

Александр Ковзан



ПРИНЦЕССА БОТОВ

Annotation

Что делать, если судьбой тебе уготовано стать принцессой двух миров? Конечно же, принять столь заманчивое предложение! Но есть некоторые проблемы... твое имя Игорь, и у тебя совершенно иные планы на будущее.

Принцесса ботов

Часть первая. Альтернатива

Александр Ковган

Глава 1. Принцесса и подарок

Сегодня Игорь спешил домой как никогда. Каждая лишняя минута ожидания на остановке, либо задержка на светофоре, казались вечностью. Его не покидало ощущение того, что автобус вообще не едет. Парень с трудом сдерживал желание выскочить из медлительного транспорта и обогнать его на своих двоих. И лишь здравый смысл подсказывал, что заторженность окружающего мира иллюзорна и вызвана очень сильным желанием поскорее попасть домой. Ведь сегодня ему подарят КПП – камеру полного погружения, что для семьи со средним уровнем достатка – большая редкость. Ради этого подарка Игорь очень старательно учился весь год и даже сумел закончить школу с отличием. А сегодня его старания будут вознаграждены. Прощайте игры с монитора, привет полному погружению!

По прибытии домой на смену дороге пришло новое испытание: домашний праздник с участием родственников в связи с успешным окончанием школы. Игорь добросовестно улыбался, отвечал на вопросы, даже что-то ел за праздничным столом. Но мысленно он был в другом месте. Его ждал чарующий мир Альтернативы – крупнейшего русскоязычного проекта в жанре ММОРПГ¹, стремительно захватывающего и западную аудиторию. Причиной успеха проекта была очень глубокая продуманность мира и инновационная система боя, в которой мало было просто выучить навык. Уровень владения тем или иным умением зависел от того, насколько хорошо игрок научился его использовать, а не от количества добавленных очков умения, как в европейских и корейских проектах. То есть лучнику надо было на самом деле научиться управляться с луком и стрелами, стрелять, взяв упреждение на расстояние и скорость цели, а не выбрать последнюю и нажать «Атака». Маг для быстрого каста² должен был научиться произносить заклинания скороговоркой и без ошибок. Конечно, боевая система была упрощена относительно реальной, и в совершенстве овладеть тем или иным навыком мог любой желающий, потратив на тренировки несколько месяцев.

Помимо качественной боёвки с продуманной системой ПвП³, игроков ждал огромный мир с кучей всевозможных локаций, городов и замков, богато населённый разнообразными неписями⁴ и мобами⁵. Отдельного внимания заслуживала система прокачки. В Альтернативе не было бесконечной мясорубки во имя получения очередного уровня. Не нужно было часами выкашивать тупо слоняющихся по лесам да полям мобов, которые в этом мире вели весьма естественный образ жизни. Например, всем знакомые гноллы строили деревянные форты в лесах, откуда периодически совершали набеги на небольшие города и деревни. Энты сторожили леса от непрошенных гостей, нежить по ночам очень целенаправленно отправлялась на поиски жертв и так далее. Монстры были не столь многочисленны, а респ⁶ их – гораздо дольше, чем в других играх. Это создавало атмосферу реалистичности происходящего, которую дополняли интересные задания, являющиеся основным источником опыта.

В Альтернативе если давалось задание на зачистку гнезда вампиров, то это означало именно зачистку, а не «сходи убей двадцать вампиров, на месте которых через минуту появятся новые». Игрокам приходилось уничтожить семейство монстров, после чего гнездо разрушалось, заново появляясь в абсолютно другом месте. И уже тамошний старейшина

начинал искать добровольцев для ликвидации возникшей проблемы.

Естественно, классические атрибуты РПГ в виде статов⁷ и очков навыков никуда не делись. С первыми разработчики не мудрили, оставив их в классическом виде: закинул пару очков в силу – получил увеличение лимита переносимого груза и прибавку к количеству здоровья; закинул в ловкость – повысил шанс уклониться от атаки врага и шанс нанести критический удар и так далее. А вот с прокачкой навыков дело обстояло иначе. Фактически, количество вложенных в тот или иной навык очков умений влияло на конечный эффект и шанс прохождения, будь то урон или сила дебафа⁸, но не на точность его нанесения. Как говорилось ранее, на точность влияли только руки самого игрока.

Именно эти фишки игры и повлияли на конечный выбор Игоря при поиске проекта, в котором он планировал проводить очень много времени. И вот, долгожданный момент настал. Гости разошлись по домам, родители принялись за уборку, добродушно отпустив сына испытывать подарок.

Игорь забежал в комнату, где его ждала уже включённая КПП, лёг на анатомический ложемент, водрузил на голову нейрошлем и активировал капсулу. Следующие десять минут прошли в ожидании загрузки на жёсткий диск клиента Альтернативы и регистрацию, а затем парень ввёл логин и пароль и нажал заветную надпись «Войти». Виртуальная комната закружилась разноцветной спиралью, имитируя переход в иной мир, после чего Игорь должен был попасть в меню создания персонажа. В этом плане игра представляла воистину колоссальные возможности, собрав на своих просторах практически все расы, выдуманные человеком за долгую историю своего существования.

До покупки КПП парень провёл множество часов, просматривая всевозможные видео по игре и читая руководства по прокачке и PvP. Поэтому он заранее знал, что играть будет за бойца тифлингов, который уверенно показывал себя не только в сольной прокачке, но и в поединках с другими игроками, а также был желанным гостем в любом клане. Однако игра преподнесла Игорю сюрприз, заставив задуматься над выбором класса и расы персонажа ещё раз.

После попадания в комнату создания, вместо шаблона со списками параметров, перед лицом Игоря возник жёлтый восклицательный знак и системный голос проговорил:

«Уважаемый игрок! Вы являетесь юбилейным участником проекта Альтернатива, и потому Вам представляется невероятная возможность играть за уникального персонажа. Предложение одноразовое и предполагает быстрый ответ. Вы согласны?»

Под восклицательным знаком начался обратный десятисекундный отсчёт, а в окне шаблона появилась миловидная девушка, похожая на помесь человека со светлым эльфом. В замешательство приводили данные по этому уникальному персонажу: известен был только пол. В графах «раса», «класс» и «специфика» мерцали характеристики «неизвестно».

И вроде как страшно выбирать такого кота в мешке с учётом того, что Альтернатива позволяла создать лишь одного персонажа, но с другой стороны... Игорь будет уникален как минимум в том, что станет первым игроком мужского пола с аватаром женского. А всё потому, что игра безошибочно определяла пол игрока и запрещала выбирать аватар противоположного. Разработчики объясняли это наличием премиум-контента «восемнадцать плюс» и никогда не шли на уступки. Даже если кто-то предлагал за смену пола большие деньги.

Здесь же был либо сбой системы, либо действительно уникальное предложение. Девушка в окне шаблона не обладала впечатляющими внешними данными, но это было

поправимо. Благо, Альтернатива имела гибкую систему настройки внешности персонажа.

Игорь нажал виртуальную кнопку «Да», после чего голос сказал:

«После подтверждения выбора данное действие будет невозможно отменить. Продолжить?»

И снова две кнопки в воздухе и новый обратный отсчёт. Парень снова нажал «Да» и разочарованно охнул, увидев, что абсолютно все параметры изменения внешности неактивны. Предлагалось лишь ввести имя. Игорь осмотрел свой новый аватар внимательнее. Среднего роста девушка спортивного телосложения являлась обладательницей милого личика с небольшим ртом, слегка курносый носом и выразительными глазами янтарного цвета, которое обрамляли светлые волосы, убранные в забавную причёску. Из прядей торчали острые кончики ушей, которые были длиннее, чем у людей, но не дотягивали до эльфийских. Тут всё было в порядке, а вот ниже дела обстояли похуже. Фигура была скорее обычная, нежели выдающаяся. Будь настройки внешности активны, и Игорь обязательно увеличил бы размер груди и немного крутость бёдер. Но приходилось мириться с тем, что есть. Да и ладно, могло быть и хуже.

Не долго думая, в поле «Имя» парень ввёл то, что походило на его реальное, в то же время являясь женским. Никнейм «Илона» оказался занят, и пришлось добавить несколько символов для того, чтобы получить желанное имя, и игра переместила его на следующий этап создания, где прояснились кое-какие данные по персонажу. Однако вопросов меньше не стало. Раса по-прежнему оставалась неизвестной, а вот класс обозначился как «гибридный воин».

Такого Игорь ещё не встречал. Ему хорошо были знакомы воины ближнего и дальнего боя, защитного и атакующего типа. А что за гибрид? Вопросов добавляла специализация «Прирождённый лидер». Было абсолютно непонятно, как она будет влиять на боевые качества героя. Добавлять бонусы союзникам? Выяснить это можно было лишь одним способом, и парень нажал виртуальную кнопку «Вход».

Открыв глаза, Игорь увидел перед собой раскачивающиеся на лёгком ветру ветви огромного дерева с резными листьями насыщенного салатного цвета. Где-то справа шумела вода – скорее всего небольшой водопад. Вовсю щебетали птицы, перелетая с ветки на ветку могучих крон незнакомых деревьев, сквозь которые с трудом пробивались солнечные лучи. Парень приподнялся на локтях и, осмотревшись, узнал в окружении эльфийский лес. Видимо, неизвестная раса его аватара всё же была ближе к светлым, раз респ был выбран именно в их землях. Тем лучше. Эти места полюбились Игорю ещё во время просмотра рекламных роликов и видеобзоров. На деле всё обстояло гораздо лучше. Чистый воздух, обилие зелени и синее небо резко контрастировали с каменными джунглями города, затянутыми жёлтым покрывалом смога. К тому же парень хорошо помнил, что здесь есть и как лучше прокачиваться. Вот, к примеру, сейчас рядом с ним уселся кролик. При фокусировке взгляда на нём, над головой животного появилась системная информация: «Кролик. Первый уровень. Мирный». О да, мирный и любопытный. Сидит и смотрит на Игоря, невесть откуда взявшегося среди ковра мягкой свежей травы. Но есть один нюанс...

Резко рванувшись в бок, парень схватил кролика и быстрым движением свернул ему шею. В боевом логе появилась запись:

«Вы убили Кролика первого уровня. Вы получаете 50 очков опыта. Вы получаете свежую тушку кролика. Повара городских трактиров хорошо платят за такой товар».

Вот так-то! С ходу и относительно ценный нуборесурс⁹. К сожалению, в Альтернативе деньги не падали с тех монстров, у которых их не могло быть изначально. И не только деньги. К примеру, из того же кролика нельзя было выбить меч. Или кусок стали. Или ещё что-то, что не заложено в тело животного природой. Зато, если цель была вооружена мечом, то он с очень большой вероятностью мог сохраниться и после смерти, что выводило оружие в игре из состояния абсолютной ценности. Оружия было полно, добывалось оно легко, и по-настоящему ценилось лишь истинно качественное. Но сейчас не до него. Ещё пара кроликов по пути в деревню, и можно будет первое время не беспокоиться о мелочах вроде малых эликсиров исцеления и им подобных расходников.

Спрятав тушку в инвентарь, благо последний лишь выглядел как походная сумка, вмещающая при этом хоть слона, Игорь поднялся на ноги и, ориентируясь по виртуальному компасу, отправился к ближайшей деревне эльфов. И тут-то он вспомнил, кто является его аватаром. Девушка была ниже ростом, чем парень в жизни, а от того шаги получались меньше и казалось, что он как-то неправильно идёт. Да и вообще ощущения совсем иные. И постоянно какой-то дискомфорт, причём смутно знакомый. Игорь внимательно осмотрел себя в поисках причины последнего. С телом вроде всё нормально, ран нет, здоровье и выносливость на максимуме. Одежда тоже на месте. По традиции всех ММОРПГ она состояла из лёгкого топика, довольно короткой юбки и тряпичных сапог с низкими голенищами. Аватар Игоря был типичной женской моделью и не избежал минимализма в одежде, который должен был радовать глаза мужской части игроков и греть душу женщинам, которые в реальной жизни были далеки от совершенства фигуры. А вот парень почувствовал себя весьма некомфортно с голым животом и почти голыми ногами. Да и топик бы повыше натянуть. Грудь не то, чтобы большая, но гейм-дизайнеры и тут перестарались с минимализмом. Затем подул ветер и Игоря осенило. Он понял, что доставляет ему дискомфорт. Ветер постоянно задувает под юбку и ощущения такие, как будто идешь в штанах с дыркой между ног. И как девчонки в этих юбках ходят?

Крепко задумавшись над своим внешним видом, Игорь едва не забыл, что ещё при создании персонажа очень хотел посмотреть на его статы, которые, подобно расе, были скрыты. Открыв окно состояния персонажа, парень удивлённо присвистнул. Очки были разбросаны с явным упором на силу и выносливость, при этом их было больше, чем у других персонажей первого уровня. Гораздо больше... Вместо стандартных пятидесяти, раскиданных по семи характеристикам, у него их было семьдесят пять.

Игорь уселся обратно на траву и начал усердно изучать все параметры и показатели своего аватара. С имеющимися статами он обладал внушительным запасом здоровья и грузоподъёмностью на уровне гномов и орков. Из начальных навыков имелись пассивки¹⁰ на увеличение физической и магической защиты и «Прирождённый лидер». В описании последнего было сказано: «Заставь окружающих поверить в тебя и идти в бой во имя твоё». И никаких уточнений по поводу эффекта от этого умения. Из активных была только «Насмешка», заставляющая цель атаковать именно Игоря, игнорируя угрозу от других игроков. Получалось, что он скорее танк¹¹, нежели ДД¹². А зачем насмешка на первом уровне? По идее, уровня до двадцатого танк как класс не нужен. Оставалось надеяться, что со временем специфика героя прояснится. Сейчас надо было быстренько добраться до местных неписей и набрать квестов для прокачки.

Поднявшись с травы, Игорь открыл карту мира и, поставив отметку на ближайшую деревню с трудночитаемым названием, отправился в путь. Как же было здорово идти

по зелёному лесу, наполненному звуками природы, ароматами цветов и солнечным светом! Это не город с вонью выхлопных газов, сточных вод и желтизной смога. Парень ещё раз мысленно поблагодарил родителей за то, что они подарили ему КПП не из дешёвых, а ту, которая в полной мере могла передавать всю гамму ощущений, делая погружение в игровой мир воистину полным.

Высматривая в высокой траве какую-нибудь низкоуровневую живность, Игорь заметил ещё одного кролика, который, в отличие от первого, был весьма осторожным и бросился наутёк. Парень побежал следом и через минуту оказался на берегу лесного озера. Покрытая искрящейся на солнце рябью чистейшая вода заставила сразу же забыть про уходящую добычу. В реальном мире на всей планете осталось с десятков естественных водоёмов с чистой водой. Да и то попасть на них могли лишь люди с толстыми кошельками. Удел остальных – бассейны, после которых кожу стягивало и появлялся неприятный зуд. Игорь разбежался и прыгнул в воду, совершенно не подумав о том, что у берега может быть мелко. А ведь именно так оно и было. Пропахав лицом дно, он в полной мере ощутил обратную сторону полного погружения. Да, боль была значительно приглушена внутриигровым фильтром, да, болело виртуальное тело, но ощущения были очень реалистичными. В придачу к этому в боевом логе появилась запись: «В результате неудачного падения вы получили 6 единиц урона и лёгкое ранение „Глубокая царапина“. Ранение излечится через 30 минут. Для более быстрого излечения примените лечебное зелье».

Кое-как поднявшись, парень провел рукой по саднящему лицу и увидел на ладони кровь. Это же надо было умудриться в первый час игры так затупить! Вода едва доставала до колена, и в первую очередь нужно было проверить глубину, а только потом прыгать. Совсем от радости соображать перестал.

Размышления прервал оклик со спины, прозвучавший так неожиданно, что Игорь даже подскочил на месте.

– Эй! Классная у тебя фигурка! Какой процент коррекции при создании делала?

Парень резко развернулся и увидел на берегу эльфийского волшебника с супер оригинальным ником Один2535. Сперва Игорь хотел покрутить пальцем у виска, мол, ты чего? Затем вспомнил про свою уникальность и, осмотрев себя промокшего, резко сел. Да с такой прорисовкой под мокрой одеждой и подключать премиумное «восемнадцать плюс» не нужно. А этот стоит довольный и пялится. Нет, Игорь не воспринимал это как рассматривание самого себя, но вот собственнический инстинкт у него был развит превосходно, и показывать прелести своего аватара кому попало он не собирался.

– Чего надо? – глядя исподлобья, спросил парень.

Эльф медлил с ответом, пристально всматриваясь в торчащую из воды голову. Затем присвистнул и продолжил разговор:

– Вау! Нулевая коррекция! Так ты и в реале такая красотка? Может дашь номерок?

От такого поворота диалога Игорь подавился воздухом на вдохе.

– Я из другого города, – кашляя, процедил он.

– Да ладно! – эльф заискивающе улыбнулся. – Ты же не знаешь, где я живу. А ты где? В каком городе? К такой я могу и съездить!

С эдакой наглостью парень столкнулся впервые, а потому весь его словарный запас куда-то улетучился. Чувствуя, как кровь приливает к щекам, он злобно прошипел:

– Не твоё дело!

К сожалению, девчачий голос в этом случае звучал скорее забавно, нежели угрожающе.

А мерзавец Один картинно всплеснул руками и, усевшись на траву, сказал:

– Какая милашка! Типа скромная? А если я тебе прем¹³ на месяц оплачу, дашь номерок?

А вот тут Игорь призадумался. Ну даст он ему свой номерок. Ну и пусть звонит. Зато целый месяц будет вдвое ускоренная прокачка. И экономия целых двадцати долларов!

«Стоп! Что?! Меня хотят снять за двадцатку?!» – подумал парень и взбесился. Хотелось прыгнуть на этого наглеца и удавить его, но противник был одет в робу второго ранга. Носить такую можно было с пятнадцатого уровня, а значит шансов на победу нет. Нужно отвадить этого придурка разговором. Или... молча развернувшись, парень пополз по дну по направлению к центру озера. Закинутых игрой в выносливость очков должно было хватить, чтобы переплыть водоём, имеющий, навскидку, около километра в ширину. А вот наглый эльфёныш вряд ли качал что-то кроме интеллекта. Он даже пытался возмущаться, затем уговаривал вернуться, пугал, что в озере можно утонуть либо наткнуться на опасных водных обитателей, потом ругался, кричал что-то про хорошую память. Но Игорю было плевать. Он перевернулся на спину и наслаждался тёплой водой и солнечными лучами.

Спустя некоторое время парень выбрался на противоположный берег и, убрав назад мокрые волосы, встретился взглядом с эльфийским вором, который с интересом его рассматривал...

Глава 2. Принцесса и знакомство

– Чего уставился? – зло спросил Игорь, и весьма удивился реакции вора. Тот торопливо отвернулся и затараторил:

– Извините пожалуйста, если обидел! Мне стало интересно, кто Вы. Только не подумайте плохого! Я ничего такого не рассматривал.

От удивления парень сперва растерялся, но быстро взял себя в руки. Похоже, ему повезло: попался тот самый игрок, из которого при грамотном подходе верёвки можно вить. Такой шанс упускать нельзя, и Игорь решил сыграть в *ролевую* игру по-настоящему. Благо, актёрским мастерством он был не обделён.

– Извините? Вы? Я что, так плохо выгляжу? – уперев руки в бока, сердито спросил он.

Вместо ответа эльфёныш, на вид совсем юный, залился румянцем и уставился в землю перед собой.

– Я не слышу ответа на свой вопрос! – продолжил давить Игорь, присмотревшись к собеседнику так, чтобы стал виден ник. «Дюрандаль». Очень оригинально. С таким пафосным именем нужно было вести себя иначе, а не краснеть и смотреть в землю, как первоклассник.

– Послушай, Ди. Раз уж ты назвался именем меча из известной баллады, то и веди себя соответствующе. А то твое нынешнее поведение весьма меня оскорбляет. Разве так нужно относиться к леди?

Парнишка удивлённо посмотрел на Игоря и снова затараторил:

– Вы знаете «Песнь о Ролланде»? Как здорово! Такая редкость – встретить человека, знающего баллады средних веков! Но Вы не подумайте, что я хотел Вас оскорбить! Вы прекрасно выглядите! Таких красивых леди нужно поискать даже на просторах Альтернативы! И смотрел я вовсе даже не на Вашу грудь, а на всё в целом! Ну, в смысле, впервые вижу такого героя. Не понимаю, к какой расе он относится. Вот и рассматривал.

– Так уж и не смотрел? – Игорь скосил взгляд вниз, на мокрый топик, частично просвечивающийся и плотно прилегающий к прелестям неведомой сему миру героини. Он бы точно смотрел, но рассматривать самого себя, пусть даже и виртуального – это перебор.

– Даже обидно немного! Совсем некрасивая? – с самым серьёзным видом спросил Игорь, едва сдерживая смех от наблюдения за реакцией эльфёныша.

Тот покраснел ещё гуще и явно затруднялся с ответом. Было забавно смотреть на него, но ведь необходимо прояснить ситуацию и попытаться получить от неё максимальную выгоду.

– А скажи-ка, краснеющий рыцарский клинок, сколько тебе лет? Странно ты себя ведёшь!

– Четырнадцать... – смущённо проговорил Дюрандаль.

– Что?! – удивлению Игоря не было предела. – Как ты сюда попал? Альтернатива блокирует попытки регистрации несовершеннолетних!

– Премиум-доступ, – пожал плечами эльфёныш. – Мой папилька – весьма влиятельный человек. У него нет на меня времени, поэтому он купил мне КПП, проплатил на год вперёд полный премиум пакет, а также купил место в весьма неплохом клане. Меня возьмут туда по достижении двадцатого уровня. Ну и его письмо разработчикам не осталось без

внимания. Так что могу играть.

Игорь почесал затылок, размышляя над тем, насколько аморальным будет использовать в своих целях ребёнка, и пришёл к выводу, что можно. Мир жесток, что поделаться?

– И что? Ты прямо сюда побежал, дабы погрузиться в мир истинного рыцарства, чести и всё такое? Почему тогда не человек и не паладин?

Парнишка лишь расстроено вздохнул.

– Глава клана сказал, что не будет возиться с прокачкой танка, и чтобы я выбирал героя, способного к сольной игре. Потому и вор... хоть какая-то польза будет.

– О! Да я смотрю, что тебя задумали использовать, ещё и деньги за это содрали. – Игорь подошёл к эльфёнышу поближе и покровительственно обнял за плечи. – Но я помогу тебе. Если хочешь, могу качаться с тобой. А попутно проследить, чтобы тебе не дурили голову на каждом шагу. Ты же ничего этого не видишь сам сквозь розовые очки.

От последней фразы Дюрандаль аж на месте подскочил.

– Я тебе не ребёнок, чтобы за мной присматривать! Не нужна мне нянька!

– Как хочешь!

Игорь картинно махнул на прощанье рукой и пошёл прочь, но не успел сделать и пяти шагов, как из-за спины послышался голос вора:

– погоди! Может на самом деле давай вместе? Всё же веселее. И мне, возможно, и вправду понадобится помощь...

Замысел удался. Теперь в распоряжении парня были полуторные рейты для групповой прокачки, входящие в полный премиум пакет.

– Так-то лучше. Идём. Думаю, что в ближайшее время нам по пути.

Объединившись в группу, они проследовали в ближайшую деревню, где Игорь столкнулся с новой проблемой: местные мастера-неписи заявили, что ничему не смогут его обучить и предложили поискать другого наставника в более крупных городах.

* * *

Артём не переставал удивляться своей новой спутнице. Она вела себя совершенно не так, как все девчонки, которых он встречал ранее. О себе не рассказывала, на вопросы личного характера отвечала так, что лучше бы вообще молчала. Возможно, это нормальное поведение для девушек постарше. Хотя то, что наблюдал в школе Артём, и близко не стояло с манерами Илоны. Старшеклассницы в большинстве своём особым умом не отличались, головы их были забиты ветреными отношениями, шмотками и мыслями в духе «как бы покруче сделать селфи с унитазом». А эта знала много и обо всём. Демонстрировала глубокие познания в литературе, музыке, технике и даже оружии! Если не касаться личности, то с этой девушкой можно было говорить бесконечно и о чём угодно. При этом прекрасной особенностью её поведения была лояльность к детским ошибкам Артёма. То есть, если он морозил какую-нибудь глупость, то в ответ получал не насмешку или оскорбление, а поправку.

Сперва он решил, что ей уже за тридцать, потому и умная такая. Но премиум статус позволял видеть уровень коррекции внешности персонажа относительно реального прототипа. И этот показатель был равен нулю. Значит, в реале¹⁴ она такая же, как и в игре. Отличаться могли волосы, изменение цвета и длины которых не влияло на процент коррекции, и глаза с ушами. Последние два параметра подгонялись под особенность расы.

Правда и раса была неизвестна. Анализатор результатов не давал, а сама Илона от ответа уходила.

Кстати, и имени реального она не сказала, хотя Артём назвал своё. Лишь лукаво улыбнулась, ответив: «Зови, как над головой написано». На вопрос о возрасте отреагировала так, что парень от стыда был готов под землю провалиться. Илона ему целую лекцию прочла на тему того, что подобные вопросы задавать невежливо, приводя примеры из истории и литературы и потыкав носом в «рыцарскую натуру» Артёма. После этого он старался общаться на игровые либо отвлечённые темы, не возвращаясь к личным.

Отдельно стоило поговорить о её вредности. Из самого обычного предложения Илона могла что-то выделить и вывернуть так, чтобы подначить Артёма. А то, что она натворила в деревне, повергло парня в шок. Сперва она в жёсткой форме послала в зад торговца бижутерией, который отказался давать ей расовый квест на нубские серьги. Получив за оскорбление молчанку на полчаса, в личном письме завила Артёму, что с места не сдвинется, пока не поговорит со всеми неписями в деревне. Пришлось ждать. Далее был получен отказ и от оружейника. Затем успешно взяли задания от целителя и мастера порталов. Разговор со старейшиной получился сумбурным и невнятным. Вместо типичного рассказа об особенностях расы, тот лишь развёл руками и предложил спросить о секретах рождения Илоны у отшельника, живущего где-то севернее на берегу реки.

После обхода деревни Илона вернулась к оружейнику и послала его туда же, куда и ювелира. Получив молчанку уже на час, картинно развернулась и, задрав юбку, продемонстрировала неписи то самое место, куда его послала. Артём, естественно смутился от такого поведения спутницы и даже отвернулся, следуя «рыцарскому воспитанию». Но при этом успел сделать пару весьма интересных скриншотов. Возможно, было несколько подло пользоваться ситуацией для подобной съёмки, но парень успокоил свою совесть тем, что раз неписи можно смотреть, то и ему тоже.



Следующие полтора часа пролетели незаметно. Беготня, короткие стычки с мобами, сдача квестов, взятие новых... Артёму очень понравилась его новая знакомая, поэтому он весьма сильно расстроился, когда Илона после выполнения очередного задания, уселась на траву в тени ветвистого дерева и сказала:

– Я на сегодня всё. Семь минут до отключения.

– Да ну! – удивился парень. – Мы же совсем недолго играем! У меня почти два часа до отсечки!

Девушка ткнула ему пальцем в грудь и сказала, как будто разъясняя школьнику сложную тему:

– Это потому что ты прем. У тебя сеанс от пяти до восьми часов может быть, в зависимости от пакета услуг. А у меня три. И они истекают через семь минут. Сделать больше ничего не успеем, так что до завтра!

– До завтра... – поникшим голосом сказал Артём, глядя, как Илона растворяется в воздухе.

Пробежавшись ещё по двум сольным квестам, парень словил себя на том, что уже скучает. Играть одному было совсем неинтересно. Нет, не так. Кругом носилось ещё пару десятков эльфов плюс-минус три уровня от достигнутого Артёмом пятнадцатого. Каждый из них согласился бы покачаться в группе с премом, дающим пятидесятипроцентный бонус к получаемому опыту. Но вряд ли хоть один из них обладал качествами Илоны. К тому же она оказалась мечником, отлично прикрывающим почти не имеющего брони вора. Но вот это ограничение сеанса... будь оно проклято! Девушка успела взять только одиннадцатый уровень. И если так играть и дальше, то совсем скоро они не смогут качаться вместе из-за большой разницы в прокачке. Проверив состояние баланса, Артём крепко задумался над тем, чтобы купить новой подруге хотя бы минимальный премиум. Она явно обрадуется такому

подарку...

Глава 3. Принцесса и старик

Игорь торопился домой, в какой-то мере даже благодаря поликлинику, в которой ему пришлось проторчать с раннего утра и почти до закрытия. Сезон поступлений. Такая пора, когда всем нужны справки. Вот и парень целый день носился от кабинета к кабинету, пытался прорываться через бесконечные очереди и, в конце концов, получил-таки заветную бумажку. Время при этом пролетело незаметно, а впереди был полностью свободный вечер, который можно посвятить игре.

Придя домой, Игорь поужинал и, запустив КПП, отправился в волшебный мир Альтернативы. За предыдущий сеанс удалось достичь одиннадцатого уровня. В ходе прокачки всплыла ещё одна особенность уникального персонажа: дополнительные очки характеристик и навыков. Первых с каждым уровнем давалось по семь вместо пяти стандартных, а вторые начислялись по пять каждые три уровня, и стандартно по три с каждым новым. У других игроков дополнительные два очка навыков давались раз в пять уровней. Таким образом, Игорь получал солидное преимущество, но пока им не пользовался. Все «лишние» очки он оставлял на потом, решив с толком распределить после того, как поймёт, какую роль должен отыгрывать его герой.

В окне выбора персонажа парень немного полюбовался своим аватаром. Теперь Илона была облачена в нубские кожаные доспехи, которые, несмотря на посредственные характеристики, очень здорово на ней сидели. Гадский непись отказался давать Игорю квест на них, поэтому пришлось указать Дюрандалю на то, что в группе с контактником, превосходящим вора по количеству жизней, да ещё и обладающим навыком «Насмешка», доспехи нужнее первому. Вот и отдал эльфёныш свою награду за расовый квест. Ничего, припрёт – купит за реал.

Нажав кнопку входа, Игорь увидел перед собой широко улыбающегося Дюрандаля. Поднявшись с травы, парень склонил голову набок и спросил:

– Чего радостный такой?

Вор поёрзал на месте и довольно щурясь, ответил:

– Во-первых, привет. А во-вторых, как тебе твой новый статус?

– Что?

Не понимая, о чём говорит напарник, Игорь посмотрел на него внимательнее. По стандартам игры, при таком рассматривании всплыла информация об игроке: «Дюрандаль. Светлый эльф. 16 уровень. Коррекция внешности 17%». Откуда? Простые игроки не видят уровень и коррекцию! Парень пробежался взглядом по интерфейсу. Золотое плетение вокруг индикаторов жизни и энергии, дополнительный функционал игрового чата, навороченная виртуальная клавиатура и... символ «x2» возле шкалы опыта.

Схватив эльфёныша за плечи, Игорь поднял его над землёй и затряс как мягкую игрушку. Благо, обилие вброшенных в силу очков характеристик позволяло это сделать.

– Ты что натворил, гадёныш? Карманы от денег рвутся? Или тебя просил кто-то?!

Забавно заикаясь от тряски, напарник пролепетал:

– По-ти-ше-э! Стра-жа-а же-э хо-о-дит!

И на самом деле, в логе пульсировало ярко-красное сообщение: «Внимание! Вы совершаете агрессивные действия по отношению к другому игроку в мирной зоне! Стража не дремлет, а зло будет наказано!»

Согласно правилам игры, за подобные действия, в зависимости от степени агрессии, игроку грозило от суток до месяца бана. Поэтому Игорь вернул эльфёныша на землю и, склонившись к самому его лицу, зло прошипел:

– Не смей! Слышишь? Не смей тратить на меня реальные деньги! Я тебя об этом не прошу! Мне это не нужно! Ещё раз это сделаешь, и я тебе руки поотрываю. В реале. Ты понял меня?

Дюрандаль утвердительно закивал и заговорил, попутно открывая меню премиум-магазина:

– Минск, улица Казинца, восемнадцать-двести шестьдесят пять. Тебе что брать? Ещё месяц подписки? Или подарочный набор новичка?

– Чего? – Игорь даже отступил на шаг, не поняв сразу, к чему клонит напарник.

– Ну как чего? – эльфёныш пожал плечами. – Это же отличная возможность встретиться вне игры. Я не думаю, что тебя получится уговорить как-то иначе.

Игорь почувствовал, как от захлестнувшей его волны ярости начало подёргиваться правое веко. Всё-таки эта игра чудесно передавала эмоции! Ведь в реале всё было бы точно так же. Да, парень планировал пользоваться возможностями подростка. Но в эти планы не входили покупки за реальные деньги. Это был явный перебор, и раз уж этот «кавалер» решил начать делать такие подарки, стоило пресечь это на корню. С улыбкой, более подходящей на оскал, и дёргающимся веком, Игорь медленно начал подходить к Дюрандалю.

– Послушай, мальчик. А не старовата ли я для тебя, что ты мне свидания назначаешь? И кстати. Я тоже из Минска, землячок. И на самом деле могу тебе руки переломать. Так что зря радуешься. А если до сих пор не уловил моего настроения, я поясню: не смей тратить на меня реальные деньги! – последнюю фразу парень рявкнул так, что даже у самого в ушах зазвенело.

– Потихе, люди же смотрят! – опасливо озираясь и пятясь назад, пролепетал напарник.

Игорь осмотрелся. Действительно. Все игроки, находящиеся поблизости, замерли на своих местах и с интересом наблюдали за происходящим. Ну да. Это же ММОРПГ. Здесь гораздо больше, чем два игрока. Лучезарно улыбнувшись зрителям, парень схватил эльфёныша за шиворот и поволок к ближайшему выходу из деревни. А когда подходили к воротам, чуткий слух аватара уловил донёсшийся из-за спины восхищённый шёпот:

– Вот это баба! Я бы женился!

* * *

Артём обрёл свободу лишь после того, как они с Илоной достаточно далеко отошли от деревни. Девушка просто отпустила его и, ничего не говоря, направилась в сторону лесного болота, где должен был обитать квестовый моб.

Какое-то время вор просто молча шёл следом, но ему сильно не нравилось настроение напарницы, и парень решил прояснить обстановку.

– Илона, послушай, ну хватит дуться! Я же ничего плохого не сделал.

Девушка резко развернулась на месте и, сверкнув глазами, прошипела:

– Ты сделал большую глупость! Ты выбросил деньги на ветер!

– Но почему? – Артём решил не отступать и добиться хоть какого-то взаимопонимания.

– А потому! – Илона упёрла руки в бока и, наклонившись вперёд, принялась читать очередную лекцию. – Во-первых, ты меня знаешь всего пару часов. Во-вторых, я тебя

не просила. Если захочу – куплю сама. Или ты сомневаешься в моей платёжеспособности? О чём ты вообще думал? Для чего ты купил мне прем?

– Чтобы ты могла играть подольше... – уже не так уверенно сказал подросток.

– А ты у меня спросил? С чего ты взял, что я могу играть по пять часов? Не подумал, что у меня дела могут быть?

– Нет...

– Ну вот тогда следующий раз лучше купи своей девушке цветы! Или торт! – Илона никак не хотела успокаиваться. – Или себе чего полезного!

– Но у меня нет девушки...

А вот этот аргумент подействовал на напарницу, как ведро холодной воды на голову. Она поперхнулась, затем издала протяжное «У-у-у-у!» и молча пошла дальше. Потом вдруг резко обернулась и, глядя Артёму в глаза, сказала, тщательно выговаривая каждое слово:

– Я тебе не подхожу! Даже и не думай!

Вот так. Прямо в лоб. Ну что ж, на самом деле не стоило ставить себе такую цель. Может ему вообще ещё рано девушку заводить? Погрузившись в раздумья на эту тему, Артём не заметил, как добрались до места. И если бы не Илона – провалился бы прямо в небольшое болото.

– Что, замечтался? Давай, приходи уже в себя! Все совершают ошибки. А ты меня спрашивай, и у тебя их будет меньше. К бою!

Девушка достала из ножен меч и осмотрелась.

– Ты хотя бы представляешь, где этот болотник может быть?

– Без понятия, – Артём пожал плечами. – В квесте сказано лишь то, что он тут уже кучу народу перебил, и награда такая, что тебе влёт уровень дадут, а то и полтора.

– Может этот болотник – рейд-босс? – неуверенно проговорила Илона, аккуратно пробираясь вглубь топей по узкой тропинке.

– Нет, я пробивал по базе. Обычный чемпион.

Сказав это, Артём начал догадываться, что сморозил какую-то глупость. Потому что напарница остановилась и, медленно обернувшись, спросила:

– Обычный чемпион? Мы вдвоём попёрлись бить чемпиона? Ты чем думал, когда вчера это задание брал?!

В этот момент справа, из поросшей осокой заводи, раздался заунывный вой, и девушка перешла на шёпот:

– Я читала, что тут чемпиона минимум впятером бить надо! А мы вдвоём и с этим? – Илона помахала перед носом Артёма коротким мечом первого ранга.

– Да не переживай ты так, – решив также не шуметь, зашептал подросток. – Какие тут чемпионы на пятнадцатом уровне? Почикаем на раз, опыта на двоих больше достанется. И я себе нож купил второго ранга. Проблем не будет!

Едва он успел договорить фразу, как что-то с размаху ударило его по спине, отбросив на несколько шагов. Артём со смачным плюхом упал в воду, попутно наблюдая, как наполняется боевой лог:

«Болотник нанёс Вам 75 единиц урона. Вы ощущаете эффект оглушения. Длительность эффекта 7 секунд».

«Союзник – <Илона> – получает 52 единицы урона и эффект оглушения».

О да! Напарнице тоже попало и, судя по гневным комментариям, доносящимся из зарослей осоки, упала она крайне неудачно. А пока шёл обратный отсчёт, Артём наблюдал

за тем, как из болота вылезает нечто, напоминающее помесь краба с осьминогом. Покрытое прочным панцирем яйцевидное тело, шесть длинных щупалец, выполняющих функцию ног, две массивных клешни и целая гроздь чёрных глаз в передней части. Да, именно так, потому что назвать это головой было крайне сложно.

– Что это за хреновина? – прокричала Илона, решив хоть так скрасить отведённое под оглушение время. – Я ожидала увидеть обычного водяного с водорослями в волосах. А этот явно игры попутал! Ему бы в С. Т. А.Л.К.Е.Р, Зону топтать!

Возможно, напарница была права, но сейчас Артёма куда больше беспокоил тот факт, что болотник выбрал в качестве цели именно его. Поэтому, стоило лишь сойти оглушению, как подросток вскочил на ноги и попытался бежать. Правда получилось плохо: по колено в болотной жиже не особо и побегаешь. А с учётом общего запаса здоровья в триста пятьдесят единиц, он был обречён.

Болотник уже заносил щупальцу для удара, как вдруг у него из-за спины донеслось залихвацкое «Хай-е!». Монстр злобно рыкнул и начал разворачиваться к выбравшейся из осоки Илоне, которая вовремя применила насмешку. Занесённая для удара по Артёму щупальца опустилась на девушку, но та ушла перекатом в сторону. При этом и без того короткая юбка задралась, открыв взору подростка нижнее бельё Илоны. Монстр попытался атаковать снова, но воительница и в этот раз ушла от удара, перепрыгнув щупальцу. И опять юбка задралась.

Почему Артём раньше не обращал на это внимания? Или вчера бои были поспокойнее? Он как зачарованный смотрел на то, как девушка уклоняется от ударов. Всё вокруг было окрашено в тёмные коричнево-зелёные цвета. И среди этого унылого однообразия мелькали белые трусы Илоны. Подростку почему-то вспомнилась олениха, белый хвост которой служил своеобразным маяком для детёнышей при побегах от хищников.

Неизвестно, сколько бы он так простоял, если бы шум боя не разнообразился пронзительным девичьим воплем и громким всплеском неподалёку. Болотник всё-таки достал Илону. Её индикатор жизни существенно просел, немного не дойдя до середины.

– Ты что, уснул?! Бей! – крикнула девушка, вынырнув из болота, и бросилась в атаку.

Артём встряхнул головой. На самом деле, не лучшее время рассматривать нижнее бельё напарницы. Тем более, у него есть скриншоты из лавки оружейника. Выхватив недавно приобретённый кинжал, он начал обходить болотника так, чтобы оказаться сзади. Монстр был чертовски силён, но страдал некоторой неповоротливостью, что позволило, в связке с агро¹⁵ Илоны, практически безнаказанно наносить оба воровских навыка, работающих только со спины. Но даже с учётом хорошего оружия и частого прохождения критических ударов, количество жизней у монстра уменьшалось значительно медленнее, чем у напарницы...

* * *

Как только полоска индикатора здоровья начала моргать на критической отметке в пятнадцать процентов, Игорь крикнул «Беги!» и сам дёрнул наутёк по узкой извилистой тропинке, на ходу зубами выдёргивая крышку из банки среднего эликсира здоровья. Зелье работало не сразу, восстанавливая триста пятьдесят единиц жизни за пятнадцать секунд, поэтому большим счастьем показалось то, что болотник начал разворачиваться к Дюрандалю, прозевавшему отбой и нанёсшему ещё пару ударов. Тем самым напарник

передёрнул моба на себя, и у Игоря появилось немного свободного времени на работу зелья и восстановление выносливости, индикатор которой тоже подползал к критической отметке. Усевшись прямо в жидкую грязь, парень наблюдал за тем, как его товарищ неуклюже уворачивается от мощных, но медлительных ударов щупальцами. Пусть попрыгает. И так всё время сзади стоял да ножичком махал...

К тому моменту, когда здоровье и выносливость поднялись до приемлемого уровня, Дюрандаль уже активно напоминал о роли танка в замесе, пытаясь на бегу откупорить свою банку с лечебным зельем. Что же, на самом деле пора. Исходя из уже нанесённого урона, нынешних показателей должно было хватить для добивания.

Поднявшись с земли, Игорь кастанул агр, но приближаться к монстру не спешил: пусть сам ползёт, а за это время можно ещё чуть-чуть восстановиться. Далее несколько минут пришлось активно прыгать и перекатываться, бить и одёргивать Болотника на себя. Парню уже не верилось, что это когда-нибудь закончится, но после очередного крита от вора, моб протяжно взвыл, и, взмахнув щупальцами, рухнул в болото, обдав напарников волной вонючей воды. На последнее Игорь не обратил внимания, потому как уже являл собой ходячую кучу тины, водорослей и жидкой грязи.

Полумрак болота озарился вспышками двух столбов света, а боевой лог наполнился весьма приятными сообщениями:

«Ваша группа победила чемпиона-болотника. Вы получили 12 000 опыта. Вы получили новый уровень. Вы установили новый рекорд в бою с чемпионом-болотником, сразив его вдвоём. Предыдущий рекорд – группа из 5 игроков. Дополнительно Вы получаете 7 500 опыта. Вы получили новый уровень. Задание „Нечисть из топей“ выполнено. Поговорите со старейшиной Кейном для получения награды».

Это было реально круто. Даже по меркам начальной прокачки с премиум аккаунтом. Конечно, десять минут непрерывных прыжков, перекатов и падений, перемежающихся болезненными оплеухами от болотника, казались вечностью. Но награда *уже* радовала. А ведь ещё почти такое же количество опыта даст старейшина. Да и надо бы попробовать, отрежется ли что-нибудь от этого моба в качестве трофея.

Игорь подошёл к наполовину погрузившейся в ил туше и попробовал потыкать мечом клешни и щупальца, но те оказались статичными. Стало быть, можно возвращаться в деревню.

– Идём. Нас ждёт старейшина и новые уровни, – парень устало махнул рукой напарнику, но тот не сдвинулся с места.

– Постой... у меня поиск тайников сработал. Но как-то криво, – неуверенно сказал Дюрандаль. – Подсвечивает пузо этой твари.

– Вот как? – интерес к дохлому мобу снова вернулся к Игорю, и он внимательно осмотрел вздувшееся брюхо, покрытое слоем слизи.

Немного поразмыслив над эстетикой планируемого действия, парень всё же решил и рубанул мечом по серой коже, после чего пришлось резко отскочить назад: из разреза с противным хлюпаньем вывалились внутренности болотника, обдав напарников жуткой вонью. Будь это в реале, Игорь обязательно бы расстался с содержимым желудка. Но, слава Богу, виртуальное тело было лишено рвотного рефлекса.

– Не соврал навык... – тихо произнёс Артём.

– И то правда. Как думаешь, их мыть надо или сами почистятся? – сказал Игорь, глядя на просвечивающиеся сквозь серо-зелёные стенки кишечника элементы всевозможных

доспехов и оружие.

* * *

Мыть не пришлось. Оказалось достаточным положить добытую экипировку в сумку, откуда она доставалась уже чистой, хоть и покорёженной: игра отрабатывала эффект пожёванности. Большинство трофеев оказалось откровенным хламом. Однако, для недавно играющих товарищей годилось и так. Прибарахлились прямо на месте. Дюрандаль, несмотря на неплохую финансовую обеспеченность в реале, тоже не побрезговал безклассовым шмотом, обосновав это тем, что реал лучше вкладывать в вещи высокого ранга, а пока пойдёт и так. И теперь напарники больше походили на бомжей с вокзала большого города, нежели на солдат удачи.

Осмотрев себя, Игорь вспомнил старый советский фильм, где к девушке применили определение «светофор». Прямо как про него сказано! Бронзовый нагрудник, короткая юбка красного цвета, каким-то образом попадающая под определение тяжёлой брони, тёмно-зелёные сапоги. Всё первого ранга, но лучше того, что было. Игорь мог взять и единственную вещь второго, да одевать только в бою, где ранговый штраф на скорость движения не так заметен но... при примерке «Кожаная броня лесничего» оказалась типичными бронетрусами! А любой нормальный парень предпочтёт ходить в чём-то похуже, нежели светить полуголым задом.

Бедный Дюрандаль аж поник от разочарования, наблюдая за тем, как Игорь с ненавистью пихает эти трусы в инвентарь. Малолетний извращенец! Парень подозревал, что напарник всё же успел сделать пару-тройку скриншотов. Он был уверен, что этот Артём только с виду такой прилежный и культурный. Но пользы от него было больше, чем вреда, так что можно было не возмущаться.

В деревне старейшина Кейн за выполнение задания одарил Игоря ещё почти двумя уровнями, а кузнец отремонтировал доспехи, приняв в качестве оплаты всё то, что удалось вытащить из брюха болотника, но не захотелось одевать на себя. А после пробежки по ещё одному квесту оказалось, что Дюрандаль подждал «напарницу» заранее, не зная, во сколько та зайдёт в игру. Поэтому снова пришлось разойтись, и в этот раз уже Игорь остался один.

Порывшись в журнале заданий, большинство из которых было групповыми, парень наткнулся на единственное сольное. Это был рекомендованный старейшиной поход к отшельнику, который мог прояснить специфику персонажа. В запасе было ещё почти два часа, и Игорь не раздумывая пошёл к реке. Особых пояснений по местонахождению старика нигде не было, поэтому парень отметил на карте несколько наиболее подходящих, на его взгляд, мест, и отправился на поиски.

Река оказалась непопулярным среди игроков местом, поэтому никто не приставал и не путался под ногами. Плеск воды и шуршание травы успокаивали, а пробивающиеся сквозь густые ярко-зелёные кроны солнечные лучи приятно грели кожу. Поход на заведомо нудное задание превратился в замечательную прогулку, и Игоря вовсе не огорчало отсутствие жилища отшельника уже в третьем из пяти отмеченных мест. Сам процесс поиска приносил удовольствие, а попадающиеся время от времени в траве грибы значились во внутриигровой энциклопедии как весьма востребованный ресурс.

Искомое место обнаружилось между четвёртой и пятой отметками на противоположном берегу. Приняв это как знак свыше, Игорь хорошенько искупался,

предварительно убрав в инвентарь лишние доспехи. Ведь в такой глуши точно можно было не беспокоиться по поводу лишних глаз и за собственное самолюбие. Выбравшись из воды, парень вновь облачился в доспехи и направился к ветхой хижине, сложенной из веток и разлапистых листьев. Возле неё на непонятно откуда взявшемся среди леса большом камне сидел старик настолько древний, что казалось, развалится от малейшего сквозняка.

– Эй! Ты живой? – осторожно спросил Игорь, подойдя поближе.

Отшельник поднял на парня взгляд выцветших серых глаз и дрожащим голосом сказал:

– Побольше уважения к тому, кто много старше Вас, юная леди.

Это была всего лишь игра, но Игорю стало по-настоящему стыдно и он перешёл на «Вы»:

– Прошу простить моё невежество! Меня отправил к Вам старейшина из деревни эльфов. Он говорит, что Вы можете открыть тайну моего происхождения. Я ведь даже не знаю, к какой расе принадлежу, не говоря уже о назначении моего персонажа.

Старик посмотрел парню в глаза и замер. Игорю даже показалось, что его собеседник уснул с открытыми глазами, и хотел разбудить. Но тот заговорил сам. В этот раз голос его не дрожал, напоминая шелест листьев:

– Я очень давно живу в этом мире. Много видел и многое знаю. Знаю и о тебе. Я давно ждал твоего прихода.

У Игоря от любопытства аж нос зачесался. Он ждал, что вот-вот откроется тайна его персонажа, но следующая фраза отшельника обломала все надежды.

– Но ты ещё слишком слаба и не готова узнать всю правду о себе. Приходи, когда станешь сильнее.

Закончив говорить, старик закрыл глаза и склонился набок, опершись о ствол растущего рядом деревца. В игровом логе появилась запись:

«Получено новое задание. Возвращайтесь к старцу, когда достигнете сорокового уровня».

Такой исход дела парня не устраивал, и он, вспомнив про разрекламированную разработчиками нелинейность игры, принялся будить отшельника. Трясти за плечо было страшно – вдруг развалится. Поэтому Игорь пробовал звать. Сперва тихо, потом громче, потом ещё громче, а под конец гаркнул в полную силу своих девичьих голосовых связок. Вместо громкого окрика вышел настолько звонкий вопль, что старик едва не слетел со своего камня. Ошарашенно глядя на нарушителя спокойствия, он спросил, снова не сдерживая дрожь в голосе:

– Что Вам ещё нужно? Я же сказал приходить, когда станете сильнее! Негоже так над стариком издеваться!

«А над игроками, значит, можно?» – подумал Игорь и, уперев руки в бока, начал возмущаться:

– А как, извольте сказать, я стану сильнее? С одним активным навыком! Или Вам угодно, чтобы я достигла сорокового уровня к старости? Я сильна и уверена в себе, и не уйду, пока не услышу всей правды!

С этими словами парень уселся на траву напротив старика, выжидательно глядя тому в глаза. Отшельник посидел какое-то время молча, затем потер кустистые седые брови с заговорил:

– Ошибки нет. Воистину, манеры соответствуют предсказанию. Упрямая и своенравная. Именно такой и должна быть принцесса.

Вот оно! На самом деле же квест имел несколько вариантов развития! Игорь даже подался вперёд, боясь пропустить хоть звук из речи старика. А тот продолжал говорить:

– Поверьте, к тому моменту, как Вы будете готовы узнать правду, у Вас появятся возможности ускорить рост силы. И чем труднее будет путь к совершенству, тем серьёзнее ждёт награда.

Парень хотел было возмутиться такой философией, но отшельник жестом приказал молчать и продолжил:

– Я знаю, как много опасностей таит в себе сей сложный путь. Поэтому поделюсь некоторыми знаниями моей молодости. Подойдите ко мне, юная леда.

Игорь выполнил указание, а старик приложил ладони к его вискам и прикрыл глаза. Мысли парня устремились куда-то вдаль, на неведомое поле брани, в неизвестную эпоху. Там, в центре эпической битвы, могучий воин сражался сразу с десятком противников, которые были не в силах его одолеть. А спустя несколько секунд всё исчезло. Игорь вновь стоял на лесной полянке перед отшельником, а в игровом логе высветились системные сообщения:

«Вы изучили новое умение: Удар грома».

«Вы изучили новое умение: Медвежье здоровье».

Парень хотел было уже приступить к ознакомлению с обновками, но старик отвлек его.

– Это ещё не всё. Я дам Вам помощника, который будет оберегать Вас от ошибок на пути к могуществу.

Отшельник щёлкнул пальцами, и из густой кроны дерева к нему спустилась маленькая фея. Старик что-то шепнул ей, и сказочное создание перелетело к Игорю на плечо.

– Её имя – Эллиз’зиэль. Она – изумрудная фея, существо сильное и мудрое. Но Вы берегите её. Ведь такую малышку очень легко обидеть. А теперь оставьте меня. Я устал...

Отшельник снова прислонился к дереву, а парень, боясь спугнуть удачу, очень осторожно пошёл прочь. Достаточно удалившись от лачуги старика, он присел на ствол поваленного дерева и, вывернув голову в сторону, попытался рассмотреть фею. Та, поняв желание нового хозяина, прыгнула с плеча на руку, усевшись на запястье. Игорь внимательно всмотрелся в подарок, до появления системной информации.

«Изумрудная фея. Уникальный питомец. Класс „Боевой товарищ“. Уровень неизвестен. Состояние отличное».

Всё. Никакого меню, предусмотренного стандартными питомцами, не было. Навыки также были недоступны. Получалась не игра, а сплошная загадка. Парень тяжело вздохнул.

– Ну и что ты умеешь, Эллиз’зу... зе... за... – Игорь помотал головой, путаясь в сложном имени. – Не пойдёт! Язык сломаешь с вашими именами! Будешь зваться...

Парень задумался. Элис не нравилось из-за ассоциаций со старой песней, которую ему не повезло услышать. Эля – как-то совсем никак. Элизабет – слишком длинное. А вот это вполне подойдёт!

– Будешь Эльзой!

Фея склонила голову набок и вопросительно посмотрела на хозяина.

– Ну имя твоё новое, понимаешь? Мне сложно произносить нынешнее. Это повлечёт за собой проблемы. Поэтому я хочу назвать тебя Эльза. Что скажешь?

Фея промолчала, а в игровом логе появилась запись: «Эллиз’зиэль принимает Ваше предложение. Теперь её имя – Эльза». Чудно. Удалось изменить имя помощницы, не прибегая к несуществующему интерфейсу. Значит, может повезти и в другом.

– Расскажи, что ты умеешь делать, Эльза, – спросил Игорь, но фея лишь хитро улыбнулась и пожала плечами.

– Ты не умеешь говорить?

Эльза утвердительно кивнула. Это плохо, но в то же время она была из числа тех игровых объектов, которыми хотелось обладать даже без какого-либо полезного эффекта. Игорь с трудом оторвал взгляд от этой миниатюрной девушки. По крайней мере, можно будет просто полюбоваться её пышными изумрудными волосами, выразительными глазами и красивым телом, облачённым в короткое зелёное платье. А теперь пришло время новых умений! Игорь открыл вкладку навыков и начал читать описания новинок.

«Удар грома. Активный выпуск. Оглушает цель на 3 секунды. Дистанция до 20 метров. Шанс прохождения зависит от уровня цели. Следующий уровень: оглушение на 3,1 секунды».

«Медвежье здоровье. Пассивный. Увеличивает запас здоровья на 15%. Следующий уровень: Увеличение запаса здоровья на 17,5%».



Превосходно! Это уже немного веселее. И стоять под мобами можно дольше, и за счет стана¹⁶ банок будет меньше тратиться. Прокачкой агрессии и стартовых пассивок Игорь не особо увлекался, поэтому сейчас мог спокойно раскидать накопившиеся свободные очки в количестве двадцати штук на новые навыки. Но стоило ему начать прокачивать «Удар грома», как фея изумрудной молнией метнулась к окну навыков и своими маленькими ручонками забарабанила в знак «плюс» напротив пассивки «Прирождённый лидер».

Парень сперва обалдел от такого развития событий, затем попытался отогнать «помощницу», но та вновь и вновь возвращалась к своему занятию. К тому моменту, когда

Игорь ухитрился поймать фею за ногу и оттащить от окна навыков, напротив «Лидера» красовалась цифра «12».

– Эльза, твою ж мать! – протянул парень, хлопнув себя свободной рукой по лицу. – Ты чего творишь? На кой мне это лидерство? От него даже эффекта нет! Как теперь качаться?

В ответ фея громко зазвенела, замахала ручонками, и попыталась вырваться. Но прежде чем отпустить вредительницу, Игорь закинул по четыре очка в «Гром» и «Здоровье». Эльза повертелась у него перед носом, звеня, размахивая радужными крыльями и разбрасывая в стороны мириады искрящейся пылицы, а затем тоже хлопнула себя ладонью по лицу и устало села на плечо хозяина. Похоже, они оба остались недовольны друг другом.

Глава 4. Принцесса и охотник

Артём с огромным трудом дождался оговоренного времени и, в предвкушении пяти часов игры в приятной компании, побежал включать КПП, но его отвлекла вошедшая в комнату мама. Судя по вечернему платью и макияжу, она собиралась на какую-то встречу. Вероятно, зашла попрощаться, но, увидев сына возле камеры, грустно вздохнула.

– Опять в свои игрушки? Сходил бы лучше на улицу, развеялся. С девочками познакомься наконец-то, а то мне уже страшно за тебя становится.

– Мам, ну что ты опять за своё?

Артём любил свою маму, которая уделяла ему гораздо больше времени, чем отец. Но отсрочка входа в игру очень не нравилась. К тому же, подобные напутствия он слышал очень часто, и они начинали изрядно надоедать.

– Не опять, а снова, – мама присела на угол кровати, демонстрируя намерения отговорить сына от игры.

Но Артём лишь мысленно улыбнулся: в этот раз у него есть серьёзный аргумент против её доводов.

– Мам, меня в игре подруга ждёт. Нехорошо опаздывать в таких случаях.

– Вот как? – женщина удивлённо вскинула бровь. – И откуда она там взялась?

– Не знаю, – подросток пожал плечами. – Мы просто встретились в начальной локации...

– И ты очаровал её своими манерами? – перебила мама, не дав закончить.

Артём вспомнил первую встречу с Илоной и потупился.

– Скорее наоборот... я там здорово сглупил, а вот она вела себя как положено. Очень умная и начитанная.

– И, наверное, очень красивая, раз ты при её виде впал в ступор? – женщина хитро улыбнулась, а подросток ещё сильнее смутился.

– Да ладно тебе! – мама хлопнула его по плечу. – Это же просто компьютерная модель. Она могла нарисовать себе любое тело, а в реальной жизни там вообще может быть бородатый грузин.

– Ты не понимаешь! – смущение как ветром сдуло. – Альтернатива очень точно определяет пол игрока. Сменить его нельзя даже за деньги. Такой функции попросту нет! А внешность можно менять, но тогда видно, на сколько процентов она отличается от реального прототипа! У Илоны нулевая коррекция, значит в реальной жизни она такая же, как в игре!

– Илона значит? Красивое имя... – женщина как будто забыла о возможном несоответствии внешности. – Может есть какое-то фото или, как оно там у вас называется? Скриншот?

Подросток хотел было похвастаться своей подругой, ведь вывести на внешний монитор галерею скриншотов не составляло труда. Но, слава Богу, сперва решил прикинуть, какую именно картинку показать. А что было в наличии? Мокрая Илона в просвечивающейся начальной одежде; уже сухая, но демонстрирующая неписи свой зад; и ещё парочка снимков, вызывающих ассоциации с оленихой и белым маяком. Артём отрицательно мотнул головой с такой силой, что щёлкнули шейные позвонки.

– Ну а сколько ей лет? – не унималась мама.

– Я не знаю... – снова смутился подросток. – Она не говорит. А на вид не больше двадцати.

– Двдцатилетняя красавица? – женщина здорово удивилась подобному открытию. – Сын, расскажи мне, чем ты её очаровал? Ты же в реальности даже с ровесницами познакомиться не можешь!

Артём неопределённо пожал плечами.

– Мне кажется, что она меня жалеет. Я рассказал ей, что состоятельный папа купил мне место в клане, а там мне навязали класс персонажа, за который я изначально играть не хотел. Она предложила свою помощь, чтобы меня больше не могли использовать за мои же деньги.

– А по-моему, жизнь готовит кому-то жестокий урок, – женщина поджала губы и недовольно покачала головой.

Поняв, к чему она клонит, подросток решил защитить свою напарницу:

– Нет, она не такая! Да и чего страшного, если разница в возрасте четыре, или, пускай, даже шесть лет! Ты же младше папы на двенадцать, и у вас всё хорошо!

Вместо ответа мама грустно улыбнулась и, потрепав сына по волосам, вышла из комнаты. Настроение у Артёма сразу испортилось, но он не мог больше заставлять Илону ждать. Что бы ни думали о ней окружающие, одно подросток знал точно: напарница у него очень и очень капризная.

Пройдя этап погружения, Артём открыл глаза и увидел сидящую на толстой ветке дерева Илону. Она закинула ногу на ногу и, скрестив руки на груди, мерно постукивала пальцами по плечу. Увидев напарника, девушка хотела высказаться по поводу его опоздания, но подросток опередил её:

– Пожалуйста, не надо. Я знаю, что опаздывать нехорошо, но мне дома и так досталось. Хоть ты не читай нотации.

– Жаль! А так хотелось! – явно переигрывая, расстроилась Илона и, спрыгнув с ветки, направилась к мастеру порталов.

– Идём! Нас ждут великие дела!

– Ты взяла какое-то новое задание? – спросил Артём, поравнявшись с напарницей.

– Да! – девушка явно была довольна собой. – Пока тебя не было, я взяла групповой квест на муррфолков. Нам нужно собрать десять шкурок.

– Что?! – подросток даже остановился от удивления. – Ты взяла задание на истребление мурчигов? Ты разве не знаешь, что их тут не принято бить? Это как бы негласный закон. Неужели тебе, девушке, их не жалко.

Илона тоже остановилась и, сделав милое выражение лица, заговорила:

– Конечно жалко! Они же такие из себя ми-ми-ми и няшечки! Пушистенские, красивенькие и... – тут лицо её стало злобно-коварным, а голос изменился практически до рычания, – с чертовски дорогими шкурками! И именно потому, что их никто не бьёт, мы пойдём их ловить. Ты хоть представляешь, сколько этих мурчигов должно было расплодиться по лесам со старта проекта? Лёгкие деньги! Мы выполним это задание за полчаса, а потом будем качаться дальше.

– Слушай, я не пойду их убивать... да и от тебя не ожидал такого! Я думал ты добрая! – Артём растерянно развёл руками.

А Илона подошла ближе и, приняв торжественную позу, сказала:

– Зато я ожидала такого поведения от тебя. Доблестный рыцарь, позвольте пожать Вашу мужественную руку! Ваши непоколебимость и рвение защищать слабых достойны того,

чтобы войти в учебники по рыцарской этике!

Боковым зрением подросток заметил, что все игроки, которые недавно спешили по своим делам, начали останавливаться и пялиться на него.

– Илона, что ты творишь? На нас же люди смотрят! – зашептал Артём, но напарница и не думала останавливаться.

Взяв подростка за плечи, она картинно склонила голову и продолжила:

– Ваша непоколебимость не знает границ! Горжусь тем, что мне выпала честь качаться со столь доблестным и жалким... ой, нет! Простите! Жалостливым эльфом!

Затем девушка отстранилась, ткнула Артёма указательным пальцем в нос и сказала уже гораздо тише:

– Слабак! Оставайся в деревне и жди, пока я не выполню за тебя всю грязную работу! Но не смей покидать группу! Иначе мне не засчитают выполнение!

Высказавшись, Илона решительно направилась к мастеру порталов, и подростку не оставалось ничего, кроме как последовать за ней.

* * *

Сергей пробирался сквозь густой кустарник, стараясь как можно меньше шуметь. Похоже, ПК¹⁷, вырезающий клановых нубов, был достаточно умён, раз выбрал такое место для своих злодеяний. Легко прятаться и устраивать засады. А ещё здесь водились муррфолки – милые пушистые создания, на которых приходили полюбоваться самые разные игроки. Учитывая негласную заповедность этих мест и статус нубской локации, не представляющей опасности, здесь можно было легко встретить также безоружных игроков любого уровня.

И надо же было именно здесь завестись мудаку, реализовывающему свою психофизическую неполноценность на незащищенных противниках! Жертвы из кланового молодняка доложили, что это маг тёмных эльфов не ниже шестидесятого уровня. Очень сильный, но голый. В смысле, без толковой брони и оружия. Поэтому лидер клана решил, что для карательной миссии хватит одного людского лучника пятидесятого уровня с хорошей экипировкой, коим и являлся Сергей.

Вот и пробирался он теперь по холмистой местности, густо поросшей кустарником и небольшими деревьями. При этом холмы попадались с настолько крутыми склонами, что удержаться на них, не цепляясь за кусты, было просто нереально. А нести лук за спиной, ожидая в любой момент нападение сильного и хитрого противника – верх глупости. Поэтому Сергей старался держаться подножий. Шёл с оружием наготове и внимательно всматривался в зелёную кашу, в которой пока попадались только белые шарообразные тела муррфолков. Постоянное напряжение давало о себе знать, заставляя существенно нервничать, и охотник собирался уже плюнуть на эту затею, как вдруг с вершины холма, у подножия которого он проходил, раздался треск ломаемых веток. Шум начал быстро усиливаться, дополняясь матерными выкриками. Было очень похоже на то, что какой-то нуб, пришедший полюбоваться на мурчиков, наткнулся на ПК и пытается спастись.

Сергей рванулся навстречу, раздвинул ветки кустарника и... последнее, что он увидел, были белые трусы. Затем последовал жуткий удар в голову и стало темно. В боевом логе появились тревожные надписи красного цвета:

«Игрок – <Илона> – нанёс Вам 72 единицы урона. Вы ощущаете эффект оглушения.

Длительность – 7 секунд».

На ПК было совершенно непохоже, и Сергей хотел было сказать что-нибудь остроумное, но ему мешали две вещи: оглушение и зад некой Илоны, сидящей у него на лице. Сквозь гул в ушах сверху пробился девчачий голос:

– Ух, ёпт... фаталити!

Затем горе-нападающая вскочила, кастанула ещё одно оглушение и скрылась в кустарнике с криком «Слава русскому Рандому!» Ещё бы, слава. Это же надо, чтобы по пятидесятому уровню прошёл стан четвёртого! Тем не менее, пришлось полежать ещё семь секунд. Но и после них подняться не удалось.

Раздался новый протяжный треск и из кустов на голову Сергею вывалился эльфийский вор. Боевой лог снова окрасился в красный:

«Игрок Дюрандаль нанёс Вам 31 единицу урона. Вы ощущаете эффект головокружения. Продолжительность – 5 секунд».

Не на шутку рассердившись, охотник поднялся на ноги и попытался броситься в погоню, но снова оказался на земле. Ну да. Куда же без этого! Его держали торчащие из земли корни. Рут¹⁸ третьего уровня от воришки. И тоже прошёл. Сегодня явно не стоит охотиться на мага-ПК...

* * *

Игорь продирался сквозь кустарник в поисках очередной жертвы. Кажущийся лёгким квест, на поверку оказался муторным и сложным. А всё потому, что поганые мурчики выбрали в качестве места жительства земли с очень крутыми холмами, поросшими кустами и невысокими деревьями. Дорог тут не было и в помине, а гоняться по буреломам за меховыми шариками было тем ещё занятием! Проклятые твари уже после третьей жертвы каким-то образом предупредили сородичей об опасности, и те разбегались сразу же, как только замечали охотников.

Благо, новоприобретённый стан был дистанционным, и уйти удавалось не всем. Но охота всё равно затянулась, а альпинизм по крутым склонам в окружении колючих кустов очень сильно надоел. Слава Богу, Дюрандаль оказался понятливым мальчиком и прекратил нытьё после первого же грубого оклика. Теперь шёл следом, шумно сопя и, вероятно, думая всякие пакости про свою напарницу. Да и ладно. Оставалось изловить ещё четверых муррфолков и можно считать себя богачами. Ну, по меркам нубов, естественно. И всё бы хорошо, но увидев очередную цель, Игорь оступися и, ломая ветки, полетел спиной вперёд с высоченного холма. Полёт быстро прекратился, сменившись скатыванием кубарем. Боевой лог наполнился целой цепочкой сообщений о получении небольшого урона от ударов о землю, а пространство, помимо треска ломаемых веток – матюками Игоря.

Спустя несколько секунд парень сильно ударился обо что-то пятой точкой и падение прекратилось. А в боевом логe вспыхнула предупреждающая надпись:

«Вы нанесли игроку Аскольд 72 единицы урона. Вы вошли в состояние дуэли».

Ошарашено моргая, Игорь обнаружил под собой бездыханное тело в лёгкой броне.

– Ух, ёпт... фаталити! – сказал он первое, что пришло в голову.

А затем обратил внимание на броню. Полный сет. Четвёртый ранг. Это минимум сороковой уровень. Такого не убьёшь, нанеся семьдесят две единицы урона. Значит, сейчас он поднимется, и у кого-то будут большие проблемы! Кстати, а почему он до сих пор лежит?

Игорь вновь посмотрел вниз и понял. Да он же сидит у этого лучника прямо на лице! Ужас какой и стыд! Парень вскочил на ноги и, пытаясь хоть как-то задержать противника, кинул в него «Удар грома». И, о чудо! Навык прошёл. Решив не спугнуть удачу, Игорь крикнул «Слава русскому Рандому!» и бросился наутёк.

Остановился только выскочив на границу локации и едва не свалившись в небольшую речку. Плюхнувшись на влажную траву, парень подумал о своём будущем. Если тот лучник злопамятный, то будет искать и мстить. Во всяком случае, Игорь вряд ли простил бы такое надругательство над собой. Да и сам хорош! Сидеть на лице у незнакомого человека. Это у друга можно посидеть, но точно не у постороннего. Хотя, если посмотреть с другой стороны, то ему могло быть и приятно. Всякие же люди бывают. Размышления прервал вывалившийся из кустов Дюрандаль.

– Круто мы его завалили! – тяжело дыша пропыхтел эльфёныш.

– Кто – мы? – удивился Игорь.

– Ну мы! Ты и я! – вор уселся рядом, ускоряя восстановление выносливости. – Ты ему стан повесила, а я на голову свалился, потом корни кинул и убежал за тобой! Представляешь? Прощи корни! Третий уровень. А лук-то клановый, да ещё и в броне хорошей. Так что нам здорово повезло.

– Повезло? – спросил Игорь и закрыл лицо руками. – Да тут же полный полярный пушной зверь! Ты бы простил, если бы два нуба посидели у тебя на лице, накидали дебафов и смылись?

– Нет. Я бы нашёл их и посидел на каждом отдельно. Ещё бы и сокланов попросил при встрече посидеть, – с довольным выражением лица сообщил Дюрандаль.

А потом, видимо, осознал масштабы трагедии и приуныл.

– Илона, что будем делать теперь? Я посмотрел рейтинги. Его клан на трёхсотом месте из более, чем полутора тысяч. Семьдесят пять бойцов. Не то, чтобы прямо мощь мощная, но проблем доставят уйму...

Игорь хотел ответить что-нибудь умное, но его отвлекло оповещение о входящем личном сообщении. Открыв почтовый ящик, парень увидел письмо от какого-то Аскольда следующего содержания: «Амазонка, ты куда так рванула? Я тебя всё равно найду!» В конце стоял ухмыляющийся смайлик. Сперва парень хотел послать этого Аскольда кое-куда, но потом вспомнил, что бедолага там недавно побывал, и просто добавил в блок-лист.

– Он нас ищет. Валим отсюда! – сказал Игорь, вставая. – Ещё четыре мурчика и дёрнем подальше.

– А может ну их? – заныл Дюрандаль. – И так из-за этого квеста уже вляпались по-крупному. Сейчас ещё нарвёмся на идейных защитников прекрасного. Да и на самом деле, муррфолки очень милые. Как у тебя рука поднимается их убивать?

– Милые?! – Игорь чуть на месте не подскочил от этого заявления.

Затем оттянул рукой нагрудник, наклонился вперёд, чтобы напарнику были лучше видны глубокие царапины на груди, ткнул в них пальцем и почти прокричал:

– Милые?! Ты посмотри, что они со мной сделали! У них игнор брони! Бьют прямо по телу, и чхать хотели, что на мне доспех!

И Дюрандаль посмотрел. Потом туго сглотнул и покраснел, но ничего не ответил. Игорь подумал, что раны очень страшные, раз напарник так реагирует. Засомневавшись в своей безопасности, парень сам заглянул под нагрудник, затем резко выпрямился, вернул доспех на место, и, глядя в сторону, резко сказал:

– Забудь! В целом они не очень милые. Думаю, ты меня понял! В общем, это... ищем ещё четырёх муррфолков!

Высказавшись, он быстро зашагал вдоль зарослей, излишне рьяно высматривая среди ветвей белые шерстяные шары. Только что он затупил куда круче, нежели нырнув на мелководье. Ведь за такие действия можно и под суд пойти. Там вроде как уголовная статья даже. Резко остановившись, Игорь обернулся и схватил за плечи напарника, который вместо того, чтобы заниматься поиском мурчигов, смотрел перед собой невидящим взглядом.

– Эй! – парень потряс эльфёныша. – Ничего не было! Ты ничего не видел! Ясно? Если кто-то узнает, у меня будут проблемы в реале. Мы все ошибаемся иногда. И все можем сперва сделать, а потом —подумать. Только что это произошло со мной. И я надеюсь на твоё понимание и поддержку!

– Ага... – продолжая смотреть перед собой, ответил Дюрандаль.

– Что ага? – Игорь перешёл на крик и ещё сильнее затряс напарника. – Ты вообще меня слушаешь? Ты же не конец света увидел! Ничего необычного! Всё как и у всех! Да приди же ты в себя!

– О-о-о-отпусти! Я в порядке! – ответил эльфёныш.

– Вот и славно, – Игорь отошёл на шаг назад. – А то ведёшь себя так, как будто никогда грудь не видел!

– Уже видел... – мечтательно протянул Дюрандаль.

– Ага. Теперь и помереть можно!

Игорь сплюнул в траву и продолжил поиски. За следующие полчаса удалось изловить ещё троих муррфолков, а вот вместо четвёртого напарники повстречали тёмного эльфа-ПК.

Враг всех нубов очень здорово затаился на дереве, и заметить его удалось только после того, как он нанёс первый удар. Чёрно-фиолетовая сфера с треском вылетела из густых ветвей и ударила Игоря в бок, причинив очень сильную боль и оставив на коже страшный ожог. Полоса здоровья сразу просела наполовину, а вдобавок к урону на парне повис дебаф на блок восстановления энергии продолжительностью тридцать секунд.

Недолго думая, напарники бросились бежать. Однако убийца не собирался отпускать свою добычу, и, ловко спрыгнув на землю, пустился в погоню. Он явно переоценил свои силы, рассчитывая завалить Игоря одним ударом – перекачанная выносливость дала о себе знать. И теперь среди крутых холмов и густых кустарников шла настоящая гонка на выживание. Проклятый ПК, хоть и был магом, но бегал весьма неплохо, практически не отставая от тех, кто строил прокачку персонажей, исходя из принципа «волка ноги кормят».

И надо же было этому ПК вылезти в тот момент, когда до завершения квеста оставался всего один муррфолк! Но удача всё же решила повернуться лицом к напарникам, и на тропинке показался мурчик. Ну или боком... потому что в следующее мгновение на ту же тропинку, разделив Игоря и долгожданную добычу, выскочил Аскольд с луком наперевес.

«Не в этот раз!» – подумал парень и рванулся врагу навстречу.

* * *

Сергей брёл меж холмов и думал, где допустил ошибку. Наверное, стоило написать

другое письмо, которое эта летающая девушка не смогла бы трактовать двояко. А пока он имел лишь добавление в чёрный список. Зато теперь искать будет веселее. Ведь у него уже три цели: маг-ПК, боец Илона и вор Дюрандаль. Можно попробовать написать и второму нубу, но было неизвестно, какие у этой парочки отношения. Поэтому, надеясь на знакомство с девчонкой-фаталити, нужно действовать аккуратно. Сергей и подумать не мог до этой встречи, что остались ещё представительницы прекрасного пола, знакомые с серией игр Мортал Комбат. Да, были косплееры, изображающие героев игры. Но мало кто из них был способен отличить Китану от Милены. А тут тебе на – задом по голове! И фаталити. И потом ещё восхваление рандома. Да если бы не стан, Сергей бы до слёз смеялся. А эта Илона удирала как от пожара.

Спускаясь с очередного холма, охотник заметил на тропинке муррфолка. Это милое создание сидело на задних лапах, приняв форму пушистого шара, и насторожено поводило своими огромными ромбовидными ушами. Сергей решил подойти и посмотреть на заповедного моба поближе.

«Интересно, она тоже пришла к этим зверушкам? Любительница разного рода милоты и пушистости?»

От размышлений Сергея отвлёк усиливающийся треск ломаемых веток. Повернувшись на шум, охотник понял, что удача на его стороне. Сквозь заросли бежала та самая Илона с напарником, а за ними – маг-ПК. Вот он шанс! Сейчас Сергей спасёт её от преследователя. Идеальный подкат!

Буквально скатившись с холма, он выскочил на тропинку с луком наперевес. Она бежала навстречу. Лицо перечёркнуто глубоким порезом от чьих-то когтистых лап, светлые волосы развиваются на ветру, а глаза цвета янтаря полны решимости. Не девушка, а мечта! Не то, что зашпаклеванные косметикой фифы из клубов!

Сергей поднял лук и натянул тетиву. ПК в нубской броне. Одного крита хватит, чтобы вывести его из строя. Но что же это! Охотник во второй раз за день увидел женский зад! И в этот раз он принадлежал госпоже Удаче! Ну а как иначе можно объяснить то, что произошло дальше?

Воительница на ходу вытянула вперёд свободную от оружия руку и что-то выкрикнула, а в следующее мгновение боевой лог окрасился в красный цвет:

«Вы атакованы игроком – <Илона> – . Вы ощущаете эффект оглушения. Длительность эффекта – 7 секунд».

Сергей хотел взвыть от негодования и досады, но мог лишь стоять и наблюдать за происходящим сквозь плывущие в глазах тёмные круги. Девушка тем временем упала на траву и, пройдя подкатом прямо у охотника между ног, сцепилась с сидящим позади муррфолком. Вор просто пробежал сбоку, решив не выпендриваться излишней акробатикой, и присоединился к напарнице в бою с милейшим созданием мира Альтернативы. Затем в Сергея полетели боевые заклинания школы Тьмы вперемешку с дебафами. О да! Самое то – встретить высокоуровневого ПК, стоя в стане. Тут не спасла ни неплохая бижутерия, ни бафы на повышение магической защиты. Маг уступал по снаряжению, но не по мастерству. Охотник упал на землю, так и не выпустив ни одной стрелы. Но не стал сразу перерождаться в точке привязки: хотелось посмотреть, спасётся ли амазонка. Но она и не думала.

Добив мурчика, девушка с торжествующим видом поднялась на ноги и, запихав трофей в сумку, выдохнула:

– Десять. Теперь можно и помирать...

Затем повернулась лицом к медленно подходящему ПК, широко улыбнулась и со словами «[Бесплатное ТП¹⁹!](#)» грудью приняла смертельный удар чёрной волны. И Сергей решил: он найдёт её, где бы она ни пряталась на просторах Альтернативы.

Глава 5. Принцесса и фея

Стоило напарникам возродиться в деревне, как на них с пронзительным звоном набросилась зеленувласая фея. Точнее не на них, а на Илону. Артём ошарашенно наблюдал, как сказочное существо мельтешит у девушки перед лицом, гневно размахивая ручонками и, вероятно, ругаясь на фейском языке. Но более подобного внимания к ним феи, поражала реакция воительницы: Илона поморщилась, как от зубной боли и буркнула:

– Всё-таки выбралась, чертовка...

Получалось, что они знакомы. Сразу появилось жуткое желание уточнить несколько вопросов, и Артём, прикрывая уши руками, попытался перекрычать рассерженную фею:

– Кто это?

– Мой питомец... – Илона недовольно нахмурилась, как будто у неё на начальном этапе игры появился ни пет, а крупные долгосрочные проблемы.

Восхищённо наблюдая за мельтешащей перед носом девушки феей, подросток присмотрелся, пытаясь получить подробную информацию о питомце. Однако даже полный премиум доступ позволил увидеть лишь имена феи и её хозяина.

– Слушай, Илона. А кто она? Что за тип, какие способности и... какой уровень? Мне она золотая, а это значит разницу минимум в пятьдесят уровней.

– Не знаю! – крикнула напарница, а затем ткнула пальцем в фею и жутко гримасничая прорычала:

– Если сейчас же не заткнёшься, я засуну тебя обратно! И поверь, подыщу «дверцу» получше, дабы ты так быстро не выбралась!

Звон тут же оборвался, и фея, обиженно надув щёчки, уселась Илоне на плечо. А Артём, пользуясь установившейся тишиной, продолжил расспрашивать:

– Ну так что? Рассказывай! Где взяла, что умеет?

Девушка снова скорчила недовольную мину и неохотно ответила:

– За квест дали. Слюни подбери, квест только для моего персонажа. Да и лучше бы не давали. Только мешает.

– В смысле – мешает? – удивился подросток. – Как питомец может мешать?

– Да очень крепко! У неё есть доступ к моему интерфейсу. Она мне мало того, что очки навыков лишь бы как раскидала, так ещё и квест на муррфолков восемь раз отменяла! Я смогла его взять только после того, как запихнула это чудовище в дупло в дереве по центру деревни. Правда, затычка из листьев её не удержала...

– А не проще было отозвать? – не отводя взгляда от маленькой крылатой девушки, спросил Артём.

– Я не могу. У этого пета какой-то урезанный интерфейс. Можно посмотреть имя, тип. И всё. Ни команд, ни умений, ни статусов я не вижу. Правда, она слушается голосовых команд. Некоторых... Вот имя получилось сменить. А больше ничего. Отшельник сказал, что она помогать будет, а на деле только мешает. Тоже мне «боевой товарищ». Враг всего сущего...

– Так отдай её мне! Мне точно не помешает! – с надеждой выпалил подросток, буквально пожирая взглядом явно уникального питомца.

– Да не могу я. Говорю же, интерфейс урезанный! Хотя... – Илона повернула голову к фее. – Пойдёшь к нему?

Та лишь отрицательно замотала головой.

– Вот видишь. Похоже, что это летающее недоразумение будет отравлять мне жизнь до тех пор, пока я не пройду этот квест.

Далее произошло то, что окончательно повергло Артёма в шок. Фея отвернулась и из глаз её потекли слёзы. Нет, в Альтернативе все эмоции были тщательно проработаны, но для, так сказать, крупных неписей. Питомцы практически не обладали социальными эмоциями, обходясь «боевой» группой.

– Илона, она плачет... – растерянно шепнул подросток.

– Что? – девушка сразу утратила грозно-раздражённый вид и повернулась к фее. – Боже мой! Этого только не хватало!

Похоже, что стальная скорлупа осыпалась с сердца Илоны. Она бережно взяла фею в руки и прижала к груди, предварительно убрав в инвентарь нагрудник и оставшись лишь в стартовом топике. Нежно глядя питомца по волосам и спине, будто это не непись игровая, а младенец, девушка шептала:

– Ну тише, дурашка! Это я сторяча. Никому я тебя не отдам. Ты ещё вредной такой не будь и вообще всё чудесно станет! Можешь даже вообще ничего не делать. Мне достаточно того, что ты рядом.

Фея перестала плакать, удобно устроившись на груди хозяйки. А Артём, мечтательно глядя в глубокий вырез топики, думал, что очень хотел бы оказаться на месте этого пета.

* * *

Игорь гладил фею и думал о том, что какой бы вредной она ни была, она всё же хорошая. Очень здорово смотрится на плече. А если перед открытием окна навыков заранее поймать, то вообще замечательно. А тут ещё оказалось, что Эльза при классе «Боевой товарищ», что подразумевало возможность её применения в драке, обладала эмоциями декоративного пета. Осталось только выяснить, что она умеет делать и как этим пользоваться. От раздумий парня отвлёк громкий окрик:

– Эй! Ты танк?

Обернувшись, Игорь увидел спешащего навстречу эльфийского мага и утвердительно кивнул. Подойдя ближе, маг затараторил:

– Слушай, давай на рейда сходим! У нас пачка готовая. Хил есть, ДД есть. Только танка не хватает. По-быстрому пробежимся, шмота хорошего наберём, пару уровней поднимем! Соглашайся!

– Да потише ты! – Игорь недовольно скривил рот.

Ему не понравился напористый эльф с дурацким ником ЧоткиПацан. Тут надо было быть конкретно чётким, с кучей полосок на штанах, чтобы упороть в никнейме детскую ошибку. Да и манеры оставляли желать лучшего. Предложение пробежаться по рейдам в готовой группе манило новыми уровнями и, возможно, хорошей экипировкой, но если там все такие, как этот, тогда от похода не получится получить удовольствие. Да и идти на серьёзное дело с незнакомыми людьми...

– Извини, не хожу по рейдам с кем попало. К тому же я уже в группе.

– С ножом что ли? Это не беда! – воскликнул маг и продолжил тараторить. – Пойдёт в качестве дамагера! А группа у нас хорошая, слаженная. Просто у танка КПШ барахлит, так он второй день не заходит. А мы без рейдов никак! Не любим по квестам мотаться. Нам проще грохнуть пару боссов и сразу получить серьёзную награду.

Игорь скосил взгляд на напарника и тот энергично закивал. Видать, эльфёньшу не терпелось повоевать по-взрослому. Болотника ему не хватило.

– Ладно. На кого идём?

– На древесного ящера. Двадцать третий уровень. Прыгаем на Радужный водопад, группа уже там.

Отсутствие группы в городе насторожило Игоря. Всё происходящее походило на какую-то подставу. Но если подумать, то что смогут сделать злоумышленники? Слить в ПК? Было бы странным ради этого устраивать подобный спектакль. Взять в плен? Так аварийный выход из игры никто не отменял. Персонаж останется в игре, его даже смогут убить. Но ты этого уже не заметишь. А после повторного входа либо возродишься в точке привязки, либо там, где твоё бесчувственное тело бросят злоумышленники. Особого риска видно не было, поэтому парень согласился.

Переместившись с помощью мастера порталов в указанное место, Игорь увидел поджидающую их группу магов. Шестеро парней и одна девушка. И все прямо-таки голливудской внешности. Можно было ради интереса присмотреться к каждому на предмет процента коррекции, но парень посчитал это ниже своего достоинства. К тому же его весьма огорчило присутствие в группе старого знакомого с ником Один2535. Хотя он, несмотря на ранее заявленную хорошую память, не узнал Игоря. Либо просто не показывал вида. Зато девчонка недовольно скривилась, обращаясь к «Чоткому»:

– А получше никого не мог найти? Оборванцы какие-то!

Но агитатор лишь отмахнулся:

– Найди сама! После того, как эльфийских танков порезали, тут хорошо, что хоть такого выловил! Так что помолчи и приглашай в группу! Время – деньги!

Напарники приняли приглашение и последовали за магами. Игорь обратил внимание на то, что все они были хорошо вооружены и одеты, что нехарактерно для бесклановых игроков низкого уровня. Получалось, что походы по рейдам действительно куда прибыльнее, чем выполнение заданий. Стало быть, беспокоиться не о чем. Лекарь есть, боевые маги есть. Нужно просто пару минут удержать босса на себе.

А вот Эльза не разделяла спокойствия хозяина. Она ёрзала по плечу, настороженно следя за магами и время от времени тихонько звенела. Игорь очень пожалел, что разработчики не сделали фейский язык более понятным. Ему было бы интересно узнать причину беспокойства Эльзы.

Пеший переход по редколесью занял около десяти минут. Потом сквозь листву тонких деревьев начала виднеться массивная густая крона. А ещё через пять минут группа вышла к огромному дереву, внешне напоминающему дуб, но в игре названному диковинным словом, таким же трудночитаемым, как и всё в землях эльфов. В тени великана не росло ничего, кроме высокой травы, а в нескольких десятках метров протекала широкая река. Игорь вспомнил, что видел это дерево, когда искал хижину отшельника. После рейда можно будет заглянуть в гости да попытаться разузнать ещё что-нибудь о себе. Или о принципах управления феей.

– Стоим! – Чоткий поднял руку вверх. – Баф!

Оказавшаяся жрицей девчонка принялась развешивать на бойцов усиления. Игорю достался стандартный набор контактника из числа бафов первой специальности: благословение тела, стальная кожа и щит стихий. Слабенько, но лучше, чем ничего. Как только процесс бафа завершился, маги разошлись полукругом по краю поляны. Игорь

впервые участвовал в полноценном рейде и толком не знал, что делать. К тому же босса не было видно. Но, дабы не казаться совсем уж нубом, медленно пошёл вперёд.

Сперва воцарившуюся тишину нарушал лишь скрип раскачивающихся на ветру веток, и парень начал думать, что это какой-то розыгрыш, но стоило ему подойти к толстеному стволу, как рядом с ним, едва не раздавив, на землю грохнулась огромная ящерица, по размерам не уступающая автобусу. Боевой лог запестрел сообщениями:

«Вы атакованы рейд-боссом Древесный дракон. Рейд-босс нанёс Вам 121 единицу урона. Вы ощущаете эффект Трепета. Восстановление выносливости снижено на 20 процентов. Продолжительность – 10 секунд».

О да! Название дебафа было подобрано идеально. Ибо сочетание эмоций, которые испытал Игорь при виде огромной туши с когтистыми лапами, покрытой роговыми пластинами спиной, длинным хвостом с шарообразным костяным наростом на конце и усеянными клыками массивными челюстями, иначе как трепетом и не назовёшь. Но парень не растерялся и, что было весьма удивительно, в первую очередь позаботился о своей фее:

– Эльза вверх! Держись подальше, по возможности помогай!

Пет изумрудной молнией взмыл на безопасную высоту, а Игорь начал битву со страшным противником. Кинув агрессию, он отскочил назад, спасаясь от покрытых явно ядовитой слюной клыков, ударил мечом по уродливой морде и снова отскочил, стараясь избежать атаки хвостом. Подключившийся к схватке Дюрандаль лупил ящера в слабо защищённый бок, а с краёв поляны в босса полетели воздушные стрелы. Полоска здоровья древесного дракона достаточно быстро поползла вниз, и Игорь решил, что можно не атаковать, а лишь держать монстра на себе и уворачиваться от его атак. И ничего сложного. Во всяком случае, относительно Болотника. Прыгай себе да перекачивайся, благо всему этому парень хорошо научился в реале, осваивая с друзьями крыши тесно стоящих домов. Здесь приобретенные навыки пригодились очень к месту.

«Почаще бы по таким рейдам!» – подумал было Игорь, когда отметка здоровья босса приблизилась к нулю. Ещё парочка хороших атак и привет новый уровень! Но всё оказалось не так просто. Сначала парень обратил внимание на то, что после очередной удачной атаки дракона, его просевшее здоровье не восстановилось. Списав это на закончившуюся у жрицы ману, он принялся ещё усерднее уклоняться от мелькающих перед лицом когтистых лап и не менее опасного хвоста. Но прошла почти минута, а босс всё ещё был жив, хотя при сохранении темпа боя должен был упасть секунд тридцать назад.

«Какого чёрта делают маги?» – подумал Игорь и замер в недоумении, увидев список группы, в которой состоял лишь он с эльфёнышем. Заминка стоила ему ещё двух сотен единиц здоровья и сильного кровотечения. Перекатившись по траве, парень обернулся и увидел стоящих на своих местах магов. Все они довольно улыбались, а проклятый Один даже изобразил губами поцелуй. Узнал-таки, зараза! И задумка незнакомцев сразу стала ясна. Добить дракона они смогут и сами. Делов-то на десяток-другой магических оплеух. А у оставшихся без поддержки напарников шанс потерять что-то из вещей при смерти от атаки рейд-босса превышал пятьдесят процентов, а количество выпавших вещей могло доходить до трёх. Вот тебе и причина богатства аферистов. Слей за сеанс игры пару-тройку доверчивых игроков и получишь набор вещей, которые можно либо продать, либо оставить себе. И недовольство жрицы объяснялось откровенно слабой экипировкой жертв.

Умирать от лап древесного дракона, теряя не только вещи, но и серьёзное количество

опыта, не хотелось, а убежать не получится. Все боссы в игре сделаны так, что либо бегают быстрее игроков, либо имеют набор навыков, который не даст нападающему уйти далеко. Оставалось попытаться спасти хотя бы напарника.

– Ди, беги! Это подстава! – крикнул Игорь, перекатом уходя от очередного удара. – В реку ныряй! Эта тварь не умеет плавать!

Умеет ли на самом деле дракон плавать, парень не знал, но и оставаться совсем без надежды не хотелось. Ведь и самому можно попытаться добраться до воды. Эльфёныш осмотрелся, и уловив суть проблемы, бросился наутёк, но в следующую секунду упал на землю со спутанными ногами, туго оплетёнными выросшими из земли корнями. Игорь тоже попытался бежать, но внезапно его тело охватил ужасный холод, а запись в боевом логе добила надежду на спасение:

«Игрок Один2535 нанёс Вам 175 единиц урона. Вы ощущаете эффект обморожения. Ловкость снижена на 5 единиц. Скорость передвижения снижена на 15 процентов».

– Не так быстро, красотка! – послышался знакомый и уже столь ненавистный голос мага.

Что ж... Похоже, эту битву Игорь проиграл. Оставалось надеяться, что выпадет что-нибудь ненужное. Но дальше события стали разворачиваться самым неожиданным образом. Сперва тело аватара окуталось зеленоватым свечением, и лог сообщил о снятии всех отрицательных эффектов. Как раз вовремя! Игорь успел откатиться в сторону, а на то место, где он лежал секундой ранее, с глухим ударом опустилась массивная лапа дракона. Снова обретя лёгкость в теле и былую ловкость, парень побежал к реке, ошарашенно поглядывая на живущий своей жизнью боевой лог. И не находилось слов, чтобы выразить возникающие при его чтении чувства.

«Питомец Эльза нанёс 12 486 единиц урона. Ваш питомец убил игрока Один2535. Счётчик побед в дуэлях равен 1.

Питомец Эльза получил 12 урона.

Питомец Эльза получил 9 урона.

Питомец Эльза нанёс 11 229 единиц урона. Ваш питомец убил игрока ЧоткийПацан. Счётчик побед в дуэлях равен 2...»

«Да с такими темпами там все полягут!» – злорадно подумал Игорь, ныряя в воду. Вот оно! Спасение и возмездие – два в одном! Однако, удача – госпожа капризная. Любит постоянно вертеться, становясь к взывающему к ней то лицом то... сзади раздался оглушительный всплеск и Игоря швырнуло вперёд сильной волной, вызванной падением в реку рейд-босса. Ну кто сказал, что раз дракон древесный, то он не умеет плавать? Он умел, причём очень хорошо! Монстр двигался в воде как змея, извиваясь всем телом и быстро настигая добычу.

Но похоже, что Удача заинтересовалась происходящей на реке драмой и случайно вновь посмотрела на Игоря. Изумрудный шар врезался в спину дракона, заставив воду вскипеть. А боевой лог выдал самую радостную за последнее время новость:

«Питомец Эльза наносит 2 761 единицу урона. Вы одержали победу над рейд-боссом Древесный дракон. С учетом 90% штрафа за уровень вы получаете 2 750 единиц опыта. Вы установили новый рекорд в бою с Древесным драконом, сразив его вдвоём. Предыдущий рекорд – группа из девяти игроков. Дополнительно Вы получаете 1 500 единиц опыта с учётом 90% штрафа за уровень. Вы получили новый уровень!»

И всё бы замечательно, но Игорь увидел, как бездыханное тело феи упало в густую

прибрежную траву. Снизившаяся до критической отметки выносливость давала о себе знать тяжестью в мышцах, но парень, забыв о возможности утонуть даже в игре, изо всех сил поплыл к берегу. Выбравшись из воды, он подбежал к месту падения феи и упал на колени. Воздух с хрипом и присвистом вырывался из лёгких, в глазах плыли тёмные круги, а дрожащие руки подняли из травы тело Эльзы. Фея окаменела. Ни движения, ни дыхания. Лишь укоряющий взгляд оставшихся открытыми зелёных глаз.

К горлу подкатился ком. Игорь прекрасно осознавал, что это лишь игра, что у него в руках всего лишь набор пикселей. Что всё здесь понарошку. Красивый спектакль для отвлечения от проблем забитого серой реальностью разума. Но один хороший товарищ как-то сказал:

«Понимаешь, ММОППГ – не просто игра. Там всё много серьёзнее. Именно в таких играх всплывает истинная сущность человека. Там, где нет тюрем, там, где тебе никто по-настоящему не сломает челюсть, там, где можно спрятаться за чужой внешностью, ты выпускаешь на волю всё, что в реале таится в глубине души. Понимаешь? Кто-то становится настоящим рыцарем, защитником справедливости. Он в реале хочет им быть, но стесняется. Или слабый. А тут может помогать другим, карать хулиганов. Ведь никто не знает, кем он является в реале. А игре плевать на его физические параметры. Качайся и реализуй своё второе Я. А кто-то становится негодяем. Он в реале мечтает мучить и унижать людей. Но не может, потому что там есть милиция, военные, суды и тюрьмы. Или опять же, слаб. А тут можно. Поэтому не стоит воспринимать эти игры слишком легкомысленно. Ведь разве есть разница, пошлют тебя на три буквы в игре или в реале? Это же не бот тупой сделает. И там и там обидно будет».

Вот и сейчас эмоции были настоящими. Эта фея пожертвовала собой, спасая хозяина. А он её за ноги таскал и в дупле травой затыкал. Игорь не знал, что делать. А тут ещё Дюрандаль припёрся со своим туповато-восторженным видом.

– Наконец-то я тебя нашёл! Далеко убежала! Такое зрелище пропустила, что просто ух! Видела бы ты, как твоя фея раскидала этих мудаков! Ушли, как дети в школу! А тут ещё и босс в реке утонул! Жалко, что какой-то непонятный штраф на опыт пошёл. Что там, система уровень реки посчитала что ли?

– Да заткнись ты! – зло рявкнул Игорь. – Может ты ослеп?

Парень вытянул перед собой руки с телом Эльзы.

– Это она убила босса! Она пожертвовала собой, чтобы спасти меня.

– Так вот оно что! – во взгляде Дюрандаля читалось нескрываемое восхищение. – Теперь всё ясно! Как же я тебе завидую! Такого питомца получить!

– Что? – Игорь почувствовал, как в груди закипает нешуточная злоба. – Ёе больше нет! Эльза мертва!

– Да что ты драму разводишь! Заплачь ещё! – сказал эльфёныш, отодвигаясь на безопасное расстояние. – Живая она! Это паралич. Оковы рейда. Внутриигровая система защиты от фарма боссов игроками, сильно превосходящими их по уровню. Минут через двадцать будет как новенькая!

– Серьёзно? – парень недоверчиво посмотрел на неподвижное тельце феи.

– Да. Вполне серьёзно. А если сопоставить цвет имени и штраф на опыт... – вор задумался на несколько секунд. – Твоя Эльза минимум семьдесят пятого уровня. Остаётся только понять, как использовать её силу, если она будет сжирать по девяносто процентов опыта. Кстати, а где босс? Обыскать бы его.

– Там, – Игорь кивнул в сторону реки. – Если течением не отнесло то метрах в десяти отсюда, ближе к этому берегу.

– Вот как... – протянул Дюрандаль, подходя к воде. – Течение сильное, а дно как? Ил или песок?

– Да мне почему знать? Я что, нырял туда? – обуреваемый эмоциями, Игорь промахнулся с окончанием, но напарник, кажется, пропустил это мимо ушей.

Неумело нырнув, эльфёныш погрузился под воду. Всплыл метрах в двадцати ниже по течению, весь опутанный длинными водорослями. Выбравшись на берег, он избавился от пут и прокричал:

– Во всём везти не может! Дно илистое, дракона затянуло почти полностью. Без хорошего экскаватора не достать, а по концу хвоста обыск не делается!

«Да и бес с ним, с боссом этим!» – подумал Игорь. Он получил хороший урок и нажил себе парочку врагов. Что же. Посмотрим, кому из них повезёт при следующей встрече. Да, они сильнее и лучше экипированы. Да, не стоит рассчитывать на помощь феи. Ведь могла и раньше вмешаться. Кто знает, как Эльза поведёт себя в дальнейшем. Но есть множество способов насолить этим негодяям косвенно.

Игорь отвлёкся от злых мыслей на звуковое оповещение. Какой-то Новик прислал ему письмо. Ткнув пальцем в виртуальный конверт, Игорь пробежался глазами по тексту. Затем опустился с колен на пятую точку и, глядя перед собой невидящим взглядом, прошептал:

– Как там говорится? Беда не приходит одна?

А перед ним в воздухе светилось мягким светом письмо:

«Уважаемая леди Илона! Господин Аскольдъ просит передать Вам, что он есьм дуракъ. Убиваясь муками душевными, сей сударь просит у Вас встречи, дабы объяснить и расставить все точки над і в ваших непростых отношениях.

С уважением, Ваш покорный слуга, Новик».

Глава 6. Принцесса и эльфийская благодарность

– Ну что там? – Сергею не терпелось получить ответ на письмо, которое он отправил забавной девчонке при помощи своего друга Андрея, но тот лишь отмахнулся.

– Да погоди ты! Всего пару минут прошло. Может её в игре нету сейчас. Ты же не знаешь, когда она играет. Может она из Владивостока и вообще сейчас спит. Или нет. Работает. Или только идёт на работу. Какая там у нас с Владивостоком разница? – товарищ вопросительно посмотрел на Сергея.

– Издеваешься? – охотник нахмурился. – Мы с тобой с песочницы вместе, но ты никогда не относился ко мне серьёзно. Мог бы и по более ценить столь давнюю дружбу.

– Я и ценю, – пожал плечами Андрей. – Именно поэтому и надеюсь, что она не ответит.

– Это ещё почему? – возмутился Сергей.

– А потому! – товарищ ткнул охотника пальцем в лоб. – Тебе какая-то девчонка на голову упала, потом под ПК слила, а ты распустил розовые сопли и бегаешь за ней. Лучше бы делом занялся! Ну что ты в ней нашёл-то?

– Не знаю, – Сергей пожал плечами. – Это так не скажешь. Её просто надо увидеть – и всё становится понятно. В ней нет этой... как бы сказать... – парень повертел пальцем в воздухе, – ванили?

Андрей закатил глаза, желая продолжить поучение романтично настроенного друга, но отвлекся на пришедшее письмо.

– Ответила!

Сергей, не имея возможности читать личную переписку товарища, схватил его за плечи и затряс:

– Что? Что там?

– Да отцепись ты! Сам читай! – Андрей оттолкнул разбушевавшегося охотника и развернул к нему появившееся в воздухе письмо, пристроившись при этом за плечом, чтобы тоже видеть текст.

«Господа крейсера! Идите на [цензура] ь! Хотя нет. Я рассмотрю вашу просьбу, если предо мной извинится вся Первая Тихоокеанская эскадра и вице-адмираль Старк лично!

К извинениям прошу приложить оригиналы фотокарточек моего нижнего белья и клятвенное обещание в отсутствии их копий. По поводам, отличным от извинений, настоятельно прошу НЕ БЕСПОКОИТЬ!

С уважением, леди Илона».

Андрей громко заржал. То ли из-за письма, то ли из-за вида впавшего в ступор товарища. Немного успокоившись, он похлопал охотника по плечу и с трудом сдерживая смех, проговорил:

– Друг! Тебя только что дважды послали! Один раз грубо и один раз вежливо и о-о-очень красиво! Отдельно прошу обратить внимание на твёрдый знак после цензуры, который заставляет задуматься над тем, куда именно тебя послали. Ещё из письма можно понять, что твой выбор пал на девчонку с мозгами. Не думаю, что изначально не зная о том, что оба наших ника соответствуют именам крейсеров, можно за пять минут нарыть в сети инфу об этом. Да и кто бы вообще подумал искать историю о происхождении никнеймов? Похоже, что девчонка не только с характером, но ещё и умная.

– Ты что ей написал, придурок? – спросил Сергей, продолжая смотреть в одну точку.

– Так! – Андрей поднял указательный палец вверх. – Придурок – слово ругательное! Попрошу ко мне его не применять! А написал я ей, что ты признаёшь себя дураком, просишь прощения и желаешь встретиться для беседы.

– И что теперь делать? – спросил Сергей, посмотрев на друга. – Где я найду игроков с именами кораблей? Да там же ещё миноносцы номерные были в эскадре...

– Я тебе скажу, что делать! – Андрей прекратил давиться смехом, приняв самый серьёзный вид. – Забудь про неё. От таких одни беды. Найди себе нормальную, не перегруженную всякой ерундой вроде истории и прочих наук, и всё будет отлично!

– Таковую, как твои? То-то ты их раз в неделю меняешь. Потому что пустое быстро надоедает. А я тебе уже сто раз говорил, что мне семья нужна, а не погулять.

– Тем более прислушайся! – не унимался товарищ. – Эта Илона тебе после свадьбы за пару дней мозги вынесет похлеще заряда дроби в лоб! Говорю тебе: не загоняйся и займись делом! Хватит сидеть в нубогороде. Босс как узнает – пойдёшь под раздачу.

Сергею совсем не хотелось в очередной раз выслушивать лекции о превосходстве девушек со сквозняком между ушами над умными, поэтому он решил спровадить друга и подумать, как решить возникшую проблему.

– Андрей! Я здесь именно по указанию босса. Моя задача – вытеснить ПК из окрестностей, чтобы он нашим нубам не мешал. А вот твоё отсутствие на клановых мероприятиях может вызвать негодование начальства. Так что давай, катись в Грейвуд, пока тебя не хватились.

Сказав это, Сергей направился к мастеру порталов, а Андрей, почесав затылок, решил предпринять ещё одну попытку помочь другу. Открыв переписку с загадочной Илоной, он отправил письмо следующего содержания:

«Уважаемая Илона. Часть эскадры давно была потоплена и не сможет принести извинения. Быть может, есть иные варианты?»

Ответ пришёл незамедлительно.

«Ты тоже был затоплен! Так что либо ищи остальных для извинений, либо не пиши мне больше!»

* * *

Игорь поднялся с травы, думая о том, куда можно пристроить фею, пока не очнётся. На плече в таком состоянии она не удержится, а в сумку как-то неправильно... Ещё час назад он бы без сожалений бросил Эльзу здесь – всё равно нашла бы. Но после недавних событий совесть не позволяла так поступить. От размышлений его отвлек Дюрандаль. Подойдя ближе, он как-то неуверенно спросил:

– Илона, а у тебя какие планы были на этот вечер?

– А ты что, на ужин хочешь пригласить? – ляпнул Игорь первое, что пришло в голову.

– Нет-нет-нет! – эльфёныш покраснел до кончиков ушей и отступил назад. – Просто понимаешь...

– Я такая страшная и зануда, что ты жалеешь, что со мной связался? А помнится, иначе пел! – парень решил немного успокоить нервы за счёт напарника.

Дюрандаль покраснел ещё сильнее, соображая, как ответить, чтобы было правильно. А Игорь скорчил самую серьёзную мину, на какую только был способен, и продолжил:

– Я так и знала! Все вы хотите знакомиться побыстрее и поближе. А если это не удаётся,

ищите другую цель.

Это был удар в десяточку! Эльфёныш буквально взорвался возмущениями и объяснениями.

– Нет! Не так! Я не такой! Я просто хотел в город и из клана кого поискать! Я уже двадцатый! И я тебя... ты... да что ты несёшь! Мне всего четырнадцать! Какое поближе?

Расхохотавшись, Игорь едва не упал в реку, а Дюрандаль застыл, непонимающе глядя на напарницу. Немного успокоившись, парень обратился к подростку:

– Всё нормально. Я пошутила. Так что ты там хотел сказать?

– Я хочу отправиться в город, чтобы найти кого-нибудь из клана и поговорить о вступлении.

Вот так. Эльфёныш хотел свалить по своим делам, оставив напарника одного. Это не входило в планы Игоря. Ему самому до «юбилея» оставалось не так уж и много, а без ДД в группе это «немного» обещало затянуться на весь игровой сеанс.

– Так уж и неймаётся? Мне тут ещё на часик вдвоём, и я тоже на двадцатом собиралась в город перебраться.

Дюрандаль всем своим видом демонстрировал, что ему ну очень неймаётся. Вот прямо сейчас готов был сорваться с места.

– Ай! Катись! – махнул рукой Игорь. – Без тебя справлюсь.

Но напарник остался на месте.

– Чего встал? – недовольно спросил парень.

– Может вместе пойдём? – эльфёныш исподлобья посмотрел на Игоря. – Там тебе найдутся задания, а тут же всё равно инициацию не пройдёшь. Смысл оставаться? Пешком до границы владений – минут десять. А там простым свитком к городу. Экономия на лицо.

Игорь задумчиво почесал нос и кивнул. Остаться в деревне на самом деле не было смысла. После непродолжительной прогулки по лесу, напарники активировали свитки возврата, переместившись к Роклингу – городу новичков. Здесь собирались нубы из стартовых локаций эльфов, людей и гномов. Впереди были новые исследования, путешествия и приключения. Единственное, что вызывало недовольство Игоря – высоченная каменная лестница, к подножию которой их закинули свитки. Навскидку несколько сотен ступеней вели к воротам расположенного на вершине холма города-крепости. Игорь посмотрел на напарника и, прищурив один глаз, ехидно спросил:

– Ну что, экономист? Телепорт дорогой? Свитком дешевле? На руках понесёшь?

Пока Дюрандаль озадаченно чесал затылок, раздался хлопок, и у подножия лестницы появилась людская воительница в броне первого ранга и с коротким копьём на плече. Глянув вверх, она бодро зашагала по ступеням. Решив, что сэкономить выносливость за счет галантности напарника не получится, Игорь последовал за воительницей. Эльфёныш поплёлся замыкающим.

На бодро шагающей на несколько ступеней выше воительнице была одета броня, внешне отображающаяся в виде короткой юбки и бронзового «верха». Поэтому Игорь как-то совершенно произвольно прилип взглядом к мерно покачивающимся ягодицам и белым трусам с кружевной окантовкой. Прошагав так примерно треть пути он вдруг понял, что тоже обделён длиной юбки...

Резко обернувшись, парень успел поймать напарника на подглядывании. Конечно, Дюрандаль среагировал очень быстро, упёршись взглядом в ступени, но всё равно спалился.

– Ах ты маленький извращенец! – Игорь со злостным прищуром глянул на эльфёныша,

прижимая подол юбки к бёдрам. – А ну-ка удаляй все скриншоты! Или ты видео успел снять?

– Я ничего не снимал... – тихо пробормотал Дюрандаль, краснея.

«Так я тебе и поверил!» – подумал Игорь, и спустившись немного, схватил напарника за грудки.

– Это ты маме расскажешь! Быстро удаляй! Иначе с лестницы спущу!

Это же подумать только! Так засветить хоть и виртуальный, но свой горячо любимый зад! Может другим и не жалко было, но Игорь уже начал свыкаться со своим вторым телом и ревностно берёт его неприкосновенность и непросматриваемость. И хоть тут всякие воительницы бессовестно вертят попками на глазах у других, пусть все знают: Илона не такая! Дюрандаль тем временем уставился в пустоту, а спустя пару секунд заявил:

– Всё. Удалил.

– Врёшь! – Игорь посмотрел напарнику прямо в глаза, но тот был слишком смущён и напуган, чтобы понять по взгляду, говорит он правду либо нет.

– Ух! А ещё рыцарь! – парень отпустил эльфёньша. – А ну марш вперёд!

Напарник послушно обошёл Игоря и продолжил подъём. Убедившись, что снизу больше никого нет, парень тоже пошёл вверх. Обратив внимание на шагающую выше воительницу и проследив за взглядом Дюрандаля, прикрикнул:

– Под ноги смотри, извращуга!

– Да ты сама как на неё смотрела! Кстати, тебе девушки тоже нравятся? – тихо поинтересовался напарник.

– А-А-А! Не дорос ты ещё такие вопросы задавать! Не твоё дело! – рявкнул Игорь, чувствуя, как щёки наливаются румянцем.

Выходит, он тоже спалился. Нужно будет действовать в будущем осмотрительнее и не забывать, что даже у стен есть глаза и уши.

Роклинг встретил гостей шумными улицами и толпами низкоуровневых игроков, снующих по вымощенным камнем улицам. В отличии от стартовой деревни здесь околачивались не только длинноухие, но и люди с гномами. А благодаря присутствию в городе мастеров инициации, вооружение игроков тоже существенно разнообразилось. Появились копья, булавы, топоры, двуручники, посохи и прочий «инструмент» разномастных охотников за удачей. В центре находилась рыночная площадь, гул голосов с которой доносился до самых окраин города.

Здесь же можно было вступить в какую-нибудь гильдию и получить дополнительную профессию. Например зельевара или кузнеца. Конечно, превзойти в тех или иных умениях персонажей, которые по инициации занимались тем же, было нельзя, но минимально помочь самому себе и товарищам в повседневной игровой жизни – вполне. Так кузнец-вторичник не мог создать уникальную броню или оружие, зато мог отремонтировать повреждённую экипировку. Клановым игрокам дополнительные профессии редко пригождались – в серьёзном клане холили и лелеяли специалистов по инициации, всячески помогая им с прокачкой как героя, так и его навыков. А вот одиночкам то же зелье лечения сварить из травы, которая растёт прямо под ногами, очень полезно.

Игорь планировал комфортное развитие в составе хорошего клана, поэтому сразу двинул к рынку, игнорируя гильдейский квартал. Дюрандаль зачем-то поплёлся следом, хотя ещё пару минут назад рвался к своим покровителям. На вопрос об отсутствии спешки ответил, что перед тем, как общаться с руководством, хочет приодеться. Благо денег собрать получилось, причём не без помощи злосчастных мурчиков, шрам от когтей которых до сих

пор красовался на груди аватара Игоря.

Рыночная площадь поразила творящимся на ней бардаком. Организаторская работа разработчиков ограничилась заданием местности, на которой можно было устанавливать торговые точки, а уж сами игроки любовью к порядку никогда не отличались. На мощёной площади хаотично расположились автоматические лотки, меж которых толкались покупатели и активные продавцы, периодически выкрикивающие объявления. Гвалт стоял такой, что закладывало уши.

Игорь поморщился и шагнул в толпу, пытаясь найти что-нибудь интересное из тяжёлой брони второго ранга и хороший меч. Сложностей при участии в броуновском движении покупателей и торговцев добавляла фея, так и не отошедшая от паралича. Поэтому парень нёс её в вытянутой вверх руке, периодически получая в личку запросы стоимости пета.

Спустя примерно пятнадцать минут Игорь выбрался из толкучки весь облапанный и помятый. От нахальства некоторых неизвестных личностей у него едва не пошёл пар из ушей. А ведь так, наверное, в реале поступают некоторые наглецы. Например в набитом под завязку автобусе. А возмущённой девушке скажут, мол давка и всё такое. Не в тему вспомнился древний анекдот про зонтик, который «хотя бы закройте». При этом купить ничего так и не удалось. Зато Дюрандаль вышел из толпы очень довольный и в новом комплекте лёгкой брони.

– Ты чего такая недовольная? – спросил, перекрикивая гул площади, напарник.

– У меня ощущение, что по моей заднице можно составить базу отпечатков пальцев этого гадкого городишки! – крикнул в ответ Игорь, почёсывая ягодицу. – И купить ничего подходящего не удалось. И фея опять улетела. Видать, гул толпы даже паралич босса перебил...

Внимание парня приковала эльфийка, продефилировавшая мимо в латных шортиках. Не то, чтобы длинные, но как минимум по центру точно не задувает. Схватив Дюрандаля, Игорь ткнул пальцем в воительницу и спросил:

– Что за низ?

Эльфёныш присмотрелся, а затем как-то подозрительно быстро затараторил:

– Да это расовая броня. Только для эльфов. Другие носить не могут.

– Врёшь! – рявкнул Игорь, с ходу раскусив намерения напарника и дальше лицезреть его трусы, и, оттолкнув Дюрандаля в сторону, бросился в погоню за скрывшейся за поворотом эльфийкой.

Забежав за угол дома, парень на полном ходу с кем-то столкнулся и, эффектно крутанувшись в воздухе, упал на каменную мостовую. Воздух вышибло из лёгких, а боевой лог оповестил:

«Внимание! Вы совершаете агрессивные действия по отношению к нейтральному персонажу в мирной зоне! Стража не дремлет, а зло будет наказано!»

Всё. Теперь уже точно не догнать обладательницу латных шортов. Собравшись с силами, Игорь вскочил на ноги и злобно огляделся в поисках неписи, помешавшей ему на пути к реализации небольшой мечты. Перед ним сидела, потирая ушибленный лоб, эльфийка в коричневом платье до колен. Рядом лежала плетёная корзина, а по улице катились рассыпанные фрукты.

Сердце забилось чаще, а по спине пробежались мурашки. Игорь сразу узнал Лин. В эту эльфийку-барменшу парень буквально влюбился ещё во время просмотров всевозможных видеороликов в ожидании покупки КПП. Она была такой милашкой, что просто взгляд

не оторвать! А ещё у Лин было открыто физическое взаимодействие с игроками. То есть её можно было потрогать. На позывы дотронуться до иных городских неписей либо ставился программный блок, либо прибегала стража, сажая в темницу на срок до десяти суток в зависимости от того, что игрок с неписью утворил. А Лин по легенде была одинокой, за неё никто не заступался. Единственной её защитой были долгосрочные дебафы, налагающиеся на игроков, поднявших руку на это несчастное создание. Однако полностью избавиться от посягательств не удалось: Лин часто прилетали шлепки по её круглой попке, за которые полагалось лишь пятидесятипроцентное снижение ловкости на сорок минут.

И вот эта милейшая непись сидит прямо перед Игорем и растерянно трогает выскочившую на лбу шишку. Совесть заскреблась так, что парень быстрее электровеника пронёсся по мостовой, собрав в корзинку рассыпавшиеся при падении фрукты, помог девушке встать, крепко обнял и сказал на ухо:

– Не переживай. Когда-нибудь всё обязательно наладится! И извини, что сбил с ног.

И пошёл прочь, ожидая появления в строке бафов чего-нибудь вроде «эльфийской обиды» или «эльфийского негодования». Но Лин очень приятно удивила парня. В игровом логе появилось оповещение:

«На Вас налагается печать эльфийской благодарности. Эффект – увеличение ловкости на 30%. Продолжительность – 40 минут».

«Вот так сюрприз!» – подумал Игорь, рассматривая обновлённые параметры своего аватара. Теперь и в одиночку можно отправиться на сложное задание, которое он планировал изначально выполнять под прикрытием Дюрандаля. Крикнув Лин «Спасибо!», парень побежал к мастеру порталов.

Совершенно неожиданно пришедшее письмо с оправданиями от Новика остановило Игоря лишь на минуту. Быстро написав ответ, он забежал за угол, тут же ткнувшись в спину к какому-то лучнику.

– Да что ты плетёшься посреди... – начал было парень, но осёкся.

– Опа! Привет, фаталити! – широко улыбаясь поздоровался тот самый охотник из леса муррфолков.

Крикнув что-то неразборчивое, Игорь развернулся, дабы удрать, но был пойман за плечо.

– Постой! Не так быстро! – охотник развернул его обратно. – Что ты всё бегаешь? Давай поговорим нормально. Я не в обиде.

– Вот и славно! – Игорь как-то по-дурацки хихикнул и снова попытался смыться, но его опять вернули в прежнее положение.

– Да что ты мечешься, как малолетка! Тебе сколько лет?

– Не твоё дело! – огрызнулся парень, медленно пятясь назад.

– Прости, не подумав спросил, – смутился охотник. – Давай знакомиться. Меня Сергей зовут. А тебя?

– Не скажу! – шикнул Игорь, уткнувшись спиной в каменную стену.

Похоже, он влип по-крупному. Отступить некуда, а прямо перед носом очень серьёзная проблема. И её придётся решать.

– Чего ты пристал? – спросил Игорь, зло глядя на преследователя. – Ну упала – с кем не бывает? Нечего было нос совать куда не надо! Отстань уже! Любой нормальный игрок десять раз забыть такое должен!

– Да ты меня не так поняла! – продолжая улыбаться, ответил охотник. – Я познакомиться с тобой хочу. Ты мне тогда очень понравилась.

– Много ты тогда видел, чтобы понравилась! Вон! Смотри, какие ходят! С ними и знакомься! – парень поочередно ткнул в эльфийскую колдунью и людскую воительницу, проходивших мимо по своим делам.

У обеих было и на что посмотреть и за что подержаться, но охотник лишь недовольно скривился:

– Скажешь тоже! У одной коррекция внешности тридцать семь процентов, у другой – сорок два. Ты хоть представляешь, какие они в реале? А у тебя коррекция нулевая. Так что не спрячешься за изменённой внешностью аватара!

– А как же внутренний мир? – спросил Игорь, осторожно смещаясь в сторону.

– Не думаю, что обладательницы богатого внутреннего мира будут себе в редакторе внешности шестой размер делать и мордашки как для обложек журнала, – ответил охотник, ненавязчиво упираясь рукой в стену и перекрывая путь к бегству. – Вот ты вообще ничего не меняла. Значит либо и так довольна собой, либо не придаёшь внешности большого значения.

– У меня не было выбора! – Игорь попытался сместиться в другую сторону, но и там ему преградили путь.

Почему-то вспомнилась сцена из старой экранизации «Трёх мушкетёров», где вроде как Арамис подобным образом окучивал какую-то барышню. Но там барышня была не против, поэтому ассоциация оказалась полностью бесполезной, не подсказав способа выбраться. Произойди что-то подобное в реале, можно было бы врезать между ног. Но это игра, здесь не выйдет так больно. Может, присядет инстинктивно, но вряд ли отпустит. Можно было бы нажать кнопку аварийного выхода, но злоупотреблять этим не стоило. Дабы игроки не жульничали, спасаясь от игровых смертей таким образом, каждый аварийный выход рассматривался живым сотрудником компании-разработчика. А до принятия решения игрок отправлялся в бан. Учитывая количество игроков, рассмотрения заявки по аварийному выходу можно было дожидаться несколько дней. Решив, что этот Сергей того не стоит, Игорь отложил применение крайней меры на потом.

– Слушай, ты не в моём вкусе, – сказал парень, пытаясь поднырнуть под руку лучника, но та опустилась ниже, снова перекрывая путь к бегству.

– Так ты же меня совсем не знаешь! – возмутился охотник. – Сама же говорила, что важен внутренний мир. А я, может, изнутри ещё красивее, чем снаружи!

– Изнутри ты кроваво-красный, скользкий и явно с большим количеством говна! – процедил Игорь, пытаясь отодвинуть руку лучника, но разница в силе между девятнадцатым уровнем и примерно сорок пятым была слишком большой.

С таким же успехом можно было приступить к разборке каменной кладки стены дома сзади.

– Да что ты всё ёрзаешь! – негодуяще воскликнул охотник. – Ты можешь постоять спокойно и послушать?

– А ты можешь свалить в сторонку и дать мне уйти? – ответил Игорь, зло глядя в глаза наглецу.

– Если я тебя отпущу, то ты сразу убежишь. И кто знает, встретимся ли мы ещё раз. Мир Альтернативы очень велик, и большая удача, что я наткнулся на тебя здесь. А ты просто выслушай. Может и уходить не захочется!

– Я – само внимание, – буркнул Игорь, опёршись спиной на стену и сложив руки на груди.

Собеседник не стал терять времени на хождение вокруг да около, а сразу перешёл к делу:

– Понимаешь, я как тебя увидел, сразу понял, что ты не такая как все. У тебя огонь в глазах, и ведёшь ты себя... особенно. Тут вот любую вылови, предложи познакомиться, и сразу пойдёт попытка раскрутки на всякие игровые плюшки. То прем выпрашивают эдак ненавязчиво, то какие-нибудь эксклюзивные вещи, которые иначе как за реальные деньги не достать. И сразу такие открытые и общительные. А многие не прочь встретиться в реале и рассчитаться за подарок в игре. А мне так не надо. Понимаешь? Меня тошнит от таких вот отношений «купи-дам». Я себе невесту ищу. Хочу семью. Сразу и надолго, без всяких «нагуляться». Поэтому и не могу упускать шанс познакомиться с той, которая изначально на других не похожа.

Вот так! Как обухом по голове. Доигрался. Планы немного попользоваться полом аватара в личных целях привели к неожиданным последствиям. И если прокачка в паре с премиумным по самое не могу Дюрандалем была нормой, то вот этот горе-жених оказался явным перебором. Нужно было на корню пресечь романтические намерения охотника, поэтому Игорь решительно посмотрел собеседнику в глаза и сказал:

– Я глубоко уважаю твои взгляды на жизнь. Возможно, будь я девушкой – заинтересовался бы. Но я парень. Поэтому давай просто разбежимся и забудем этот разговор.

Ответом на такое откровение был громкий смех.

– Ну ты скажешь тоже! – немного успокоившись, сказал лучник.

Затем наклонился ближе и прошептал:

– А не поделишься секретом, как ты обманула систему идентификации?

Это было уже через чур! До нажатия заветной кнопки оставалось совсем чуть-чуть, но Игорь решил, что ещё одну попытку можно предпринять. Такой вариант вряд ли отвадит этого Дон Жуана насовсем, но мир Альтернативы действительно велик. Будет где спрятаться. Упершись обеими руками в подбородок охотнику, Игорь с трудом смог оттолкнуть его от себя и заорал во всю силу девчачьей глотки:

– Спасите! Насилуют!

Спешащие по своим делам игроки, ранее не обращавшие особого внимания на парочку возле стены, начали останавливаться, недоумённо глядя на явно новое для игры действие. Ведь такой функции, как изнасилование, в Альтернативе попросту не было. Но зато была она в реале. Вот и реагировал народ скорее инстинктивно, нежели задумываясь о том, можно ли кого-то в игре изнасиловать. А самым прекрасным было то, что от мастера порталов в их сторону направился стражник. Охотник от такого развития событий растерялся, и Игорь наконец-то смог вырваться из заточения. Он собирался было броситься наутёк, как вдруг его крепко схватили за талию. Вы только подумайте. Какой-то мужик. За талию. За голую талию! Это же игра, и доспех там не прикрывал! По коже пробежались мурашки, а где-то в груди произошёл такой взрыв эмоций, что Игорь просто сорвался.

– Р-р-руки! Убрал! – прорычал он.

Наверное, получилось реально страшно, потому что охотник отпустил Игоря и отступил на шаг назад. «Поздно, батенька!» – подумал парень, разворачиваясь и хватая неприятеля за грудки.

– Никто! Ты понял? Никто не смеет меня трогать! Ты – тем более! Только попробуй ещё раз прикоснись! И я найду способы испортить тебе жизнь!

– Какие-то проблемы? – раздался со спины уверенный мужской голос.

Обернувшись, Игорь увидел стоящего рядом стражника и, лучезарно улыбнувшись, ответил:

– Уже нет! Спасибо за беспокойство!

Более никем не удерживаемый, парень бодро зашагал к мастеру порталов. Поднявшись на небольшой помост, он обернулся. Охотник стоял на том же месте и полными грусти глазами смотрел на него. Набрав в лёгкие побольше воздуха, Игорь крикнул:

– Хочешь знать, как я надурил КПП? Считай, что я гермофродит! Тьфу ты! Трансвестит!

Затем показал своему обидчику средний палец и отвернулся. Нужно было срочно спустить пар. Как раз оставалось ещё почти полчаса эльфийской благодарности.

Глава 7. Принцесса и Арлекин

Сергей стоял неподвижно и тупо смотрел в то место, где не так давно была Илона. Сейчас она уже далеко. Ушла порталом в неизвестном направлении. Удача предоставила охотнику шанс, а он его упустил.

На душе было паскудно. От него ушла такая классная девчонка! За пару минут общения она понравилась Сергею ещё больше. Эта девушка так забавно ёрзала, пытаясь освободиться; так смешно хмурилась, когда согласилась послушать. И при этом даже не думала сдаваться! И придумала же способ удрать! Да ещё какой... А эта фраза про то, что никто не смеет её трогать? С трудом верилось, что такие девушки ещё существуют. В смысле те, кого трогать нельзя. Получалось, что Сергей имел все шансы быть у неё первым. Разве такую можно было упускать? А ещё Илона была красивой. Даже когда злилась.

[Купить полную версию книги](#)

notes

ММОПГ (MMORPG) – massive multiplayer online role-playing game – жанр сетевых игр с большим единовременным онлайн.

Каст – произношение заклинания.

ПвП (PvP) – player versus player – сражения между «живыми» игроками.

Неписи – от NPC. Неодушевлённые игровые персонажи. Например торговцы или городская стража.

Моб – производная от «mobile object». В большинстве случаев применяется к игровым монстрам.

Респ – от respaui. Возрождение.

Статы – от stats. Статические параметры персонажа (сила, ловкость и т.д.)

Дебаф – от debuff. Заклинание, накладывающее на игрока отрицательный эффект (замедление, снижение скорости и т.д.)

Нуб – от newbie – новичок. Сильно искажённая форма английского термина.

Пассивки – пассивные навыки, работающие постоянно и не требующие активного применения.

Танк – воин ближнего боя, специализирующийся на защите союзников. Способен прекрасно держать удар, но сам наносит сравнительно малый урон.

ДД – от Damage Dealer. Персонажи, специализирующиеся на нанесении максимального урона противнику. Сила атаки увеличена в ущерб броне и количеству здоровья.

Прем – сокращение от «премиум аккаунт». Платная привилегия, дающая игроку увеличенное выпадение денег и получаемый опыт.

Реал – жаргонное название реального мира, либо в вопросах, касающихся внутриигровых покупок – реальные деньги.

Агр – укороченная версия названия навыков «Агрессия» или «Насмешка».

Стан – от stup. Жаргонное название всех навыков с эффектом оглушения.

ПК – от РК (player killer), убийца игроков.

Рут – от root. Тип дебафа, останавливающий или замедляющий цель.

ТП – сокращение от «телепортация».