о котором даже не мечтала, и будет она его холить, лелеять и ремонтировать всегда в срок!

Ярость Тьмы.

Тип: посох, одноручное.

Класс: эпический.

Урон: 35–60. Прочность: 580/580.

Интеллект: +36.

При нанесении магического критического удара: +30 % к урону.

К скорости чтения заклинания: +18 %.

При каждом ударе/заклинании, достигшем цели, восстанавливается 5 мп.

Необходимый уровень: 15.

– У-и-и-и! – издала восторженный писк в духе Маськи адептка. – Спасибо, ребят! Я, по моему, в раю...

Квартеронку по-дружески поздравили, сказав, что вид у оружия «зашибенный» (добуквенно цитируя гному). Выглядел посох и впрямь впечатляюще: словно рука скелета от локтя до фаланг, сжимающих мутный темно-зеленый кристалл. Весь посох еле заметно светился каким-то зловещим зеленоватым отсветом (ближе всего из цветов, пожалуй, был

миртовый).

– Красота! – мурлыкнула Хэйт, погладив оружие. Может быть, особу – более чувствительную – бросало бы в дрожь от «наружности» посоха, но адептка к таковым не относилась.

– К арене все готовы? – спросил Рэй, когда эмоции от второго выбитого группой «эпика» поутихли.

Кто-то покивал в ответ, кто-то пожал плечами, а Барби подытожила:

– Не тяни резину, поехали! – и в подтверждение готовности издала громкий боевой клич.

Убивец хмыкнул, что-то сотворил; вылетело системное сообщение об успешно поданной заявке с припиской вида: «Ожидайте»... Ожидать, ничего не делая, было скучно, потому посмертие местных обитателей потревожили в очередной раз...

– Есть! – разом вскрикнули Маса и Рэй (гнома – задорно, убийца – предвкушающе), едва загорелась новая табличка с запросом на подтверждение входа в «зону сражения». На то, чтобы принять это решение, система милостиво давала игрокам целую минуту на раздумья, но «тянуть резину» не стали и здесь, дружно соглашаясь на перемещение.

Только Хэйт на пару мгновений замешкалась. Появились у нее некие смутные опасения...

Ослепляющая вспышка, ощущение, словно она с бешеной скоростью летит куда-то вверх, которое пропало столь же резко, сколь и возникло, а затем...

Хэйт обнаружила себя и своих спутников на маленькой полянке (метра два в диаметре), окаймленной пурпурными цветами. Система разразилась рядом оповещений, в кои входили: приветствие, уведомление о том, что вне пределов круга начинается «зона сражения», воскрешение в случае гибели на арене будет происходить именно в этой точке, о том, что их группа на этот бой получает наименование «Команда 1», а их соперники соответственно «Команда 2». Еще им пожелали удачи, что было, несомненно, весьма мило, но малоинформативно. О том, какой из трех типов арен им выпал, впрочем, несложно было догадаться: ромбовидное пространство с ровненькой (ни бугорка, ни укрытия, ни даже деревца для маскировки лучника) нежно-зеленой травкой, будто только из-под газонокосилки, по четырем краям-граням гремели (но не раздражающе громко) водопады, вода из которых образовывала почти естественную границу арены, бойко журчала и взвинчивалась радужными брызгами, ударяясь о «берега». В общем, никаких разночтений быть не могло: они попали на арену типа «колизей».

На противоположном от них остром углу ромба серым пятном выделялся непрозрачный купол, под которым (что было ясно и без пояснений) скрывались до истечения двухминутного периода их противники.

Хэйт активировала ауры мужества и стойкости, съела порцию мяса моллюска (напарникам она еще перед убиением лича раздала по четыре порции каждому, тем самым подчистив запасы), затем на проверку своей теории подошла к цветочной каемке.

Внимание! Невозможно покинуть зону спокойствия до истечения времени предварительной подготовки!

Оставшееся время: 1 минута 15 секунд.

«Ага, точно в соответствии с таймером», – кивнула сама себе адептка. Таймер «тикал» в одном из не «уплывших» оповещений.

– Поскольку мы здесь в первый раз, пробуем все, что можем и как можем, – предложил Рэй. – И уже потом будем делать выводы.

– Ты прям щедр, – усмехнулась Хэйт. – Постарайтесь от меня особо далеко не убегать, ауры не растягиваются дальше двадцати пяти метров.

Убивец кивнул.

– Верное замечание. И просьба к малой: постарайся по возможности приглядывать за лекарями на случай невидимок.

Гнома с серьезным видом «сделала ручкой» в знак согласия.

Адептка поняла вдруг, что у нее мандраж. Подобного прежде не случалось, ни перед сражением с Влассой, ни в предыдущих опытах схваток с другими игроками.

– Хэйт, личная просьба: не используй Сад камней, что бы не происходило, – получила квартеронка шепот от Рэя, обескураживший ее. – Он для арены, по сути, одноразовый, а светить его... я бы не стал.

Пока адептка хлопала ресницами, осмысливая услышанное, раздался звук гонга.

Настало время битвы! Сразите врагов, докажите свою доблесть!

Это напутствие от системы появилось одновременно с новым, двадцатиминутным, таймером.

Орчанка с рыком ринулась вперед, немилосердно топча травку, за нею, немного поотстав, вприпрыжку неслась Мася. Неповоротливый голем переваливался следом... Навстречу им, что странно, никто не бежал и даже не шел...

«Вж-жик!» – прозвучал звук первой смерти адептки. Она от цветочной каемки круга успела сделать один шаг...

– Лог боя, полученный урон! – гневно произнесла Хэйт, очнувшись на полянке.

Две строки было в логе: «Вы получили 740 единиц урона. Вы получили 560 единиц урона». Это же было больше, чем все ее хп, с прибавками от одежды!

Хэйт заново активировала ауры, окинула быстрым взглядом поле боя: Монк и Кен были живы, лучник с сосредоточенным видом стрелял в далекую цель в бесформенной хламиде, монах лечил Барби – в ту летели заклинания (огненные по большей части, судя по анимации), стрелы, какие-то темные шарики... Гнома развернулась и мчалась обратно, видимо, искать и убивать обидчиков адептки. Рэя не было видно вообще.

Враги стояли полукругом, Хэйт на глазок определила двух лучников, остальные же... выглядели, как разнополые представители классов, носящих тканые доспехи... Маги?..

Мгновение посомневавшись, она шагнула за границу безопасной зоны...

«Ш-ш-ши!» – дважды пропела сталь. Так прозвучала для Хэйт вторая смерть...

Теперь она увидела тех, кто ее убил: пара невидимок, таких же, как Рэй... Пятнадцать секунд, отсчитываемые равнодушной системой, истекали, когда эти двое рванули к монаху... И налетели на низкорослую, но зело злую гному!

На сей раз Хэйт не осматривалась, а сразу, только включились ауры, выбежала из круга... И умерла в третий раз, беззвучно и бесславно.

Лог боя вызывать не было смысла: три стрелы, еще торчащие из ее тела, говорили сами за себя.

В кругу воскрешения было тесновато: кроме Хэйт, там оказались Барби и Монк, до которого добрался один из убийц. Голем, рассыпавшийся еще раньше, увы, воскреснуть не мог.

«Где же Рэй?!» – и, словно в такт мыслям четверонки, промчался, высекая искры, сквозь группу вражеских магов убивец. Упало одно тело в бирюзовой мантии, предположительно – монах, но следом за ним рухнул и Рэй, просто-напросто испепеленный потоками пламени от магов.

Кен успел отступить, и теперь настигал стрелами одного из вражеских убийц, наседавших на Маську. Травка вдруг потемнела, окрасилась в бурый с огневыми вкраплениями, полыхнула стеной огня...

– Минус Кен и минус малая, – невесело проговорил кинжальщик, возродившийся за спиной Хэйт. – А не-е-ет...

Мася, подтверждая, что гномы – живучие и упертые, сражалась в огненном кошмаре! Замах секиры, удар, еще один, щит описал полукруг...

– Эх, – вздохнула Барби.

Стена полыхнула еще ярче, ближе к другому углу ромба бессильно уронила руки женская фигурка в темном одеянии, наземь упал вражеский убийца и сразу следом – гномка.

– Не бежим, сбор, – хрипло сказал Рэй.

Вскоре к уже стоящим в круге присоединилась Маська, шипящая похлеще любой кошки. Хэйт навесила ауры, группа выдвинулась на второй заход...

Внимание! После начала сражения находиться в безопасной зоне больше двух минут запрещено!

Если по истечении этого времени вы не покинете зону, то будете перемещены за ее пределы принудительно!

Хэйт высказала вполголоса все, что думает о составителях столь «своевременных» и «ободряющих» сообщений, шагнула за кайму...

«Ащ-щ!» – усмехнулась ей четвертая смерть.

«Почему именно я?!» – мысленно вознегодовала девушка.

За эту ее гибель отомстили: Мася вбила свой щит в спину убийце, Кен присовокупил огненную стрелу, отправившую вражину на перерождение.

Когда Хэйт в очередной раз переступала за цветочную «оборочку», гнома уже встречала ее выставленным в защитном жесте щитом. Адептка даже успела закастовать камнепад, прежде чем умереть в пятый раз. Вообще не поняв, от чего...

На травянистом поле-ромбе творилось нечто невообразимое: всполохи, дуги пламени, ливень из стрел, рык орчанки, удары, удары, удары, крики (неопределимо, чьи), снова удары... Хэйт устала умирать, но противники почему-то забыли спросить ее мнение, раз за разом отправляя адептку на округлую полянку с пурпурными цветиками по краешку.

Каждый бился так, словно от этого зависело их будущее, но любой павший со стороны врага на языке цифр, столь любимых Кеном, приравнивался к двум-трем убитым со стороны их команды. И это была до жути досадная арифметика, а поражение, как ни горько было это сознавать, выглядело неминуемым.

– От винта! – отчаянно прокричала гнома, бросившаяся к группе «дальников» врага, пока они отвлекались на Барби с Кеном.

Хэйт замерла от удивления: такого приемчика гнома на ее памяти не демонстрировала. Мелкая буквально ввинтилась в группу противников маленькой, но нереально быстрой юлой, если не сказать – вихрем! Из восьми стоящих врагов, удачно сгрудившихся довольно плотно (видимо, расслабились к концу боя), в живых остался только лучник, стоявший чуть дальше других.

– Экстра-класс! – не сдержала восклицания Хэйт, безотлагательно приложив выжившего ядовитой пыльцой и тленом. – Маська, ты царица этого бала!

Битва окончена! Победитель: Команда 2.

Счет сражения 46:22.

Участники обеих команд будут немедленно перемещены с арены!

Вспышка, полет (на этот раз вниз) и... стены почти уже ставшего родным Некрополя. А еще – возмущение в голосе гномки:

– Их было десять! А нас – шесть! Это несправедливо!

Рэй, скрестивший руки на груди, согласился:

– Да.

– У них уже было преимущество, а они еще и резали ушастую, самую хлипкую из нас!

– Да.

– Ты знал, что так будет!

– Да.

– И, зная, что нас убьют, все равно позвал туда? Ты... негодяй из негодяев!

– Да! – в четвертый раз подтвердил Рэй. – Ты права, малая, я был почти уверен, что так и будет. Хотя ты в конце тот еще финт выкинула, Хэйт я предупредил, а про тебя не подумал... Жалеть уже поздно, поэтому признаю: это было красиво. Одна малая, порешившая семерых – это почти песня. И да, я негодяй. Как умение хоть называется? Не верю я, что так, как ты кричала...

Маська потупилась, нездоровый запал сошел на нет.

– Рассечение. Оно, ну... ты знаешь, откуда. Как действует – видел. Прикольно я его назвала, да? Я только вчера купила свиток опознания, копила долго, аж жуть... А тебе что досталось?

Хэйт вздохнула: в этом была вся Маса, только что она негодовала, а уже улыбается, хвастаясь новым умением, явно из древнего пергамента, их распределили тогда по-честному: в одни руки по штуке.

– Дурная кровь у меня, – хмыкнул Рэй. – Без шуток, кстати, так и называется. Пассивка, шанс увернуться от дальней атаки тридцать процентов и порезка агрессии от монстров в два раза от обычного. Не настолько круто, как у тебя, но тоже хлеб.

Хэйт изучала стеночку, искренне надеясь, что напарники не спросят, а что же «выудила» из пергамента она... А еще ее, на самом деле, переполняли эмоции. И если гнома в милой непосредственности своей выпалила все, что хотела, и успокоилась, то адептке было сложнее: эмоции были настолько противоречивые, что сформулировать их словами казалось неисполнимым...

Наконец чувства облеклись в словесную форму.

– Хочу еще! – сказала она.

После двух, казалось бы простейших, слов, повисла пауза, достойная лучших мировых театральных сцен – столько выразительности в лицах участников проявилось в эти мгновения. Даже нежить, безучастно бродящая по ближайшему залу, замерла, словно прислушиваясь к чему-то неведомому...

А потом тишина взорвалась голосами и выкриками, угрозами и просьбами, ропотом и ревом! Что показательно, почти все эти звуки рождались двумя спорщиками: орчанкой и гномой...

– Цыц все! – чувствуя, что голова сейчас взорвется, перекричала напарников Хэйт. – Дискуссию следует перенести в спокойное место, раз всем есть, что сказать. Но, черт побери, Барби, Маса, вы обе замечательные, только хватит уже перекрикивать друг дружку! Или продолжайте, но без меня.

Высказавшись, она поймала внимательный взгляд Рэя на себе. Усмехнувшись, он негромко похлопал в ладоши.

– Хэйт, я все ждал, когда ты проявишь характер, – высказал убивец. – Рад, что дождался. И поддерживаю твоё предложение: у меня тоже есть, что сказать. Каждому из вас.

Через некоторое время все шестеро сидели за длинным столом в первой попавшейся по дороге от ворот Велегарда харчевне. Хэйт хотела бы отвести ребят в Обжорку, но Сорхо где-то запропастился, а в его отсутствие попасть в трактир она могла только в одиночку. Впрочем, еда в этих посиделках имела значение, едва отличимое от нуля.

– Давайте, я начну, – предложил Рэй, и недавние спорщики покивали, соглашаясь (впрочем, особого единодушия среди них не наблюдалось). – Барби, подруга, о чем мы недавно говорили? Орк-ноги-голова. Противники к нам не идут? Это не значит, что надо автоматически бежать к ним, отрываясь от своих. В идеале бой на такой арене, как попалась нам, должен проходить по центру для ближников и на адекватном расстоянии от центра для дальников. А что получилось у нас? С твоей помощью противники навязали нам «растянутый» бой, у Кена, Монка и Хэйт из-за этого не было свободы маневра. Да, их было десять, но это было десять легкопробиваемых, «тонких» целей.

– Но... – в один голос, только с разной интонацией, встряли орчанка и гнома.

Рэй выставил ладонь в останавливающем жесте.

– Пожалуйста, возражения и дополнения после.

Да, я сам сказал вам действовать так, как считаете нужным. И теперь я надеюсь, что мы все извлечем уроки из допущенных ошибок. На будущее: после начала боя на такой арене выходим на два-три шага из круга, ждем ответного движения от соперников. Если они идут или бегут навстречу – выдвигаемся и мы. Если нет, стоим, защищая Хэйт и Монка, как наиболее уязвимых. Когда игра в гляделки надоест, противники сами начнут шевелиться. Дальше, Барби, у твоего «встаньте, клячи...» громадный радиус, больше аур Хэйт, верно же?

Барби, поморщившись, кивнула.

– Тридцать метров.

– Отлично! Особенно отлично в свете того, что на игроков оно тоже проходит! Не так, как на монстров, а даже лучше: все вражеские персонажи автоматически меняют цель, вынужденно атакуя стража. Чтобы сменить цель, им нужно прервать текущее действие. На любой из арен враги – все, кроме тех, кто в твоей команде. Но даже это не главное свойство умения «круговой агрессии»: оно, как и все аое-умения, выбивает из невидимости, причем снова – только врагов! Если Хэйт запустит камнепад и попадет по мне – вылечу из скрытности и я тоже, проверено. У твоего же умения нет этого недостатка. А урон убийцы,

наносимый им без невидимости, уверяю тебя, режется ого-го как! То есть минимум раз пять-шесть ты могла одним этим умением спасти жизнь Хэйт. Или Монку. Поразмысли над этим. Орчанка обиженно засопела.

– Тут еще немного психологический момент, представь: крадешься ты под покровом теней, чтобы быстро и бесшумно срезать врага, а то и не одного, и вдруг, внезапно, с тебя слетает скрытность, тебя развернуло на стража, у тебя слетело окно атаки, и добрая, милая ты ему улыбаешься во все твои (сколько там у орков зубов, я забыл?)... Не важно, хватит самого факта твоей нежной улыбки. Убийца в легком ступоре, а его уже радостно превращает в отбивную малая и нащиговывает стрелами Кен – так я представляю этот аспект боя. Кстати, когда у тебя появятся защитные умения для группы, я лично попрошу Кена носить тебя на руках... В реале, тут он может пополам разломиться, если поднимет твою фигурку неземной красоты.

Хэйт непроизвольно засмеялась, да и не одна она.

– Дальше. Маса! Малая, ты, конечно, убийственно, люто, неистово ворвалась в конце, но... слила Хэйт в самом начале. А ведь я просил тебя приглядывать за хилерами. Ты же ускакала за Барби, да так, что суть вещей твоя не дотягивалась ни до Монка, ни до Хэйт.

Пришла пора гномке обиженно сопеть и дышать, раздувая детские щечки.

– Я тут на днях изучал форумы... И наткнулся на любопытную тему, с обсуждением инженерии в полевых условиях. Делился там своими успехами один гном-задрот... Ох, прошу прощения, игрок, посвятивший игре массу времени!

Тут Рэю пришлось прерваться из-за взрыва хохота.

– Так вот, этот успешный гном-игроман прокачал до мастера инженерию. И выяснил опытным путем, что кое-какие укрепления можно возводить буквально на ровном месте, и не только во время осад, были бы материалы. Скажем, пару защитных стен из бревен он соорудил на видео буквально за три с половиной минуты, я засекал. Каменная стеночка в рост самого гнома построилась за шесть минут. Дальше уже цифры по нарастающей, для нас с ограничением в двадцать минут неактуальные. Скажи, ты могла бы попробовать в следующий раз, если мы попадем на такую же арену, построить что-нибудь подобное?

Маса неуверенно кивнула, уточнила чуть срывающимся голосом:

– Я не знала, что на арене это можно...

– Думаю, у нас будет возможность проверить, – улыбнулся кинжальщик. – И, малая, я знаю, что многие недооценивают твой класс в ПВП, мол, и урон ниже среднего, и выживаемость хуже, чем у любого латника, но, даже без голема, питомца, примочек от инженерии, бестелесности, теперь еще рассечения, которое «от винта!», твоя роль в схватке может оказаться решающей, благодаря пассивке «суть вещей». У Кена есть возможность включить «орлиный глаз» на десять секунд, чтобы «просветить» участок, умение с минутным откатом, а тебе достаточно находиться на нужном расстоянии, чтобы ни одна пронырливая сволочь (за исключением меня) не проползла. Пожалуйста, не пренебрегай этим.

Маска кивнула еще раз, уже с большей уверенностью.

– Отлично. Теперь Хэйт...

Адептка втянула голову в плечи, насколько это позволяло виртуальное «тельце».

– Наша добрая дарительница фрагов^[11]! Ты вышла последней из круга, тем самым почти приглашая ребят, шедших в скрытности, тебя слить. Я бы на их месте сделал точно то же самое. Плюс, что после второго слива ты стала поосторожнее. Минус, что ни разу не

догадалась выставить вокруг себя аое-замедлялку, трясину. А она ведь тоже выбивает из-под покрова, стоит хотя бы шаг по ней сделать, единственный способ не попасться – замереть и ждать, пока время действия скилла пройдет. И я был особенно поражен, поскольку помню бой с оборотнями, в котором ты своими действиями фактически «вывезла» нас всех.

– Я... – Хэйт хотела ответить, что растерялась тогда, но... растерялась повторно. И потому захлопнула рот, ничего к этому «я» не добавив.

– Главная уязвимость классов, использующих невидимость, как бы странно ни звучало – невидимость. Стоит нас из нее выбить – все, берите тепленьким, пеленайте, режьте, убивайте... И любое умение с действием «по площади» на это способно. Это нужно помнить, когда противники не мобы, а другие игроки. Еще два недостатка скрытности: звук и следы. Совершенно беззвучно шагает только невидимка с умение ранга «мастер», остальных можно, напрягшись, услышать. Со следами и того проще: если поверхность не камень или, положим, брусчатка, то на ней видны отпечатки подошв. Стоит иногда крутить головой и смотреть не только прямо, но и вниз.

Адептка тяжело вздохнула, признавая правоту убивца.

– Остались Кен и Монк. Друг, тебе я могу сказать только одно: если будет координация действий, проку от нас с тобой будет на уровень больше. А Монк... Честно, я до сих пор в шоке. То, как ты держал Барби – это что-то запредельное. Отлечить других у тебя шансов не было, и я это признаю. Словом, ты – молодец.

Скромная улыбка монаха стала ответом на похвалу.

– И время для покаяния, – невесело ухмыльнулся Рэй. – При подаче заявки на арену есть два режима: режим наибольшего соответствия и случайный. В первом случае системой подыскивается группа, равная по числу той, что подала заявку, разброс по уровням от среднего плюс-минус пять. Но и ожидание на поиск значительно дольше. В случайном же режиме в группе может быть любое число участников, от пяти, до десяти, как повезет. И разброс по уровням шире. Я целенаправленно подавал заявку в случайном режиме. Не потому, что быстрее поиск, а потому, что хотел увидеть, что мы можем против соперников, превосходящих нас числом и опытом боев на арене. И увидел я, кроме вышперечисленного, необходимость координации. Это, как говорится, кровь из носу – а должно быть.

– И как ты себе это представляешь? – подала голос Барби.

– На арене для удобства команд голосовой канал разделен. Об этом можно узнать, полистав темы о нюансах арен. То есть все, что говорим на арене мы, вторая команда не слышит. И наоборот. Из этого следует, что нам нужно выбрать координатора, того, кто будет говорить, какую цель следует дружно заливать уроном, кто в контроле и не представляет угрозы, кому срочно нужно лечение или помощь... На случай, если что-то резко изменилось, или координатор мертв, хорошо бы иметь «подстраховку». В идеале эти двое должны дополнять друг друга, но это не сразу... Я на эту роль не гожусь, потому что из-за своих передвижений не всегда вижу картину целиком.

Рэй доверительно улыбнулся, обвел взглядом всех, сидящих за столом, подмигнул адептке.

– Я уверен, что лучше всего с этой задачей справится Хэйт.

Адептка заерзала на стуле, испуганно воззрившись на убивца.

– Я?!

– Ты, – твердо подтвердил Рэй. – А «подстраховкой» хорошо бы заняться Кену.

Такого оборота Хэйт точно не ждала и не понимала даже, как ей реагировать на такие

заявления!

– А может, наоборот? – робко спросила она.

– Нет, не может, – покачал головой кинжальщик. – Ему нужно еще и умения проговаривать, а тебе – нет. Если мы сумеем тебя обезопасить (относительно, конечно), ты сможешь видеть все поле боя и уточнять, кому, когда и как лучше... отвинчивать головы, а кого из наших нужно прикрыть. Кто-нибудь возражает?

Как выяснилось, возражала одна Хэйт... Но почему-то это никого не убедило.

На этом закончилась «здравая» часть беседы, снова перетекшей в хаотичный режим: ребятам нужно было «спустить пар». Озадаченная адептка даже не прислушивалась к дискуссии, она обдумывала рухнувшее на ее голову «назначение», впрочем, обдумывание больше смахивало на панику...

– Хэйт, – раздался шепот убийца. – Ты справишься. Больше скажу: никто другой не справится лучше. И... по поводу моей просьбы перед боем: куча кланов ищет «таланты», то есть игроков в свои ряды, и обладатели особых умений нарасхват. Я не думаю, что тебе приятно было бы получить ряд предложений после проигранного (а в этом я слабо сомневался) боя, только по причине того, что у тебя есть такой скилл.

Она сощурилась.

– И как бы меня нашли? – тоже шепотом спросила она Рэя. – Не видны же на арене имена...

– Много ли игроков женского пола твоего уровня, с твоей внешностью, в таких же вещах и с таким же посохом? Ты не переодеваешься, переступая черту города, а клановые аналитики свой хлеб едят не за красивые глаза. В общем, считай меня параноиком, перестраховщиком, даже психом – не важно. Такие умения имеет смысл применять, когда они могут повлиять на исход боя – это мое скромное личное мнение; на арену же в случайном режиме, как правило, подаются заявки полностью укомплектованные группы, так как идут они за победой. Я просто хотел, как лучше. А сейчас я опасаюсь, как бы нашей малой не аукнулось ее представление...

Хэйт очень медленно кивнула. Мотивы Рэя продолжали казаться ей странными, даже надуманными, но... Хотелось верить, что напарник взаправду действовал из лучших побуждений.

Ей вообще хотелось... Верить этим людям. Оркам, эльфам, гномам – едино. Потому что...

«Собственно, а почему?» – удивленно спросила она себя. Ответа не было.

Хэйт не досидела до конца «переговоров». На нее, что называется, «накатило» вдохновение, требуя немедленного воплощения «разношерстных» порывов на холсте.

...В Розвейге, который посещали они по одному из этапов квеста с Талисманом, она заметила забавную скульптурную композицию: огромный хищный зверь из семейства кошачьих... на котором расселось, словно на деревце, дюжины три пичуг. Композиция называлась «Доверие».

На этот раз она пошла дальше, чем написание того, что было перед нею. Хэйт «оживила» и хищника, и пташек. Вместо холодного мраморного великолепия на картине можно было увидеть гибкое серовато-коричневое тело пумы с подпалинами, почти что вылитой копии «земного» оригинала; птички же вышли из-под кисти девушки немного абстрактными. Яркие, немного «размытые», невероятных расцветок... И это странное в

высшей степени сочетание между зверем, который, казалось, сейчас обнажит клыки в хищном оскале, и колоритные птичками, написанные в манере, беспечной до небрежности, давало невероятный эффект.

Хэйт, закончив работу над холстом, сделала шаг назад, любуясь созданным чудом; ее версия «Доверия» отличалась от «натуры», но делало ли это картину хуже? Нет, и с этим мог бы поспорить только человек с черствым сердцем...

Девушка улыбнулась, поднесла руку к холсту, почти дотронулась до него... Почти – потому что краски (к этому она привыкла в мире реальном) сразу не просыхали, должно было пройти не меньше суток с момента нанесения последнего штриха. В «Восхождении», правда, ускорялся процесс банальнейшим способом: достаточно было поместить написанную картину в инвентарь. От «почти прикосновения» Хэйт показалось, что пальцы ощутили тепло, а еще... одна из пичуг (желтенькая, с зеленой грудкой) будто бы махнула ей крылом...

– Глюк! – хорошенько проморгавшись, высказала Хэйт, подразумевая вовсе не австрийского композитора...

– Простите? – вежливо спросили за ее спиной, заставив девушку вздрогнуть от неожиданности. – Я подошел, чтобы признаться, что восхищен вашей картиной. Вы поставите на ней авторскую печать?

Адептка развернулась, оглядела с головы до пят подошедшего. Вид у него был настолько невзрачный, что даже красный, как томат, берет, надвинутый на правый глаз, только подчеркивал эту невзрачность. Но похвала звучала искренне, а про какую-то печать Хэйт слышала впервые.

– Что-что? – заинтересованно переспросила она.

Но «беретик» не пожелал вдаваться в разъяснения, направив девушку в Гильдию художников. «Там же одни НПЦ?» – удивленно подумала она, но ее отвлекли: купить картину захотели на этот раз сразу несколько человек, спонтанно организовался мини-аукцион, а итоговая сумма превзошла все ожидания Хэйт. «Доверие» (название так и прилипло к картине) было приобретено за семьсот золотых. Сумма фантастическая, но... сожаление, с которым художница расставалась с картиной, даже сравнить было не с чем.

«Я отдаю вас девушке с самым теплым взглядом», – словно извиняясь перед пумой и птахами, подумала она. Эта мысль развеяла сожаления, а желтой пичужке, перепугавшей Хэйт своими фокусами (никакого махания крыльями быть не может, потому что не может быть никогда!), было в шутку наказано: «Не шалить».

«Беретик» куда-то смылся еще до окончания «торгов», а идти в Гильдию художников и узнавать, что за печать он имел в виду, не было у Хэйт никаких сил.

– По ту сторону реальности существует гугл, – менторским тоном заметила девушка. – Выход!

По ту сторону реальности ее ожидало пятнадцать пропущенных вызовов от Галины и два сообщения: в первом Галя проклинала «бесову игру, превращающую ее подругу в овощ», во втором казенным тоном сообщала, что планы на выходные отменяются, так как у Леськи температура. Вероника тяжело вздохнула: Галка на нервах из-за ребенка, сердиться на ее выпады глупо... И придется звонить, несмотря на риск оказаться крайней, выяснять, что приключилось с дочуркой друзей...

– Ничего мне не говори, я знаю, что погорячилась, – вместо приветствия заявила Галина. Говорить ей приходилось громко, чтобы перекричать Лесю: та не плакала – ревела

дурниной. – У нас зубик режется, выехать никуда не получится, я тебе перезвоню завтра...

Галя сбросила вызов, оставив Веронике размышления об этом «мы-нас», возникшем в речах подруги сразу после рождения дочери. Сама Вероника категорически не могла понять, откуда, из каких глубин материнского инстинкта это «мы» появилось и является ли этот «сдвиг» неизменным атрибутом материнства?..

– Моя ваша не понимать, – покачала головой девушка, задумываясь, чем ей теперь занять выходные.

То, что никаких сборов в игре не будет в эти два дня, было оговорено заранее, почти у всех были планы, да и отдохнуть друг от друга представлялось не лишним... Нет, «лишение» радости общения с суетливой родней Гали не расстраивало девушку, но и ее «коварный замысел» срывался: она намеревалась экспроприировать Лешку и попробовать написать его портрет (о задании Стаса Вероника не забывала). Это был бы взаимовыгодный ход: девушка получала натурщика, готового посидеть несколько часов в одной позе, а друга не припахивали к хозяйству. Если Вероника считалась в этом доме гостьей, то Лешка-то был свой, и каждый приезд к родителям супруги оборачивался для него не отдыхом на лоне природы, а починкой теплиц, перекопкой грядок и прочими полезными занятиями...

Тут, кроме очевидного, примешивался еще один мотив: Веронике необходимо было проверить, причем вне стен училища и на хорошо знакомом ей человеке, получится ли у нее написать мужской портрет... не напортачив с лицом.

Это было крайне важно.

– А, не конец света, – махнула рукой Вероника, решив, что прогуляться по музеям тоже будет более чем полезно.

«Учиться у мастеров прошлого, совершенствоваться в настоящем!» – эту фразочку любил повторять Игорь Дмитриевич, преподающий в училище рисунок. Кроме того, в центр ехать в любом случае придется: список покупок так и не дождался реализации.

С этими мыслями Вероника приступила к приготовлению ужина... то есть, к варке пельменей. Ничего другого, как выяснилось, дома просто не осталось (упаковка лапши и приправы не в счет).

– И едой затариться нужно, – бурчала она, помешивая пельмешки. – А еще купить какую-нибудь кулинарную книгу... Попроще.

Затем она принялась искать сведения об авторской печати, а найдя – морщить лоб от недоумения: как эта информация могла быть ею не обнаружена раньше? Корпорация игровыми средствами помогала создателям чего-то нового утверждать свои авторские права. Печать, о коей толковал художнице «беретик», была, по сути, знаком копирайта и подписью в одном флаконе. Система фиксировала уникальный идентификационный номер персонажа, и вне зависимости от дальнейшей судьбы предмета с печатью (продажа, потеря, передача предмета по цепочке других игроков) авторство сохранялось за создателем. В случае же, если кто-то создавал другой предмет, совпадающий более чем на восемьдесят пять процентов с уже зафиксированным, такой предмет признавался «дублем», о чем предупреждало системное сообщение (на дубль авторскую печать поставить нельзя), если же совпадение превышало девяносто процентов, предмет разрушался. Материалы, затраченные на создание такой копии, не возвращались и не восполнялись. Мол: «Извините, но первое китайское предупреждение вы проигнорировали, кто же в этом виноват?»

Идея пошла совсем не от живописцев или скульпторов, а от... дизайнеров. Модельеры в фэнтезийном мире развернули свои мастерские в первые же месяцы существования игры.

Ремесленный навык «портной», кроме брони, позволял творить и такие, бесполезные с точки зрения защиты и характеристик, вещи. Для создания предмета не «по шаблону» требовалось весь процесс производить вручную, от первого и до последнего стежка, поэтому любой декоративный наряд (это обозначение получали все «дизайнерские» вещи без стат) по умолчанию причислялся к работам «от кутюр»^[12]. И, разумеется, мастеру, потратившему несколько часов на создание такого наряда, да еще и из непривычных материалов, своими руками (передать работу ни на одном из этапов другому персонажу нельзя) было бы обидно до чертиков, если бы на показе (а их, оказывается, всюю устраивали в столицах игровых королевств!) он увидел наряд «такой же, но с перламутровыми пуговицами». А маленькая «бирочка» с изнанки с той самой авторской печатью эту вероятность исключает.

Вероника задалась вопросом: а по каким же принципам вычисляется системой процент совпадения, но, поломав голову с полчаса, решила, что это не ее ума дело. Механизм регулирования есть, он работает, стоит эта штучка почти ничего (десять золотых), не пользоваться было бы идиотизмом чистой воды. Так что визит в Гильдию художников она нанесет непременно...

– «Почти ничего», – передразнила она сама себя. – А в первые дни игры убивалась, что пять золотых – непомерная сумма! Как все меняется...

Покачав головой, Вероника принялась изучать афиши на предмет интересных выставок. Итог обескуражил: из сотни с гаком мероприятий, проходящих в культурной столице, пойти-то было... некуда. Фотовыставки еще радовали неким разнообразием, а вот живопись... несколько имен, ничего не говорящих девушке, и ряд «выписанных из-за бугра» работ известных мастеров в Эрмитаже.

– О! – воскликнула она, наткнувшись на строчку о выставке работ Поля Сезанна.

«Человек-противоречие», – так характеризовал этого художника Стас, но именно благодаря этим противоречиям мир обрел сотни полотен, будоражащих воображение зрителей всех последующих поколений.

Выбор был сделан, причем без каких-либо сомнений: как раз такой пример для вдохновения с ее личными внутренними противоречиями (их еще Галина любила называть «тараканами» – без прикрас) и был ей необходим.

День в музее проведен был прекрасно (что удивительно, даже обилие посетителей не угнетало девушку), подле каждой картины она провела не менее получаса, сначала впитывая общее впечатление, производимое полотном, а только затем вглядываясь в детали, как то: взаимодействие цветов, линии, мазки, многослойность и трехмерность, свойственную работам признанного мастера. Выставка носила название: «Цвет – это та точка, где наш мозг соприкасается со вселенной», – это были слова самого художника.

– Изумительно, – тихонько шепнула Вероника, уходя.

Она все еще находилась под впечатлением, переступая порог специализированного магазина для художников. Наверное, именно поэтому не стала отвлекать старшего продавца и стажера, прилипших к монитору за торговой стойкой (стажер был тот самый, что злил ее своей заторможенностью и незнанием товара, когда Вероника закупалась перед летней практикой). Девушка прошлась по магазинчику, остановилась, чтобы присмотреть кисти... До парочки продавец – стажер было чуть более метра (навскидку), с такого расстояния их разговор был отчетливо слышен.

– Да ладно? Это же виртуалка, а она – смотри, орудует кистью, как будто так и надо! –

немного неприятный голос стажера с эдаким капризным недовольством насторожил Веронику. – Ты видишь, видишь?!

– Вижу, не слепой, – хладнокровно отозвался продавец. – А она хороша... Это твой знакомый записал в игре с полным погружением? Ты не путаешь?

Девушку как током ударило. Виртуалка – кисть – погружение – она – словесный ряд мог быть совпадением, но каким-то очень уж немыслимым...

– Да, я же говорил! Сейчас громкость прибавлю...

Стажер заерзал, потянулся к мышке.

– Я подошел, чтобы признаться, что восхищен вашей картиной. Вы поставите на ней авторскую печать? – еле слышно раздалось из динамиков.

Устоять на месте Вероника не сумела, ее самообладания хватило только на то, чтобы подойти к беседующим спокойным шагом и голосом, почти срывающимся из-за волнения, спросить:

– Простите, я случайно услышала часть вашего разговора на любопытную тему, можно мне тоже одним глазком взглянуть?

Стажер испуганно округлил глаза, а продавец благодушно развернул монитор.

– Глядите. Я вас помню, девушка, вы всегда у нас закупаетесь?

Вероника выдавила вежливую полуулыбку. На экране она видела себя... то есть Хэйт, картину с пумой и птичками... и снимавшего: «беретик» перемещался, и изображение смещалось вместе с ним. «Чтоб тебе пусто было, гад! Зачем мне эта „реклама“? Черт-черт-черт!» – вихрем пронеслось в ее голове.

– Интересная картина, – вслух же произнесла она. – А не могли бы вы подсказать, где это видео размещено? Я бы из дома полностью посмотрела... а то, право, неловко вас отвлекать.

Как она жалела, что не надумала пойти в театральный кружок, когда была такая возможность! Актерская игра ее (по собственному мнению) была настолько... никакой, что эти двое просто обязаны были почувствовать фальшь!

– Нигде, – хмуро ответил стажер. – Мне знакомый на почту скинул файл. В сети его нет.

«Пока – нет», – с оттенком паники подумалось Веронике. Вспомнились предостережения Рэя по «шепоту», совершенно некстати, отчего девушка смутилась окончательно.

– Ясно. Спасибо, – пробормотала она. – Посчитайте мне, пожалуйста...

Она скороговоркой протараторила список нужных ей товаров. «Чем мне может грозить это видео, когда просочится в сеть?» – эта мысль не давала ей покоя весь остаток дня. Даже в супермаркете, в который она пошла «вторым заходом», сначала занеся покупки из художественного магазина домой, Веронике казалось, что покупатели на нее косятся... Впрочем, прохладный душ немного поубавил нервозность.

«Во что бы это не вылилось, исправить ничего нельзя, поэтому следует перестать накручивать себя», – придя к этому выводу, девушка направилась к капсуле. Не пропадать же вечеру, раз она осталась в городе?..

На этот раз расслабленно посидеть на травке у стен храма не удалось. И внезапных озарений не случилось, скорее, наоборот: Хэйт пыталась вообразить, сколь ничтожной была вероятность, что «беретик» скинет видео с ней стажеру из магазина для художников (она вполне допускала, что стажер не был единичным получателем записи, но все же); что парень

решил показать видео старшему продавцу именно тогда, когда она войдет в магазин; что она подойдет на достаточное расстояние как раз к реплике «беретика»; да что там – что она вообще в этот день поедет не за город, а в центр, по маршруту «музей – магазин»?.. Стечение обстоятельств? Цепь случайностей? Совпадение?! Вот прямо минута в минуту? Не бывает такого, как не бывает нарисованных птичек, машущих крыльями, как не бывает цветущих садов посреди вечной мерзлоты...

– Вся наша жизнь – цепь случайностей, – глубокий, исполненный какой-то нечеловеческой мудрости, голос ворвался в ее размышления так внезапно, что Хэйт вздрогнула.

Она вскинула взгляд, чтобы наткнуться на спокойное лицо сидящего мужчины в одеждах жреца.

– Так говорил мой наставник в первый год моего послушничества, – безмятежно продолжил жрец.

Задание: Двоебожие: Стадия I – завершено!

Вам удалось привлечь внимание жреца Балеона раньше предусмотренного заданием срока.

Кажется, вы на верном пути!

Задание: Двоебожие: Стадия II.

Произведите благоприятное впечатление на жреца Балеона, чтобы получить приглашение посетить храм.

Награда: малый лист древа познания.

Требования: успешное завершение Стадии I.

Уровень сложности: скрыто.

Вы получили 1000 очков репутации с орденом Ашшэа!

Хэйт, прочтя оповещение, резко подобралась.

– Но вы не были согласны с его словами? – по наитию предположила она.

Жрец чуть заметно изменил наклон головы.

– На второй год послушничества наставник дополнил фразу. «Только глупцы полагают так», – сказал он мне.

– Но и это было не все? – предположила девушка, втянувшись в «игру».

– Не все, – согласился непись. – Только к исходу третьего года он закончил высказывание словами: «Но еще глупее те, кто вовсе не верит в случайности». Я в четвертый раз вижу тебя у храма, ты всякий раз приходишь на краткий срок, проводишь это время в раздумьях, сидя на траве, а после – встаешь и уходишь. Ты – пришла со смешанной кровью, но на твоём челе печать Ашшэа, однако же ты раз за разом являешься к святилищу Балеона. Твои думы всякий раз – разные, это написано на твоём лице. Что из этого – совпадение, дитя?

Хэйт растерялась. Обращение «дитя» – это мелочь, позволительная жрецу с сединой в волосах, но вся речь... Что можно было сказать, не солгав и выполнив при этом условие квеста?

– Не знаю, – честнейшим образом ответила она.

НПЦ несколько не удивился.

– Есть решения, принимаемые за нас, но оспорить их мы не в силах, – с невозмутимым

видом произнес он. – Приходи снова. Думаю, случайность это или нет, вреда от твоих визитов не будет.

Жрец уже ушел, а Хэйт все сидела, уставившись на храм в полном недоумении.

– Да что это за квесты такие?! – ошалело возмутилась она. – Произвести впечатление! Чем?! Сплясать чечетку? А нельзя по-человечески сказать, что от меня нужно?

О поведении НПС и говорить было нечего, служитель Балеона шокировал ее похлеще жриц-дроу своими высказываниями! А ведь еще недавно Хэйт казалось, что «переплюнуть» странности последовательниц Ашшэа вообще нереально...

– Я так мозг сломаю, – взяла себя в руки квартеронка. – А у меня навыки не прокачаны, статьи не подняты, коровы не доены... Б-р-р... Это вообще лечится?!

Спустя часов эдак восемь Хэйт получила от мастера Гэхарта книгу ремесленных рецептов для ранга подмастерье и смогла, наконец, разогнуть ноющую спину.

Поздравляем! Профессия ремесленник улучшена!

Текущий уровень мастерства: 1.0 (подмастерье).

Сила увеличилась на 5.

Ловкость увеличилась на 5.

За время «ремесленного марафона» адептка получила по единичке к ловкости с выносливостью и две единицы к силе... Для труда на износ это было, прямо сказать, смешной прибавкой, но Хэйт радовалась: снова был виден прогресс персонажа.

– Больше я ничему не могу тебя научить, – с улыбкой сказал мастер Гэхарт. – На оговоренных условиях.

И подмигнул. Громадный подмигивающий непись – это было то еще зрелище!

– Ты столько раз делилась со мной едой, ученица, что с моей стороны было бы некрасиво ничем тебя не отблагодарить. Держи.

Мастер протянул Хэйт книжечку, подозрительно схожую с той, что она только-только изучила...

Книга ремесленных рецептов, ранг «умелец».

При изучении в нее переносятся все выученные ранее рецепты ремесленного дела, а также становится доступно изучение новых рецептов ранга «умелец».

Тип: вечное, улучшаемое.

– Ты не сможешь изучить ее сейчас, но я верю, что с твоим трудолюбием эта книга недолго пролежит без применения. Удачи, ученица. Тебе всегда будут рады в моей мастерской.

– Спасибо, мастер! – с умилением отозвалась Хэйт.

И плевать ей было, что Гэхарт – непись, и умиление, и благодарность ее были искренними.

После ухода из мастерской Хэйт вызвала окно «чистых» характеристик. Изменилось там, конечно, немного, но почему бы не глянуть?..

Герой: Хэйт. Класс: адепт Тьмы.

Уровень: 17.
Здоровье: 890. Мана: 820.
Мудрость: 82. Интеллект: 185.
Живучесть: 74.
Сила: 53. Ловкость: 56.
Атака: 53. Защита: 36.
Выносливость: 16.
Стойкость: 2.

Добавила настройку с «плюсами» от экипировки...

Герой: Хэйт. Класс: адепт Тьмы.
Уровень: 17.
Здоровье: 890 (+290). Мана: 820 (+220).
Мудрость: 82 (+22). Интеллект: 185 (+69).
Живучесть: 74 (+27).
Сила: 53. Ловкость: 56 (+2).
Атака: 53. Защита: 36 (+167).
Выносливость: 16.
Стойкость: 2.
Защита от магии: (+147).

Да, с этим уже можно было «жить», однако Хэйт направилась в сторону аукционного дома. Ходить всюду в вещах, еле-еле отличимых от стартовых (кстати, посох приметный она после слов Рэя в таверне решила убирать в инвентарь при входе в мирную зону и доставать перед выходом, всего делов-то на пару секунд), имея все шансы стать «звездой» ютуба или, положим, игрового сообщества, благодаря записи ее творчества, казалось... не лучшим решением. Продавать картины за сотни золотых, а носить штаны и рубашку, цена которых – две монеты за пару? Не комильфо, однако!

Впрочем, осмотр лотов чуть не загубил затею на корню: за откровенный хлам продающие хотели от ста золотых, а что-то поприличнее – раза в три дороже.

[Купить полную версию книги](#)

notes

Эвент, или ивент (от англ. event) – событие, произошедшее или грядущее в игровом мире. Логически эвентом можно назвать любой отыгрыш, однако так сложилось, что эвент должен соответствовать определенным критериям, которые в разных сообществах разнятся. В частности, эвентами называют события, добавленные в игровой мир с помощью скриптов от разработчиков игры. Проведение игровых эвентов позволяет разделить их на несколько групп: постоянные, сезонные и мировые.

От *англ.* grade – ранг. Ранг или степень качества игрового предмета. Чем выше грейд предмета, тем он лучше и соответственно дороже. Также может означать процесс повышения качества игрового предмета с помощью особых свитков, заточек, умений персонажа и т. п.

Ария. «Бесы». Альбом «Кровь за кровь» (1991 г.).

От *англ.* rate, в одном из значений – коэффициент. Частота чего-либо, множитель дропа, опыта и денег, получаемых при убийстве монстров и прохождении заданий.

От *англ.* monk – монах.

Дзэн (дзен) – одна из важнейших школ китайского и всего восточноазиатского буддизма. Восходит к санскритско-палийскому *дхьяна* – «созерцание».

Имеются в виду вкладыши к жевательной резинке 'Love Is...' Прочитирована подпись к 4-му вкладышу от 1993 г.

Квестодатель – сленговое название любого персонажа ролевой игры (в ММОРПГ квестодателями являются преимущественно НПЦ), который выдает задания персонажам (игрокам).

ПВП (от англ. player vs player – «игрок против игрока») – бой между персонажами игроков (может проходить в форме дуэли (1 на 1) или массового ПВП с неограниченным количеством участников). Главное отличие ПВП от ПК состоит в том, что в сражении участвуют «обе стороны», взаимно атакуя друг друга.

От *англ.* pet (в одном из значений) – питомец; домашнее животное.

От *англ.* to frag – «поражать осколками». Согласно сюжету игры «Doom», главный герой – космодесантник, сражающийся с толпой монстров. В сетевом же режиме противниками являются такие же десантники – видимо, поэтому очки, начисляемые за убийство противников, было решено назвать фрагами. В компьютерных играх обозначает очко, начисляемое за убийство противника, а также сам факт уничтожения («фрагнуть» – убить) или «жертву» («это мой фраг» – «я убил его»).

От *фр.* haute couture: haute – высокий, совершенный; couture – шитье, швейное дело. Высокая мода. Искусство проектирования и создания эксклюзивных экземпляров и моделей одежды. Важная составляющая шитья «от кутюр» – ручная работа, которой в каждом предмете должно быть не менее двух третей.