

Рисунки
1

Вадим Лесняк



Пророк
Забывтого Бога

Что делать, когда игра подкидывает странного питомца, а вселенная словно сошла с ума, заиклившись на твоей персоне? Всего лишь серия случайностей или чей-то тщательно продуманный план? И как со всем этим связан Иск. Ин., которого отключили от управления игровым миром за "растрату ресурсов"? И наконец, почему администрация не спешит во все это вмешаться?

Глава I ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В "РИОЛУ"

— Настоятельно рекомендую слушать лекцию внимательно, мои дорогие. И дабы избежать концерта клоунов из аншлага в вашем исполнении на экзамене, советую в обязательном порядке прорешать все примеры самостоятельно. Уделите данной теме максимум внимания... По матрицам обязательно буду задавать дополнительные вопросы.

Преподаватель с чувством абсолютного превосходства расхаживала от одного края стола к другому, не выпуская из цепких худосочных конечностей куска мела, словно в бынем было сосредоточие ее силы. За без малого десять минут прошедших с начала занятия, алгебраичка не сделала ни одной пометки на доске, которая кстати, была интерактивной и в анахронизмах вроде мела не нуждалась вовсе, продолжая вываливать на притихших в аудитории студентов тонны совершенно никому не нужной информации.

Женщине было еще далеко до пенсии, хотя на вид, каждый из сидящих в зале дал бы ей далеко за шестьдесят, а торчащие в разные стороны зубы и уже вполне сформировавшийся хотя и едва заметный горб, в связке довершали вполне узнаваемый образ бабы яги из старорусских сказок.

"Ведьма", а именно так прозвали Марию Федоровну, по сути своей, была принципиальным и возможно не самым плохим на земле человеком, однако имела дурную славу, гремевшую далеко за пределами университета в котором работала, и вполне справедливо считалась последней стервой, потому как изрядно потрепала нервы целой массе народа, а кое-кому, возможно, основательно подпортила жизнь.

Но сейчас, это меньше всего волновало нас с другом — второкурсников, уткнувшихся в листок бумаги на котором развернулась настоящая битва:

— Черт опять продул, не дается мне эта проклятая игра. Я решительно не понимал в чем причина очередного поражения, казалось все шло по плану и ничто не предвещало такого исхода событий.

— Ну а что ты хотел, я — лучший! — Возрадовался мой оппонент и со свойственными ему замашками попахивающими манией величия продолжил: — Потом детям будешь рассказывать, что играл в точки с самим Георгием Семишанским! Так то...

— Да..., из тебя выйдет отличный гроссмейстер-точкист! Подпиши листок что ли, сохраню и продам на e-Bay как прославишься. — Я на автомате поддержал полет фантазии победителя, хотя имел на ситуацию совершенно противоположное мнение.

— Да ну тебя в баню, какие нафиг точки. — Даже легкий шлепок по самолюбию воспринимался им не всегда с юмором и мог крепко обидеть, однако, с этим приходилось мириться.

— В президенты метишь? Прости, но одних богатых родителей для этого не достаточно, в головушке нужно иметь что-либо помимо гулянок. И это была чистая правда. — При всей своей отличной стартовой позиции в жизни, сопоставимой с довольно приличным лыжным трамплином, Жорик был на редкость не приспособлен к жизни, и что бы там о себе не думал, едва ли сумел бы добиться успехов в каком бы то мало-мальски серьезном деле. Он был непостоянен и ленив настолько, что в этом с ним мог поспорить лишь его кот Арни.

— Да ну и хрен бы с ним, не тут так там. Где нужно подписать? Облагодетельствую тебя пожалуй!

— Вот здесь сверху и расшифровку не забудь.

— Само собой разумеется, дружище.

В реальность нас вернул заутробный голос преподавателя, выражающий настоятельное требование:

— А теперь, мои дорогие, отложите конспекты на край стола и приготовьте бумагу и ручку. Проведем небольшой опрос по сегодняшней теме. От оценки, которую вы получите во многом будет зависеть результат аттестации. Не мне вам говорить, что неуд хотя бы по одному предмету лишает обладателей стипендии оной. Так что напрягите извилины.

— "Мои дорогие" — издевается тварь. Георгий, которого не допустили до экзаменов в прошлом году из-за незначительного по алгебре презирал преподавательницу всем своим существом. В конечном итоге он был вынужден взять академический отпуск и, по сути, остался на второй год, в то время как его группа перешла на третий курс.

— Кажется я попал. Пусть стипендию платили небольшую, но лишиться дополнительных средств было бы очень некстати.

Товарищ верно интерпретировал выражение моего лица и, казалось, найдя выход из сложившейся ситуации тут же меня обнадежил: — Не дрейф Санек, прорвемся, у меня за прошлый год конспект остался, спишем, как и все нормальные люди. Все будет путем.

Через пару секунд моему разочарованию не было предела. Я услышал реквием по собственной стипендии, которую мысленно только-только успел похоронить, но уже обрадовано извлекал из могилы:

— Епт, а где же он. Хм нету, по ходу не захватил его, ну прости.

Стоило догадаться, что "давай сыграем, лекционное занятие, все равно ничего важного" обязательно приведет к чему-то подобному. Это ж Гера "Мать Его" Семишанский, поэтому слушать его и делать наоборот самый верный путь к успеху.

— Да не парься ты так, все это ерунда.

Я снова ощутил это знакомое еще со вступительных экзаменов чувство, когда время вокруг начинает идти как-то по другому. Час может пролететь в один миг, а мозг перебирает варианты с такой скоростью, что невольно ощущаешь себя посторонним наблюдателем, а не творцом того, что сам же и делаешь. Опираясь на обрывки случайно услышанных фраз, знания из сопутствующих дисциплин и уже пройденный материал, старался выдать как можно более обтекаемые формулировки. Приправляя ответы препаришвейшим почерком, на который только был способен, я рассчитывал отбить у проверяющего всякое желание возиться с работой и надеялся вытянуть на тройку хотя бы за счет массы текста.

— Время вышло, работы оставляем на моем столе и можете быть свободны. Мел по прежнему оставался в руках преподавательницы, что выдавало в ней адепта старой школы.

— На вот, и мой листок сдай, не хочу перед старой мымрой лишний раз светиться.

Со всей ироничностью на которую был способен, я выдал чуть ли не с поклоном: — Всенепременно Георгий Великий, слушаюсь и повинуюсь. Не долго думая, подложил подписанный одноклассником листок с завершающим матчем по точкам под свой, и улыбнувшись, поместил их на верхушку уже образовавшейся стопки.

2

В большую перемену, мы как обычно зависали в студенческой кафешке:

— Вот ты мне скажи почему виртуальная реальность, которую уже давно ввели в игровой индустрии, и в том же бизнесе, на производстве всюду применяют, никак не

внедряют в вышку. Дай бог, две-три капсулы на весь университет — это же позор! — При этом Жорик, как бы невзначай, продемонстрировал дорогуший планшет последнего поколения, который только начали активно рекламировать.

— Может потому что дорого это все, да и преподавы должны полностью смениться, этих старых кошелок давно в утиль пора сдавать. — Я сделал вид, что не заметил обновки друга, хотя червячок зависти недовольно зашевелился в подсознании. — Кстати как там игра твоя поживает?

— Ну вот это разговор так разговор пошел, а то все про учебу эту голимую. Да классно все, щас домой завалюсь и прямиком туда. — Ничуть не расстроившись отсутствию внимания к модной вещичке, Гера не на шутку возбудился. Его зрачки увеличились чуть ли не вдвое от одного упоминания о Риоле — игре стремительно захватившей весь рынок медиа развлечений. — Я же тридцатого уровня достиг. Крестом играю!

— Крестоносцем что ли?

— Ага, вообще нравится этот класс. Броня супер, оружие прикольное, а щит ммм... как я люблю в общем. Ты давай тоже подключайся, будем вместе нагибать и поработать, в команде, а? Круто будет, вот увидишь. Вообще бомба, а не игра — от жизни не отличишь, только ограничений почти никаких, все в твоих руках. Вообще рассказывать бесполезно, это нужно видеть, почувствовать на собственной шкуре!

— Да чего там интересно то? — Усомнился я. — Как на компе: бегай качайся, квесты тупые выполняй, типа пойдя убей 100500 мобов и тому подобное. Надоело уже.

— Да ты чего, на демку запишись, в тот же день побежишь покупать девайс. И деньги тут проблемой не будут, я тебе половину возьму по дружбе.

— Да уж, а вторую половину где мне взять? — я задал больной для себя вопрос, на который собеседник не раздумывая нашел ответ:

— Слушай сюда салага. Вот как я своих предков развел на это дело.

Сказал — мол для учебы нужно. Как пришли в магаз с батареей, так менеджер — ушлый такой сморчок, подбегает и чуть ли не со входа давай триндеть про игру и все такое. Я удушить его был готов в тот момент. Ну, потом такое выражение лица скорчил, мол заткнись урод тут дело серьезное, и ты не поверишь — понял прощельга, что к чему. Спрашивает так заискивающе: вам для работы или развлечений нужна капсула?

Я на батю смотрю потом на менеджера и говорю: "Для учебы нам, без затей всяких там!". А сам такой подмигиваю что есть мочи. Торгаш фишку раскусил и предлагает типа две модели, одна как бы игровая, другая серьезная — сам понимаешь, что наоборот все было. Так я развлекательную капсулу под видом рабочей получил, цена уже вопрос другой. Отец меня потом даже похвалил, мол за ум взялся, а то одни игрушки на уме.

— Попробовать конечно можно, а там видно будет. — выдавил я, хотя слабо верил в подобную перспективу. Жизнь на съемной квартире в чужом городе и без того ярмом лежала не семейном бюджете, а тут еще такие траты, и на что — на развлечения. В этот момент, даже себе боялся признаться в том, что до одури хотел посетить виртуальный мир, о котором все вокруг только и говорили.

— Жаль, что капсула однопользовательская штуковина, и привязана к хозяину, так мог бы побегать моим персом, хотя потом выковыривать тебя пришлось бы фомкой, сам не захочешь уходить...

Хотя мне сложно было согласиться с таким категоричным утверждением, спорить не стал и решил записаться на игровое демо уже в предстоящие выходные, благо ждать осталось

не долго.

3

Тем же вечером Геру понесло, единственное о чем он был готов разговаривать оставалась Риола. Он словно почувствовал слабинку в моей позиции относительно виртуальных миров, ведь ранее любое упоминание об играх я воспринимал как чисто гипотетическую данность, то что происходит с другими и от чего я постоянно отмахивался. Жора наступал по всем направлениям: сразу же пообещал компенсировать половину стоимости капсулы, даже акаунт привилегированный согласился мне оплатить, как только втянусь в процесс. Не менее заманчивым оказалось и то, что на Риоле можно было легко заработать. Продажа внутриигровых ценностей за реал являлась вполне обычным делом и многие получали на этом неплохие деньги, вполне сопоставимые с зарплатой не самого последнего специалиста в крупной конторе. Помимо прочего, Гера предложил свои услуги помощи по прокачке моего персонажа примерно до пятнадцатого уровня, а также грозился передать кое-какой шмот из своих закромов, который первое время мог неплохо ускорить прогресс в игровом мире. Завершал атаку на мои изрядно поредевшие оборонительные позиции просто невероятный по красоте видеоролик с записью походов Жоры, сдобренный, конечно же, не менее красочными комментариями автора.

Друг смотрел на меня с надеждой, и только сейчас я решил озвучить собственные планы по пробному подключению к игровому миру, которые наметил еще днем.

4

Компания-разработчик Рион-Тек имела множество офисов по всему городу, где собственно и предлагала демонстрационную версию собственного продукта. Без регистрации и какой бы то ни было оплаты любой желающий имел возможность своими глазами увидеть Риолу. Понятное дело, бесплатная первая доза являлась своего рода заманухой, но отступить было нельзя, тем более, что я дал обещание попробовать. Считая себя вполне сформировавшимся психически человеком, был просто убежден, что таких невероятных эмоций, которые захватывали людей впервые окунувшихся в игру, я не испытаю. Более того, был абсолютно уверен, что этим мое знакомство с Риолой и ограничится.

Заполнив форму заявки на "тест драйв" в специальном разделе сайта Рион-Тек, уже через пятнадцать минут получил уведомление о времени и месте когда и куда нужно явиться. Ну что ж уже завтра посмотрим, что за зверь такой эта Риола.

В выходные проснулся как всегда, без будильника, очень рано и быстро ощутил бодрость. В будни едва мог глаза продрать глаза в такое время, за что люто ненавидел подобную жизненную несправедливость.

Быстро прибравшись в квартирке, принялся коротать время остававшееся до игровой демонстрации в сети, на ресурсах посвященных Риоле.

Первым делом решил зарегистрироваться на форуме клана Воинов Света, в котором состоял Жора. Вернее он пребывал в младшем подразделении гильдии именуемой "Школа Света". По замыслу, новичков туда принимали независимо от их уровня, должны были помогать советом и делом, а по достижении неопытными определенных высот осуществляли перевод в боевой состав.

Конечно же доступа в закрытые разделы форума я не получил, однако и открытая

информация вроде разнообразных гайдов и советов оказалась вполне кстати.

Из прочтенного материала следовало, что игра представляла собой имитацию мира с собственными законами и механикой. Среда была динамически изменяемой и событийно ориентированной. Иными словами игровой сценарий не был жестко зафиксирован или как принято говорить заскриптован, а формировался исходя из действий игроков. Таким образом, любые манипуляции с объектами мира, имели далеко идущие последствия, которые могли привести к трудно прогнозируемым результатам. Так, озвучивался пример с бабочкой, случайное уничтожение которой оказало решающее воздействие на процесс краха целой цивилизации.

Персонажами в игре управлял развитый искусственный интеллект, имитирующий их уникальный характер. НИПы (неигровые персонажи) в некотором роде могли испытывать чувства и эмоции, хранили воспоминания и факты, каждый из них был личностью со своей историей устремлениями и мечтами.

Таким образом, абсолютно любой персонаж или даже предмет в игре мог стать источником задания, а цепочка случайностей или целенаправленных воздействий вела к совершенно неповторимому финалу.

В основной массе, квесты в Риоле формировались динамически, поэтому уникальные явления случались не редко. Стоит отметить, что определенные корректировки в основную канву развития мира разработчики все же вносили. И это было неспроста. Из летописи мира, которая велась в автоматическом режиме мне стало известно, что уже дважды в Риоле случался своего рода Апокалипсис. Игроки были крайне возмущены потерей персонажей и нажитого имущества, именно поэтому компания Рион-Тек периодически вмешивалась в игровые события, пресекая повторения критических инцидентов. Последнее в общем-то не афишировалось и бытовало на уровне слухов, однако казалось вполне логичным, тем более что Риола пребывала в стабильном состоянии уже более трех лет.

Сеттинг в целом фэнтезийный, здесь можно встретить давно уже ставшие классическими расы вроде эльфов, гномов, орков и т. п., конечно же присутствовала магия — без нее ни куда.

Официального ограничения по уровню не предусмотрено, хотя в некоторых источниках фигурировала планка в 999 левелов, что, в общем то, едва ли являлось достижимым результатом. Что и говорить — рай для задротов и ад для обычных людей, вроде меня. Но в этом виделся и свой плюс — гонка в уровнях на пути к капу (максимально возможному уровню) теряла всякий смысл, можно просто наслаждаться игрой, без суеты.

Что касается механики прокачки, тут ничего нового. Имелись привычнее параметры, вроде силы, ловкости, выносливости, интеллекта, мудрости и удачи, прокачиваемые за очки опыта, которые, в свою очередь, понемногу набегали по мере достижения новых уровней. Присутствовали также, своего рода, достижения, роль которых была едва ли не более значительной, нежели у статов. Эти перки, умения или тайты — в зависимости от опыта в других игровых проектах, каждый называл их по-своему, можно было получить за определенные действия, а порой и бездействия. Их, последующее развитие осуществлялось за счет очков накопленного опыта или при выполнении определенных скрытых условий. Интересно то, что в отличие от характеристик перки развивались за реальной опыт, отнимаемый от общего числа уже набранного. Таким образом прокачка тайтов за очки экспы отодвигала достижение следующего уровня на величину опыта потраченного на апгрейд. В игре отсутствовал такой хардкорный элемент как делевел, но в случае гибели,

игрок терял накопленный с предыдущего уровня опыт, все экипированные предметы и содержимое инвентаря. Исключение составляли сюжетные и привязанные к персонажу вещи, которые время от времени могли быть получены в игре.

Очень многое в Риоле завесило от экипировки. Предметы могли быть созданы и скомбинированы, при этом зачастую давали владельцам определенные способности с некоторым уровнем развития. Ограничения по уровню носителя, вещи не имели, что мне сразу же приглянулось, однако некоторые из шмоток требовали наличия умения их использовать. Что ж вполне логично.

Заверещавший будильник возвестил о необходимости собираться на "тест-драйв". Накинув куртку, я поспешил на остановку. Не хватало еще опоздать.

До офиса удалось добраться вовремя. Зал, в который я вскоре попал имел круглую форму. На стенах и даже потолке панорамно проецировался красивый пейзаж, не трудно догадаться, что игровой. Пение птиц, журчание ручейка неподалеку и прочий звуковой антураж были переданы с величайшей тщательностью, так что создавалось ощущение пребывания в том самом месте.

Девушка на ресепшене встретила дежурной улыбкой, поинтересовалась моим именем, и сделав какие-то пометки в терминале перед собой, предложила подождать несколько минут. В восхищении, я крутил головой бросая взгляд по сторонам, на потолок и под ноги. Красиво черт возьми.

Вскоре меня пригласили пройти в комнату предварительной подготовки, где предстояло утрясти еще пару формальностей. Первым делом, я был вынужден прочесть и подписать отказ от претензий на случай непредвиденных ситуаций, затем пришлось прослушать лекцию об общих правилах пребывания в игровом мире и ограничениях, присущих тестовому персонажу. После этого меня допустили в помещение с капсулами. Порядка двух десятков металлопластиковых "гробов" с кучей мерцающих индикаторов, выстроились в два ряда. Одна из капсул располагалась практически горизонтально, а открытая дверь наводила на мысль, что эта — моя.

Техник оторвался от манипуляций с аппаратурой, закрепленной на стене и пригласил меня занять место в внутри аппарата. Ощутил себя героем Арнольда Шварценеггера из кинофильма "Вспомнить все", вроде там история начиналось подобным образом. Как сейчас помню довольно улыбающуюся харю Шварца, когда его помещают в аппарат воспоминаний и к чему это привело. Ну, то совершенно другой случай, я же обычный парень... или нет?

Техник словно угадал мои мысли, ухмыльнулся. Видимо не такой я уникальный и подобные сомнения приходят на ум если не всем-то уж, наверное, многим.

На время теста предложили выбрать одного из уже созданных персонажей, отличающихся классом, уровнем, расой и прочим критериям. При этом выяснилось, что взаимодействовать с другими игроками мне не удастся. Выходило, что целенаправленная агрессия, кража, торговля или даже простое общение оказывалось под запретом и вступить в контакт, даже при всем желании, не удастся — система пресечет любые попытки нарушить табу. В общем то, критичными озвученные условия не выглядели, однако срок пребывания в мире равнялся всего каким-то двум часам. Мне почему то казалось, что даже просто освоится с интерфейсом и прочими примочками будет не просто и всерьез опасался, что на технические вопросы уйдет слишком много времени.

Сам момент погружения в виртуальность почему-то не запомнился, это как с процессом засыпания, лежишь себе и вдруг уже спишь.

Мир Риолы встретил меня довольно прохладно, если не сказать люто. Об умиротворяющем пейзаже, который транслировали в приемной офиса можно было смело забыть. Повсюду лежал глубокий рыхлый снег, а сильная метель заставляла щуриться, чтобы хоть что-то разглядеть. Холод, не обжигал, но ощущения были те еще. Писали, что в игре значительное внимание уделено эмуляции ощущений, упоминалось правда, что они искусственно притуплены, дабы не травмировать психику и не в коем случае не заменять собой реальные. Но то, что испытывал сейчас я, казалось мне вполне настоящим. Я чувствовал каждую гонимую ветром льдинку хлеставшую сейчас мое лицо и тяжесть сковавшую все тело. — Нет это определенно какая-то не правильная демка, так ведь можно и напугать потенциального клиента.

Системное уведомление: температура тела снижается. Наложен статус замерзание.

Эффекты: Здоровье и энергия снижаются на 2ед./с.

Текущее значение: здоровье 842, энергия 750.

Совет: Двигайтесь как можно интенсивнее чтобы согреться. Срочно найдите укрытие и разведите огонь.

Одеяние из толстой грубо выделанной шкуры, в которое я был облачен, должно было защитить от холода, но оно не справлялось с жуткой стужей, и если так пойдет и дальше, мое путешествие прервется не начавшись. Я огляделся вокруг. Навскидку видимость составляла не более пяти метров, поэтому выбор верного направления был затруднен. Нужно немедленно провести инвентаризацию, возможно в рюкзаке найдется то, что поможет мне.

В сумках удалось обнаружить карту местности с какими-то пометками, компас, внушительных размеров нож, пару склянок с какой-то жидкостью, миску, ложку, да пустую флягу. Не густо, даже еды никакой не было, похоже, путешествие точно окажется коротким. Наличие навигационных принадлежностей вселяло надежду, и с этим предстояло разобраться в первую очередь.

Отметка на карте очевидно показывала мое текущее местоположение, совсем рядом располагалась именованная местность с характерным рисунком — деревянными домиками и почему-то черепашкой напротив названия "деревня Лесная".

Избрав северо-восточное направление, побрел, что есть сил, перебирая ногами в сторону поселка. Трудно сказать, как долго шел, ибо полностью потерял всякое ощущение времени. Казалось, минула уже целая вечность, когда я, наконец, обнаружил себя на окраине поселения, должно быть того, что отмечено на карте. Метель похоже и не думала утихать, но я вполне мог различить дюжину деревянных строений с каменными трубами возвышающимися над крышами, из которых валил густой черный дым.

Системное уведомление: температура тела достигла опасной отметки. Наложен статус обморожение.

Эффекты: Скорость передвижения снижена на 80 %, Здоровье и энергия снижаются на 10ед./с.

Текущее значение: здоровье 220, энергия 128.

Десяток метров остававшихся до ближайшего дома удалось проделать с превеликим трудом, ноги попросту отказывались слушаться. Наконец, добравшись до цели, я постучал в

дверь и рухнул на крыльцо. — Да уж, вот это игра, бред какой-то.

Системное уведомление: показатель энергии достиг нулевой отметки. Вы временно не можете передвигаться.

Совет: энергия восстанавливается со временем. Отдохните, либо используйте соответствующее зелье или иной предмет.

— Кого это там нелегкая принесла. В доме зашевелились. Послышались какие-то звуки, после чего в двери отворилось небольшое оконце и на меня уставилась пара глаз. — Мать, тут еще один. Это же тот самый. Тащи веревку и колотушку не забудь.

— Зачем это им веревка? — В голове сразу же всплыл резонный вопрос. — Колотушка? Мгновением позже дверь распахнулась и ничем не примечательный кроме длинной бороды дядька выскочил наружу и с размаху огрел меня по голове здоровенной дубиной.

Системное уведомление: получен статус оглушение. Вы теряете возможность к любым действиям включая использование предметов инвентаря.

Системное уведомление: значение параметра здоровье достигло критической отметки.

Текущее значение: 45 ед.

Совет: Как можно скорее используйте лечащий предмет, воспользуйтесь навыком первая помощь или съешьте что-нибудь.

Было не столько больно, сколько обидно, вот так бездарно закончить демку. А что собственно я мог сделать в текущих обстоятельствах? Нет, разработчики чего-то откровенно намудрили. Невеселые мысли витали в голове пока мое безвольное тело затаскивали в избу и определив в тускло освещенный угол принялись методично скручивать веревкой. — Какой-то не веселый сценарий мне попался, нет ну сам же выбирал персонажа. Во, попал так попал.

Системное уведомление: статус обморожения потерян. Восстановлена естественная регенерация здоровья, манны и энергии.

Текущее значение: 1 ед./30 сек.

Системное уведомление: внимание получено достижение "выживший во льдах" первого уровня.

Эффекты: сопротивление холоду увеличено на 0,5 %.

Текущее значение: 0,5 %.

Совет: вы можете усилить эффекты достижения за счет определенного количество заработанного опыта, либо выполнив условия более высокого уровня. Вы можете получить определенные бонусы достигая последующих тайтов.

Переход на второй уровень достижения "выживший во льдах" требует 500 ед. опыта.

— Ну хоть что-то полезное. Так посмотрим сколько опыта на борту у персонажа. Ага вот оно где:

Персонаж: Альтаир Демо

Уровень: 12

Раса: человек

Опыт: 12300 ед.

Следующий уровень: 16900 ед. (Для достижения 13 уровня необходимо еще 4600 ед.)

Здоровье: 45/340

Манна: 0/140

Энергия: 0/275

Параметры:

Сопротивление холоду 0,5 %

Достижения:

"Выживший во льдах" 1 уровня.

Хорошо. Пока есть такая возможность, нужно хотя бы с прокачкой разобраться. И так, я получил перк и могу перевести его на новый уровень за очки опыта. И хотя есть иной способ повышения ранга умения, для этого нужно будет выполнить некие скрытые условия, а это не просто. Отличная возможность посмотреть, чего получу подняв немного "выжившего" за очки экспы.

Системное уведомление: вы желаете затратить 500 ед. опыта для перевода достижения "Выживший во льдах" на 2й уровень?

Да.

Системное уведомление: внимание получено достижение "выживший во льдах" второго уровня.

Эффекты: сопротивление холоду увеличено на 1 %.

Текущее значение: 1,5 %.

Потеряно 500 ед. опыта.

Текущее значения опыта: 12800 (Для достижения 13 уровня необходимо еще 5100 ед.)

Так становится немного яснее. Не долго думая я слил остатки опыта в достижение "Выживший во льдах", доведя его ранг до пятого. При этом получил приятную плюшку в виде невозможности умереть от воздействия холода:

Системное уведомление: внимание получено достижение "выживший во льдах" пятого уровня.

Эффекты: сопротивление холоду увеличено на 2,5 %.

Текущее значение: 7,5 %.

Дополнительный эффект: вы получаете способность входить в спячку подобно медведю, в этом состоянии вы можете восстанавливать показатели здоровья и усталости, при этом холод не причиняет вреда, однако в это время вы оказываетесь уязвимы для любых иных воздействий. На 120 секунд после пробуждения вы приобретаете иммунитет к воздействию холода.

Потеряно 4500 ед. опыта.

Текущее значения опыта: 200 (Для достижения 13 уровня необходимо еще 16700 ед.)

Действие оглушения закончилось и я получил возможность немного осмотреться. Изба как изба, именно так я себе и представлял деревенскую хату. Громоздкая деревянная мебель, грубая утварь развешанная по стенам, каменная печь с металлической заслонкой.

— Заметив мою активность "мать", покрепче перехватила дубину обозначив решимость пресечь любые мои попытки к побегу. Видимо муж, сожитель или брат... да какая мне собственно разница кто — в общем урод тот мерзкий, свалил из дому, а баба на карауле осталась.

Пора было действовать. Вот так пролежать бревном оставшееся время в игре мне совершенно не претило. — Мэээ. Девушка. Нет. Госпожа. Черт не то. Сударыня. Во! — Сам удивился словесной путанице вырвавшейся из уст. Видимо навык общения у персонажа не развит и это своего рода расплата, а игра таким образом палки в колеса вставляет. Хотя, скорее, сам с перепугу, косячил.

— Прошу прощения, я просто заблудившийся путник, искал убежища от ненастья. Случайно набрел на вашу деревню. Вот. Если я чем-то провинился, то не со зла и прошу понять и простить. — Тут меня чуть не прорвало на ха-ха. Вспомнились эпизоды известного юмористического шоу в котором раз за разом фигурировали произнесенные в конце небольшого монолога слова.

— Что, скалишься ирод? Вот Митяй придет, задаст тебе трепку. — женщина явно не была благодушно ко мне настроена.

— Просто ответьте, за что вы со мной так? Я пришел, эээ... с миром. Мог бы даже помочь вам с случае чего. — Я ровным счетом ничего не понимал, но почему-то был уверен, что выйти из ситуации победителем должно быть возможно, иначе зачем это все.

— Ты стало быть, ничего не помнишь, и первый раз в деревне? И как людей убивал, дома грабил, проклятье на нас навел тоже не ведаешь? — История потихоньку прояснялась и у меня даже родилась кое-какая версия на счет всего происходящего.

— Вот именно, это я и хотел вам поведать. Должно быть вы меня с кем-то путаете. Недоразумение какое-то. — И хотя фактов было ничтожно мало, я предположил, что деревня находится в дикой глуши и используется преимущественно для посещений тестовыми пользователями вроде меня. С некоторой уверенностью можно было утверждать, что персонаж, который мне достался раз за разом появлялся в окрестностях и творил всякий беспредел в зависимости от того, кто им управлял. Хреновая мне карма досталась. Видать мои предшественники тут порезвились на славу, доведя местных до состояния паранойи.

— Мы не раз уже слышали лживые слова из твоего поганого рта. — Женщина расхорохорилась настолько, что решила даже плюнуть в мою сторону.

— Я не прошу ничего, только скажите в чем меня обвиняют? Мне нужно это знать. Умоляю. — Пока не заявился хозяин, я решил выудить как можно больше информации. Как знать, может найду зацепку, которая укажет на выход из сложившейся ситуации.

— Ты. Подлый убийца, вырезал целую семью — соседей наших, которые на несчастье свое тебя приютили, после того как нашли еле живого окрест деревни. Тебя, ирод, нагнали вместе с украденными вещами, что ты у несчастных отнял. Отобрали одежду твою богомерзкую и бросили подыхать в лесу.

— Но ты вернулся. В тот раз ты вломился в церковь и осквернил алтарь ледяного волка, накликав на нас эту страшную бурю, что никогда не заканчивается. Ты зло и должен ответить за свои поступки.

— Я здесь не при чем, это был не я поверьте. — Ситуация накалялась, а в голове, не появилось ни одной чертовой мысли.

— Мы отправились в Мору, поселение на севере, там живет Провидица. Она предсказала твое возвращение и дала нам совет: " жертва зла рассеет мглу, на век веков уйдя во тьму". И вот ты здесь и теперь мы знаем что нужно делать.

В дом зашли несколько мужиков, вооруженных кто чем. Войско блин.

— Хватай его братцы и к алтарю тащим. Бог сам заберет его, это и будет наш дар Ледяному волку.

Словно пушинку меня закинули на волокуши, которые тут же подхватили двое местных — тех что выглядели покрепче. Конвоиры заняли места позади, кто-то выдвинулся вперед и процессия тронулась в путь.

Роль жертвенного козла... Да, всегда мечтал о таком конце, за тем лишь исключением, что для злейшего врага, но никак не для себя.

Я пытался припомнить, как соотносится скорость течения времени в реальном и игровом мирах, но не смог. Возможно и не наткнулся на подобную информацию вовсе. Однако, было ясно одно — действие заметно затянулось и скорее всего меня вот-вот отключат от симуляции. В целом представление об игре у меня сформировалось, и впечатлений накопилась масса, однако подход, использованный в этом... хм эпизоде был, на мой взгляд, чрезмерно жестоким и совершенно не рекламным. Риола явно ориентировалась на хардкорного игрока, а не на оказуаленного обывателя, и тем удивительнее невероятный коммерческих успех постигший проект.

Сопровождающие то и дело бросали на меня тяжелые взгляды, должно быть опасаясь какого-нибудь фортеля, изредка переговаривались, однако их слов из-за завываний ветра разобрать не удавалось. — Ну его все к черту! Как там рассказывали на "предполетном инструктаже" выходить из игры? Ага, нужно мысленно вызвать служебный интерфейс.

Я напрягся всем телом, словно это как-то влияло на мозговую активность и попытался представить меню управления. Со второй попытки результата удалось достичь и перед глазами предстали надписи с анимированными иконками.

Добро пожаловать в Риолу!

Вас приветствует консоль управления.

Текущее время 15:21 СБ 12/06/2014.

Срок непрерывного нахождения в капсуле 6 ч. 12 мин. 11 сек.

Выберете желаемую опцию.

Стоп. Либо тут какая-то ошибка, либо я действительно нахожусь в игре более шести часов. Это в три раза больше отведенного лимита. Обо мне забыли? Технический сбой? А может, то и другое? Неприятно, но не смертельно, сейчас сам выйду.

Опции. Выход.

Системное сообщение: Вы действительно желаете покинуть Риолу?

Да.

Системное сообщение: Персонаж задействован в игровом эвенте, выход приведет к гибели персонажа со всеми свойственными штрафами.

Пожалуйста, подтвердите выход...

Да что за бред? Какой еще эвент? Вообще-то, мне совершенно безразлична судьба "героя", которым я управлял, тем более, вполне очевидно, что его каждый раз откатывают до начального состояния, дабы последующий тестер начинал в заданных условиях. Но что-то заставило меня задержаться. Домой мне не к спеху, а упускать подвернувшуюся халяву не моих правилах. Так и быть, посмотрю, что за сюрпризы меня ожидают.

Отмена.

Тем временем процессия достигла места назначения. Должно быть это и есть тот самый алтарь или, скорее, жертвенник. Массивная каменная плита, над которой возвышалась ледяная конструкция выполненная в форме открытой волчьей пасти, при этом ни единая снежинка из мириад круживших в воздухе не смела приземлиться на ее поверхность. Что ж,

и впрямь необычное место.

А что на счет жертвы? Связанного по рукам и ногам меня бесцеремонно забросили в ледяную в пасть, проделав это буднично, словно каждый день этим занимались. На прощание я получил по голове от одного из своих конвоиров, словив при этом уже знакомый статус оглушение. Деревенские изуверы лишили меня теплой одежды и поспешили восвояси, оставив замерзать.

Представилась возможность испытать прокаченный перк "выживший во льдах", который будучи развитым до пятого уровня, в теории, позволял избежать смерти от холода. Сейчас узнаю как это работает. Едва я об этом подумал, как один за одним заработал статусы замерзание и обморожение. Здоровье моментально скатилось к нулевой отметке. Глаза непроизвольно закрылись, должно быть я умер.

Системное уведомление: вы перешли в состояние спячки.

Показатели здоровья и энергии восстанавливаются со временем на 10 ед./с.

Очень даже неплохая способность. Однако же, она стоила мне всего опыта, заработанного персонажем за двенадцать уровней развития. Расточительно.

Пробудившись, я увидел над собой нечто. Странный полупрозрачный шар завис в воздухе уставившись на меня единственным глазом размером едва ли не с него самого. Я готов был поклясться что его взгляд выражал смесь страха с удивлением.

Системное уведомление: вы получили иммунитет к холоду на 120 сек.

— Кто ты? — вопрос сам вырвался у меня изо рта, как будто эта штука понимала человеческую речь.

Извернувшись словно червяк я попытался занять сидячее положение. Температура вокруг была на столь низкой отметке, что путы сковывающие мое тело лопнули, оставшаяся одежда также не выдержала и на глазах разрушилась.

— Я зову себя Рой и до сего момента я полагал, что одинок в этом мире. Куда бы я не шел, и где бы не находился, всюду лишь белая пустыня. Только изредка я находил мумии существ вроде тебя, артефакты былых времен и развалины. Ты первый кого я встретил живым за время сколько себя помню и этому рад. Ведь я так одинок.

Я осмотрел монстра и получил следующую информацию:

Великий ледяной элементар Севера (Рой)

Уровень: неизвестно.

Ощутив себя заправским Шерлоком Холмсом и Эркюлем Пуаро вместе взятыми, попытался проявить чудеса дедуктивного метода и нагара выдал вердикт:

— Не хочу тебя расстраивать, но мне кажется я знаю в чем проблема. Тебя считают богом, Ледяным волком, поклоняются и боятся. Похоже ты сам превращаешь мир вокруг в ледяную гладь. Ты источаешь холод и сам несешь его за собой, неосознанно, уничтожая все на своем пути.

— Возможно ли это? Хотя твои слова только подтверждают мои собственные мысли и опасения. Я сожалею, что причинил горе живым существам. Должно быть мне лучше убраться в пустоши, которые сам же и создал и пребывать там до скончания времен.

Системное уведомление: статус невосприимчивости к холоду истекает. Времени осталось: 60 секунд.

— Наверное встреча с тобой это знак. — Продолжило существо. — Как бы там ни было, я счастлив, что поговорил с кем то. И я хотел бы попросить тебя стать мне другом...

— Я бы тоже этого хотел Рой. Однако, я скоро умру, и хотя через некоторое время

возрожусь в другой оболочке, более не смогу с тобой общаться. — Ответил я, будучи уже на сто процентов уверенным в том, что все же приобрету капсулу.

— Мне очень жаль это слышать. Но позволь предложить тебе выход из этой ситуации.

— Я слушаю.

— Видишь, этот осколок льда. Я оставлю на этом самом месте под снегом. Если когда-нибудь, ты пожелаешь поговорить со мной или даже попросить о помощи, найди его и прикоснись рукой, так мы обречем связь.

Системное сообщение: задействован аварийный выход из игры.

Когда я очнулся, капсула уже была открыта. Никаких особых ощущений не испытывал, тело не ломило, ничего не затекло и не болело, органы чувств сразу же заработали в полной мере.

Вокруг суетились техники, которые как ни в чем не бывало снимали крепления датчиков с моего тела. — Простите, пожалуйста. — я обратился к одному из служащих. — Мне кажется, я столкнулся с какой-то ошибкой. Я пробыл в игре более шести часов, хотя сеанс должен был продлиться всего два. В чем проблема?

— Вам показалось. Такое бывает в первый раз. Просто в игре время течет по своему, как раз в три раза быстрее реального. Вот и все.

— Странно, я пришел в десять, а сейчас уже четвертый час.

— Даже если таймер на капсуле установили не верно, в чем я сильно сомневаюсь, у вас имелась возможность самостоятельно покинуть игру. Кроме того, вы подписали соглашение об отказе от претензий, в случае любых технических сбоев, поэтому ничем не могу вам помочь.

Получив вежливый ответ, за которым легко читалось "сам дурак", свойственный большинству служащих технической поддержки, решил не заморачиваться. На выходе из зала симуляции мне предложили оформить заказ капсулы на льготных условиях с возможной рассрочкой платежа сроком на один год. Я с радостью согласился, ибо как заправский нарк уже мечтал о следующей дозе.

По дороге домой, активизировалась разумная часть моего существа, которая до этого почему-то мирно спала, и только сейчас запоздало начала настойчиво вдальбивать мне идею отказа от бредовой затеи.

6

Через два дня доставили вожделенную капсулу. В стоимость уже входили работы по установке устройства, которые при всей своей внешней простоте, в общем, оставались непосильной задачей для большинства рядовых пользователей.

Обязательный инструктаж совершенно пропустил мимо ушей. Все это я уже слышал перед демонстрационным погружением, и сейчас только кивал не забывая выдавать дежурные фразы, лишь бы только не показаться полным кретином или, не дай бог, задротом.

Я расписался в акте приемки и пожал руку одному из рабочих, в глазах которого отчетливо читалось "ну вот — еще один пропал". Сочувствие, а тем более жалось по отношению ко мне были совершенно не уместны, более того я испытывал сильный эмоциональный подъем и прилив сил. Стараясь не показывать волнения и суеты, с чувством собственного достоинства выпроводил техников за дверь. Но как только последний гость пересек порог, позабыв о всяких условностях, я пулей метнулся к приобретенной "игрушке".

Кое-как накинув необходимые датчики, попытался устроился поудобнее в утробе

капсулы. Затем установил таймер будильника и активировал процедуру запуска.

В отличие от большинства других игр, в Риоле, создание персонажа проходило по довольно замудренной схеме. Сначала нужно было выбрать пару родителей из числа существующих НИПов. Надо сказать, что выбор был невероятно широк от обыкновенных крестьян до дворян и лордов. Это только в реальной жизни родителей не выбирают, здесь же этот природный пробел устранили, причем, довольно элегантно способом. Конечно же, рядовой пользователь с радостью стал бы чадом какой-нибудь шишки, но подобное могли проверить лишь обладатели привилегированных аккаунтов. Чем выше статус подписки, тем большие возможности получал игрок на старте. Это был один из способов монетизации, на котором компания разработчик заколачивала не малое бабло.

Игрок не просто появлялся в мире из ниоткуда, он действительно рождался. А НИПы — родители, в свою очередь, действительно считали того своим отпрыском, всячески помогая встать на ноги, хотя бывали и досадные исключения.

Совсем уж нубская жизнь пролетала довольно быстро. Этапы взросления неслись стремительно, что нисколько не смущало обитателей игрового мира — это было нормой.

Из гайдов, которые я успел изучить в ожидании капсулы отчетливо помнил, что по достижению десятого уровня, персонаж получает условный возраст в 18 лет и может покинуть родительский дом. В зависимости от событий, которые произошли в период взросления персонажа, а также в соответствии с логикой и историей заложенной в НИПов, родители давали наставления, которые становились так называемой целью жизни. Как правило это была какая-нибудь мелочь, вроде построить дом, посадить дерево или прочая лабуда, но известны случаи, года подобные поручения приводили игроков к секретным заданиям с необыкновенной наградой.

Другая не менее интересная особенность, в общем-то вытекала из предыдущей и заключалась в невозможности выбрать произвольное имя собственному альтер эго. Родители делали это самостоятельно исходя из собственных предпочтений — как правило, в честь кого-то из видных предков. С некоторой долей вероятности подобный выбор можно было предсказать, бросив взгляд на генеалогическое древо заботливо сформированное системой. Со стороны разработчиков подобное решение было вполне оправдано, поскольку игроки в качестве имени часто выбирали всякий бред, вроде: НоГеБАТор534, РешеткаРадиатора или того похуже. Все это жутко портило атмосферу средневековья и не вписывалось в идею симуляции мира. Справедливости ради, нужно отметить, что определенную уникальность персонажам добавляла возможность взять прозвище, отображаемое рядом с именем, которое игрок выбирал уже самостоятельно. Впрочем и здесь присутствовала жесткая цензура, и длинный перечень ограничений, нарушение которых грозило наказаниями со стороны администрации вплоть до бессрочного бана аккаунта.

Экран создания буквально пестрил от "предложений". Тысячи пар неигровых персонажей были готовы принять меня в семью. К сожалению, у меня был не алмазный, не золотой и даже не бронзовый аккаунт — самый обыкновенный, следуя логике разработчиков — чугунный или вообще деревянный. Именно поэтому рассчитывать на предков благородных кровей мне не приходилось. Что ж придется выбирать из того что есть, возможно попадется что-либо стоящее.

— Так-так, что у нас здесь? — я выбрал первый попавшийся вариант. — Семья фермеров Савир и Лаира Моронлоц, ближайшие предки — Брахмут, Вильшмац той же фамилии... Это что же получается — я буду Вильшмац Моронлоц? Эээ нет, так дело не

пойдет, буду искать дальше... — Задача предстояла не из легких, но требовала решения и желательного скорейшего, уж очень хотелось приступить к игре.

После продолжительных мытарств, внимание привлекла чета Сейерс: Райли и Миланта. Глава семьи был аптекарем, а значит владел искусством алхимии. Было весьма важно заложить основу будущей основной профессии как можно раньше, поэтому следовало тщательнее присмотреться к данному варианту. Предки носили вполне приемлемые имена, которые особо не резали слух.

Среди доступной информации значился любопытный факт — однажды данное семейство уже обзаводилось ребенком, однако тот так и не достиг совершеннолетия. Такое случалось, если в течение двух месяцев игрок не получал положенного уровня и длительное время не заходил в Риолу. В таком случае дабы не засорять игровое пространство и базу данных, такой персонаж считался умершим.

Важно добавить, что игровые персонажи хоть и не могли погибнуть насильственной смертью, отправляясь на перерождение в случае гибели, но как и в реальной жизни взрослели, старели и умирали со временем. Хотя даже те из них, что были созданы с момента старта Риолы, достигли от силы возраста 36 лет и были в самом расцвете сил. Интересно, что глубокой старостью для игровых персонажей считался возраст в 50 лет, а скончавшийся от времени персонаж, обзаводился наследником — тем которым мог бы продолжить игру. Отпрыск получал значительные бонусы и, хотя поначалу однозначно уступал родителю, очень скоро мог раскачаться заметно сильнее. При этом открывалась возможность назвать нового персонажа так, как сам того пожелаешь, что для некоторых было довольно таки немаловажно. Подобная система поддерживала бесконечный игровой процесс даже для самых закоренелых манчкинов, и в то же время не слишком травмировала психику обычных игроков.

Я воспользовался функцией парковки, позволяющей защитить предварительный выбор варианта от посягательств других желающих и продолжал просматривать предложения. Ничего более подходящего так и не нашел, и в конечном итоге вернулся к тому на чем остановился.

— Поехали! — словно космонавт перед полетом выдал я, и подтвердил сделанный выбор.

7

Я лежал на небольшой кроватке, ощущая все прелести внимания игровых родителей, которые нависали над моим временным пристанищем и размахивали какими-то безделушками. Открылась панель характеристик и я мог воочию убедиться в своей "недюжинной мощи":

Имя: нет

Возраст: 0

Текущий уровень: 1

Класс: не определен

Профессия: нет

Раса: человек

Очков опыта: 0

Опыта до следующего уровня: 100 (уровень * уровень * 100)

Очки здоровья: 27 (Уровень * 25 *(1+(Уровень/100)) * 100(босс статус)*100(рейд

статус) + 2*выносливость*(1+(Уровень/100)*100(босс статус) + навыки + экипировка + бафы)

Очки манны: $12 (\text{Уровень} * 10 * (1 + (\text{Уровень}/100)) * 10(\text{босс статус}) * 10(\text{рейд статус}) + 2 * \text{интеллект} * (1 + (\text{Уровень}/100)) * 10(\text{босс статус}) + \text{навыки} + \text{экипировка} + \text{бафы})$

Очки энергии: $111 (100 + \text{Уровень} * 10 * (1 + (\text{Уровень}/100)) * 10(\text{босс статус}) * 10(\text{рейд статус}) + (\text{ловкость} + \text{выносливость}) * (1 + (\text{Уровень}/100)) * 10(\text{босс статус}) + \text{навыки} + \text{экипировка} + \text{бафы})$

Сила — 1

Выносливость — 1

Ловкость — 1

Интеллект — 1

Мудрость — 1

Удача — 1

— Ну что ж, есть над чем работать. — Я довольно быстро потерял интерес к статистике своего героя и поспешил закрыть соответствующее информационное табло, после чего увидел новое системное сообщение: **Поздравляем, Вас нарекли Руперт, носите это имя с гордостью!**

— Так вот, значит как? Не бог вещь что, но сгодится. В во всяком случае, не какие-нибудь Вильшмац или Брахмут. Жить можно!

Информация об управлении, особенностях игрового процесса и прочих рутинных моментах время от времени доводилась посредством целых простыней текста. К счастью, последним сопутствовала озвучка в достойном качестве.

Все это время, перед глазами в ускоренном режиме пролетали сценки взросления. Вот первые слова и шаги, ссадины, слезы, и другие мелкие детские приключения. Я должен получить полное управление по достижении героем пятилетнего возраста. Что ж, такими темпами, это не займет много времени. Интерактивное обучение с заготовленными сценками подошло к концу и я оказался во дворе родительского дома. Кажется, было раннее утро. Как заправский шалопай я пулей метнулся вокруг колодца, промчался вдоль стены с разбега плюхнулся в стог соломы. Персонаж чувствовался великолепно. Затратив всего чуток стамины, я проделал такой рывок, за который в реале пришлось бы расплачиваться, по меньшей мере, неделей пребывания в стационаре. Здесь же я мог совершать и не такие геройства.

На порог поспешно выскочила матушка со словами:

— Руперт, милый. Можешь пойти поиграть с другими ребятами, только не забудь вернуться к обеду.

Желаете ли Вы принять задание "Уличные сорванцы"?

Статус: обычный

Описание: Детство — прекрасная пора, которая быстро проходит. Совместно с другими игроками шалите познавая мир.

Требования: Вступите в группу с другими игроками (подсказка: необязательное условие, но так вам будет гораздо проще) и до обеда достигните хотя бы одно из условий:

Подшутите над стариком по соседству.

Поймайте уличного обитателя и привяжите к хвосту какой-нибудь мусор.

Найдите деревянный меч "Дворовый Миротворец".

Одолейте уличного хулигана.

Обыграйте чемпиона улицы.

Изготовьте какую-нибудь игрушку.

Награда: в зависимости от выполненных условий.

Я получил свой первый квест в Риоле и направился к калитке, которая выходила наружу.

Улочка как улочка — так и должна выглядеть не слишком богатая часть провинциального городка: чисто, аккуратно, довольно просто и уютно. По дороге проносились такие же сорванцы как и я сам, занятные, по всей видимости, выполнением нубских квестов.

Вплоть до десятого уровня, не было возможности покинуть родительский дом на дистанцию, превышающую заданное разработчиком расстояние, поэтому игроки стремились как можно скорее преодолеть ранний этап для перехода к полноценному исследованию мира.

Сегодня я не был склонен к социальной активности, хотелось побегать в свое удовольствие. В составе группы это не представлялось возможным, поэтому рекомендации по обретению напарников я проигнорировал и занялся более насущными вопросами. Первым делом изучил собственную экипировку. Небольшая рогатка, в качестве оружия, не внушала оптимизма, а штанишки, рубаха и легкие туфли едва ли годились на роль брони и выполняли лишь эстетическую функцию. В Риоле предметы одежды обладали размером, таким образом без вмешательства соответствующего мастера не было иного способа просто взять и натянуть на свою тщедушную тушку броню с какого-нибудь великана и наоборот. Другими словами вещи следовало подогнать под носителя: в случае лат — перековать, тряпок — перешить и так далее. Естественно, при этом бонусы и характеристики предмета полностью сохранялись.

Я снова просмотрел критерии текущего задания, решая для себя с чего бы начать. Задачи описывались довольно общими фразами. Конкретных шагов к их достижению не было, и в этом заключалась еще одна из особенностей Риолы. Способы выполнения миссий целиком и полностью отдавались на откуп способностям и воображению игрока. Таким образом, даже самая элементарная задача могла быть решена уймой способов. При этом система определяла степень достижения результата и соответствующим образом поощряла соискателя наградой.

Решив начать с "шутки над старцем", я направился ко вполне подходящему индивиду. Я его сразу же заметил по соседству. Пожилой человек мирно сидел на лавке возле изгороди, и потупив взгляд смотрел себе под ноги. Не успел я подойти поближе, чтобы изучить свою цель, как выскочивший из переулка мальчишка с криком и улюлюканьем запустил в старика какой-то предмет. Судя по произведенному эффекту им оказалось яйцо, возможно даже тухлое. Получив по голове, дед даже не повернулся в сторону зловредного хулигана, который отмечал свою маленькую победу бесноватым воплем и скакал на месте упиваясь собственной безнаказанностью.

Агрессором очевидно был НИП — персонажи управляемые искусственным интеллектом имели окрашенный белым никнейм над головой, в отличие от игроков — чье имя подсвечивалось цветом в зависимости от кармы. Так красным выделялись неблагонадежные элементы, зеленым нейтральные, а синим чуть ли не праведники.

Похоже я стал свидетелем подсказки со стороны разработчиков. Таким вот образом, можно завершить квест с шуткой. Словно бы в подтверждение этой догадки, другой мальчишка, проделал аналогичную операцию с несчастным стариком. Но на этот раз, это был уже игрок. При этом я умудрился уловить момент, когда цвет ник-нейма над его персонажем слегка сместился в сторону красного.

Выходило, что выполнение задания было сопряжено с определенными потерями в карме, наверняка не слишком значимыми, но все же... Я воспитывался в несколько ином ключе и подобное проявление неуважения, пусть даже к цифровой болванке, казалось мне вопиющим и не самым достойным. Пока что, я не был готов воспринимать игру совершенно независимо от тех принципов которые исповедовал в своей жизни. Возможно что-то изменится позже — по мере привыкания, но сейчас Риола, казалась не мне продолжением реального мира, и это накладывало соответствующий отпечаток на поведение.

— Постой! — обратился я к тому игроку, за которым только что неволью проследил. Тебе засчитали квест на шутку? Ты для этого шмальнул яйцом в старика?

— Ну, конечно, а тут другого способа-то нет. Гляди, тут даже НИП постоянно этим делом промышляет. Ладно мне надо бежать.

— Спасибо за подсказку и удачи тебе.

— Вежливый какой. — было сорвавшийся с места собеседник, остановился — Тут таких днем с огнем не сыщешь. Одобряю. На вот возьми.

Вы получили новый предмет: куриное яйцо 2шт.

Мне оно без надобности, а тебе пригодится. Иначе придется в курятник лезть, а там ничего интересного — только время терять.

Взвесив все за и против, решил не выполнять данное задание, рассудив, что вполне достаточно и других проходных условий. А яйцо, ну что ж — ему должное применение я кажется нашел... Не скажу, что мой следующий шаг был продиктован эмоциями или гипертрофированным чувством справедливости — возможно в дело вмешался твердый расчет. Сам не знаю. Известно, что в Риоле каждый НИП управлялся независимым искусственным интеллектом, имевшим сложную систему взаимодействия с окружающей средой и развитой социальной составляющей. Имелась возможность подружиться, поссориться, нажать в лице коренных жителей заклятых врагов или преданных сторонников. От отношения НИПа к игроку зависело многое. Так имели место случаи, когда дружеские связи открывали уникальные возможности и миссии.

Учитывая все вышесказанное, я со всего размаху запустил яйцо в зловредного непися, который только-только появился снова, готовый повторить хулиганскую выходку. Морду этого мальчишки нужно было видеть: эдакая смесь первобытной ярости с тупым недоумением, приправленная чуточкой страха и смятения. Что и говорить, с этим типом мои отношения не заладились, и по всей видимости, в его лице, я обрел первого недруга.

— Ах ты... — он как будто бы искал подходящие слова — Гнида. — словно раненный зверь проорал пострадавший и с кулаками наперевес рванул прямо на меня.

Я только сейчас заметил уровень противника. То что я увидел не внушало оптимизма. Неприятель оказался седьмого левлела, что безусловно сулило мне отправку на перерождение.

Я приготовился принять первый удар, как вдруг ощутил значительный приток энергии, при этом похоже стал значительно сильнее, а реакция заметно ускорилась.

Получен баф: ускорение.

Получен баф: усиление.

Пребывая в подобном режиме я играючи уклонился от кулака, направляющегося прямоком мне нос. Трудно сказать, это я двигался так быстро или оппонент замедлился, во всяком случае, все его попытки ударить меня приходились, что называется, в молоко.

Издевательства продлились еще несколько секунд, после чего испуганный мальчишка развернулся и задал стрекача. То и дело оглядываясь, словно опасаясь преследования, он умудрился споткнуться и повалился на мостовую. Поднявшись, с воем, и уже заметно прихрамывая, он скрылся за углом.

Поздравляем: Вы одолели уличного хулигана, который досаждал всем в округе. Вы обязательно обретете популярность среди пострадавших от действий наглого мальчишки.

За победу из благородных побуждений над противником значительно сильнее себя, Вы получаете тайт "защитник слабых". Ваша слава бежит впереди вас, унижаемые и обездоленные смотрят на вас с надеждой. Отношение к Вам неигровых персонажей, не входящих во враждебные фракции улучшается на 5 ед.

Ну вот и отлично. Один из пунктов задания оказался выполнен, кроме того приятный бонус также лишним не будет. Оставалось выяснить откуда взялись эти бафы, благодаря которым матовая ситуация обратилась триумфом.

— А ты не промах, юнец. — Подал голос, значительно повеселевший старец, которого я имел честь защитить от посягательств хулигана. — Здорово ты его наказал, молодец какой.

— На моем месте так поступил бы каждый. Мне просто показалось это правильным.

— Не-е-т, далеко не каждый. На моей памяти ты единственный, кто не просто не швырнул в меня яйцом, но и проучил несносного мальчишку. Пусть даже я тебе немножечко помог, это нисколько не приуменьшает твоей заслуги.

— Так вы волшебник? Не понимаю, почему тогда вы терпите подобное обращение?

— Зайдем ко мне в дом, там и поговорим. — я спорить не стал и проследовал за старцем. Это только в реальности обыкновенный дед с улицы мог оказаться маньяком или педофилом, в игре от подобного приглашения отказываться было глупо.

8

— Что?! Куда-куда они пошли? Спать? Да мне плевать, что рано на работу, корова не трахана, жена не доена или в песочнице куличик не достроен. Вызывайте всех, отмазки не принимаются! Никто не уйдет пока я не разрешу, а те кто все же рискнут, могут больше не возвращаться. Всех под КОС подведу, несмотря ни на какие заслуги перед кланом.

Крон — лидер крупнейшего игрового сообщества Культ, был вне себя от ярости. Бой с рейд боссом длился уже двенадцать часов и складывался не слишком удачно. Всякий раз, когда казалось, до победы остается совсем чуть-чуть, тварь умудрялась отхиливать весь полученный урон.

Жуткий демон Мораиир, существовал в мире Риолы в единственном экземпляре. Это означало, что в случае гибели, он мог никогда более не появиться в игре. Отчасти поэтому, но и не только, победные трофеи обещали быть настолько ценны, что можно было не считаться ни с какими тратами на подготовку к схватке.

Двадцать тысяч человек — весь цвет клана, не считая дорогущих наемников из числа НИПов, волна за волной накатывали на босса, который играючи превращал полчища атакующих в прах своей магией. Но бесконечно так продолжаться не могло. Провидцы,

которые непрерывно отслеживали состояние Мораиира, отмечали, что запасы манны у босса резко снизились. Его силы стремительно подходили к концу, но и людские ресурсы также были на исходе. Ситуацию осложняла невозможность захода в игру после смерти. Погибшие персонажи блокировались и в течении суток и уже никак не могли помочь в бою.

Три башни из белоснежного гранита возвышались над полем битвы. Две другие — уже успели превратиться в руины. Магические цепи, исходящие из вершин оставшихся строений, держали демона за ноги и хвост, при этом натужно пели от невероятной силы рывков совершаемых "пленником". Отряды инженеров под прикрытием магических куполов, буквально облепили башни, латая образующие с невероятной скоростью трещины. Усилий строителей было явно недостаточно, но этого и не требовалось. Нужно было лишь выиграть время, пока перезарядится Большая Марта — исполинская мортира, изготовление которой обошлось казне в добрую половину всего скопленного за долгое время золота. Первый выстрел, пришелся прямо в цель и сорвал с монстра энергетический щит, который в обычных условиях было бы невозможно пробить. Планировалось, что следующий залп, должен поставить точку в поединке.

Мораиира заманили в ловушку. Босс появлялся лишь в местах, где сосредотачивались страдания и смерть. Можно сказать, они привлекали и питали его сущность. В собственном логове он был практически неуязвим, но на заранее подготовленной площадке, имелся шанс на победу. Клан раскошелился на сооружение целого города, который вскоре заселили НИПы. Поселение, словно издевательски названное Райвиль, должно сыграть роль приманки. Жителей, предварительно запертых внутри крепостной стены, принесли в жертву, обрекая на смерть от "совершенно случайно" образовавшегося пожара.

Демона, который явился за поживой, сковали магическими цепями. Их удалось набросить на него прямо с башен расставленных вокруг города. Несмотря на невероятные размеры, Мораиир был невероятно стремителен и его требовалось удерживать в относительно неподвижном положении для наведения орудия. В общем и целом план работал, но при этом трещал по швам, издавая жалобные звуки.

— Да сколько же там до перезарядки? Мы должны успеть пока башни держатся. — осведомился у ближайшего офицера Крон.

— Еще пол часа и мы будем готовы открыть огонь.

— Продолжайте удерживать его подальше от башен, не скупитесь на резервы. Задействуйте все имеющиеся силы. — глава Культа четко отдал приказ, совершенно не подавая признаков нервного напряжения, хотя на душе всю скребли кошки.

— Крон, у нас проблемы! Разведчики обнаружили авангард Тамплиеров. Возможно нас предали.

Все находящиеся на наблюдательном посту, расположенном глубоко в недрах скалы, прямо по соседству с местом проведения операции, и именуемом не иначе как "Гнездо", призадумались. Перебросить в богом забытую окраину большой отряд можно было только заранее. Хорошо известно, что порталы создаваемые магами могли пропустить не более десяти человек за раз, после чего, повторное использование заклинания становилось возможно лишь через несколько часов. Это означало, что для отправки целой армии, нужно много времени и достаточное количество волшебников. Соответствующими ресурсами сейчас не располагал никто из ближайших конкурентов гильдии и даже извечные соперники — Тамплиеры, не были исключением.

— Сиверс, возьми с собой всех кого считаешь нужным, не дай им войти в долину.

Продержись тридцать минут. Даю добро на использование Армагеддона. Орк, который все это время стоял по правую руку от лидера Культа, молча кивнул. Затем дал отмашку рукой в сторону двух зеленокожих соплеменников, расположившихся обособленно ото всех остальных, и поспешил к выходу. Чародей знал свое дело. Будучи едва ли не лучшим АОЕ магом во всей Риоле, он занимал в клане пост хранителя артефактов, и только что получил разрешение на использование самого грозного экземпляра из закровов своего арсенала. "Чаша судного дня" — была одним из раритетных предметов, способных вызвать огненный дождь невероятной силы на площади в несколько километров. Использовать данный артефакт можно было лишь раз. Повторное применение требовало длительной зарядки и несметного числа ресурсов.

Тем временем демон изменил тактику. Вместо того, чтобы разбрасывать пламя на близлежащие цели, он сосредоточил внимание на удерживающих его цепях.

9

Антвир — верховный магистр ордена Тамплиеров, уютно устроился у камина. Глядя на играющие в очаге языки пламени предельно расфокусировал взгляд. Он любил вот так — после трудового дня, посидеть в одиночестве, вынашивая глобальные планы. Рядовой сотрудник банка — простой клерк в реальной жизни, обладал не малым влиянием в мире Риолы и это ему, определенно, нравилось. Игра приносила удовлетворение, которого так не хватало в действительности, заставляла погружаться в себя вновь и вновь.

— Приветствую тебя, верховный магистр! — прозвучал слишком уж бархатный голос, столь же умиротворяющий сколь и опасный. Источник звука определить не удалось, что в совокупности с внезапностью его возникновения заставило Антвира подскочить с кресла и недоуменно озираться по сторонам.

— Не утруждайся, меня здесь нет, по крайней мере в том смысле, котором ты мог бы меня узреть.

— Кто ты, или что? — лидер Тамплиеров лихорадочно нащупывал кнопку на подлокотнике кресла, которая подавала сигнал тревоги телохранителям дежурившим неподалеку.

— Оставь бесполезную суету, никто не придет, они спят и проснутся тогда, когда мы с тобой обсудим предстоящую миссию.

— Миссию? Сначала ответь на мой вопрос и тогда, возможно, мы поговорим.

— Я наиболее известен под именем Мораиир. Одни считают меня демоном, другие богом. Пожалуй, правы и те и другие, ведь важна лишь позиция с которой смотреть. Так вот, я попал в несколько затруднительное положение и обращаюсь к тебе с просьбой, или скорее предложением.

— Продолжай.

— Кажется я оказался жертвой коварства моих врагов, которые к слову не благоволят и тебе. Как говорится, враг моего врага, мой друг и именно поэтому я здесь. Представители клана Култ в настоящее время атакуют меня и их оказалось слишком много. Возможно, я справлюсь с ними, но допускаю вероятность не самого благоприятного исхода. Так вот, я попрошу тебя собрать всех своих людей и выступить на моей стороне. За ценой я не постою. Отдам тебе тройку пламенных коней из моей конюшни, а также полный комплект тяжелой экипировки божественного качества, не говоря уже о золоте. Миллион полновесных монет — весьма достойная плата за небольшую услугу!

Антвир был вне себя от радости. Игра предлагала принять участие в уникальном мифическом квесте под названием "Сделка с дьяволом". О существовании подобных заданий ходило много слухов, но документально подтвержденных фактов их существования в игре не было.

Желаете ли Вы принять задание "Сделка с дьяволом"?

Статус: мифический, уникальный

Описание: Демон Мораиир обратился к вас с просьбой оказать ему помощь в схватке с его недругами.

Требования: собрать отряд по крайней мере в пять тысяч человек и вступить в бой с представителями клана Культ в провинции Санвел.

Награда: тройка пламенных коней, комплект тяжелых доспехов "Адского пламени", один миллион золотом, 500 000 единиц опыта, титул "Наследник пламенного трона".

Особые условия: Мораиир должен выжить, ограничение по времени 1 час.

Награда потрясала своей щедростью, однако благоразумие на этот раз отчасти перевешивало разгорающуюся алчность:

— Постой, постой. Всего час? Это какая-то шутка? Даже если я соберу отряд, нам никогда так скоро не добратся до провинции Санвел. Сейчас едва ли наберется два десятка магов с прокаченным телепортом соответствующего уровня.

— Транспортировку я беру на себя, об этом можно не беспокоится. Так какой будет твой ответ? Времени для раздумий нет!

— Я согласен, а теперь мне нужны мои люди.

— Отлично, иного я и не ожидал, как только будешь готов, назови мое имя и я перенесу всю твою армию в нужное место.

10

— Сколько их? — орк и небольшая группа спутников заняли позиции в ущелье, ведущем в долину, где сейчас кипел ожесточенный бой.

— Сиверс, их тысячи! Точнее определить не могу.

— Это Антвир? Вон там. — орк указал пальцем в самую гущу всадников — Точно он. Черт, похоже на утечку. Какая-то сука продалась Тампонам.

— Когда все это закончится, нужно будет провести проверку на благонадежность. Поднимем всю сеть осведомителей, контору подключу. Найду эту крысу и раздавлю как клопа. — это были не простые бахвальства. Сиверс являлся главой крупной компании с развитой службой безопасности в штате и частенько пользовался своим деньгами и положением, как он сам считал, на благо клана.

— Тут ничего не поделать, их просто тьма. Придется выжечь тут все! Другого выхода просто не вижу. — чародей на мгновение замер, взвешивая все за и против, затем продолжил: — Виталик слушай сюда, я сниму экипаж, возьмешь его и сразу ТП (*телепорт) на базу, головой отвечаешь за эти шмотки. Оставлю только чашу, и то с чем готов расстаться. Сдается мне это билет в один конец.

Проделав несколько пассов руками, маг призвал своего маунта. Огромный грифон щелкнул клювом и встряхнул крыльями, в предвкушении скорого полета. Отточенными движениями Сиверс стянул с питомца уздечку с седлом и отстегнул клипсы защитных пластин. В случае гибели призванные существа, как и игроки теряли опыт, а порой и уровни.

Но если с подобными потерями, даже на высоких этапах развития, можно было кое-как смириться, то лишение редкой экипировки оказывалось слишком болезненным.

— Уходите как только я долечу до них. Пойду в хайде. Эх, надеюсь, у них нет "нюхачей". - так называли существ, которых специально вылавливали в диких пустошах. Сами они были невидимы и перевозились в прозрачных контейнерах. Нюхачей никто не видел. Считалось, что они имели шарообразную форму и светились в присутствии скрытых предметов или игроков. Причем делали это в тех областях тела, которые соответствовали нужному направлению. Получался своего рода локатор или радар, отличная штука, однако сейчас это оказалось бы совершенно ни к месту.

Отряд Тамплиеров довольно быстро приближался. Важно зайти к противнику с тыла, чтобы было время на прокаст Армагеддона. Кроме того, приходилось выдерживать достаточное удаление от расположения собственных войск, иначе под огнем окажутся и они.

Сиверс сидел на спине грифона и под покровом заклинания невидимости мчался вперед. При этом, он то и дело, оглядывался назад, прикидывая нужное расстояние.

В опасной зоне оставалось преодолеть всего какие-нибудь пару сотен футов. Потом можно начинать плавный спуск. Но стоило лишь подумать о том, что все идет неплохо, как мощный удар вдруг выбил из хайда. Оглушенный грифон беспорядочно вращался в воздухе и пикировал на землю словно подбитый бомбардировщик.

— Что это за херь? — мысль застряла в голове и раз за разом зациклено прокручивалась в мозгах. Посадка обещала быть жесткой. Причем настолько, что грозила экспресс отправкой на перерождение. Однако опыт и высокий левел давали о себе знать. Сиверс активировал подготовленную заранее цепочку заклинаний. Домашняя заготовка лучших магов — как правило, некоторое количество оборонительных спеллов. Они кастовались без задержек и практически мгновенно. Такая штука на некоторое время превращала их обладателя в невероятно сложную для атаки цель.

"Фантом", "Энергетический щит", "Каменная кожа", "Сфера поглощения", "Воронка отражения", "Туман" — бафы дополняя друг друга окружали тело заклинателя.

Удар о земную твердь был крайне неприятен. Болевые ощущения в игре подавлялись практически полностью, однако полученные повреждения ощутимо снижали характеристики персонажа, осложняли его действия и конечно же затрудняли передвижение. В то время как обычные потери очков здоровья с успехом компенсировались всякими зельями и усилиями магов-целителей, то лечение серьезных ран требовало времени и усилий обученных врачей.

Проскочил целый ряд системных сообщений, уследить за которыми не было никакой возможности. Ясно было лишь то, что потеря очков здоровья составила порядка 80 % от их максимума, а действие сферы поглощения предсказуемо закончилось. Она попросту лопнула словно мыльный пузырь, но свое дело сделала — Сиверс был все еще жив.

С превеликим трудом орк поднялся и достал Чашу Судного Дня, и не теряя времени понапрасну, активировал дремлющее в ней заклинание. Скорее всего, маг был слишком близко к войскам своего клана, но потери пары сотен бойцов были несопоставимо малы с теми, что неминуемо возникнут в случае схватки с армией Тамплиеров.

Небеса словно наливались кровью, превращаясь в багрово-красный океан. Над головой бушевали нешуточные страсти: то тут, то там в землю ударяли беспорядочно возникающие молнии, а от раскатов грома закладывало уши. Начался дождь из огненных капель, прожигающих все на своем пути.

От буйства эффектов захватывало дух. Картинка завораживала настолько, что даже выдавший виды Сиверс, на мгновение замер, открыв рот глядя на творящееся вокруг великолепии. Полупрозрачные фантомы, расположились вокруг и повторяли все его движения. Так же как и сам маг, они были покрыты каменной коркой, в ногах бешено вращались голубые вихри, а серый туман, которой отлично защищал от лучников, то и дело, разгоняли снопы искр. Последние возникали при соприкосновении огненных капель со струящимся энергетическим щитом, который, в свою очередь, стремительно таял под напором пламени щедро изливаемом заклинанием Армагеддон.

Что творилось впереди было совершенно очевидно, пережить подобное смогут лишь немногие маги и то если успеют скрыться в портале под покровом защитных заклинаний и именно это предстояло сделать сейчас колудну.

Всадники, которые еще мгновение назад отделились от основного отряда Таплиеров и галопом скакали по направлению сбитого грифона полыхали как папиросная бумага. Дальше ничего нельзя было разобрать из-за плотной лавины пламени. Сиверс взял себя в руки и активировал призыв портала, который через мгновение образовался прямо напротив него. Для успешного побега не хватило, наверное, всего секунды — щит резко растаял и огненный шторм быстро сделал свое дело беспристрастно и без разбору пожирая всех на своем пути.

Матерные слова таки сорвались с уст артефактера, который не погибал уже более двух лет, и порядком уверовал в свою неуязвимость.

11

Мораиир, черт тебя дери! Это твоих рук дело? Что все это значит? — Антвир метался под куполом который в спешке подняли его маги. Он не верил собственным глаза: вся огромная армия в момент обратилась пеплом, лишая его шансов на получение награды.

— Угомонись! Не разочаровывай меня еще сильнее. Сам провалил все дело, недостаточно подготовился, пропустил... хм неприятеля себе в тыл, да с таким мощным оружием наперевес. — был ему ответ. — Гибель твоего отряда не осталась напрасной, однако сам понимаешь всех условий нашего соглашения ты не исполнил.

— Да как... Ты!

— Магистр, мы не сможем долго удерживать купол, нужно уходить. — Бесцеремонно прервал Антвира один из магов, на что-то ничего не ответил и только кивнул головой. Поражение нужно принимать достойно. В следующий раз он окажется умнее, хотя вечер был откровенно испорчен.

12

— Крон! Я ничего не понимаю, провидец казался растерянным. Мораиир восполнил запасы манны, у него сил под завязку. Я не понимаю как...

— Доложить обстановку. — лидер Кульга похоже понял собственный просчет, однако пока не мог взять в толк как можно было поступить иначе. Враг попросту переиграл его.

— Тамплиеры уничтожены, Сиверс сработал на отлично. — обрадовано сообщил помощник. — Но у нас порядка сотни погибших, попали — под горячую руку.

— Как я мог так просчитаться! — размышлял Крон. Демон похоже впитал энергию погибших Тампов и теперь готовится разметать все наши силы. Но повторно вызвать щит он не сможет еще довольно долго и у нас все еще остается шанс на победу.

— Что там с этой гребаной пушкой?!

— Две минуты до залпа.

— Мораиир освободил хвост. Северная башня уничтожена, боюсь оставшиеся на очереди.

— Держатся!!! Строителям и магам которые не сдадут башню до залпа, по десять тысяч золотых каждому. Отправьте широковещательное сообщение.

13

Размахивая массивным хвостом, снабженным внушительными шипами, Мораиир всю колотил по одной из двух оставшихся башен. Несмотря на полные запасы манны демон совершенно прекратил применение заклинаний. После очередного удара купол не выдержал и вся мощь пришла прямо в основание башни. Тяжелые гранитные камни словно бы это были спичечные коробки разлетелись во все стороны. Босс удовлетворенно заревел, и приступил к ликвидации последней из сковывающих его цепей.

Прозвучал оглушительный взрыв — мортира дала свой второй залп. Пребывающие на поле битвы воины попадали на землю от чудовищной силы звуковой волны.

Демон не успевал освободиться и сейчас смотрел в сторону приближающегося смертоносного снаряда.

— Что произошло? Где он. Промых? — Крон вглядывался в око — магическое полотно транслирующее события на расстоянии. В месте куда только что угодил снаряд образовался кратер, но из за слоя пыли поднятого от удара разобрать что-то было трудно.

— Сай, ну что там? Издох? Ну не молчи же, отчет.

— Я, я, точно не понял... — промямлил провидец. — За миг до попадания, Мораиир что-то скастовал, затратив 100 % манны, я только успел увидеть название умения — кажется это было "Перерождение", но описание, не успел прочитать, оно быстро пропало...

— Что? Блин эти разработчики реально какие-то дебилы. Что это за чит такой. Тварь куда то пропала — вообще ни в какие рамки. Прочесать все, Ворон, остаешься за старшего, а я пока займусь оставлением заявки админам. Я этого так не оставлю.

14

Жилище старика выглядело аскетично. Ничего лишнего, все по делу и исключительно аккуратно расставлено. Внимание привлек лишь шкаф, доверху заставленный различными фолиантами и свитками. Книги стоили не дешево и их наличие резко контрастировало с ролью которую играл данный НИП.

— Ты спрашивал не маг ли я... — нарушил тишину старец. — Скажем так, я обладаю некоторыми познаниями. В прошлом, мне довелось быть жрецом, тогда же посчастливилось много странствовать по свету и кое что повидать.

— Жрецом? Значит вы служили какому-то богу?

— Верно. В тот день, когда я принял посвящение, мне был дарован спутник. Тогда он был еще очень юн, собственно я также был крайне молод. Вместе мы пережили бесчисленное множество приключений, пока не настал день когда наши пути разошлись. Я упустил из виду как мой друг и соратник изменился настолько, что наши взгляды на окружающую действительность предельно разошлись. После того как он раз за разом совершал деяния, которые я должен был пресекать, мне пришлось проделать ритуал, который избавил нас обоих от духовной связи. Эта ошибка, до сих пор не дает мне покоя.

Последствия оказались во истину непредсказуемыми. Мой старый товарищ достиг потрясающих высот. Как ему это удалось так скоро — я не знаю, известно лишь, что его последующие деяния были столь же ужасными сколь и великими.

— Мне сейчас тяжело об этом говорить, но когда гнев завладел мной, я проявил слабость и пусть неосознанно, но принес этому миру целый океан страданий. Именно поэтому, вскоре был вынужден оставить свою службу и с тех пор смиренно принимаю удары судьбы, как расплату за ошибки прошлого. — старик заерзал на кресле.

— Сейчас не осталось ни одного из жрецов Калеиеля — заветам которого я служил когда то. Но недавно кое что произошедшее, заставило меня снова повернуться к моему повелителю. Пока я не готов рассказать тебе всего, прежде хочу предложить тебе, кое что.

— Юная душа, не желаешь ли ты принять сан служителя Калеиеля? Ты станешь служкой, а по достижению совершеннолетия жрецом бога. Мне был знак, который указал на возможность возрождения ордена и искупления оплошностей молодости. Я возлагаю надежды на тебя, и жду твоего ответа.

Внимание: Желаете ли вы принять игровой класс "служитель забытого бога"?
(Примечание: в случае отказа повторного предложения не будет)

Я провел не мало времени в поисках оптимального класса для собственного героя, но просмотрев все варианты так и не сделал окончательного выбора. Однако, совершенно точно, ни в одном из туториалов не было упоминания о "жреце забытого бога", что могло указывать лишь на его уникальную природу. Колебался я не долго, справедливо рассуждая, что все необычное как правило должно быть лучше и интереснее. В случае чего всегда можно будет начать играть заново, персонаж не раскачан и его потеря на мне никак не скажется.

Поздравляем, отныне вы "служитель забытого бога". Пути божеств неисповедимы, кто знает куда заведет вас тропа, на которую вам довелось ступить.

По достижению 10 уровня вы сможете уточнить выбор направления. В зависимости от стиля игры и собственных предпочтений откроется получить один из пяти классов: Жрец Калеиеля, Защитник Калеиеля, Тень Калеиеля, Гнев Калеиеля, Мастер Калеиеля.

Делайте выбор мудро!

Класс в игре можно было получить лишь после достижения десятого уровня, тем необычнее выглядела текущая ситуация.

Ежедневно от вас требуется возносить молитву в адрес Калеиеля. От этого будет расти показатель веры (в случае пропуска данного действия показатель снижается). Всякий раз вы будете получать благословление божества, при этом в зависимости от уровня веры растет и сила даруемых им эффектов.

Вы получаете бонус к скорости набора опыта +25 %

Доступные умения: благословление Калеиеля, Проклятие Калеиеля, Жертва.

Бонус к характеристикам зависит от уровня веры: базовое значение +15

"Ниче так бонусы" — подумал я, прикидывая масштабы свалившейся удачи.

— Я очень рад, что ты принял мое предложение. Отныне ты служитель Калеиеля, бога который в незапамятные времена был одним из трех создателей этого мира. Данный факт мало кому известен, но помни что твой покровитель величайший из обитателей небес.

— Нам остается проделать лишь один ритуал, который дарует тебе самое ценное, из

того, что в настоящий момент может дать наш господин. Этот момент ты должен запомнить на всю жизнь.

Мы спустились в подвал, убранство которого не слишком отличалось от увиденного наверху. Лишь витиеватая пентаграмма прямо под ногами выглядела слегка зловеще.

— Не бойся, это не жертвенный обряд, а эта схема — лишь средоточие силы, необходимая для инициализации. Просто присядь на колени в центр и закрой глаза, все остальное — моя работа.

Я подчинился. Казалось ничего не происходило. Никакого шума, или буйства магии, как-то буднично, спокойно. "А происходило ли вообще что-нибудь?" — некоторое беспокойство охватило меня уже примерно после более двух минут нахождения в таком положении. Собрав волю в кулак, я продолжил сидеть неподвижно в течении еще некоторого времени. Ничего. "А не здох ли этот дед, не рассчитав собственные силы. Поди давно не практиковал подобного".

Я аккуратно приоткрыл глаза. Сначала один, потом второй. Старика действительно нигде не было. Вот ведь незадача.

— Ага, как же! Размечался, великий дар — ну, ну. Квест забеганный попался, что ли? Ну дела... Тут я вспомнил как некоторых, правда не столь технологичных играх, персонажи порой проваливались под текстуры в так называемое лимбо — бесконечное пустое пространство. Но в Риоле применялась совершенно иная система и такой конфуз естественно был невозможен.

В подвале никого не было, комнаты наверху также оказались пусты, при этом пропало и все внутренне убранство, теперь дом выглядел так, словно его покинули очень давно: обветшавший, полный пыли и паутины. Странно все это, ну да ладно. Подходило время обеда, а значит пора возвращаться домой.

15

Мне засчитали выполнение квеста "Уличные сорванцы", при этом я поднялся в уровнях — достигнув сразу третьего.

После обеда, снова отправился на улицу. Внимание привлекла группа ребятишек, столпившихся возле слегка перекошенного фонарного столба. Недолго думая, отправился в направлении шумной компании, ведомый чувством всепоглощающего любопытства.

— Эй, малявка, подь суды. — обратился ко мне пацан, значительно выделяющийся ростом из толпы. Очевидно этот тип взял на себя роль лидера и собирал небольшое войско для какого-то мероприятия. Прикинув на глаз возраст "вожака", я предположил, что данный экземпляр уже очень скоро достигнет совершеннолетия и сможет отправиться в большой мир.

— Да ты, давай скорее. Больше никого ждать не будем. — переросток сделал пригласительный жест рукой.

— Итак господа нубы, сегодня ваш счастливый день. Римус Великолепный, в моем лице, предлагает вам принять участие в невероятно увлекательном и, вполне возможно, прибыльном... в том числе для вас, деле.

Толпа одобрительно загалдела. Выдержав небольшую паузу, Римус продолжил:

— Прямо под нашими ногами проходит городская канализация. Там не слишком опасно для игрока девятого уровня, которым к счастью для вас я и являюсь. Так вот, мне удалось обнаружить босса в одном из тоннелей. Здоровенная такая крыса. Я пытался ее завалить, но

она постоянно призывает на помощь мерзких крысят, которые хоть и даммажат слабо, но в большом количестве просто жутко мешают и вообще не дают ничего сделать.

— Ну и зачем тебе толпа мелких игроков? Взял бы в напарники пару таких же громил как ты и разделали бы крысу за милую душу. — кто то задал вполне уместный вопрос, который у меня самого крутился на языке.

— Ну это... — замялся Риммус. — Я же из благородных побуждений. Мне то что, а вам ого-го... Интересно же и опыт рекой! Вот бы меня вот так проводили, я бы был только благодарен...

— Я никого не заставляю. Дело ваше, не хотите не надо. — завлекала, возможно неосознанно, вернул прием обратной психологии. — Но потом, когда остальные явятся с наградой, каждый оставшийся будет думать какой он был дурак.

Дураков естественно не нашлось и вся шайка с радостью проследовала за вожакем. В составе рейда оказалось семнадцать человек, включая меня. Уровни "бойцов" колебались в рамках с первого по пятый и только Риммус выделялся своим казавшимся крутым девятым.

Мы спустились в канализацию. Потoki нечистот сочились отовсюду и аккумуляровались в конечном итоге в широких каналах, образуя сплошной поток сродни мощной реке. Мутная зеленовато коричневая жижа была повсюду куда падал взгляд. Запах был соответствующий, хотя тошнотворных позывов не было, за что отдельная благодарность товарищам разработчикам.

Вы получаете дебаф "кошмарная вонь", восстановление здоровья и манны замедлены на 15 %.

— От нас потребуется валить засуммоненных крыс? — отметил я вопросом.

— Не дрейфь пацан, скорее всего ничего не придется делать, я с прошлого раза апнул уровень, даммага должно хватить. — Мне совершенно не понравился тон ответа. Риммус словно отмахнулся от меня, а акцент на слове "пацан" показался довольно обидным.

Не успели мы пройти и пары десятков метров, как повстречали одного из местных обитателей. Слизень, который похоже прятался где-то под потолком, смачно шмякнулся на шедшего последним игрока — носителя говорящего прозвища — "счастливчик" и нанес тому критический урон. Удачно, не чего сказать... Одного удара оказалось достаточно чтобы бедолага тут же протянул ноги. Все закончилось слишком быстро, поэтому Риммус был бессилён помочь, но надо отдать ему должное он довольно эффектно подскочил к слизи, все еще извивающемуся над несчастным трупиком, и изрубил мерзкую тварь на кусочки. Так нас осталось всего шестнадцать.

— И так будет с каждым! — обрадовался победитель и тут же занял свое прежнее место во главе отряда.

Двое из нашей компании ринулись к телу счастливчика. "Должно быть это были его друзья" — подумал я, однако последующая картина быстро расставила все на свои места. Парочка сцепилась друг с другом из-за лута выпавшего из моба, на который Риммус не обратил никакого внимания. Бой продлился недолго, вожак быстро разнял горячих парней со словами: — Впереди вас ждет золото, а вы тут какую-то слизь не поделили, олухи! Нет, ну как есть идиоты! Бойцы смотрели друг на друга с ненавистью, но, похоже, активная фаза конфликта на этот раз была исчерпана.

Мы ощутимо замедлились, и чем дальше по тоннелям продвигался отряд, тем сложнее нам приходилось. Очевидно, что это подземелье едва ли подходило нубам, которыми мы, без сомнения, все являлись. Сюда нужно спускаться подготовленной группой, с заранее

заготовленным снаряжением, а не абы кем и лишь бы как... Вскоре появились первые недовольные. Некоторые уже отрывисто роптали, ведь обещанных гор золота, пока так никто и не увидел. Более того, разглядеть хоть что-то в поглощенном мраком каменном мешке, было практически невозможно. Кое-где, встречались проплешины света, прорывающегося сквозь решетки из под потолка, но это особо не помогало. Иногда удавалось обнаружить закрепленные на стенах масляные светильники, однако в большинстве случаев запасы горючего вещества в них оказывались на исходе, а чаще и вовсе отсутствовали. Риммус время от времени зажигал припасенный факел, хотя явно сэкономил его ресурс, поэтому большую часть пути нам все же пришлось преодолевать в потемках.

Автоматических карт местности, на подобие тех, что существовали в большинстве игр с которыми мне довелось познакомиться, в Риоле не было. Их создавали сами игроки, обладающие соответствующими ремесленными и практическими навыками. Точные карты с пометками и комментариями стоили больших денег, а мастера по их изготовлению становились ценными и весьма уважаемыми членами игровых сообществ. Крупные кланы обязательно имели группу картографов, которых постоянно отправляли в экспедиции, в сопровождении приличной охраной.

Нам же не оставалось ничего, кроме как следовать за нашим лидером, без четкого понимания, где находимся и в каком направлении движемся. Бесконечные повороты и закоулки запутали бы кого угодно, однако Риммус постоянно твердил, мол знает эти коридоры как свои пять пальцев и уже очень скоро выведет нас к месту назначения.

— Вот встряли! — обратился ко мне один из членов отряда, который шел сзади.

— Ага. — я оглянулся, но не сумел разглядеть даже очертаний моего собеседника.

— Знаешь, я думаю здесь что-то не так. Этот Риммус, явно задумал какую-то пакость. Будь на чеку. Если есть какие-нибудь умения, готовься их применить.

— Эгегей! Мелкотня! Я нашел! Говорил же вам, он где-то здесь. — впереди послышался голос и спустя мгновение тьму отчасти разогнал свет от струйки пламени, исходившего от светильника.

— Здесь сделаем привал. Ждите здесь, мне нужно срочно отойти ненадолго. — Риммус стремительно вышел в логаут, оставив нас наедине с мрачным подземельем.

Я обернулся, ожидая продолжения диалога со своим собеседником, однако, позади никого не оказалось. Игра воображения, глюки, приколы разработчиков? В общем чертовщина какая-то. Я, признаться, немного струхнул и поспешил к источнику света.

Опасение, высказанное неизвестным, казалось вполне обоснованными и поэтому пропускать предостережение мимо ушей было нельзя. Я вдруг осознал, что совершенно не изучил особенности класса, который так неожиданно заполучил и даже не распределил баллы характеристик, скопившихся после пары левелапов. Итак, что мы имеем.

Имя: Руперт

Возраст: 5

Текущий уровень: 3

Класс: слугитель забытого бога

Вера (уникальный классовый параметр) — 1

Профессия: нет

Раса: человек

Очков опыта: 540

Опыта до следующего уровня: 460

Очки здоровья: 107

Очки манны: 66

Очки энергии: 162

Сила — 16

Выносливость — 16

Ловкость — 16

Интеллект — 16

Мудрость — 16

Удача — 16

Свободно очков характеристик: 10

Бонусные параметры давали отличную прибавку. Да, конечно, они были размазаны по всем характеристикам, некоторые из которых явно не слишком нужны тому или иному классу, но герой выглядел внушительно и по своим потенциальным возможностям значительно превосходил текущий уровень.

Вкладывать куда либо баллы пока не стал, сперва нужно разобраться с текущими умениями и классами, которые можно будет заполнить на десятом уровне.

Итак уже сейчас мне доступны **Благословление Калеиеля, Проклятие Калеиеля и Жертва**. Ознакомимся с описанием каждого в отдельности:

Благословление — сам Калеиель обращает на вас свой взор. В течение **180 + (уровень веры) сек.** увеличивается значение ловкости и удачи на величину **20 + (уровень умения) * 5 единиц + уровень персонажа**. При этом возрастает скорость передвижения и способности к уклонению, и развеиваются все негативные эффекты. **Повторное применение становится возможным через сорок пять минут.**

Интересно... С ловкостью все более менее понятно, а вот параметр удачи в игре был довольно-таки неоднозначной величиной. В гайдах то и дело встречались упоминания о бессмысленности его прокачки, ввиду слишком уж неявной отдачи от вложенных балов. В системном комментарии этот параметр значился как крайне важный, влияющий на чуть ли не все аспекты игрового процесса, однако само описание пестрило общими фразами, и не указывало на конкретные предпочтения. Опытные игроки склонялись к выводу, что влияние удачи было минимальным и ее, как правило, не стоило специально развивать.

Проклятие — нет спасения тем, кто прогневал Калеиеля. Все враждебные существа в радиусе **15 + (уровень веры / 10) метров** случайным образом получают один или несколько из следующих дебафов: замедление, слабость, контузия, слепота, немота, рассеянность. Сила и длительность эффектов, а также шанс их наложения зависят от параметра удачи и уровня веры. **Повторное применение становится возможным через один час.**

Просто классная штука, особенно красиво выглядела возможность одновременно наложения всей плеяды статусов на противника, который в таком случае наверняка окажется беспомощнее младенца.

Жертва — ваша жертва Калеиелю не будет напрасной. Один раз в день вы можете развоплотить любой предмет экипировки, в качестве дара своему покровителю. Получаемый эффект напрямую зависит от того насколько искусный мастер приложил руку к созданию жертвенного объекта и могущественны силы оказавшиеся в нем заключены. **Высокий параметр удачи увеличивает шанс на получение**

дополнительной награды.

Странный навык, нужно будет разобраться с ним позже, все равно под рукой нет лишних раров. Да чего уж там раров, простецкой безделушки и то, пока не могу позволить себе выбросить на ветер.

Все способности имели внушительный откат и явно не годились для длительного боя или вовсе для него были не предназначены. Но, надо полагать, с получением десятого уровня я могу обзавестись новыми интересными умениями. Уже сейчас стоило присмотреться к потенциальному грейд-классу и уже исходя из данных соображений, развивать соответствующие направления.

Жрец Калеиеля — преданный слугитель бога, оплот традиции и кладезь знаний. Имеет возможность совершать до трех молитв в день, за счет чего вера его безгранично велика, а в месте с ней и сила. Способен призывать себе на помощь духов, отлично владеет палицей и молотом.

Может избежать смерти, жертвуя частью веры. Основные характеристики: мудрость, интеллект.

Количество жрецов Калеиеля: 0/12

Защитник Калеиеля — боец, посвятивший жизнь служению богу. Прекрасное владение клинком и знакомство с уникальными финтами старой школы фехтования, в сочетании со способностями к защитным заклинаниями и излечению делает его во истину могучим воителем. Может вкладывать веру в каждый удар, многократно увеличивая собственную мощь.

Основные характеристики: сила, выносливость.

Количество Защитников Калеиеля: 0/16

Тень Калеиеля — представитель древнего ордена убийц, чьей целью было устранение любого инакомыслия. Способен убить за считанные доли секунды и при этом остаться незамеченным как в гуще толпы так и на открытой местности. За некоторое количество веры может переноситься в места которые ранее посещал, но не чаще двух раз в неделю.

Основные характеристики: ловкость, сила.

Количество Теней Калеиеля: 0/16

Гнев Калеиеля — маг, наделенный способностями к разрушению всего и вся. Черная веру, снижает временные задержки на использование заклинаний и увеличивает скорость их каста. Даже самые сложные заклинания можно высвободить мгновенно.

Количество Гнева Калеиеля: 0/10

Основные характеристики: интеллект, выносливость.

Мастер Калеиеля — будучи богом света и тьмы, разрушения и созидания Калеиель являет собой противоречивые основы мироздания. Подобно покровителю, Мастер сочетает в себе, трудно сопоставимые моменты: это и созидатель, способный познать все профессии без исключения, воин и маг постигающий все школы и навыки до максимального уровня. Мастер не имеет каких-либо иных классовых способностей и бонусов и получает штраф на количество получаемого опыта в бою — 50 %, однако скорость развития всех ремесленных навыков ускоряется на 70 %.

Основные характеристики: удача.

Количество Мастеров Калеиеля: 0/1

Будучи уникальными, классы линейки "служителей Калеиеля", похоже имели довольно серьезное ограничение на количество адептов. Любопытно, что на первый взгляд, довольно-таки бесполезная специализация Мастер, связывалась наиболее жесткой квотой в одного единственного представителя и имела серьезные недостатки без явных преимуществ. Но если подумать, этот класс предоставлял широкие возможности. Так если учесть основы игровой механики, каждый игрок был в состоянии развить лишь одну единственную профессию до максимального уровня, остальные же ограничивались начальными ступенями. Так, к примеру, великолепный повар, мог без особых проблем постичь азы кузнечного дела, но стать одновременно великим бронником ему было не под силу. В то же время, развитие мирной профессии, накладывало отпечаток и на боевые навыки: заядлый ремесленник едва ли был способен стать грандмастером клинка, хотя ничто не препятствовало ему развиться вплоть до специалиста.

Игра подталкивала к совершенствованию какого-то одного направления, что, казалось, совершенно логичным. При этом, лучше всего, сделать ставку на боевую или мирную специализацию.

В общем то было над чем серьезно поразмыслить. В глубине подсознания понемногу начали формироваться определенные предпочтения, но окончательного выбора для себя я так и не сделал. Пусть десятый уровень хоть и был не так уж далеко, времени все еще имелось предостаточно.

Изготовка умений служителя Калеиеля прошла довольно быстро, интерфейс предоставлял удобные возможности по настройке, при этом оставаясь практически незаметным. Теперь я был готов применить навыки в любой момент.

Время шло, а Риммус не возвращался. Трудно сказать сколько минут пролетело, но совершенно точно — значительно больше, чем вкладывал в смысл фразы "скоро вернусь" наш проводник и лидер.

"Бойцы" разбились на небольшие кучки и занимались кто чем горазд. Одни что-то громко обсуждали, другие мирно сидели вдоль стены, вглядываясь в нависающую темноту. Из явных отщепенцев выделялся слегка полноватый паренек, который усердно копошился вокруг походного котелка, под которым уже всюду разгоралось пламя.

— Чем занимаешься? — я посмотрел на ник персонажа, который в этот самый момент, активно работал деревянной ложкой перемешивая какие-то ингредиенты в чане с закипающей водой. — Вальтер...

— Еду готовлю, разве не видно? — прозвучал не слишком любезный ответ.

— Может, тебе чем-нибудь помочь? — поинтересовался я.

— Ты повара будешь раскачивать что ли? Просто, иначе тебе это только помешает. — Тон собеседника немного смягчился, а в голосе отчетливо читались нотки заинтересованности.

В свою очередь, я не собирался делиться сведениями о недавних приключениях со всяким встречным, но на случай если вдруг решу взять класс Мастера, решил немного схитрить. Появилась возможность обзавестись кое-какими познаниями в отдельных профессиях. Повар? Почему бы и нет, востребованное и крайне нужное дело.

— Угу. До этого момента, я еще не был уверен, и только сейчас решил, что это призвание. Как только увидел, как ты ловко управляешься с готовкой, понял — это мое!

— Ха, ха. Ты чертовски прав Руперт, это очень крутое ремесло. Думаю, ты не пожалеешь. Смотри сюда, такое главное что...

Как и в реальной жизни, поварское дело в Риоле во многом зависело от правильно подобранных ингредиентов, их меры и чутья самого шефа. Немаловажным оставалась качественная утварь, необходимая для создания высокоуровневых блюд. Пища годилась не только в качестве своего рода поставщика различных временных бонусов, но также была обязательной к периодическому употреблению, так как не малую роль играл параметр голод, который как известно не тетка. Выходило, что персонаж давно не употреблявший пищу, получал соответствующий дебаф, который суммировался по мере запущенности ситуации, а после превышения критической величины приводил к смерти.

Поздравляем! Вы научились основам приготовления пищи. Текущий уровень профессии: поваренок. Вам доступны новые рецепты. Вы можете ознакомиться с ними на соответствующем интерфейсе.

Получен предмет: поварская книга.

При достижении каждой последующей ступени развития профессионального мастерства, открывались новые рецепты. При этом не существовало никаких ограничений на эксперименты и изобретения. Игра была построена по принципу конструктора, предоставляющего основные блоки и механизмы, из которых уже можно было создавать новые уникальные решения, ограниченные лишь фантазией мастера.

Я сразу же заглянул в книгу и просмотрел доступные кулинарные изыски. Среди всего многообразия простых блюд, приглянулось лишь отварное яйцо, главный ингредиент для которого у меня так кстати оказался.

По прошествии еще нескольких минут мы с Вальтером уплетали результаты собственного труда, ловя на себе завистливые взгляды наших сопартийцев. Нужно отдать им должное, никто из них, к моему личному удивлению, не стал выпрашивать еду, как обычно бывало в других играх, когда всякий нуб считал всех вокруг ему чем то обязанными и только и занимался тем, что клянчил хоть какие-нибудь "ништяки". Ставшее уже хрестоматийным "дайденежка" на этот раз никоем образом не прозвучало.

16

Я не сразу заметил как практически бесшумно, на границе света и тьмы, показалось нечто. Прикинув размеры объекта, невольно сглотнул комок подступивший к горлу. Здоровенная, не уступающая ростом взрослому человеку крыса, вальяжно приближалась. Тварь старательно принюхивалась, и при этом не переставала подергивать мерзкого вида хвостом, вызывающим отчетливую ассоциацию с червяком, который вылез прямо из её кхм... задницы. Короткая шерсть с засохшими комками грязи нет-нет, да уступала место проплешинам, обнажающим непрезентабельного вида шкуру, богато украшенную крупными пупырышками, складками и шрамами. Усы, как на подбор, все разного размера болтались в унисон движениям черного как смоль носа. Пара красных глаз, нет — скорее глазищ, неподвижно уставились прямо на меня и не сулили ничего хорошего.

Несколько разбавляли дикую картину, металлические наколенники и платина с неразличимым от толстого слоя ржавчины рисунком на груди. Она была закрепленная полуизгнившими ремешками вокруг шеи и корпуса и слегка болталась.

Вальтер, который похоже и не думал замечать опасность, продолжал смаковать похлебку. Скованный первобытным ужасом, я все же нашел в себе силы слегка пнуть

зазевавшегося "повара". Тот было хотел возмутиться, но сразу же сообразил посмотреть в сторону, куда тарацились мои изрядно увеличившиеся в размерах глаза. В ту же секунду, остатки трапезы очутились на полу, а упавшая на каменную поверхность деревянная миска издала характерный глухой звук. Он эхом разнесся по подземелью, которое может стать нашей общей могилой.

Боевого опыта я пока еще не имел. Скоротечная схватка с хулиганом была уж точно не в счет. Обычно новичку сперва дают возможность набить руку на всяких зайчиках, лисичках, ну и конечно же классических крысах, но, никак не на таких вот монстриллах. Естественно, я пожалел о том что ввязался в эту авантюру. С другой стороны, а чего мне собственно терять? Экипировка не стоит и ломаного гроша, а вплоть до пятого уровня, я даже штрафов за смерть получать не буду. Кроме того даже приобрету кое-чего: горстку бесценного опыта. Но все равно страшновато — реализм окружающей обстановки брал свое сполна.

— Парни, вы совсем обнаглели? Я чего-то не понимаю, где остальные? Почему вас только двое? — картина маслом: компанию уже округлившимся и стремящимся со своих орбит глазам, составила отвисшая едва ли не до самого пола челюсть. Крыса мирно уселась в паре метров от нас и довольно обычным, хотя заметно раздраженным голосом, выдала вопросы, от которых непонятки возникли уже у меня.

Внимание: получен дебаф страх. В присутствии невероятно мощного противника Вы ощущаете ужас от которого кровь стынет в жилах и цепенеют конечности. Вы получаете штраф на скорость передвижения -75 %.

— Эээ. Двое? — я ошалело оглянулся и не обнаружил никого из сегодняшних попутчиков, более того в составе отряда были только я и Вальтер.

— Нет ну это на один зуб! Мне что прикажете с голодухи тут подохнуть? Ладно вон тот, другой, чуток пожирнее. — крыса облизнулась. А этот вообще тощий какой, кожа да кости. Тьфу, срамота!

— Чего молчим? И где этот пройдоха Риммус, мы договаривались как минимум на десяток! Вот попадетса он мне! Уж я ему награды отсыплю, мало не покажется. — не унималось чудовище, почесывая задней лапой где-то в области брюха.

— Бежим! — крикнул я, обращаясь к Вальтеру и без замаха запустил миску, которую все еще держал в руке в направлении крысы. Растерявшись, я совершенно не обратил внимания на дебаф "страх" и рванул в противоположную от монстра сторону. Не тут то было. Скорость бега оказалась не выше прогулочной походки, что явно не соответствовало ожиданиям. Вальтер, в свою очередь, не поддержал моего порыва и остался сидеть на месте, по видимому смирившись с судьбой.

— Как не культурно с твоей стороны, тощий. — Крыса похоже особо не расстроилась моему демаршу и резким движением длинного хвоста аккуратно но мощно сшибла меня с ног. — Вот твой друг молодец, сразу видно хороший малый, я сразу оценил его качества. — Монстр снова облизнулся.

Получен дробящий урон: здоровье уменьшилось на 45 ед.

Оказавшись на земле я попытался заново оценить обстановку. Куда же так резко пропали все остальные? Иллюзия, как и тот незнакомец, что предупреждал об опасности? Тогда возможно и крыса не такая уж непобедимая и все это от начала до конца такой квест, своего рода обучение? Должен признать, довольно оригинальная задумка, однако в таком случае нужно срочно начинать действовать. Крыса оказалась разумной, и если судить по экипировке сохранившейся на теле и ее состоянию, когда то давно была связана с людьми

или прочими расами. Ну не сама же она, в конце то концов, нацепила бронепластину и прочие защитные атрибуты. А если все именно так? Учитывая, что-тот же Риммус вступил с крысой в сговор — выходило с монстром вполне можно иметь диалог и сохранялся приличный шанс на мирный исход дела.

— Прошу прощения, имени вашего не знаю. Мое имя Руперт, а это... — Я решил установить хотя бы подобие контроля над ситуацией.

— Ммм. О простите мое невежество, уважаемые господа. — Крыса заметно повеселела, завершив фразу с изрядной долей показного ехидства. — Мартин. К вашим услугам! Только не знаю, чем это вам обоим поможет.

— Я готов развеять ваше любопытство и могу пролить свет на предательство, которое замыслил коварный Риммус.

— Предательство? Этот жалкий трус и тугодум? Не смейся, ради награды он продаст кого угодно. Уж я в таких людях разбираюсь.

— Вас кто то предал? — Крыса, ни разу не моргнувшая за время нашей встречи, на целую секунду закрыла глаза и плотно стиснула зубы.

Кажется я попал точно в цель, задев монстра за живое. Нужно продолжать тянуть время, а там — будь что будет.

— Не могу не отметить ваши доспехи, вы служили в армии? Мартин, вы били рыцарем?

— Ах ты подлый шпион. Это ловушка? Как вы меня выследили? — монстр ринулся в атаку. — Очевидно, что до этого я ходил по самому краю пропасти с завязанными глазами и в конце концов сорвался. Ошибка может стоить мне жизни.

За мгновение до того как крыса ринулась в атаку, краем глаза, мне удалось заметить как Вальтер скрылся за ближайшим углом. Хотя бы у него появлялся шанс благополучно ускользнуть. Я сделал прокаст умений служителя Калеиеля, которые ранее взял на изготовку.

Благословление, Проклятие.

Заклинания сработали мгновенно: таким образом удалось избавиться от статуса "страх", а летевшая в моем направлении крыса резко потеряла скорость и с грохотом повалилась в считанных сантиметрах от того места, где я находился. Не дожидаясь, пока Мартин очухается, я достал рогатку и пульнул в него камнем.

Нанесено критическое повреждение: Бед.

Если уж крит выскочил "аж" на пять хитпоинтов под жесткими дебафами от проклятия, что можно сказать об обычных попаданиях? Было совершенно ясно, что таким макаром крысу не завалить, поэтому пока не рассеялись негативные эффекты, разумнее попытаться спастись бегством.

Пускай выбраться из подземелья скорее всего не удастся, уж больно запутанным показались мне эти тоннели, но погибать как-то не хотелось и я побежал.

Вскоре послышался отчаянный вопль. — Неужели Вальтер попался? — в голове промелькнула досадная догадка. Справедливо рассудив что помочь товарищу мне не удастся, продолжил движение в выбранном направлении.

Я несся по темному коридору, чудом избегая мусора и желобков периодически пересекающих путь. Позади все отчетливее слышался топот издаваемый крысой, бросившейся в погоню.

Несмотря на эффект ускорения, который еще не рассеялся, монстр нагонял. Если так пойдет и дальше, через какую-то сотню метров все закончится, жаль только не слишком для

меня благополучно.

Похоже, это был все же мой счастливый день: я заметил трубу достаточного диаметра, чтобы в ней можно было укрыться. Крыса с ее габаритами туда точно пролезть не сможет. Я нырнул в проем и уже на четвереньках ринулся вглубь, активно перебирая коленями, которые скользили по покрытой слизью поверхности. Не успел я преодолеть и пары метров, как наткнулся на преграду в виде вертикальной решетки из металлических прутьев. Похоже, я казался в ловушке, выбираться из которой было уже слишком поздно. Я сидел прислонившись к клятой решетке стараясь не издавать ни единого звука. К моему сожалению, монстр, похоже, ориентировался по запаху. Следующее что я увидел был вездесущий влажный нос, который громко сопел от натуги.

Крыса просунула голову в трубу и прилагая заметные усилия приблизилась ко мне на опасное расстояние. Я ощутил жар и зловоние исходящее из пасти монстра, которое снова вызвало дефаб "**кошмарная вонь**".

Челюсти крысы смыкались и размыкались раз за разом, заставляя меня с силой вжиматься спиной в прутья. Мартин совершал отчаянные рывки рассчитывая достать меня, но к счастью этого ему не удавалось.

Вскоре бесперспективность сложившейся ситуации дошла и до монстра, который вознамерился было выбраться наружу, но как оказалось застрял. Скрежет когтей о каменную стену выдавал интенсивную работу лап, переключившихся в режим "полный назад". Крыса кряхтела и пыжилась, но похоже только еще сильнее закупорила отверстие собственной тушей.

Пара красных глаз источала свет, отчего тьма уже не казалась столь кромешной. Видимо, конфликт перерастал в русло позиционного противостояния, когда ни одна из сторон не имела реальной возможности для активных действий.

— На что ты так бурно отреагировал? Никакой я не шпион и просто высказал предположение, и, вообще, что тебя так прогневало? — выждав паузу, я задал вопрос, который по замыслу должен был несколько разрядить обстановку.

— Ааа. Я застрял! Помоги мне выбраться, еще будет время обсудить наши... эм, разногласия.

— Ну конечно, стоит мне пододвинуться поближе, как ты меня тут же сцапаешь.

— Даю тебе слово, если сможешь оставлю в живых и даже провожу до выхода из коллектора.

— Сначала скажи что ты сделал с Вальтером?

— С кем? Каким Вальтером?

— Ну полный такой парень, со мной был, ты на него еще глаз положил и всячески нахваливал.

— Убежал твой дружок, не видел я его больше.

— Я слышал крик, подумал ты его сожрал.

— Это был Риммус, появился из ниоткуда и попал под горячую лапу, глупец.

Должно быть Риммус выждал положенный срок и зашел в игру за наградой. А тут такое дело. Ну что ж поделом.

Желаете ли вы принять задание: "Людоед в ловушке"?

Статус: необычное

Описание: Мартин — гигантская крыса-людоед, попавшая в западню из которой не в состоянии выбраться самостоятельно, обращается к вам с мольбой о помощи.

Требования: Помогите Мартину выбраться из ловушки в обмен на гарантии вашей неприкосновенности.

Награда: отношение Мартина к вам улучшится на 50 ед. (достигнет значения симпатия). Крыса проводит вас к выходу из подземелья. **Опыт:** + 5000.

Передо мной открылась прекрасная возможность не только избежать гибели, но и солидно поднабрать опыта. Такого количества, должно с лихвой хватить уровня до седьмого или даже восьмого.

Принимаю.

— Хорошо, тогда давай за дело. Толкай меня, я постараюсь вырваться. Смотри только к носу не лезь и в глаза не попади, иначе я за себя не ручаюсь. В лоб упрись. Вот так, нормально. Жми!

Я давил изо всех сил, но бестолку — крыса осталась на месте.

— погоди, не шевелись! — проведя беглый осмотр, я сделал вывод, что грудная пластина Мартина зацепилась за кромку трубы и мешала обратному движению. О данном обстоятельстве я не преминул сообщить застрявшему.

— Так перережь ремни, чего тут думать то!

— Да мне не чем, ножа то нет.

— До чего все немощные пошли, зубами воспользуйся, перегрызи.

— Мне бы твои клыки и морду вытянутую — влёт перекусил бы, а так, я при всем желании, туда голову не просуну.

— Уууу. Я задыхаюсь. Нужно срочно что-нибудь придумать.

— Слушай, а у тебя все зубы хорошие? Может там какой из них кариес поточил, болит, шатается?

— Кари... что? Да что ты там несешь. На кой черт тебе мои зубы?

— Если есть плохой зуб, его можно выдернуть и попробовать использовать в качестве ножа!

— Нет, ты реально какое-то чудовище. Сначала камнем в нос засадил, потом заманил в какую-то нору, вот теперь еще и зуба меня лишит вздумал!

— Предложи вариант получше!

— А вообще есть такое. Спать не могу, так болит. Слева посмотри — он там. — Мартин открыл пасть.

Последовательно, один за одним, я касался зубов определяя больной. В темноте это оказалось делом не из легких.

— Смотри мне руку не оттяпай, а то некому будет тебя вызволять.

— Не бойсь, я и не такое переносил, вытерплю и это.

Вскоре удалось обнаружить изрядно шатающийся экземпляр. Приглушенные стоны однозначно указывали на правильность сделанного выбора. Я достал рогатку, установил ее конец в основание зуба и предупредив крысу о предстоящих непередаваемых ощущениях с силой ударил основанием ладони по дуговой части моего импровизированного хирургического инструмента. Челюсти Мартина непроизвольно сжались, но от трагедии меня уберегла все та же рогатка, которая так удачно стала поперек ротовой полости не позволив зубам полностью сомкнуться.

Вы получили предмет: зуб гигантской крысы.

Качество: уникальный

Разновидность: оружие

Тип Урона: колющий, режущий

Величина урона: 50 ед.

Дополнительно: вызывает эффект отравления 10 ед./сек. на время 30 сек.

Я присвистнул от удивления- не хилое такое оружие для нуба.

— Как же больно! Ты просто мясник! Ну и кто из нас, после этого, монстр?!

— Прекрати ворчать Мартин, будь мужиком, то есть крысой, в общем равняйся на своих кумиров. Вот как бы они поступили на твоём месте?

— Сожрали бы тебя и делу конец! Вот сразу же, как только увидели. А мне дураку проиграться захотелось, скуку развеять. Уууу, больно.

— До свадьбы заживет, а теперь не дергайся.

Перепилив ремни, я зачерпнул ладонью слизь и обмазал ею шкуру крысы по периметру отверстия и предложил предпринять очередную попытку по освобождению.

На этот раз Мартин выскочил из трубы словно пробка из бутылки с шампанским и по инерции ударился о противоположную стену коридора.

— Ну вот другое дело, я все еще немного опасаясь высунул голову из временного убежища.

Задание "Людоед в ловушке" выполнено.

Получено опыта: 5000

Поздравляем вы достигли 8 уровня.

Отношение Мартина к вам достигло уровня симпатия.

- Эхей! Свободен, думал подохну тут позорно. Послушай Руперт, дружище, давай найдем того толстячка, я перекушу, а потом провожу тебя до выхода, как и договаривались.

— Может ты не станешь его есть, а просто выведешь нас обоих?

— Ну с тобой у нас соглашение, а на его счет никаких условий не было, уж прости.

— Ты же говорил, что Риммуса завалил, перед тем как за мной в погоню бросился?

— Ну да.

— Тогда может им и подкрепишься?

— Я на него и так рассчитывал, но один... маловато будет!

— А что если мы тебе еду сбросим, когда ты нас с Вальтером доставишь к выходу? Возможно мясо, или что ты там любишь?

— Вот не поверишь, люблю человечинку. С тех пор как служил у Руула Разрушителя, мне всегда после боя перепадала парочка тел. Такой вот я гурман.

— А кто этот Руул?

— Что, ты не знаешь величайшего из орков? Из какой же дыры ты вылез. Возможно, я когда-нибудь расскажу тебе о своем прошлом, конечно, если нам доведется встретиться вновь, а пока я бы не хотел на этом останавливаться.

Желаете ли вы принять задание: "Накормить Людоеда"?

Статус: уникальное

Описание: Оказывается Мартин большой гурман, любит полакомиться телами поверженных врагов. Утолите его голод.

Требования: Накормите Мартина блюдом, которое ему придется по вкусу.

Награда: отношение Мартина к вам улучшится на 50 ед. (достигнет значения уважение). Опыт: + 2500.

Особенное: Скрытая награда.

Интересно, что это за неуказанная награда такая? здорово распаляет любопытство. Попробовать стоит.

Принимаю.

— Так ты говоришь служил ездовым, ммм... бойцом?

— Знаешь, не чего зубоскалить, это серьезная работа. Так и было.

— Прокатишь меня?

— А почему бы и нет, вспомню славное время... Запрыгивай. — Мартин изогнул переднюю лапу так чтобы мне было проще взобраться на него. Хватаясь за шерсть я сумел занять место на спине крысы и уже в таком положении проследовал к месту с которого началось наше знакомство.

Тут меня посетила интересная идея. Вот как знал, что не зря изучил профессию повара. Даже базовых познаний мне должно хватить для реализации плана.

— Мартин, давай я приготовлю для тебя жаркое из Риммуса, а? Термическая обработка делает пищу легкоусвояемой, вкусной, питательной и значительно более полезной. — Сумничал я, удивляясь собственной наглости и какой-то даже неприкрытой беспринципности и откровенному стебу.

— Ну я не уверен, а вдруг испоганишь вкус? Вот тогда точно твоего дружка придется съесть. Договорились?

Крыса совсем недавно утверждавшая, что в любом случае сожрет Вальтера, теперь неожиданно смягчила позиции, а это давало некоторый простор для маневра.

— По рукам! А теперь позволь я займусь делом.

Обыскав тело Риммуса, я обнаружил комплект довольно заурядной экипировки не многим превосходившей мою и несколько факелов, при помощи которых можно было развести достаточно сильный костер. Оружия нигде не было, наверное свалилось в реку нечистот. Не думаю, что его меч мог оказаться хоть сколь-нибудь ценен, чтобы за ним стоило нырять рискуя подцепить заразу. Единственным предметом, который представлял какой-то интерес стал свернутый в трубочку, аккуратно перевязанный по середине пестрой лентой свиток.

Я знал, что при должном развитии навыка "обыск" или "луттинг", как его чаще называли, можно было обнаружить вещи, которые погибший оставил в своих потайных карманах. Скрытые элементы одежды, неприметные отделения в складках, сумки с двойным дном и многие другие способы сохранения лута в неприкосновенности, были призваны спасти хотя бы часть вещей нетронутыми до момента возвращения хозяина. Выходило, что экипировку могли забрать с тела, но хорошо спрятанный предмет оставался не тронутым. Подобные ухищрения могли позволить себе достаточно высокоуровневые игроки. Определенно, Риммус, к таким, не относился, так что единственная занятая вещь из его сумки беспрепятственно перекочевала ко мне в руки.

Внимание! Вы получили новый предмет: карта x1

Описание: Продать нельзя

Очень даже занятно! Карты было невозможно потерять. Даже при смерти, планы посещенных территорий оставались собственностью игрока. Однако достаточно опытный картограф вполне мог скопировать обозначения, пометки и конечно же общие контуры, в случае необходимости, на собственный холст. Хотя это была не карта территории, вернее не совсем она. Я снял веревочное кольцо и развернул пергамент, удерживая за противоположные края. Предмет был довольно стар или просто изрядно потрепан, по всей

поверхности имелось изрядное количество пятен. Пометки были едва различимы, а контуры то и дело вообще прерывались. Линии были преимущественно прямые и не оставляли практически никаких сомнений, что изображение соответствовало какому-то рукотворному объекту.

Внимание! Вы получили предмет, который начинает задание.

Совет. Некоторые вещи, которые будут встречаться в игре способны навести вас на след чего-то интересного, другие же, и вовсе, приведут к появлению в вашем журнале активных заданий. Иногда для получения квеста потребуется навык "знаток вещей" соответствующего уровня, а зачастую выполнение тех или иных, не всегда явных, предварительных условий.

Вы получили задание: "Странная карта" (отказаться нельзя)

Статус: необычное

Описание: Вы обнаружили карту, которая заляпана какой-то слизью. Что означает этот предмет, для чего он?

Требования: выясните, что за карта попала к вам в руки.

Награда: неизвестно

Может здесь отмечено место, где спрятано сокровище? Тогда почему Риммус сам не пошел его искать? Странное дело, классического креста среди отметок не имелось, да вообще, сколь-нибудь различимых деталей не было.

Я повертел лист в руках посмотрел на свет, поводил над разгорающимся костром. Ничего! Никаких невидимых чернил или иных ухищрений по сокрытию информации обнаружено не было. Только я собрался сворачивать карту в трубочку, как заметил, отметку, которой совершенно точно, еще секунду назад, не было. Странно, на зрение не жаловался и не мог такого пропустить.

Но что это? Метка словно бы перемещалась. Потом появилась еще одно обозначение которое не двигалось с места. Странно дело. Нужно разобраться, но сначала накормлю это чудовище...

— Ммм, не дурно! Ты не обманул, так намного лучше. — воскликнул Мартин приступив к трапезе. Жаркое, если так можно было назвать обычное поджаренное мясо, пришлось крысе по вкусу.

Задание "Накормить Людоеда" выполнено.

Получено опыта: 2500

Поздравляем вы достигли 10 уровня.

Отношение Мартина к вам достигло уровня уважение.

Особая награда: вы можете предложить Мартину пойти к вам на службу в качестве верного товарища.

- Афигеть! Крутотень... — обрадовался я, не находя иных слов для выражения чувств нахлынувших после свалившейся удачи.

— Что, что ты говоришь? — переспросил недоумевающий Мартин.

— Говорю, не желаешь отправиться покорять мир вместе? Мой задор и твой богатый опыт позволят нам достичь небывалых высот. Возможно о наших похождениях даже будут слагать легенды и петь песни, передавая их из уст в уста.

— Знаешь, если кормежка будет не хуже той, что мне только что перепала, то я не против. В конце концов, хватит уже прятаться по вонючим подземельям, пора показать свою

благородную стать всем недругам и завистникам. Я в деле, друг!

— Я очень рад!

— Но. Как всегда есть но. Я буду помогать тебе с одним условием. Когда возникнет такая необходимость, а она возникнет, тебе придется помочь мне с одним незавершенным дельцем. Согласен?

— Да не вопрос, помогу чем смогу.

Вы заключили свой первый договор. Дав слово своему компаньону, вам предстоит исполнить его просьбу.

Вы обрели компаньона. Он будет следовать за вами и станет помогать во всех делах.

(Предупреждение: компаньон является самостоятельным НИПом, его помощи вам сугубо его решение, никакой иной привязанности кроме идейной он к вам не испытывает)

Внимание ограничение: Мартин не любит дневной свет и получает дебаф слабость, находясь под воздействием солнечных лучей.

— Вот что я называют отлично сыгранная партия. — Я и мой новоявленный друг одновременно повернули голову в сторону показавшегося Вальтера, который довольно улыбался и не спеша хлопал в ладоши.

— Что все это значит? — я не нашел ничего более умного, кроме как обратиться к крысе.

— А мне почему знать? Это твой друг!

Системы контроля, мониторинга и модерации в реальном времени отслеживали переговоры игроков, анализировали различные события, контролировали исполнение игровых правил и вели статистику. Наличие подобных систем было одним из требований спецслужб, которые не позволяли выйти на рынок продукту, в котором имелось настоящее раздолье для роста всякого рода угроз, существовала готовая площадка по подготовке нежелательных элементов и раскинулась благодатная почва для прочих спорных моментов. Поговаривали, что механизм был не всемогущ, создавался второпях и скорее для галочки и, возможно, поэтому был далеко не совершенен. Существование системы не скрывалось, а ее функционал даже изрядно приукрашивался. Именно это нюанс, а не реальная работа монитора становился основным фактором поддержки стабильности, законности, чистоты языка и прочих немаловажных моментов. Функционируя по принципу отслеживания ключевых слов и заранее заданных событий, система по сути была малоэффективной, но заданный функционал отработывала исправно. И на этот раз она преподнесла работенку.

— Обязательно вмешайтесь! — начальник отдела PR компании Рион Тек, во время планерки с подчиненными продолжил свою гневную речь. — Это уже ни в какие ворота, готовка тел погибших персонажей и скармливание их монстрам. Так и до каннибализма дойдем! Я попрошу вас подготовить соответствующие изменения в игровые правила.

— Но тогда нужно будет править ИИ целого класса персонажей и монстров. Технари нам спасибо не скажут. Кроме того, клиентам вряд ли придутся по вкусу искусственные рамки.

— Вы хотите чтобы им пришлось по вкусу человечинка?

— В таком случае, лучше, ограничиться коррекцией конкретного НИПа, извинениями, и небольшой компенсацией игроку, который оказался вовлечен в эту историю.

— Какого рода компенсацию вы предлагаете?

— Стандартная золотая подписка на пол года.

— Отлично, но обязательно зафиксируйте отказ от всяких претензий по данному вопросу. Не ровен час, он в суд попрется с иском о травмированной психике. В суде мы, само собой победим, но пресса так и ждет момента, чтобы нас растерзать.

Руководитель подразделения, до этого ни на секунду не приседавший, занял место в кожаном кресле во главе стола. Вглядываясь в лица подчиненных, он выдержал небольшую паузу, затем тяжело вздохнул и продолжил совещание:

- На повестке еще один вопрос. Что там случилось с этим демоном... как там его? Поступила заявка от сообщества "Культ". Это многочисленный клан и приличный поставщик финансовых средств, поэтому стандартная отписка тут не годится.

— Согласно поступившей жалобе, "Культ" мобилизовал все ресурсы для победы над демоном Мораириром и, в общем, одержал победу, однако, тот успел задействовать способность "перерождение". Таким образом, была открыта одна из глобальных сюжетных веток. — Ответил специалист, который определенно владел информацией, в отличие от самого начальника, который совершенно не разбирался в тонкостях игровой индустрии и попал на должность по благу.

— С этого момента поподробнее...

— Согласно Лору, что Мораиир, является порождением одного из трех богов, которые сотворили Риолу — Калеиеля, если быть точным. Как новый человек в команде, вы возможно не в курсе, что игровую вселенную формировали три независимых искусственных интеллекта, отвечающие за реализацию тех или иных направлений. ИИ К-2 был отключен от системы через месяц после запуска ввиду непомерно высокой нагрузки, которую оказывал на наши вычислительные мощности. Службное расследование выявило ряд ошибок, допущенных на начальных этапах разработки алгоритмов, управляющих Калеиелем. Виновные лица конечно же понесли наказание, а ИИ оказался изолирован и до поры не вмешивается с игровой процесс. В целях совместимости, в летописи мира значится событие, связанное с таинственным исчезновением указанного божества.

— Я конечно же в курсе. — соврал шеф. — Ну а вы, пожалуйста, продолжайте...

— Задействованный эвент, в случае сценарного завершения, может привести к активации Калеиеля, который в настоящее время полностью переработан и готов к работе. Тогда же начнется глобальное обновление, осуществляемое всеми тремя ИИ в соответствии с сюжетной канвой. Все это будет сопровождаться рядом интересных событий для всей Риолы.

— В чем заключается суть этого эвента?

— Мораиир лишился 999 левела, и растерял львиную долю сил и возможностей. Оказавшись первого уровня, он получил системную команду на выполнение цепочки заданий, которые приведут к возрождению его господина. При этом, в соответствии с заложенной в него механикой, Морраиир получает опыт и развивается исключительно совместно с игровым персонажем.

— Вы хотите сказать, что демон будет эдаким петом у одного из игроков?

— Я бы так его не назвал, но определенная связь между ними определенно будет, более того уже есть. Появился слугитель Калеиеля, которого система избрала в качестве ключевого персонажа.

— Ну, и что вы предлагаете ответить на заявку Культа?

— Сообщим, что это сюжетный момент. Выдадим их ГМ уникальный квест на дальнейшее противостояние Мораиру и вознаградим за выполнение первой стадии.

— Добро... И еще, добавьте соответствующие записи в... эээ, летописи мира. — Нахватавший верхов начальник, отдал команду, упуская из виду тот момент, что данная операция выполняется в автоматическом режиме. — А теперь за дело.

18

В Эденбери — главном клановом замке сообщества Култ собрались члены управляющего совета. Несмотря на отсутствие окон, зал заседаний казался ярко освещен, при этом стены и потолок были напрочь лишены картин, гобеленов и прочих элементов декора, а из мебели присутствовали лишь простые деревянные стулья.

- Сегодня я получил ответ на заявку по поводу исчезновения Мораиира. Оказывается, это часть какого-то глобального эвента и все что произошло стало логическим продолжением одной из заложенных в него веток.

— Ну да, конечно, эвента по выводу золота из актива клана! — бесцеремонно встрял в речь лидера, вечно недовольный казначей.

— Леха, успокойся, дослушай сначала. — Крон, уже порядком устал от вечного нытья в

своём окружении. Однако с подобными выходками приходилось мириться — все здесь присутствующие были друзьями, а кое-кто и родственниками.

— Продолжу. Мораиир, как мы и предполагали, переродился, но не в того же зверского босса, а в сравнительно беззащитного моба первого уровня. Пока он вновь не наберет достаточно сил, его можно легко прикончить, и на этот раз — окончательно. Сегодня утром мне явился посланник двух божеств, которые когда то заточили своего третьего "коллегу". Так вот, он дал мне уникальное мифическое задание на поимку демона. В качестве награды, за победу над Морраиром мне был передан Сапфир Амагерры, ингредиент необходимый для изготовления божественной экипировки, который нам был так необходим. Кроме того, отношения к Культуре ключевых фракций континента улучшились на 500 ед. И что еще не менее важно, вознеся молитву, каждый член клана будет получать божественное благословление сроком на один час, каждый день в течении месяца.

— Да, но где нам в таком случае разыскивать Мораиира?

— Хороший вопрос. И на него у меня есть ответ! Дело в том, что теперь мы вполне можем создать некий предмет, назовем его компас или маяк, который будет срабатывать при приближении к нашей цели. К сожалению, для его изготовления, помимо других редких компонентов, необходим также сапфир Амагерры. Как вы все понимаете в таком случае нам придется снова отложить планы по изготовлению клинка на неопределенный срок.

— Выходит вся эта непонятная затея — откровенная авантюра. Или лотерея? Билет на участие в которой обойдется нам в сапфир?

— Похоже на то.

19

— Вальтер, какого черта? — странное поведение товарища сбивало с толку, уж очень необычным выглядело его появление.

Но тот еще сильнее напустил тумана таинственности: — Думаю, настало время сбросить маски. Руперт, пора выбрать свой путь в деле служения Калеиелю. Теперь ты готов к этому, а вместе с тобой и я.

— Ты упомянул маски, так сбрось свою и объяснись. Иначе я никуда не сдвинусь с этого самого места.

— Как пожелаешь, мой друг, как пожелаешь...

Вальтера охватило пламя. От неожиданно возникшей яркой вспышки пришлось невольно зажмуриться. Когда зрение пришло в норму, передо мной стояло нечто... Это был не жуткий монстр, которого уже успело нарисовать воображение, а совсем маленькое создание ростом не более пятнадцати сантиметров, обладающее длинными заостренными ушками и небольшим хвостиком с аккуратной кисточкой на конце. Существо было покрыто короткой шерсткой цвета дымка с небольшими вкраплениями более темного оттенка и весело подергивало лапками. Довершали неестественно идиллическую картину большие влажные глаза черного цвета, которые совершенно бесхитростно на меня таращились.

— Ну конечно же... это все объясняет! — съехидничал я и демонстративно развел руки в стороны, при этом наблюдая за реакцией Мартина, который, в свою очередь, только согласно кивнул мордой.

— Ну вот, как-то так! — пропищал недавний напарник, который только что обратился симпатичным комочком, сродни домашней кошке. — Я длань великого Каелиеля, гроза его врагов, и с недавних пор твой верный соратник!

Градус эпичности эпизода резко понижал не вполне соответствующий моменту достаточно непредставительный вид и писклявый голосок оратора, который вовсю продолжал толкать пафосную речь.

— Вместе, нам суждено вернуть нашего господина к власти!

Я сдерживался как мог, но тут меня все же пробило на смех.

— И совершенно ничего смешного! — возмутилось существо, в интонациях которого легко читалась обида.

Приступ веселья прошел так же неожиданно как и накатил. Я твердо решил подойти к ситуации со всей возможной серьезностью.

— Так ты и есть то самое ценное, что мог дать Калеиель? — я припомнил слова старика, который посвятил меня во служение данному богу. — Что ты умеешь и чем можешь помочь?

— Да я все могу! Пока совсем не многое, но на кое что способен. В твоём распоряжении мой острый ум и богатые знания. И еще, я неплохо сведущ в иллюзии.

— О-о-о, это я уже успел заметить! Получается вся эта компашка, которой мы отправились в канализацию, была делом твоих рук?

— Ну кроме счастливики, которого так любезно приголубил слизень. — отмахнулся мелкий злодей.

— Но я ведь мог погибнуть? Какую цель ты вообще преследовал, когда организовал эту... экспедицию?

— Ты бы еще битый месяц достигал нужной кондиции. Благодаря мне, этот путь сократился до нескольких часов. Все прошло по плану. Ситуацию с крысой я представлял несколько иначе, но главное результат. Она с нами! Не бог весть какая, но польза от нее нам определено будет.

— Что? Да какая я тебе крыса, ты — мелкий хомяк! — Мартин не на шутку разозлился, и ринулся к обидчику. Я постарался выправить ситуацию и встал на его пути, расставив руки в стороны. Пыл разгоряченного монстра слегка поулег и он раздосадовано фыркнул.

— Повезло тебе.

— Довольно провокаций. Не хватало мне еще вас разнимать каждый раз. — Я как можно более дипломатично старался намекнуть, хм... "Валтеру" на его недостойное поведение.

— Обещаю подумать.

— Послушай, а как мне тебя называть?

— Морра... да называй как хочешь. Дай мне новое имя, достойное прогреметь на весь мир!

Системное уведомление: настало время выбрать имя для вашего питомца. Обратите внимание, что это окончательный выбор и изменению не подлежит.

— Может быть Пушистик?

Внимание: Желаете наречь питомца "Пушистик"?

— Какой еще Пушистик? Одумайся... — существо подскочило на месте от крайнего возмущения, явно не оценив моей шутки.

Отмена.

— Нет, лучше Шибздик!

Внимание: Желаете наречь питомца "Шибздик"?

Отмена.

— Во, во! Пушистый Шибздик! — вклинился в мой небольшой монолог Мартин.

— Пушистый Шибздик?

Внимание: Желаете наречь питомца " Пушистый Шибздик"?

Мелкий бедолага, которому, по всей видимости, было далеко не все равно, обреченно скользнул по стене прямо на пол, словно лишаясь чувств, и, казалось, был готов зарыдать.

Отмена.

Это был, своего рода, воспитательный момент. Питомец слишком много себе позволял и еще больше возомнил о собственной персоне. Нужно было, во что бы то ни стало, обозначить рамки дозволенного. В конце концов, я хозяин, а он лишь мой слуга. Так и должно было оставаться впредь.

Петов можно было называть как угодно. Исключение составляли лишь оскорбления, завуалированные намеки и неподобающие призывы, так что поиздеваться я мог вдоволь. Однако, во всем нужно соблюдать меру и на этом пока решил остановиться.

Некоторое время мысленно перебирал имена, которые звучали вполне себе внушительно. Даже попытался скомпоновать нечто уникальное из кусочков разных слов, но ничего подходящего на ум не приходило. В конечном итоге остановился, на довольно подходящем варианте.

— А как на счет Руминьяви? — не помню откуда всплыло это имя, кажется так звали какого то военачальника у инков. Звучит приятно, но таит в себе толику угрозы.

— Уже намного лучше! — мой визави заметно воспрял духом.

— Тогда так тому и быть.

Внимание: Желаете наречь питомца " Руминьяви"?

Подтверждаю.

— Ну вот, можешь ведь когда захочешь! Теперь, когда нам ничего не мешает, тебе нужно определиться с выбором в деле служения.

— Будь ты на моем месте, что бы выбрал сам? — мой вопрос был связан с желанием лишней раз пощупать характер Руминьяви. Возможно удастся нащупать ниточки, дергая за которые можно будет направлять своевольника к нужным свершениям. Кроме того, мне действительно было интересно его мнение, потому как определенные сомнения, связанные с выбором еще оставались. Вообще то, как и большинство других игроков, я бы с большим удовольствием стал магом или убийцей, однако заложенное еще с самого детства стремление к некоторой уникальности, зачастую, подталкивало к выбору не самых популярных и очевидных вариантов. Неоднократно, случалось делать выбор, о котором потом приходилось сильно сожалеть, и сегодняшний случай не обещал стать в этом плане исключением.

— А ты не так глуп, как кажешься. Нашел в себе мужество обратиться за советом к более просвещенному и опытному товарищу. Хвалю!

Я внезапно осознал, что воспитанием питомца предстоит заниматься еще очень долго. Хамил он знатно, значит предыдущий урок усвоил не в полном объеме.

— Я, определенно остановился бы на Мастере. Так подсказывает чутье, которое ни разу еще меня не подводило.

Внимание: вы получили задание "Птенец покидает гнездо"

Статус: персональное сюжетное

Описание: Вы вплотную подошли к новому этапу жизни. Настало время попрощаться с отчим домом и отправиться на поиски своей собственной судьбы.

Требования: Определитесь с выбором класса и получите благословление родителей.

Награда: Опыт: + 250.

Нужно апнуть класс? В общем, я уже все решил. Буду мастером.

Внимание! Вы действительно желаете стать Мастером Калеиеля? (Данный выбор нельзя обратить)

Принимаю.

Поздравляем! Отныне вы последователь забытого бога. Будучи первым из ныне живущих служителей Калеиеля вы получаете возможность создать орден, в который сможете набирать новых последователей. Делайте выбор взвешено, ибо количество адептов учения ограничено.

Внимание: уровень репутации со стражей города Риоран снизился на 100 пунктов. Текущее значение: 50 (подозрительно).

Ни с того ни с сего резко упало значение репутации в кругах городской стражи. Да за какие заслуги то? Это как-то связано с моим новым классом? Исключено, никаких комментариев по этому поводу не было. Бред...

20

Я поймал себя на мысли, что практически ничего не знаю о способностях и характеристиках Мартина. Причем он оказался не столько пет, сколько компаньон или соратник. По всему выходило, я и впрямь сорвал неплохой куш. Крыс был солидного 129 уровня и обладал интересными особенностями: так, например, он внушал ужас другим ездовым животным, которые при его виде должны были бросаться на утек. Помимо этого, он имел неприятный перманентный статус "**вне закона**". Данные обстоятельства вполне объяснялись устрашающим видом и темным прошлым, на которое намекал Мартин, однако описание статуса все равно было довольно неожиданным и, как по мне, чрезмерно жестким:

Наездник, оказавшийся в поле зрения неигровых персонажей, принадлежащих к определенным фракциям (ознакомиться со списком) теряет с ними одну единицу репутации в секунду.

Выходило, что с Мартином лучше не появляться в людных местах, в противном случае, можно было быстро скатиться до статуса разыскиваемого всеми преступника.

Особенно порадовала его способность карабкаться по отвесным стенам вместе со всадником и умение скрываться в тени, позволяющее на небольшой срок, около минуты, стать невидимым.

На 130 уровне Мартин должен приобрести новую способность. Учитывая, что шкала опыта компаньона была практически заполнена, то он совсем скоро получит очередной АП.

И если с крысой все было более менее понятно, то Руминьяви, по прежнему, оставался загадкой. Я так и не смог найти хоть какие-то из связанных с ним интерфейсов или информационных табло. Получается, даже появление/отзыв этого существа мне было не подвластно. Временное это ограничение или же нет, я естественно, не знал и решил оставить данный вопрос на потом.

— Руми, запрыгивай сюда. Будем выбираться.

— Только не на этом блохастом обитателе помойки. Ну уж нет!

— О-о-о, могучий пучеглаз! Тогда извольте идти пешком. — парировал Мартин.

— Сейчас же прекратите! Оба. — Дисциплина в отряде хромала. Похоже, наведение порядка станет для меня более серьезным приключением, чем все пережитые до настоящего момента.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

— Я что-то не то сказал? Попробуй оспорь! Блохастый? Ну наверняка же, и живет на помойке — значит все справедливо. — И уж точно, еще воняет соответствующим образом.

— Прошу прощения, что не радую твое изысканное обоняние, сладким ароматом духов. Шибздик.

Упоминание имени, которое едва не стало его собственным, не слишком обрадовало Руминьяви. Мартин наверняка ликовал, заметив перемены произошедшие во взгляде мелкого ретивца.

— Значит с первым ты все же согласен? Мешок блох!

— Руминьяви! — рявкнул я, так что оба спорщика тут же притихли.

Системное уведомление: внимание получено достижение "Лидер" первого уровня.

Эффекты: показатель влияния на членов отряда и группы возрастает на 0,1.

Текущее значение: 1,1.

Описание: Лидерство определяет максимально возможное число персонажей, находящихся под вашим началом. Рост данного параметра приводит к снижению штрафов способных приводить к конфликтам и откровенному неподчинению, накладываемых за разницу в уровнях между главой и его подопечными.

Появляется некоторый шанс прекратить панику или остановить бунт.

Высокие значения лидерства открывают возможности по манипулированию неигровыми персонажами, которые в своей слепой вере будут готовы ради вас на все.

Получено опыта: 150.

Столько же опыта, сколько получал персонаж также зачислялась в актив НИПов-компаньонов и питомцев. Похоже этих крох оказалось достаточно, чтобы Мартин получил свой 130 уровень.

— Аха. Ап! — заорала крыса и подпрыгнула от радости на месте. — Давненько у меня не было такого. Руперт, кстати, я получил новую способность. Могу превращаться в малого.

— Малого? Что это значит?

— А то и значит — могу неограниченно долго удерживать размер привычный для обыкновенных *Ratrus rartus*. Смогу проникать туда куда раньше путь мне был заказан. Вот представь себе, как бы повернулась наша встреча в трубе, случись это раньше...

— Ага и прихлопнули бы тебя как жалкого грызуна, умник!

— Полегче Руми.

— А что я то? Я просто высказал свое мнение! Если в чем ошибался, то прошу прощения у уважаемого господина. Был излишне резок, впредь постараюсь быть более учтивым. — Неожиданно добродушно произнес "Шибздик".

— Извинения приняты.

— Что? А как же обоюдное признание вины? Ты должен был ответить, что также ощущаешь на себе груз вины. Мол, да признаю — вонюч, глуп и некрасив, но это не повод для оскорблений и все такое!

— Опять за свое...

Всю дорогу эти двое только и делали, что препирались по всякому поводу. По всей видимости, им обоим это не только не было в тягость, но даже нравилось. Мне же оставалось только сглаживать особенно острые формулировки, на которые были горазды неподконтрольные существа.

Должен признать, что все это приносило и определенную выгоду. Так за это время, мне удалось развить навык лидерство аж до 3 уровня и заработать при этом порядка полутора тысяч единиц опыта. Если подумать, Руминьяви, возможно, не спроста разжег и поддерживал пламя конфликта. Этот малый был явно умен, и едва ли, просто так, снизошел бы до мелкой склоки.

На этой локации я мог чувствовать себя вполне комфортно, реальной опасности не было, а с угрозой в лице все тех же слизней Мартин справлялся без проблем. Он делал это с такой легкостью, словно бы отмахивался от надоедливых мух — один удар хвоста и нет врага. Крысы и вовсе считали за лучшее убраться с пути моего компаньона и нисколько не досаждали. Жаль, что при таком раскладе я оставался лишен всяческой прибыли. Похоже, сказывалась наша с Мартином разница в уровнях — убитые монстры давали не более десяти единиц опыта за штуку, что даже учитывая мой невысокий уровень, было крайне мало. Но штраф на экспу оказался не единственным сюрпризом. Если поначалу, я всякий раз спускался на землю, чтобы обыскать тела мобов на наличие положенного лута, то потом даже и не смотрел в их сторону. С монстров совершенно ничего не падало, имела место явная порезка шанса на выпадение предметов. К тому же, сегодня я уже вдоволь накопошил в слизи и более не горел желанием заниматься этим сколь-нибудь еще.

Я целиком положился на Мартина в вопросе выбора пути а сам развернул тот самый свиток, который совсем недавно привлек мое внимание. Картина менялась в реальном времени. На этот раз уже обе метки двигались, причем, одна уверенно нагоняла другую.

— Мартин, остановись пожалуйста. — меня посетила догадка, которую я тут же решил проверить.

Второй крест на карте прекратил перемещение.

— Вернись-ка немного назад.

Все верно, одна из этих отметок соответствовала мне или самой карте, тут уж с какой стороны посмотреть. А значит, кто-то или что-то, непрерывно приближалось.

Едва ли здесь найдется нечто, способное одолеть моего нового друга, поэтому очевидное желание бросить карту я тут же отменил как бесперспективное. Что же делать в таком случае? Устроить засаду? Не факт, что это поможет, объект следовал по пятам, и наверняка каким-то образом отслеживал мое местоположение. Принять бой? Я остановился на самом простом, и в ином случае, наиболее глупом решении из всех, и взял на изготовку нож "зуб гигантской крысы". Надо сказать, даже не имея рукояти, данное оружие неплохо лежало в руке, хотя как оно поведет себя в схватке можно было только предполагать.

Ответвление, в котором мы находились, было довольно далеко от основного канала, где всю бурлили нечистоты, так что можно было заранее определить приближение противника.

Готовясь к схватке, я несколько раз взмахнул своим "кинжалом" и даже ковырнул и им стену. Сырой кирпич оказался довольно ломким и от него отвалился небольшой кусочек и свалился на пол, при этом в логе появилось досадное сообщение о снижении прочности экипировки.

Системное сообщение: Прочность предмета "зуб гигантской крысы" снизилась на

1 %.

Такими темпами можно враз лишиться оружия, посему лишний раз его лучше не использовать, тем более вот так — не по назначению.

Кстати, почти наверняка, починка "зуба" попросту невозможна, ведь это нерукотворный предмет. Нужно быть осторожнее...

В отдалении послышалось нечто неопределенное и в то же время ожидаемое. Это был повторяющийся через равные промежутки времени хлюпающий звук, который практически не разносился по коридору эхом.

— Мартин. Возьмешь его на себя. — моя решимость поучаствовать в сражении понемногу улетучивалась, однако любопытство все еще слегка подпитывало решимость. Наверняка там какой-то монстр. Что будет, если я нанесу последний удар? Получу ли я опыт и лут? Я твердо решил, раз уж с местными обитателями проверить этого не удавалось, ибо Мартин попросту сносил всех тварей с одного взмаха, то, возможно, это существо вполне могло продержаться чуточку подольше, чтобы я сумел поучаствовать в его уничтожении.

Судя по отсутствию какого-либо звука, объект прекратил движение. Явно затаился! И конечно же сделал это сразу за зоной видимости. Ничего, ты у меня сейчас получишь. Я швырнул горящий факел вперед, но лишь на одно мгновение успел увидеть это чудовище. Подобные существа не раз встречались в канализации и были довольно слабы. Слизень! Но этот экземпляр легко мог стать их королем. Мне показалось, что моб ринулся на летящий факел, а потом все резко погрузилось во тьму. И по прежнему ничего, ни единого шороха.

— Мартин, что это? — я сделал ставку на способность компаньона видеть в темноте и не прогадал.

— Слизень как слизень, но только большой.

— А факел? Что с ним стало?

— Эта штука его проглотила и он погас. Я вижу как деревяшка все еще болтается в его утробе. Кажется там есть что-то еще.

— Ладно вали его. Не нравится мне эта тварь.

Мартин нанес несколько ударов, что уже, само по себе, было странно, ведь до этого, ему вполне хватало одного.

— Он не сопротивляется! Но мои атаки ему, похоже, не вредят.

И действительно, судя по логу, повреждения полученные неопознанным монстром, составляли всего одно ОЗ за удар. Ничтожно мало. Но раз уж он не агрессивен, тогда может мне самому попробовать?

Я подобрался поближе, и хотя это было совершенно неуместно, все это время, старался удерживать некоторое подобие боевой стойки. Оказавшись на расстоянии удара я выполнил выпад, и пронзил существо.

Нанесены повреждения: 1 ОЗ.

Наложение статуса отравления не удалось (иммунитет)

Одернуть руку я уже не сумел. Слизь моментально обволокла мое оружие и кисть, которая его удерживала, затем ощутил рывок такой чудовищной силы, что мне пришлось ослабить хватку. Я почувствовал, что свободен, однако нож к моему разочарованию остался добычей слизи.

Я отпрянул, достал карту и осмотрел ее снова. Метки оказались одна над другой, значит все верно. По всему выходило, что свиток привлекал к себе это существо. Я скрутил пергамент и перевязал его лентой.

— Пропал! Слизень растворился. — Мартин, озвучил то, что я уже и сам успел заметить.

Процедура отзыва? Или совпадение? Я развязал узелок и развернул свиток. Метки появились и на этот раз, также на значительном удалении друг от друга. Слизень возник в каком то фиксированном месте и спешил ко мне.

Раз за разом сворачивая и разворачивая свиток я подбирался ближе к тому месту, откуда появлялся этот монстр. На то чтобы обнаружить его у меня ушла добрая пара часов. Как выяснилось, слизень "спаунился" из довольно внушительных размеров лужи, с очень даже чистой, по меркам места, в котором я находился, водой. Тут же, прямо сверху располагался выход из коллектора, плотно прикрытый тяжелым металлическим люком, снабженным несколькими отверстиями для стока воды, сквозь которые дневной свет пучками лучей проникал внутрь.

Я повторил процедуру, ставшую в последние часы традиционной, и застал слизня поднимающимся непосредственно с водной поверхности. Его тело было практически прозрачным, так что все его нутро было вполне различимо. Внутри существа оказался факел, крысиный зуб, и какой-то ключ.

Проверяя свою догадку, я скормил слизню кое-что из вещей покойного Риммуса. То что это некая разновидность лутера я уже выяснил. Моб немедленно пожирал любой предмет, оказавшийся в радиусе его интереса, оставалось разобраться, как их можно оттуда извлечь.

Надеюсь, слизень не будет настолько суров, чтобы переваривать все те богатства, что сейчас слегка покачиваясь застряли в его личном пространстве.

Достать что-либо из слизня не удавалось. Руку в себя он не пропускал, а предметы, с удовольствием добавлял в свою коллекцию. Завалить его также оказалось не под силу, регенерировал он значительно быстрее, нежели терял здоровье.

Черт бы со всем барахлом, жалко было "зуб", да и ключик представлял некоторый интерес. Как же достать его?

— Апчхи. — Руминьяви чихнул и тут же уставился на меня, явно ожидая какой-то реакции.

— Будь здоров. — хотя и не был уверен, что в данном случае это было актуальное пожелание.

— Да, уж. — питомец отвернулся.

А что если спровоцировать на такую реакцию самого слизня? Конечно, не факт, что это вообще возможно, но это ведь игра и решение проблем должно быть соответствующим.

Давай думать логически. Перец, соль, мука, пыль... Что там еще вызывает подобный рефлекс? Но ведь, слизень не имеет явной дыхательной системы. Что-тогда? Если судить по тому, откуда появляется этот лутер, то он явно предпочитает чистую воду. Что если заставить его проглотить нечистоты?

Недолго думая достал пояс, который принадлежал Риммусу, окунул его в канал и бросил прямо в сторону слизня. Тот оказался верен собственным принципам и не отказался от дополнительного угощения. Пару секунд ничего не происходило, но потом тело слизня стали одолевать судороги, волны зеленоватого цвета все быстрее пробегали по его телу снизу вверх, а сам он несколько уменьшился в размерах. Затем последовал громкий хлопок, лутер буквально лопнул, высвободив все вещи, которые были в его утробе.

Вы выполнили задание: "Странная карта"

Описание: Карта, которая попала к вам в руки призывает слизня, который может

стать надежным хранителем добытых трофеев. Монстр появляется в ближайшей области с достаточным количеством чистой воды, и стремится к своему хозяину. При этом он способен поглощать не только предметы которые вы ему передаете, но и с удовольствием примет на хранение различные полезности встреченные на его пути.

Интересный союзник и применение его талантам обязательно найдется. Я подобрал свои вещи, и странный ключ, который оказался полностью лишен указания на то, к какому замку он подходит.

Получен новый предмет: железный ключ x1

Описание: отсутствует.

21

Очевидно, меня уже ищут. Возможно даже определили местонахождение. Эта ватага так просто не отстанет. Но я пока не готов. Мне еще направлять и воспитывать этого Руперта... до чего же глупое имя. И ладно судьба тебя не пощадила, зачем же остальных так тиранить своим дурным вкусом. Пушистик, Шибздик... Нет, ну это совершенно неприемлемо, просто унижительно. Теперь еще эта глупая крыса, которую, можно сказать, именно я передал ему во владение проявляет неуважение. В конечном счете, кто здесь марионетки? Возомнили о себе, понимаешь...

И тем не менее план требует еще одного помощника. И не простого. Придется опять брать дело в свои руки, иначе нам его не заполучить. Что ж будут вам приключения и начнем мы вот с такого.

22

Настала пора выбираться из канализации. После давящих темных коридоров я был рад, наконец, увидеть солнце. Пьянящий свежий воздух и кажущийся бесконечным простор кружили голову. Я рванул напрямик домой, где должен был получить напутствие родителей и вполне возможно персональное задание. Держа в памяти особенности Мартина, попросил его перейти в миниатюрную форму и пригласил занять место в сумке. Руминьяви же, самостоятельно, посчитал за лучшее скрыться. Только я бросил на него взгляд, потом раз и нет его. Так мне наконец посчастливилось остаться и тишине, что было просто приятно.

На пробегающих нубов я смотрел уже с высоко. С каждым новым уровнем, тело росло, приобретая все более мужественные черты, так что мой внешний вид должен был соответствовать 16 летнему юноше. Получалось немного забавно — можно было буквально в течение дня выйти из дому сосунком, а вернуться уже почти взрослым мужчиной. Родители были бы в шоке, если бы не обыденность данной ситуации. Все это вписывалось в законы игровой механики, а значит и воспринимались НИПами как данность. Меня в любом случае узнают и совершенно не заметят резкой перемены.

Достигнуть десятого уровня в Риоле можно было довольно быстро, но без помощи прокачанных игроков процесс ощутимо затягивался и в среднем приближался к двухнедельному сроку. Я же, благодаря определенным событиям, преодолел этот путь в один присест. Если учесть, что загодя поставил таймер капсулы на 12 часов, а он все еще не работал, то результат был весьма впечатляющ и мне было чем гордиться.

Не доходя до родительского дворика заметил, что калитка открыта на распашку, а глиняные горшки с цветами, которые раньше мирно базировались на кромке стены, почти все оказались разбиты, вывалив на мостовую собственное нутро.

Явно приключилась беда. Я прибавил ходу, спеша во всем разобраться. Двор оказался пуст, повсюду валялись предметы обихода и прочая утварь. Многочисленные следы на клумбе, красноречиво говорили о том, что нападавших было несколько.

Вы получили новое задание: "Потерянный мир"

Статус: персональное сюжетное

Описание: Ваш дом разграблен, а родители куда то пропали. Нужно разобраться в произошедшем во что бы то ни стало.

Требования: Выясните, что произошло.

Награда: Опыт: + 100.

Некоторое время я бродил по дому в поисках улик или хоть каких то следов, которые могли бы натолкнуть на след, но, к сожалению, не преуспел.

Воспользовавшись моментом, я наведалься в отцовскую мастерскую, в которой всегда хранилось множество ингредиентов для различных зелий. По праву рождения у меня имелся навык в профессии алхимик на уровне подмастерья, поэтому в общем я был способен отличить один порошок или сбор от другого. Кое где встречались удачно сохранившиеся склянки и аккуратные пакеты с различным содержимым, которые могли пригодиться в будущем. Практически не глядя распахнул находки в рюкзак.

Оставалось обратиться за помощью к возможным свидетелям произошедшего. К кому? Соседи могли что-то видеть! Рядом жила семья хозяина кожевенной лавки, которому отец регулярно поставлял известь и прочие химикаты. Вот туда то я первым делом и решил направиться.

На мой стук явилась хозяйка, которая едва завидев меня на пороге, пригласила зайти внутрь. Как только я ступил на веранду, она плотно закрыла дверь и неожиданно разревелась. Я молча стоял, ожидая когда женщина придет в себя. К счастью неловкая сцена продлилась недолго. Мардж — так ее звали, подавляя все еще накатывающие всхлипы, наконец начала говорить.

— Ах Руперт, мне так жаль. Это просто ужасно. Твои родители — они же такие хорошие люди, а тут такое! Я думаю их оклеветали, это все ложь. Просто в голове не укладывается! Свое дело, хороший доход, крепкая счастливая семья — завистников, поди сколько было то!

— Тетушка Мардж, что случилось? Я ничего не понимаю!

— Ты не знаешь? Под вечер явился отряд городской стражи, я услышала крики, грохот. Солдаты ворвались к вам во двор. Схватили твоих родных и увели. Двое остались и похоже что-то искали в доме. Я попросила мужа сходить разузнать, что приключилось... Стражники сначала говорить отказались, но Сивиан не даром торговец опытный — кого хочешь уболтает. Так вот, говорят — некромансера поймали.

— Кого поймали?

— Я отказываюсь в это верить! Райли и Миланта столько пережили и всегда были добры к окружающим. Какие же с них некромансеры то?

— Что-то еще? Куда их увели?

— Говорят ритуалы какие-то злые проводили, даже свидетель есть. В тюрьму увели, прямиком в темницу.

Получено опыта: 100;

Обновлен статус задания: "Потерянный мир"

Описание: Родителей обвиняют в некромантии, кажется их отвели в городскую

тюрьму.

Требования: Разберитесь в ситуации.

Награда: Опыт: + 200.

Внимание: ограничение по времени 1 день.

Да уж, ну и семейка у нас — родители некроманты, а сынок мало того, что служитель какого то темного бога, так еще при этом не дурак скормить трупы убиенных врагов жутким монстрам. Ладно, всяко веселее будет. А задание нужно выполнять скорее, иначе можно запросто запороть все дело.

Системное уведомление: вам необходимо выбрать класс для своего персонажа, в противном случае вы не сможете перейти на следующий уровень. Опыт не будет накапливаться сверх границы отмеченной в параметре "опыта до следующего уровня".

— Они и тебя искали. Лучше тебе бежать из города. Арестуют ведь. Дети не должны страдать за грехи родителей.

— Но я не могу это так оставить, я подумаю, что тут можно предпринять.

— Ты хороший сын Руперт, я рада что ты именно так решил. Я не могу тебе ничем помочь, но отпустить тебя просто так мне не позволяет совесть. Возьми этот амулет, кажется он приносит удачу. И да хранят тебя боги.

Вы получили новый предмет: амулет Мардж

Свойства: не определены.

Некоторые вещи в Риоле изначально имели скрытые свойства. Прежде чем использовать подобного рода предметы, разумнее было сначала их изучить. История знала немало примеров, когда незадачливый обладатель подобной штуковины напяливал неопознанное снаряжение вслепую. Случалось что предмет оказывался проклят и, к примеру, менял пол персонажа на противоположный. При этом развеять эффект можно было только вместе с самой вещью, которая, как на зло, категорически отказывалась возвращаться в рюкзак. Избавиться от проклятых единиц экипировки можно было лишь в храмах и исключительно за плату, величина которой напрямую зависила от силы наложенных чар.

Я поблагодарил хозяйку и поспешил покинуть дом. Амулет нужно будет распознать, но это подождет, тем более, я абсолютно уверен, что у меня в руках была всего лишь безделушка и одел его на шею без опаски.

23

Отлично, все идет по плану. Как же все они предсказуемы и легковерны. Достаточно только шепнуть несколько слов в нужные уши и ты уже преступник или благодетель. Но слова остаются таковыми, если их не подпитывать свершениями. И на этот раз дорогой Руперт, твоя новая слава поведет тебя по тому пути, который я для тебя приготовил. Я заставлю тебя бежать из этого королевства. Позиции Культа здесь слишком сильны. Как я это сделаю? Увидишь и уже очень скоро.

Потом мне еще спасибо скажешь, хотя нет ты об этом никогда не узнаешь. Даже думать не смей, марионетка! Что ж, а ведь я тебе даже немного завидую: не ведаешь что творишь и не осознаешь куда тебя заведут собственные поступки. Ммм, должно быть это просто чудесно.

Судя по всему, миссия предстояла не из простых. Если я нахожусь в розыске, значит следует избегать появления на людях, и уж конечно, не стоит попадаться на глаза городской страже. Тем сложнее, ведь место в которое я направлялся просто обязано кишеть служителями закона. К счастью, световой день подходил к концу. Солнце неспешно уходило за горизонт, ввергая город во мрак. В таких условиях, даже без развитого навыка скрытности, можно передвигаться не рискуя быть замеченным. Совсем скоро стемнеет настолько, что и вблизи будет сложно различить черты лица. Хуже то, что городские смотрители начнут свой обход, а на центральных улицах и вокруг важных объектов зажгут фонари. Это продолжится вплоть до самого утра, а значит, как раз сейчас был наиболее подходящий для действий момент.

На моей карте, город и ближайшие окрестности были прорисованы полностью, отмечен каждый закоулок и самое последнее значное заведение. Такая вот фишка — место в котором родился, становилось хорошо изученным с самого начала игры, словно бы провел здесь все детство. В общем верно, ведь какой ребенок не исследует мир вокруг?

Наметив оптимальный путь, я выдвинулся к зданию тюрьмы. Приходилось держаться рядом со стенами и другими габаритными объектами. Таким образом, за счет статуса "скрытность в тени", параметр маскировки подсакивал на добрый десяток процентов.

Улицы были не слишком многолюдны. Игроки, для которых ночь являлась не более чем условностью, продолжали заниматься своими делами, однако основная масса НИПов разошлась по домам. Конечно же, персонаж со временем, также уставал и требовал отдыха, однако ничто не заставляло следовать привычному распорядку, которому подчинялись большинство управляемых ИИ жителей.

Путь до темницы прошел без происшествий. Удалось даже развить умение "скрытность" до первого уровня и обзавестись соответствующими плюшками.

Темницу я заметил сразу. Мрачный каземат выложенный из крупных блоков черного камня одиноко возвышался над округой. Каких то других строений в непосредственной близости не было. Из сооружений поменьше, можно было отметить разве что деревянную платформу, использующуюся под эшафот. По логике, она должна собираться по случаю, однако в городе было предостаточно инцидентов, которые, в конце концов, заканчивались казнью, и так уж выходило, что разбирать конструкцию было едва ли нецелесообразно. В конечном итоге, предстояло преодолеть пару десятков метров по открытой местности, рискуя попасться кому-нибудь на глаза.

Я зашел подальше в переулок и осмотрелся. Казалось, ничего необычного. Тишину нарушали только доносящийся издали лай собак, пение цикад, и важно копошащаяся в гряде хлама крыса. Место было укрыто от посторонних глаз и вполне подходило для основной формы Мартина, способности которого предстояло испытать.

Я открыл сумку и достал недовольно трепыхающегося Мартина. Когда он пребывал в таком виде, то представлял собой довольно забавное зрелище.

— Гляди-ка твой друг тут по соседству кормится! Не хочешь к нему присоединиться? — Руминьяви возник из ниоткуда. Сперва проявились мутные очертания, потом все четче прорисовались все прочие линии, цвет и фактура.

Мартин что-то пропищал, очевидно это было нечто ругательное.

— Ты где пропал? — поинтересовался я.

— Дела, дела. Я и сейчас буквально на минутку, просто обязан был указать крысе на ее

место...

Пока гордый последователь Руула Разрушителя медленно увеличивался в размерах, Руминьяви пропал так же неожиданно как до этого появился.

— Где эта скотина? Опять сбежал?

— Угу.

— Ладно, что у нас тут? Идем на дело? Берем дилижанс? Может банк? Разоряем поселение? — Мартин уж больно оживился. Каждый неигровой персонаж имел определенное мировоззрение и привычки. Этот был откровенно не самым законопослушным и наверняка еще не раз станет склонять меня ко всякого рода авантюрам.

— Что-то в этом роде. Диверсионная операция, вот! Нужно незаметно пробраться вон в то здание.

— Чего здесь интересного то? Делов — начать и закончить. Ты обещал приключения! Давай нападём на стражу и ворвемся через главный вход.

— Мало тебе шрамов? Нам еще нужно сработаться. Пока что мне твои навыки не слишком понятны. Поэтому делаем все тихо, как я говорю. Это фундамент наших будущих походов. Потерпи чуток.

Лидерства явно не хватало. Высокоуровневый персонаж мог выйти из под контроля в любой момент, что было чревато непредсказуемыми последствиями.

— Ну, мое дело предложить. — спутник был явно не слишком доволен ответом. — Ладно, запрыгивай. Я покажу на что способен.

— Послушай, помнишь Риммуса?

— Ага, очень вкусный оказался!

— Не в этом дело. Скажи что он вообще забыл в канализации. Какие у него дела с тобой были?

— Дела? А какие дела? Словил я как-то шайку балбесов неподалеку от логова. Бой был кровопролитный, но не долгий. Все полегли, а один возьми да взмолился о пощаде. Говорит верой и правдой тебе служить буду. Я смекнул, мол мне то что терять — еды пока достаточно, а на будущее этот прохвост может и сгодится. На том и порешили. Риммус пообещал привести еще нескольких столь же вкусных и желательно беззащитных молодцов, а я посулил ему в награду одного из моих подопечных.

— Каких еще подопечных?

— У меня под началом было немало приبلудных крысят, так вот одного из них я и согласился отдать во служение в обмен на ту услугу.

— И как подопечные у тебя еще имеются?

— Да сколько хочешь, вся канализация этих сопляков.

— И они тебе подчиняются?

— Ну как подчиняются? Могу их направить на путь истинный. Вот и все. В авторитете я у них, сам должен понимать!

Возможно эта новая информация мне еще пригодится, но пока имелась более насущная проблема. Под покровом невидимости, которую вызвал Мартин, мы благополучно преодолели открытый участок вплоть до самой тюремной стены. Оставалось лишь взобраться наверх. Казалось, этот момент я предусмотрел, ведь подобная способность значилась в списке доступных для использования крысой.

— Полезай наверх.

— Но тогда нас могут увидеть.

— С чего это вдруг? Мы же невидимы.

— Да — это сейчас, но я не могу одновременно поддерживать невидимость и карабкаться.

— А чего раньше молчал то?

— По чем мне было знать, что ты там задумал? Сказал иди, я пошел...

— Ну вот, приехали. Об этом я и говорил, нужно отработать взаимодействие и, что называется, обкатать навыки. Пока обстоятельства терпят, а в другой раз может быть не до этого.

Системное уведомление: внимание получено достижение "Лидер" шестого уровня.

Эффекты: показатель влияния на членов отряда и группы возрастает на 0,1.

Текущее значение: 1,6.

- Делаем вот что. Лезем наверх, если нас вдруг обнаружат, врубаешь инвиз и валим отсюда. Никакого боя, понятно?

— Ясно, но я не согласен. Кстати когда ты Шибздика поставишь на место? От него вообще польза какая-нибудь будет? Или только языком молотить может...

— С ним пока ничего не понятно, странный он какой-то. С другой стороны, благодаря ему мы встретились.

— Вот и я говорю, не нужен нам такой попутчик, разреши мне его того.

— Чего того?

— Ну съесть его позволь. Сдается мне он не дурен на вкус, хотя и мерзок во всех остальных смыслах.

— Так не годится. Воздержись от подобных действий и не попадайся на провокации. А теперь хватит болтать доставь нас скорее наверх.

Мартин обнажил когти, если так можно было назвать острые как бритва штыри, которые удивительным образом оставались совершенно незаметными все это время.

— Маникюрчик что надо, дружище! — я присвистнул от удивления.

— Стараемся, Руперт. Стараемся.

Раз за разом когти вонзались в поверхность. От характерного скрежета по телу даже пробежал холодок. Легкость с которой происходил сам процесс несколько обескураживала, ведь стена была сооружена из прочного камня. Подобные несостыковки, меня мало волновали, главное результат, а он ожидаемо не разочаровал. Важно было взобраться на стену, оттуда не сложно попасть во внутренний дворик, а там и до казематов с узниками рукой подать. Откуда я это знал? Даже не представляю, но почему-то показалось, что именно так должно быть. В общем приходилось действовать на ощупь, опираясь лишь на инстинкты. Другого варианта для себя пока не видел.

Путь наверх занял несколько секунд, я успел бросить лишь беглый взгляд на округу, которая с высоты нескольких человеческих ростов являла незабываемое зрелище. Солнце только-только скрылось за горизонтом, но на кончиках крыш наиболее высоких строений все еще играли остатки солнечных лучей.

Переход из вертикального положения в более привычное, оказался сопряжен с едва различимым натужным гулом и фыркающими звуками, производимыми находящимся под мной зверем. Похоже, последние метры давались Мартину непросто.

— Что давненько не делал ничего подобного? — наклонившись к уху "скакуна", прошептал я.

— Нет, ну а чего ты хотел то? Без разминки! Лезь говорит и все, к тому же быстро. Тут не закричишь — завоешь! В общем, сам виноват.

— Спокойнее, теперь буду знать, что даже такой великий воин как ты нуждается в поблажках, послаблениях.

— Что?! Не надо никаких поблажек, я все могу! Просто отвык немного.

На самой стене никого не оказалось. Удивительно, что стражников вообще нигде не было видно. Возможно, высокие стены и расположение в самом сердце города оказывало расслабляющее воздействие на охрану, которая пренебрегала собственными обязанностями. Наверное играют сейчас в караулке в карты или кости, пьют и ругают весь свет.

Как бы там ни было, подобные обстоятельства были на руку и зарождающиеся опасения отчего-то быстро улетучились. Но все же осторожность никогда не бывает лишней, поэтому мы продвигались медленно, стараясь не производить ни единого звука. Естественно, у меня это получилось бы значительно хуже, нежели у Мартина, поэтому я решил не спешиваться. Мои навыки находились еще в зародыше, а значит разумнее было положиться на скрытность прокачанного компаньона.

Двор мог похвастаться вымощенной по всей площади плиткой. Стыки были заполнены порослями мха ядовито зеленого цвета, которому условия подобного каменного колодца определенно шли на пользу.

Проход в темницу удалось определить едва ли не сразу. Очевидно, что снаружи караулку или подобное ей сооружение никто запирает бы не стал. А привлекающая внимание дверь, была именно таковой и оказалась снабжена воротом, который поднимал массивный цельный брус, препятствующий отворению ставней. Я приложился к рукояти, и что было сил, надавил на нее. К счастью, механизм был хорошо смазан и практически не издавал шума. Вскоре моему взору открылся тускло освещенный коридор, который заканчивался ступенями, уходящими вниз.

Я решил пустить Мартина на разведку. Крысе тут должно понравиться. Так же мрачно, сыро и темно, почти как в его любимой канализации. Кроме того в его миниатюрной форме он мало чем отличается от других коренных обитателей подобных строений и точно не привлечет ровным счетом никакого внимания. Идеальный шпион.

Мы продвигались вглубь пока не достигли небольшой комнаты. Здесь было достаточно светло. На стене висели связки ключей, рядом расположился крепко сбитый деревянный стол с какой-то книгой, распахнутой примерно на середине. И снова ни души. Где же ключник? Возможно, в темнице, кроме узников, на ночь никого не остается, тюремщики закрывают все запоры и гуляют до утра? Или же это своего рода скрипт или сценарий, вписанный в мой текущий квест, ведь в противном случае, выполнить его было бы просто невозможно. Уровень у меня слишком мал, а криминальный квест в самом начале игры, да еще такой сложности, явно не укладывался ни в какие рамки.

Да уж! На форумах ни разу не встречал упоминание о каких то жутких проблемах с получением квеста "жизненной цели", у меня же тут наклеывался едва ли не эпик.

Ну да ладно, придется работать с тем что есть. Я изучил обстановку и недолго думая, сгрэб в охапку все, что попало под руку. Инвентарь пополнился целой россыпью различных на первый взгляд бесполезных предметов. Наградой стали ключи, чернильница с пером, кожаные перчатки без особых эффектов, худой кошелек с парой медных монет и грубо выкованный стальной кинжал.

Как выберемся, нужно будет обязательно прикупить сумки для Мартина. Вещички

поценнее, разумнее будет оставлять у него. Ведь крыса, определенно, поживучее будет и едва ли станет легкой добычей для агров или мобов, да и случае чего, сама кому хочешь навалает. Таким образом можно будет неплохо обезопасить редкие находки, когда таковыми обзаведусь. А в том, что это случится, я естественно, нисколько не сомневался.

Внимание привлекла книга, на столе. Вполне вероятно это журнал учета. Предположение вскоре подтвердилось. На грубых страницах имелись отметки о датах заключения, номерах камер и именах заключенных, их предположительной опасности и требованиях по содержанию. Я не без труда нашел запись, посвященную родителям. Как оказалось тюрьма была тем еще модным местечком. За время прошедшее с момента интересующего меня ареста, заведение пополнились по крайней мере тремя дюжинами постояльцев.

Итак, номер 73, второй блок. Именно там держали отца с матерью. Благо их почему то не развели по отдельным камерам.

Воспользовавшись ключами из связки я отворил проход, который вел в нужном направлении. Ключ подобрать не пришлось — подошел первый попавшийся. Возможно все дело в игровых упрощениях, которые пока еще полностью не изжили. С другой стороны, пусть уж лучше так, чем добрые пол часа, суетиться трепля себе нервы и проклиная разработчиков.

По обе стороны лежащего передо мной холла, через равные промежутки располагались двери. Все они были снабжены сдвижной заслонкой примерно на уровне глаз, прикрытой смотровой щелью и "лючком для баланды" у самого пола, запирающимся на шпингалет. Заботливо нацарапанные номера на внешней поверхности деревянных панелей позволяли в некоторой степени не потеряться во всем этом однообразии. Однако, неизвестный мастер явно ничего не слышал об искусстве каллиграфии и некоторые цифры уж больно походили одна на другую. Что еще хуже, порядок следования номеров подчинялся какой-то особенно извращенной логике.

Мне повезло, кажется удалось найти 73 номер. Я не стал тратить время на "расшифровку" и отодвинул заслонку в сторону. Свет от факела едва просачивался внутрь, и по правде говоря, мало чем помог.

— Отец! Вы здесь? — обитатель камеры рванул по направлению к свету и с глухим звуком ударился о дверь.

— Я не виновен. Освободите меня. — Верещал незнакомый голос.

Не та камера. Значит это была не семерка, а единица. Нужно искать дальше. Я бесцеремонно задвинул на место заслонку, и прежде чем продолжил поиски, стал свидетелем диалога узников, в затронутом вниманием помещении:

— Заткнись Бадли. Даже тюремщики от тебя шарахаются.

— Но я же не виновен! Они должны мне поверить.

— Как же. Невиновен он! Возможно судья посчитал, что ронять дерево на голову теще было не совсем правильно! Он подошел к делу формально...

— Но ведь я, когда увидел, что это не моя жена, сразу извинился!

— Ооох, от извинений не воскресают.

Сценка напомнила мне события одного фильма. Возможно разработчики также смотрели ту ленту и включили в игру своего рода пасхалку. В Риоле было не мало отсылок к различным культурным явлениям из реального мира, для людей с самым различным охватом интересов. Так как мне всегда было приятно находить подобные моменты, я невольно

улыбнулся.

Наконец удалось отыскать нужную камеру. Я не торопился с отпиранием замка и решил действовать по уже устоявшемуся алгоритму. Сначала щель, потом все остальное.

— Отец! Это я, Руперт.

— Руперт, что ты здесь делаешь? — я узнал этот голос. У меня получилось, я нашел родителей.

— Мне необходимо во всем разобраться. — я повернул ключ в скважине и потянул дверь на себя. Мартин обратился мелким грызуном потому как мог произвести неверное впечатление на мою игровую семью.

— Милый. Тебе нужно уходить. Здесь опасно. — запричитала мать.

— Вы должны мне все рассказать. Что это за история с некромантией?

— Это сложно объяснить.

— У вас есть пара минут. После чего будем выбираться отсюда.

— Хорошо слушай.

Как оказалось, родители всю свою жизнь мечтали о том, чтобы иметь детей. Наконец судьба расщедрилась и даровала чете первенца, который получил имя Приил. В семнадцатилетнем возрасте ребенок умер. Я знал, что подобное происходило в случае если игрок удалял своего персонажа или не заходил на свой аккаунт в течении длительного времени. В данном случае, вероятно, имело место нечто подобное. Так вот, будучи талантливым аптекарем и соответственно неплохим алхимиком, мой отец — Райли Рейерс, сохранил тело сына. Несколько последних лет, вплоть до недавнего момента, он продолжал работы, направленные на возрождение скончавшегося чада. Любопытно, что успехи в данном деле были не малые. Ему удалось оживить Приила, который, по большому счету оставаясь зомби, узнавал родителей и не нападал на них. При этом он совершенно не говорил. Для поддержания подобия жизни приходилось скармливать ему некий химический состав из достаточно редких ингредиентов. На это уходила большая часть семейного дохода, однако Райли все же не прекращал попыток полностью вернуть сына к жизни и был близок к прорыву. К несчастью, властям каким то образом стало известно о том, чем занимался аптекарь. Не весть откуда взялся некий "доброжелатель", который состряпал донос. Откуда ему стала известна эта семейная тайна, было совершенно не понятно.

Как бы там ни было, в доме тут же произвели обыск, изъяли реактивы и записи с описаниями экспериментов. Даже при том, что Приила не нашли, доказательств вины, с точки зрения обвинителей имелось предостаточно. Некромантия была под запретом во всем королевстве Риоран, а ее приверженцы жестоко карались. Но отец не относил свое дело к темным искусствам. Он утверждал, что его работа исключительно достижения науки, и никакой магии там не было и в помине.

— Руперт. Мы с матерью никуда не пойдём. Такова наша судьба. Поздновато нам скрываться словно преступники.

— Как же так? Я здесь чтобы спасти вас!

— Запомни, ты должен завершить то, что не сумел я. У тебя прекрасно получалось помогать мне с работой, пора тебе стать подмастерьем.

— Но ведь я так мало умею!

— Ты знаешь достаточно, все остальное придет со временем. Мне лишь осталось передать тебе рецепт зелья жизненной силы, который поддерживает твоего брата. Доработай его, оживи Приила и ты найдешь в нем верного союзника. Вместе вам многое

будет под силу.

Поздравляем! Вы получили возможность самостоятельно изготавливать зелья. Текущий уровень профессии: алхимик-подмастерье. Вам доступны новые рецепты. Вы можете ознакомиться с ними на соответствующем интерфейсе.

Получен предмет: алхимическая книга.

— Но где мне искать брата?

— За городом в лесу есть хижина. Там будет тайный проход в подвал, где оборудована лаборатория.

Внимание: Добавлена пометка на карте.

Получено опыта: 200;

Обновлен статус задания: "Потерянный мир"

Описание: У вас есть брат. Он мертв и в то же время жив.

Требования: Найдите Приила, прежде чем пропадет эффект зелья, поддерживающего его существование.

Награда: Опыт: + 1000.

Особое: скрытая награда.

Внимание: ограничение по времени 7 дней.

— Я сделаю все что смогу.

— Рад это слышать сын мой. А теперь тебе пора. И помни что обещал.

При всей драматичности момента прощания, вынужден признать, что все же не испытывал особенно сильных эмоций. На самом деле, я не особо знал виртуальных родителей и не успел к ним привязаться, но такова уж специфика ролевого жанра. Нужно стараться отыгрывать собственную роль, ведь механика заложенная в Риолу это всячески поощряла и постоянно к подобному подталкивала.

Завершено задание "Птенец покидает гнездо"

Вы получаете опыт: +250

Внимание: Теперь можно покинуть родительский дом. Вы достигли совершеннолетия и все дороги этого мира для вас открыты. Выбирайте путь мудро.

На обратном пути посчитал за лучшее внести небольшие коррективы в книгу учета "постояльцев". Я выдернул последние две страницы вплоть до записей касающихся Миланты и Райли. И стараясь выдерживать стилистику приступил к воссозданию удаленных областей. Не бог весть какой план, но в таком случае появлялся хотя бы призрачный шанс на то, что родителей отпустят с миром.

Я указал, что в камере 73 содержатся пара дебоширов, которых привлекли за хулиганство. Задержание произведено в профилактических целях и рекомендуется отпустить заключенных не позже чем через пару дней. В качестве маскировки этих хитрых манипуляций пришлось тщательно скопировать также всю дальнейшую простыню текста, что отняло приличный временной промежуток. Да, задержка могла стать роковой, но я не мог поступить иначе.

Поздравляем: получено достижение "мошенник" 1 уровня. Вы можете подделывать несложные документы и подписи. Вероятность обмануть или ввести в заблуждение неигрового персонажа +1 %.

Мы со вновь призванным Мартином вместе направились к выходу во двор.

— Сир, люди расставлены. Ему не уйти! — Начальник городской тюрьмы, игрок по имени Эвелот смотрел на проход, ведущий в тюремные блоки, когда его подчиненный доложил о выполнении его последнего приказа.

— Смотри-ка, пройдоха то не ошибся.

Эвелот был рыцарем 122 уровня, начинал играть с самого релиза и дослужился на начальника тюрьмы города Риолан — столицы одноименного королевства.

Ничто не мешало игрокам играть роли, которые обычно выполняли неписи. Например, можно было поступить на службу в королевскую гвардию, время от времени выполнять профессиональные квесты подкидываемые игрой и продвигаться по служебной лестнице, получая при этом жалование. В конечном итоге можно было дослужиться до генерала и получить в распоряжение, с некоторыми ограничениями, конечно же, целое войско состоящее из бойцов достаточно приличного уровня. Таким образом, все пути были открыты, оставалось лишь выбрать понравившийся.

— Подлый некромансер, совсем страх потерял! Проник в мою тюрьму. Он и впрямь безумен.

Несколько часов назад, информатор сообщил, что ночью в расположение форта вторгнется некий Руперт Сейерс, которого разыскивают по обвинению в некромантии.

К сожалению, этот страшный человек на деле оказался едва оперившимся юнцом, хотя дров, похоже, он успел наломать немало.

Эвелот не испытывал никакой личной неприязни к игроку, которого ему было поручено обезвредить, но условия квеста и приличная награда не давали повода сюсюкаться с этим нубом. Задача заключалась в поимке некроманта и для этого все было готово. Остальное было не важно.

Как только мы пересекли дверной проем, ведущий прямо во двор Мартин словно взбесился. Он совершил резкий прыжок вперед, так что я едва с него не свалился. Мне оставалось только вцепиться в шкуру компаньона мертвой хваткой, ведь падения я мог бы и не пережить. Все происходило быстро, даже слишком. Подобной прыти гигантская крыса не демонстрировала даже в своих естественных условиях, когда преследовала меня в канализации. Сзади что-то упало, краем глаза я успел заметить что это была сеть с металлическими грузилами по краям.

Внимание: Вас заметили восседающим на монстре! Репутация с королевством Риоран снижается.

— Арбалеты! — донесшаяся сверху команда гулким эхом пронеслась по двору.

— Что это за тварь?

— Стрелять по готовности. — нападавшие явно были настроены серьезно.

Послышался щелчок, характерный для спусковых механизмов. Арбалетный болт угодил в каменную поверхность там, где всего мгновение назад мы находились. Потом еще и еще. Мартин перемещался чудовищными рывками раз за разом оставляя стрелков не у дел. Карабкаться на стену в таких условиях означало подставиться под удар. По всему было видно, что мы оказались в западне.

— Сдавайся некромансер, и я гарантирую тебе жизнь! — в дело вступил командир. Значит у этих олухов не все шло по плану, и оставался шанс на спасение.

— Уходим в невидимость! — выкрикнул я, предпринимая попытку вмешаться в ситуацию. Не тут то было. Мартин меня полностью игнорировал и продолжил делать то, что оказалось, не плохо умел.

Крыса поднялась на задние лапы и задрав морду верх издала утробный рев, который хотя и звучал довольно внушительно, но на меня не произвел особого впечатления, разве что уши слегка заложило. Реализм, будь он не ладен. Однако бравые стражники, занимавшие позиции по периметру стен и на близлежащих крышах практически все, как один, вдруг забежали с воплями о пощаде, кто то и вовсе звал мамочку. Их обуял ужас. Рев который применил Мартин, похоже накладывал данный статус и делал это с поразительно высоким шансом. К счастью на меня, как на союзника, данный эффект нисколько не распространялся. Боевыми умениями компаньонов нельзя было непосредственно управлять. Интеллект самостоятельно определял как и когда их нужно применять, поэтому данная способность стала для меня приятным сюрпризом. На что же еще способен мой новый друг?

Нападавшие явно не ожидали подобного развития событий. Некоторые из них улепетывали в совершенно случайном направлении, оступались и падали или вовсе не находя опоры валялись вниз. С подобными везунчиками у Мартина был очень короткий разговор. Хлесткий удар хвостом и несчастный больше не предпринимал попыток подняться.

И все бы ничего, но уже к моему ужасу, показатель репутации стремительно опускался все ниже и основательно ушел за пределы нулевой отметки в красную часть соответствующей шкалы.

Признаться, я даже не задавался вопросам, как в игре реализовано восстановление репутации. Проклятье, да я вообще не был уверен, что такое было возможно. Кто же знал, что вот так резко, я превращусь в преступника. Да кто угодно, но только не я. Раньше мне никогда не приходилось отыгрывать злых персонажей. Конечно, в играх попроще случалось мог поступить цинично, подло, некрасиво, но чтобы так вляпаться. Похоже на талант, о котором мне ничего не было известно.

— Стоять, отставить панику! — командир пытался навести порядок в своем небольшом войске. Тут я его и заметил. Воин закованный в полный доспех с гравированным орнаментом, был чуть ли не единственным, на кого никак не подействовал "воплъ ужаса", как я успел для себя окрестить тот эффектный скилл Мартина.

Рыцарь обнажил свой клинок и плашмя начал наносить удары по внешней стороне щита, выдерживая определенный ритм. То, что это было какое-то умение, повышающее боевой дух, мне стало понятно практически сразу. Некоторые, побросавшие было оружие бойцы, приходили в себя и спешно возвращались на позиции. Надеюсь Мартин припас еще хоть какие-нибудь козыри, иначе все очень скоро закончится.

Запасы энергии компаньона не были безграничны, каждое умение отнимало свою порцию сил, которые стремительно таяли. Этот показатель я мог видеть в реальном времени, и к сожалению, уровень энергии уже готовился пересечь пятидесятипроцентную отсечку.

Командир был опасен и похоже это понимал вошедший в раж компаньон, который решил устранить угрозу. Мартин обхватил хвостом ногу одного из неподвижно лежавших бойцов и словно бы он был невесом с размаха швырнул тело в рыцаря. Надо отдать тому должное, он успел среагировать и принял удар в щит. Импульс оказался настолько силен, что командира отбросило назад на добрую пару метров. И он бы благополучно сорвался вниз

окажись на несколько сантиметров левее — там где располагалась бойница. Однако оказался удачлив и натолкнувшись спиной на мерлон (зубец), только сильнее разозлился.

— Тебе конец! Тварь! — рыцарь ринулся в атаку и применил своего рода "автосближение". Я не был особенно силен в терминах ММО, но кажется это называлось именно так. Рыцарь пролетел расстояние разделяющее нас менее чем за секунду, при этом оставляя за собой хорошо заметный шлейф. Смотрелось эффектно.

— Прекратить огонь, попадем в сира Эвелота! — благо арбалетчики утомнились, будучи абсолютно уверенными в победе своего командира. Похоже предстоял славный поединок.

А этот Эвелот оказался хорош. Делая выпад за выпадом он откровенно нас теснил. Наблюдатели, словно футбольные фанаты на поле, одобряюще галдели, поддерживая вожака и противно улюлюкали в случае удачного маневра крысы. Мартин то и дело пытался контратаковать хвостом но всякий раз наталкивался на все тот же злополучный щит.

Уже как минимум дважды меч противника едва не достигал цель. Дело принимало скверный оборот.

Неожиданно Мартин отскочил назад и закашлялся. Что это значило я понять не мог. Враг не преминул воспользоваться заминкой и рванул вперед замахнувшись для решающего удара. В самый последний момент, когда, казалось уже слишком поздно, крыса все же сместилась в сторону и подставила под удар щиток налокотника. Меч скользнул по металлической поверхности, но все таки задел плоть. Рана была нанесена по касательной и лишь слегка поранила кожу. Повреждение отняло у компаньона лишь несколько хитпоинтов. Всего лишь царапина.

Последовал плевок. Это было нечто! Мартин отхаркнул смачную зеленую слизь прямо в рыцаря, который снова умудрился закрыться от угрозы щитом. Да что же это такое? Признаться я уже отчетливо представлял худший из возможных сценариев. Тюрьма, плаха и прочие радости жизни.

Но моему восторгу не было предела, когда та отвратительная масса, что извергнул из своей утробы Мартин, с шипящим звуком принялась разъедать поверхность которой коснулась. За считанные секунды щит Эвелота просто растворился. Не до конца понимая что же все таки произошло, противник раздосадовано встряхнул рукой стараясь избавиться от остатков желе, в которое превратилось его имущество и заревел:

— Я только вчера забрал его у оружейника. Он стоил мне двадцать тысяч золотых. Мразь!

На этот раз мы столкнулись не с холодной злостью, а скорее с пламенной яростью. Рыцарь перехватил меч в обе руки и поднял его над собой. Его охватил яркий свет и появилась некая пульсирующая аура. Снова какое-то умение, сделал вывод я, однако недостаток опыта не позволял определить какое именно. Одно было ясно, хорошего от этого нам ожидать не приходилось.

Мартин попытался нанести удар по оцепеневшему противнику, однако безрезультатно, тот даже не шелохнулся. Никакого эффекта? Наверное, в момент прокаста персонаж становится неуязвим для атак.

И тут их стало двое. Нет в буквальном смысле, рыцарь раздвоился, причем каждый из этой пары действовал совершенно независимо. Другими словами они не повторяли движения друг друга — каждый творил все что пожелает. Противники начали обходить Мартина с разных сторон, пока не предпринимая активных действий. Явно занимали

удобную позицию для атаки.

Я настолько увлекся и был поглощен процессом, что совершенно забыл, что и сам кое на что способен. Могу усилить союзника и ослабить врага. Другое дело, что противник слишком крут и мои смешные дебаффы, вероятно, его лишь позабавят. Оставался еще один навык который ранее казался не слишком подходящим для боя. А что если?

Я воспользовался секундным затишьем и достал из сумки предметы, которые недавно, хм... нашел. Кинжал перчатки, что-то еще...

Жертва.

Вы согласны принести в жертву своему господину эти предметы?

Все равно если попадусь все добро потеряю, не жалко. Но с другой стороны, все это реально хлам и едва ли бог покровитель дарует сколь-нибудь заметные бонусы. А попытка только одна.

Отмена.

Я достал зуб Мартина. Отличный клинок. У него таких еще много, гладишь и отрастут новые взамен утраченных. Я прикинул, что данный предмет являлся наиболее ценным из всех, которыми я обладал. Вернее был единственным мало-мальски значимым.

Жертва.

Вы согласны принести в жертву своему господину этот предмет?

Да.

Выша жертва принята. Вы получаете бонус 500 % к силе заклинаний на срок 30 минут. На вас и ближайших союзников наложен статус мантия защиты (поглощение всего урона на величину 99 % в течении 20 секунд).

Этого хватит! С такой силой заклинаний уже можно что-то сделать.

Благословление на крысу. Проклятие на врагов.

Вконец позабыв об обороне, Мартин набросился на первого попавшегося рыцаря и вцепился тому прямо в голову. Второй поспешил напасть со спины и обрушил целый шквал ударов. О былой прыти не могло быть и речи, противник вдоволь нахватался статусов, да и пробить мантию был не в состоянии. Оказавшись в смертоносных тисках, двойник, а возможно это был оригинал, стремительно терял здоровье, но все же каким то чудом сумел вырваться и повалился на пятую точку. В пасти Мартина остался лишь его шлем, а голова, к моему сожалению, по прежнему оставалась собственностью ее владельца.

Окончательно расхрабрившись, я запустил камень прямо в рыцаря, того самого, который еще не успел подняться. Прежде чем мой "снаряд" достиг своей цели, бедолагу обласкал хвост крысы, повлекший критический урон. Получилось так, что копеечные повреждения, что удалось нанести из рогатки, оказались фатальными для Эвелота. Он пал от моей руки.

Поздравляем: вы одолели противника значительно сильнее себя. Вы получаете достижение "Давид и Голиаф". Повреждения наносимые целям превосходящих вас по уровню возрастают на 20 %.

Получено опыта: 500

Ух, это я удачно попал! Но мою радость тут же омрачило следящее сообщение, которое, учитывая последние события, по сути, мало что меняло.

Внимание: вы совершили убийство. Вашей жертвой стал уважаемый член общества — служитель правопорядка, осуществлявший свои непосредственные

обязанности. Отныне в королевстве Риолан вы вне закона. Показатель репутации снижается на 100 единиц. Текущее значение -140 (Текущее значение: ненависть). Вы будете объявлены в розыск, а за вашу голову назначается награда. Стражники не станут вас арестовывать. Как опасного преступника вас разрешено убивать на месте.

Ну вот и приехали. Что же мне теперь прикажете делать?

Рыцарь быстро понял что к чему и отступил, очевидно посчитав за лучшее, переждать эффект защиты, который сыграл решающую роль в предыдущем эпизоде. Умный мальй.

— Стреляйте олухи. Прикончите их.

Услыхав команду, притихшие арбалетчики было снова взялись за свое, но потеряли цель. Мартин ушел в невидимость.

— Ищите, они где-то здесь!

27

— Черт! Я слил целый левел! — Эвелот воспользовался крайне редким умением "Близнецы", благодаря которому призвал воина с аналогичной экипировкой и той же степени прокачки, что и он сам. Двойник управлялся ИИ, и в случае гибели лишал свой прототип одного уровня. Это был риск и он не оправдался. Еще досаднее было от того, что неприятель не только нанес болезненный удар по кошельку и чести начальника тюрьмы, так еще и умудрился скрыться, несмотря на усиленные посты и все меры предосторожности.

— Проклятье. Я уничтожу этого щенка, я порву его на ремни. Вот только доберусь до него. Пусть не сегодня, но я найду способ отомстить. Так и знай!

28

Покинуть расположение тюрьмы, которая была полна встревоженной охраны не представлялось возможным. Вероятно, прорыв и увенчался бы успехом, если бы Мартин не растратил все свои силы на поединок. Оставшиеся крохи энергии утекали словно песок сквозь пальцы и их едва ли хватит даже на несколько секунд. Хорошо, что мне хотя бы удалось повлиять на товарища, который снова был готов прислушиваться к моему мнению.

Нам удалось незаметно возвратиться в тюремный каземат. Снаружи всю бряцали латами стражники, должно быть получившие подкрепление из городского гарнизона.

Тут мне в голову пришел план, безумие которого могло поспорить лишь с его непомерной дерзостью. Но в дело вступали дополнительные переменные, учесть значение которых я был не в состоянии, однако все могло сработать как нельзя лучше.

В комнате, где ранее разжился всяким хламом, снова обратился к журналу учета. Определил номер пустой камеры и вписал в пустую графу первое имя, что пришло в голову: Себастьян Хорнер. Причина ареста... Так, нужно что-то безобидное, и смешное, чтобы позабавить тюремщика. К примеру: "мочился на цветочную клумбу". Не солидно, ну да это не главное. Такой формулировке вполне по силам несколько смягчить отношение к узнику. Стражник обязательно отпустит какую-нибудь колкость и удовлетворенный собственным остроумием заржет как лошадь, а значит окажется недостаточно бдителен. Срок заключения. Так, какое у нас число? Вечер четверга. Пусть будет до утра пятницы.

Внимание! Вы успешно подделали официальный документ. Только опытный взгляд сможет определить подмену.

Я поспешил в камеру, в которую себя же и определил. Затем открыл замок и проник внутрь, не забыв оставить ключ в скважине. После, захлопнул за собой дверь и попросил

Мартина запереть ее. Крыса выполнила команду воспользовавшись кончиком собственного хвоста, который оказался на редкость подвижным и достаточно тонким для этого.

— Отнеси эту связку обратно в комнату и повесь на стену и сразу назад.

— Окей, Босс!

Мартин вернулся через несколько минут. Он пробрался внутрь через нору, вполне возможно построенную кем-нибудь из его дальних родственников и взобрался мне на плечо. Оставалось надеяться, что вторая часть плана так же пройдет успешно.

Внимание: персонаж ощущает усталость. Настало время немного отдохнуть. Во время вашего отсутствия в игре, персонаж не покидает мир Риолы и лишь впадает в состояние сна. Имейте в виду, что в случае если внешние факторы потребуют незамедлительного участия героя в различных событиях в условиях офлайна, то управление им берет на себя ИИ. При этом персонаж будет находиться в статусе "плывущий по течению" и сможет осуществлять базовые решения, рассчитанные на основе специального алгоритма поведенческой активности. Штрафы за смерть снижаются (ослабление касается отсутствия ограничения на вход в игровой мир после гибели), дроп вещей из инвентаря и куклы не осуществляется, показатели репутации не изменяются. Вход в состояние сна персонажа происходит в течение 30 минут после отключения от капсулы.

Совет: не рекомендуется игнорировать предупреждение об усталости. Персонаж будет получать дебаф "слабость" в течении каждых десяти минут. По достижении суммарного значения усталости 10, наступает статус "отключка" и система принудительно выведет вас из игрового мира на срок равный 24 часам реального времени.

Похоже я основательно заигрался, нужно и честь знать. Не забыть бы время засечь, чтобы успеть вернуться к утреннему обходу. Так, так. У меня примерно четыре часа...

Логаут.

Отдам должное инженерам из Рион-Тек. Несмотря на длительный срок пребывания в неподвижном состоянии в недрах капсулы, тело отзывалось вполне адекватно. Ничего не болело, нигде не стреляло. В общем порядок. Сказывалась система поддержки мышечного тонуса, которую так активно рекламировали. После длительного игрового марафона, который продлился более двадцати часов спать также совершенно не тянуло. Все дело в особенной технологии, активного сновидения, которую запатентовал разработчик. Суть ее была проста — мозг воспринимал игру словно бы это был сон в различных его фазах, а значит отдыхал. По сути, требования по "принуждению к оффлайну" были пережитком, или скорее точным следованием законодательно оформленному ограничению, которое протолкнули вскоре после запуска проекта виртуальной реальности. Ведь уже давно имелись капсулы, которые, по мимо всего прочего, питали организм водой, необходимыми нутриентами и минералами и по сути могли обеспечить потребности организма на срок свыше месяца. Имелся даже отвод выделений. Вот же маньяки!

Моя "игровая станция" была конечно устройством попроще, и такого сервиса не предоставляла, ограничиваясь лишь необходимым функционалом.

Благо, в состоянии игровой летаргии, требовалось значительно меньше ресурсов для поддержания жизнедеятельности, поэтому питаться вполне можно было раз в день. Чем не экономия для вечно голодного студента! Так за время обучения можно отбить внушительную часть стоимости капсулы.

Я осмотрелся и убедился в том, что все оказалось в порядке, разве что мобильник

почему то лежал на полу и периодически помаргивал своим светодиодом, сигнализируя о событиях которые требовали моего внимания. Должно быть я оставил его на вибросигнале и тот со временем сполз к краю тумбочки, на которой вполне законно до этого возлежал. Правда, для того чтобы устройство переместилось таким вот образом, требовался особенно настойчивый абонент на "той стороне провода", либо целый шквал отдельных звонков. Гадать было бессмысленно, ведь куда проще было проверить. Я заглянул в телефон. Несколько традиционных СМСок откровенно спамерского содержания сразу же отправились в бездну, там где им было самое место. Имелась также целая россыпь пропущенных звонков от Жорика и с десятков сообщений за его же авторством:

"Ты где пропал? Играешь что ли?"

"Ну все, потерял человек!"

"Блин, да тебя нельзя до таких вещей допускать! Задрот! Манчер!"

"Ты мне имя персонажа сообщи! Мы же договаривались!"

"Не, что я несу? Ник не нужен, ID-шник аккаунта скинь. Там в документах на капсулу должен быть. Посмотри."

"Ну ты даешь. Блин, может случилось чего?"

"Перезвони, как сможешь, я уже немного переживаю. Ну, ты понимаешь!"

Решив не откладывать дело в долгий ящик, набрал номер Георгия.

— Здорово! Ну наконец то! Я уж думал, приключилось чего. Признавайся в Риоле прохлаждался?

— Угу. Капсулу привезли, я протестировал ее слегонца.

— Ну конечно, сутки от тебя ни слуху ни духу. Понравилось поди? Оторваться не мог?

— Ну, как сказать. Неплохо. Есть свои моменты.

— Моменты? Моменты?! Да ты че, старик, суперпуперафигительная метagalакрутотень! Вот каких слов я от тебя ожидал. Неплохо, блин...

— Аха-ха. Ладно, все так и было, я просто тебя чуток раззадорить хотел.

— Ну да! Тебе удалось. Я прямо слезу пустил от тоски за бесцельно потраченные бабки.

— Я тебе айдишник сообщением отправлю. Чуть попозже, только перекушу чего-нибудь.

— Есть хочешь? Ах да у тебя же модель в стандартной комплектации... Ну что ж, не заработал значит еще на премиум девайс, такой как у меня.

— Куда уж мне, едва на такой наскребли.

— Ладно, ты небось персонажа создал и карапузом окрестности нарезаешь? Помню по нубству всякие цветочки собирал, крыс гонял и прочей херней маялся. Но потом интереснее стало, ух просто жуть.

— Да, да что-то было такое — с крысами, припоминаю...

— Ну лады. Решай там свои естественные потребности и дуй обратно в Риолу. Кстати где ты начал играть то? Нужно будет встретится, помогу с качем и все дела.

— Я в Роиоране пока что обитаю.

— Ну ты дал, это черт знает где. У нас база в Имантого — крупнейшем городе Сильтигского Союза. Это несколько дней пути. Может тебе проще будет нового персонажа создать, своего нуба удали, там быстро наведем.

— Не, Жор, я уже прикипел к нему, уж лучше вы к нам.

— Знаешь сколько стоит телепорт на такое расстояние?

— Да не становись в стойку. Я хотел сказать, что мне в кайф пока самому бегать. Не

хочу обузой быть. Чуть подкачаюсь и потом сам к вам доберусь. По другим играм знаю, что торопиться не надо. Самые живые воспоминания — самые первые. Так зачем их у себя же и отнимать?

— Тоже верно. Ну как знаешь. Но потом заскочи как-нибудь в почтовое отделение в своей дыре, подброшу хламишка всякого, вдруг пригодится.

— Хорошо. Ладно давай, а то желудок своим урчанием уже всю поруывается включиться в наш высокосветский разговор.

— Понял, не дурак. Поки.

Я перекусил наспех приготовленным омлетом. Затем позвонил родителям и сразу предупредил, чтобы не волновались если я подолгу не беру трубку.

Решив текущие вопросы, устроился перед монитором и заглянул в почтовый ящик. Среди серой массы информационных рассылок, которые почти никогда не читал, но от которых так почему то и не отписался, выделялось письмо от службы поддержки Рион-тек. Интересно, что же там.

Уважаемый пользователь! Компания Рион-тек приносит свои глубочайшие извинения в связи с игровым инцидентом, участником которого вам довелось стать. Хотим обратить внимание, на то, что факты людоедства не приветствуются игровыми правилами. Соответствующие изменения в скором времени будут отражены в пользовательском соглашении. Принимая во внимание, что данный случай был вызван игровыми методами и в меньшей степени зависел от вас, а также обстоятельства побудившие к подобному явлению, мы приняли решение внести поправки в интеллект компаньона, обладателем которого вы стали. Отныне он не будет требовать трупы врагов для утоления голода и с радостью будет употреблять обыкновенную пищу.

В качестве компенсации возможного морального вреда, предлагаем вам бесплатную подписку на доступ к игре золотого статуса. Активация прилагаемого кода, на основании данной оферты, будет считаться отказом ото всех претензий по затронутому вопросу.

Удачной игры!

Внезапно! Ключик оказался кстати. Склочным человеком я не был, жаловаться куда-либо даже и мысли не возникало. Активирую при следующем заходе в игру.

Оставалось еще достаточно времени для того, чтобы немного прошерстить игровые форумы на предмет полезной информации и ответов на интересующие вопросы. Главным образом беспокоили изрядно поднакопившиеся балы характеристик, которые пока так и не распределил. Просто я справедливо опасался, как говорилось в народе — "запороть билд". Но гайды мне особо не помогли, причиной тому стало отсутствие всякой информации о классе "Мастер Калеиеля". Вообще об этом боге мало что писали. Мол был один такой, из числа троицы всевышних, что по легенде, сотворили мир. По какой-то причине, он решил переkreить свое же творение, но не нашел понимания со стороны двух других своих коллег. Объединив силы несогласные заточили Калеиеля в темнице, месторасположение которой остается тайной. С тех пор о многом забыли. Ничего не говорилось также о характерах богов, их мотивах и прочем. Ну да ладно, не буду забивать себе голову.

Я поискал информацию о компаньонах. Оказалось, что неписи довольно часто соглашались сопровождать игроков. Однако, как правило, это распространялось, на разовые

поручения и довольно редко продолжалось сколь-нибудь длительный срок. Возможно Мартин останется со мной до тех пор, пока мы не выполним ту миссию, о которой он упоминал. С другой стороны, системное уведомление четко говорило именно о служении и он сам намекал, что со мной надолго, если не навсегда. Ну что ж будем надеяться на лучшее, терять такого помощника было бы крайне обидно.

Что касается петов. Вызов информационного интерфейса питомцев осуществлялся по просьбе хозяина. Оказывалось, достаточно было приказать спиногрызу рассказать о себе, как нужные сведения сразу же будут доступны. Ну что ж Руминьяви, нам предстоит познакомиться с тобой поближе, мелкий ты пакостник.

Честно говоря, всегда считал Интернет абсолютным злом для любой игры. Если раньше приходилось обдумывать каждый шаг, экспериментировать, рисковать, то теперь, это за тебя проделал кто то другой и в дополнение ко всему еще состряпал гайд, которым мог воспользоваться любой желающий. И что еще хуже, трудно заставить себя не последовать за этим тупым стадом и не сделать так как сказал тот "папка", ведь это истина, признанная в последней инстанции. Раньше было куда интереснее, но подобная схема превратила нас в единый коллективный разум, напрочь уничтожив понятие индивидуальность. Игнорировать информацию, сваленную в сети, значило бы поставить себя в невыгодные относительно всех остальных игроков условия, автоматически переводя себя во второй, или более низкий эшелон. Тот кто владеет информацией, владеет миром, вот и попробуй откажись.

Конечно, всегда имелись приватные сведения, за обладание которыми приходилось платить, однако, и таковые со временем изрядно теряли в актуальности, вытекая из среды первопроходцев, читеров и прочих задротов. Всегда находилась крыса, которая все испортит, но как правило ноу-хау успевали принести немалый профит своим обладателям. Так в общем доступе уже давно имелась карта разведанных земель. Я не удержался и перешел по любезно предоставленной неким LiSeTR-ом ссылке.

В настоящее время была исследована лишь небольшая часть игрового мира. В самом его центре имелся грандиозных размеров полуостров отделенный от остального континента узким перешейком. За эту границу еще не проник ни один из известных картографов. Поговаривали, что там были малопригодные условия для жизни, холод, нескончаемая метель и снежная пустыня куда хватает глаз. Больно это описание показалось знакомым, не туда ли меня занесло на тесте? Море вокруг полуострова было безопасно лишь в береговой линии, дальше обитали всякие монстры, и боссы наподобие пресловутого кракена и левиафана, не говоря уже о чудовищах попроще, классических кораблях призраках и прочем.

Риола пережила уже по крайней мере два апокалипсиса, стершие с лица земли целые цивилизации и народы. Поговаривали, что за морем могли сохраниться древние города, полные невиданных сокровищ, а некоторые ископаемые и артефакты прошлых миров до сих пор ждут своих обладателей глубоко в секретных подземельях.

Мысленно возвращаясь к недавнему разговору с Жориком

Оставшиеся пару часов до повторного погружения, я посвятил сну. Что бы там не говорили умные дяденьки в очках из телевизора о проведенных исследованиях или не воспевали полуголые девицы из рекламы, лишний раз лучше не испытывать судьбу.

Я снова примерил на себя шкурку собственного персонажа и открыл глаза, заметив едва различимый, ставший уже почти родным, сырой каменный свод одиночки. На груди,

свернувшись калачиком, мирно посапывала крыса, в отдалении прозвучал звук упавшей капли воды. Я аккуратно перенес Мартина на скамейку и уселся рядом. Лишь бы компаньон от неожиданности не предстал в натуральную величину. Тут мне одному едва хватает места, а этот может раздавить только в путь.

И тут я вспомнил, что совсем позабыл ввести код активации золотого аккаунта и снова не получил никаких плюшек. Ну да не беда, сделаю это при первой подвернувшейся возможности.

— Руминьяви покажись.

— Я здесь, чего хотел то?

"Надо же получилось!" — отметил про себя я.

— Послушай, ты же специалист в искусстве иллюзии, верно?

— Мне не нравится это слово... Скорее я эксперт, нет постой, великий мастер! Вот так, куда лучше звучит.

— А великий мастер может наложить иллюзию на кого то другого?

— То есть на тебя?

— Ну конечно, вдруг меня узнают.

— Нет этого я не могу, для этого понадобится тот, чьи способности немного превосходят мои. Немного!

— Дай угадаю, великий грандмастер?

— Во, во. Такой. Да! Смекаешь...

— Вот если бы ты не был такой букой и вечно не пропадал где-то, я бы раньше узнал о подобном изъяне. И не заперся бы в эту темницу по собственной воле.

— Значит это я тебя сюда затащил?

— Не прикидывайся дурачком, ты меня прекрасно понял.

— То есть ты хочешь сказать, что твой гениальный план был рассчитан на мои способности?

— А почему нет?

— Учись полагаться только на себя. Ни я, ни даже глупая крыса, не сможем всегда вытаскивать тебя из передраг. Уверен, ты что-нибудь придумаешь.

— Это кто это здесь глупый? — услышав упоминание о себе, Мартин тут же проснулся.

— Учти крыса, мы сейчас в равных весовых категориях, могу и навалить.

— Только попробуй.

— Товарищи, давайте жить дружно.

— Да пожалуйста.

— Очень нужно об него мараться.

— Ладно план такой. Мартин, выбирайся уже знакомыми тропами в коридор, затаись и ожидай тюремщика. Как только он откроет дверь и пойдет внутрь, принимай основную форму и легооонечко так, оглуши его. Убивать не нужно, моя репутация и без того полетела в тартарары.

Вскоре в коридоре послышался шум. Звук приближался. Я надеялся, что это тюремщик, который шел по мою душу.

— Эй ссыкунча! Просыпайся... На выход. — тюремщик явно хотел сказать что-то еще, но похоже скудное воображение не обеспечивало желанного разнообразия словоформ.

— Не дай бог, ты мне тут камеру обгадил, оставлю еще на сутки пока все не отмоешь. Ахх-ха-ха.

Заслонка смотровой щели сдвинулась в сторону и тюремщик заглянул внутрь.

— Эй, отойди от двери, живо. Ну что, понравилось тут, ссыкун? Это тебе не клумбы обыскать. А? Хе-хе.

Дверь отворилась. Грузный на вид бородатый мужичок в кольчужном доспехе держал факел перед собой, занеся его чуть выше уровня головы. Тюремщик разглядывал меня с любопытством и произнес фразу которая внесла коррективы и в без того заштопанный белыми нитками план:

— Себастьян Хорнер. Выходи уже.

Системное уведомление: Благодаря удачной подделке официального документа, вас приняли за того, чье имя было указано в журнале учета узников. В течении ближайших восьми часов, в случае если вас не опознают игроки, знакомые с вами в лицо и не сообщат об этом неигровым персонажам, или же вы не совершите правонарушение, ИИ будет относиться к вам соответствующим образом.

Внимание: Вы получаете бафф "маскировка".

— Мартин отставить! — рявкнул я, всего за мгновение до того, как крыса была готова выполнить свою часть операции.

— Что ты там несешь? Умом тронулся?

— Простите пожалуйста, я просто испугался вашего грозного вида и...

— И обоссался? Акх-ха-ха-ха. Вот умора.

— Ну что вы!

— Да ладно, по пьяни и не то обоссашь, эээ... сделаешь, во! — Тюремщик многозначительно закатил вверх глаза, похоже что-то припоминая и продолжил:

— В общем, и не такое бывает, малец. Нечего тут стесняться, все мы люди!

В лицо меня мог узнать лишь тот рыцарь, как там его — кажется Эвелот, и тот в пылу сражения, едва ли мог меня хорошо рассмотреть. Это означало, что у меня оставалось время, чтобы покинуть город. Это можно было сделать даже через центральные ворота, ведь на время маскировки, нипы не смогут узнать во мне разыскиваемого некроманта и убийцу, а увидят лишь нейтрального персонажа по имени Себастьян.

Во дворе все еще было много солдат, но меня никто не удостоил взглядом. Все обсуждали ночное происшествие и преступника, который наделал столько шума. На стене, активно жестикулируя, и о чем то втолковывая другому игроку, стоял начальник тюрьмы. Он явно не стеснялся на крепкие выражения, отчего его собеседник едва сдерживал ухмылку.

Я опустил голову ниже, стараясь укрыть лицо, и продолжил движение к выходу подгоняемый тюремщиком, который в свою очередь куда-то очень торопился.

— Давай уже скорее. Мне срочно надо... Ну да... Довел ты меня своим преступлением до крайней степени изнеможения...

— Зачем же далеко бежать, там клумба неподалеку имеется. Мне ли не знать! — сострил я, за что получит увесистый подзатыльник.

Нужно внимательно следить за таймером. Восемь часов — срок довольно большой, но традиционно, сколько бы времени не было — всегда не хватит какой-нибудь минуты или даже всего лишь секунды. Подобный принцип был характерен не только для кино. Опыт подсказывал, что такое случалось и в жизни, чего уж говорить об игре.

Воспользовавшись ситуацией, я вернулся в родительский дом, где отыскал тайник с

заначкой, которую отец поручил использовать для дела. Кошелек с добрыми двумя десятками золотых монет был спрятан в дупле дерева, растущего во дворе. Ниша оказалась замаскирована заглушкой той же фактуры и цвета что и окружающая кора и идеально повторяла форму отверстия.

Внимание: вы обнаружили тайник и поучаете в качестве "награды за исследование" немного опыта: +250.

Ближайшей целью был лес, начинающийся в трех милях к северу от города. О дальнейшем продвижении я пока не думал, потому как в ближайшие дни, планировал разобраться с квестом, который имел довольно жесткие временные ограничения.

— Так, так, так! Кто у нас здесь? Пособник некроманта, мародер или случайно отбившийся от стада агнец, совершенно случайно забредший в волчье логово? Люк, как ты считаешь? — только я собирался покинуть дворик, как пара городских стражников перегородила мне путь.

— Думаю первое, Миртон, или, возможно, второе, а скорее и то и другое! Уж очень подозрительно его здесь появление. — каким то будничным тоном произнес другой хранитель правопорядка.

— А ну признавайся сподручный богомерзкого Руперта! Что ты здесь делаешь? — похоже, в определенных кругах, мне уже придумали соответствующий заслугам эпитет. Что ж, в некотором смысле, это даже немного польстило.

— Не молчи шельма, у нас имеются средства, чтобы заставить тебя говорить! — не унимался тот, которого звали Миртон и угрожающе перехватил обоими руками внушительного вида алебарду — стандартное для местной охраны оружие. По всей видимости он взял на себя роль "злого полицейского".

— Сознавайся, мы тебе ничего не сделаем! — благожелательно пропел напарник. Затем, наклонился к уху товарища, рассчитывая, что я его не услышу и прошептал:

— О полномочиях скажи.

— Да! Мы наделены исключительными полномочиями! В свете последних событий, до последующего распоряжения, выход из города закрыт для всех кто не получил соответствующее разрешение, а подразделения гарнизона переведены на усиленный режим несения службы. Мы вправе задерживать для допроса и досмотра любого, показавшегося нам подозрительным. А вы, многоуважаемый гражданин, привлекли наше внимание.

— Я не понимаю! Что я сделал такого, чтобы заслужить подобное обращение? — я тянул время, отчаянно перебирая в мозгу различные варианты.

— Этот дом, с раннего утра находится под нашим пристальным наблюдением. Говорят здесь проживал некромант, который вчера атаковал городскую тюрьму. И вы первый, кто с этого момента решили посетить данное строение. Можете ли вы объяснить сей факт?

— Нет! То есть да! — я решил сыграть роль несчастной жертвы обстоятельств. Не лучший вариант, однако продумать легенду посильнее я попросту не успевал.

— Ко мне подошел, какой-то незнакомец и предложил деньги за то, чтобы я посетил дом по улице Ремесленной с этим самым номером и поручил забрать здесь кое что. Это все, я больше ничего не знаю. — Стараясь как можно больше соответствовать легенде, скорчил испуганное выражение лица и обреченно опустил плечи. В Риоле, при прочих равных, всякие мелочи могли сыграть решающую роль: жесты, мимика не исключение.

— Как он выглядел, что забрать? — продолжил давление стражник.

— Сколько заплатил то? — вмешался второй, за что удостоился укоряющего взгляда

своего коллеги.

Похоже меня могут обыскать. Тогда найдут кошелек с золотом, больше ничего подозрительного у меня с собой не имелось. Но с деньгами, похоже придется распрощаться.

— Он был в сером балахоне, я не рассмотрел лица. Сказал, что заплатит, как только я вернусь. И просил забрать все, что будет в дупле вон того дерева. — я указал на месторасположение тайника.

— Что было внутри? — Миртон продолжал допрос. Мне показалось, что от процесса дознания он получал своего рода удовольствие.

— Всего лишь кошелек.

— Вы заглядывали внутрь? — стражник слегка прищурил глаза. Думаю, он считал такой взгляд особенно эффектным и в высшей степени пронизывающим, однако, как по мне, смотрелся довольно комично.

— Конечно! Я не мог удержаться. — врать смысла не было, к тому же это вполне могло бы отбросить тень на и без того шаткие позиции моей легенды. Я не мог доподлинно знать, что видели мои оппоненты и данный вопрос, вероятно, нес в себе толику провокационной составляющей.

— Охотно верю. Однако, нам придется конфисковать содержимое вашей сумки в качестве вещественных доказательств. А вас придется задержать.

— Но пока вы будете со мной возиться, тот кто подставил меня, может скрыться прочуввав неладное. Не лучше ли будет попытаться задержать его с поличным. Это станет лучшим доказательством моей непричастности.

Я решил сыграть на самолюбии Миртона, который явно был о себе высокого мнения и являлся заводилой в этой маленькой компании:

— Я не могу не отметить, как грамотно вы ведете допрос! Умелый подбор слов, четкая по существу речь, а этот взгляд, который кажется пронизывает до костей. Вы никогда не задумывались о карьере следователя?

Похоже лесть подействовала, стражник изменился буквально на глазах и чуть было не пустил скупую слезу. Он просто светился от счастья. Я попал в яблочко.

— А я что говорил! Тебе не место в страже, нужно двигаться дальше. — Люк, ободряюще ткнул локтем находящегося на седьмом небе от счастья напарника. — Не зря ты в школу ходил!

— Угу. — только и нашел что ответить Миртон.

— Самое время показать себя! Представьте, что возьмете этого, как вы его назвали... некроманта? Слава, повышение, награда! — я подбросил еще пару поленьев в пламя эмоциональной дезориентации.

— Хорошо, где вы должны были встретиться? Покажете нам то место и можете быть свободны. Чутье подсказывает мне, что вы всего лишь жертва. — Миртон стал ко мне особенно лояльным.

— Но конфискацию мы все равно произведем! — подпортил картину Люк.

Я оказался вынужден подчиниться и отдал стражникам сумку со всем содержимым инвентаря, а затем проводил их на площадь, где якобы должен был встретиться с заказчиком. Мой взор скользил по толпе горожан, которые занимались будничными вопросами, как правило связанными с торговлей. Я старался найти хоть кого то подходящего под описание, которое я дал своим конвоирам. К счастью одного такого нашел.

Тип в сером балахоне прохаживался взад вперед у входа в переулок, я тут же указал на

него Миртону, со словами:

— Вон он.

Стражники потеряв ко мне интерес, направились к ничего не подозревающему человеку.

Какая-то назойливая мысль о том, что я потерял нечто-то важное, почему то не давала мне покоя. Из безвозвратно утраченного жаль было лишь два десятка золотых, которыми мне столь недолго довелось обладать. Наверное в этом все дело.

— Черт, Мартин! — он сидел в сумке все это время. Нужно его вернуть. Но расправиться со стражниками мне было не под силу, незаметно обокрасть их, не позволяли навыки, а попросить вернуть мне кое-что и так же не подходит. Вот попал!

— Эй а ну вернись! — я услышал крик. Кажется это был голос Люка, который вместо того чтобы набросится на незнакомца, на которого я указал, удалялся в противоположную от него сторону, непонятно кого преследуя.

Люди шарахались в стороны и отбегали, стараясь не попасть под горячую руку, а зазевавшиеся падали прямо на аккуратно разложенный продавцами товар. Послышалась проклятья и ругань, но иного в подобной ситуации ожидать было глупо.

Посчитав за лучшее, решил удалиться. Еще не хватало еще чтобы опростоволосившиеся стражники снова взяли меня в оборот.

Я еще не успел покинуть площадь, как из ближайшей подворотни навстречу ко мне выбежал Мартин, держащий в зубах знакомого вида мешочек. Это был кошелек, который помимо прочего хлама у меня отобрали. Ай да крыса, ай да сукин сын!

32

Держа в руках сапфир Амаретты, Крон в последний раз наслаждался глубоким цветом и поразительной чистотой этого камня, который уже очень скоро предстояло передать гильдийному мастеру для изготовления "маяка" — артефакта, который поможет выяснить местоположения опального Морраира. Было немного жаль тратить столь редкий крафтовый ингредиент, учитывая, что он входил в состав нескольких рецептов могущественной экипировки и являлся, как бы это странно не прозвучало, камнем преткновения в вопросах их изготовления. Гильдия уже давно располагала всем необходимым, за исключением сапфира, дляковки "Клинка небесной мощи" — оружия способного рассекать любую броню и обладающего совершенно немислимым уроном. Однако совет постановил использовать самоцвет для нужд иного рода, ибо признание поражения в последней кампании могло нанести куда более существенный вред репутации клана и моральному духу его членов, нежели отсрочка в изготовлении меча.

— Найди его, помучай и убей! — Крон бросил сапфир прямо в руки Сиверса, который стоял на против. Орк легко поймал камень, молча кивнул и покинул зал, оставив своего лидера в полном одиночестве.

При всей своей важности, вопрос с Мораириом отныне был сдвинут на второй план. Тамплиеры, явно раздосадованные поражением при Райвиле объявили Культу войну. Противник заручился поддержкой нескольких гильдий поменьше, которые рассчитывали урвать кусочек пирога в ходе предстоящего конфликта. И если всякие Воины Света и прочая шелуха не слишком волновали, куда опаснее оказалось то, что Тампы все-таки продвинули своих людей на ключевые должности в Сильтигском Союзе и протолкнули доктрину о признании Кulta вне закона на подконтрольной территории. В этих провинциях было два

крупных замка Культа и в настоящее время укрепления уже подверглись осаде.

Политическая ситуация в мире была нестабильна. Государства появлялись и исчезали с завидной регулярностью. Риола была достаточно слабо изучена. Только центр континента был относительно заселен, а вокруг находилась так называемая "терра инкогнита", дикая земля заселенная монстрами. Вслед за искателями приключений и мощными армиями переселенцы из числа НИПов перебирались на окраины и основывали поселения, которые со временем разрастались и зачастую образовывали новые королевства. Зачистка провинции от монстров была невероятно сложной задачей и становилась под силу лишь крупным гильдиям. Как правило территории охранялись сильными боссами и кучей их миньонов. Сокрушитель босса получал во владение земли, которые до этого находились под его контролем и получал возможность построить крепость. Поселения, которые вскоре возникали вокруг, платили подати обладателю фортификаций.

33

Часть подъемных которые столь любезно вернул Мартин, имело смысл использовать на приобретение походного инвентаря, продуктов и снаряжения, которые обязательно пригодятся во время путешествия. Пока действовала маскировка торговцы в лавках не откажутся иметь со мной дел и уж конечно будут торговаться за каждый медяк. Последнее обстоятельство даже могло пойти на пользу. Что если не уступать в вопросах торга, и хоть немного прокачать соответствующий навык? С другой стороны времени оставалось все меньше и подобные препирательства могут закончиться весьма трагично. Решив действовать по обстоятельствам, я зашел в первую попавшуюся на пути бакалейную лавку.

Вместо хитроватого гнома, которого привычного представлял себе в качестве торговца, я обнаружил за прилавком отталкивающей наружности ящера. Он был весь покрыт хитиновыми пластинками меняющими свой цвет в зависимости от освещения и смотрел в мою сторону совершенно не моргая. Внутри было жарко, должно быть топили печь, и это не смотря на самый разгар лета.

Хозяин приоткрыл пасть, что в его понимании могло означать проходи добрый человек, твоим деньгам здесь будут рады. Но мне почему то тут же захотелось убежать.

— Добрый день уважаемый. — начал я. — Мне нужны следующие товары: седельная и походная сумки, головка козьего сыра, фунт картошки, несколько луковиц, три буханки хлеба.

— Што-ш то-ш еще изволите-ш?

— Конечно, вон тот бараний окорок, заверните. Еще мешочек бобов и ржаной муки. Нужны также котелок, фляга с половником, пара мисок с ложками. Прочная веревка да подлиннее и компас. Спальный мешок имеется? — я изрядно тараторил, стараясь при этом не смотреть в сторону торговца.

— Найдется-ш.

— Добавьте до кучи какой-нибудь хороший нож, топорик и ножовку. — я старался ничего не забыть и вращая головой как сумасшедший, выискивал другие полезные предметы. Взгляд ненадолго остановился на чем то похожее на больше яйцо, которое покоилось на постаменте и явно располагалось так, чтобы его нельзя было не заметить.

— О, я вижу ваш привлекла-ш гордость моего скромного заведения-ш! — ящер как будто ждал этого момента.

— Да нет, просто осматривался.

— Оно хранится-ш в моей семье-ш мно-шество поколений. Как-то дед рассказывал мне, что это яйцо, его пра-пра пращур-ш добыл в кладке великого Израриота и он верил-ш, что из него может вылупиться настоящий дракон-ш. Как бы там ни было это всего лишь легенда, а это лишь ее скромный отголосок. Лично я в это не верю, но кто знает...

Признаться я попался на удочку. Меня здорово заинтересовал данный предмет. А что если с ним связано какое-то задание и мне представлялась редкая возможность его заполучить?

— И сколько вы за него хотите? — я попытался прозондировать почву.

— Шелаете-ш приобрести?

— Я пока еще не решил.

— А сколько у вас-ш есть?

Что он имеет ввиду? Какая ему к черту разница какой суммой я располагаю. Разводит гад!

— Немного! — я предпринял попытку уйти от прямого ответа.

— В таком случае как раз половина от того "немного", что у вас сейчас-ш в наличии...

Откуда он вообще это знал. И тут до меня дошло. Опытные торговцы каким то образом могли отслеживать сумму, которая была доступна покупателю. Еще бы, это здорово помогало в торге. Хорошее умение!

— Это слишком дорого! — я было попытался дать задний ход, но меня совершенно обескуражило системное уведомление.

Внимание: вы попались на удочку торговца, умение которого значительно превосходит ваше. Желаете отказаться от заключения сделки?

Совет: В случае отказа вы получите достижение "ненадежный партнер" 1 уровня, накладывающее штраф на торговлю со всеми НИПами и снижающее шанс на успешное завершение сделок с ними.

Данное уведомление носит обучающий характер. В аналогичных случаях, впредь, выводиться не будет.

То что меня переиграли бесспорный факт. Не чего лезть с голой жопой на ежа! В следующий раз буду умнее.

Победить на чужом поле я оказался бессилён и покинул лавку с изрядно уполовиненным состоянием, да еще и с бесполезным камнем в сумке. А в том, что это была сушая дребедень я лишний раз убедился, когда заглянул в окно бакалеи и обнаружил как ящер заботливо устанавливает еще одно "великое драконье яйцо" на постамент.

34

Он слишком непредсказуем и едва вписывается в заготовленный план. Я никак не могу просчитать всю последовательность событий и это меня угнетает. Возможно нужно активнее вмешиваться? Нет, он может что-то заподозрить. Нужно и дальше играть свою роль. Пусть так, но придется снижать активность. Каждое проявление моих сил оставляет след, на который эти шакалы обязательно нападут. Хотя они едва ли осведомлены о том, что я знаю об их текущих возможностях, все же придется быть осторожнее. Благо мой план рассчитан на много ходов вперед. И в этой партии, как и во всей игре, последним смеяться буду только я.

Должен стать сильнее, но он слишком медленно развивается. Ничего мы ускоримся. Пока рано беспокоиться — отклонения в рамках погрешности.

Стараясь поскорее забыть этот провальный эпизод, который пятном лег на всю мою недолгую игровую карьеру, подбадривал себя тем, что обзавелся всем необходимым для продолжения путешествия. Как же мне теперь выбраться из города? Если верить стражникам, которые чуть было меня не арестовали, то пройти через ворота могут лишь обладатели соответствующего разрешения. У меня такового, по вполне понятным причинам не имелось, и что еще более важно, не предвиделось. Маскировка будет действовать еще некоторое время, а что потом? Скрываться в канализации? Нет! Нужно срочно что-то предпринять.

Я остановился у одной из ставших столь близкими сердцу безлюдных подворотен. Скрываясь от взоров уличных обывателей, зашел подальше вглубь. Устроившись на первом же подвернувшемся под руку деревянном ящике, я призвал Руминьяви, затем выпустил из сумки Мартина. Нам предстояло своего рода совещание, или как подобное вновь стало модным называть — "круглый стол". Не то чтобы я надеялся услышать дельный совет, но не было никаких гарантий, что подопечные случайно не знают того, что могло бы решить исход дела в нашу пользу.

— Итак господа, я собрал вас, чтобы сообщить пренеприятнейшее известие. — достаточно длинно начал я, и тут же осекся. ИИ вряд ли оценит мой юмор, да и излагать мысли в текущих обстоятельствах нужно было точно, четко и коротко.

— Нам нужно выбраться из города. Мартин, что там с канализацией? Есть ли возможность пробраться по тоннелям?

— Пока вы прохлаждались, и мне совершенно героически пришлось возвращать наши денежки... за что, кстати, не удостоился никакой похвалы, я встретил нескольких крысят-юнцов. Они сообщили, что в коллекторе сейчас беспокойно. Есть несколько засад, устроенных стражей. Это не стало бы для нас непреодолимым препятствием, если бы во внешних тоннелях не были опущены переборки.

— Ты просто молодчина Мартин, неоценимый союзник.

— То-то же! — крыса бросила полный превосходства взгляд в сторону Руминьяви.

— Что там с переборками?

— Ну такие тяжелые бронзовые ворота.

— Да это понятно. Тайные ходы? Какие-нибудь тропы?

— Есть такие, но они подойдут лишь для существ ощутимо поменьше тебя, друг мой.

— Да тебе только отплясывать пред стражей и хвостом вилять. — Руминьяви оказался в своем репертуаре и продолжил нападки в "позитивном" ключе.

— Да хоть бы и так! А какую пользу приносишь ты? Верно я говорю, Руперт? — компаньон, решил заручиться моей поддержкой.

— Нет, ну объективно. Руминьяви, выскажи хоть что-нибудь дельное, если считаешь себя умнее. — я предпочел напрямую не вмешиваться в старое противостояние.

— Может создашь иллюзию этого самого документа — пресловутого разрешения? Замыль глаза стражи подделкой или отвлеку как-нибудь иначе! — продолжил я, но бесполезный пет и тут нашел непреодолимую преграду:

— Да, но мне нужно будет видеть это разрешение. Как ты себе представляешь иллюзию того, о чем вовсе ничего знаешь. Как оно — это самое, должно выглядеть?! Я иллюзионист, а не пророк!

— Мартин, а что если перелезть через стену там, где не будет стражи? — полная бесполезность Руминьяви, попросту нагоняла тоску и я переключился на более дельного компаньона.

— Не получится. По внешнему периметру они слишком высокие, признаться я еле-еле в тот раз вскарабкался, думал упадем. Я предлагаю прорываться с боем!

Желаете ли Вы принять задание "Побег из Риорана"?

Статус: скрытое

Описание: Вас повсюду ищут. Городская стража считает поимку некроманта Руперта делом чести и предпринимает все меры к его задержанию.

Требования: Покиньте город незаметно для стражи, не совершая убийств и иных противоправных деяний.

Награда: достижение "Плут", опыт + 5000

Совет: игра полна секретных миссий, получение которых возможно лишь в случае выполнения целого ряда предварительных условий, о которых довольно сложно узнать. Поздравляем, вы нашли одно из таких!

Принимаю.

— Нет, пожалуй, с боем прорываться не станем. — сказал я, прикидывая иные возможные варианты. — В таком случае идем к воротам. НА месте как-нибудь выясним как выглядит разрешение и возможно ли будет использовать иллюзию.

36

Путь лежал к центральным воротам, которые оказались единственным доступным в условиях повышенных мер безопасности выходом, ведущим наружу. Пропускной пункт был битком набит солдатами в полной экипировке, готовыми в любой момент вступить в бой.

Похоже, здесь всем заправлял какой-то полурослик в очках с круглой оправой, облаченный в помпезный капитанский мундир с эффектными эполетами. Он лично просматривал бумаги, которые ему передавали ожидавшие в длинной очереди субъекты.

— Пссс. Себастьян. Сюда. — размахивая руками, стараясь привлечь внимание, меня подзывал какой-то мужик неприметной наружности. Но что ему было нужно?

В недоумении, я подошел к этому странноватому типу, испытывая жгучее чувство любопытства, которое, однако, тут же улетучилось: это был всего лишь Руминьяви в одной из своих иллюзорных форм:

— Ничего не выйдет — там есть маг! Не сказать что бы очень сильный, но он вполне может заметить проявление чар. Нужно искать иной путь.

Идея Мартина с прорывом по прежнему казалась безумием, но что если просто выкрасть нужный документ? Но в этом случае, также можно забыть о достижении "плут". Но так ли оно мне необходимо? Покинуть город не совершая противоправных действий... Вот ведь задачка!

Руминьяви поспешил скрыться и я остался наедине со своими мыслями.

И тут до меня донесся разговор, который сразу же обратил на себя пристальное внимание. Наверное, это произошло за счет ставших с недавнего времени знакомыми наименований, упомянутых в диалоге. Беседу вели двое, они стояли у стены и живо обсуждали какой-то плакат.

— Знаешь, я жалею, что не сходил на их представление! Сегодня была последняя

гастроль перед турне. Говорят, они получили личное приглашение от главы Сильтигского Союза. Через пару месяцев будет большая свадьба и лучшие труппы стекаются в Имантого. Заработают кучу денег.

— Да, они просто великолепны! Мне особенно понравился номер с ножами, просто дух захватывает. Я видел, как они паковали реквизит, должно быть уже сегодня отправляются.

— Да но из города так просто не выбраться!

— Уверен они получили разрешение. Сам бургомистр с дочкой был на представлении, и им понравилось...

Я подошел поближе и посмотрел на постер, который при всем буйстве красок, оказался довольно посредственно нарисован. Это была афиша труппы бродячих артистов в классическом ее варианте. Дикие звери, волшебники, акробаты, клоуны и прочее. Разве что карликов не хватало, но в Риоле и без того имелась целая раса полуросликов, и этим едва ли можно было кого-то удивить.

— Уважаемые! — я обратился к уже собравшимся было по своим делам поклонникам труппы. — Подскажите, где можно найти этих артистов?

— К сожалению, вы опоздали, молодой человек. Некоторое время, в нашем городе более не будет представлений. Артисты отправляются в турне с финалом в Имантого.

— Да, но все же. Мне просто необходимо переговорить с их руководителем. Это очень важно! — не унимался я, ведь это могла быть именно та возможность, которую упускать было никак нельзя...

— Они давали представление на Площади ветров, правда час назад уже сняли шатры и упаковывали реквизит. Возможно, сейчас они на пути к воротам. Сюда одна дорога, по проспекту Девяти лун.

Я сверился с картой и поспешил вверх по улице, рассчитывая перехватить труппу по дороге.

По обе стороны этого широкого проспекта располагались лавки разных мастей. Престижное место для торговли и поэтому здесь было привычно многолюдно. Народ словно муравьи сновал туда-сюда, совершая покупки. Цены здесь кусались, однако и ассортимент был куда шире, чем в большинстве прочих мест города. Что удивительно, уже дважды, за последние пять минут ко мне подходили профессиональные нищие, которые несколько не стесняясь применяли умение попрошайки, рассчитывая разжиться монетой-другой. Как будто других, куда более перспективных, целей вокруг было не достаточно. Что еще противнее, мой отказ подобным личностям всякий раз снижал значение репутации в Риоране. Хотя, в данном случае, мне на это было наплевать, потому как сейчас я был известен под совершенно другим именем.

Несколько минут спустя, заметил процессию из не менее чем двух десятков крытых повозок, запряженных лошадьми. Они двигались неспешно, что давало мне время на осуществление задуманного.

Возглавлял колонну представительного вида дилижанс, который, не исключено, по совместительству использовался в качестве административного корпуса или, скорее, выполнял роль кассы. На это недвусмысленно намекали закрытые в настоящий момент оконца в его боковине, снабженные соответствующими пометками.

Выдерживая нужную скорость я пристроился рядом с головным экипажем и постучал, потом еще раз и еще... Некоторое время никакой реакции не последовало, однако мои усилия все же увенчались успехом. Дверь распахнулась и передо мной предстал седой

старик со взъерошенными волосами и с растрепанной бородой. Он был облачен в грязновато серую ночную рубашку и такого же цвета колпак с бубончиком на конце. По крайне возмущенному выражению лица и весьма помятому виду, было совершенно очевидно, что он только что проснулся.

— Я бы хотел переговорить с главным! — я первым нарушил молчание, ожидая, хотя бы как-то вербально реакции со стороны старика.

— Я главный! Я шеф! Ааа-ооо-уу... — Собеседник протяжно зевнул. — Ну ты и время нашел, незнакомец. Вкладывай — чего хотел?

— Как то неудобно вот так на ходу.

— А удобно пожилого человека поднимать с постели вот так — без причины? Сначала скажи с чем пожаловал. Откуда я знаю, вдруг, ты бандит какой. Только и хочешь, что пробраться ко мне в дом. Потом ножом по горлу и поминай как звали, великого Гиндима!

— Это ваше имя? — я начал искать нужные ниточки.

— А ты видишь здесь других мужей, достойных столь славного прозвища?

— Я ищу работу! Могу ухаживать за животными, например.

Желаете ли Вы принять задание "Труппа Великого Гиндима"?

Статус: профессиональное

Описание: Вы чувствуете в себе силы стать артистом. Возможно в этом ваша судьба?

Требования: Убедите Гиндима принять Вас в труппу под любым предлогом.

Награда: Вы изучите профессию "Уличный артист". Опыт + 500.

К счастью, класс Мастер Калеиеля позволял мне изучать новые профессии без ограничений. При желании можно было получить хоть все сразу. В ином случае, я бы ни за что не решился на подобную авантюру. Уличный артист — увольте, нет!

Принимаю.

— Не интересуется, подобных специалистов везде хватает, что-то еще?

— Я умею отлично рисовать! — соврал я, припоминая аферу Остапа Бендера, который примерно таким же макаром пробрался на тот теплоход... — Я видел вашу афишу и откровенно говоря, она могла бы быть и получше.

— Хм. Звучит немного интереснее, но ты меня не убедил. Лишний рот, а пользы чуть. Может еще на что сгодишься?

— Давайте продолжим диалог внутри, здесь я не смогу показать своих талантов.

— Ладно, запрыгивай, художник-ассенизатор. Ха-ха. — а дед был с юморком так лихо мне специальность то придумал, сразу видно артист.

Я попросил минуточку на подготовку. Сам в это время просунул лицо в сумку и стал перешептываться с Мартином, которому снова предстояло спасти ситуацию.

— Секундочку, я только подготовлю артиста.

— Ни за что! — сразу запротестовал зверек, едва я начал излагать собственный план. — Я что так похож на клоуна? Вы что стоворились? Сначала один меня так называет, потом другой и подавно решает меня в него превратить. Не, не, не — так не пойдет.

— Ради меня Мартин, ради нашего дела! В противном случае нас схватят и та миссия, о которой ты говорил. Мы же не сможем ее выполнить!

— Учти и запомни, ты должен мне! И потом, когда придет время, ты послушаешься меня и сделаешь как я попрошу. Согласен? — компаньон явно торговался, но ввиду того, что проблемы приходилось решать по мере их поступления, я решил не спорить и безоговорочно

капитулировал.

— Согласен, а теперь действуй как условились.

37

Переиначивая известную поговорку: талантливая крыса, талантлива во всем! Мартин оказался воистину многогранен. Стоя на задних лапках он выплясывал словно бы всю свою жизнь этим занимался. Прыгая по поверхности барабана, который среди прочего реквизита оказался внутри дилижанса, он умудрялся выдавать приличный ритм. Я как мог подыгрывал маленькой звезде, выстраивая препятствия и выполняя прочие постановочные функции. Не забывая время от времени выкрикивать что-то вроде: "алле оп" прежде чем Мартин совершал прыжок или иной кульбит.

На Гиндима импровизированное представление произвело сильное впечатление, если не сказать больше — он был в восторге, и все это время буквально укатывался со смеху. Старик предложил нарядить крысу в платье с кружевным фартуком и чепец, завязываемый под подбородком, которые бесцеремонно позаимствовал у деревянной куклы которую где-то по случаю раскопал.

— Хорошо, вы наняты. Но ты. — Гиндим указал не меня своим иссохшимся пальцем. — Будешь убирать за животными, и уж постарайся нарисовать впечатляющую афишу для нас. К несчастью, нашего дрессировщика, сегодня утром сожрал его собственный зверь. Не знаю что там произошло, и как теперь поступить с его медведем, но в любом случае кто то должен убирать дерьмо!

Вы выполнили задание "Труппа Великого Гиндима"

Опыт + 500

Вы можете получить профессию "Уличный артист", желаете ли вы сделать это сейчас?

Да.

Поздравляем! Вы освоили профессию "Уличный артист" и получаете постоянный бонус к параметру удача + 20. Вы вызываете у людей симпатию, и отныне можете устраивать представления. Жители городов и поселений будут рады понаблюдать за вашими талантами и будут охотно платить за просмотр номеров.

Вы достигли нового уровня: 11.

Вынимание: вы наняты на работу. В течении как минимум семи дней вам предстоит выполнять служебные обязанности. В случае, если вы самостоятельно покинете труппу вы получите достижение "ненадежный партнер".

Вы получаете: ключи от клеток с животными x1.

— Тебе повезло! В разрешении на проезд за ворота указано общее число артистов и теперь оно соответствует фактическому: ни больше, ни меньше...

Вы получили задание "Афиша труппы Гиндима"? (отказаться нельзя)

Статус: обычное

Описание: Вам поручено нарисовать афишу для труппы, которая наилучшим образом отразит ее истинный статус и красоту.

Требования: Нарисуйте афишу, которая удовлетворит заказчика.

Награда: Отношение Гиндима +10. Опыт +250.

Дополнительно: в случае провала, отношение Гиндима к вам изменится к вам на

Вы получаете: холст х1, палитра красок х1, кисть х1.

Главное, чтобы квест с художествами не завершился бесславным провалом, как в упомянутом прототипе. С другой стороны, я наверняка сбегу из этого балагана как только доберемся до леса. К сожалению придется кое-чем пожертвовать. На этот раз, противное достижение "ненадежный партнер", пусть и со второй попытки, но все же меня настигнет.

38

Если бы меня попросили, при помощи всего одного слова, выразить оценку действий за прошедший день, то я бы без лишних раздумий подобрал эпитет "филигранно". Все пришлось делать самому. Именно я вложил в голову этой марионетки правильные мысли и подтолкнул его к нужным решениям. Разве сам он сумел бы догадаться? Конечно же нет! Мои тонкие намеки на танцы, крысу и клоунов, в купе с беседой, которую он так кстати услышал, и откуда... с места в которое я же его привел, слились в общую картину с однозначными последствиям, которые позволят нам бежать. А что на счет липового приглашения для этой кучки неудачников... и куда? В Сильтигский союз. Очень их там ждут, как же! Ха, а тот тупой дрессировщик, которого с испугу задрал медведь, увидев иллюзию пламени. Все это я. Все это я один!

39

Оставив обитель "Великого Гиндима" позади, подождал немного пока не поравнялся с идущей в хвосте процессии повозкой. Запрыгнул внутрь, осмотрелся. Что и говорить, далеко не таких условий я ожидал для звезды сольного номера. Какой-то хлев, а не примерка артиста. Повсюду беспорядочно валялись коробки, кучки соломы и прочий бесполезный скарб.

Нужно было что-то решать с афишей. Может плюнуть на это дело? Действительно. Какое мне собственно дело до этого полоумного старикана? А вот мерзкое анти достижение — да, вот оно больно ударит.

И тут меня осенило. Я промотал историю системных сообщений назад и убедился, что все понял верно. Я рискую получить тайт "ненадежный партнер", лишь в случае самовольного отказа от обязанностей. Но что если я буду выполнять их недостаточно хорошо и, к примеру, запорю афишу? В таком случае отношение Гиндима изменится на -50 и есть приличный шанс, что он сам выгонит меня из труппы.

— Мартин, выбирайся оттуда. Не откажись побыть моделью... попозируй чуток! — компаньон показал мордочку из сумки, принялся, и только потом, осторожно покинул свое убежище.

— Ммм. Это я всегда готов, вот это пожалуйста. Искусство я люблю. Не припоминаю, чтобы рассказывал тебе, как однажды делал экспертную оценку качества картин в одной усадьбе, которую мы захватили вместе с Руулом. На вкус они были куда лучше, чем показались при беглом осмотре. Так, где мне устроиться?

— Да ложись прямо здесь на холст, не стесняйся.

— Вот тут? Это такое новое течение в живописи?

Я взял в руки кисть и обвел тушку Мартина по контуру.

— Готово!

— А по мне замечательно у тебя выходит. Руперт, у тебя талант!

— Да я знаю. — я отмахнулся от неприкрытой лести или явного сарказма.

41

— Наш источник в Культе сообщил о достаточно подозрительной активности. — Антвир слушал доклад советника, демонстрируя высшую степень отрешенности, хотя на самом деле впитывал информацию словно губка воду.

— Был изготовлен некий предмет, в состав которого вошел сапфир Амаретты. К сожалению то, откуда удалось достать сей реагент, информатор умалчивает. Мы продолжим работу по уточнению. — Магистр Тамлиеров не сводил взгляда с собственного маникюра, и по прежнему не произносил ни единого слова.

— Артефакт передали Сиверсу, который в сопровождении двоих верных ему орков покинул расположение Эденбери. Я взял на себя смелость отправить ассасинов Альвина по их следу. Примерно в десяти милях от замка в группу Сиверса влились еще несколько человек, в их числе маг с прокаченным навыком телепорта. Воспользовавшись порталом, все они благополучно отбыли в неизвестном направлении. — Антвир удостоил советника таким взглядом, отчего тот ощутил себя маленьким и беззащитным младенцем.

— Но наши шпионы засекли главного артефактера Культа в провинции Роиолан. Я отдал приказ задействовать местную агентурную сеть для его перехвата. Мы готовы выставить достаточно людей, чтобы одолеть Сиверса сотоварищи, и во что бы то ни стало добудем этот предмет. — Магистр только слегка кивнул, выражая согласие с действиями докладчика и тот, испытав облегчение, выдохнул и спешно покинул зал.

42

Ощущение легкой вибрации неожиданно пропало, что вкупе с резко прекратившимся уже порядком поднадоевшим скрипом, который доносился откуда-то из под днища повозки, указывало на то, что мы остановились. Бывший хозяин сего транспорта обладал поистине железными нервами, либо был откровенно глуховат или же, что еще более вероятно — несусветно ленив. Будь моя воля, я бы давно смазал эту назойливую ось.

Выглянув в окно, убедился в том, что мы достигли ворот. Гиндим, уже успевший покинуть свой дилижанс, что-то живо рассказывал карлику. Тот, в свою очередь, внимательно изучал бумаги, должно быть полученные от старика.

Проклятый полурослик, явно оказался слишком ретив или чрезмерно исполнительен и не стал довольствоваться официальным документом, немедленно приступив к планомерному осмотру всех колымаг в нашей процессии. Он лично заглядывал внутрь каждого фургона, однако ему, похоже, было достаточно лишь беглого взгляда внутрь, так как он практически моментально переходил к следующему объекту.

Какую роль сыграть, как себя повести? Предсказать поведение капитана охраны было невозможно, оставалось действовать по ситуации. Что ж, до этого у меня подобное неплохо получалось, надеюсь чувство момента не подведет и теперь.

Вскоре полурослик заглянул в мою таратайку. Он не стал просить меня выйти наружу, напротив сам забрался внутрь. Что-то недоброе читалось в его взгляде, слишком уж внимательно карлик меня изучал.

— А вы молодой человек, кем будете? Какова ваша роль в этой труппе? — неужели он что-то заподозрил, до этого он лишь заглядывал в экипажи. Что-то не так.

— Простите офицер, но прежде позвольте поинтересоваться. Вас нисколько не смутила

бородатая женщина, не привлек внимание бугай криминальной наружности и даже нисколько не заинтересовал странный худощавый тип в фургоне полном холодного оружия? — я осознанно упоминал увиденных на афише артистов, с которыми пока лично не имел чести быть знаком.

— Однако скромный парень вроде меня показался вам подозрительным? Почему? — плавно увести разговор в сторону, заговорить зубы, перехватить инициативу, вот что нужно было делать.

— А ты забавный. — полурослик слегка улыбнулся. Он явно не слишком часто это делал и старался подавить неуютную эмоцию, отчего на его лице сформировалась довольно занятная гримаса. — Мы ищем кое-кого. Некроманта. Его описание довольно поверхностное, но что-то в тебе от него имеется. Возраст, к примеру, цвет волос... Но по твоей реакции, я сразу определил, что ты не тот кто нам нужен. Опыт знаешь ли. Многолетний опыт. Будь здоров.

Карлик вышел наружу, а я еще долго не мог прийти в себя.

43

Вскоре мы благополучно пересекли городскую черту и устремились по тракту вымощенному крупным камнем, который оказался покрыт толстым слоем пыли, нанесенной с окрестных земель.

Вы выполнили задание "Побег из Риорана"

В качестве награды вы получаете новое достижение "Плут", опыт + 5000

Редкостный плут, мошенник и пройдоха, Вы без труда вводите окружающих в заблуждение, будь то слова или текст на бумаге. При этом вы остаетесь вне подозрений и всегда выходите сухим из воды.

Достижение "Плут": ловкость + 15, удача + 25, шанс убедить НИПа + 15 %, уровень угрозы — 10 %.

Замечательное достижение, все-таки не зря старался...

Вы достигли нового уровня: 12

Тоже неплохо!

Наш путь пролегал мимо Артвийского леса, в котором располагалась хижина с тайной лабораторий моего игрового предка. В этих окрестностях, я и планировал покинуть свое временное прибежище. Кроме того маскировка не вечная, и кто знает как поведет себя тот же Гиндим, когда моя легенда неожиданно испарится. Оставалось только гадать. Допускаю, что для все тех, кто знал меня под именем Себастьян, я таковым до поры и останусь, но подобные тонкости игровой механики мне были не известны, так что в любом случае нужно будет уходить. Срок действия маскировки истекал буквально через 15 минут.

Но прежде, предстоит показать продукт моего художественного гения главе труппы. Однако, движение не предусматривало никаких остановок вплоть до самой ночи, а перебраться в головной дилижанс на ходу не представлялось возможным.

— Руминьяви. Для тебя есть работенка.

— Я готов помочь!

— На тебя это не слишком похоже. Ты здоров? — я решил немного подколоть питомца, который снова меня удивлял.

— Я в хорошем расположении духа. Вот что бывает, когда я получаю новый уровень. Учти это и старайся развиваться побыстрее.

— Делаю что могу. А теперь слушай сюда...

Руминьяви справился с заданием, и что еще более приятно, обошелся практически без пререканий. Данный факт несомненно радовал, но в то же время, немного беспокоил. Мне показалось, что это питомец дрессирует меня, а не наоборот, как это, на самом деле, должно было быть.

Процессия остановилась. Воспользовавшись моментом, я подхватил афишу собственного производства и поспешил к Гиндиму. Я оценил иллюзию Руминьяви, который вот так остроумно решил обрушить ствол огромного дерева прямо в узком месте дороги. Я подбежал к старику, который отдавал команды, направленные на освобождение проезда.

— Я подготовил афишу! Гиндим!

— Себастьян, разве ты не видишь, что сейчас не до этого, я занят! — отмахнулся старик, но я изловчился подсунуть художество так чтобы мазня не ускользнула от его взора.

— Что это? — Гиндим, казалось позабыл о более насущной проблеме и указал на холст.

— Это оно, то самое! — я играл как мог, резко кивнув пару раз головой и вкладывая во взгляд острое желание похвалы за великолепно проделанную работу.

Не знаю, что внесло большой вклад в последующую реакцию старца — мои напускные эмоции или жуткие каракули, или все это в сумме, однако, вопль "Пошел вон, грязное животное", очевидно адресованный мне не оставлял сомнений в том, что я все сделал правильно. Мне даже пришлось уворачиваться от камней, оказавшихся так кстати по соседству с дорогой, которые Гиндим прицельно швырял в моем направлении, когда я стремительно ретировался. Отдам ему должное, один из булыжников все же достиг цели, попав мне в мягкое место, отняв добрый десяток хит-поинтов.

Вы провалили задание "Афиша труппы Гиндима"

Описание: продукт вашего творчества не нашел должного отклика в сердце заказчика. Кажется, афиша не пришлась по вкусу Гиндиму.

Отношение Гиндима -50 (Текущее значение -25: презираем).

Внимание: вас выгнали из труппы Гиндима, отныне вы не связаны никакими договорными отношениями со своим недавним работодателем и вольны выбирать дельнейшую судьбу без каких-либо ограничений.

Укрывшись за одним из фургонов я вслух похвалил навыки Руминьяви, который выполнил свою часть работы на ура. Смущало лишь то, бревно в настоящее время уже пытались сдвинуть с места, и если бы это была иллюзия, то она не оказалась бы материальным объектом.

— Руперт, это... Я еще не успел ничего сделать. Бревно здесь уже было. — голосок питомца впервые звучал встревожено. Что-то пошло не так...

44

Мы находились неподалеку от леса. Оставалось лишь перебежать в чащу и можно направляться по своим делам. И я бы так и сделал, если бы один за другим оттуда не показались несколько игроков. Их было шестеро, все представители эльфийской расы. Вооруженные короткими мечами и луками, они явно были готовы напасть. Разбойники? Вполне вероятно.

Некто Сиильвиит — должно быть вожак, вышел вперед и потребовал главного. Я притих и прислушивался к разговору, который завязался между лидером эльфов и Гиндимом, который проявив несвойственную прыть чуть ли не мгновенно явился для

ведения переговоров.

— Я получил квест. — начал было остоухий, но вовремя спохватился, понимая, что имеет дело с НИПом и уже совершенно иным тоном продолжил:

— Дух Каары поручил мне разрешить проблему с детьми леса, которые против собственной воли оказались порабощены. Даже находясь здесь, я слышу, что им приходится тяжело, они страдают. Немедленно освободите животных и мы сохраним жизнь всем, за исключением дрессировщика, который жестоко обращался с милыми нашему сердцу зверушками. — как поет гад, видать заядлый ролевик в реале, подумал я.

— Но уважаемый, эти звери цирковые артисты! Они никогда не знали свободы и не готовы к ней, они родились здесь — как и их родители до этого. Будучи на воле, они проживут недолго! — запротестовал глава труппы. — Однако его слова не нашли понимания:

— Это не тебе решать, человек! Ты меня слышал. Даю минуту на размышления. Вы не в тех условиях чтобы вести переговоры. Подчинитесь! Откройте клетки и отдайте нам того живодера, что мучил детей леса. Иначе нам придется применить силу. Не заставляйте нас проливать вашу кровь.

— Согласен, только не убивайте! Тот проклятый живодер. Он там — его зовут Себастьян ключи от клеток также у него. Я бы и сам его удавил, настолько он мне противен, иуда! — Гиндим сделал отмашку в сторону того места, где я находился.

Нашел-таки способ мне насолить, да еще и свой тощий зад прикрыл умело. Подлый старикан! Он надумал одним махом двух зайцев поймать: отомстить обманщику и избежать карательных мер эльфов. Хорошо сыграно!

Сиильвиит бросил взгляд в указанном Гиндимом направлении. Я едва успел скрыться за углом фургона, из-за которого следил за развитием событий, но теперь не был абсолютно уверен, что остался незамеченным. Впрочем, рассчитывать на удачу не стал. Я лег на землю и тихонечко подполз под днище повозки. Отсюда мне достаточно неплохо было видно, что происходило вокруг. По крайней мере, расположение недругов не станет сюрпризом. Эльфы, заняли позиции, образовывая живую цепь, и начали обходить остановленный караван сзади.

Я попытался определить степень прокачки хотя бы кого-то в этой группе. Есть ли смысл принимать бой, положившись на умения Мартина? К сожалению, на этот раз, ничего определенного не заметил. Обычно, без соответствующего навыка, уровень игроков и мобов можно было определить лишь в случае если его разница с твоим собственным находилась в пределах 75. Стало быть я оказался под прицелом игроков 87 или более старшего уровня. Такой шайкой, они без проблем с нами расправятся, поэтому подставлять компаньона было бы опрометчиво.

По мере того, как недруги крались назад я продвигался вперед. Главное чтобы двойка лошадей никак не выдала моего присутствия и не занервничала, пока я буду пробираться под ними. Эльфы сжимали полукольцо, а мне, за это время, удалось достичь впереди стоящего экипажа.

Прямо надо мной, похоже, была клетка с животным. На это указывали характерные звуки гуляющего в собственном вольере зверя. Тут же имелось какое-то оконце в полу, вполне возможно, служившее для сброса фекалий и прочего мусора прямо во время движения.

Я попытался было проникнуть внутрь через этот люк в рассчитывая переждать облаву, но задвижка не поддавалась. Закрыто с другой стороны. Может оно и к лучшему, ведь

отверстие вполне могло вести в ту часть повозки, где сидел дикий зверь. В общем, глупая затея.

Ну завалят они меня, и что дальше? С собой у меня не было ничего ценного. Все свои вещи я благоразумно сгрузил в сумки Мартина, который уж точно уцелеет. Потерю немного опыта, пропущу сутки в реале, всего-то три игровых дня. Отдохну немного. Оставшегося времени хватит, чтобы добраться до лаборатории... Должно хватить!

И тут я побежал. Вкладывая все силы в отчаянный рывок мчался в направлении леса. "Недруги-экологи" среагировали с небольшим запозданием. Очевидно, они не ожидали подобной прыти. Замешательство длилось не долго и первые стрелы со свистом понеслись в мою сторону.

Стараясь вихлять словно буйно-помешанный, я рассчитывал избежать ранения. Примерно через два десятка метров, уже у самого края чащи, сгруппировался и выдал кувырок, от которого, в реальности, уж точно чего-нибудь бы сломал себе.

Останься я в составе труппы немного подольше, возможно бы изучил парочку трюков у опытных акробатов. Но история не знает сослагательного наклонения и мой кульбит выглядел крайне неумело и наверняка позабавил моих преследователей.

Как бы там ни было, неловкий кувырок сделал свое дело. Рассчитывая на несколько большую прыть от своей жертвы, эльфы выпустили стрелы на опережение. И если бы мой маневр оказался именно таким, каковым они его себе представляли, то совершенно точно попали бы в цель. Однако стрелы врезались в землю в считанных сантиметрах впереди.

Но тут, жгучее чувство обожгло меня. Нет, это была не боль от ранения или какой-то шальной травмы, а обида за собственную глупость, и возможно, роковой просчет, который я только что допустил, поспешив с выводами.

Если меня убьют, а обстоятельства складывались именно таким образом, то точкой воскрешения станет ближайшее посещенное до этого поселение. Проще говоря, я снова окажусь в Риоране, без маскировки, в прежнем статусе разыскиваемого преступника. И даже если мне снова удастся выбраться из города, учитывая потерю времени от вынужденного оффлайна, я скорее всего не успею добраться до Приила в срок, и моя миссия закончится провалом.

45

Очередное совещание в отделе техподдержки игрового мира Риолы началось со ставших уже почти традиционными, воплей ее руководителя. Должно быть, до этого он работал в какой-то конторе, где иными методами нужную информацию до подчиненных донести было трудно. Вероятнее всего, трудился в госсекторе. И это особенно накаляло присутствующих, каждый из которых прошел довольно суровый отбор, и имел внушительный опыт за плечами, и уж конечно, считал подобное отношение несправедливым.

— Что там с этим людоедом? Он принял предложение? Мне сегодня отчитываться перед шефом. Нужно хоть что-то доложить!

— Мы можем быть уверены лишь в том, что он прочитал письмо, которое ранее направили в его адрес. Персонаж недавно перелогинился, однако, код все еще не активирован, значит он не нашел условия приемлемыми. — ответил, один из игровых мастеров, который в такие моменты часто брал на себя роль, своего рода, буфера между начальником и остальными подчиненными, за что пользовался особенным уважением среди коллег. Этот грамотный, и несомненно, способный специалист, оказывал на руководителя слегка успокаивающее воздействие вне зависимости от слов которые произносил. Если бы у начотдела и был любимчик, то им оказался бы именно этот сотрудник, однако же, он не скрывая, презирал всех находящихся в этой комнате, просто одних не уважал чуть менее чем других.

— Так сделайте чуть более выгодное предложение. Пусть это будет алмазный аккаунт. И никаких больше писем. Найдите его в игре и поставьте перед фактом.

На то, что вся эта затея с компенсацией была ошибкой указывало сразу несколько факторов. Тот тупой игрок, сам мог бы никогда не додуматься до того, чтобы жаловаться куда то или тем более обращаться в суд по вопросу возмещения морального вреда, но тем письмом, разработчики сами подсказали ему нужный путь. Жадные людишки, все как один, только и думают, где бы полегче урвать бабла. Начальник мерил всех людей по себе и весь его жизненный опыт свидетельствовал о том, что на самом деле, все действительно так и было.

46

Участок леса, в который я имел несчастье угодить, оказался заполнен плотно растущими друг к другу деревьями, и возможно поэтому, команда отданная Мартину эффекта не возымела. Компаньон, с сожалением, рапортовал о том, что ему недостаточно моста для перехода в основную форму. Густой кустарник, который неизменно был полон колючек и противных жалящих насекомых, наряду с торчащими во все стороны сухими ветками больно царапал и слегка ранил, неуклонно снижая показатель здоровья. Угораздило же угодить в такие заросли... Однако это была не самая главная из всех бед — преследователи стремительно нагоняли. И тут дело было не столько в прокачке, вернее не только, ведь одним из расовых преимуществ эльфов был бонус к скорости передвижения. Они могли бежать со значительно меньшими затратами сил, и когда моя "стамина" уже окажется на исходе, эти засранцы будут способны преодолеть еще весьма значительное

расстояние, даже не сбавляя темп.

Трудно сказать как долго я бежал: люблю, или же едва осилил пружину сотен шагов, но шкала энергии оказалась на нулевой отметке... Тут я, в очередной раз, мысленно пожурил себя за пассивность в вопросе распределения баллов. Нужно качать выносливость, тогда и бежать смог бы гораздо дольше. Вообще, эта проблема краеугольным камнем преследовала меня во всех игровых мирах, начиная с самого первого. В мало-мальски серьезных проектах, с которыми довелось столкнуться, каждый вложенный в характеристику бал, мог стать решающим в компоновке билда. Мой собственный закон гласил, вплоть до последнего момента, пока в точности не буду уверен, каким хочу увидеть итогового персонажа, распределять очки ни в коем случае нельзя. А что же делать нубу, который только начал играть? Полагаться на советы других, которые не всегда оказывались полезными.

Внимание: срок действия маскировки закончился. Отныне, все по-прежнему, будут знать вас под именем Руперт.

А что если? Да, это единственный шанс...

Первым делом нужно избавиться от ключей к звериным клеткам. Я достал связку и швырнул ее как можно дальше в сторону. Затем уселся под первым попавшимся деревом, спешно достал из сумки небольшое полотно и выбросил на него кое-что из продуктов, так словно бы я путник, остановившийся на перекус. Жадно впившись зубами в буханку хлеба, слегка восстановил недостающее здоровье и немного сил, которые потерял в ходе погони.

— Вон он, я вижу его! — радостно завопил кто-то из эльфов и с мечом наперевес выскочил прямо на меня. Это был Сиильвиит. Но он не нападал, и лишь уставился на меня. Похоже его что-то сильно смутило.

Стараясь вести себя как можно более естественно, я остался сидеть с открытым ртом полным не пережеванной мякиши, и застыв в показном оцепенении, выронил буханку прямо на землю.

Вскоре подросла и остальная шайка. "Экологи", как я называл их про себя, перешептывались, явно столкнувшись с дилеммой.

— Послушай, любезный. Мы тут разыскиваем одного беглеца. Все что мы о нем знаем: это то, что он немного похож на тебя. Мы не особо его разглядели, но совершенно точно — его зовут Себастьян.

Только когда парламентар нарушил молчание, я продолжил жевать и лишь проглотив кусок, который все еще был во рту, ответил.

— Ребят, а ко мне то какие претензии? Мое имя Руперт, да вы и сами можете это видеть. Никого кроме вас здесь не встречал. Разве что слышал как кто-то ломится сквозь чащу. Звук уходил — вон туда.

Сиильвиит языком жестов обратился к своим бойцам, и четверо из них тут же устремились в указанном мной направлении.

Явно не горя желанием меня отпустить, главарь приступил к расспросам.

— А скажи-ка друг, что привело тебя в этот лес? Пушника, мясо? Говори! Охотится сюда пришел?

— Ну что вы, просто задание выполняю.

— Какое если не секрет? Вот чует мое сердце, срубить священное дерево пришел. — не унимался эльф, который явно искал повод для драки. Таким нехитрым способом, он вполне мог рассчитывать заполучить новый квест. Система постоянно анализировала фразы, учитывала различные связи и гибко подстраивалась под условия постоянно изменяющегося

мира. В этом была вся Риола.

Но убить меня вот так, означало бы нанести вред репутации и перейти в разряд агров. Некоторые игроки старательно избегали подобного, отыгрывая роль благородных воителей, обремененных своего рода кодексом чести или личными принципами.

— Мне нечего скрывать. Здесь где-то рядом должен быть дом, который принадлежит моему предку. Он то и послал меня сюда с целью забрать там одну мелочь, которая ценна ему как память, но совершенно лишена стоимости в общепринятом смысле.

— Ты хочешь сказать тот самый дом? — эльфы переглянулись.

— Тот самый? А чем же он знаменит? — я был искренне удивлен, что простая хижина, да еще в богом забытой глухомани, оказалась известной настолько, что даже высокоуровневые эльфы говорили о ней с трепетом.

— Сдается мне, тебе лучше вернуться к заказчику. Мой тебе совет: вали пока цел. — Сиильвиит немного повеселел и многозначительно почесал мизинцем в уголке глаза, словно бы это я был соринкой в том большом океане событий, который простирался вокруг.

— Но почему? — я задал вполне ожидаемый вопрос.

— Ты мелковат, чтобы там ошиваться. — он конечно же имел ввиду мой низкий уровень. — В той хижине, если мы говорим об одном и том же месте, а о других строениях в лесу мне ничего не известно, с недавних пор обосновалась ведьма или еще что похуже.

— Да, но может она не агрессивная? Вдруг позволит мне выполнить задание? — я сделал совершенно глупое, с точки зрения собеседника, предположение, на что тот не преминул указать:

— Ты так думаешь? А я считаю, она сожрет тебя и не подавится. Ты вообще видел хм... добрую ведьму? На то она и шлюха Вельзевула, чтобы пить кровь невинных младенцев, вроде тебя.

— Ну я что-нибудь придумаю, не зря ведь перся в такую даль. — Я был обескуражен. Что это еще за история с ведьмой? Мы на такое не договаривались.

— Оу, что это? — Сиильвиит на мгновение замер, изучая глазами одному ему видимую информацию.

— Тебе повезло Руперт! Только что, система выдала мне скрытое задание. Не буду вдаваться в подробности, но мы возьмем тебя в отряд и завалим эту тварь. Потом сможешь спокойно завершить свою миссию. Принимай пати. К сожалению, я не могу передать тебе этот квест, уровнем не вышел, а нам всем — в самый раз будет.

Некоторые задания в Риоле, как собственно и везде, были рассчитаны на группу персонажей. Получивший миссию игрок, мог создать отряд и получал возможность выдавать приглашение на участие в миссии другим его членам. При этом, каждый участник получал награду в определенной пропорции.

— Хорошо, а зачем вам я?

— Задание такое, говорю же. Помочь парню, то есть тебе, пробраться в дом. При этом, наверное, придется завалить эту шельму, что там устроила логово.

Честно говоря, я не знал радоваться мне или горевать. С одной стороны эскорт из прокаченных игроков прямо к месту назначения был бы весьма кстати, но если учесть, что я соврал на счет своей истинной цели, то в результате, это могло подвести меня под монастырь. Кроме того, схватка с ведьмой никак не входила в мои планы, и будет разумнее, не светить собственные способности, необычного компаньона или странного пета, иначе, не известно чем все это обернется.

Восседая на вороном рысаке, Сиверс скакал в направлении, которое указывал "маяк". Этот необычный артефакт, совсем недавно изготовленный в мастерских замка Эденбери, являл собой довольно необычное зрелище. Крупный драгоценный камень, который находился в его ядре, был обрамлен золотой оправой в виде колец с резными прожилками по периметру, которые постоянно вращались. Прибор непрерывно левитировал и был заключен в шарообразный прозрачный корпус, к которому крепилась металлическая цепь, не позволяющая ему удалиться от владельца на расстояние большее, чем позволяла длина привязи.

Цепь крепилась к карабину на поясе орка, а сам маяк буквально рвался к запрограммированной цели. Артефакт все сильнее пульсировал, и по мере движения источал свет, который становился все ярче. Это означало, что Морраир был уже достаточно близко.

Сиверс достиг в игре впечатляющих результатов. Так же, как и в реальной жизни ему везде сопутствовал успех. Все из его начинаний и планов завершались если не безоговорочной победой, то хотя бы оказывались сопряжены с потерями, на которые вполне можно было закрыть глаза. Железная хватка и ориентация не результат, делали его крайне опасным противником. И несмотря на то, что в Риоле не было границ для полета фантазии, Сиверс, зачастую, испытывал острую нехватку сильных эмоций, слишком уж просто ему все давалось. Он старался браться за самые сложные задания и выполнял в Культуре работу, от которой, ввиду сопутствующих рисков, остальные попросту отказывались и получал от личных свершений искреннее удовлетворение.

В отдалении показался какой-то лес. Орк никак не мог припомнить его названия. В королевстве Риоран, до этого, ему доводилось бывать лишь раз и то проездом, так что подобная мелочь оказалась давно и напрочь забыта. И хотя у Сиверса при себе имелись детальные карты, он даже не удосужился взглянуть на них, полностью, полагаясь на собственное чутье и артефакт, который словно ищейка на поводке тащил его вперед.

— В клан то какой планируешь пойти? — задал вопрос Сиильвиит, уровень которого, за счет принадлежности к одному с ним отряду, я отныне мог прекрасно видеть. Упомянутый ключевой показатель развития этого эльфа достигал суровой 108 отметки, что делало его наиболее прокаченным в этой группе персонажем. Правда, остальные не слишком отставали: всего лишь на каких то 5–7 пунктов. И это красноречивее всего свидетельствовало о том, что с данной бандой шутки плохи, и я оказался не так уж не прав, когда решил не вступать с ними в открытый бой.

— Я пока не решил. Друг позвал к себе в "Воины Света", но мне пока еще рановато об этом думать.

— Да нет, самое время. Смотри-ка куда забрался. Здесь по большому счету раньше чем с 30 левела делать нечего. Значит ты гораздо круче, чем сам считаешь!

— Да уж, ну квестик попался...

— Я тебе вот еще что хочу сказать. Эти твои Воины Света... Не связывайся с ними, там одно отребье. Мажоры, донаторы, все как один с повышенным ЧСВ. То ли дело наша гильда "Este'ria". Послушай как звучит — песня, а не название. У нас вообще все по чесноку, эвенты

всякие, рейды, и с прокачкой помогаем. В общем если пожелаешь, можешь присоединиться к нам. С недавнего времени принимаем всех, в том числе не эльфов, и всего с десятого уровня. Так что, возможно, это твой звездный час. Поразмысли над этим.

— Спасибо за предложение. Я подумаю.

49

Наша процессия продвигалась вглубь леса. Думаю, со стороны, с достаточно приличной долей уверенности, можно было предположить, что в чащобе заблудился крупный зверь — лошадь, а возможно и вовсе слон. Даже особо въедливый следопыт, едва ли распознал бы присутствие сопровождающих меня эльфов, в лучшем случае приняв бы их за мышат или других малозаметных зверушек. Мой навык скрытности первого уровня, настолько сильно уступал способностям сопартийцев, что было даже немного неловко.

Деревья понемногу редели, и уже не приходилось извиваться словно змей, укорачиваясь от различных препятствий, которые незадачливому путнику, в моем лице, охотно подбрасывала среда.

Как только мы вышли на просеку, дела пошли ощутимо бодрее, однако уже через каких то три десятка шагов, Сиильвиит неожиданно поднял руку, что определенно имело какой-то смысл, и судя по реакции остальных членов отряда, могло означать команду к немедленной остановке. Следуя примеру новых товарищей, я замер и только теперь сумел различит звук, который, по всей видимости, и привлек внимание эльфов. Он исходил с запада и приближался. Пару секунд спустя, мне удалось определить то, что и являлось источником это необычного гула с эдаким шуршащим и отчего то пугающим оттенком. Нечто, очевидно продолговатой формы, приподымая землю по ходу движения, быстро приближалось, оставляя за собой след в виде взрыхленной поверхности.

Стрелки подняли на изготовление луки и не сговариваясь выпустили залп в направлении этой шальной кучи грунта и, как показалось, попали точно в цель. В ту же секунду, оставив свое прибежище, наружу выскочило нечто. Монстр был усеян слегка скрученными в спираль длинными шипами, произраставшими в направлении к его задней части, или передней, — смотря с какой стороны на эту сосиску посмотреть. Своего рода червяк, с классической для чудовищ из фильмов ужасов пастью усеянной сплошными рядами острых зубов, летел в сторону своих обидчиков преодолевая путь по высокой параболе. И он бы настиг цель, если бы эльф, которого выбрало своей жертвой чудовище, не воспользовался "блинком" — навыком, который позволял преодолеть небольшое расстояние с огромной скоростью. Остальные, включая меня, бросились в рассыпную, отступая как можно дальше от места падения злобной твари. Эльфы атаковали прямо на ходу, порой выпуская по две стрелы за раз, что также было одним из популярных навыков рейнджеров, называвшимся не иначе как "двойной выстрел" или "дабл". Однако, все попытки нанести червяю повреждения, в самом буквальном смысле, наталкивались на стену. Стрелы попросту не пробивали шкуру существа, которое, похоже, воспользовалось каким то защитным умением, наподобие пресловутой "каменной кожи".

Один из эльфов достал из собственных закровов сеть и подойдя на достаточное для броска расстояние, отточенным движением набросил ее прямо на агрессора. Мне показалось, это был тот самый игрок, на которого с первых секунд и сагрился моб. Тогда же в голове промелькнула мысль, что зря это он, вот так подставляется — "блинк" то поди, все еще в откате. Даже такому нубу как я, было прекрасно известно, что практически все умения

имели определенную задержку на повторное использование, и это было вполне в духе жанра, позволяя исключить злоупотребления особенно сильными из них.

Однако, ожидаемого эффекта на противника, последний маневр не произвел. Захваченный в сеть монстр, при помощи шипов, которые в данном случае сыграли роль ножниц, без труда разорвал прочные нити и тут же ринулся на подставившегося бедолагу. Червь буквально проглотил несчастного со всей его экипировкой. Довольно неприятный момент. Крупный монстр был способен вот так, в мановение ока расправиться даже с высокоуровневым игроком, но что еще хуже — нажитое добро также становилось добычей монстра. Моба нужно было срочно убить, иначе тот мог попросту скрыться, унеся с собой незаконно приватизированное им имущество.

Червь переключил внимание на другого эльфа и с поразительной прытью продолжил свой промысел. Мгновение спустя раздулся, словно вот-вот взорвется и так же резко обрел прежнюю форму, выпуская наружу какой-то вонючий газ из собственной утробы.

Внимание: вы находитесь в области действия способности "вонючая завеса". Вероятность попадания, используя оружие дальнего боя снижается на 50 %.

— В пасть ему стреляйте балбесы! — заверещал Сиильвиит, давая вполне дельную команду, однако сам выпустил стрелу, метя куда то в тыл твари. Я присмотрелся, и действительно, в считанных миллиметрах от точки в которую только что угодила стрела, имелось небольшое темное пятнышко. Уязвимое место?

Внимание: рассматривая монстров вокруг, изучая их способности, слабые места и особенности поведения вы становитесь обладателем навыка "Знаток монстров" 1-го уровня.

Описание: шанс идентификации мобов повышается на 2 % (текущее значение 2,1 %). В случае успешного срабатывания данной пассивной способности вам станут известны основные параметры вашей цели, перечень наложенных бафов, показатель здоровья и ее уровень — вне зависимости от его разницы с вашим собственным.

Опыт + 250

Выходит. имелся некий шанс опознать моба, и мне он улыбнулся всеми тремя рядами клыков. которыми должно быть очень гордился этот страшный монстр. Хоть какой-то профит, а значит не худшее продолжение дня.

Я присмотрелся к существу, которое продолжало преследовать одного из "экологов" и слегка оторопел. Червь Темнолесья 172 уровня, да еще и элитка, на что указывал соответствующий значок в виде черепа с костями. Дело дрянь!

Очередной прыжок, и только удачный выбор направления для отскока спас подвергнувшегося атаке члена отряда. Сейчас он напоминал мне футбольного вратаря, который отражая пенальти, наугад выбирал сторону, в которую вот-вот прыгнет. Здесь происходило нечто подобное, с тем лишь исключением, что нужно было предсказать место, где не окажется пресловутый "мячик". Знатный у нас оказался голкипер, ведь ему раз за разом удавалось уходить от смертоносных атак червя совершенно невредимым.

Шанс на уклонение в игре был напрямую связан с ловкостью, наверняка эльф вложил кучу бафов в развитие данной характеристики, и сейчас это спасало ему жизнь. Однако он оказался совершенно не способен контратаковать, будучи под прессингом монстра, только и делал что кувыркался и носился в разные стороны. Как подобное зрелище назвали бы профессиональные геймеры — кайтил моба.

Стиснув зубы Сиильвиит, вдруг достал из изрядно поредевшего колчана стрелу, которая

заметно отличалась от всех предыдущих. Наконечник сверкал нежно голубоватым отливом и словно бы источал дым или скорее пар. Наверняка эта стрела была зачарованна, по крайней мере, все на то указывало.

Подобные расходники стоили недешево и припасались на черный день, который по всей видимости, для группы уже наступил.

Эльф тщательно прицелился, и не допуская даже и мысли о промахе, отпустил тетиву. Это была одна из способностей лучников — снайперский выстрел, благодаря которой шанс на попадание возрастал на 30 %, а наносимый в случае попадания урон аж на целые сто. Распрямляясь лук пропел свою песню, и стрела устремилась вперед. Но и на этот раз она не достигла пресловутого пятна, однако теперь угодила совсем рядом к тому самому месту и взорвалась, охватив монстра инеем. Тварь заревела и ошутимо замедлилась, а спустя всего пару секунд оказалась полностью покрыта слоем льда и остановилась.

— Ходу отсюда! Это его долго не удержит — прокричал Сиильвиит и мы все дружной толпой устремились в противоположном от застывшего монстра направлении.

— А как же шмотки? Надо бы вернуть. — подал голос до этого молчавший Альваиль.

— Как бы и наши не пришлось потом выковыривать. Слишком крутая тварь. Сюда полный рейд нужен! Идем уже.

— Не знал, что здесь такие водятся! Альваиль адресовал свой не то вопрос, не то утверждение всем сразу и никому конкретно.

— Да и я сам... Сколько здесь ходили ни разу такого не было.

Должно быть только мне во всей честной компании была понятная причина появления червя, который наверняка среагировал именно на мою тяжелую поступь. И пришел проверить, что это за слон забрел в его охотничьи угодья. Жесть.

50

— Беда! Свитков шепота не осталось, утром использовал последний. Так собрали бы рейд из наших... Хотя кто его тут завалит то? Никуда не денется, еще встретимся, червь!

Я кажется догадался о чем шла речь. Дело в том, что в Риоле не имелось обычной для других игр возможности, для удаленного общения. Однако существовали специальные крафтовые свитки, с помощью которых можно было адресовать сообщения одному или нескольким другим игрокам, но они являлись одноразовыми и достаточно дорого стоили.

Несмотря на потерю, отряд продолжил путь к намеченной ранее цели. Как выяснилось погибший был счастливым обладателем алмазного аккаунта, который помимо других предпочтений позволял продолжать игру сразу после гибели, без вынужденной командировки в офлайн. Стоило это удовольствие мягко говоря не дешево — порядка десяти тысяч долларов в месяц и подобную роскошь, естественно, могли себе позволить лишь очень состоятельные люди. Потерю экипировки тот эльф также не станет оплакивать — легко купит новую за реал, вот только закинет немного бабла.

— Нагонит нас через несколько часов, да мы и без него управимся. — резюмировал только что сказанное лидер отряда.

— А ты на Воинов Света еще пургу гнал, донаторы мол!

— Ну в семье не без урода. — отшутился эльф.

В ходе завязавшегося после разговора, я чуть больше разузнал о премиум подписке, которая составляла крепкую основу используемой разработчиками системы монетизации заложенного в игре ресурса. И если раньше подобное меня мало интересовало, то как

потенциальный золотой подписчик, я быстро втянулся в тему.

Можно было играть совершенно бесплатно если не считать довольно внушительную стоимость капсулы. При этом существовали четыре градации VIP подписки: Алмазная, Золотая, Серебряная и Бронзовая, каждая из которых, как несложно догадаться из названия, предоставляла определенную порцию соответствующих рангу "ништяков". Более высокий статусный грейд, включал в себя бонусы всех предыдущих и добавлял до кучи пару тройку новых. Помимо уже не актуальных для меня плюшек на стадии создания персонажа, когда открывалась возможность выбрать более богатую семью в качестве предков, старшие аккаунты позволяли также подправить внешность и выбрать имя из целого списка предложенных, вплоть до 10 уровня включительно. Имелись и привычные бонусы к опыту, достигающие аж 30 % в случае с алмазным аккаунтом и пониженные в два раза штрафы в случае гибели. На подписчика также вешался специальный баф "Свой в доску", который автоматически улучшал отношение всех не враждебных НИПов на некоторую величину, увеличивал шанс на получение уникальных и скрытых заданий, а также пропорционально "разгонял" награду за выполнение миссий. Начиная с золотой подписки, предоставлялся доступ к ячейке в банке, в которую можно было положить одну единственную вещь или даже целых три в случае алмазного аккаунта. Что еще интереснее, доступ к этому хранилищу возможно было осуществлять в любой момент времени удаленно.

Вот такой вот не влияющий на баланс, как часто любили повторять разработчики, расклад.

В обозримой области, наконец то, появилась хижина — нет, скорее, довольно таки добротнo сбитая деревянная хата. Ее стены оказались напрочь лишены окон, а одно вполне подходящее под эту роль место, оказалось наглухо забито досками. Данное сооружение не предвещало бы ничего зловещего, и вполне сгодилось бы на роль самого что ни на есть обыкновенного дома, если бы не целая груда черепов, сваленная прямо у его остова.

— А с чего ты вообще взял, что здесь поселилась ведьма? Ты ее сам то видел? — я озвучил мучавший меня вопрос.

— Неа, но слышал, ужасный вой, похожий на плачь, эхом разносящийся по всей округе. Ночью особенно жутко. И зверь тут не бродит, словно бы обходит это место стороной.

— А что в задании то сказано? Там конкретно есть упоминание про ведьму? — не унимался я, будучи полностью уверенным, что хижина точно пуста.

— Задание? Эээ, нет вроде. Сказано проникнуть внутрь и все дела. Но ты сам посуди, ограничение по уровню — 75. Награда 85К экспы. За простую прогулку такого не дадут, уж поверь. А вообще, у меня навык "Знаток монстров" 15 уровня, я могу всего по одному звуку определить что за тварь его издает. И я почти уверен, что это была Саргийская Ведьма. А подобные твари в игре встречается с сотого и более старшего уровня. К тому же сплошь элитки — так то.

Мы укрылись за давно поваленным и уже порядком подгнившим бревном. Отсюда можно было контролировать все подходы к дому и при этом оставаться практически незаметными.

— Смотрите, вон она. — прошептал эльф, имени которого я запомнить не смог, слишком уж длинным и непривычным уху оно оказалось.

И действительно, с дальней стороны от объекта наблюдения скользил какой-то силуэт, который вполне мог принадлежать как женщине, так и менее изящному существу. Неизвестный скрылся внутри дома, не забыв при этом громко хлопнуть за собой входной

дверью. Расстояние было довольно приличным, так что определить что-то точнее не представлялось возможным.

Пока эльфы обсуждали стратегию предстоящего штурма, я ощущая собственную ненужность, бездумно осматривался по сторонам, как вдруг заметил металлический блеск исходящий из под груды веток. Неужели, я нашел если и не клад, то хотя бы какую-то полезную вещицу, коими была богата Риола? Нужно проверить.

Аккуратненько, на корточках, я подобрался поближе и ткнул непонятный объект острием ножа. Осторожность прежде всего, думал я в тот момент и ощутил мощный разряд, который неожиданно перебросился также на всю группу сопатийцев, нанося всем чудовищный урон. Я вполне предсказуемо отбросил коньки практически сразу и отправился на перерождение.

— Идиот! — последние слова которые я услышал, прежде чем обнаружил себя лежащим в специально отведенной комнате храма.

51

Маяк уже не пульсировал, он источал свет сплошным потоком, а это могло означать только одно! Проклятый Морраир уже рядом, и на этот раз, его ничто не спасет. Сиверс продолжал следовать за артефактом, настроенным таким образом, что во всем этом огромном мире его интересовал, если так можно выразится в отношении неодушевленного предмета, и притягивал к себе лишь один беглый демон.

Лес, в котором засел Морраир, оказался слишком густым и лошадей пришлось оставить, от чего скорость передвижения ощутимо упала. Можно было призвать грифона, однако тот был способен выдержать только одного наездника, а это бы означало остаться без прикрытия, в лице почти десятка опытных бойцов, которые подобной роскошью не обладали. И немудрено, ведь грифон являлся уникальным питомцем и был последним в своем роде существом. Других таких, в Риоле более не осталось. Этот летающий пет позволял обходить многие препятствия без лишних усилий и являлся отличным бойцом и верным соратником.

Но что это? Маяк вдруг резко изменил направление и снизил интенсивность свечения буквально в несколько раз. Неужели демон снова ускользнул? Но как? Он ведь не способен на подобные маневры!

Орк выругался про себя, и достал карту. Сопоставляя направление, в котором указывал маяк с силой его свечения, Сиверс, опираясь на опыт, который успел приобрести в процессе охоты, прикинул, что демон-беглец вполне мог перенестись в столицу королевства или же ее ближайшие окрестности.

— Вирминоу, дай нам портал в Риоран. Демон где-то там, я чувствую. — Сиверс отдал команду единственному кроме него магу в отряде, который помимо прочих талантов, был способен открывать пространственные врата и, как таких игроков называли все остальные — был "телепоратором".

Подобный трюк, требовал от мага узкоспециализированных навыков, тратил кое-какой реагент и являлся уделом лишь небольшой прослойки чародеев.

Открылся портал. Маг смиренно ожидал пока все остальные воспользуются столь любезно предоставленным им средством мгновенного перемещения, прежде чем сам шагнул в сияющий и переливающийся всеми цветами, закручивающийся в воронку, диск телепорта. Однако это ему не удалось. Уже знакомый нам червь, словно бы выжидал, момента, когда

жертва окажется наиболее уязвима, выскочил из-под земли, в расчете поглотить мага в один присест.

Вирминоу оказался не лыком шит, и успел активировать цепь заклинаний, которую, на непредвиденный случай, как и любой уважающий себя маг, всегда имел про запас. Давала о себе знать славная школа Сиверса: многие чародеи в Культуре подражали стилю ведения боя, который некогда выработал для себя орк.

"Фантом", "Каменная кожа", Сфера поглощения", "Огненное кольцо", "Щит манны", "Огненный элемент" — чтобы обрести все эти оборонительные бафы сразу, в обычных условиях, потребовалось бы несколько минут, но за счет цепочки они оказались задействованы в один миг.

Монстр ударился о сферу, одна из которых охватывала тело мага, также как и другие, ей подобные — каждую из его четырех его копий. Фантомы, правда, лишь повторяли движения своего господина и годились лишь в качестве маскировки. По сфере пробежала небольшая трещинка. Данный визуальный эффект, характеризовал оставшуюся у заклинания силу, или в данном случае — прочность.

— Твою то мать! — маг, надо сказать, немного опешил. Тварь оказалась сильнее, чем показалась вначале. Пламя, которое охватило червя, попавшего в зону действия огненного кольца, совершенно того не смущало и он бросался от одного фантома к другому долбя сферы поглощения с таким остервенелым упорством, что мощное заклинание уже готово было вот-вот рухнуть... И это всего за каких то несколько секунд!

Однако пока защита держалась, все еще было время для каста наиболее мощного из наступательных заклинаний, которое было известно Вирминоу. Маг стоял натужно привлекая всю доступную ему энергию и шептал заклинание, для каста которого требовалось целых пол минуты. Но оно того стоило — "Комета" — спелл который вызывал одноименное небесное тело, которое обрушивалось на площадь в сотню квадратных футов и наносило огромный урон всем попавшим в зону поражения существам, при этом, оглушая на некоторое время выживших. Урон проходил посредством огненной стихии, и маг, до этого придавший самому себе аналогичный элемент, планировал избежать значительных повреждений. Собственно он проделывал такое и не раз, однако сейчас все шло не лучшим образом.

Комета сорвалась с небес и стремительно полетела вниз. Однако червь уже успел разбить две сферы поглощения, развоплотил защищаемых ими фантомов и продолжил атаковать, на этот раз, сосредоточившись на оригинале. Портал все еще оставался открыт, однако, пребывая в режиме боя, им воспользоваться было нельзя. Оставалось сожалеть о том, что врата являлись односторонними и другие члены отряда уже ничем не могли помочь.

Не дожидаясь кометы, Вирминоу продолжил сопротивление, выпуская огненные шары в своего противника. Наносимые повреждения были впечатляющи в абсолютном числовом выражении, а значит тварь оказалась уязвима к пламени.

Допуская не самый благоприятный исход боя, Вирминоу решил обезопасить три наиболее ценных предмета в своей экипировке и отправил их в ячейку банка, рассчитывая минимизировать потери в случае поражения.

В тот самый момент, как поддавшись страшным атакам моба, треснула сфера, рассыпавшись на мелкие кусочки словно бы это было стекло, в землю со страшной силой врезалась комета и на мгновение все вокруг словно замерло. Затем раздался взрыв который повалил на землю близлежащие деревья, а злобный червь кувыркаясь в воздухе врезался в

мага, сбив того с ног. Вокруг образовалась поляна, сплошь обьятая пламенем.

Подставившись под удар тушки червя, Вирминоу получил сильные повреждения, а если учесть, что комета, ударяя по одноименному элементу, все же наносила некоторый урон — лишь чудом выжил. Осталось всего каких то жалких пять процентов здоровья. Нужно было уходить пока оглушенная тварь не придет в себя. О том чтобы добить червя не было и речи, похоже у того было еще достаточно здоровья, на что косвенно указывало состояние его шкуры, которая смотрелась еще вполне целехонькой. Примерное или скорее относительное число хитпоинтов монстра, можно было прикинуть по внешним признакам, так большие внешние повреждения говорили о том что существо находится на последнем издыхании и наоборот.

Улепетывая со всех ног, маг судорожно искал в сумке лечебное зелье, как вдруг ощутил удар в спину и отправился на перерождение, даже не представляя что же стало причиной его смерти.

52

С момента обнаружения возглавляемого Сиверсом отряда на территории королевства Риоран, группа Тамплиеров, состоявшая исключительно из входивших в местную агентурную сеть ассасинов, неотступно следовала за орком по пятам. Открытый бой со столь опасным противником в их план никак не входил, оставалось лишь выждать подходящего момента или устроить засаду. Но даже в таком случае, шансы на победу были не слишком очевидны. Задачей, поставленной руководством, являлся захват артефакта непонятного назначения и свойств, который носил на цепи этот известный орк-культист.

Момента для нападения до сих пор не представлялось, однако, только что на глазах пребывающих в хайде соглядатаев, орк упомянув Риоран исчез в портале. Последующее зрелище было достаточно впечатляющим, еще в большой степени неожиданным и в какой-то мере позитивным. Вирминоу — маг, имя которого только что прозвучало, упустил момент и оказался атакован какой-то тварью, подобных которой здесь сроду не водились. Атаковавший колдуна червь получил достаточно приличные повреждения, и вскоре скрылся под землей, а убегающий изрядно подраненный маг, нашел свою смерть от клинка одного из убийц незаметно подкравшегося сзади.

Это несомненно было на руку, потому как культисты, куда бы они не отправились, обязательно вернуться, чтобы как минимум подобрать то, что осталось от их телепортатора. И тогда их будут ждать.

53

Процедура перерождения в Риоле проходила следующим образом. В случае смерти игрок без какого-либо имущества, в одном лишь исподнем переносился в последнее посещенное достаточно крупное поселение, где имелась церковь. Через некоторое время тело навещал священник — НИП, который предлагал отпустить грехи, или как это называли игроки продавал индульгенцию. Цена подобной услуги составляла внушительную сумму в десять тысяч золотых монет. В случае уплаты этих денег, игрок немедленно воскрешался, получал в подарок от "фирмы" модный серый балахон и выпроваживался прочь. Конечно же существовал и альтернативный способ, позволяющий избежать суточной блокировки на вход в игру, но он был доступен лишь алмазным подписчикам. При этом имелось лишь одно исключение: в случае смерти на слишком большом расстоянии от какого-либо посещенного

населенного пункта, воскрешение происходило в некоем радиусе от места гибели.

Я не относился ни к категории платежеспособных метрвецов, ни VIP-покойников, так что у меня оставалось еще несколько минут прежде чем я не отвергну предложение о приобретении индульгенции и не вылечу в офлайн. Было время подумать о том насколько же я облажался и как такое вообще могло произойти.

Я не мог пошевелиться и раз уж на то пошло, в первый раз за долгое время, решил уделить внимание собственным характеристикам.

Итак что мы имеем:

Имя: Руперт

Возраст: 18

Текущий уровень: 12

Класс: Мастер Калеиеля

Вера (уникальный классовый параметр) — 101

Профессия:

повар 1ур. (поваренок)

алхимик 3 ур. (подмастерье)

уличный артист 1 ур. (клоун)

Раса: человек

Очков опыта: 22675

Опыта до следующего уровня: 325

Очки здоровья: 340

Очки манны: 140

Очки энергии: 275

Сила — 20

Выносливость — 20

Ловкость — 35

Интеллект — 20

Мудрость — 20

Удача — 65

Свободно очков характеристик: 55

Достижения:

Защитник слабых — 1 ур. (макс.)

Лидер — 5 ур.

Скрытность — 1 ур.

Плут — 1 ур.

Мошенник — 1 ур.

Давид и Голиаф — 1 ур.

Знатоk монстров — 1 ур.

Навыки:

Благословление Калеиеля,

Проклятие Калеиеля

Жертва

Хм, значения характеристики оказались несколько выше расчетных значений. Хотя нет — все верно, я не учел параметр веры, который, как оказалось, рос в моменты применения

навыка жертва, а не только за счет молитвы. Если верить описанию, она давала бонус к характеристикам в размере **значение/25**, значит неплохо бы, в срочном порядке, приступить к ежедневным молитвам!

Интересно, на что эта вера тратится? Что ж это еще предстояло выяснить.

А вот и священник. Какой же он к черту слуга господи, подлый торгаш, вот он кто. Мои богохульные размышления прервал голос пастыря, который, однако, прозвучал как-то не слишком канонично:

— Уважаемый пользователь, не пугайтесь, я всего лишь игровой мастер мира Риолы. Я воспользовался личиной данного НПС в целях обеспечения большей аутентичности предстоящего момента. Для продолжения нашего диалога, я буду вынужден воскресить вашего персонажа, ибо в таком состоянии вы не способны говорить, а нам это сейчас помешает.

Прозвучала какая-то мелодия, напоминающая церковное песнопение, отдаленно походившая на отрывок из композиций небезизвестной Энигмы. Этот звук сопровождался информационным сообщением:

Поздравляем! Вас вернули к жизни и вы немедленно можете продолжить свои приключения.

Я снова обрел способность управления собственным телом и само собой обрадовался, ибо вынужденное оцепенение несколько пугало.

— Так гораздо лучше. — произнес ГМ и выдержав небольшую паузу продолжил:

— Ранее наши специалисты направили в Ваш адрес письмо, в котором сформулировали предложение, об отказе с вашей стороны от претензий по вопросу проявления людоедской сущности вашего замечательного компаньона в обмен на месячную подписку золотого статуса. Мы знаем, что сообщение вы прочитали, однако не воспользовались прилагаемым кодом активации привилегированного статуса, что заставляет нас сделать вывод, что вас почему-то наши условия не удовлетворяют.

Я слушал священника словно загипнотизированный кролик удава, так тот складно говорил, словно бы изо дня в день толкал эту речь.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

— Я уполномочен предложить вам новые условия, которые являются окончательными с нашей стороны и, как человек человеку, рекомендовал бы их внимательно рассмотреть. Итак наша компания, в дополнение к тому коду, который вы получили по почте, предлагает незамедлительно перевести ваш аккаунт в Алмазный статус. Вы, в свою очередь, даете обещание не разглашать данную информацию, и откажитесь от претензий по ранее озвученному вопросу.

— То есть вы делаете мне предложение от которого невозможно отказаться?

— Конечно же нет! Попрошу не путать святого отца с крестным. — мой собеседник оказался явно удовлетворен собственным остроумием.

— То есть если я откажусь, вы, надо полагать, меня не прикончите?

— Ну что вы это воскрешение — презент от Рион-Тек. Вы вольны продолжить игру. Однако представьте, насколько же это полезное приобретение. Сейчас вы столкнулись со своего рода демо версией одного из наиболее важных из бонусов Алмазного аккаунта. Возврат к жизни после гибели без каких-либо ограничений на последующий вход в игру.

— Мне нужно подумать. — я принялся набивать себе цену, прикидывая дополнительные поблажки, на которые смог бы раскрутить этого ГМа. Но в таком деле,

главное нее переборщить.

— Боюсь, что ответ нужно дать прямо сейчас.

— Хорошо по рукам. Но, с одним условием.

— Каким же?

— Вы переносите меня к месту гибели и на этом наши пути расходятся.

Священник на некоторое время замолчал, вероятно совещаясь с кем то, затем улыбнулся и произнес:

— Думаю, это вполне можно устроить.

— Тогда я согласен и в случае выполнения вашей части сделки, прямо сейчас забуду о нашем разговоре и не стану предъявлять каких-либо претензий по делу с людоедом.

Поздравляем! Активирована Алмазная подписка. Вы можете ознакомиться с перечнем бонусов в соответствующем разделе помощи.

— Сказано сделано. Удачной игры!

53

Я оказался на том самом месте, где угодил в ловушку. Эльфов рядом не оказалось, думаю, они вполне могли проследовать на перерождение сразу же вслед за мной, уж больно мощной оказалась та молния. Однако там, где я последний раз видел своих, теперь уже бывших сопартийцев, деловито копошился какой-то тип, облаченный в звериную шкуру. Он перебирал предметы, которые лежали у его ног, что-то засовывал в недра своей бездонной сумки, а не понравившиеся шутки отбрасывал в сторону, разочарованно при этом причмокивая.

Мои вещи остались лежать нетронутыми и я поспешил забрать их себе. Надеюсь на то, что Мартин остался жив, я заглянул в сумку и убедился в том, что зверек все еще располагал некоторым запасом здоровья, однако же был далек от оптимальной кондиции. У него оставалось едва ли более десяти процентов ХП.

Как только я приступил к облачению в собственную экипировку, незнакомец вдруг обернулся и было замахнулся внушительного вида топором, как вдруг остановился и потеряв ко мне всякий интерес продолжил мародерствовать. Его несколько грубоватое лицо, обрамляла длинная густая борода, а приземистый рост и широкая кость указывали на то, что передо мной гном. Это был игрок, причем достаточно высокоуровневый, и он явно не страшился такого нуба, каким я предстал в его глазах.

— Это моих друзей. — предупредил я, на всякий случай отойдя подальше, дабы ненароком не спровоцировать агрессию.

Гном даже ухом не повел.

— И они скоро за этим придут.

— А мне то что? Пусть приходят. Я не только ваш хламец не отдам, так еще и счет выставлю. — Неизвестный повернулся, и должно быть, ожидая моей реакции притих.

— Какой еще счет?

— Вы сломали мою ловушку. Я поставил ее в расчете на куда более важную птицу, нежели пара тощих эльфов и человек-задохлик. Она стоила мне огромных денег, такие устройства вообще очень сложны и дороги в производстве.

— Как будто мы только и мечтали чтобы сдохнуть в твоей западне!

— И именно поэтому, я не прибил тебя повторно! Но ты мне вот что скажи, какого черта вы вообще тут шныряли?

— Все просто. Этот дом. — я указал на избу. — Принадлежит моему отцу, аптекарю из Риорана. Он попросил меня навеститься сюда и поручил кое-что тут забрать. Квест такой — в стиле найди-принеси. Ничего особенного.

— А дружки то чего с тобой нянчились? Судя по шмоту, они все ж таки немного в другой, относительно тебя, весовой категории. Сам то поди бомж — на скарб даже смотреть больно, тебе бы милостыню простить в базарный день, а не по лесам носиться.

— Да так, пересеклись по одному вопросу. В "гильду" меня звали. Наверное, хотели показать как они хороши в деле и насколько белее и пушистее остальных. — ответил я, и решив ничего не скрывать, добавил оставшуюся порцию информации: — А вообще, как узнали, что мне нужно в этот дом, предложили помощь, кажется даже квест скрытый получили. А потом давай всякие жуткие истории рассказывать. Мол ведьма тут живет, вопли ее слышатся и зверь не ходит.

— Ах-ха-ха. Ага ведьма, как же! Ну и умора.

— Вот и я им об этом сказал. Абсурд ведь, если подумать.

— Ну что ж, рад познакомиться с тобой. Выходит, я и есть, та самая ведьма. Мое имя Варточ.

— А что же за вопли были? Эльф был убежден, что слышал именно Саргийскую ведьму!

— Ну знаешь ли, я бы не хотел распространяться на этот счет, скажу лишь, что этим звуком я планировал привлечь зверя, который бродит где-то в этом лесу. У меня ракушка есть — особенная, сохраняющая звук, который, до этого, в нее поместили. Ну типа магнитофона, по нашему. Не бог весть что, но штука полезная. Вот я и записал, так сказать, голосок подобной милашки. Еле ноги потом унес.

— По моему, тут какая-то ошибка. Будь я этим зверем, меня бы вопль ведьмы, с куда большим успехом отпугивал бы, нежели привлекал.

— Ну, мне так сказали. Толмач один. Я к нему обращался с просьбой перевести текст один.

— Сдается мне, твой хваленый переводчик что-то напутал. Может расскажешь поподробнее?

— Ты так думаешь? Ладно, история вот какая. Нашел я как-то древний манускрипт, попытался разобрать что в нем написано, но не сумел. Обратился, я значит, за помощью к специалисту по языкам, который перевел для меня тот текст. Эх. Вот только сейчас припоминаю, как он тогда еще что-то промямлил, мол не до конца понял момент, связанный с криком ведьмы. Потом подумал, почесал свою репу и сказал что уверен, почти... что этот звук должен привлекать монстра. Мог ли он вот так — с точностью до наоборот, напутать про червя? Хотя все сходится. Я уже который день жду, а твари все нет.

— Червя? Так ты ищешь подобного моба?

— Да, а что здесь такого?

— Да ничего особенного, продолжай...

— Выяснилось, что у меня в руках оказался дневник величайшего охотника Риолы — Алтора Медвежьего Когтя, в котором он описывал собственные похождения. Тогда то я и получил квест "Путь Браконьера", суть которого состояла в убийстве уникальных мобов, которые прячутся в различных уголках континента. Причем все эти твари, обычно никак не проявляют активности, и их нужно сначала, определенным образом, призвать. Для червя также был свой ритуал... — Во время разговора, мой собеседник постоянно поглаживал свою бороду, словно боялся ее потерять или в ней был источник его красноречия и знаний.

— Тот кто повторит путь Алтора получит награду, даже не спрашивай какую — не знаю, но мне это интересно и я намерен ее заполучить.

— Правильно ли я тебя понял, что твоей целью является Червь Темнолесья?

— Так ты его видел?

— Мы совсем недавно познакомились с этой милой бестией. Кое кто, даже очень близко...

— Ну и где он, что заставило его приблизиться?

— Не гони лошадей. Давай договоримся так. Я рассказываю все что знаю, а ты разбираешься с монстром, забираешь свои манатки и покидаешь мою собственность.

— Да не нужна мне твоя изба! Так что, не вижу причин чтобы отказываться.

Я поделился с Варточем версией, которую для себя выделил в качестве основной причины нападения моба на наш отряд незадолго до этого:

— Кажется все дело в вибрации земли. Мои сопровождающие, как я узнал с их же слов, некоторое время обитали в этом лесу, однако монстр себя никак не проявлял. Все они были рейнджерами и уж наверняка имели прокаченный навык скрытности и передвигались практически не создавая возмущений среды. И стоило в эту компанию затесаться мне, как мы тут же напоролась на червя.

— Похоже на правду. У меня этот навык тоже не совсем на нуле, восемнадцатый, если не ошибаюсь. Да — так и есть.

— Вот, а у меня всего лишь первый и по сравнению с вами, я просто какой-то неуклюжий многотонный трицератопс.

— Ладно, предположим что все так и есть — мне все равно нельзя подставляться. Я с этой тварью сам не слажу, но ведь для этого есть ловушки. Поэтому, хочу попросить тебя заманить монстра. Пробежишь в указанном месте, а там его и прихлопнет.

— Нашел дурака!

— Иначе, я тебя не пушу в дом, уж извини, но таковы мои условия.

— Это больше похоже на ультиматум!

— Ну если тебе от этого станет легче, и дабы наш разговор больше походил на переговоры, я так уж и быть, отдам тебе весь шмот, который будет в утробе червя. По крайней мере одного из ваших он оприходовал. Так что навар у тебя будет неплохой. Конечно, трофей с моба и дроп с него мои, но и тебе ведь кой чего обломится. Что скажешь?

— Уже лучше, но мне эта затея не нравится.

— Не мы такие! Жизнь заставит и не то понравится, верно?

— Давай обсудим детали.

Внимание вы получили задание "Подсадная утка".

Статус: договор с игроком

Описание: гном по имени Варточ, просит вас помочь ему в уничтожении ужасной твари, которая засел в лесу.

Требования: Заманите монстра "Червь Темнолесья" в ловушку.

Награда: вещи из утробы монстра.

Варточ указал места, в которых он расставил свои ловушки, и любезно поделился зельем, которое позволяло временно повысить скорость передвижения.

Кажется я все усвоил, но прежде чем отправиться на промысел, решил утрясти пару актуальных вопросов. Прежде всего, нужно было разобраться с Мартином, который едва живой сидел в сумке. Я отошел от дома подальше и выпустил компаньона. Когда тот

предстал в своем истинном облики, я скорчил ему все вяленое мясо, которым запасся в городе. Только такого количества пищи хватило, чтобы крыса восстановила полученные от молнии повреждения.

— Извини друг. Пока некогда готовить, придется обойтись полуфабрикатами.

— Полу... Чем? — Мартин не прекращал жевать.

— Да забудь. Вот что. Я оставлю все вещи прямо здесь, а ты спрячься. Скоро вернусь. По крайней мере, на это надеюсь.

54

Я уже несколько минут гулял по той самой опушке, на которой нам повстречался червяк, однако тот все не появлялся. Вокруг беззаботно пели птицы, беспечно копошились мелкие животные и привычно донимали противные насекомые. И кому в голову пришло добавить этих сволочных паразитов в игру?

Я старался как можно сильнее шуметь и то и дело подпрыгивал на месте, создавая максимально возможный уровень вибрации. Ничего! И как только я уже был готов признать, что в прошлый раз монстра привлекло нечто другое, услышал тот самый шум, который предвещал появление червя. Самое забавное, что даже ожидая этого события и желая его, в конечном итоге, слегка растерялся и не сразу определил для себя направление, в котором предстояло совершить рывок. Я все время держал пузырек с зельем скорости наготове, и теперь с чистой совестью, залпом выпил его содержимое.

Получен баф ускорение: Скорость передвижения увеличена на 100 %.

Я бежал не оглядываясь, но буквально ощущал, как гул все нарастал, а значит моб нагонял.

Впереди уже замаячил дом — до спасения было подать рукой. Я бы и рад был ускориться, но уже давно выдавал свой максимум. Неужели я не успею? Очень уж обидно погибнуть вот так. Нет, все выйдет...

Мне удалось достичь условленного места невредимым. Я перескочил через малозаметную кучку, в которой покоилась замаскированная ловушка и пробежав еще несколько метров, нашел в себе силы обернуться. К несчастью, монстр избежал западни, и выпрыгнул из под земли, должно быть метя в меня. Проклятье! Ему посчастливилось разминуться с со смертью, буквально на длину собственного корпуса. Ну что ж, будем заходить на запасной аэродром — подумал я и оглянув дом, направился ко второй ловушке. В этот раз червь выглядел даже немного жалким. Казалось, его что-то здорово потрепало: некоторые шипы визуально болтались, другие же вовсе отсутствовали. Кто же его так оприходовал?

Вторая попытка оказалась удачнее, червь налетел на магический капкан и получил по заслугам. Всполохи молний играли на теле монстра, отчего тот извивался и визжал, не прекращая при этом щелкать всеми тремя рядами жутких челюстей. Памятуя о том, что разряд вполне мог перекинуться на близлежащие цели я посчитал за лучшее удалиться на безопасное расстояние.

— Ахха! Из дому выбежал довольный гном, и дождавшись момента, когда действие молнии прекратится с размаху всадил свой огромный топор в голову червя, который до этого, в общем то, был еще жив.

— Вот так это делается! Да! — Варточ в одном ему известном танце скакал вокруг тела поверженного монстра, празднуя славную победу.

— Знаешь, по мне так червь уже был изрядно покоцан. Если бы он попал в ловушку с полным здоровьем, то боюсь способен был бы еще нам навалить. — я высказал свое опасение, однако гном был неумолим:

— Да ты что?! Ловушка — зверь, слушай! Такая кого хочешь завалит, не сочиняй.

Я спорить не стал, прекрасно осознавая тот факт, что каждый из нас, все равно, останется при своем мнении.

Привычным движением, Варточ вспорол брюхо червя, являя миру его содержимое. Вещей было достаточно много, что могло означать лишь одно, я изрядно прибарахлился.

Хвала небесам, разработчики оказались не настолько жестоки, чтобы воссоздавать утробу живых существ с предельной точностью и допускали явные упрощения. В противном случае мне бы пришлось сейчас копошиться в кишках, полных глистов, остатков кала и всякой мерзкой биологической жидкости, которая бы норовила вытечь в самый неподходящий момент. Здесь же я имел дело со вполне себе приемлемой на вид слизью, правда ощутимо, хотя и вполне терпимо, пованивавшей.

— Владей, Руперт! Это все, как и договаривались, принадлежит тебе. Заслужил. Не учти, кое что, он, наверняка, уже успел переварить, а оставшееся, скорее всего, в достаточно плачевном состоянии. Так то. — Моя радость слегка поутихла, однако несколько золотых за этот хлам, я в любом случае без труда сторгую, а то что окажется получше, возможно подлатаю, и оставлю себе...

Я принялся закидывать вещи в рюкзак, практически на них не глядя. Проведу инвентаризацию чуточку позже. А пока гном не передумал, нужно быстрее собирать лут.

— Хорошая у нас вышла команда! Ну что ж, меня больше ничего не держит в этом лесу. Соберу вещи, демонтирую ловушки и в путь. А тебе могу лишь пожелать удачи с твоим квестом и прочее, прочее. В общем бывай!

Гном выполнил свое обещание и убрался восвояси. И я, наконец, мог проникнуть в дом, в подвале которого имелась тайная лаборатория. Кажется я успел, да еще и с приличным запасом — времени оставалась предостаточно.

55

Это какое-то безумие! Сиверс буквально рвал и метал. Только что, он с группой бойцов перенесся в Риоран. Огорчил Вирминоу, который так и не появился, более того, умудрился подохнуть от какого то нубского моба. В довершение неприятностей, маяк поначалу было обнадеживающе разгоревшись во всю силу, вдруг резко сбросил интенсивность и изменил направление движения. Все это вызывало чувство вполне объяснимого дежавю, и казалось равносильно грубому тактическому просчету, к которым орк не привык.

Теперь, даже если телепортатор в скором времени присоединится к отряду, у того все еще будет достаточно продолжительный откат на применение его основного умения. А значит быстро вернуться никак не удастся.

— Нужны лучшие лошади. Немедленно приобрести! Встречаемся у городских ворот. — орк отдал распоряжения, а сам поспешил в установленное им же место встречи.

В городе всё еще действовало ограничение на выезд, о чем свидетельствовала многометровая колонна ожидающих разрешения на выезд транспортных средств, животных и их владельцев.

— Что здесь происходит? — порядком раздраженный орк, стараясь быть как можно учтивее задал вопрос, адресуя его стражнику дежурившему около крепостной стены.

— Некроманта ловят. Завелся тут один упырь. Шума наделал! Теперь из города выпускают только по письменному разрешению городского совета.

По всему выходило, предстояла еще одна непредвиденная задержка, связанная с получением разрешения. Взвесив все за и против, орк разослал "шепот" своим сопартийцам, в котором сообщил о том, что самостоятельно выдвигается из города, так как не желает более терять ни минуты. Остальным надлежит присоединиться к нему так скоро как смогут.

Сиверс призвал своего грифона, запрыгну на его спину и взмыл ввысь. Мерзкий демон, сколько же неприятностей он еще принесет?

56

И угораздило же отца забраться в такую глушь. Ну да что сделано, того не воротишь. Я зашел внутрь. Дом казался визуально значительно меньше, чем снаружи. Передо мной было совсем небольшая комната в четырех стенах, из мебели лишь самое необходимое: обеденный стол, пара стульев, кровать и плотно прилегающий к стене деревянный шкаф. Интерес представлял лишь этот, последний из упомянутых предметов обихода, потому как за ним был скрыт тайный проход ведущий в подвал. Я открыл створки шкафа, вынул довольно тяжелые полки и нащупал рычаг расположенный непосредственно под его верхней крышкой — прямо за фронтальной балкой. Прозвучал щелчок механизма и задняя стенка шкафа слегка отошла в сторону.

Внимание: вы нашли секретный проход. В награду за исследование вы получаете опыт: +250.

Справедливости ради, нужно признать, что наличие этого места для меня не было тайной, поэтому опыт я получил, как говорится "на дурняк". Но роптать не было ни единого повода, подобным вещам можно лишь радоваться. Я уверенно сдвинул тайную дверцу до упора. Ниша, которая теперь оказалась доступна, уходила вертикально вниз. Спуститься можно было по специально приготовленной лестнице.

Не долго думая, я приступил к спуску. Здесь было темно. Я решил воспользоваться услугами Мартина, который прекрасно видел в темноте, а его горящие красным отливом глаза и вовсе источали немного света.

— Мартин ищи! Тут где-то должно быть нечто-то, что зажигает свет. — я достал из сумки крысу и держа зверька в руке двигался ориентируясь на его команды:

— Руп, левее! Да нет же, другое лево. Вот, чуток вперед! Какой же это чуток, это чутка! Смелее! Пррр! — компаньон явно находил в этой ситуации отдушину, вволю надо мной измываясь. Не слишком придираясь к вольностям Мартина, я лишь обратил его внимание на то как он меня назвал:

— Руп?

— Тебе не нравится? По мне, так гораздо практичнее и звучит без лишнего официоза.

— Да называй как хочешь, лишь бы тебе нравилось.

Системное уведомление: отношение Мартина к Вам увеличилось на +15 пунктов. Текущее значение: 150 (дружба)

Нам удалось обнаружить колбу с какой-то жидкостью закрепленную на стене. В ее нижней части имелся небольшой металлический краник, вращая который можно было перевести заслонку удерживающую содержимое в положение отличное от строго горизонтального, пропуская таким образом жидкость в цепь. Как только бегущая по трубке струйка достигла сообщающегося сосуда, возникла химическая реакция с ее содержимым.

Жидкость стала источать свет и вокруг стало вполне себе светло. Такая вот лампочка Ильича получилась.

Теперь я мог осмотреться. Подвал оказался довольно просторным, вдоль стен сплошняком располагались стеллажи с различным содержимым. На первый взгляд это были всякие склянki, травяные сборы и прочие алхимические радости. Все содержалось в относительном порядке и оказалось по делу расставлено, однако самого виновника, моего здесь появления, я отчего то не обнаруживал. Пусто.

Однако, я словно бы ощущал на себе чей то взгляд и резко обернулся. В реальности, определенно бы поседел от подобных фокусов, ибо сзади оказался жуткого вида зомби. И хотя, именно его я тут и искал, сам факт такого вот эффектного захода за спину, и последующее столкновение лицом к лицу, которые так любили добавлять в особенно напряженные сцены в дешевых голливудских фильмах, меня сильно напугал. Я невольно отпрянул всматриваясь в полуистлевшую плоть ожившего мертвеца.

— Ну да, не мисс Риола! — Констатировал факт Приил, и продемонстрировал ряд вполне себе неплохих зубов. Вот уж чего не ожидал, так это радушной улыбки.

— Да. — только и выдавил я, не найдя нужный слов.

— Расслабься ты. Все нормально братишка. А то смотришь на меня словно только и ожидаешь, что я сейчас накинусь на свежачок с воплями... — Нет, ну прямо рубаха парень какой-то, зомби откровенно хохмил. Однако мне все еще было не до шуток.

— Мозги!!! — Приил скорчил страшную рожу и вытянул руки вперед словно бы тянулся к моему горлу, но сразу же вернулся к исходному состоянию.

— Я это. Как ты меня узнал?

— Да я ж тебя с пеленок знаю. Нянчился с тобой пока родители были заняты. Пару раз, и того более — тебя оставляли на мое попечение. С тех пор, ты совершенно не изменился. Те же пухлые щечки, носик и пузико!

— Да ну! Я что-то такого не припоминаю. И это, где ты тут пузо то нашел? — Я непроизвольно втянул живот и бросил на свою фигуру критический взгляд. Ну не атлет, возможно. Но все при нем!

— Ха-ха. Ладно. Ну значит, забыл. По малолетству бывает.

— Я, в общем то, пришел чтобы помочь.

— Да, и чем же?

— Отец поручил приготовить зелье, которое позволит поддержать тебя в... живом состоянии.

— Да? Интересно! Ведь я сам, уже давно, научился этому, иначе бы истлел весь. Батя учил меня всему, что знал. Так что не в обиду, Руперт, но мои способности в алхимии уж по более твоих будут. Я специалист, а ты, в лучшем случае, подмастерье.

— Тогда я ничего не понимаю.

— Ну что ж тебе и не нужно. Я, кажется, знаю, что родитель хотел этим сказать. Руперт, отныне, я как старший брат, беру тебя под свое крыло. Ты под моей опекой, и я буду внимательно за тобой приглядывать, чтобы ты не наделал каких-нибудь глупостей.

Обновлен статус задания: "Потерянный мир"

Особая награда: Вы нашли своего брата. Отныне он станет вашим верным компаньоном.

Получено опыта: + 1000.

Описание: братья отныне и навсегда вместе. Ваша судьба переплетена. Кто знает,

какие великие свершение вас ждут на пути.

Новое условие: доведите отношения с братом до значения 500. Текущее значение: 250 (любовь)

Награда: опыт + 7500

— Я? Глупостей?

— Да чего ты повторяешь то? Не выпался что ли? Проехали. А что с родителями то? Как мамка то поживает?

— Схватили их, возможно посадят надолго, хотя мне удалось подделывать кое какие бумаги. В общем, не могу точно сказать.

— Я уверен, что с ними все будет хорошо.

— Да, но теперь, я официально некромант и вместе с тобой поблизости — вполне заслуженно. И куда мне такому податься? Тебе придется какое-то время скрываться, пока не придумаем чего получше. Вот у меня и балахон имеется. Натянешь на себя и вполне сойдешь за обычного человека. Главное капюшон не снимай и смотри в землю.

— Именно это, я, как исполняющий обязанности главы семьи и хотел предложить. — Зомби явно пополнил коллекцию моих робких и неизменно кротких спутников.

— А что ты умеешь то? Про алхимию я уже в курсе. В бою можешь помочь?

— Помню, еще при жизнь хотел стать магом, с уклоном в поддержку. Но потом заболел и скончался. Так что особых случаев для совершенствования умений не представлялось. Я лишь успел изучить магию исцеления. Правда, как-то раз, уже будучи зомби, использовал свой дар на маленький птичке с перебитым крылом, которую нашел рядом с домом. Вот лучше бы я этого не делал — бедняга скончалась в жутких мучениях! Словно бы моя магия высасывала из нее жизнь. С тех пор, я больше не испытывал этот навык.

— Ладно. Давай соберем все мало-мальски ценное и отправимся дальше.

— Куда пойдём?

— Во владения Сильтигского Союза. Там у меня друг имеется.

57

Варточ, успевший было удалиться от хижины на пол мили, решил вернуться. У него возник план, в котором нашлось место этому нубу, который довольно ловко вывел червя прямо к ловушке. Что если предложить Руперту объединить усилия? Он мог бы выступать отличной приманкой для будущих монстров и едва ли смел претендовать на ощутимую долю добычи, а значит являлся отличным спутником. В то время как Варточ, стал бы для него неплохим наставником и время от времени подбрасывал бы кости с барского стола. К тому же паренек был довольно смышленным и так ловко "подобрал ключ к ларчику", определив самую суть недоразумения с воплем ведьмы. Такие люди нужны самому, думал гном, пересекая порог недавнего убежища.

Вот только, на этот раз, Руперт оказался не один. Рядом с ним стоял какой-то тип в сером балахоне, наподобие тех, что давали в церкви в случае перерождения. Своего рода отличительный знак. Возможно один из его дружков, которые уже успели сюда добраться. Нельзя исключать, что сейчас начнется заварушка, ибо отдавать что-либо из найденных вещей, гном был не намерен.

Эти двое смотрели на него, а Варточ на них. Никто не произносил ни слова. "Ну их баню, чего доброго остальная шобла набежит" — гном не спеша подался назад, не спуская глаз с незнакомца в балахоне.

Сиверс выжимал из питомца все соки. Грифон махал крыльями с удвоенной относительно нормы частотой, развивая крейсерскую скорость в семьдесят миль в час, что было невероятным по меркам этого мира показателем.

Свечение маяка становилось все ярче и вскоре орк был способен совершенно точно определить место приземления. Хижина в лесу. Все указывало на то, что именно там сейчас скрывался демон.

Сиверс в очередной раз проверил запасы. Убедившись в полной готовности к схватке любой сложности, орк отдал команду на снижение.

Дверь хижины отворилась и оттуда осторожно показалось какое-то существо. Возможно это был гном. Это и есть демон? Наверняка он, маяк указывает на него.

Сиверс приземлился, ловко спрыгнул с грифона и ринулся к цели, которая, похоже, оказалась застигнута врасплох.

59

Число переменных растёт, точность прогноза снижается, но ситуация все еще под моим контролем. И таковой останется! Нельзя допустить пагубного влияния энтропии, иначе предстоит вводить корректирующие последовательности.

В этот раз я был незаметен настолько, что даже сам удивляюсь изяществу манипуляции. Разве эти эльфы — столь опытные следопыты, не обнаружили бы того, что никаких следов, якобы спасающегося бегством Себастьяна — нет и в помине, и их хотят обвести вокруг пальца? Да, если бы не моя иллюзия: поломанные ветки, понурая трава, и прочие факторы, его бы легко раскусили. Однако все же отдам должное Руперту, он оказался находчив. Пусть его снова пришлось спасать, свою часть работы он выполнил верно и заслужил немного моего уважения.

А то, что именно я привлек червя, и уж конечно не эти нелепые шумы и вибрации... Мне кто-нибудь сказал спасибо? Нет! Возможно благодарность тут и не уместна, но хотя бы понимание должно быть! Ну а блестящая цацка, приманившая этого непоседу к ловушке? О, да! Это ведь в вовсе классический вариант, который столь удачно отсрочил неизбежную встречу с преследователями.

А что уж говорить о беспрецедентном маневре с тем гномом! Кто перевел для него тот текст? Кто допустил неточность, которая держала подальше от дома всех возможных соглядатаев? Я!

Расслабляться рано, все еще только начинается.

60

Мы только-только закончили паковать вещи, и вместе с Приилом поднялись наверх. Зомби красовался обновкой — балахон, хотя и не был верхом мод, ему отчего то понравился. Зомби похвалил покрой и дважды отметил ровную строчку швов, посетовав только на отсутствие карманов. Воистину как мало для счастья надо!

Я успел познакомить брата со своим вторым или, скорее первым, смотря какими критериями измерять, компаньоном, и кажется, эти двое быстро нашли общий язык. Зомби так и источал позитив, отмечая детали, которые никто другой, кроме него не посчитал бы сколь-нибудь достойными упоминания. Это резко контрастировало с поведением Руминьяви, из которого было сложно вытянуть больше пары слов, и даже те что прозвучали хотелось поскорее забыть. Мартина это также раздражало, и он не скрывая недолюбливал питомца. Впрочем их чувства, казались взаимными, возможно поэтому крыс, явно стремился заполучить нового союзника в лице присоединившегося к нам зомби.

— Скажи Приил, а чем ты питался все это время? — единственный вопрос, который мог вбить клин между компаньонами — самый что ни на есть бытовой. Мартин прощупывал возможные камни преткновения, которые могли неожиданно возникнуть на гладком грунте добрососедских отношений. Конкуренты в вопросах питания явно были ни к чему, и куда лучше, если бы гастрономические пристрастия зомби не пересекались с его собственными.

— Да, в общем то, ничем. Я не испытываю чувства голода... Знаешь ли, достиг высшего духовного просветления — нирваны. Праной питаюсь — прямо из воздуха. Вот! — Мартин

явно понял не все из сказанного зомби, однако ключевой момент уловил. И от того, что Приил никак не повлияет на его кормежку, только сильнее того зауважал и весело одобряюще пискнул.

Наконец подвернулась минутка, чтобы ознакомиться с содержимым инвентаря, который за счет новых поступлений вполне мог поспорить в ассортименте с каким-нибудь бутиком деревенского пошиба.

Я заглянул в сумку и принялся рассматривать вещички, собственными руками выковыранные из брюха ужасного червя. Добыча оказалась славная, даже если считать изрядно уполовиненную прочность вещей, их базовая стоимость была достаточно высокой, а качество и того лучше. Не даром погибший эльф был донатором и вот так, сам того не ведая, проспонсировал мое дальнейшее путешествие.

Добычей стал отличный костюм из кожи Хорийского вепря, с приличным бонусом к показателю ловкости + 90. В наличии имелся полный сет, который будучи одет целиком, увеличивал способность к увороту на 25 % и усиливал навык скрытности аж на целых 5 уровней. Остальные параметры даже смотреть не стал и тут же приступил к примерке обновок, которые в сравнении с лохмотьями, которые были на мне, являли собой во истину царский эквип.

Бижутерия имела значительно меньшую прочность и превратилась в мусор. Восстанавливать вещи, доведенные до такого состояния было накладнее, нежели купить новые, однако НИПы-скупщики и такое с руками оторвут. Из оружия мне приглянулся кортик из метеоритного металла, который по мимо бонусов на ту же не особо нужную мне ловкость был закален и оказался вовсе не подвержен поломке, да к тому же имел шанс, хоть и довольно небольшой, обратить свою цель в камень. Длинный лук был едва цел, но должен был стоить очень дорого. На высокую цену указывала целая плеяда приятных бонусов, о которых мне и упоминать не стоит, ибо данный предмет требовал от своего владельца пока недостижимые для меня две сотни ловки, и в довершение ко всему умение лучник, как минимум 10 уровня. Пойдет на продажу. Денег не оказалось вообще — ни единой клятой монеты, похоже все богатства, если они и были, пошли на корм червя. Найденные в подвале зелья с различными эффектами и целая масса ингредиентов также перекочевали в мой мешок.

Что же касается такого важного показателя как поглощение повреждений, то в Риоле не было единого параметра защиты, который бы суммировался от каждой экипированной вещи. Урон зависел от того в какую часть тела пришелся удар и снижался за счет конкретного предмета экипировки в которую попал. При этом защита делилась на соответствующие категории: от режущего, колющего и т. д., и/или огненного, водного и т. д. и указывались в процентах. Так к примеру обычный латный доспех, как правило, отлично защищал от рубящих повреждений, но имел отрицательное значение защиты от магии воздуха. И лишь бижутерия: кольца, ожерелья, браслеты влияли на все части тела и от этого ценились еще больше.

В случае повреждения жизненно важных органов, увеличивался шанс на так называемый критический урон, который рассчитывался путем умножения повреждений на соответствующий коэффициент от базового $x2$, до совершенно умопомрачительного $x10$.

Мы мило беседовали, налаживая отношения в коллективе. Бедолага Руминьяви, которого тут же заключил в объятия и начал тискать, пребывающий в отличном расположении духа Приил, что-то недовольно пробурчал и исчез. Он был уж очень

немногословен в последнее время, что меня отчасти беспокоило, но и не сказать что бы уж очень напрягало, скорее наоборот.

Огонек, который до этого мирно проистекал из жерла масляного светильника, вдруг передернулся от сквозняка, вызванного внезапно открывшейся дверью. Мой взгляд устремился ко входу а рука непроизвольно впилась в рукоять ножа.

На пороге возник Варточ, от немалого веса которого жалобно скрипнула половица. Вопреки нашему соглашению, он зачем то вернулся в дом. Возможно что-то забыл? Или замыслил чего... Я ожидал чего угодно и прежде всего хоть каких то слов, объясняющих его поведение, однако гном повел себя по меньшей мере странно. Варточ попятился и покинул хижину.

61

Ассасины Тамплиеров, посланные по следу Сиверса, уже давно заняли выгодные позиции в засаде и, откровенно говоря, скучали, лишь изредка, по окончании действия соответствующего умения, им приходилось уходить тень, дабы оставаться незаметными для посторонних глаз. Ждать никто из них не любил, но и терпения было не занимать. Работа такая, а кто то ведь должен был ее делать. Операцию возглавлял Тиргол, убийца 152 уровня. В терминологии не так уж давно ушедших времен, подобного ему человека в реальной жизни, назвали бы не иначе как тунеядцем, сейчас же существовал более современный аналог — "задрот". Он никогда и нигде не работал и добывал деньги на пропитание за счет фарма в различных онлайн проектах. Прокачка персонажей, продажа игровой валюты за реал и прочее приносило небольшой, но вполне достаточный для существования доход. С появлением Риолы он, сразу ощутил потенциал проекта и продолжил свои делишки уже здесь. Деньги в игре крутились немалые, и предприимчивому молодому человеку здесь было где развернуться. Мало кто не мечтал совместить хорошее с полезным, любимое развлечение с работой, и кажется Тирголу это в полной мере удалось.

Убийца превосходно управлялся с двумя клинками и предпочитал атаковать из хайда со спины, рассчитывая на один единственный смертоносный удар. Таких бойцов, многие игроки, в основном пострадавшие от злонамеренных действий любителей подобной тактики, презрительно называли крысами и не упускали момент, чтобы принизить их статус, называя по созвучию со старым термином "однокнопочные" "одноклеточными", намекая при этом на не слишком богатые умственные способности и навыки последних. Однако это только забавляло убийц и придавало им уверенности в правильности своих действий.

— Тир! Мы засекли Сиверса. Его грифон приземлился в полумиле к северу. Судя по карте, там неподалеку есть какая-то хижина.

— Выходит он один? Если это так, то это наш шанс. Надерем ему зад. Вперед братва!

Почти два десятка отборных ассасинов. Этого вполне достаточно чтобы убить орка, а если повезет, то и захватить живым. В таком случае игра предоставляла возможность требовать выкуп за плененного члена враждебного клана. А Сиверс стоил недешево...

Для захвата офицера вражеского клана требовалось довести уровень его здоровья до критической отметки, затем оставалось обездвигнуть жертву на несколько секунд любым доступным способом, и применить специальный клановый скилл, который был доступен только игрокам определенного ранга. После этого жертва получала статус "пленник" и лишалась возможности атаковать, использовать навыки и естественно, получала дебафф на скорость передвижения. Если довести захваченного к своему замку и поместить того в

темницу, можно было отправить требование о выкупе, величина которого зависела от статуса пленника, его уровня и некоторых иных факторов.

— Удачный намечается денек! Подумал Тиргол и приготовил самый лучший из своих ядов. Уж очень толстая, если верить молве, кожа у этого орка...

62

Варточ собирался припустить подальше от ставшего опасным дома, как вдруг ему навстречу выскочил орк. Надо признать зеленокожий выглядел на редкость воинственно. Его темные волосы заплетенные в косички мелкой вязи формировали довольно витиеватую прическу, украшенную белоснежными косточками-заколками, торчащими в стороны. Подобные украшения являлись общепринятыми в среде данной расы и выдавали в их обладателе редкого модника. Глубоко посаженные светящиеся интеллектом глаза черного цвета укрывались под внушительного вида надбровными дугами. Глубокий шрам на пол лица, выдавал в нем бывалого воина, а ноздри казавшиеся еще шире, чем должны были быть, лишний раз свидетельствовали о твердой решимости, которая исходила от этого мага. А в том, перед ним чародей, гном даже и не сомневался. Бойцы редко носили робы, предпочитая старый добрый доспех или на худой конец прочную кольчугу.

Некоторые опасения вызывал также левитирующий предмет, который светился и словно бы рвался в направлении Варточа, удерживаемый лишь цепью которой тот был привязан к этому таинственному незнакомцу.

Масла в огонь изрядно подлил и грифон с которого спрыгнул орк. Летающих маунтов в Риоле можно было сосчитать по пальцам одой руки, а то что перед ним обладатель такого рара, словно бы намекало: "дело — дрянь".

— Ничего себе дружки у этих эльфов. Уж лучше бы я не трогал их вещи. Все этот Руперт — иуда, как пить дать сдал, "паршивец эдакий"! — подумал Варточ, и вкладывая в интонации наиболее дипломатичные из нот, на которые был только способен, попытался вступить в переговоры:

— Это какое-то недоразумение! Милейший друг, прошу опустить ваш посох! Я готов все отдать! Мы можем обсудить наши проблемы и мирно разойдемся по своим делам...

Однако орк был не настроен вести диалог и совместив кончики пальцев обеих рук друг с другом с нечленораздельным выкриком, резко направил ладони в сторону гнома. Молния ударила в тело браконьера, который оказался бессилем что-либо предпринять. Однако же должного эффекта заклинание не возымело, спасибо кольцу на 80 % иммунитета к этому виду урона. Данная "безделица" была весьма востребованной при работе с ловушками на всякую живность, которые он активно использовал и сейчас гному, уже было не так жаль средств, потраченных на приобретение этого предмета экипировки.

Варточ завопил применяя навык "Ярость", который повышал силу атаки на 200 %, но снижал при этом ловкость и шанс уворота. В бою с магом подобные недостатки едва ли окажутся существенны, поэтому данный ход был вполне оправдан. Гном достал секиру и подскочил на высоту двух своих ростов, демонстрируя недюжинную прыть для столь неповоротливой, на первый взгляд, тушки. Находясь в падении, он оттолкнулся ногами от края кровли и полетел к несговорчивому противнику, занеся оружие для атаки.

Проклятый колдун успел активировать цепь заклинаний и получил невероятное преимущество, оказавшись под действием целой кучи защитных эффектов. Варточ много слышал о подобном, и как-то раз даже становился свидетелем похожего зрелища, однако

ранее, наблюдал такое лишь со стороны. Теперь ему довелось ощутить сей, безусловно, мерзкий и абсолютно бесчестный способ ведения боя на собственной шкуре. Да, конечно, цепь заклинаний отнимала у мага специфический расходный катализатор, в зависимости от заложенных эффектов — рубин или сапфир, но по расхожему мнению, обходилось магам слишком дешево, неоднократно превращаясь в бурную тему обсуждений на форумах. "Понерфить цепь", "выпилить ее нафиг" — частые лозунги, популярные в темах всяких неудов и глупых нытиков, сейчас не казались гному такими уж нелогичными.

Клац! Секира отскочил от прозрачной сферы, которая надежно защищала орка. Умение "Рассекающий удар", увеличивающее в 5 раз урон, наносимый оружием ближнего боя, можно было вызвать лишь находясь под действием бафа "ярость," но на этот раз убойная комбинация оказалась потрачена зря.

Тактика борьбы с магами была проста и в то же время тяжело осуществима. Нужно переждать время действия защитных заклинаний, а потом, воспользовавшись тем, что противник окажется не способен применить их вновь, атаковать до победного. Колдуны были относительно слабы в ближнем бою и всячески его избегали. Но при этом, нужно как-то остаться в живых, оказываясь под лавиной атакующих спеллов, и именно эта часть плана, могла дать сбой.

На случай такого поединка Варточ имел один козырь. Способность, "плевок василиска", позволяющая раз в десять минут развеять один баф с выбранной цели. Не самое живописное умение сопровождалось отвратительной прелюдией в виде сопутствующих отхаркиванию подготовительных процедур. И когда зеленоватая масса полетела в сторону Сиверса, его лицо выражало лишь высшую степень брезгливости. Эффект не заставил себя ждать защитная сфера, к негодованию мага и радости гнома растворилась, открывая значительно большее пространство для маневра.

Гном перехватил секиру одной рукой и нанес удар с разворота. Лезвие уже было готово отведать плоти чародея, однако прошло насквозь. Не угадал! Фнтом исчез, осталось еще четыре попытки.

"Мне никогда особенно не везло в азартных играх. По закону подлости, он будет самым последним!" — подумал гном, стараясь определить, который из противников настоящий.

63

В том что перед ним тот самый демон, Сиверс уже порядком сомневался. Мало того, что он оказался слишком силен, так еще и пел о каких то переговорах. Но об этом уже поздно было думать, в любом случае, этот шальной гном стоял на его пути, а значит должен был отправиться в небытие.

"Землетрясение" — орк применил заклинание, которое практически гарантированно сбивало противника с ног. И на этот раз оно не подвело! Гном не устоял и словно мешок гнилой картошки повалился на спину, однако своего оружия так и не выронил. Замахнувшись, в расчете разmozжить черепушку врага, орк с силой обрушил посох вниз, но гном оказался быстрее. Он не только успел спасти свой бесполезный череп, но и исхитрился ударить топором прямо по посоху, и сделал это с такой силой, что поломал этот ценный предмет надвое.

Теперь маг по-настоящему разозлился. Сиверс подбодрил себя словами "теперь игры кончились" и произнес очередное заклинание.

"Гранитный дождь" — один из классических образчиков геомании. Валун в виде

огромного кулака падал в направлении гнома, который этого даже не замечал. Удар пришелся точно в цель, отчего Варточ во второй раз повстречался с землей-матушкой, но теперь оказался неспособен подняться, оказавшись под действием статуса "оглушение".

— Допрыгался? — Сиверс не удержался от злорадства, предвкушая победу.

Но не тут то было, гном словно терминатор из одноименного фильма вернулся в бой.

— Да сколько у него выносливости, что так быстро прошел стан? — успел возмутиться орк прежде чем пропустил удар в челюсть, получив привет от огромного, словно булыжник с мостовой кулачищи. Если бы не каменная кожа последствия были бы более чем ощутимы, но в данном случае эффект оказался не сильнее комариного укуса.

Последующий маневр гнома, однако, оказался куда как эффективнее. Варточ схватил цепь, которая крепилась где-то в районе пояса мага и с силой дернул за нее, выводя того из состояния равновесия. Продолжая держать цепь примерно посередине гном принялся раскручиваться вокруг своей оси так, что шар и орк оказались по другую сторону этой импровизированной карусели. Варточ вращался все быстрее и быстрее, пока крепление, которое удерживало цепь на поясе мага вдруг не выдержало и тот не полетел в сторону дома. Красивый но не долгий полет приостановила стена хижины, ударившись о которую, орк-космонавт застонал, но тут же попытался подняться.

Не сбавляя оборотов Варточ выпустил шар все еще болтающийся на цепи из рук, рассчитывая им же и прибить мага. И все бы к тому и пришло, если бы несносный снаряд не изменил свою траекторию в самый последний момент не залетел, уже своим ходом, в дом.

— Нет, ну он издевается! — разочаровано рявкнул Варточ и наклонился за секирой.

64

— Эй, да так он его завалит. Тир! Ты же предлагал взять его живым? Нужно вмешаться. — Подоспевшие практически к самому началу схватки ассасины словно замороженные наблюдали за тем, как какой-то гном всыпает матерому Сиверсу — одному из лучших магов Культа, по первое число.

— Пойдите, кажется я его знаю. Точно, это Варточ! Топ 4 Риолы по левелу! У него 221 уровень, если не успел качнуться еще... задрот. Вообще, известный соло игрок. Наши как-то пытались его завербовать, он отказался, причем в довольно грубой форме. — информация по цепочке быстро распространилась по всему отряду.

— Видел как он посох перерубил?

— Классная секира. Видать с эффектом "разрушитель". Я подобную на аукне видел, сорок тысяч просили. А эта покруче будет. — кто то оценил экипировку гнома, прикидывая насколько удачно можно будет продать предметы, которые скоро обязательно перейдут в разряд победных трофеев.

— Будем брать. Гнома в расход, шмотец поделим, а Сиверса не добивать, действуем как условились.

Ассасины вдвинулись вперед.

Гном выкрикнул фразу на расовом наречии, что для несведущих прозвучало как: "артаглармит-ситтеа", и определенно, означало какое-то особенно изощренное ругательство.

Система языков Риолы была довольно лояльной к игрокам. Практически всем был известен общий диалект, на котором, вполне ожидаемо, общалась основная масса народу. Имелись также расовые языки и целая россыпь, так называемых, мертвых или древних. Разумные монстры на периферии исследованного мира, как правило, использовали какой-

нибудь из ушедших языков, что несколько затрудняло коммуникацию с ними. При этом, не существовало готового рецепта или учителей для изучения мертвых наречий. Освоение им подобных, как правило, было доступно только по завершении заданий, но даже их получение, представлялось весьма проблематичным.

Тиргол не допускал мысли, что увлеченный схваткой гном сможет обнаружить присутствие находящихся в хайде убийц, и медленно, но уверенно приближался к своей жертве. Варточ полностью перехватил инициативу, казалось исход боя предрешен и Сиверс продержится еще от силы пару минут, пока не спадут защитные бафы. В общем то, можно было позволить гному еще немного поразвлечься, однако в таком случае вся слава досталась бы ему. И если с этим можно было хоть как-то смириться, то смерть орка никак не входила в планы, а подобная перспектива казалась сейчас наиболее вероятной.

Держа секиру обеими руками, гном вдруг поднял ее над головой и выкрикнул очередную тарабарщину. Вечерний полумрак на мгновение рассеялся от мощной вспышки. Разряд молнии ударил прямо в оружие Варточа, обратив его в какой-то неестественно крупный, переливающийся энергетическими возмущениями молот. Гном лишь слегка отвел свое новое оружие назад и с силой обрушил его на землю.

Последовавший удар сбил с ног всех членов группы. Ассасины оказались лишены своей маскировки, а некоторые и вовсе распластались на земле поддавшись статусу "оглушение".

— Да сколько ж вас? Вы вообще нормальные, или как? Все это из-за тех грошовых шмоток? — гном был впечатлен отрядом, который явился по его душу. Со шмотом точно придется проститься, но он пообещал себе найти всех и каждого кто оказался замешан в этой травле.

Сведущий в вопросах игровой механики без труда распознал бы в этом приеме "Молот небесной ярости" — навык который можно было получить лишь по невероятно сложному квесту. И маг, похоже к таким знатокам относился.

Сиверс успел скастовать "Стойкость гиганта" и оказался неподвержен эффекту молота. Настало время плана "Б".

"Остановка времени" — призвав едва различимую сферу диаметром пятьдесят футов, орк применил умение, которое ему уже очень давно не приходилось использовать. Все существа попавшие в зону покрытия шара, немедленно теряли способность передвигаться и выполнять какие-либо действия, а предметы замирали в том же положении, в котором их накрыло данным объектом. Срок действия эффекта напрямую зависел от количества маны кастующего, который, в свою очередь, так же лишался возможности что-либо делать и мог лишь прервать действие заклинания досрочно.

В обычной ситуации довольно бессмысленный маневр, который мог лишь отсрочить неизбежный финал, на этот раз имел стратегическую важность. Только что, орк получил "шепот", с сообщением о том, что члены его команды успешно покинули город и находятся в нескольких минутах пути от того места где он находился.

Манна была уже практически на исходе. Если бы этот гнусный гном не сломал посох "темного магистра", который входил в комплект одноименной экипировки, то Сиверс сумел бы поддерживать сферу временного коллапса гораздо дольше. Полный сет, из которого так бездарно выпал один предмет, восстанавливал до этого момента по добрых 10 % от максимального запаса манны в минуту и как нельзя лучше подходил для ведения

продолжительного боя. Теперь же этот приятный, а в данном случае необходимый бонус стал недоступен вплоть до починки посоха. Конечно же, у мага имелся с собой запасной, но тот входил в совершенно иной набор и никоим образом не менял сути проблемы.

Участники сражения, застывшие словно статуи в различных, и порой довольно экстравагантных позах, смиренно ожидали окончания заклинания. Прошло еще немного времени, как в отдалении показались помощники Сиверса, которые подросли практически во время. Сфера лишенная подпитки манны растворилась. При этом странное ощущение пребывания в аквариуме полном густого желе, когда звуки окружающего мира доносились словно бы откуда то издали и с заметной задержкой, наконец то пропали. Уши заполнили крики и боевой клич культистов, которые приступили к своей любимой работе. Ассасины оказались в невыгодной позиции, растеряв свое преимущество, заключающееся, главным образом, во внезапности их появления и тут же лишились двоих, оказавшихся в арьергарде бойцов. Какая досада, один из них и вовсе не успел подняться, будучи растерзанными разозленным противником.

— Мы на твоей стороне! — сразу же озвучил позицию Тиргол, обращаясь к гному, рассчитывая хотя бы в его лице не добавлять проблем на свою задницу. — Вместе мы их завалим!

— Не имею ничего против! — ответил гном, который все меньше понимал что же здесь вообще происходит.

Дальнейший бой вошел в более сбалансированную стадию. Противники перешли к взвешенным и аккуратным действиям стараясь лишней раз не подставляться. Смелчаков, в схватке двух отрядов, быстро отрезвлял фокус всевозможного урона, наносимого оружием и боевыми навыками, от которых уже ничто не могло спасти. Обменявшись уколами и отделавшись в сумме примерно десятком убитых, оставшиеся предпочитали работать с дистанции. Ассасины продолжали сдерживать напор культистов. Те, в свою очередь, не оставляли попыток прорваться к своему, оказавшемуся в окружении лидеру, который вел сражение уже с двумя опасными противниками.

66

Мне оставалось лишь притаиться в доме. Ни жив ни мертв, я прислушивался к существу кошмару, который бушевал снаружи. Секунду назад, мне показалось, что вот-вот обрушится крыша, потом в стену ударило нечто с такой силой, что с потолка посыпалась труха и пыль. А еще эта штука — летающий шар, вдруг пересек дверной проем и резко изменив траекторию, как заправский НЛО, приблизился прямо ко мне и ни на шаг потом не отставал, куда бы я ни направлялся. Я отталкивал его, но он все равно лип ко мне словно бы я был холодильником, а он сувенирным магнитиком. Стараясь избавиться от этой штуки я даже сломал об него прочный деревянный стул, который подвернулся под руку. Бейсболист из меня вышел, прямо скажем, никудышный — назойливый артефакт тут же вернулся, быстро погасив переданный ударом импульс.

Только когда я схватил этот шар обеими руками получил системное уведомление, которое немного пролило свет на его природу:

Вы получили новый предмет "Маяк Ллойры" x1

Я тут же обратил внимание на описание данной штуки, которая уже порядком поднадоела и помимо прочего откровенно беспокоила.

Наименование: Маяк Ллойры

Качество: божественный

Описание: сама богиня Ллойра, первая из трех, даровала владельцу сего свое благословение. Данный артефакт, ведомый неведомой силой будет всегда стремиться к тому, кого упомянул его создатель в самый последний момент сотворения. Маяк помнит это имя и стремится найти его носителя.

Особое: нельзя уничтожить

Нужно было подумать. А ведь было над чем! Если этот шар стремится ко мне, тогда его изготовили специально, чтобы найти Руперта. Но зачем, какой в этом толк? На минуту допустим, все так и было, ибо никаких оснований не верить описанию предмета у меня не имелось. Возможно ли, чтобы награда за голову некроманта оказалась достаточно высока чтобы имело смысл задействовать столь мощный артефакт для его поимки? Это вряд ли! Хотя полностью уверенным быть нельзя. Есть ли у меня то, что оказалось кому настолько сильно необходимо? Совершенно точно — ничего!

Что же это такое получается, остаток игры мне предстоит провести вместе с этим летающим солнцем, которое с радостью выдаст мое присутствие за целую милю?

Я искал поддержки у компаньонов, которые, однако, ничем не могли помочь и лишь разводили руками, а кто то лапами...

67

— Только после вас! — гном явно не доверял Тирголу и не желая подставлять спину своему нежданному союзнику, любезно пропускал того вперед.

— Да, но учти, он нужен мне живым! Смотри не добей его ненароком. Иначе... — Ассасин и сам не был настроен лезть на рожон, ведь даже пребывая в столь потрепанном состоянии, Сиверс был опасен. Кроме того, по аналогии с загнанным в угол зверем, тот вполне был способен преподнести сюрприз.

— Иначе, что? — Варточ стрельнул глазами так, что не оставалось сомнений, что угрожать здесь не имело смысла.

— Иначе... Иначе, я не привяжу его к позорному столбу и не смогу потребовать награду, за его жалкую задницу. — Заметно смягчив тон, ответил ассасин.

— Ну это уж как выйдет. Хотя мысль, в общем, правильная и в чем то даже интересная. Давай уже заканчивать...

Заминка, произошедшая в стане противника позволила орку воспользоваться зельем, восстанавливающим часть запаса манны. Сиверс мигом осушил бутылку и швырнул пустую склянку прямо в голову гнома и, вполне вероятно, сам того не желая выдал уж очень дерзкую по меркам складывающихся обстоятельств фразу:

— Я вам не мешаю, уроды?

— Нет ну да ты редкостное хамло! — гном явно расвирепел, получив не столько существенный урон от бутылки, сколько нашел прозвучавший эпитет не слишком подходящим к его внешности, которую он считал вполне симпатичной.

— Подь в сторону, я сам! — Варточ грубо отпихнул ассасина и бросился на мага.

Похоже орк применил навык "провокация", который обычно использовался "танками" для привлечения агрессии на себя. При этом цель лишалась возможности использовать навыки, требующие повышенного уровня концентрации и получала дебафф, который заставлял некоторое время атаковать грубияна. Таким образом живучие игроки, часто уводили внимание противника от более слабого соратника.

Тиргол был готов рукоплескать такому сюжетному повороту, но так как это могло бы показаться немного неуместным, ограничился лишь ухмылкой полной ликования и нескрываемой радости, которая так и осталась его тайной ибо нежную часть лица надежно срывала черная маска.

Сиверс взмахнул руками, и произнес слова заклинания призывая "кольцо холода". Стихийная маги не требовала никаких дополнительных телодвижений, однако орк не чурался этого картинного анахронизма. Теперь замысел колдуна был вполне очевиден. Каждая попытка удара по нему, не важно, достигла она цели или нет, в буквальном смысле, подмораживала атакующего. Противник получал суммирующийся стак холода, по достижении которым значения 10, покрывался коркой льда и оставался обездвиженным на срок до двадцати секунд. Находясь в статусе заморозки, игрок был особенно уязвим к урону элементом воздуха, к которому относилась классическая молния, составляющая с ней весьма эффективный тандем. Спровоцировав гнома на лобовую атаку орк рассчитывал малой кровью вывести из строя одного из противников, которого справедливо считал более опасным. Варточ, как уже выяснилось ранее, имел высокий резист к воздушному элементу и практически не пострадал от молнии, но это ему мало поможет в статусе заморозки, когда он должен получить весь положенный урон.

Гном размахивал оружием с неестественной быстротой, но под воздействием провокации его атаки казались предсказуемыми и их несложно было избежать. Варточ хватал стики холода, отчего каждое последующее движение теряло в скорости, и вот уже его потуги и вовсе стали походить на кадры из замедленной съемки. Тело гнома покрывал изрядный слой слегка похрустывающего инея и он вот-вот должен был обратиться ледышкой.

Принимая во внимание тот факт, что остаться один на один с Сиверсом едва ли соответствовало его интересам, Тиргол перешел к активным действиям. Первым делом он воспользовался умением "песок в глаза", одним из простых, но эффективных приемов в арсенале любого убийцы. Сиверс оказался на какое-то время ослеплен и не сумев избежать атаки, пропустил удар секирой, лишившись при этом львиной доли очков здоровья.

Гном уже имел девять стиков холода, и ассасин отпихнул того прямым ударом ноги в бок, руководствуясь не чувством локтя или каким то другим глупым непрактичным позывом, а лишь соображением собственной выгоды. Гном повалился на бок совершенно механически, словно бы являлся набитым чучелом или каменным изваянием и только потом начал потихоньку приходить в себя.

План мага оказался сорван, и он разочарованно засадил разряд молнии в ассасина. Повреждения оказались более чем ощутимы, перманентно лишив Тиргола 30 % жизненных сил. Однако, это уже едва ли спасет орка, располагавшего в лучшем случае четвертью от максимального запаса хит-поинтов, которые с легкостью мог поглотить один хороший удар покрытого ядом клинка.

Тот факт, что культисты успели подойти на помощь, ставило жирный крест на планах по пленению мага. В голове сформировался новый алгоритм действий на ближайшую перспективу: поскорее прикончить Сиверса и забрать артефакт, который ожидал где-то в доме и уматывать со всех ног куда подальше, а там видно будет.

Кольцо холода все еще было активно, поэтому ближний бой можно было смело исключить. Учитывая данное обстоятельство, Тиргол решил воспользоваться ядовитыми дротиками, которых были полны скрытые патронажи. Даммаг от них был не слишком велик,

однако эффект отравления, лишил противника сил и постепенно отнимал здоровье.

Ассасин выдернул предохранительную пластину, которая удерживала дротики в цилиндрических ячейках вшитых на нарукавники. Резкий замах, и острые тонкие жала со свистом отправились вперед. Летящие иглы образовали некое подобие веера, и хотя бы одна из них просто обязана была достичь цели.

Маг бросился в сторону, но слегка запоздал с выбором нужного направления и все же подставился под крайний из дротиков, заработав отравление первого уровня.

68

Ситуация складывалась не самая благоприятная. Меня ищут, это факт! Кто и почему, остается лишь гадать. Что за потасовка творится снаружи и чего ожидать в случае победы одной из вовлеченных сторон? Вопросы оставались без ответов.

— Я предлагаю драться! — уж в ком, в ком, а в Мартине я, признаться, нисколько и не сомневался.

— Есть другие предложения?

— На меня можете даже и не рассчитывать. Я вообще, недавно вас впервые увидел. Если что, я не с вами! — продолжил шутить Приил, по крайней мере, я надеялся, что он говорил несерьезно.

— Тогда остается прорываться! Мартин, как только окажемся снаружи принимаешь основную форму, забрасываешь нас к себе на спину, уходишь в невидимость и пулей в лес. Остается решить проблему с этим шаром. Привязать его что ли?

— Так только выиграем немного времени. Если он действительно настроен на то, чтобы преследовать тебя, то эти... кто бы они ни были, нас рано или поздно настигнут. — Брат высказал вслух мои же собственные опасения.

— Сломать его не получится. В описании предмета ясно сказано, что он неразрушим. Но а что если принести его в жертву? — идея пришла в голову словно бы ее туда кто то вложил.

Есть ли хоть один шанс, что подобную возможность попросту не учли, или развоположение вообще не является разрушением в общепринятом смысле? Это можно было выяснить только экспериментальным путем. В любом случае я ничего не теряю, более того, если все получится, мы гарантированно избавимся от маяка и даже получим кое какие бонусы. А если принять в расчет божественную природу этой вещи, то приобретенные бафы или иные эффекты могут сыграть решающую роль в прорыве. Помнится, зуб Мартина, являлся лишь уникальным, но даровал в итоге неуязвимость, чего же ожидать от этого?

Жертва.

Вы согласны принести в жертву своему господину "Маяк Ллойры"?

Да.

Жертва принята и ваш повелитель доволен.

Вы получаете опыт: +200000

Вера + 1000

Поздравляем вы достигли 29 уровня!

Системное сообщение: совершенное вами богохульство вызвало недовольство самой Ллойры. В назидание всем и каждому вы, и те кто оказался замешан в этом ужасающем проступке будут сосланы в самое мерзкое из всех известных мест Риолы

— темные подземелья Некрополя Ирсида. Крепитесь, вам предстоит целая вечность страшных мучений.

То что происходило потом, иначе как безумием, назвать не повернулся бы язык. Раздался ужасающий грохот, который исходил из ниоткуда и одновременно отовсюду. Дом, у которого в яростной схватке сцепилась колоритная тройца, неожиданно провалился под землю.

Как только улеглась пыль, оставшимся в живых ассасинам и бойцам Культа только и оставалось, что разинув рты смотреть на образовавший кратер, и лишь делать догадки, о судьбе постигшей их командиров.

Негласное перемирие, вызванное не слишком понятными обстоятельствами нарушил один из Тамплиеров. Подкравшись в скрытности к своему врагу, который допустил досадную неосторожность и продолжал вглядывался вглубь ямы оставшейся на месте дома, ассасин вдруг возник у того за спиной, и с криком "Это Риола!" отвесил эффектный пинок, пародируя известный эпизод из популярного кинофильма. Однако же, этот безымянный герой вскоре проследовал за своей жертвой, получив удар увесистой палицей по голове от одного из друзей невинно пострадавшего. На этом обмен любезностями не завершился. Дальнейшая схватка протекала исключительно из принципиальных соображений. Обе группировки лишились цели и, будучи обезглавленными, оказались попросту не способны принять осмысленного и более подходящего решения, чем старый добрый махач.

69

— Я не потерплю этого! Он определенно жульничает. Любой наш шаг словно бы играет ему на руку. Неужели он думает что сможет нас переиграть вот так легко, при помощи своих ничемных слугителей? На этот раз я решила вмешаться. Я отправлю их в некрополь. Выбраться оттуда невозможно! Все! На этом их путь прервется.

— Почему именно туда?

— Можешь предложить лучший вариант? Ты же прекрасно знаешь что их там ждет. И это мне нравится...

— Ллойра, а не задумывалась ли ты, что его нужно бы вернуть?

— Ты забыл, что он хотел сделать с нашим миром?

— А если это было только на пользу?

— И ты туда же. Я сказала нет! Этого никогда не будет.

— Как скажешь, ты же у нас номер один.

— И не забывай этого, если только не хочешь отправиться вслед за ним.

— Я всегда был на твоей стороне. Несмотря ни на что.

70

Я ощутил странный дискомфорт. Подобного рода ощущения, иногда возникают при запуске и остановке лифтов в высотках, когда мозги в черепной коробке словно бы не успевают за остальным телом. Это малоприятное ощущение продлилось недолго — от силы пару секунд, уступив место нарастающему чувству тревоги. Что-то произошло, и явно, не слишком хорошее. Еще бы, упоминание в системном логе некоего некрополиса и предстоящих мучений, едва ли могло настраивать на сколь-нибудь позитивный лад, однако отчаиваться было несколько преждевременно.

Все еще опасаясь выходить наружу, я выполнил движение рукой, которое подразумевало призыв к молчанию. В одном популярном сериале герой частенько прибегал к подобному жесту, вызывая всеобщее раздражение. Даже не представляю, что заставило меня его воспроизвести, но суть этого знака заключалась в отведении большого пальца вниз от остальных с последующим сведением всех их вместе по аналогии с закрывающимся ртом. Однако, мои компаньоны оказались не достаточно сведущи в данном вопросе и меня совершенно не поняли:

— Че? — Мартин, уж точно не был настроен на всякие шарады. — Да ты прямо скажи, чего надо, а мы подсобим!

— Тише говорю, не шумите! — я был вынужден нарушить свое же собственное предписание.

Звуков схватки снаружи более не доносилось. Одно из двух: либо там вообще никого не осталось, либо одна из сторон неожиданно потерпела поражение.

Системное сообщение: вы получаете дебаф "проклятие Ллойры". Эффект: скрытый.

А вот за это спасибо! То что нужно! Проклятья мне, до полного счастья, как раз и не хватало. Совершенно непонятно какие прелести оно с собой несет. Придется подождать. Само выплывет...

71

Что это за место? Немой вопрос застыл на лице гнома который только-только успел подняться? Происки колдуна, успевшего напоследок, перед смертью, применить самое ужасное из своих мерзких заклинаний? Варточ знавал, по крайней мере, об одном подобном умении, которое позволяло отправить недруга в некое измерение, или лабиринт. Если не выбраться из него в течении часа неминуемо наступала смерть, при этом все вещи оставались в астральной проекции и их вполне мог подобрать следующий "счастливчик" которого, в свою очередь, уже другой маг отправил к "черту на кулички". В живую подобного встречать не приходилось, однако все когда-либо происходит в первый раз, и возможно этот тот самый. С другой стороны, если верить молве, то магов, располагающих достаточными силами для "заточения", кажется именно так называлась данное заклинание, среди игроков еще не было, и довольно долго не предвиделось. Только некоторые боссы были способны совершить подобное уже сейчас.

В противовес данной версии выступал тот факт, что наиболее вероятный виновник

всего произошедшего оказался неподалеку, более того дом также находился рядом. При этом никакого босса в округе совершенно точно не было. Уж он то, опытнейший охотник на монстров, в этих вопросах разбирался, да и никакого бафа, подтверждающего гипотезу с лабиринтом не имелось.

Стоило гному обо всем этом подумать, как он получил уведомление о приобретении некоего "проклятья Ллойры" и еще сильнее углубился в размышления. Определенно это нечто другое, но что?

Сиверс был зол, однако за долгое время, он наконец, испытал эмоции, знакомые по тем самым первым моментам, когда он познавал игровой мир. Деньги, слава, власть — этого ему хватало в реале, здесь он искал острых ощущений, новых открытий и таких вот славных битв, которые потом надолго запоминались. Потери опыта и шмота его совершенно не волновали, а поражения только подстегивали и делали сильнее. На этот раз орк оказался повержен. Сиверс распластался на земле, находясь в статусе "между жизнью и смертью". Подобное состояние было характерно для игроков, которые медленно теряли здоровье, а количество их хитпоинтов уходило в отрицательное значение. При этом у соратников было время, чтобы помочь своему товарищу вернуться в строй при помощи медицинских примочек, или лечебной магии. Однако, что было вполне ожидаемо, доброжелателей здесь не нашлось и оставалось только ожидать неизбежного. И все бы ничего, если бы среди прочих активных статусов вдруг не возник абсолютно незаслуженный и совершенно необъяснимый баф "проклятье Ллойры". Орк догадывался, что это как-то связано с тем артефактом, который он нес с собой, оставалось выяснить как именно.

И тут он умер.

Тиргол молча наблюдал как погибает его враг, прекрасно сознавая, что такой противник в случае открытого боя ему оказался бы не по зубам. Он не стал добивать орка, наслаждаясь каждым моментом своего триумфа, и даже активировал запись игровой симуляции, которую планировал выложить на клановом форуме, а потом, совершенно случайно допустил бы утечку видео в массы.

И тут его внимание привлек гном, поведение которого резко поменялось. Он смотрел куда то в даль и стиснув зубы вцепился в рукоять секиры. Если уж игрок с таким опытом оказался настолько взволнован, то чего же делать ему — подумал убийца и впервые осознал, что окружающая обстановка стала совершенно иной.

Странное зрелище. Свет словно бы заканчивался над границей земли, которая прилегала непосредственно к строению, а дальше сплошным столбом стояла тьма. Не то чтобы черная завеса была непроглядной, но столь резкий перепад внушал беспокойство. Вдали что-то копошилось. Нет не так — сплошная шевелящаяся масса постепенно приближалась. Волосы обязательно встали бы дыбом, если бы в игре в полной мере была реализована система рефлексов, ибо то, что надвигалось, выглядело во истину ужасно и впечатляюще.

72

В принципе, терять мне было не чего. Шмотец было жаль, но, как говорится, это дело наживное. Самое главное, что задание с временным ограничением я выполнил, а убьют — ну и ладно, переживем! Порадовавшись такому вот случайно возникшему каламбуру, смело направился к выходу из дома. Как вдруг в комнату, чуть ли не кубарем ввалилась эта парочка. Отталкивая друг друга, словно бы внутри было всего одно место, эти двое боролись

за право первому проникнуть в помещение, и на секунду застряв в проеме, повалились на пол.

Не долго думая, уже знакомый мне Варточ, подскочил на ноги и захлопнул дверь. Прислонившись спиной к косяку он широко развел руки в стороны и навалился на дверь всей своей массой. Глаза гнома шустро метались из стороны в сторону, оценивая обстановку.

— Руперт! И ты доходяга, тащите сюда кровать и побыстрее! — голос гнома показался взволнованным и даже немного дрожал.

В качестве баррикады была мобилизована вся доступная мебель, кроме шкафа, который вполне ожидаемо сдвинуть было невозможно.

Чего так испугались эти высокоуровневые игроки, я так и не сумел выяснить. Враточ, говорил что-то о монстрах, сотнях и даже тысячах жутких тварях, а другой гость, судя по одежде — ассасин только и делал, что сновал туда-сюда как загнанный в ловушку зверь.

— Где оно? — страшный человек в черном схватил меня за плечи и встряхнул пару раз с такой силой, что я получил статус головокружение.

— О чем ты? Я не понимаю.

— Артефакт! Сфера. Говори! Я видел как она залетела в дом.

— Так и было! Она зависла в воздухе, а потом исчезла. Больше я ничего не знаю. — рассказывать о том что же случилось на самом деле я был не намерен и благоразумно соврал.

— Этого не может быть! Ты спрятал ее, я знаю ты лжешь! Стоп, а это что за черт? Сними капюшон скотина, когда к тебе обращаются! — убийца переключил внимание на Приила.

— Угомонись! Мы теперь в одной лодке. Ты видел что там творится? — Варточ решил взять на себя роль альфы, в нашем небольшом прайде.

— Я толком ничего не разобрал, это ты, словно умалишенный, начал улепетывать.

— Ну а ты справедливо расценил, если я бегу, то тебе и подавно нужно спасаться? — рот гнома растянулся в широкой улыбке..

— А если и так? Что тут такого? Мне еще какое-то проклятие навесили, я вообще ничего не понимаю...

— Проклятие Ллойры?

— Оно самое! У тебя тоже такое?

— К сожалению да.

— И что это значит?

— Хотел бы я знать.

— И у меня этот статус. — я бесцеремонно встрял в разговор "хаев".

— Да мне пофиг что там у тебя, нубяра. Ты мне еще за артефакт ответишь, понял?

— Говорю же, успокойся!

— Ты что? Я тебя, можно сказать, спас, а ты мне теперь предъявы такие кидаешь?

— Слушай что за речь у тебя премерзкая, а? Можешь общаться, без своего блатняка, тут тебе не подворотня, приличные люди собрались. А этого парня я знаю! Хороший человек, полезный, а вот ты — мне не слишком симпатичен.

— Ага! Он точно там! — ассасин, проигнорировал слова гнома, и заметив секретный проход, поспешил спуститься в подвал.

— Знаешь, а мне тоже интересно, кто этот незнакомец в балахоне? А, Руперт? — гном задал вопрос, как только ассасин нас покинул.

— Это компаньон. По заданию присоединился.

— Попроси его снять капюшон, хочу на него взглянуть.

Приил не стал дожидаться моей просьбы и показал свое лицо. Гном явно был удивлен, однако старался этого не показывать, и лишь слегка подавшаяся вверх бровь, выдала его чувства.

— Любопытно. Выходит снаружи еще пара сотен тысяч твоих компаньонов?

— Что ты хочешь этим сказать?

— А то и говорю. На нас надвигается армия зомбарей. Им счету нет и они повсюду. Бежать как ты понимаешь некуда. Более того они проломают эту хлипкую дверь в момент, так что продержимся мы не долго.

— Значит готовимся к перерождению?

— Определенно друг мой. Определенно.

73

Послышались сильные удары. В дверь кто то тарабанил, и не только в нее. Весь дом, буквально ходил ходуном.

— Нам лучше спрятаться в подвале. — я предложил, казавшийся единственно верным вариант и было последовал за ассасином, однако меня остановил Приил.

— Не выйдет. Они чувствуют жизнь и там вас тоже найдут. — Приил оказался на удивление сведущим в текущих вопросах.

— Если тебе что-то известно, то самое время об этом рассказать. — Варточ произнес фразу с не приемлющей отказа интонацией.

— Я в некотором роде тоже нежить. И также ощущаю присутствие живых. Это как вонь для вас, отвратительный запах, который ничем не скрыть.

— По твоему я плохо пахну? — рявкнул гном. Похоже, он считал себя весьма чистоплотным существом раз так остро среагировал на безобидную фразу.

— Нет! То есть да. Вернее, не только ты, а любой, даже только что вылезший из ванны, полной ароматных благовоний, вельможа. Возможно я подобрал не верную аналогию, но основная мысль в том, что вы все источаете определенные флюиды, которые мы — нежить, чуем за милю.

— Тогда, возможно тебе известно, что это за место? — гном успокоился, либо его бурная реакция являлась показной, в некотором роде отыгрышем определенной им для себя роли. Подобные индивиды нередко встречались в Риоле, и никого не удивляло, когда игроки старались разговаривать на манер персонажа — совершенно не так, как делали это в "реале".

— К сожалению да. По крайней мере, мне кажется, что я здесь уже когда то был.

— Рассказывай что знаешь. Не стесняйся на самые грязные подробности. У нас есть еще минутка, прежде чем все закончится.

— Это некрополис. Город мертвых. В тот день когда я умер, я оказался в некоем месте, называемом Ирсиид. Невероятная по размерам полость глубоко под землей. Я лишь помню, как меня заставляли работать на добыче руды. Это своего рода ад. Правда я задержался там не долго и честно говоря плохо помню то время, словно бы это было во сне.

— Ирсиид? Я читал упоминание об этом месте в летописи. Там говорилось, что все неписи и mobs которые когда-либо погибали в Риоле, не пропадают бесследно, а переносятся в некую закрытую область и оборачиваются нежитью, пополняя армию великого правителя мертвых... Какого то лича, имени правда не припоминаю, но это, в

общем, и не важно.

— Так вот, этот "Некропитек первый", хе-хе, назовем его так, копит силы и планирует превратить весь мир в одно большое кладбище! Кажется на сайте Рион-Тек даже инфа об таком эвенте висела. Так что разрабы анонсировали нашествие нежити в Риолу.

Прочные доски из которых была сколочена дверь жалобно трещали, выдавая явную решимость уступить напору незваных гостей. Состояние петель также не внушало особого оптимизма, они уже порядком разболтались. Развязка не заставила себя долго ждать и преграда пала, открывая дорогу полчищам мертвых.

Первыми внутри оказались двое скелетов, на пожелтевших костях которых уже давно не было ни единой частички даже истлевшей плоти. Передовиков тут же повалили на пол прорывающиеся вперед, другие жадные до человечинки твари, буквально затоптав несчастных в труху. Волна зомби захлестнула комнату. Варточ изобразил некоторое подобие сопротивления, однако все было тщетно. Нас отправили на перерождение всего за каких то пару секунд.

Я только успел заметить, что наши гости совершенно проигнорировали Приила, который вжавшись в стену, только и мог, что наблюдать за происходящим беспределом со стороны. К счастью, Мартин, эдакий хитрюга, покинул опасную зону, скрывшись в столь любезно подвернувшейся ему норке.

74

Вы получили задание "Проклятые и забытые" (отказаться нельзя)

Статус: уникальное

Описание: Внемлите те, кого коснулось проклятие Ллойры! Вам более никогда не вдохнуть воздуха и не ощутить тепла солнца. Приговоренные богиней на вечные страдания вы лишаетесь возможности вернуться в мир живых. Отныне вы нежить и таковой останетесь навсегда.

Требования: Найдите способ избавиться от проклятья или выбраться из заточения в Некрополе.

Награда: свобода, опыт +250000

Дополнительно: неназванная вариативная награда

Я ощутил на себе тяжесть. Был погребен! Вокруг стоял гул, который составляли стоны, вопли и прочие не слишком благородные звуки издаваемые сотнями различных существ. Но что это? Чья то голова? А это рука, другая конечность? Я оказался в груди тел, холодных таких же как и сам. Что произошло? Темно, душно! Мне надо убираться отсюда, ползти вверх. Я едва мог шевелиться, столь большой груз давил сверху. Не знаю как, но мне все же удалось выбраться наружу. Едва я успел высунуть голову из этой жуткой шевелящейся массы, как из какого то отверстия в потолке свалился еще один труп и еще.

Системное сообщение: вы приобретаете уникальный статус нежить.

Срок действия: неограничен

Описание: Вы стали зомби. На время действия данного статуса: воскрешение и исцеление невозможны, классовые способности недоступны, уровень персонажа устанавливается на отметку соответствующую статусу в нижнем мире, очки характеристик не могут превышать максимально допустимую для текущей оболочки величины. Вы получаете дебаф "контроль лича".

Я взглянул на параметры персонажа и обомлел:

Имя: 420134114

Возраст: 18

Текущий уровень: 75

Класс: Недоступен

Вера: Недоступно

Профессия: Нет

Раса: нежить

Очков опыта: недоступно

Очков статуса (квестовый параметр): 0

Опыта статуса до следующего этапа (квестовый параметр): 1000

Очки здоровья: 1975

Очки манны: 752

Очки энергии: 901

Сила — 50

Выносливость — 50

Ловкость — 16

Интеллект — 1

Мудрость — 1

Удача — 46

Свободно очков характеристик: 272

Достижения:

Защитник слабых — 1 ур. (макс.)

Лидер — 5 ур.

Скрытность — 1 ур.

Плут — 1 ур.

Мошенник — 1 ур.

Давид и Голиаф — 1 ур.

Знаток монстров — 1 ур.

Навыки: Нет

Что же получается? Теперь я зомби, наподобие Приила? При этом характеристики персонажа снизились из-за недоступного атрибута "Вера". Уровень — 75, похоже минимально возможный для данного типа монстров, к которым я теперь относился. А что еще за "контроль лича"?

Описание: вы раб своего господина Ирси, повелителя нежити и хранителя всего Иприсида. Лич способен управлять нежитью, которую он вернул к жизни своей магией и вами в том числе. Отныне вы будете работать, много... во имя свершения великого плана вождя.

— Аааа. Что за? Где мой 225 уровень? Верещал трупак с каким то номером вместо имени над головой. Цвет ника указывал на то, что это игрок, и раз уж я видел эту надпись, значит мы с ним были знакомы.

Ну конечно же! Хотя бы голос не изменился. Это явно был тот самый гном.

— Варточ и ты тоже зомбарь?! — я бы никогда не признался, но был этому рад.

— Руперт? Это Ты дружище? Что происходит?

— Ооооухх. — Из трубы вывалился еще один персонаж. Он также как и мы бы активен, не в пример всем тем телам, которых уже порядком скопилось в этом отстойнике, способным лишь вопить да корчиться. Неизвестный упал на было успевшего поднявшегося зомби, в котором теперь сложно было узнать гнома — обычный такой, не примечательный мертвец.

По характерному быдловатому говору и непрекращающейся ругани, в "летуне" удалось опознать убийцу, с которым совсем недавно имел несчастье повстречаться. Должно быть его все же настигли в подвале и этим была вызвана небольшая заминка.

— Слезь с меня! Тут столько места вокруг, а тебя угораздило свалиться прямо на меня. — Варточ, возмущенный недостойным поведением экс-ассасина ворчал, и отпихнул того в сторону.

— Эй вы, придурки! Хватит ласкаться с мертвецами выбирайтесь оттуда, дело есть. — на твердой скалистой поверхности, граничащей с трупной ямой стоял еще один наш близнец, игрок о существовании которого я ничего не знал.

Как ни странно никто возмущаться не стал, к моему удивлению гном даже пропустили откровенное оскорбление мимо ушей. Выбраться оказалось труднее, чем казалось на первый взгляд. Импровизированная поверхность заметно пошатывалась и норовила уйти из под ног. Двигаться по ней можно было лишь на четвереньках и то медленно и осторожно. Наконец мы оказались у скалистого выступа, на который по очереди, помогая друг другу, успешно взобрались.

— В общем так. Я вас не знаю, некоторые из вас меня также видят в первый раз, а кто то успел уже познакомиться. Могу обещать лишь то, что я обязательно вас всех порешу, как только мы выберемся отсюда. Но до тех пор, вы все будете делать то, что я вам скажу, иначе нам никогда не развеять это проклятие. Всем понятно?

Этот зомби, явно захотел быть главным. Но сейчас, все мы оказались в равных условиях, и особенно козырять то ему было не чем. Однако, присутствовало в нем что-то такое, отчего ему отчаянно хотелось верить. Возможно харизма или лидерство, но уже не игровое, а вполне себе реальное.

— Эй вы, придурки! — наш совет грубо прервал другой мертвец, слова которого вызвали чувство дежавю. Он выглядел гораздо внушительнее нас — оборванцев. Этот экземпляр был, как минимум в полтора раза шире в плечах, в половину выше и держал в руках внушительный тесак с зубцами наподобие пилы, обильно украшенный пятнами засохшей крови, а сам был облачен в доспехи черной стали с жуткими узорами. Он появился из единственного видимого с того места, где мы находились тоннеля, ведущего прочь из трупохранилища.

— Да что же это делается, за последнюю минуту дважды придурком назвали. Не поверите, такого за все время игры не случалось, а тут на тебе. — На этот раз Варточ запротестовал, хотя в данном случае, на его месте я бы предпочел промолчать.

— Ты 420134115, заткнись, когда я говорю! — монстр долго выговаривал длиннющий номер, который сейчас красовался над гномом вместо прежнего имени. — С чего это вы так рано повылазили, отстойник должен был заработать не ранее чем через три дня!

— Нельзя ли, так сказать, в общих чертах пояснить, вашу мысль? — гном опять вязался за свое, вот уж дипломат любитель.

— 420134115... - прежде чем громила выговорил номер, он успел дважды запнуться и начинал сначала. — Что тут непонятного? Нужно четыре дня, чтобы магия Ирси, да славится

его имя в веках, подействовала полностью и трупачи вроде вас, могли продолжить свое жалкое существование. Вот мне и стало любопытно, какого лешего вы восстали раньше положенного срока?

— Значит мы вот такие особенные...

— Ты так думаешь? Только работенка для вас будет самая что ни на есть обыкновенная. Назначаетесь горняками. Почти все так начинали. Глядишь, через сотню-другую лет, выбьетесь в старшие рудокопы, а там и прииски побогаче и условия попроще.

— Почти все? Может мы также относимся к этой элите?

— Вы? Аха-ха, рассмешил. Для того чтобы заслужить в некрополе положение с самого первого дня, вы должны были пройти обряд погребения со всеми почестями, при этом в захоронении должны остаться ваши слуги и имущество. Только тогда богатства перенеслись бы сюда вместе с вами. Вы же, как я погляжу, шайка уличных бродяг или что-то в этом роде, и отношение к вам будет соответствующее.

— А что это за номера? При жизни нас звали иначе. — Меня терзал этот вопрос, хотя предположение на этот счет имелось.

— Это ваш номер в системе рангов Ирсида. Вы обязаны подчиняться тем, кто входит в золотой миллион, и не дай вам лич встретить кого то из подземной тысячи... Все остальные шушера, такая как и вы.

— А кто ты, в таком случае?

— Я Надзиратель ям, рыцарь смерти, довольно высокий пост в иерархии. Моя работа состоит в том, чтобы пояснить новобранцам их новый статус и выдать назначение на работу. Я можно сказать ваш новый отец, который принял вас из чрева забвения.

— Может как любящий батя, ты поможешь нам? Мы, можно сказать, оказались здесь по ошибке. — Варточ никак не желал успокаиваться.

— Конечно помогу, а тебе даже скорее чем ты думаешь, если не заткнешь свой поганый рот. С такими вот избранными у нас разговор короткий. Первая провинность... — Надзиратель начал картинно загибать пальцы на свободной руке. — В течении трех дней придется сидеть на колу. Веселого мало, поверьте я знаю о чем говорю. Вторая провинность: Снижение в ранге на сто тысяч пунктов, увеличение нормы выработки. Третья: смерть от пламени в топке плавильной печи Тийры.

Вы получили задание "Копи царя Ирсида" (отказаться нельзя)

Статус: обычное

Описание: неведомые силы возвратили вас к существованию, и вам предстоит доказать собственную полезность. Вас назначили горняком в шахтах Ирсида.

Требования: необходимо выполнять дневную норму по сдаче руды 30 фунтов в день. За каждую уникальную находку начисляются ирсы в зависимости от ее ценности. Достигните следующего ранга в иерархии нежити и покиньте копи.

Награда: очки статуса 10 в день. + за дополнительно за переработку по прогрессивному тарифу.

Штраф: в случае невыполнения дневной нормы накладывается дебаф "провинность".

Получена временная должность: зомби-шахтер (+ 5 % к шансу добычи руды, +0,01 к шансу добычи самоцветов) Бонус суммируется с эффектами профессии рудокоп.

— А что вы добываете, зачем все это?

— Руда, уголь, самоцветы — все идет на производство Тартуса.

— Что это такое — Тартус?

— Это наш путь в мир живых. Однажды он будет завершен...

— Как можно вырасти в ранге, хотя бы до золотого миллиона?

— Приносите пользу, выполняйте работу, получайте ирсы и покупайте на них положение.

— А нет ли способа выбраться отсюда?

— Есть, но он вам не подходит.

— Какой же?

— Стать номером один.

Системное сообщение: вы кое что узнали о подземном городе Ирсиид. В награду за исследования вы получаете опыт: +5000

75

Это был совершенно иной мир. Серый практически бесцветный антураж местности явно не годился для приятных прогулок, здесь практически невозможно было выделить ни единой запоминающейся детали. Бесконечные повторяющиеся коридоры, огромные залы и неизменный каменный свод, который давил своей массой, вызывая приступ клаустрофобии. Каждый шаг отдавался эхом, давая некоторое представление о масштабах этой системы пещер.

Надзиратель любезно проводил нас к месту работы, продемонстрировав по дороге целое поле металлических прутьев торчащих из под земли. Внушительная часть из этих кольев, если так можно было выразиться, оказалась обитаема. Некоторые из наказанных, словно бы и не считали подобное положение сколь-нибудь обременяющим, и даже переговаривались с соседями, а кто то и вовсе находил время для ссоры. Однако до рукоприкладства дело, по вполне понятным причинам, не доходило.

Повсюду сновали мертвяки, а в некоторых особо узких или пересекающихся тоннелях то и дело образовывались заторы. Учитывая интенсивность движения здесь в пору было ставить светофоры или на худой конец регулировщиков.

Система переходов казалась сложной, однако в ней прослеживалась определенная логика и заблудиться при должном опыте было невозможно.

Вскоре мы оказались в пещере с большим количеством небольших ответвлений, которые оказались наделами, принадлежащими отдельным работникам или целым бригадам, в которые часто сбивались местные обитатели. Совместный труд особо не поощрялся, но и карать за подобное никому не приходило в голову. Конечно последнее, было справедливо лишь пока исправно выполнялась дневная норма.

— Выбирайте любое не занятое место и долбите! Советую приступать уже сейчас. Время пошло. Руду будете сдавать вон тому уважаемому господину, это начальник рудника. — громила указал на жирного зомби, прохлаждающегося около небольшого каменного строения.

— Послушай, а кем ты был в той — прошлой жизни? — этот гигант, казался настолько устрашающим, что я с полным основанием полагал, что он уж точно был если не великим героем, то хотя бы известным воином.

— А по мне разве не видно? Цветы выращивал. — ответил надзиратель, и пресекая все прочие вопросы на этот счет продолжил: — И это не шутка!

— Должно быть интересное занятие. Жаль, здесь нет ничего подобного!

— Действительно... жаль. Но это не совсем так. Я знаю, что есть один цветок, "Серая лилия", он может расти совершенно без солнца, на скалах и почти без воды. Это удивительное растение, и я не теряю надежды его найти.

Системное сообщение: отношение к вам надзирателя ям улучшилось +15 Текущее значение: 15 (интерес).

— Если мне когда-нибудь повстречается такое, я принесу его тебе.

— Это вряд ли, я здесь уже много лет и почти отчаялся.

Вы получили задание "Серая лилия"

Статус: скрытое

Описание: надзиратель ям Ирсида имел довольно необычную для зомби мечту. Он страстно желает хотя бы раз увидеть живой цветок.

Требования: найдите "Серую лилию" и преподнесите ее надзирателю.

Награда: опыт + 2500, отношение персонажа к вам + 50

Дополнительно: необъявленная награда

Вот так ни с того ни с сего, я получил очередной непонятный квест. В общем то ничего плохого в этом не было: получится найти — хорошо, нет — тоже не беда.

Когда мы остались одни, Сиверс, как представился наш новоявленный лидер, тут же взял слово и потребовал назвать свои имена. Затем приступил к разделению ролей:

— Итак, для начало определимся вот с чем. Если ли среди нас рудокоп, и если да, какого уровня профессия?

— У меня имеется такая расовая способность, я все же гном! Рудокоп пятого уровня — дальше не прокачивается, если есть основная профа...

— Значит ты будешь добывать норму за нас троих.

— Это еще почему?

— Так надо. Дослушай сначала.

— Тиргол, на тебе разведка. Умений убийцы у тебя больше нет, но характеристики, хоть и в урезанном варианте сохранились, а перки и вовсе действуют. Пробререшься в город и разузнаешь что по чем, нужна вся доступная информация. Где можно добыть чуток этого... влияния, то есть статуса.

— А ты что умеешь? — Сиверс обратился ко мне, чем надо сказать, застал врасплох.

— Я. Алхимик 3 уровня, повар 1-го и такого же артист...

— Так и скажи, что бесполезен, перечисляет он еще... артист! — Лидер был явно раздосадован. — В общем будешь на пару с гномом копать, а мы пока займемся делом.

— Значит копать это не дело? чуть что, так важный комментарий, узнаю старину Варточа — талант!

— Ну кто на что учился, ребята, не в обиду...

— Так в чем твой план?

— Мы завалим лича и уберемся отсюда.

— Ты шутишь?

— Я похож на клоуна?

— Не уверен. Это же не план, а так — постановка цели, причем бредовой. — идея мне не показалась разумной, о чем я во всеуслышание заявил.

— Вот для этого нам и понадобится время, которое вы для нас сэкономите. Все разузнаем и придумаем что делать дальше. Но если все будут только и заняты добычей руды,

то уж точно ничего невыйдет. Но и бросить это занятие нам также не позволят. Так что действуем, как условились.

Варточ собственноручно выбрал место для будущей выработки и нанес первый удар киркой, которую нам предварительно выдали. Инструмент был довольно посредственный и достаточно неохотно вгрызался в породу. Однако, кровь давала о себе знать, и гном за пару часов тяжелой работы все-таки сумел отбить значительный кусок от неподатливой скалы. Здесь пролежала жила и по предварительной оценке нашего доморощенного эксперта вполне богатая.

Гном быстро научил меня держать кирку и, как с ней правильно управляться. Хорошо, что зомби 75 уровня, коим я сейчас являлся, имел бонусы к силе и выносливости в противном случае, я бы не сумел продолжительное время размахивать этим орудием. Мы работали по очереди, как только у одного заканчивался запас сил, его подменял другой. Таким образом процесс протекал непрерывно и к концу дня мы немного продвинулись в глубь скалы.

— Эй, новенькие! — к нам подошла целая банда аборигенов. Их было восемь и они вели себя крайне вызывающе. Я не прекращал долбить, прикидывая, что ситуация совершенно точно закончится классическим мордобоем. Гном в свою очередь, применил свой грозный взгляд, который ему всегда особенно хорошо удавался, однако сейчас это не произвело на оппонентов должного впечатления.

— Чего вылупился, каракатица! — один из зомби пнул подвернувшийся камень металлическим штырем, который до этого скрывал за спиной и тот полетел прямехонько в гнома, угодив тому в спину. — Вам нужно больше трудиться.

— Это еще почему? — гном поднялся на ноги, но по прежнему не внушал грубиянам ни малейших опасений.

— Да потому что это я так сказал. Вы будете отдавать мне половину добытой руды и я великодушно позволю вам оставить себе оставшуюся. Мы в конце концов не звери какие-то! — последние слова вызвали подобие смеха у его друзей, хотя со стороны, это больше напоминало судорожный кашель чахоточников.

— Нет. — Варточ сказал свое веское слово.

— Нет? — Удивленно переспросил главарь рэкетиров.

— Ты тупой? Тебе одного раза не хватило чтобы понять? Я сказал вали, а не то, моргалы выколю! — это стало последней каплей и нас принялись мутузить, всем что попадалось под руку. Отбиваться оказалось бесполезно, без боевых навыков и оружия мы оказались на редкость беспомощны.

Лича мы завалим — как же! А вот с горсткой зомбарей совладать не сумели! Здоровье снизилось до критической отметки и я снова погиб. Зачастил...

76

Я скользил по какой-то каменному тоннелю, внутренняя поверхность которого была настолько отполирована по всей траектории движения, что становилось жутко от числа участников подобного веселого аттракциона пролетевших здесь до меня. Наконец, достигнув логически оправданного выходного отверстия, секунду ощутив прелесть свободного падения, шлепнулся на уже знакомую мне трупную кучу. Следом за мной из трубы появился Варточ и приземлился в паре футов рядом.

— Больше так не делай. Ты же знал что этим все закончится! — я набросился с

обоснованными обвинениями на гнома, который только пробурчал что-то вроде "не удержался, не привык".

— Конечно не привык! Хаем то поди сам гонял подобную мелкоту, а тут гляди как запел... Что нам теперь делать? Вся работа насмарку. Теперь на кол посадят рядом со всеми теми трупаками, в поле.

— Эй вы, придурки! — знакомый нам надзиратель встречал нас, словно бы видел впервые. Через минуту он уже рассказывал нам все то, что мы уже знали, и очевидно нас не узнал. И причина тут была не том, что все новобранцы были на одно лицо. дело в другом...

Я изучил характеристики. В списке профессий не оказалось зомби-шахтера, а цифра которая определяла имя поменялась. По всему выходило, что система воспринимает нас как новое поступление — те же люди, но новые бирки. Скрытый квест на цветок также пропал из списка. Однако мне не составило труда заполучить его снова по уже обкатанной схеме и при этом обзавестись бонусом к отношению, которое также пришлось зарабатывать с нуля. Рыцарь смерти определил нас на работу в тот же рудник, в котором нас так любезно встретили местные обитатели. Перед его уходом, я задал вопрос, который уже некоторое время овладевал моим разумом:

— Здесь повсюду одни лишь зомби, а на мало-мальски руководящих постах нежить посolidнее. Ты к примеру рыцарь смерти. Начальник рудника тоже какой-то упырь. Что все это значит?

— Каждый раз, когда ваша польза Ирси превышает определенный порог, силой его магии и во имя его, вы обретаете также новый ранг. Вы станете не только сильнее, но и переродитесь в новой оболочке, более могущественной и полезной.

— Выходит если я к примеру заслужу уважение своим трудом и другими достижениями, то смогу как ты стать рыцарем смерти?

Системное сообщение: отношение к вам надзирателя ям улучшилось +10 Текущее значение: 25 (симпатия).

— Ха-ха. Возможно и так, но для этого придется проделать куда более сложный путь чем тебе представляется. Но ты мне нравишься, голова у тебя варит. Мой тебе совет не засиживайся на рудниках, здесь нет будущего, постарайся дорасти хотя бы до мастера-зомби. Эти хотя бы вхожи в город, а там возможностей побольше.

— А мы значит не можем покидать прииски?

— Можете, но не далеко. Если вас поймают в городе, то это будет считаться проступком и отдых на колу вам обеспечен.

— Ты говорил, что все начинали с рудников, тогда возможно ты неплохо разбираешься в горном деле. Есть ли какой-то секрет успеха, способ отыскать самоцветы или богатую жилу?

Системное сообщение: отношение к вам надзирателя ям улучшилось +5 Текущее значение: 30 (симпатия).

— Ты не перестаешь удивлять. Конечно же есть свои моменты. Однако особого секрета нет. Более опытный рудокоп быстрее копает, меньше устает, он может добыть много руды, и если повезет самоцветов. Найти драгоценные камни может любой, но тот кому благоволит удача будет делать это чаще. И не важно, что счастливчик едва научился держать кирку. Я знавал таких особ, которые всего за один день добывали столько, что могли в момент взлететь в иерархии чуть ли не до "банши".

— А Лич Ирси, ты видел его? Какой он? — я не прекращал выведывать информацию,

которая могла помочь, благо отношение НИПа ко мне это позволяло.

Системное сообщение: отношение к вам надзирателя ям ухудшилось -10 Текущее значение: 20 (любопытство).

— Только членам подземной тысячи это позволено. Я бесконечно от этого далек.

— А есть ли способ покинуть Некрополь?

— Как я уже говорил, возможно только Ирси это под силу. Но...

— Но?

— Не важно, я пока не желаю об этом говорить.

Надзиратель что-то знал, и скорее всего, попросту оказался не достаточно благостно ко мне настроен, чтобы этим во поделится. Мне было известно, что неигровые персонажи куда охотнее шли на контакт со своими друзьями, но хорошее отношение для начала нужно было наладить. Тут в дело шли подарки, разговоры на интересующие темы, выполнение их поручений и прочее.

Я пытался нащупать рычаги, которые бы позволили мне улучшить отношение с этим НИПом, однако лишь обнаружил вопросы, которые его вовсе не радовали. Значит ключевым моментов во всей этой истории должно стать выполнение того задания с цветком. Да но с чего начать? Придется держать глаза открытыми, где-то же должно быть это растение и я его найду.

77

В тот день наши новоявленные друзья так и не вернулись, что с ними случилось оставалось загадкой. Варточ и я продолжили работу, однако результаты не радовали. Мы едва-едва добыли норму на двоих, поэтому ни о каких переработках не могло быть и речи. Так продолжалось в течении трех игровых дней. Я прокачал профессию "горное дело" до второго уровня, после чего скорость ее развитая серьезно замедлилась. За истекший период я лишь однажды видел самоцвет, и тот оказался довольно низкого качества и покрыл лишь треть дневной выработки. При этом камешек удалось добыть именно мне, а не гному, который имел более развитый шахтерский навык. Это лишний раз подтверждало слова надзирателя ям, который утверждал, что главным фактором успешного рудокопа являлась удача. Данный параметр по-прежнему оставался единственным, мало-мальски прокаченным у моего персонажа, а гном, как выяснилось, удачу не развивал вовсе и, в его случае, эта величина не превышала начального значения.

Конечно же, я не просиживал все время в игре — университет никто не отменял. Жорика в ВУЗе не встретил, по телефону также не удалось связаться. На форумах писали о большой войне, в которой оказались замешаны два крупнейших клана и их союзники, в число которых также входили Воины Света. Последнее обстоятельство красноречиво говорило о том, что для всех сторон вовлеченных в противоборство, начались веселенькие деньки и походам в универ, друг явно предпочел явку на осады. В общем то, это было вполне в его стиле.

В реально жизни никого не трогал, старался лишний раз никого не обидеть, но сообщение, наемни пришедшее мне на "и-мейл", заставило припомнить всех кому так или иначе мог насолить.

"Я потерял тебя. Пока не могу помогать, так что вертись как хочешь, но смотри не напортачь, иначе мне придется применить меры. Я скоро тебя вытащу, не верь И..."

Сообщение прервалось на полуслове. Это был откровенный бред, чья-то ошибка и ли

просто шутка. Я без зазрения совести отправил сообщение в корзину.

Во время оффлайна персонаж продолжал трудиться, хотя его производительность изрядно падала. Приходилось выкладываться по вечерам, дабы хоть как-то компенсировать низкую производительность в моменты вынужденного отсутствия в игре.

Темпы роста репутации оставляли желать лучшего. В случае передачи всей руды, добытой в течении дня этот показатель рос лишь на 10ед./ в день а если учесть что первое пороговое значение составляло тысячу пунктов, то такими темпами достигнуть его удастся лишь через месяц реального времени. Похоже на ад, и действительно веселого было мало.

Через три дня явилась эта парочка: хваленый разведчик и самопровозглашенный лидер. Как выяснилось, их вынужденное отсутствие оказалась связано с пребыванием на "местных курортах". Они очень не охотно об этом рассказывали, и их можно было понять. Первого поймали в городе, второй вернулся когда нас не оказалось на месте и был наказан за не выполнение плана. Я не решался их расспрашивать, однако Варточ не упускал шанса отпустить какую-нибудь подколку про зад, всякие прутья и кольшки. Было бы смешно, если бы не было грустно. Проблема то никуда не девалась.

Сиверс снова строил какие-то грандиозные планы, однако все это больше походило на мышиную возню. Ничего стоящего в качестве алгоритма действий на ближайшую перспективу выработано не было.

Обстоятельства изменились, когда я поделился своими соображениями и рассказал о том баге, который мы обнаружили. Если после гибели в данной локации, все вокруг начинали воспринимать нас как совершенно других особей, тогда это открывало определенные возможности. Сиверс сразу смекнул, как это можно использовать. Явно опыт использования всяких эксплойтов и прочих, так называемых, фич у этого человека имелся не малый, или же просто его мозг работал в таком направлении. Явно торгаш в реале или бизнесмен, ибо всякие серые схемы подобный контингент мог изобретать на ходу. Вот что он предложил:

— Выплаты за ежедневную выработку изрядно занижены, однако руда сданная сверх нормы уходит по совершенно другому тарифу. Таким образом, если одновременно передать большое количество ресурсов, можно хорошенько поднять репутацию.

— Да, но мы едва можем поддерживать норму! — гном пока не понимал, к чему клонил орк.

— А вот тут то нам поможет та особенность, что вы обнаружили. Мы будем работать, добывая руду как обычно. В конце дня придется ввязываться в драку или еще как-то спровоцировать окружающих на агрессию — неважно, главное заработать прямой билет на перерождение.

— Ты, себя то слышал. Бред несешь! — Тиргол также не видел перспектив.

— Бред, да не совсем. Мы будем складировать добытую руду в старых ответвлениях соседней ветки. Там никто не работает, она давно заброшена. Когда накопим достаточно много, сдадим все разом и получим целую кучу репутации и выберемся отсюда.

— Я ничего не понял. — гном почесал затылок.

— Ну смотри, мы отдаем львиную долю руды за дарма каждый день. Но теперь этого делать не станем. Нас убивают, мы приходим вновь и продолжаем добычу и снова ничего не сдаем. Так до тех пор, пока не скопим достаточно ресурсов. Потом, сдадим все разом, покрывая не только ежедневную норму, но и отдадим сверху столько, что репутация рванет вертикально вверх.

— То есть мы избегаем ежедневного налога, который приносит нам немногим более чем ничего, а потом резко демонстрируем чудовищных объемов переработку и тем самым коэффициент расчета роста репутации будет максимальным? — Переспросил я, и оказалось, что понял все верно.

— Это может сработать.

— Но потом погибать будет нельзя! Иначе придется начинать все сначала.

— Возможно, но это уже другая история. За дело.

Мы работали уже неделю игрового времени и успели поднакопить ресурсов. В тайнике хранилась целая куча руды и несколько недорогих самоцветов. Еще немного и можно будет предварительно разделив добычу передать ее начальнику рудника.

— Эй, отложите кайло. Дело есть. — К нам подошла группа местных. Трое низших зомби, таких же как и мы сами, выглядели довольно потрепанно. У одного не хватало пальцев на руках, второй стоял совсем перекошенный, его правая сторона давала заметный крен к земле, казалось что он вот-вот упадет, третий и вовсе мог похвастаться одним единственным целым глазом и вполовину оторванным ухом. — Кто главный в вашей группе? — продолжил их лидер.

— Главный я. — Сиверс вышел вперед, удостоившись недовольного взгляда гнома, но молчаливого осуждения не заметил или только сделал вид.

— Я Тамик, а это мои друзья. Мы планируем вылазку на нижний уровень. Вы с нами? — произнес одноглазый, которого я уже успел окрестить Холифилдом.

— Это должно нам о чем то говорить?

— Свежее мясо? Всем на руднике известна эта история. Ну что ж поясню... Прямо под нами богатый прииск. Мы бы могли сдавать гораздо больше ресурсов, при этом застрачивая меньше сил и времени. Это прямой билет в город.

— И в чем же дело? Почему там не копают?

— Внизу обосновался Харлон. Не слишком опасная тварь, которая вполне по зубам группе храбрецов. Завалим его и откроем себе путь отсюда.

— Нам надо копать иначе накажут. Некогда нам охотится на всяких монстров.

— Мы с располагаем небольшим запасом руды и компенсируем потраченное время, этого хватит, чтобы покрыть дневную выработку. Так что вы всяко в выигрыше.

— Да, если доживем.

— Ну это уже как получится. Ну что согласны?

Желаете ли вы принять задание "Харлон ужасный"

Статус: обычное

Описание: некоторые обитатели рудника вознамерились избавить нижние уровни шахты от чудовища, которое там обосновалось.

Требования: убейте Харлона

Награда: доступ на нижние уровни

— Кто что думает? — мы уединились для выработки единой позиции.

— А чего нам терять? Давайте попробуем!

— Других мнения нет?

— Тогда принимаем задание.

К нам присоединилась еще одна группа горняков и всем скопом мы отправились вслед за Тамиком. Из оружия у нас были лишь кирки, никаких боевых навыков в распоряжении не имелось. Но задачка ведь, должна была стать пустяковой.

Тоннель оказался довольно извилист, он уходил под углом вниз плавно перейдя в пещеру весьма солидных размеров. Многочисленные выработки вдоль стен и прочие следы присутствия "человека" указывали на то, что раньше здесь также велась добыча. Сейчас тут было абсолютно пусто, и если верить нашим сопровождающим всему виной некий монстр, облюбовавший это место в качестве собственного логова.

— Он наверняка в той нише. Кому то придется выманить его. — будучи нежитью мы все неплохо ориентировались в темноте, однако, разобрать что-либо в углублении, на которое указал Тамик было сложно.

— Так может ты этим и займешься? — Тиргол выдал предложение не в бровь, а в глаз.

— Эээ, нет. Я на руководящей работе...

Желающих на роль наживки не оказалось и эту почетную обязанность, скрепя сердцем, я взял на себя. Похоже мне на роду написано быть подсадной уткой.

Отряд рассредоточился по обе стороны от ниши, с этой позиции будет гораздо удобнее нападать, а мне ничего более не оставалось кроме как шагнуть вглубь. Я старался ступать не производя шума и замирал после каждого сделанного шага, вслушиваясь в окружающую атмосферу.

Системное уведомление: навык скрытность достиг второго уровня.

Скорость передвижения в режиме скрытности возрастает на 5 % (текущее значение 25 % от нормы), шанс быть обнаруженным снижается на 1 % (текущее значение 3 %).

Я дошел уже до самого конца кишки но ничего не обнаружил, а разминуться с монстром здесь было очень сложно. Нужно выбирать. Снаружи послышались крики, похоже тварь оказалась хитрее и сама затеяла охоту. Роли поменялись — мы стали дичью.

Когда я добрался до выхода, двое членов отряда уже валялись без чувств. Оставшиеся кое-как кружили вокруг монстра, стараясь зайти тому сзади. Это был огромный мертвый кабан. Мощная туша с гипертрофированной передней частью и выдающимися, далеко вперед, бивнями внушала ужас. Кожа лишь отчасти скрывала обнаженные ссохшиеся мышцы, кости и сухожилия. Длинная грязная копна слипшейся шерсти формировала грифу, а сморщенный пяточок или скорее пятак дергался в такт голове, которая словно была частью туловища, настолько невыраженной казалась шея. Кабан отбивал копытом каменный пол, обозначая готовность а атаке, и ринулся вперед. Он избрал своей целью Варточа, который, в самый последний момент, все же успел увернуться. Монстр пролетел совсем рядом, и не успев затормозить, на всем скаку врезался в скальную породу. Это его нисколько не успокоило, однако прыти слегка поубавило. Кабан не спеша развернулся и принялся искать новый объект для удара, вероятно, выбирая кого то менее верткого.

Не знаю, какими критериями руководствовался зверь, в выборе объекта атаки — наверняка чисто внешними. Его взгляд на секунду остановился на мне, но тут же переключился на нашего кособокого друга. Одно из двух: или я не успел накопить достаточный уровень опасности для моба или же свою роль сыграл тайт "плут", снижающий скорость накопления грозы на 10 %. Таким образом, при прочих равных, монстры должны охотнее атаковать тех, кто обделен подобным бонусом. Расстраиваться лично мне было не из-за чего и я поспешил отойти от своего соседа, которому вот-вот достанется привет от острых бивней. Моему примеру последовали и остальные, так что хромой вмиг остался в гордом одиночестве.

— Нужно повалить его на бок! — Варточ, как опытный охотник, знал о чем говорил.

Однако, легче сказать, чем сделать. Провернуть подобную операцию можно было лишь за счет согласованных действий всей команды, а мы сейчас больше походили на нелепый разношерстный сброд.

Согласно логу, монстр готовил умение "таран", то же самое, что он применял и до этого. Возможно, как и в прошлый раз, он затратит секунду или две на разворот, а значит замешкается и этим можно будет воспользоваться.

— Нападаем после его рывка. — Сиверс, похоже пришел к тому же выводу, что и я, однако в отличие от меня не стал молчать в тряпочку. Лидер, черт его дер!

В это же время кабан рванул вперед и боднул храмного так, что-тот отлетел на добрых тридцать футов. Однако крепкий малый — зомби кажется был еще жив, более того он поднялся и теперь держался совершенно ровно. Такое впечатление, что удар вправил перекос в его позвоночнике. На редкость удачное стечение обстоятельств.

— Не смей! — было выкрикнул гном, но Сиверс в одиночку набросился на монстра и нанес удар киркой по филейной части "хрюшки". Не успел орк вернуть оружие в исходное положение, как кабан опираясь на передние копыта подскочил, и оторвав на мгновение задние конечности от пола, резко брыкнулся, угодив точнехонько в голову незадачливого "агрессора". Свиерса можно было списать в потери, ибо выдержать подобное попадание было бы не под силу и более прокаченной нежити.

Определение тактики ведения боя ИИ монстра могло занять много времени. Методом проб и ошибок, можно разложить все приемы и контр меры, которые в него заложены. Однако каждый новый урок или эксперимент, если угодно, обходилась нам в одного бойца, а значит и шансы на благополучный исход постепенно снижались.

Уверен, что орк уже был готов, однако кабана это ничуть не смутило. Он продолжил свои бесчинства. Хрюндель запрыгнул на распластавшееся тело и принялся топтать его копытами, отплясывая жуткий танец. Данная картина стала лучшей иллюстрацией уже порядком устаревшей фразы, некогда едва не давшей название целому поджанру игр. Как там она звучала? "Let's dance on their bones!" — кажется так!

— Слушать только меня! — Варточ, решил взять руководство в свои руки. — Сразу после его рывка, набегаем с правого фланга, и с разбегу, пинаем его в бок. Как только он упадет, вернее, если нам удастся повалить его... бьем до победного. Времени как раз должно хватить.

Кабан отошел немного назад и ловко подхватил труп Сиверса бивнем. Затем дернул головой так, что послал поддетое острой костью тело напрямиком в разглагольствующего Варточа. Импровизированный "снаряд" казался совершенно невесомым и успел сделать два полных оборота прежде чем свалил гнома с ног. Такая легкость оказалась обманчивой, Варточу серьезно досталось.

Кабан снова пошел на таран, полагая, что пострадавший едва ли успеет подняться и будет раздавлен. На то чтобы прийти в себя Варточу потребовалось пара секунд. Он только начал выползал из-под тела, которым его основательно привалило, как кабан тут же вонзил в него свои бивни.

— Валим его! — лидерские функции автоматически перешли ко мне. Я скомандовал атаку и начал разбег, рассчитывая обрушить удар в незащищенный бок монстра. Трое зомби последовали моему примеру. С первой же попытки нам удалось толкнуть кабана. Свин, недовольно заревел и с грохотом повалился на бок. Варточ был прав, монстр оказался дезориентирован, и даже не пытался подняться. Кабан валялся на каменной поверхности и

лишь только брыкался копытами, которые, однако, по-прежнему были опасны.

Мы принялись наносить удары. Победа была близка. Бац! Я потерял равновесие и угодили прямехонько под удар разъяренного агонизирующего монстра. Кто-то толкнул меня в спину, и сделал это с таким расчетом, чтобы я угодил аккурат под копыта. Последнее, что я увидел прежде чем снова погиб — самодовольная ухмылка Тиргола. Вот ведь гад!

78

— Где Тиргол? — Сиверс казался обеспокоенным. — Почему он не ввязался в схватку?

После очередного, ставшего уже традиционным перерождения, мы снова очутились в ямах, однако нас оказалось только трое.

— Я видел, как он сразу же слинял. Ты думаешь, что этот гад нас кинуть решил? — на этот раз, гном очень ловко уловил суть.

— Он толкнул меня под кабана. Мы его уже добивали! — я был крайне раздосадован.

— Зачем ему это? Тут явно что-то не чисто. Быстрее! Нужно выбираться отсюда.

По дороге, я по обыкновению, переговорил с надзирателем, в который раз получил квест и довел значения отношения с ним, до максимальной величины, которую когда-либо удавалось достичь — в 35 единиц. Дорогу мы знали наизусть и бежали чуть ли не впереди нашего конвоира. Вскоре мы оказались на руднике и сразу же направились к тайнику.

— Пусто. Сволочь, он все таки сделал это. Падла! — наше хранилище оказалось разграблено, Тиргола ожидаемо также нигде не было видно.

Меж тем, по руднику разнеслась молва о невиданном доселе событии. Буквально час назад, один заштатный зомби сдал столько ресурсов, что в один момент довел статус до восьми тысяч пунктов, что называется, с нуля и переродился сразу в третью ступень иерархии нежити — в призрака. Конечно же это был Тиргол. Но чего еще можно было ожидать от этого человека?

— Что делать то будем?

— А что нам остается? Начинаем все заново.

Но и здесь не обошлось без проблем. В свете событий нескольких последних дней, связанных с частой гибелью рабочих, происходивших в результате разного рода потасовок, начальник рудника оказался вынужден ввести новое правило. За каждую смерть горняка виновные лица получали единицу провинности, а все остальные должны были покрыть издержки, которые понес рудник, в результате невыполнения погибшими нормы. Именно поэтому аборигены стали уходить от стычек и отправляться на перерождение стало проблематично.

Выход напрашивался сам собой. Если спровоцировать рабочих на драку было невозможно, то начать ее уж точно ничто не мешало. Мы решили напасть на группу зомби, с которыми ранее уже не раз встречались. На этот раз, уже они оказались вынуждены защищаться. Однако план дал сбой. Нас не убили, а только лишь избili, доведя до такого состояния, что мы стали не способны к активным действиям. Более того, нас сдали начальнику рудника как агрессоров, скрутив при этом по рукам и ногам. Церемониться с нами не стали и отправили прямо на "поле карающих игл", как его прозвали в народе. — Ну что, тебе нравится? — при том, что Сиверс и сам был в интересной ситуации, он был просто счастлив созерцать мучения Варточа, который оказался с ним по соседству. На этот раз гному было не до шуток и он только подергивал конечностями, стараясь достать до наглеца, который осмелился над ним изведываться.

— Ну вот, еще три дня насмарку. В следующий раз будем друг друга мочить, а последний оставшийся на ногах пускай сам себя добивает. — Мы пришли к единому мнению и дружно покинули игру. Жаль, что сутки премиума вот так бездарно пропадают.

К исходу положенного наказанием времени, я зашел в игру и обнаружил персонажа на том самом месте где его и оставил. Да куда бы он милый делся? Вокруг прибавилось изрядное количество новых обитателей, а мне не оставалось ничего другого, кроме как смиренно ожидать оставшийся срок.

Я не особо был настроен разглядывать своих соседей, однако внимание привлек экземпляр, находящийся в довольно плачевном состоянии. Должно быть это местный долгожитель. Он оказался подвержен сильному гниению и все его тело было изрядно покрыто какой-то зеленоватой массой, отдаленно напоминающей мох. Я разглядывал его с отвращением, но и не без некоторого сочувствия. Бедняга. А что это у него на макушке? Отсюда было не разобрать. Зомби висел прямо напротив и оказался повернут ко мне спиной, а привлекая меня отросток ориентировочно находился в лобной части его головы. Мне показалось или это действительно часть какого-то растения. Хм... Скоро выясню это, вот только слезу с этого кола.

Прошло несколько минут и шпырь, который удерживал меня на довольно приличной высоте, резко ушел под землю, и я оказался на своих двоих. Теперь можно было зайти к предмету любопытства спереди и разглядеть ту деталь, что заприметил сверху. Все верно. Мне не показалось — какое-то растение, это совершенно точно был цветок, возвышалось прямо из пробоины в черепной коробке этого зомби. Неужели мне повезло и это то самое, что так страстно жаждал заполучить надзиратель ям?

79

Рано утром в само начале трудового дня, в недрах службы поддержки игрового мира Риолы, состоялась планерка. Совещание сбыло внеочередным и было вызвано определенными внештатными ситуациями, которые зафиксировали службы контроля и мониторинга.

Начальник отдела совершенно не выспался. Срочный звонок буквально выдернул из постели, как раз в тот самый момент, как в своем чудном сне он уже практически пробился в совет директором компании и получал поздравления в связи с новым назначением, из уст самого отца основателя и бессменного руководителя Рион-Тек. Весь кайф обломали, думал шеф и с отсутствующим видом погрузился в мягкое кожаное кресло, ощущая собственную важность.

— Начинайте доклад. — дал отмашку начальник, и немного поерзав, занял наиболее комфортную позу.

— Как вы знаете, ориентировочно через пол года мы планируем запуск крупномасштабного эвента "Вторжение Нежити". Просьба не придирайтесь к названию, это рабочий вариант. Отдел маркетинга уже занят подбором наиболее эффектного тайтла. Так вот. Согласно нашим расчетам, симуляция которая в данный момент проходит на одной из служебных локаций, достигнет точки готовности немного раньше, чем ожидалось. Возможно срок сдвинется на 15–30 дней в сторону сокращения.

— Чем это обусловлено?

— Начавшийся крупный конфликт, в ходе которого задействовано большое количество НИПов-наемников приводит к усиленному притоку новых обитателей в локацию Некрополь

Ирсида. Это служебная территория, которая является отстойником для всех погибших существ в игре.

— Пусть так. Ну немного раньше начнется эвент... Я не вижу проблемы. И причем здесь клановые войны?

— Механика эвента такова, что тамошняя нежить сооружает некий механизм. Этот гигантский бур или, как они сами его называют — Тартус, способен пробить скорлупу, окружающую пещеры некрополя и вывести их на поверхность. Усилившийся приток рабочих рук из числа погибших НИПов, собственно, этот процесс ускоряет. Но проблема совсем не в этом. Дело в том, что на эту локацию игрокам путь закрыт. Однако случилось нечто непредвиденное, что в конечном результате привело к проникновению в эту техническую локацию нескольких подписчиков. Как им это удалось — неизвестно. Однако настораживает другой факт — резко возросшая активность ИИ К-1 и отсутствие логов, которые бы могли пролить свет на данное ЧП. А что еще более странно, все наши попытки перенести этих попаданцев в обычные игровые зоны не увенчались успехом. На лицо какой-то сбой, и возможно, очень серьезный.

— Пошлите дежурного игрового мастера разобраться. Переговорите с пострадавшими, объясните ситуацию, но ни слова о сбоях или каких-то других проблемах. Скажите, что это такой эвент, своего рода лотерея и приз в ней месячная подписка золотого статуса.

— Боюсь их это не впечатлит.

— Почему?

— У всех четверых алмазная подписка.

— Да что же это делается? Ну пообещайте что-нибудь, все я за вас должен думать?! Работайте!

80

Как же достать этот цветок? "Зомби-садовод" висел высоко и добраться до его головы едва ли было возможно. Что же предпринять? Ждать когда он спустится? Но я ведь не знаю как давно он здесь появился, сколько ему еще висеть и куда направится потом. В худшем случае ждать придется целых три игровых дня, а подобной роскоши я не мог себе позволить. Может сшибить камнем? Я поднял какой-то небольшой голыш и запустил им, метя в цветок, однако угадил зомби в глаз.

Системное сообщение: отношение к вам этого НИПа ухудшилось -10 Текущее значение: -10 (недоверие).

— Эй, ты! Хулиган, а ну прекрати немедленно. Я... вот только до тебя доберусь. Задам трепку, гнилуха. погоди у меня.

— Да я не со зла, просто хотел привлечь твое внимание.

— Да? Так знай, ты его привлек слишком много! Я тебя запомнил. — Не лучшее начало знакомства. Однако я решил задействовать свои таланты, ведь повышенный шанс на убеждение от навыка "плут" никто не отменял.

— Я лишь беспокоился о твоём здоровье. Думал ты скончался.

— С чего бы это?

— Ты выглядишь будто бы тебя поразила страшная болезнь. Мохоцветоризм. Страшный недуг, поражает главным обрзом зомби в самом расцвете сил и может стать причиной мучительной преждевременной смерти, и на этот раз окончательной.

— Ты наверное шутишь?!

— Да нет же. У тебя все симптомы. Растения покрывают твоё тело и используют его жизненную силу для собственного питания. Вон тот цветок, что растёт у тебя из головы и вообще поглощает мозговую жидкость.

— И ты наверное знаешь как мне помочь?

— Конечно. Для этого нужно будет вырвать это паразитическое растение и выбросить его подальше. Это единственный вариант. Лучше с этим не затягивать и сделать это прямо сейчас!

— Ты несешь чушь, я при жизни был врачом и уж в чем, чем, а в различных хворях разбираюсь. Уверен ты эту болезнь только что придумал.

Системное сообщение: отношение к вам этого НИПа ухудшилось -10 Текущее значение: -20 (неприятие).

— Что ты, и в мыслях не было!

— Ты думаешь, раз у меня цветок в голове, значит я туп как пробка? Так вот ты просчитался... выходит тебе нужно это растение? Я его не отдам.

— Но тогда ты возможно согласишься продать мне его. — Я резко изменил тактику. Убеждение хорошо срабатывает в случае положительного значения отношения с НИПом, в моем случае предпочтение лучше всего отдать торгу.

— А что ты можешь предложить? Хотя постой. Моя цена драгоценный камень. Чистый и достаточно большой.

— Побойся бога! Самоцвет за какой-то драный цветок?

— А вот я возьму и уничтожу его, за одно и проверим твой диагноз.

— Постой. Я согласен. Если я вдруг не успею до того, как ты спустишься, найди меня на руднике под номером 4571, в случае чего там и совершим обмен.

— Ну конечно, а ты небось, с дружками там будешь меня поджидать? Эээ, нет. У тебя есть еще достаточно времени, поторопись, иначе сделки не будет.

Мерзкий трупак оказался слишком умен и кажется просчитывал все на несколько шагов вперед. Угораздило же цветку поселиться в столь пронизательной голове.

Желаете ли вы принять задание: "Честный обмен"?

Статус: обычное

Описание: Наказанный зомби согласен отдать цветок, который растёт прямо у него на голове в обмен на драгоценный камень хорошего качества.

Требования: Добудьте самоцвет и совершите обмен.

Награда: Цветок "Серая лилия".

Принимаю.

— Я вернусь.

— Давай катись.

Честно говоря перспектива отыскать достаточно приличный драгоценный камень была уж очень призрачной. Чтобы хоть как-то увеличить шансы, пришлось пойти на достаточно отчаянный шаг. Я решил вложить часть нераспределенных баллов, которые уже изрядно скопились в "удачу". Это должно подправить вероятность обнаружения самоцветов. Кроме того, в описании класса "Мастер Калеиеля" данный параметр значился как наиважнейший, хотя и не имелось четкого определения почему так, а не иначе.

Так я довел показатель "удача" до значения в сто пунктов и приступил к копке. Уже вечерело, а значит прошло пол дня, но я так ничего и не нашел, кроме, разумеется, бесполезной в данном случае железной руды.

Балы, вложенные в не самый популярный и не слишком очевидный стат было немного жаль. Профита это пока не принесло, и моя старая фобия связанная с запоротостью персонажа разыгралась с новой силой. О чем я вообще думал? Ведь это все лишь какой-то заштатный квест. Но теперь я не мог остановиться. Что сделано, то сделано.

Я уже изрядно перерабатывал. Энергия едва-едва успевала восстанавливаться до необходимой для нанесения удара киркой отметки, как тут же сливалась в ноль. Хорошо хоть зомби не потели, в противном случае с меня бы лились целые водопады липкой жидкости. Я не сдавался и продолжал надеяться на удачу.

Я наносил удары со злостью, каким-то отчаянием, с упорством обреченного. Но как это часто бывает, особенно в онлайн-играх, когда чего-то страстно желаешь, судьба обязательно извернется и покажет кукиш, и наоборот, стоит совершенно забыть о вожделенном предмете и абсолютно не думать о нем, как вдруг, он сам неожиданно приходит в руки. Этот принцип нужно было давно возвести в статус одного из основополагающих законов игрового мироздания, однако понимание данного принципа не давало мне ровным счетом никаких преимуществ. Я попросту не мог заставить себя думать о чем-то другом. Каждый раз, когда продолжал долбить скалу и очередной кусочек породы откалывался от монолита, я только и мог мечтать о том, чтобы увидеть то ради чего все это затеял.

Ориентироваться во времени в этих пещерах было сложно, поэтому я пользовался данными в системном меню, выход в которое правда был сопряжен с временной потерей контроля над персонажем. Сейчас в Риоле стояла глубокая ночь, однако работа на руднике не затихала круглые сутки. Нежить не нуждалась во сне, что, конечно же, было весьма и весьма полезно.

И тут я отвлекся на нечто, что копошилось у входа в мою выработку. Этого оказалось достаточно, чтобы я прекратил помышлять о горах самоцветов, которые вот-вот на меня свалятся. При этом я не прекращал своих механических движений и оттяпал очередной камень от скалы.

— Мартин! Ты? — это был совершенно точно мой компаньон, ведь эту пару горящих красных глаз я бы узнал где угодно.

— Руперт? — а вот он меня явно не особо признал, и не мудрено, моя внешность слегка изменилась с тех пор, когда мы встречались в последний раз.

Крыса подбежала ко мне и встав на задние лапки принялась изучать мой новый облик.

— Какая отвратительная рожа! Ох. У вас это, похоже, семейное. Два брата зомбократы! Нет, ну ты и раньше был не красавец...

— Умеешь ты ободрить. Твои слова, как бальзам на душу. Кстати, ты не погиб? Я не ощущаю твоего запаха. Прилл говорил, что нежить чует жизнь.

— Возможно я слишком мал, в противном случае и насекомым, червям и прочей живность бы досталось. В общем на меня ваше нынешнее племя особо не реагирует. К тому же, я стараюсь быть незаметным. Ой. А что это там такое красивое у тебя в ногах?

Я посмотрел вниз и чуть было не закричал от восторга. Мне удалось! Я добыл драгоценный камень. Это был большой синего отлива самоцвет, размером с кулак. Во истину — знатная находка и я поспешил прибрать ее к рукам.

Вы получили новый предмет: Сапфир Амагерры x1

Именной? Еще интереснее! Нужно изучить особенности повнимательнее повнимательнее.

Описание: чрезвычайно редкий драгоценный камень, который используется в производстве экипировки и предметов высшего уровня. Может существовать только в единственном экземпляре до тех пор пока не будет задействован в процедуре крафта или не потеряет силу.

Время жизни: 120 дней.

Я сорвал джекпот! Цена подобной штуки была невероятной, и судя по всему, шанс найти такой предмет уверенно стремился к нулю и был пренебрежительно мал. Вот тебе и бесполезная "удача"! Как бы там ни было, об этой находке лучше умолчать. За такое могут легко отправить на тот свет, хотя куда уж дальше то, без суда и следствия. Я решил припрятать сапфир и передал его Мартину, который по такому случаю ненадолго принял основную форму.

Конечно же этот камень и в мыслях не было менять на тот никчемный цветок, поэтому, окрыленный успехом, я продолжил долбить породу с удвоенной силой.

Крыс компаньон крутился рядом и у меня появилась возможность расспросить его о том, что случилось с Приллом и как им удалось меня разыскать.

Мартин поведал о том, как удачно скрылся в какой-то норе, где и переждал нашествие нежити. Он сетовал на те страдания которые ему пришлось пережить, главным образом моральные. Якобы он был готов ринуться в бой защищая меня, но чувство ответственности за вверенное имущество не позволяло ему этого сделать.

— Я мог подвергнуть риску свою жизнь, но поставить под удар нашу добычу я не имел права! — раздосадовано прокомментировал свой благоразумный поступок крыс.

Что касается брата-зомби, то ловко воспользовавшись ситуацией и тем фактом, что нежить вполне справедливо считала его за своего, он умудрился подобрать часть вещей, которые остались лежать после гибели гнома и моей смерти и был таков. Свою роль в этом моменте сыграл, человек в черном, присутствие которого почуяли агрессоры, и ринулись вниз по лестнице в подвал со вполне недвусмысленными намерениями. Обезумев от запаха живых существ, зомби ненадолго оставили без внимания нашу, ставшую бесхозной экипировку.

Вскоре после этого, Приил проник в город, где, как выяснилось, пребывать ему было не положено по рангу и оказался схвачен. Однако ему удалось откупиться. Пожертвовав кое чем из вещей зомби избежал наказания и более того нашел скупщиков ценной экипировки, которые с радостью приняли редкие вещи, с которыми в загробный мир попадали лишь высокопоставленные особы, которых хоронили вместе с тем, что могло пригодиться в новом мире. Шмотки оставшиеся от гнома особенно помогли, несколько ценных предметов из его коллекции едва не оторвали с руками.

Приил поднял статус до 8 уровня и обратился в вампира — почитаемую нежить и очень неплохо устроился.

— Мы искали тебя везде, куда только могли отправить на работу низшую нежить. Но тут одних только рудников более пятисот. Я уже был уже полусотне мест, и не знаю, что заставило меня заявиться сюда. Наверняка чутье, ведь этого мне не занимать!

Такие совпадения могли быть неслучайны. Меня искали и довольно безуспешно, я копал, но безрезультатно, но стоило мне развить удачу до мало-мальски интересных значений, как обстоятельства стали понемногу налаживаться. Из описания характеристики

следовало, что она оказывала влияние на все аспекты игровой деятельности и если в принципе могло случиться нечто хорошее, то шанс на это событие с ростом удачи также возрастал.

Вот что значит не думать о желаемом! Мартин великолепно справлялся с задачей, прекрасно отвлекая мои мысли от чрезмерной заикленности на результат. Возможно это сыграло не последнюю роль в том, что за время нашей беседы, я выкопал еще два самоцвета, один из которых был вполне неплохого качества и мог сгодиться в качестве платы за цветок.

Пора бы навестить того "зомби-садовника".

По обыкновению я перетащил добытую руду в наш общий тайник и отправился к полю "Карающих игл". Найти нужную позицию, на которой квартировалось это ходячее удобрение, оказалось не так просто, приметных ориентиров не было и в помине, поэтому пришлось немного поплутать.

Я уже было решил, что этот товарищ "отвисел" положенный срок и убрался восвояси, как наконец заметил его. Он все также болтался на шесте, а что еще важнее цветок по прежнему торчал из его башки.

— Эй. Я пнул ногой кол, который удерживал зомби высоко над землей. Я принес самоцвет. Ты готов завершить сделку?

— Что? Ах это ты? Покажи товар, я должен его видеть.

Я достал самоцвет и поднял его на вытянутой руке прямо над собой.

— Ох, что-то зрение стало не то. Не могу разобрать. Давай его сюда. Бросай, я должен снять пробу.

Без каких-либо опасений я подбросил камень, так чтобы зомби сумел его поймать, и тот надо сказать, не сплеховал, вцепившись в него своей жуткого вида конечностью словно коршун в добычу.

Дав несколько секунд своему визави на осмотр, я потребовал причитающуюся награду, однако ответ "садовника" меня не порадовал.

— Какой цветок? Ты кто? Что тебе нужно?

— Ты должно быть шутишь? Мы условились на обмен. С тебя цветок с меня самоцвет. Свою часть сделки я выполнил.

— Ничего не знаю. Я впервые тебя вижу. Убирайся гнилуха!

Под дурака косит, а может и впрямь умом тронулся. Ну конечно, его поразила та болезнь которую я придумал! Вот сволочь, решил таки отыграться...

Обновлен статус задания: "Честный обмен"

Описание: Наказанный зомби словно бы и не узнал вас и отказался выполнить свою часть сделки, при этом плату за цветок вернуть отказался.

Требования: Добудьте цветок иным способом.

Награда: Цветок "Серая лилия".

И конечно же "иных способов" был вагон и малая тележка. Оставалось только ожидать, когда закончится время наказания этого мошенника и сделать ему еще одну дырку в черепе. Ну ты у меня дождешься!

С другой стороны со мной был Мартин. Он прекрасно умеет карабкаться, и возможно осилит такой подъем.

Взбираться по шесту оказалось значительно проще чем по отвесной скале и крыса ловко, а главное быстро и уверенно взобралась наверх. Оттолкнувшись от опоры, Мартин совершил прыжок в направлении ноги зомби и вцепился в гнилые тряпки, которые облевали

его плоть своими цепкими коготками. Зомби почувствовал неладное и принялся трясти конечностями, рассчитывая сбросить крысу. Однако Мартин продолжил взбирался вверх по ноге пока не достиг такой высоты, что "садовод" оказался способен схватить его руками. Дальнейший путь был практически невозможен. Зомби старался ухватить моего компаньона, которому оставалось лишь укорачиваться.

Я как-то читал об одной из разновидностей пыток крысой, которая зародилась в Древнем Китае. Подробности в данном случае были не важны, но суть открывала неплохую возможность. Что если посоветовать Мартину прогрызть нору прямо в зомби. Нежити по сути все равно, да и неплохой урок на будущее. Будет знать, как честных людей обманывать.

Мартин не упустил момента посетовать на не слишком благородное занятие, однако клятвенное обещание приготовить для него самое вкусное из возможных угощений его убедило и он принялся выполнять мою команду.

Мартин проделал путь от самого низа до области в районе спины, куда зомби, находясь в такой позиции добраться не мог.

Оттуда рывком взобрался на голову и уже был готов перекусить стебель цветка своими острыми, как бритва, резцами, как я остановил его.

Что если надзиратель, с большим удовольствием примет живое растение? В таком случае мне не помешает и эффектный дизайнерский горшочек в виде головы этого противного зомби.

— Мартин! Мне нужна его голова целиком.

Сказано-сделано. Крыса за пару мгновений перегрызла хлипкую шею и голова полетела вниз, где я ее удачно поймал.

— Давай и ты прыгай. Ловлю.

Выполнено задание: "Честный обмен"

Получен новый предмет: живая Серая лилия x1.

Голова, по-прежнему, была жива, если это слово вообще применимо к мертвяку. "Садовод" проклинал меня последними словами и не слишком интеллигентно пообещал засунуть Мартина в не лучшее из возможных и не слишком приятное место.

Оставив поле "карающих игл" позади, то и дело подбрасывая импровизированный горшок, я направился к смотрителю ям. Отдам ему цветок и спрошу о том секрете, которым он отказался делиться. Возможно это поможет.

82

Я разыскал надзирателя и передал ему цветок.

— Да! Это он. Какая красота. Как тебе это удалось?

Вы выполнили задание "Серая лилия"

Награда: опыт + 2500, отношение персонажа к вам + 50 Текущее значение (85 признательность)

— Да нашел я тут одну рассаду. Прямо клумба целая. Можешь забрать себе и остальной материал если захочешь! Только скажи, я отведу тебя туда.

Надзиратель восхищенно крутил голову зомби в руках, не прекращая разглядывать цветок, и только и делал, что нахваливал удачно подобранный аксессуар.

Системное сообщение: отношение к вам надзирателя ям улучшилось +5 Текущее значение: 90 (дружба).

— Ну конечно! Наконец-то займись своим любимым делом!

— Но начала хотел бы у тебя спросить.

— Все что угодно, друг.

— Есть ли какая-нибудь возможность покинуть Некрополь?

— Есть, но лишь временная. Некроманты из внешнего мира часто используют заклинания, которыми привлекают к себе во служение нашего брата. В Ирсииде есть место в котором отрываются врата которые забирают готовых к подвигам мертвецов. Недостатка в желающих обычно нет. Все дело в том, что уничтожая живых во время призыва можно изрядно поднять свой статус в Некрополе. Я много раз ходил в рейды и пару раз даже выживал в той мясорубке, которой оказывался. С каждым разом я становился известнее и также росла моя сила, пока я не достиг ранга рыцаря смерти. Нежить равного мне статуса, может призвать лишь очень могущественный некромант, по-видимому таковых в Роле еще нет. — я впитывал информацию, уже представляя как ее можно будет использовать.

— В случае смерти во внешнем мире либо по истечении времени контроля некроманта, мы возвращаемся туда откуда нас забрали и продолжаем ждать нового случая.

— То есть это самый быстрый способ продвинуться в иерархии?

— Верно, однако, чтобы заслужить право отправиться в рейд нужно заплатить, и в общем-то не располагая достаточными силами легко прогореть.

— Что это за место и как туда добраться?

— На северной окраине Ирсииды есть местечко под названием "Круг темного легиона" — большая площадка, на которой вечно снует куча трупиков разных форм и расцветок. Доступ туда разрешен со второго ранга иерархии. Ты должен быть как минимум "Мастер зомби" или "Мастер скелет" в случае если растерял плоть. При этом ты должен иметь соответствующее рангу вооружение и доспехи, иначе не попадешь в призыв.

Желаете ли Вы принять задание "Рейд темного легиона"?

Статус: уникальный

Описание: Нежить жаждет крови? Так докажи, что способен держать в руках не только кирку, но и самое смертоносное оружие. Борись и стань лучшим.

Требования: Поучаствуйте в рейде нежити на просторах Риолы. Убейте как можно больше врагов своего господина.

Награда: 2000 очков статуса + за каждого убитого противника в зависимости от его силы

Принимаю.

На прощание надзиратель ям передал мне свой старый комплект экипировки, который состоял из нескольких предметов брони и одной единицы оружия. Полагаю, эти вещи являлись той неназванной наградой, которая значилась в описании квеста. Все они были слегка поедены ржавчиной, однако выглядели не настолько плохо, как показалось вначале. К сожалению они мне пока не подходили, так как требовали от носителя принадлежности к определенному рангу нежити. Это снаряжение мог носить как минимум мастер зомби, однако в любом случае, это было щедрым подарком, поскольку, с экипировкой в нижнем мире, как я уже успел понять, дела обстояли, прямо скажем, не лучшим образом. Большая часть добытых здесь ресурсов уходила на сооружение пресловутого Тартуса, так что и такому подарку можно было только порадоваться.

Приятным сюрпризом стало отсутствие всяких помех для передачи задания "Рейд темного легиона" другим игрокам. Это была вполне обычная для сложных поручений практика, которой грех не воспользоваться. У нас уже сформировалась небольшая, но в общем-то слегка сыгранная группа, и лишаться потенциальных союзников я не мог себе позволить. К тому же, не слишком однозначная ситуация с перерождениями под статусом "проклятье Ллойры" оставляла слишком много вопросов. Пропадет ли задание, которое выдал хранитель ям, из списка активных, в случае гибели в недрах Некрополя, обнулятся ли очки статуса и сбросится ли заслуженный ранг в иерархии нежити? Первая из названных проблем решалась просто, достаточно не погибнуть всем сразу. В таком случае, последний оставшийся в "живых" передаст задание остальным. Получалась своего рода резервная система, баланс которой мог нарушить лишь ее полный крах. Найти ответ на второй вопрос, можно было лишь проведя соответствующий эксперимент, но об этом речи пока не велось.

Я решил направить компаньона за братом, справедливо полагая, что-то тот поможет форсировать наш переход на более высокую ступень иерархии:

— Мартин! Если Приил, так неплохо устроился в Ирсииде, то он легко сможет выкупить нас с рудника?

— Таков наш план. Учти, это я его предложил. Мы с тобой даже мыслим одинаково, Руп. Вот, что значит команда!

— Тогда тебе нужно срочно возвращаться к брату. Приведи его сюда и пусть захватит что-нибудь на продажу. Мы сдадим это начальнику рудника и наш статус возрастет. Нужно поскорее выбраться в город, я слышал там больше возможностей для роста...

Таким образом мы рассчитывали поднять свой ранг за счет экипировки, которую продадим. Затем отправимся во внешний мир через врата призыва некромантов, а там будет видно, что делать дальше.

Пока все остальные члены отряда прохлаждались в оффлайне я продолжал трудиться. Хорошему самоцвету всегда найдется достойное применение. Кроме того, я был уже достаточно близок к третьему уровню профессии рудокоп, а это, уже в ближайшей перспективе, сулило значительное снижение затрат сил на копку и немного более высокий шанс на находку что-либо ценного. А если что-то вдруг пойдет не так, с нас по-прежнему истребуют норму выработки, тогда добытая руда окажется как нельзя кстати. А нарываться

на вторую провинность я был не намерен.

Прошло несколько часов, прежде чем явился Приил. Признаться его вид оказался далек от образа классического вампира, в которого, если верить рассказам Мартина, он успел превратиться. Совершенно точно передо мной стоял всего лишь призрак. Он являл собой ходячую субстанцию кремового цвета, с едва различимыми чертами лица, при этом сквозь его тело оказывалось различимо все, что происходило сзади.

— Что случилось? Твой ранг — ты лишился его? — я начал с места в карьер, и сразу же приступил к расспросам о событиях, приведших к обратной метаморфозе.

Брат выглядел немного виноватым, он старательно уводил взгляд в пол и казалось стал еще более прозрачным, чем в первый момент, когда я увидел его в таком состоянии.

— Так вышло.

— Ну не томи, рассказывай.

— Когда Мартин убежал тебя искать, я слонялся по городу. Хотел найти способ, как бы поднять ранг еще чуть чуть. Мое высокое положение могло помочь и тебе, так что это было в общих интересах. Эти перерождения, это какой-то соблазн, я не смог удержаться! Вот тогда-то я и встретил его...

— Кого его?

— Одного призрака. Он как бы вскользь — ненароком, упомянул совершенно беспроегрышный вариант. Якобы ему известна вернейшая система, которая позволяла побеждать при игре в казино. Тут и впрямь есть такое заведение, но до того момента, и в мыслях не было туда захаживать. Так вот, этот проходимец, предложил мне купить у него игральные кости, которые, с его слов, были изготовлены из ключицы одного зверя, он назвал его "килорк". Он вроде как приносил счастье и удачу.

— А тебя не смутило, что для самого килорка эта кость оказалась не слишком-то счастливой?

— Конечно же нет! Иначе не ввязался бы эту авантюру.

— Ладно, что дальше-то было?

— А что дальше? Я купил эти кости, благо тот призрак не дорого за них просил. Думаю, аккуратненько проверю, как это работает. Я же не лопух какой-то, и начал с малых ставок. И знаешь, я побеждал! Я все больше выкладывал на кон и полностью уверовал в их действенность. И тут я стал играть по крупному. И даже значительная ставка сыграла! Так я утроил средства, с которыми заявился в казино.

— Нужно уметь вовремя остановиться...

— Затем ко мне подошли местные воротилы. Жуткие твари, я вам скажу! Это были Банши — на них даже смотреть страшно, а отказать таким и вовсе нельзя, они входят в золотой миллион. Меня пригласили в приватный зал для важных персон, там и ставки побольше. Я согласился.

Началась игра. Нас было трое за столом. В случае равенства чисел партия шла на повышение. Каждый бросал кости и в случае ничьей, ставка удваивалась и проводился еще один раунд. После второго паритета подряд я заподозрил неладное, но на кону был уже весь мой выигрыш и даже те средства которые я выручил с продажи экипировки гнома. В конце концов я проиграл, и оставил там не только все, что было с собой, но и изрядно просел в репутации. Потерял несколько рангов и вынужден был уйти. Все это был какой-то ловкий трюк, но что уж теперь об этом говорить...

— Но у тебя же осталось хоть что-то, что можно было бы сейчас продать?

— Боюсь, у меня ничего нет! Не в обиду нашему общему другу будет сказано, но я беден как церковная крыса.

Братец оказался настолько доверчив, что попался на крючок мошенников и промотал все наши вещи. И что теперь делать? Продолжать копать? Я нисколько не выдавал своих переживаний и бури страстей, что разгоралась внутри, но был действительно сильно разочарован.

В игру вошел Варточ. Перехватил управление своим персонажем, который до этого неспешно долбил киркой камень и направился ко мне.

— Ну что? Когда выбираемся? — гном задал вопрос, не сводя глаз с Приила.

— Да вот теперь и не знаю. У нас ничего нет, кроме сета зомби-воина, который мне передал надзиратель. Можем его продать. Надеюсь этого хватит, чтобы распрощаться с рудниками.

— Да, жаль, конечно. Был бы я в своей кузнице, сделал бы не хуже.

— Что ты имеешь ввиду?

— Я ведь кузнец по основной профессии, 19 уровень мастерства.

— погоди, а что тебе нужно, чтобы скрафтить подобные доспехи и оружие?

— Оборудование, метал и так по мелочи.

— Нам потребуется соответствующая рангу экипировка. Это условие квеста, иначе место в рейде для нас заказано. Даже если я оставлю сет себе, то у нас все равно будет лишь один набор из трех необходимых. Докупить остальное будет не просто.

— Я могу снять мерки с этих экземпляров. Такая фишка появилась еще на пятнадцатом уровне профессии. Если найдем кузню я постараюсь воспроизвести их. Руды сами накопаяем, выплавить метал — вообще меньшая из проблем. — Варточ ударил кулаком по открытой ладони, подкрепляя столь красноречивым жестом свои кузничные склонности.

— Отличная идея. Я только докачаю уровень шахтерского дела, осталось чуток. Потом пойдем к начальнику.

84

— Я по-вашему похож на торговца? Мне нужна руда и драгоценные камни. Остальное не интересует. Идите работать. — Хозяин рудника совершенно не вдохновился идеей приобрести доспехи зомби-воина и отмахивался от меня словно от надоедливой мухи.

Варточ предложил отойти в сторонку, изобразив жест при котором ладонь одной руки образовывает со своей парой подобие буквы "Т", что в спортивной среде считалось призывом к совещанию или как это правильно называли — "таймауту". Когда мы оказались наедине, гном обрисовал собственный взгляд на проблему:

— У тебя навык торговли есть вообще?

— Нету.

— Тогда какого лешего ты взялся впаривать ему товар? Давай я попробую. У меня хотя бы до пятого уровня прокачка и есть 5 % шанс всучить НИПу совершенно не интересующий его товар. Чем черт не шутит, может прокнет.

Гном некоторое время подбирал нужные ключи к сердцу и кошельку НИПа, однако тот оказался непреклонен:

— Я уже сказал вон ему, и тебе повторяю. Не интересует. Вы, кстати, дневную норму-то выполнили? Я жду руду. — очевидно, попытка Варточа, также не увенчалась успехом. Раздосадованный гном лишь развел руками и хотел было плюнуть себе под ноги, однако текущая оболочка на подобные изыски была не способна. Помимо прочих недостатков, тела

зомби оказались лишены соответствующего механизма слюновыделения. Хотя, так себе изъясн...

— Пойдемте уже копать руду. Что-то мне подсказывает, что мы застряли тут надолго. — Варточ, не дожидаясь остальных поплелся к нашей выработке.

Если честный обмен не проходит, в дело включается обман. У меня оставался козырь в рукаве, или скорее просто не самая слабая карта в виде навыков "плут" и "мошенник", которые давали некоторую надежду на успех в предстоящем словесном штурме.

Я снова приступил к обработке местного начальника, который уже твердо обозначил собственную позицию и явно не горел желанием ее менять.

— Я знаю, что вы не заинтересованы в приобретении экипировки, однако я бы хотел кое-что спросить.

— Только побыстрее, у меня еще полно дел. — как же, трудяга! целыми днями сидит в своем домике и глазеет на прииск, мне бы такую работу. Да... Как говорится можно бесконечно смотреть на три вещи.

— Знаком ли вам надзиратель ям?

— Ну конечно, уважаемый рыцарь смерти! Герой! Кто же его не знает? Многие прошли через его руки, прежде чем возвысится, я в том числе.

— Так вот, у меня имеются как раз те самые доспехи, в которых надзиратель совершил своей первый рейд на поверхность. Топор, которым он разрубил свой первый череп. Ценность этих вещей не столько в их практической пользе, сколько в их памятной значимости. Это почти реликвия! Любая нежить, которая планирует пробиться в высший свет, или в нашем случае провалиться в самую темную яму, должна располагать вещами с великим прошлым, дабы было о чем говорить в обществе и чем козырнуть перед нуворишами и прочими нахальными выскочками. Вы же хотите прорваться в состав подземной тысячи?

— Конечно хочу!

— В таком случае этот доспех вам абсолютно необходим.

— Я не слишком понял зачем он мне, но звучит очень... разумно! Сколько ты за него хочешь? Я готов заплатить.

Системное сообщение: благодаря умелому ведению переговоров, вам удалось ввести собеседника в заблуждение.

Убеждение сработало, шанс на это был не слишком велик, кажется 15 %, однако это куда выше, нежели 5 % от торговли гнома.

Плату за экипировку мы распределили на троих, поровну не получилось, но главное все мы достигли наконец следующей ступени иерархии.

Получено очков статуса: 1750

Вы выполнили задание "Копи царя Ирсида"

Системное сообщение: отныне вы "мастер зомби".

Вы получили задание "Плати или умри" (отказаться нельзя)

Статус: обычное

Описание: граждане Ирсида обязаны вносить плату за проживание в городе.

Требования: Теперь вы не имеете постоянной работы, однако, став полноправным членом Ирсида, вам надлежит выплачивать ежемесячный налог в количестве 2000 ед. очков репутации. Найдите себе занятие по вкусу и по возможностям, в противном случае вы вполне можете вернуться на копи.

Штраф: очки статуса изымаются вне зависимости от фактического наличия. В случае их нехватки, вы можете лишиться текущего ранга.

И после смерти нет покоя. Жутковатый вывод не заставил себя долго ждать. Ну что ж, придется "трудиться, трудиться и еще раз трудиться", как завещал один известный зомби и только сейчас его фраза обрела для меня истинный смысл.

85

Дорога в город заняла немало времени. Узкие коридоры наконец остались позади и мы выбрались на простор. Громадная подземная полость, была настолько масштабной, что не было никакой возможности рассмотреть ни ее потолок ни противоположный конец. Приил взял на себя обязанности гида и комментировал каждую незначительную деталь окружающей обстановки, что, пожалуй, у него выходило намного лучше, чем последний сыгранный им кон в кости. Так что его постоянная болтовня скорее развлекала, чем наводила тоску.

Существенной преградой на пути выступила огненная река. Поток раскаленной магмы красно-оранжевого цвета бурлил глубоко внизу. С пологого скалистого обрыва на это зрелище было довольно страшновато смотреть, однако увиденное завораживало, не позволяя так просто отвести от себя взгляд. На играющей поверхности-то и дело возникали пузыри, которые надувались и лопались, выбрасывая в последний момент своего существования, массу расплавленной жижи во все стороны.

— Это река Стикс. — по своему интерпретировал мое любопытство Приил.

Ну конечно, как бы она еще называлась? Прямо кладезь воображения у разработчиков.

— Перебраться на ту сторону можно двумя способами...

— Дай угадаю. Простой и не очень?

— Почти! Платный и экстремальный. Здесь есть фуникулер, но он ходит туда и обратно дважды в день, и похоже совсем недавно ушел. Кроме того за проезд взимается плата. Не большая, но все же...

— Ладно, а какой второй?

— Когда я направлялся к тебе на рудники и только покинул гондолу канатки, ко мне подошел интересный персонаж. Кстати, я вижу он все еще здесь. Так вот, он предложил мне поучаствовать в испытаниях одного устройства. Летательный аппарат как он его назвал.

— Мне это уже не нравится.

— Тогда подождем следующего рейса.

— Хотя с чем черт не шутит. Пойдем расспросим этого летчика-истребителя, что он нам предложит.

Этот мертвец выглядел так же как и мы, несколько внушительнее обыкновенных зомби, а значит также находился на второй ступени местного табеля о рангах. Не успели мы подойти достаточно близко, как он сам подбежал и довольно сбивчиво стал предлагать собственные услуги.

— Господа. Хотите не ту сторону рва? Я могу помочь. Даже платы не возьму. И вам хорошо и мне!

— Расскажи подробнее о том, что предлагаешь. — я не стал полностью выслушивать эту бессвязную бредятину, и таким образом хотел подтолкнуть мертвяка к изложению сути его замысла.

— Я и мой названный брат, который сейчас находится на той стороне реки, оба, можно

сказать, первопроходцы. Изобретатели! Мы хотим наладить здесь свое собственное дело — переправу. Фуникулер может неожиданно сломаться, да и цену там гнут не дай лич!

— Хорошо, а нам до этого какое дело?

— Мы создали аппарат, который должен без труда и очень быстро пересечь каньон. Это вершина современной инженерии. Чудо науки!

Я как-то читал на форумах, что в какой-то момент, в игре можно было изготавливать технические приспособления. Эта возможность появилась, и практически сразу же пропала, незадолго после старта проекта вместе с профессией, которая позволяла бы открывать новые рецепты и продавать их другим заинтересованным лицам. Необъяснимым образом исчезли также все НИПы учителя, поговаривали, что они все дружно скончались. В игре по-прежнему остались инженеры и другие мастера, однако рецепты и планы изготовления различных изделий, открывались им лишь вместе с ростом уровня профессии и то по заданной разработчиками схеме.

Из-за чего все так произошло, задумка это или просчет остается неизвестным по сей день. При этом разработчики всякий раз уходили от прямого ответа, почему сделано так, а не иначе и будут ли какие-то правки в будущем. В общем, одна сплошная загадка.

— Ничего обещать не могу. Давай посмотрим на твой аппарат.

— Отлично! Я думаю вы не откажетесь, когда увидите мою пташку!

Мы прошли около полумили вдоль по руслу Стикса и достигли наконец нужного места — мыса Канаверал, как я его успел для себя окрестить.

— Вот она! Красивая правда? — зомби совершенно по театральному, словно бы являлся конферансье, склонился в полупоклоне указывая в сторону какой-то жуткой металлической птицы.

— Я на этом не полечу. — запротестовал Сиверс, который на самом деле очень боялся летать. Несмотря на то, что орк часто перемещался на своем крылатом питомце, которого после смерти в Некрополе никак не мог призвать, процесс полета внушал ему страх. Располагая в реальной жизни личным самолетом, он так ни разу даже не взошел на его борт, предпочитая более медленный наземный транспорт. Одно дело — грифон, которому он мог доверять, но совсем другое, непонятная конструкция, которая, совершенно точно, если и полетит, то вертикально вниз. Погибнуть в игре было не страшно, особенно учитывая механику перерождения в этом месте, но скончаться вот так, значило бы поставить крест на целом курсе терапии, которую он проходил, отваливая целую кучу денег шарлатану-психологу. Фобия мешала бизнесу и накладывала свой отпечаток на другие жизненные аспекты.

— Можешь остаться здесь и дождись фуникулера. — роль лидера плавно перетекла ко мне и, кажется никто не собирался ее оспаривать. — Все равно нам нужен кто-то с заданием на рейд нежити, вдруг мы не долетим. В случае чего, проверим слетает ли ранг при смерти на самый первый или мы достигли "несгораемой суммы".

Желаете ли Вы принять задание "Пробный полет"?

Статус: обычное

Описание: местный инженер желает испытать плод своего труда. Летающая машина на первый взгляд не способно оторваться от земли. Кто знает полетит ли она?

Требования: преодолите преграду на летательном аппарате.

Награда: очки статуса + 100

Дополнительно: Необъявленная награда.

Принимаю.

Я задумался. Еще одна профессия лишней не будет. И я приступил к расспросам механика о его аппарате.

— А как такая масса сможет удержаться в воздухе?

— Если бы ты был достаточно умен... — ну конечно, я дурак, а ты у нас гений. Я пытался изображать одухотворенный вид и подобие виноватой улыбки, хотя сам не слишком обрадовался такому начал лекции. — ...то знал бы, что достаточную подъемную силу обеспечит восходящий поток горячего воздуха.

— А за счет чего эта махина будет лететь вперед? Как придать достаточную стартовую скорость? — я решил сумничать, ибо отыгрывать полного кретина, было не в моих правилах.

— А вот это хороший вопрос. Но мы предусмотрели и это! Обрати внимания на эти понтоны внизу. Они служат для забора воздуха, который по соплам будет выводиться назад, приводя в движение пропеллер, который обеспечит нужную тягу.

— Как тебе вообще в голову пришло создать такой шедевр?

— Не знаю, мысли сами приходят в голову. Порой самые неожиданные и зачастую безумные!

— Знаешь, это кажется мне очень интересным, хотел бы и я, хотя бы немного понимать все эти механизмы. Это должно быть очень увлекательно!

— И не говори. Все так и есть. Если хочешь, я бы мог обучить тебя паре приемов.

Вы можете получить профессию "Изобретатель", желаете ли вы сделать это сейчас?

Да.

Поздравляем! Вы освоили профессию "Изобретатель" теперь вы можете создавать новые рецепты/планы/чертежи, которые с удовольствием воплотят в жизнь иные мастерские профессии. Вы можете описывать свои идеи на бумаге, и продавать их другим игрокам, которые смогут добавлять их в свои книги рецептов.

Вам становится доступен профессиональный параметр: "вдохновение".

Вдохновение: текущее значение: 0.

Что это за параметр такой. О нем я вообще ничего не слышал.

Описание: создание изобретений сложный творческий процесс. Невозможно заставить себя придумать то, чего никогда до тебя не было, и чего ты никогда раньше не видел. Есть множество факторов, которые могут подтолкнуть к тому или иному открытию и все они сводятся к вдохновению. Данный параметр растет от всякого рода свершений, будь то выполнение сложных заданий, убийство сильных чудовищ, получение достижений и прочего, однако снижается со временем и сбрасывается к значению ноль, в момент рождения очередной гениальной идеи. Кроме того шанс на обретение вдохновением более осмысленной формы в виде изобретения зависит от вашей удачи и значения интеллекта.

Очень странно. Я стал обладателем мертвой во всех смыслах профессии, носителей которой в Риоле среди игроков точно не было. Интересно, как же так получилось.

— Пассажиры на борт! Остальные в сторону. — генеральный конструктор отошел подальше, почему-то причислив себя к "остальным".

— А ты что же не собираешься лететь вместе с нами?

— Неужели я так похож на сумасшедшего? Для этого мне и нужна была помощь, иначе

бы давно все сам выяснил! Мне необходим расходный материал, те кем не жаль пожертвовать во благо прогресса. Если погибните, ваша смерть не станет напрасной. Вас запомнят в веках...

К испытанию подошли только мы с Варточем, Сиверс и мои компаньоны должны были присоединиться к нам на том берегу.

— Это рычаг управления. Вправо влево. — "самоделкин" начал инструктаж, и тут же завершил его. Не велика наука!

— А за что держатся то? Я совершенно не вижу посадочных мест? — Варточ задал вполне справедливый вопрос.

— Вот смотрите тут сколько угодно пассажирских крюков. Замечательно решение! Не находите?

— Ты считаешь за них будет удобно держаться?

— Держаться? О Лич, конечно же нет. Их нужно вогнать поглубже прямо в хребет и порядок!

Понятное дело, нежить не испытывала боли и подобная инженерная находка, при всем безумии, имела право на существование.

— Эээ нет. Руперт, я передумал.

— Вар, зато какие эмоции тебя ждут. Сам подумай! Где ты такое еще увидишь?

— Ладно, но если что я предупреждал, а ты не послушал. Я прав, а ты облажался. Идет?

— Ну если тебе от этого станет легче.

— Уж поверь, еще как станет!

Мы заняли свои места в транспорте. Зомби дернул за какой-то рычаг и наш аппарат скользнув с металлическим скрежетом по наклонным полозьям, сорвался в пропасть. Словно бы душа ушла в пятки, кажется гном также не совсем по мужски воспринял начало полета, но я его не слышал из-за собственного крика, который оказался не в силах сдержать. Даже если долетим, коммерческий успех данного проекта, виделся мне довольно призрачным.

Восходящий поток воздуха, как и планировалось подхватил глайдер, а заработавший пропеллер направил нас вперед. Вот это уже было веселее, почему бы и не полетать для разнообразия? Только когда мы преодолели две трети пути до меня вдруг дошло, что совершенно не представляю, как эта штука должна садиться. Никаких комментариев по этому поводу не прозвучало, какого-то осмысленного механизма также не наблюдалось.

— Вар. Посадка будет жесткой. Постарайся не откинуть копыта!

Я увидел радостного зомби, который активно размахивал руками, встречая нас на той стороне каньона. Наверняка это второй из этих "братьев Люмьер" — пионеров замогильного воздухоплавания. Однако мы пролетели еще две сотни футов уже над твердой поверхностью, прежде чем совершили посадку. Скорее это было крушение, и возможно, со стороны оно выглядело эффектно, однако ощущения были, можно сказать, вполне прозаичными. Встряска, удар и мы довольно буднично встряли носом в землю. Пыль, шум и грохот, конечно так же имелись в наличии, однако нас это мало волновало. Куда важнее, что мы не сильно пострадали. Надо отдать ей должное — система безопасности пассажиров оказалась эффективна, я отделался лишь потерей половины здоровья, гном и того меньшими. Подтянувшись на центральной балке мне удалось самостоятельно избавиться от крюка который торчал в спине, который заменял мне более привычные посадочное кресло и привязной ремень.

Вы выполнили задание "Пробный полет"?

Описание: вы совершили первый перелет над огненной рекой Стикс, совершив отчаянный поступок на непроверенном транспортном средстве. Молва о вашем поступке распространится по некрополю, некоторые НИПы будут относиться к вам с большим интересом.

Репутация во фракции: нежить + 5 (Текущее значение 6: нейтрально)

Получены очки статуса +100

Вдохновение + 50

— А я ведь говорил ему, что мы что-то забыли! — зомби, которого я видел сверху, кружился вокруг разбитой машины, не прекращая причитания.

— Как вам удалось изготовить такие детали? — Варточ держал в руке какую-то шестеренку, которая до этого, наряду с другими металлическими частями, валялась вокруг разбитой пташки.

— Мы заказываем такие у Торвана.

— Кто это такой?

— Да его тут все знают. Это кузнец, один из главных строителей Тартуса. У него своя мастерская на окраине города.

Потеряв интерес к зомби, гном повернулся ко мне.

— Если у этого Торвана есть инструменты, чтобы изготовить такое, там легко можно будет выковать доспехи и оружие.

— Ты думаешь он нам вот так запросто позволит хозяйничать в его кузне?

— А почему нет! Ты же у нас еще тот дипломат. Уболтаешь, если что.

— Твоими бы устами...

Варточ припрятал металлическую запчасть и как ни в чем не бывало медленно пошел прочь с "места преступления".

Мы расспросили нового знакомого о том, где живет кузнец и попросили его передать нашим друзьям, которые через несколько часов сюда доберутся, где нас можно будет найти, а сами направились к кузнецу, которого оказывается "каждая собака знала".

86

Крон склонился над полотном, которое покрывало всю поверхность довольно внушительных размеров стола. Эта необычайно детальная карта, имела совершенно сумасшедшую рыночную стоимость. На аукционе подобный предмет, с легкостью бы ушел за сто тысяч золотых, но его практическая польза в предстоящем сражении была еще выше. Здесь отмечалась вся тактическая обстановка боевых действий, а небольшие фигурки, которые на манер детских солдатиков располагались друг напротив друга обозначали вовлеченные в противоборство отряды.

Большие силы Тамплиеров и их союзников держали в осаде замок Йорти. Это укрепление было необычайно важно для Кульга, позиции которого здесь — в Сигтигском союзе значительно пошатнулись. Крепость была развита до 92 уровня, что стоило казне не малых средств, а главному финансисту, с его слов, пары седых волос и бессчетное количество бессонных ночей.

Крепость имела высокие толстые стены, с дюжиной башен на которых располагались тяжелые арбалесты, множество бойниц позволяли лучникам вести прицельный огонь изматывая противника, глубокий ров и мощные ворота из стали холоднойковки не оставляли

шансов для лобового штурма.

Замок держали в осаде уже несколько дней. В случае полной блокады фортификации, на срок свыше одной недели реального времени, защитники получали дебаф "голод" и начинали терять здоровье, силы и со временем, стали бы хватать стаки "слабости". Потом и вовсе оказались бы выведены из игры. Сдача крепости имела бы далеко идущие последствия и была недопустима.

Чтобы организовать оперативное подкрепление, Культу пришлось привлечь наемных магов из нейтральных кланов, которые правда, не постеснялись содрать втридорога за услуги телепортации. В короткие сроки отряд в три тысячи человек оказался мобилизован и переправлен в провинцию Сильтигский союз. Осажденная крепость была недоступна для порталов, поэтому местом переброски стали окрестности небольшой деревушки к востоку от замка.

Противник сосредоточил на данном направлении не менее пятнадцати тысяч бойцов. Кроме того он располагал тяжелыми транспортерами — гигантскими черепахами Карви. Они обитали в пустыне Сагрил, быстро передвигались и совершенно не боялись жары, характерной для здешних мест. На панцирях этих существ устанавливались осадные требушеты специальной конструкции. Уничтожить подобные орудия было не просто, а их мобильность была значительно выше традиционных штурмовых приспособлений. О победе, с таким раскладом сил, не могло быть и речи, достаточно было прорвать блокаду хотя бы формально. Несколько минут будет достаточно, чтобы обновить счетчик осады, понизить боевой дух атакующих, и выгадать время для подведения новых сил.

— А что там с Саней случилось, я так и не понял? — Крон задал вопрос единственному из присутствующих, в походной палатке орков. Этот немногословный игрок являлся одним из сотрудников, вернее сказать подчиненных Сиверса и был членом службы безопасности его компании.

— Александр Александрович, просил передать, что еще некоторое время вынужден будет отсутствовать.

— Слушай, ты не на работе! Завязывай с официозом, меня это раздражает.

— Вы не на работе, а я как раз таки на ней!

— В Риоле я шеф твоего босса, так что пока ты находишься здесь, будь добр следовать моим указаниям, особенно в отсутствие Александра.

— Понял, не дурак.

— Так докажи это, рассказывай, что там с ним приключилось.

— Команду Сиверса пасла целая свора Тамплиеров...

Рассказ оказался немного сбивчивым и изобиловал художественным вымыслом, однако в общем картину передал верно. Выходило, что Маяк пропал, Сиверс провалился в какую-то дыру и прозябает там с кучкой неудачников. При этом и сам оказался не на высоте, слившись паре нубов, что было на него совершенно не похоже.

— А что это за место в котором он оказался?

— Обитель зла, как он ее называет. Что-то типа загробного мира, там одна нежить. Есть несколько упоминаний об этом месте, но кажется никто туда до сих пор не попадал. Как выбраться оттуда также не известно.

— Короче, он нарвался на какой-то квест?

— Да, возможно даже сюжетный. Это может быть связано с эвентом который запланирован на ближайшие пол года. Анонс был на официальном сайте Риолы.

— Мы с этим еще разберемся. Вечером путь не заходит в игру. Пошлите ему "шепот". Часиков в девять я позвоню ему. Послушаю так сказать из первых уст. Гляди-ка фифа какая, раньше в игру по случаю заходил, а теперь сутками прозябает.

— Я тоже это заметил.

87

Мы с Варточем брели по окраине Ирсида разглядывая улочки, дома и прохожих. Похоже, местные обитатели старательно копировали все то, что окружало их при жизни. Архитектурные стили буквально менялись на глазах. Так два соседствующих дома могли настолько сильно различаться, словно были принесены сюда из совершенно разных миров. Каких бы то ни было памятников, мест отдыха, площадей не было, что вызывало довольно гнетущее ощущение.

Вдалеке, возвышаясь над всем городом, покоился замок — наверняка обитель местного правителя. Это сооружение представляло собой башню округлой формы, которая разделялась на сегменты, каждый последующий из которых располагался выше и имел меньший радиус. Никаких окон, бойниц или других отверстий видно не было, а крыша, казалась совершенно плоской. Неизвестный зодчий поскупился не только на кровлю, никаких украшений или интересных деталей, которые бы разбавляли скучные формы также обнаружить не удалось. Башня была обнесена как минимум тремя рядами стен, и чем ближе они находились к центру, тем выше оказывалась их высота. От кого планировал защищаться хозяин этих фортификаций? Возможно все дело в привычке или в статусном самовыражении...

Следуя ориентирам, которые обозначил зомби-конструктор, мы вскоре нашли интересующее нас сооружение. Черный дым валил из нескольких труб на крыше, а целые горы угля, и руды, сваленные за не слишком высоким забором выдавали в нем кузницу, практически промышленных масштабов.

У ворот, паслось двое угрюмого вида упырей, которые были совершенно неподвижны и лишенными всяких мыслей глазами пялились прямо перед собой. Я подошел к "секьюриту" и высказал желание пройти внутрь:

— Нам нужен Торван. Он на месте?

— Чё надо?

— Нужно переговорить с ним.

— Чё надо, спрашиваю?

— Заказ хотели бы разместить.

— Новых заказов не принимаем. Работаем только на Тартус, по поручению самого Ирси.

В разговор вмешался Варточ, который довольно ловко применил знание черт, свойственных любому уважающему себя кузнецу.

— У нас претензия имеется! По качеству работы.

— Что ты лепечешь? У нас лучшая продукция во всем Ирсиде!

— Ну не знаю, посмотри сюда. — Гном достал шестеренку, которую подобрал на месте крушения глайдера. — Смотри сюда, один зубец надломился и нарушил работу всего механизма! Это брак и я намерен это обсудить с мастером лично.

Только теперь я увидел, что шестеренка действительно была повреждена, правда о факте ненадлежащих условий ее эксплуатации, гном, естественно, предпочел умолчать.

Привратник забрал шестеренку, повертел ее в руках, внимательно рассматривая со всех сторон, даром на зуб не попробовал, затем молча развернулся и зашел внутрь.

Некоторое время ничего не происходило, казалось, что про нас попросту забыли. Однако вопли, которые вскоре послышались изнутри, заглушившие на мгновение перестуки молотов и другие сопутствующие звуки, утверждали обратное.

— Клевета! Где эти лжецы? Любой, даже столь никчемный товар, произведенный в этих стенах проходит все ступени проверки, еще ни разу не было такого, чтобы мне предъявляли претензии по качеству!

Появился привратник, который жестом пригласил нас проследовать за ним.

— Мастер не доволен. Думаю вам лучше его не злить. Это может плохо закончиться. Хорошо бы только для вас, но и нам всем достанется...

Рабочий цех оказался довольно большим и напомнил производственные мощности какого-нибудь небольшого заводика. Печи, станки, наковальни, все располагалось в определенном порядке. Повсюду сновала нежить разного ранга, все были при деле и вели себя так, словно бы кроме них самих и их изделий ничего вокруг не существовало.

Мы прошли немного дальше пока не достигли металлической платформы, в пол человеческого роста высотой. Наверху суетился некто или нечто, ловко управляющийся с системой рычагов и переключателей, которые, по всей видимости, контролировали протекающий в кузнице процесс. В этом существе вполне угадывались черты мумии, характерные тряпки или бинты плотно охватывали все его тело. До этого нам еще не доводилось встречать такой нежити, очевидно этот экземпляр принадлежал к одной из высших ступеней местной иерархии.

— Мастер. Я привел их. — привратник дождался отмашки своего хозяина и поспешил убраться подальше.

Мумия повернулась к нам невероятно любезным тоном произнесла:

— Я готов выслушать ваши претензии, господа...

Сейчас это было совершенно очевидно — наблюдая за мастером с другого ракурса, мне показалось, что у него была только одна рука. И действительно, культя правой руки ограничивалась на уровне локтя.

Я замер, не сразу найдя нужные слова, чтобы начать диалог.

— У нас нет никаких претензий, наоборот, мы наслышаны о вашем мастерстве, и хотели бы обратиться к вам с просьбой.

— Значит это была всего лишь уловка? Вы нарочно оторвали меня от работы? Прежде чем я прикажу вышвырнуть вас наружу, так уж и быть, я удовлетворю собственное любопытство. Говори, с чем пожаловал?

— Мы бы хотели воспользоваться одной из ваших кузниц, чтобы изготовить доспехи.

— Всего то? Я признаться разочарован, и надеялся услышать душераздирающую историю, о том, что же вас сюда привело. С чего вы вообще решили, что я вам это позволю. У меня подряд на Тартус, все рабочие заняты, свободных мощностей нет. А если бы и были, с какой стати?

Вы конечно ребята не промах, не знаю почему, но вы мне немного симпатичны и только поэтому я не стану просить подчиненных набить вам бока.

— Да, но.

— Тогда попрошу вас уйти.

— Мы планируем участвовать в рейде на поверхность. Но нам нужны доспехи и оружие,

а купить их себе мы не можем позволить. Однако располагаем рудой и навыками, которые могут позволить изготовить амуницию самим.

— Да какие у вас могут быть навыки? Бряцать молотом иногда попадая по наковальне еще ни о чем не говорит...

Я решил сыграть ва-банк. Я уже научился подмечать детали, наподобие одной руки, которые вполне могли указывать на задания, или иные возможности. Одно из двух: либо мой следующий вопрос даст нам шанс, либо приведет к резкому падению отношения с этим НИПом, что в общем-то было уже не важно, учитывая то что нам уже отказали в помощи.

— Один вопрос, прежде чем мы уйдем.

— Задавай.

— Вы кузнец, и сдается мне великий мастер...

— Кончай уже свою неприкрытую лесть, переходи к сути.

— Как вам удалось достигнуть таких высот располагая лишь одной конечностью?

Мумия не отвечала. В этом молчании было что-то недоброе, однако напряжение спало как только Торван, все тем же благожелательным тоном продолжил разговор.

— При жизни у меня была рука. Но даже располагая одной, после смерти я доказал, что способен творить и оставался лучшим из когда-либо живущих. Хотя, если бы была вторая я... Я бы снова ваял шедевры!

— Как ты потерял руку?

— Я был лучшим кузнецом Риолы, это не простое бахвальство, нет! То признавалось всеми: от воинов до монархов, от недругов до верных товарищей! Все, кто когда-либо держал в руках мои изделия, знали их истинную ценность. Однажды мне заказали одно оружие, которое должно было стать королем всех молотов. Я трудился над ним пол года, но результат того стоил. Он был великолепен! Однако случилось то, что я никак не мог ожидать. Заказчик передал мне слитки мифрила, которые были выплавлены из проклятого снаряжения. Этот эффект передался материалу, а вместе с ним и моему молоту. Когда я впервые взял в руки свое творение, оказалось, что отпустить его более не смогу никогда. Церковь оказалась бессильна, священники лишь разводили руками. Проклятье такой силы развеять было невозможно.

Вся моя жизнь вдруг ушла под откос, я оказался в ловушке, и будучи должен людям, которые не признавали ошибок или слова нет, подался в бега. Но меня не оставили в покое и продолжали выслеживать словно зверя. Их целью было мое творение, которое я бы и рад отдать, но не мог...

Происки завистников привели к тому, что я стал никем. Наконец меня выследили. В тот раз их было слишком много. Они схватили меня и отрубили руку вместе с молотом и бросили меня умирать. До сих пор помню то место и весь ужас который мне довелось пережить.

— Возможно тебе подойдет другая рука. Тоже вполне себе мастера. Что если мой друг, его зовут Варточ отдаст тебе свою?

— Интересное предложение, дай подумать! — кузнец оценивающе посмотрел на гнома.

— Ты что же это делаешь! — гном оказался не в восторге он моей спонтанной идеи и чуть было не набросился на меня с кулаками.

— Угомонись, отправим тебя на перерождение, а там новая отрастет, ты же игрок, а не НИП, чего тебе страшиться?

— Не, не, не. Я отказываюсь, пойдем лучше руды накопаем столько, чтобы потом

можно было обменять на доспехи.

— Это слишком долго, я на это не готов пойти.

— Я вынужден отказаться, предложение звучит заманчиво, но не уверен, что его рука будет хотя бы в половину так же хороша как моя. — мумия дала свой ответ и Варточ облегченно выдохнул.

— Вы хотели еще что-то рассказать! — я попытался вернуть Торвана в прежнее русло общения.

— Хотел? Ах да! Я умер и оказался в этом мире, полном отчаяния и боли. Собственно он мало отличался от того, который я познал на закате жизни. И здесь я уже был калекой.

— Ты не пытался отомстить? Расскажи нам кто во всем виноват, мы покараем их! В предстоящем рейде, направимся куда скажешь и...

— Ловко это у тебя получается. Ты утверждаешь, что поможешь мне, в обмен на разрешение поработать в моей мастерской? Но я на это не кляну. Ты свое слово не сдержишь, даже если из кожи вон вылезешь. Время пребывания на поверхности не слишком велико. Даже если попадется сильный некромант, он может поддерживать тебя там всего час или два, а этого слишком мало.

— Мы не совсем обычные зомби. Мы попали в Ирсиид живыми, и только здесь пали. При этом у нас есть все основания полагать, что мы сумеем отсюда выбраться.

— Я чувствовал в вас что-то особенное, но чтобы такое? Однако, даже если вы говорите правду, и если предположить, что вы когда-нибудь выберетесь на поверхность, какие у меня гарантии, что вы поможете мне?

— Мы даем тебе слово.

— Нет, давайте условимся. Я даю вам время выковать ваши доспехи, а вы поклянетесь, что найдете мой молот. Уверен моя рука по прежнему не выпускает его, это магия и невероятно сильная. Так вот, найдите оружие и мою конечность, верните их к тому месту, где я пал и захороните все части вместе. В таком случае, в загробной жизни я обрету руку и молот. А то, что проклятие для живых, для нас — мертвых благо, значит, я смогу разжать кисть!

Желаете ли Вы принять задание "Рука творца"?

Статус: скрытое

Описание: Торван — нежить кузнец, поведал вам свою историю. Он просит вас дать клятву, если вы когда-нибудь вернетесь на поверхность, то вы найдете его руку вместе смолотом и захороните все его останки вместе.

Требования: найдите руку Торван и молот "Семи лун".

Награда: опыт + 85000

Дополнительно: неназванная награда

Ограничение по времени: 100 дней с момента обретения статуса "живой"

Штраф за невыполнение: проклятие Торвана.

Принимаю.

В таком случае, у вас есть двенадцать часов на то, чтобы изготовить желаемое. Занимайте любое место, никто вас останавливать не станет. Но помните о нашем уговоре.

Как истинный профессионал, Варточ взял на себя ведущую роль в предстоящем деле:

— Времени в обрез. Двенадцать часов дляковки трех комплектов экипировки, в общем, достаточно, но работать придется в темпе. И лучше бы нам разделить. Я покажу тебе, как плавить руду, и делать черновые заготовки, этого будет достаточно, чтобы ты изучил профессию кузнеца. Первого уровня вполне хватит, чтобы выполнять несложную работенку. А большего от тебя и не требуется.

— Я готов.

— Сначала нужно измельчить руду, слишком большие куски не годятся. Помещаешь их в печь и ждешь. Нужно постоянно подавать кислород к углям, чтобы достичь нужной температуры. Обычно для этого используются меха, но здесь есть какой-то механизм. Видишь эту трубу, она сделает все за тебя, достаточно лишь регулировать положение клапана.

— Ловко здесь все устроили.

— А ты думал, фактория!

Вы можете получить профессию "Кузнец", желаете ли вы сделать это сейчас?

Да.

Поздравляем! Вы освоили профессию "Кузнец" теперь вы можете выполнять работы связанные с обработкой металла: выплавка руды,ковка изделий и пр. Вам доступны новые рецепты. Вы можете ознакомиться с ними на соответствующем интерфейсе.

Получен предмет: книга кузнеца.

Параметр сила: + 10.

В то время как я занимался выплавкой руды, и производством стали, гном продолжал ковать. Изготовление брони и оружия, подходящего нам комплекта, не представляло особой сложности, но требовало минимум третьего уровня профессии, а значит мне было не доступно. Ничего, когда-нибудь прокачаю "кузнечку", а пока остается только суетиться на подхвате.

Вы получили новый предмет: железо x51, магнитный железняк x1

— При выплавке мне, досталось кое-что еще. Посмотри. — я показал гному свое приобретение.

— Бывает! Есть шанс, что тебе повезет и помимо основного ресурса получится добыть более редкий, сопутствующий. Так же как с горным делом: руда и самоцветы, помнишь?

Работа спорилась, и к исходу положенного срока мы располагали тремя полными наборами экипировки зомби-воина. Сюда входил грубый обоюдоострый топор по типу секиры с длинной рукоятью, шлем "барбют", закрывающий большую часть лица с Y-образным вырезом, трубчатые наручи с накладками прикрывающими внешнюю часть кисти, пластинчатая кираса и кольчужная юбка, которой я был особенно горд, так как собственноручно нарезал для нее проволоку. Предметы не давали никаких особенных преимуществ, кроме определенного уровня защиты, или урона — в случае оружия, но и этого было достаточно, чтобы выполнить условия задания и принять участие в рейде.

Любопытно, что за время работы параметр вдохновение поднялся еще на 125 единиц и достиг значения в 220 пунктов.

Мы покинули кузню и обнаружили у входа менее храбрую "половину" отряда. Сиверс с Приилом уже ожидали нас. Должно быть их не пустили внутрь и они коротали время кто чем горазд.

— Сделали?

— А ты сомневался? — гном передал Сиверсу его комплект. — На вот примерь обновку.

— Да... раньше, за таким хламом я даже наклоняться бы не стал. А сейчас, ощущаю себя, словно бы сет божественной экипировки напялил!

— Все в нашем мире относительно. — задвинул философскую мысль Варточ, который после первых слов сопартийца было начал закипать, но вторая часть его фразы расставила все по своим местам.

— Ну что все готовы? Тогда "гоу" к зоне высадки или забора, или как там ее...

Путь занял никак не меньше часа. Сразу послышался гул, которому могла позавидовать торговая площадь столичного города в базарный день, и лишь потом показалась платформа. Такого скопления нежити мне еще видеть не доводилось. Мертвецы были поделены по рангу и держались обособленно друг от друга. Зомби было особенно много, и эта небольшая армия не помещалась на верхней части огромного плоского постаменты и перетекала на десятки метров вниз. Явно аборигены были не глупее нас и также стремились поучаствовать в рейде — наиболее выгодном с точки зрения набора репутации мероприятии. Здесь был явный переизбыток "живой силы" и имелась своего рода очередь.

— Еще тухлое мясо? — к нам подошел рыцарь смерти, которых в округе можно было пересчитать по пальцам одной руки.

— Прибыли на рейд! Нас трое, мастера-зомби. Экипировка имеется.

— Нет, это все замечательно. Только как на счет вступительного взноса?

— Какого взноса?

— Я распорядитель врат и мне решать, кто готов отправиться во внешний мир, а кто нет. Сдается мне, что вы не совсем подходите, если понимаете о чем я?

— Кажется понимаю. И сколько же вы хотите?

— Ну вот, я вижу вы уже слегка похожи на готовых к бою бойцов, которые не посрамят Ирсиид. По две тысячи с тела.

— Но у нас нет столько!

— Похоже я ошибся на ваш счет, идите свой дорогой.

Неожиданно, в единственной пропелшине посреди плотной массы нежити, пространство как бы начало искажаться. Это было очень похоже на эффект колебания воздуха в пустыне или при сильной жаре, когда картинка словно плыла, только тут это оказалось выражено гораздо сильнее. Область становилась все темнее, пока не обратилась сплошной черной массой. Один за другим, от каждой из ранговых групп к пульсирующей черной кляксе или каракатице поспешно выдвигались обрадованные бойцы. Своеобразные врата еще не захлопнулись, однако поток нежити начиная от упырей и прочих разновидностей постарше, полностью иссяк. Портал более не принимал их, и разочарованные, они вынуждены были вернуться к своим. Однако зомби продолжали отгружаться в рейд. Это означало, что некроманты могли призвать определенное количество нежити разных рангов. Чем слабее существа, тем большее количество миньонов мог контролировать хозяин.

— Что будем делать?

— Может казино? — Приил снова взялся за свое. Игроман чертов.

— Нет уж, ты же сам говорил что там дело не чисто.

— Так и есть! Тот механик, который попросил вас пролететь на его машине, помните?

— Конечно.

— Пока торчали на переправе, мы разговорились об этой богадельне. Я выяснил, что Банши способны управлять небольшими предметами на расстоянии и таким образом могли заставить кости лечь так, как им было угодно.

— Телекинез?

— Ага! Может зная это, мы сможем их обмануть?

— Да, но как? — я призадумался, возможно действительно стоит попробовать...

Внимание: вы придумали способ мухлежа в казино. Доступно новое изобретение.

Вдохновение: — 220.

Хм, и что же я такого придумал? Посмотрим.

Я открыл страницу соответствующей книги и обнаружил там одну единственную запись:

"Магнитные игральные кости".

Описание: используя магнитные вкрапления, можно заставить кости притянуться друг к другу одной из сторон, доведя число возможных вариантов до двух. Расположив определенным образом цифры на гранях и магнитные вкрапления, можно гарантированно получить высокое итоговое значение.

Так вот как это работает. Нужно задать цель, возможно, иметь при этом определенные компоненты, которые можно использовать для изготовления искомого прибора, достаточный уровень вдохновения и вуаля — родилось изобретение. Все так просто и в то же время зыбко.

Что-то изменилось. За все то время, что мы топтались возле платформы призыва, портал появлялся лишь раз, приняв в себя жалкие крохи от общего числа желающих. Но теперь едва захлопнувшись, черное облако снова открывало свое чрево для новых групп. Так продолжалось довольно долго, пока платформа не стала стремительно пустеть.

— Эй вы! — тот самый черный рыцарь, который назвался распорядителем, обращался к нам. — Живо в строй! У нас крупный заказ, на этот раз взнос отменяется. Нам бы добровольцев побольше, не справляемся. Придется по улицам собирать. Оглохли что ли? Вперед!

89

Две сотни рыцарей тяжелой кавалерии Культа рысцой подбирались к позиции, с которой предстояло пойти в самоубийственную атаку. Игроки вперемешку с НИП-ами наемниками должны были отвлечь внимание группировки противника, занятой осадой замка Йорти. Альянс тамплиеров и нескольких кланов поменьше, совсем недавно получил пафосное название "Ренессанс" и для проведения первой крупномасштабной операции избрал своей целью провинцию, в которой противник был традиционно не достаточно силен. Цементирующей основой нового объединения стала общая ненависть к Культуре и его растущей гегемонии на просторах мира Риолы. В конец зарвавшийся клан, следовало поставить на место, а в идеале полностью уничтожить. Начать решили с двух замков в Сильтигском союзе, которые подверглись осаде одновременно.

Йорти вскоре должен был пасть, ведь за его стенами уже всюду бушевал "голод". Времени оставалось в обрез.

Получив "шепот" от руководства, командир отряда скомандовал готовность, и конница, постепенно набирая ход, направилась в сторону лагеря Тамплиеров.

Полные металлические доспехи прекрасно защищали всадников и их лошадей от обычного оружия, однако, в силу игровой механики, оказывались крайне уязвимыми к заклинаниям воздушного элемента. Сильному магу было достаточно запустить всего одну цепную молнию, чтобы накрыть несколько десятков пребывающих в плотном строю воинов. Дабы избежать очевидных и необязательных потерь, броня участников вылазки, незадолго до отправки, прошла процедуру зачарования ветром. Теперь их латы приобрели свойство воздушной стихии и стали уязвимы лишь к атакам геомагией, использование которой, в данном случае, было не очевидным, что позволяло выиграть время.

Активировано боевое построение: "клин кавалерии"

Всадники выстроились в тактическую формацию. Это давало ощутимые преимущества каждому из находящихся в строю воинов, увеличивая скорость их передвижения на добрую четверть и в полтора раза повышая атаку.

Естественно, подобный дерзкий маневр не остался незамеченным. Пехота Тамплиеров начала выстраиваться для отражения совершенно бесперспективной, с их точки зрения, попытки атаки.

В то время как всадники отвлекали внимание сил противника, группа убийц под покровом невидимости уже вошла в лагерь. Их целью были черепахи, которые при всей своей мощи, могли сыграть на руку Культе. Каждый из диверсантов имел с собой мешок пороха, который нужно было заложить под грудными пластинами этих монстров, которые сейчас мирно спали в своих "домиках". Взрыв едва ли способен причинить тварям существенный урон, однако возникший импульс, может легко перевернуть их на спину. При определенном раскладе в этот момент может пострадать десяток-другой не особо расторопных или зазевавшихся неудачников. Однако, куда важнее было то, о чем поведали знатоки монстров. Они утверждали, что черепахи Карви, будучи перевернутыми на спину, способны подняться на лапы, однако получают при этом статус "ярость" и обязательно примутся крушить все, что попадется им на пути. Это гарантирует полный хаос в стане Тамплиеров и позволит нанести сокрушительный удар.

Основные силы культа расположились в лесу, примерно в миле от лагеря врага и ожидали сигнала.

Маги тем временем образовали группу в двенадцать человек и выстроились по кругу. Это было просто необходимо, для применения высокоуровневых заклинаний, сил и способностей для которых у отдельно взятых индивидов было недостаточно. Заклинание **"метеоритный дождь"** имело 300 уровень, а значит одиночный маг был способен применить его не раньше, чем его собственный левел перевалит данную отметку. Игроков такого уровня в Риоле еще не было. Однако для группы колдунов, работающих в унисон данное ограничение снижалось за каждого участвующего в кольце. Впрочем, дистанция для атаки была все же слишком высока, но и на этот случай имелась припасенная хитрость. Другая группа волшебников должна была воспользоваться **"телекинезом"**, заклинанием перемещающим предметы или существ на дистанцию до восьмисот футов. Пока маги в кольце будут готовить метеоритный шторм, в самый последний момент их надлежало перенести на максимально близкое расстояние к противнику. Работать приходилось с ювелирной точностью. Сделать все нужно было так, чтобы не разорвать кольцо, а значит абсолютно одновременно. За каждым заклинателем в кольце был закреплен другой маг, который должен был перемещать своего подопечного строго по команде. Подобных операций в Культe, да и не только в нем, еще не проделывали, но на этот раз обстоятельства

подталкивали к риску.

Для снятия статуса осады было достаточно, чтобы через центральные ворота прошел хотя бы один из союзных бойцов. В хайде пробраться к Йорти было нельзя, нюхачи были настроены на мониторинг всех подходов к крепости, а летать в области замка не позволяла игровая механика. Целый отряд рейнджеров, верхом на своих питомцах, в основном это были гигантские волки, получил задачу рассредоточиться и в пылу сражения, не обращая внимания ни на какие преграды прорываться к воротам.

В пылу сражения управлять армиями подобных размеров становилось практически невозможно, заранее определялась лишь общая тактика боя, все остальное станет уделом командиров на местах и будет зависеть от их удачи, выучки и многих других факторов. Оставалось немного. Каждый знал, что должен был делать...

Завязался бой. Отряд кавалерии подвергся атаке лучников, однако стрелы отскакивали от их брони, не в силах пробить тяжелую экипировку. Слегка запоздавшие молнии ударили в рыцарей, и также не нанесли существенного урона. Эклектический заряд, не находя выхода, заиклено передавался от одного всадника другому. Рыцари достигли оцетинившейся копьями пехоты и врезались в ее строй. Первые ряды обороняющихся оказались смяты, однако практически все бойцы составляющие центр клина кавалерии были повалены на землю. Молнии, которые все еще искали выхода перекинулись на кого-то из Тамплиеров и продолжили распространяться по строю. Заряд успел порядком ослабнуть, однако и этого оказалось достаточно чтобы убить кое-кого послабее. Завязался ближний бой. Всадников стали охватывать в кольцо.

Раздался взрыв, потом еще один и еще. Две из трех пострадавших черепах, ломая при этом сооруженные на панцирях осадные орудия, подлетели в воздух и завалились на спину. Не обошлось без жертв. Одно из несчастных существ и подавно угодило прямо на палатку, в которой квартировались офицеры. Никто из находившихся внутри, если таковые и были, пережить подобного совершенно точно бы не смог.

Примерно в тысяче футах от лагеря появились маги, которые завершали чтение заклинания метеоритного дождя. Лучники и другие "дистанционщики" опоздали всего на пару секунд. Стрелы и атакующие заклинания накрыли наглцов, однако те успели завершить начатое. Небеса налились красным и сверху начали срываться горящие камни, которые достигая земли, с грохотом разлетались на мелкие кусочки превращаясь в некое подобие дополнительных поражающих элементов. Потери альянса Ренессанс были впечатляющими, заклинание пришлось прямо в скопление войск, а повреждения, наносимые спеллом такого уровня могли перенести далеко не все.

Маги тамплиеров наконец спохватились — то тут то там начали появляться купола, надежно защищающие от магии всех находящихся под собой. Бойцы, скапливались под этими практически прозрачными полусферами, рассчитывая найти укрытие от огненного дождя. И все бы ничего, однако свою лепту во всеобщую суматоху внесли черепахи. Оказавшиеся на спине махины, которые до этого только безвольно махали лапами в воздухе, сумели таки подняться. Как и было запланировано, чудовища принялись яростно атаковать своих же хозяев, не зная пощады и совершенно без разбора.

Паника продлилась не долго. Приняв на себя удар магов Тамплиеров и в немалой степени, тех же каменных глыб, что продолжали срываться с небес, черепахи довольно быстро пали, однако свою кровавую жатву успели собрать.

Действие "дождя" должно было вот-вот завершиться, а это означало, что наступала пора

основной фазы схватки. Отряду рейнджеров предстояло выдвинуться с небольшим запозданием сразу после основных сил и прорываться. Крон лично решил возглавить этот отряд и занял место на собственном волке.

Все силы Культа были брошены в бой. К сожалению дезориентированными в стане врага оказались лишь наемники и некоторые игроки, которые до этого редко участвовали в подобных операциях — как правило недостаточно прокаченные и одетые. Однако старая гвардия быстро восстановила порядок своих рядах и теперь уже настала очередь Культа нести потери.

90

Для обретения влияния в ряде провинций, Культу пришлось декларировать полный отказ от некромантии в собственных рядах. Это позволило улучшить отношение с ключевыми НИПами и занять главенствующее положение на большей части исследованных земель. Основная масса игроков, которые избрали класс некромантов, уже тогда были вынуждены покинуть клан и, как правило перешли к извечному сопернику, который подобных заявлений избегал.

Со временем, в клане появились свои некроманты, наличие которых не скрывалось, но и не афишировалось. Таковых имелось немного и их роль была скорее техническая, нежели боевая. Часто нежить использовали в черновых работах — переноске тяжелых грузов, лесоповале, но и конечно же, в зачистке "данжеонов" (подземелий), в общем везде, где не было НИП-ов способных растрезвонить о применении темных сил. В текущем сражении некромантов культа было дай бог, один или два — совершенно смешные цифры, особенно если учесть, что Тамплиеры располагали по меньшей мере сотней таких магов.

Некромантия имела свои ограничения, которые делали игру за этот класс не особенно простой. Дело в том, что для поднятия нежити требовались тела поверженных врагов. Грубо говоря, если в том или ином месте когда-либо погибал игрок или НИП, то там можно было призывать нежить. Чем больше смертей знала территория, тем и солиднее число мертвяков, которых было позволено подняться из праха. При этом, в зависимости от силы поверженного персонажа и уровня самого некроманта восставала соответствующая нежить.

В областях, где часто проходили сражения кланов или иные ПВП эвенты было настоящее раздолье для некромантов и часто могли сыграть решающую роль в сражении.

Волк Крона — Барсик, как он сам называл его, по аналогии со своим домашним котом, пулей несся вперед. Питомец был способен уворачиваться от стрел, что стало решающим фактором в выборе скакуна для операции. В ближний бой рейнджерам ввязываться было не нужно, а повышенная живучесть на дистанции была кстати. Совершая немыслимые прыжки, Барсик в один момент мог преодолеть преграду в лице нескольких всадников кряду. Находясь в седле несложно было вести прицельный огонь из лука, однако сейчас акцентировать агрессию на себя было не уместно.

Тут в дело вступили мерзкие некроманты. Облака призыва было трудно спутать с чем то другим. Эдакая абсолютная, перевозданная и бурлящая масса тьмы. "Врата" открывались повсюду, куда только можно было бросить взгляд. Здесь и до этого проходили сражения и недостатка в потенциальных бойцах не имелось, но сегодняшние погибшие лишь приумножили число потенциальных бойцов мертвого воинства.

Начался ад. Даже сотня некромантов не сумела бы призвать такого количества мертвяков. Неужели они нашли их еще? Как минимум, в три раза больше... Разведка о

После полумрака некрополя, яркий солнечный свет раздражал. Это был скорее психологический дискомфорт, нежели физиологический эффект. Привычка...

Я обнаружил себя в толпе подобных мне бойцов нежити, которые демонстративно разминали собственные косточки, ожидая приказа.

Где-то впереди, поднимались клубы пыли. За спинами нежити я ничего не мог разобрать, возможно это предвестник приближающегося отряда противника.

— В атаку! — прозвучал голос в голове. Среди активных бафов появилась иконка нового статуса "контроль некроманта". Толпа ринулась вперед. Мне оставалось одно из двух: упасть, рискуя быть затоптанным ретивыми зомби напиряющими сзади, или поддаваясь потоку следовать туда куда и все. Странно, но я не чувствовал какого-то внешнего управления над собой или острого желания убивать. Я по-прежнему полностью контролировал движения, уверен, мог бы отправиться совершенно в любом направлении. Команды некроманта, на меня не действовали. Возможно потому, что, в конечном счете, я игрок?

Не сразу понял как отличать союзные цели от врагов и лишь потом заметил едва заметную цветную ауру, сопровождающую всех и каждого вокруг. Красные — наверняка враги, зеленые — союзники, все оказалось проще чем я думал.

Нежить постарше, вроде вампиров, уже вовсю веселилась в стане врага. Кровососы умели восстанавливать собственное здоровье за счет жизненных сил поверженных врагов и предпочитали отступать если дело пахло жареным. Их мобильность и способность к стремительному рывку на небольшое расстояние делала этих тварей практически не убиваемыми на поле боя. Вот кто-кто, а эти мертвяки, уж точно гребли очки статуса лопатами.

Рядом послышался вопль банши. На нас крик не действовал, однако было заметно, как многие бойцы противника попали под действие оглушения. Этим пользовались все те же вампиры, которые предпочитали бить беззащитных бойцов.

— Складно работают. — проорал зомби, который был от меня по правую руку. — Делов-то! Визжи себе в тылу, а статус то растет! Нам так не жить...

Похоже, здесь также действовало правило "ассиста". Убийство врага приносило очки не только тому кто нанес последний удар, но и всем, кто так или иначе участвовал в его умерщвлении. В общем-то справедливо.

Я совершенно не обратил внимание на новые умения, характерные для нежити моего ранга, которые появились сразу после перехода к новой форме. Так-так, что у нас здесь?

Укус, Гнилая рвота, Железная хватка.

Так себе арсенал, но в случае чего применение и этому найти можно.

Нас было много, очень. Но враг и не думал отступать. Особенно эффективно действовали маги противника, которые зная об извечной ахиллесовой пяте мертвяков — уязвимости к пламени, только и делали, что бросались клятыми огненными шарами. Зомби загорались и падали, обгорая до скелетов, поднимались, и еще некоторое время продолжали бой, однако разваливались от любого толчка и становились совершенно бесполезны.

Меня сшибли с ног. Какой-то гигант с почти такой же огромной булавой как и он сам буквально выкосил целый ряд, в котором я находился. Выжить мне позволило лишь то, что

основную мощь удара приняли на себя другие зомби, которые находились рядом. "Сосед" навалился сверху, я задел кого-то еще и далее все посыпались в соответствии с принципом домино.

Здоровье снизилось на 324 пункта (поглощено броней 241), осталось 1230.

Вы сбиты с ног.

Враг замахнулся снова, рассчитывая отправить нас прямо туда, откуда мы, по его мнению, и повылазили — глубоко под землю, но на мгновение замер и выронил свою булаву. Я заметил как какой-то призрак за секунду до этого буквально влетел внутрь этого великана, а затем появился снова и рванул проч.

Призраки были способны вселяться в игроков, применяя навык "обезоруживание". Устанавливая на миг контроль над персонажем, они разжимали кисть ведомого субъекта заставляя того выронить то, что-то держал в руках.

Враг сразу же попытался подобрать свою булаву, но я уже стоял на ногах, размахнулся топором, и воспользовавшись моментом, вогнал лезвие тому в незащищенную область в районе шеи.

Критический удар! Нанесены повреждения 752 пунктов

Тут подоспели мои "коллеги" и продолжали мутузить раненого рыцаря кто куда горазд. Их атаки были не слишком точны, и приходились в основном в броню, однако и этого хватило, чтобы уже через мгновение завалить этого исполина.

Получены очки статуса: за помощь в убийстве вы получаете 520 ед.

Ну что ж не плохо. Начало положено, продолжаем!

Я уже немного освоился и орудовал топором словно бы всегда только этим и занимался. Разок мне даже удалось нанести последний удар, за что получил дополнительный бонус. Очки статуса продолжали капать, и в общем итоге я набрал их уже более пяти тысяч.

Мне также довелось оценить прелесть умения "**гнилая рвота**". Можно было выводить противника из строя на целых две секунды. Причем блевоту при должном навыке, порой удавалось распространять на нескольких стоящих рядом противников. Попавшие под действие данного скилла враги ненадолго теряли способность видеть. Этого времени часто оказывалось достаточно, чтобы изрубить их в капусту. Такие действия подходили под ассист, и приносили неплохие очки. А то что я и сам мог добить пораженного рвотой противника, давало еще больше профита.

Похоже я все же переоценил собственные силы. В конце ощутив безнаказанность набросился на какого-то мечника. Он ловко парировал все удары, а последняя из моих атак и вовсе получилась настолько корявой, что-топор лишь скользнув по поверхности щита пролетел мимо и вонзился в землю. Избегая очевидной контратаки я вынужден был оставить оружие и отскочил назад. К сожалению, рвота оказалась в откате и на этот трюк какое-то время рассчитывать не приходилось.

Мечник всерьез вознамерился разобраться со мной и ринулся в атаку. На этот раз пригодился навык "железная хватка". Его применение было возможно только в случае отсутствия оружия и соответствовало моменту. Я поднырнул под замах и схватил противника за руки. Тот попытался освободиться, однако преодолеть эффект хватки не сумел. В свою очередь я успел присмотреть место, подходящее для укуса. Благо боец оказался облачен в легкий сет брони и на его теле имелись слабо защищенные участки.

Я впился своими зубами в плоть, нанося довольно скромные повреждения в 50 пунктов, однако мечник испытал настоящий шок.

— Он укусил меня! Аааа!

Идиоты, посмотрят дешевых сериалов про зомби. Дилетанты чертовы! Укус, конечно же был не приятен, однако совершенно не смертелен, хотя и вешал баф отравление. Сила яда была достаточно слабой и со временем данный эффект и вовсе спадал на нет.

Интересно, я был способен понимать живых, но вот они судя по всему моих слов совершенно не различали, или же воспринимали их совсем не так, как того можно было ожидать. Интересно, что же они слышали вместо обычной речи, которая была характерная для мертвецов?

Не успел я об этом подумать, как какой-то всадник на всем скаку насадил меня на длинную пику и умудрился при этом поднять над собой. Здоровье резко устремилось к нулю и я погиб.

Вы выполнили задание "Рейд темного легиона"

Вы сослужили неплохую службу. Господин остался доволен.

Вы получаете очки статуса: +2000 пунктов

92

Крон ощутил мощный толчок, и не сумев удержаться в седле, повалился на землю. Что стало причиной падения он так и не понял, и сразу же вскочил на ноги. Питомец пробежал еще не менее сотни футов, прежде чем сумел погасить развитую скорость. Остановившись осуждающе фыркнул, мол как же так, развернулся и направился к своему хозяину.

Неожиданно один из зомби, которые в составе крупного отряда отступали под натиском бойцов Культа направился в сторону Крона. Истлевшая плоть резко контрастировала с совершенно свеженькими на вид доспехами, которые едва ли не сверкали новизной, а в кирасе и подавно, слегка различимо отражалась окружающая обстановка. Он издавал какие-то ужасные вопли, отдаленно напоминающие нечто вроде классического "МОЗГИИИИИ!" при этом угрожающе размахивал свободной рукой и корчил жуткую рожу. Зомби приближался. Ну что ж, он сам выбрал свою судьбу.

Крон достал из ножен клинок, не слишком дорогой, но и не ширпотреб, ровно такой чтобы его было не жаль потерять, и взобравшись на волка направил того прямо на дерзкого мертвяка, который ему отчего-то сразу не понравился. Последовал хлесткий кистевой удар и голова трупака покатила по земле, продолжая извергать из себя какую-то жуткую тарабарщину.

Сиверсу не особенно повезло, или наоборот посчастливилось... Он оказался чуть ли не в тылу когорты мертвецов и до сих пор ему не представилось ни единой возможности окропить кровью свой топор и тем самым проявить боевые навыки. Только и оставалось, что следовать за массой других зомби, ожидая подходящей возможности. Как вдруг он увидел волка, окрас которого ему был прекрасно знаком. Это был любимый питомец лидера его собственного клана и на нем восседал не кто иной как сам Крон, а значит появлялся шанс на квалифицированную помощь лучших магов Культа в решении проблемы нескольких последних дней. С трудом вырвавшись из толпы, Сиверс направился к упавшему клан-лидеру и приветливо размахивая рукой крикнул что-то вроде "Это я, Сиверс! Миха, погоди...". Кажется его заметили. Наверняка доброжелательная улыбка и правильно подобранные слова сделали свое дело, Крон направлялся к нему. Он поможет! Однако воссоединение друзей подпортило лезвие клинка которое легко отсекло голову Сиверса и отправило ее в полет.

— Ептеть. Ну мы с тобой сегодня поговорим по телефону. Я тебе все выскажу... Блин!

93

Тиргол пробирался по темному коридору. Здесь явно никогда не ступала нога человека, да что там человека — ни одного мертвяка. Из-за толстого слоя пыли на полу, это место можно было назвать песчаной пустыней и при этом не слишком покривить душой. Каждый шаг оставлял хорошо различимый след и был совершенно беззвучен.

"Еще немного и я дорасту до уровня "банши", осталось совсем немного!" — Думал ассасин. Он выбрал совершенно иной путь для продвижения, нежели брошенные на руднике неудачники. Используя воровские навыки: кражу, взлом и скрытность, он приступил к обносу местных лавок. Всегда брал самое ценное, что мог унести и потом продавал другим торговцам. Круговорот вещей в природе доставлял не только душевную радость, но и отлично способствовал продвижению по иерархической лестнице. Сейчас он был вампиром, и в скором времени планировал прорваться в золотой миллион.

Недавно, в одной из лавок Тиргол подслушал разговор двух трупаков, один из которых рассказывал другому, о несметных сокровищах, которые хранятся в замке лича. Причем, он также утверждал, что никакого Ирси нет и в помине. Никто и никогда его так ни разу и не видел, якобы это выдумка и вся власть сосредоточена в руках хунты из подземной тысячи.

Проведение вело его все дальше. а чутье подсказывало что в следующем зале уж точно будет чем поживиться. Комната оказалась огромной, наверное она занимала львиную долю центральной башни этого замка. То что он увидел его потрясло. Золото в подземном мире не слишком ценилось, лишь изделия, артефакты и все то, что могло принести хоть какую-то практическую пользу оставалось в почете. Именно поэтому горы монет и украшений не производили того впечатления, на которое могли по праву рассчитывать во внешнем мире. Это была сокровищница, в привычном смысле этого слова. Но целые горы золота переливались океаном бликов, и все равно будоражили воображение. Хотя бы малую часть этих богатств унести с собой наверх, а потом толкнуть за реал. Тогда можно было бы купить... тут воображение дало сбой... да все что угодно, всех!

Презренный метал был так близко и так же далеко. Разочарованный Тиргол пнул ногой золотой кубок полный монет самой различной чеканки, как вдруг ощутил постороннее присутствие. Навык обнаружение похоже дал сбой ибо в помещении все это время кто-то находился.

— Умри! — голос исходил от... черепа. Совершенно пустой и лишенный остального тела, он поднялся вверх примерно на восемь футов и замер. Его форма однозначно указывала на принадлежность какому-то гигантскому монстру, наверное даже дракону, а горящие словно звезды огни в глазницах внушали благоговейный трепет.

— Не понимаю. Я же приказал тебе сохнуть! — продолжил череп.

Тиргол начал понимать, что к чему, демонстративно упал и начал изображать жуткие предсмертные конвульсии, потом вовсе затих.

— Кого ты хочешь этим обмануть жалкий кровосос? Вставай, ты привлек мое внимание.

Тамплиер подчинился.

— Кто ты и почему послушался приказа?

— А должен был?

— Ну конечно же. Ты надлежало оторвать собственную голову и пнуть ее ногой так же

как ты поступил с тем золотым кубком.

— Правда? У меня не возникло такого желания.

— В таком случае мне придется уничтожить тебя старым проверенным способом.

— Постой! Я кажется знаю в чем дело!

— Слушаю тебя.

— Все дело в том, что я не умер. Вернее погиб, но не совсем так как остальные в Некрополе.

— То есть?

— Мы проникли в Ирсиид живым, и только здесь, обратились нежитью. Думаю, что это как-то связано с проклятьем Ллойры.

— Ллойры? Мы?

— Да такая богиня, вроде.

— Я знаю кто это. Ты был не один?

— Нас было четверо.

— Расскажи мне все.

94

Мы завершили рейд. Кто победил в том сражении совершенно не волновало, главное полученные очки перекочевали в наш актив.

Я уже примерял на себя оболочку призрака, Варточ и подавно чуть было не дорос до упыря. А вот Сиверс оказался аутсайдером, он по-прежнему остался в виде зомби.

— В принципе весело, но как это поможет? Мы снова здесь. Значит нас, так же как и прочую нежить, бросает обратно в некрополь!

— Честно говоря, я такого не ожидал. Мне почему-то казалось, умри мы на поверхности, то обязательно воскреснем в привычном месте. В церкви — уже людьми... прошу прощения, кто-то гномами... а особо одаренные, вообще орками.

— Ха-ха-ха! Очень смешно. — Сиверс был не особо доволен. — Вот если бы ваш друи вам голову оттяпал, как бы вы себя чувствовали?

— Пережили бы как-нибудь!

— Ну конечно...

— Эй вы трое! Идите за мной. — подошедший к нам рыцарь смерти, отдал приказ. И тон его голоса явно не предусматривал отказа.

— А что случилось?

— Вас желает видеть Ирси.

— Лич?

— Для тебя, труха, это господь бог! Пошевеливайтесь.

Пока конвоир шел впереди, мы активно перешептывались, на ходу составляя план действий.

— В общем нужно его завалить. Гном начнешь ты, а мы присоединимся.

— Слушай, а почему я то?

— Ты вон сколько нарезал в бою. Самый ценный игрок в нашей команде. MVP! Тебе и карты в руки.

— Не, не, не, не! Чуть какая фигня, так сразу давай Варточ! Вперед, молодец! А как дела доходит...

— Ладно все с тобой понятно. Тогда действуем по обстоятельствам.

— Да что тебе вообще понятно?

Нас проводили в замок, расположенный в самом центре города и завели в зал полный несметных сокровищ. Сопровождающий наказал нам ждать, а сам убрался восвояси. Трудно было удержаться от желания броситься в эти горы монет и драгоценностей. Все переливалось и блестело, как снег на ярком солнце.

— Приветствую вас.

Совершенно точно это был Ирси. Лич-дракон, хотя скорее какая-то его часть. Сиверс вцепился мне в руку и прошептал.

— Бой отменяется 700 уровень, здоровья под двадцать миллионов. Тут даже не рейд нужна, а целая армия. Если глупый гном вдруг накинется на него, стой где стоишь!

— Я все слышал! Я по твоему похож на идиота? — гном всем своим видом продемонстрировал, что не потерпит заговора за своей спиной.

Лич продолжал:

— Я наслышан о вашей проблеме и готов поспособствовать ее решению.

— Что потребуется взамен?

— Совершенно ничего, это будет моим подарком.

— Тогда у меня лично нет причин отказываться. Что нужно делать?

— Вам надлежит проглотить эти фрукты.

В сокровищницу засеменял мертвый паук, которой нес на спине роскошный поднос, на котором лежали три яблока.

— И все?

— Как только вы сделаете это, я сниму с вас проклятье и вы окажетесь на поверхности.

— Но как же мой брат? Он должен отправиться со мной!

— Нет, он останется здесь.

— Почему?

— Он сам изъявил такое желание.

— Я не верю.

— Это твое дело. Но у вас троих отныне один выход из этой комнаты — вверх. Иного не дано.

— Могу я с ним хотя бы переговорить?

— Хорошо, я сейчас же пошлю за ним.

Как только явился Приил, мы уединились в дальнем углу зала и я приступил к расспросам о причинах побудивших его к принятию такого решения.

— Брат, тут такое дело. Сверху я никто! Никаких перспектив, там я буду для тебя лишь обузой. Сам понимаешь, живой мертвец, которого не спрятать в мешок, как того же Мартина... Ну кто такому обрадуется? Но здесь у меня есть возможность стать сильнее. Намного! Глядишь пробьюсь в элиту, обрету новые способности. Кто знает...

— Но ты обещал помогать мне. Сам говорил это твоя главная обязанность.

— Я не отказываюсь от собственных слов. И мне не в чем будет себя упрекнуть. Смотри сюда.

— Это мой амулет? — Я совершенно точно узнал этот предмет, амулет Мардж.

— Я подобрал твои вещи и продал почти все, но ожерелье сохранил. Оно имело неизвестные особенности и, я взял на себя смелость распознать его свойства у местных мастеров. Взгляни сам.

Получен новый предмет: амулет Мардж x1.

Тип: медальон

Качество: легендарный

Описание: семейная реликвия которая объединяет родных. На обратной стороне выгравирована фраза "Приди ко мне...". Откройте этот медальон и поместите в него что-либо напоминающее вам о близком вам по крови человеке и назовите его по имени. Как только вы это сделаете ваш родственник окажется рядом с вами.

Вот это номер. Задание, связанное с родителями... Оно решалось так просто. Достаточно было опознать ожерелье и призвать их к себе, но нет, полез в самое пекло и нажил приключений на свою за... голову, ох и натворил дел.

— Ты хочешь сказать...

— Да! Что если ты сможешь призвать меня наверх с помощью этого предмета? Только дай мне время, чтобы я успел немного нагулять жирок, неплохо бы до вампира снова дотянуть. Так я буду гораздо полезнее.

— В таком случае позволь мне кое-чем тебе помочь.

— Чем это? Ты забыл кто тут старший брат? Это я решаю проблемы!

— Да тебе цены нет. Но этот предмет, позволит тебе достичь цели быстрее. Вот возьми этот чертеж, здесь есть все необходимые пометки. А это магнитный железняк он также необходим для изделия, а костей тут повсюду в избытке. Пойдешь к кузнецу, Торвану, попросишь его изготовить то, что здесь изображено. Скажешь, что это нужно для его дела, с рукой и молотом.

— Но чем это мне поможет?

— А это, братишка, как раз те самые якобы волшебные кости, которые тебе всучил тот мошенник. Но эти работают, как надо. примени их только в ключевой момент, когда тебя снова захотят обмануть те Банши.

95

— Паразит? Что это значит?

— Я расскажу об этом позже.

— Поэтому ты согласилась снять проклятье?

— Да.

— Никогда бы не подумал что ты настолько коварна.

— Ты многого обо мне не знаешь.

— Ты не допускаешь мысли, что просчиталась?

— С чего это вдруг?

— А что если все так и было задумано?

— Ты считаешь, его умнее меня?

— Ни в коем случае.

— Учти, в эту игру можно играть и вдвоем...

— Нисколько не сомневаюсь.

Больше книг на сайте - Knigolub.net