

# LitRPG

1

МАХАН



Василий МАХАНЕНКО

ПУТЬ ШАМАНА

ГАМБИТ КАРТОСА

## Annotation

Новейшие технологии позволили создать Барлиону — виртуальный мир развлечений, отдыха и общения. Правительство выступило гарантом легитимности игровых денег и их свободного обмена на реальные кредиты. Население почувствовало «халяву» и хлынуло в Барлиону. И кто-то, разумеется, додумался превратить Барлиону в место наказания преступников. Тело осужденного помещали в капсулу длительного содержания, а сознание отправлялось на рудники. И кому какое дело, что — на виртуальные. Во всяком случае, Дмитрию Махану от этого легче не стало. Восемь лет рудников, непопулярный класс Шаман и непрестижная в Барлионе специальность Ювелир. Шаману оставалось только одно — бороться за выживание. И отнюдь не виртуальное...

---

**Василий Маханенко**

**Путь Шамана. Гамбит Картоса**

# Вступление

Мир изменился, когда его заполонили программы имитации интеллекта, или, как их все называют, Имитаторы. Главное достижение человечества — одновременно, главная его беда. Вначале их использовали на опасном производстве, полностью устранив человека от общения с радиоактивными отходами и грязью. Затем начались опыты по применению Имитаторов в быту, сфере обслуживания, общественном питании... Буквально за десять лет с момента изобретения Имитаторов они так прочно вошли в жизнь землян, что отказаться от них стало невозможно. Вы хотите, чтобы ваш домашний любимец работал как будильник, пылесос, утюг, охрана и прочая и прочая, и при этом не разбрасывал шерсть, не гадил и не портил мебель? При этом ни внешне, ни по поведению, ни по тактильным ощущениям ничем не отличался от привычного для человека кота? Добро пожаловать в клуб любителей Имитаторов кошек...

Чем имитаторы выгодно отличались от людей, так это тем, что у них не было личностных матриц. Если запрограммировать, то они, конечно, и эмоции, и характер, и все остальное будут показывать, да так, что при общении с ними не с первого раза поймешь, что перед тобой программа; но самого главного у них нет, а именно — самосознания. Имитатор никогда не задаст вопросы: «Кто я? Зачем я? А сколько мне заплатят? А когда отпуск?», если ему такой параметр не определен по умолчанию, а значит, и переживать от осознания своего места в этом мире не будет, прекрасно выполняя все возложенные на него функции. Только возникшая безработица никого не радовала...

В один прекрасный момент правители мировых держав решили, что наличие границ и разделений на страны — крайне невыгодное мероприятие. Прежде всего для правителей. Пропаганда и настойчивые призывы сделали свое дело: страны объединились в одно государство и по всей территории был введен единый язык. Когда начались народные волнения, требующие отказа от использования Имитаторов и возвращения человеческого труда, единое правительство сделало гениальный шаг. Оно предоставило людям хлеб и зрелище одновременно: Барлиону. Виртуальный мир, который должен был стать для людей всем: местом отдыха, общения, дружбы, любви, ненависти... Все, что нельзя делать в реальности, в Барлионе можно реализовать без особых трудностей. Но правительство на этом не остановилось, оно выступило гарантом легитимности игровых денег и их свободного обмена на реальные кредиты. Население почувствовало «халяву» и хлынуло в Барлиону...

Одновременно с игроками в Барлионе начали появляться заключенные. Зачем держать их за стенками, охранять, кормить, оплачивать содержание, если можно поместить в капсулу длительного содержания и забыть на несколько лет? Капсула обеспечивала нормальное существование, не позволяла телу превратиться в кисель и, что немаловажно, гарантировало наличие заключенного в виртуальной тюрьме. Сбежать было невозможно. Заключенных помещали на специализированные рудники, включали им полный режим восприятия ощущений и наставляли на путь истинный через каторжную работу. Шансов выбраться из этого ада в обычный игровой мир практически не было, поэтому преступникам не оставалось ничего, кроме как добывать ресурсы и мечтать о свободе.

Барлионе стукнуло пятнадцать лет, когда в ее рудники попал новый заключенный — Дмитрий Махан. Попал, по сути, из-за собственной глупости: спор с девушкой еще никого не

доводил до добра. Взломав Имитатора городского водоканала, Дмитрий загрязнил полгорода, народ стал возмущаться, поэтому срочно нужна была жертва... Она была найдена и строго наказана: восемь лет рудников или сто миллионов золотых монет, непопулярный класс Шаман, специальность Ювелир и никакой надежды на послабление.

Знакомство с заключенными, первая Медная жила, первая Крыса — для Махана все было внове. Слишком отличался новый мир от того, каким привык он видеть в бытность Охотником. Предательство, дружба, осознание того, что Ювелирное дело — это не просто строка в списке специальностей, а реальный способ выйти на свободу — Махану пришлось пройти через все.

Когда до выхода оставалось совсем немного, заключенных со стационарного рудника перенесли на новый — адаптационный. На нем нужно было доказать владельцам Барлионы, ставшим к этому моменту государственными служащими, что заключенный в состоянии исправиться и стать полезным членом общества. Пройти рудник можно только в группе или, что стало открытием, с прокачанным Ремеслом и Ювелирным делом. На Долме, адаптационном руднике, Махан познакомился с такими же вставшими на исправление заключенными и обнаружил Подземелье, до этого момента не пройденное другими игроками. Новое Подземелье означало только одно — Первое убийство, с которым игроку приходит слава, почет и уважение. Жертвуя собой, теперь уже условно свободные игроки смогли добиться победы, получив в качестве награды хорошую добычу. Вернувшись обратно на начальный рудник, Махан готовился к выходу в общий игровой мир, но Пронто, начальник лагеря, провел его инициацию в Шаманы. Когда логика вступила в конфликт с ощущениями, Махан начал догадываться, что с классом Шамана не все так просто, как кажется со стороны. Просто нужно в нем поглубже покопаться. Но как это сделать, если на рудник явился НПС Губернатор и изъявил желание забрать Шамана к себе в замок?

# Глава 1

## На краю Империи

Смело шагнув в портал, я настроился на длительное противостояние с Губернатором. Три месяца обязательного нахождения в его полной власти совсем не радуют, но поднимать лапки, ползать на коленях и тыкаться головой, словно побитая собака, о ноги этой ошибки разработчиков я не собираюсь. Хрен тебе, а не фигурки Воинов-орков, жаба болотная, что бы ты мне ни сулил: мир, дружбу, жвачку или несметные богатства! Мысль о применении физического насилия меня не беспокоила: уверен, освободившихся заключенных просто так наказывать и пытаться нельзя, все же у нас есть права, пусть и немного урезанные. К тому же система прекрасно знает, что фильтры ощущений отключены, так что ничего страшного не грозит, и... Это еще что такое?

**Внимание игрока, находящегося в капсуле для заключенных! Вы заслужили «Уважение» со стражниками рудника Прика и переходите в общий игровой мир.**

**Предлагаем Вам принять участие в адаптационном сценарии «Замок Губернатора». Срок пребывания в локации «Замок Губернатора»: 2 месяца 26 дней. Отыгрываемая роль: «Замковый ремесленник». Условия: восьмичасовой рабочий день, еженедельная заработная плата, результат дневного труда уходит в пользу провинции Серрест, выходной — раз в семь дней, развитие производственных профессий (до 30 уровня включительно) — за счет Губернатора.**

**Награда за участие в адаптационном сценарии: Уважение с провинцией Серрест, два предмета класса «Редкий».**

**В случае отказа Вы будете отправлены в случайное поселение империи Малабар, репутация с провинцией Серрест уменьшается до уровня Ненависть.**

**Желаете принять участие в адаптационном сценарии «Замок Губернатора»?**

Судя по мерцающему вокруг порталному переходу, меня не планировалось никуда доставлять, пока не будет сделан выбор. Раз так, есть время порассуждать и взвесить все за и против.

Первое. Адаптационный сценарий... Сколько же можно меня адаптировать? Понял уже, что я ущербный и убогий, которому в избытке достается только обязательная адаптация, а не обычная игра с нормальным общением с другими игроками. Добавляем в чашу весов минус.

Второе. Близость к Жабернатору. Пусть даже только и территориальная. Прости, НеПиСь числовая, наша встреча была ошибкой, не получится у нас с тобой взаимной любви. Ты меня просто хотел использовать... Ерьсь какую-то несую... В любом случае, личность Губернатора тянет на два тяжелых минуса.

Третье. Я человек деловой, и нужно мыслить рационально. Такое количество плюшек просто так бросать нехорошо — и зарплата, и развитие специальностей неограниченного количества, с единственным потолком в росте уровня. Можно себе сразу изучить и Кузнечное дело, и Алхимию, и Наложение чар, и Картографию, да много чего можно под такое определение прокачать, справедливо ссылаясь на условия сценария. Это два плюса, однозначно.

Четвертое. В случае отказа — Ненависть с Серрест. Это явный минус: в смысле, плюс в пользу того, что нужно принять предложение на участие в сценарии. Провинций в Малабаре — всего сорок штук, и отказываться от одной из них — крайне недальновидное решение.

Вроде все. Не знаю, для кого как, но для меня выбор очевиден. Не хочу я ограничивать свободу одним выходным в неделю. Раз так, то удачи тебе, Жабернатор, постарайся обойтись как-нибудь без меня. Я-то уже собирался расстраиваться, когда перед нырком в портал мне высветилась надпись, что два месяца и двадцать шесть дней буду обязан прожить в замке Губернатора. Все оказалось не настоль критично — система заранее высветила требования сценария, наивно полагая, что я его приму. Еще бы: столько плюшек и такие большие минусы... Не в этой жизни.

Уверенным движением я выделил висящую перед моими глазами маленькую, по сравнению с «Принять», надпись «Отказаться», и в это же мгновение мир наполнился красками, звуками и великолепнейшим запахом соснового леса.

**Внимание игрока, находящегося в капсуле для заключенных! Вы отказались от участия в адаптационном сценарии и были направлены в поселение Колотовка. Срок пребывания в поселении: 2 месяца и 26 дней. Максимальное время нахождения вне поселения: 48 часов. При нахождении вне поселения свыше указанного срока вы будете телепортированы обратно в село и вам будет засчитано нарушение условий досрочного освобождения. Три нарушения аннулируют досрочное освобождение, вы будете возвращены на рудники для дальнейшего отбывания оставшегося срока заключения.**

**Желаем приятной игры!**

**Получено обязательное задание: «Обращение к Старосте». Описание: обратитесь к старосте Колотовки для определения места жительства на ближайшие три месяца. Срок выполнения: 12 часов. Штраф за невыполнение: 3 нарушения**

Едва я сделал пару шагов по направлению к видневшейся невдалеке деревне, как перед глазами возникло еще одно сообщение:

**Ваша Репутация с Губернатором провинции Серрест уменьшилась на 22 000 пунктов.**

**Текущий уровень: Ненависть. До Вражды 12 000 пунктов. В связи с получением граничного значения ваш бонус на ежедневное повышение Репутации не действует**

Всучили все-таки. Ну да, я знал, на что подписывался — на граничное значение отрицательной репутации. Хотя... Отрицательная репутация — тоже репутация. Минусовых репутаций в Барлионе всего четыре уровня: Недоверие, Неприязнь, Вражда и Ненависть. От Нейтрального отношения до Недоверия — тысяча очков репутации со знаком минус, до Неприязни — еще три тысячи. Затем шесть тысяч — до Вражды и двенадцать тысяч — до Ненависти. Я получил сразу максимум! Играя Охотником, я смог получить Превознесение, граничную положительную репутацию, только с одной фракцией, да и то через два года с начала игры, а сейчас всего три месяца — и сразу Ненависть! Конечно, Шаман к полумерам не привык, если репутация — так граничная, созданные предметы — обязательно

Легендарные, девушки — непременно такие, из-за которых попадаешь в тюрьму. Плохо только одно — Серрест для меня теперь потерян: едва я попаду на глаза стражникам, миг буду отправлен в тюрьму до «выяснения обстоятельств». Сутки в камере предварительного заключения, а затем — телепортация к окраинам провинции. В следующий раз в камере я проведу уже два дня. Потом три — и так далее, без ограничения. Самое противное, повесить такую репутацию практически невозможно, необходимо личное вмешательство Императора.

На задворках сознания появились видения потерянной и беззаботной жизни в замке Жабернатора, но я их быстро развеял и двинулся в Колотовку. С виду — вполне стандартная средняя деревня; если считать по трубам, то дворов в семьдесят, не меньше. Деревянные дома, покрытые деревянной же дранкой, лай собак, веселые крики детворы, бегающей за орудием благим матом котом, к хвосту которого что-то привязано — обычная сельская жизнь, какой я ее помню по пребыванию в гостях у родителей. Огромный частокол по всему периметру, сделанный из толстых бревен, защищал деревню от темного леса, до которого от села метров сто. На ум пришло непонятное выражение «мачтовый лес» — прямые как стрела стволы сосен возносились высоко в небо, заслоняя густой верхушкой солнце и создавая внутри леса густые сумерки. Бурелом, кустарники, орешник, еще какие-то деревья делали лес непроходимым в прямом смысле этого слова. Только редкие тропинки, очевидно прорубленные местными жителями, вели вглубь этого пугающего чуда природы. Несмотря на такое соседство, вне частокола жизнь не замирала — от самого леса раскинулись широкие желтые поля каких-то зерновых, зеленые луга, на которых паслись коровы и овцы, длинные, метров по сто, грядки со сгорбившимися над ними жителями деревни, машущими тляками, — атрибутика села была выдержана полностью. Недалеко от дороги, ведущей в село, стояла кузница, из которой валил густой черный дым и слышались звонкие удары молота. Здорово: место, где развиваться, есть, жаль только, что у меня на голове красная повязка, иначе меня, как свободного жителя Империи, встретили бы в Колотовке хлебом-солью. Сейчас же хорошо, если не будет собак да палок.

Я глубоко вдохнул свежего воздуха, после чего неторопливым шагом двинулся в село, отмечая про себя особенности местной жизни. Моя главная задача — найти местного Старосту и «зарегистрировать» свое пребывание в деревне. Знать бы еще, где его искать, — это же не Прик, где орк все время сидел за своим столом, тут Староста и бегать может.

Шагая в Колотовку, старался отметить каждую мелочь, которая может пригодиться мне в ближайшие три месяца.

Вот из кузницы вышел огромный, словно медведь, кузнец, поднял немалый бочонок с водой и, с гулким выдохом «Э-эх!», опрокинул его на себя, отфыркиваясь и активно исходя паром. Постояв пару секунд, рассматривая меня исподлобья и шумно вдыхая в себя прохладный воздух, он поднял, словно пушинку, валявшуюся на земле наковальню, еще раз бросил на меня взгляд и скрылся в кузнице. Планы на развитие специальностей резко понизились на порядок — терпеть не могу жару, по мне лучше никак не работать, чем обливаться потом и высовывать язык, глотая раскаленный воздух.

Вот троица каких-то бородатых мужиков активно машет косами, бросая на меня крайне недобрые взгляды. Маленькие лбы, злобные, но одновременно туповатые взгляды косарей делали их очень похожими на неандертальцев, картинки которых помню из уроков истории. Им еще шкур вместо одежды не хватает — тогда точная копия будет. Когда я проходил рядом с ними, слышал бормотание, совсем не похожее на общий язык Барлионы. Зуб даю, на этой троице завязано какое-то задание: либо они его выдают, либо от них потребуется что-то



узнать. Поспрашиваю местных жителей: наверняка окажется, что эти мужички — не местные.

Вот интересное дерево...

— Берегись! — Звонкий детский голосок отвлек меня от созерцания местного колорита. Я развернулся на звук и только открыл рот, чтобы спросить, что случилось, как мне в лоб прилетело что-то большое, твердое, тяжелое и ужасно болючее. Бам! Умиротворенный сельский пейзаж разбавила картина летящего Шамана, недобрыми словами поминающего всех и каждого в этом мире. Мой полет прекратился практически сразу — в стоге свежескошенной травы. С трудом продравшись сквозь опутавшую меня зелень, я отплевался и вытряхнул траву из куртки. Чтоб вас всех! По привычке взглянув на уровень Жизни, еще раз выругался. Минус сорок процентов Жизни! Чем же это меня так? Ответ пришел довольно быстро, но вызвал недоумение. Огромное колесо от телеги, обмотанное веревкой и окантованное железной пластиной. Нда... А ведь таким и на перерождение отправить недолго!

— С вами все хорошо? — Ко мне подлетел маленький запыхавшийся и покрасневшийся парнишка, лет семи, не более. — Я тут... зуб... колесо! А оно тяжелое! А тут вы! А оно покатилося, но не туда! И мой зуб за ним! А потом — «Бам!» И вы летите! И в траву — «Бац!» А больно было? — Он смотрел на меня так сочувственно и виновато, суетливо пригладивая свои рыжие и взъерошенные волосы, что я даже не мог на него рассердиться. — А вы маме не скажете? Наш кузнец хорошо зубы рвет, только всегда занят, приходится самому, — судорожно, периодически глотая воздух, принялся объяснять мне парнишка, сверкая дыркой в том месте, где должен был быть передний зуб.

— У меня теперь зуба нет, как у Борьки Лысого, — продолжал тараторить малец, и теперь я понял, что колесо, отправившее меня в полет, — местный заменитель стоматолога, когда у кузнеца нет времени.

— Так вы маме не скажете? А то она меня больше не пустит одного гулять, только с сеструхой! А она такая зануда — «это нельзя, это не трогай, к собакам не лезь»! Бе-е... Как можно быть такой скучной? Вот помню, пошли мы в лес... — Похоже, у этого НПС в настройках прописано, что, если молчание длится более одной минуты, он мгновенно исчезнет с лица Барлионы. Неважно о чем; неважно, слушают его или нет; главное — говорить.

— Так, стоп! — прервал я рассказ о походе в лес и победе над огромным серым зайцем. — Ты Старосту знаешь? Если отведешь меня к нему, то и маме ничего не скажу. — Проводник на первых порах мне не помешает, а парнишка в селе должен знать всех и каждого...

— Старосту? Да кто его не знает! Все знают! Пять медяков — и я вас мигом к нему отведу. Вечно он так прячется, что и не сыщешь. — На лице мальчугана расплылась улыбка, и он протянул маленькую ладошку, выжидающе на меня уставившись.

— Держи, вымогатель малолетний... — Я кинул в протянутую ладонь пять медных монет, которые тут же исчезли, словно их никогда и не было. Конечно, можно было заставить мальчишку проводить меня до Старосты бесплатно, но от пяти медяков я не обеднею, а так есть вероятность получить какое-нибудь задание от его родителей. Или дрыном по спине, если окажется, что деньги парню давать нельзя ни в коем случае.

— Тебя звать-то как? — спросил я малолетнего хулигана, крутившегося вокруг валяющегося колеса и решавшего, с какой стороны к нему подступиться.

— Оглобля я, — коротко бросил мальчуган, начав краснеть от натуги, стараясь поднять колесо.

— Да ладно заливать-то, нет таких имен. Давай помогу. — Я подошел и поставил колесо на попá. Действительно, тяжелое. — Куда катить его собрался-то?

— Оглобля я, — настойчиво повторил малец, утирая рукавом нос, — не нравится мне Автондил, не буду так называться. У всех хорошие имена, только у меня такое дурацкое, вечно из-за него от Прямыков достается. Катить не надо, направьте вон туда, пускай само добирается, — Автондил... нет, Оглобля указал рукой в сторону села, — авось никого не зашибет по дороге.

— А Прямыки — это кто?

— Да с соседней, Прямой, улицы, банда Лехи Рябого. Поберегись! — заорал Оглобля, бросаясь вслед покотившемуся колесу и крикнув мне: — Встретимся внизу-у!

Пару раз Оглобля спотыкался, кубарем катясь с холма, но тут же вскакивал на ноги и продолжал бежать за колесом, голося во все горло. Усмехнувшись его нелепости, я двинулся за ним, как вдруг меня резко развернуло на месте, оторвало от земли и ткнуло лицом в разъяренную бородатую морду кузнеца:

— Ты почто Оглоблю обижаешь, душегубец?

Прежде, чем я успел что-то ответить, кузнец хорошенько размахнулся и отправил меня в очередной полет. Конечно, хлеба-соли не ожидалось, но это уже перебор. Полеты начинают утомлять своей частотой! Я поднялся с земли и быстренько глянул на уровень Жизни. Мама дорогая! Восемнадцать процентов всего осталось! Удар у кузнеца похлеще колеса будет! Понимая, что второго удара могу не пережить, принялся вызывать в себя Духа лечения.

— Это что еще за танцы? Ты никак колдун!

Хорошо, что Бубен ускоряет вызов Духа — успел, буквально за секунду до очередного полета, полностью себя вылечить. Но каков кузнец! Силен, словно медведь. Я попробовал встать, но руки подкосились, и я упал на землю, глядя на возникшее полупрозрачное сообщение:

**Головокружение! Вы потеряли концентрацию на 10 секунд.**

**Получены улучшения навыков:**

**+10 % Устойчивости. Итого 60 %**

— Дядька Кондратий, стойте!

— Отойди, Оглобля, не мешай. Не видишь, что ль, колдун-душегуб к нам явился!

— Не душегуб он! Мне помог колесо до села докатить и к Старосте хотел попасть!

— К Старосте, говоришь. — Кондратий навис надо мной, затем поднял одной рукой и оторвал от земли. Кому сказать — не поверят: в Барлионе меня Кондратий хватил! В прямом смысле этого слова. — Что хотел от нашего Старосты?

— Жить у вас буду три месяца, — прохрипел я сквозь сдавленное горло. Надо же! Играя Шаманом, начинаю открывать Барлиону совершенно с новой стороны: никогда бы не подумал, что, если сдавить горло, игрок начинает хрипеть. Задышаться не будет, просто появится полоска, оповещающая о нехватке воздуха, а вот насчет хрипов — этого раньше не замечал. Кузнец разжал кулак, и я мешком рухнул на землю.

— Жить, значит? А что тогда тут топчешься, словно вынюхиваешь что? Старосты тут нет! — Не дожидаясь ответа, кузнец развернулся и пошел обратно в кузницу. Похоже, первое

знакомство с жителями Колотовки прошло неудачно.

— Не обижайтесь на него, — протараторил Оглобля. — Дядька Кондратий — хороший, наверное, сегодня что-то сделать не получается, вот он и обозлился. Пойдемте вместе, я колесо уже докатил. Вон оно, в забор врезалось. Пусть там валяется.

У деревянных ворот стояла местная стража — два красноносых мужичка с заплывшими глазками. Они из последних сил опирались на копья, чтобы не упасть на землю, причем не от усталости или длительного дежурства, а от явного распития горячительных напитков. Сладковатый букет браги разносился за несколько десятков метров от этой парочки, а несколько валяющихся на земле бутылок ярко указывали на то, чем занимались весь день доблестные стражи порядка. А уж про внешний вид и говорить не приходилось: короткая кольчуга, достигающая середины огромного пивного пуза, надетая поверх обычной рубахи, укрепленные толстые штаны и потрепанные лапти делали вид стражников настолько «устрашающим», что вздумай враг пробраться в село, он неминуемо бы умер от смеха.

— Стой, ик! Кто идет!

— К Старосте иду, селиться у вас буду, — незатейливо ответил я. Похоже, местный Староста — уважаемый мужик, поэтому ссылки на него открывают многие двери.

— К Старосте, говоришь, — пьяным голосом начал заплетать второй стражник. — Так скажи ему, что ворота в надежных руках, мы бдим и блюдим. Ни одна гадость к нам не проползет! — стражник выпрямился, показывая, какой бравый вояка стоит на страже села. От переизбытка чувств его повело, он сделал несколько неуверенных шагов назад, уперся спиной о частокол и сполз вниз, лишившись опоры в виде копья.

— Митрич, куда! — За ним мгновенно ринулся второй стражник, напрочь позабыв о столь несправедливой вещи, как равновесие и сила тяжести. Недоуменно покачав головой при виде такой стражи, я двинулся в село, но тут мой взгляд зацепился за створку ворот, до этого момента закрываемую телами стражников. Обычные деревянные створки, одна из которых была иссечена четырехпальными когтями неведомого чудовища. Причем иссечена со стороны села, словно кто-то хотел проделать дыру во внешний мир. Неужели с воротами связано какое-то задание? Найти и уничтожить монстра? Надо будет предложить свои услуги Старосте.

— А что у вас с воротами? — спросил я Оглоблю, когда мы стали подходить к большому дому, стоящему в самом центре села.

— Нормально у нас с воротами все.

— А отметины, словно от когтей?

— Так это Прямики балуются, каждую ночь пробираются мимо спящих стражников и ворота ножами полосуют. Кого хватают — за уши к Старосте ведут, а кого нет — тому почет большой и уважение. Меня вот ни разу не хватали!

— Сколько же ты раз лазил к воротам? — расстроено спросил я, поддерживая разговор. Такое задание накрылось!

— Пока ни разу, но ведь не ловили, верно? — беззубо улыбнулся парнишка и указал рукой на красочный дом: — Все, пришли. Староста тут сидит, как обычно, — после чего мгновенно рванул с места так, что только пятки сверкали. — И не забудьте, — отбежав на приличное расстояние и развернувшись, крикнул Оглобля, — маме ни слова про колесо!

— Значит, на поселение к нам? — аккуратно сворачивая бумагу и пряча ее в ящик стола, спросил Староста. С первого взгляда на него становилось понятно: передо мной аккуратист, педант, при этом очень уверенный в себе НПС. Не могу сказать чем, но он поразительно

напоминал своим внешним видом советника императора Малабара. Такое же волевое лицо, обрамленное короткой эспаньолкой, пронзительные и внимательные глаза, отмечающие каждую мелочь, — в общем, полностью законченная картина положительного управленца Барлионы. Диаметральная противоположность Жабернатору; не удивительно, что к такому руководителю в деревне питают уважение.

— Да, почти на три месяца.

— Не стой, присаживайся, надо же решить, чем ты у нас будешь заниматься. — Староста жестом указал на кресло, после чего откинулся на спинку своего и начал смотреть в потолок, словно прикидывая, чем могу быть полезен его селу.

Я разместился в мягком и довольно удобном кресле, явно не местного производства. Странно: откуда в доме обычного НПС, пусть и старосты, такая мебель? Не желая мешать размышлять, принялся осматривать рабочий «кабинет» местного руководства. Отдельная комната в жилом доме. Огромный деревянный стол, напоминающий стол начальника рудника Прика, стоял в центре кабинета и был образцом рабочего порядка: все в папках и стопках, аккуратно и ничего лишнего. Действительно, педант. Небольшие стеклянные шкафы с книгами и свитками, камин и шикарный пышный ковер довершали обстановку кабинета местного управителя. Я уже было обратил свой взор обратно на Старосту, как взгляд зацепился за небольшую картину: Староста, двое взрослых мужчин, привлекательная девушка и клякса краски, замазывающая пятого персонажа картины.

— Гостиниц у нас нет, поэтому тебя придется к кому-то подселить. Думаю, Елизавета не откажет, все одно у нее дом пустует уже два года. — Староста принялся заполнять бумагу, после чего протянул ее мне: — Держи, передашь ей мою просьбу. Далее. Чтобы определить, чем тебе заниматься, нужно знать, что ты умеешь делать и какой уровень у твоих навыков. Нужны точные цифры.

Я открыл свои свойства и принялся диктовать специальности и их уровень. Хорошо, что не требует все характеристики продиктовать, пусть он и НПС, но рассказывать, что у меня есть Ремесло, не очень хочется.

## Окно характеристик игрока Махан

Количество опыта	285 из 1400			<b>Дополнительные характеристики</b>	
Раса	Человек				
Класс	Начинающий Шаман			Физический урон	57
Основная специальность	Ювелир			Магический урон	555
Уровень персонажа	14				
Количество жизни	680			Защита от физических атак	230
Количество маны	1850			Защита от магии	60
Бодрость	100			Защита от огня	60
<b>Характеристики</b>	Шкала	База	+ Вещи	Защита от холода	60
Выносливость	58%	30	68	Защита от яда	60
Ловкость	24%	7	7		
Сила	55%	18	21		
Интеллект	16%	56	185	Шанс уклонения	6,40%
Харизма	40%	6	6	Шанс критического удара	2,80%
Ремесло	0%	3	4		
Устойчивость	60%	10	10		
Не выбрано					
<b>Свободных очков характеристик</b>			0		
<b>Специальности</b>					
Ювелирное дело	61%	12	12		
Горное дело	61%	12	13		
Торговля	25%	6	6		
Кулинарное дело	20%	5	5		

— Ювелир, Горняк и Кулинар, — задумчиво проговорил Староста. — Совершенно бесполезные специальности в нашей местности. Ювелирных камней у нас нет, их нужно покупать в городе, а до него два дня пути на телегах. Горняк еще может пригодиться, да вот единственная жила у нас — возле кузни, ее Кондратий, кузнец наш, ежедневно обрабатывает. К тому же маловат ты еще для Железной руды. Можешь, конечно, в Свободные земли податься. Здесь недалеко. Там и Оловянные, и Мраморные жилы есть, только опасно в нашем лесу. Без охраны по нему ходить не принято. Про Кулинара и говорить не хочу — наша Прасковья любого повара, даже Губернаторского, за пояс заткнет. Вот такие дела.

В Свободные земли? Куда же это меня кинуло? Неужели к черту на рога?

— А у вас случайно карты Империи нет? Интересно же, куда меня отправили на поселение, — спросил я Старосту. Тот прищурил глаза, некоторое время буравил меня взглядом, после чего ответил:

— Есть карта. — Он убрал со стола все лишнее, залез в ящик стола, вытащил свиток и развернул его на столе. Огромнейшая, метра полтора на метр, карта Империи. Откуда у него такое чудо?! Такая карта может стоить около десяти тысяч золотых! — Мы вот здесь. — Староста указал пальцем в самый край границы со Свободными землями. Я наклонился над картой и негромко выругался. К черту на рога — это еще мягко сказано.

Реальный мир после того, как произошло объединение государств и был принят единый язык, поделился на пять крупных районов, по материкам: Евразия, Африка, Австралия и две Америки. По аналогии с реальностью, в Барлионе были сформированы пять огромных материков, каждый из которых был условно разделен на три зоны. Например, на нашем материке — империя Малабар, Картос и Свободные земли. Малабар является местом обитания игроков, здесь находятся основные ресурсы и задания, фракции, столица, города, даже есть до сих пор неизведанные земли. К примеру, та область, в которой нахожусь я, еще не изучена на все сто процентов — даже на карте Старосты она обозначена очень схематично. Картос, Темная империя, возглавляемая Безымянным Темным Властелином, примерно в пять раз меньше Малабара по занимаемой территории, но доставляет массу хлопот своими постоянными набегами и рейдами. Нужно отдать должное этой империи — в ней находятся уникальные предметы и ресурсы, за которыми часто отправлялись высокоуровневые игроки. Что самое интересное, равные шансы на получение добычи были как у рейд-группы из ста игроков, так и у одиночки, тайком пробравшегося в Картос. Играть за Темную империю было невозможно, хотя игроки неоднократно собирали подписи и проводили митинги, чтобы им открыли возможность играть за темную составляющую Барлионы. Корпорация все обещает проработать этот момент, но из того, что я знаю, в этом направлении не было сделано ни шага — Картос так и остался вотчиной Имитаторов. И наконец, третья область на каждом материке, занимающая по площади почти шестьдесят процентов всего доступного игрового пространства: Свободные земли. Редкие независимые города со своей шкалой репутации, деревеньки, состоящие из двух-трех десятков домов, огромные леса, бескрайние степи, непроходимые болота, упирающиеся в небо горы. За пятнадцать лет существования Барлионы были составлены карты только тридцати процентов территорий Свободных земель, все остальное являлось одной большой загадкой. Конечно, находились энтузиасты, которые бросали все и погружались в исследования и путешествия, но они либо не создавали карты изведанных мест, либо не выкладывали их на общий ресурс. Либо, что скорее всего является истиной, продавали карты за бешеные деньги ведущим

кланам. Для большинства же игроков территории Свободных земель были неизведанными. Какие задания и достижения доступны в этих землях — остается только гадать, хотя представители корпорации неоднократно призывали игроков прекратить войну с Картосом и исследовать Свободные земли, утверждая, что в них располагаются самые «вкусности» Игры. Даже все новые Подземелья, открываемые каждые полгода, разработчики помещают внутри еще не изведанных Свободных земель, чтобы у игроков появился стимул потратить свое время и проложить туда маршруты. Так, что-то я сильно отвлекся...

Меня отправили на поселение в самый дальний край Империи, на границу со Свободными землями, представленными в этой области непроходимыми лесами, болотами и горами. Ни городов, ни сел. На карте, практически в самой точке под названием Колотовка, были нанесены несколько пиктограмм, указывающих, что в данной местности есть свободные рудники. Надо будет сходить туда, посмотреть. Что действительно удручало — до ближайшего имперского города было очень далеко. Два дня на телеге — это еще надо постараться добраться, если я правильно понял пропорции карты. С учетом того, что я могу отдаляться от Колотовки только на два дня — посещение Дальгора мне заказано.

— Насмотрелся? — поинтересовался Староста, после чего свернул карту и положил обратно в стол. — У нас хоть и не центр Империи, но тоже есть чем заняться.

— А нет ли у вас поручений для меня? — по привычке спросил я, прекрасно понимая, что красная повязка на голове не вызывает доверия у НПС. Нужно прожить в деревне около недели, чтобы ко мне привыкли, перестали опасаться, тогда можно и о заданиях говорить. Но, как говорят, попытка не пытка.

— Есть, как им не быть. Только не могу я их давать первому встречному, — подтверждая мои мысли, ответил Староста. — Ты поживи у нас с неделю, пользу селу принеси, тогда и поручения для тебя найдутся. Хотя... Есть одно. Недавно в лесу завелась стая волков, осмелела, стала набеги на стада совершать. Пастухи говорили, что вожаком у них огромный Волк ходит. Если изведешь Волка, то и насчет других поручений говорить можно. К тому же стаю давно нужно проредить, нечего ей в таком количестве по лесам шастать. Только учти, на слово я тебе не поверю, доказательства нужны.

### **Доступно задание: «Охота на Серую смерть»**

Описание: В окрестностях Колотовки появилась стая волков, возглавляемая огромным вожаком. Уничтожьте 10 волков и огромного Серого Волка. В качестве подтверждения выполнения задания принесите Волчьи хвосты, выпадающие со 100 % вероятностью с каждого моба. Класс задания: Обычное. Награда: +100 Репутации с провинцией Кронг, +200 Опыта, +8 °Серебряных монет. Штраф за провал/отказ от задания: -100 Репутации с провинцией Кронг

— Берусь. Завтра же, с самого утра, займусь волками, — согласился я, принимая задание. — Только у меня еще несколько вопросов. Сколько...

— Вначале волки, затем вопросы, — безапелляционно перебил меня Староста. — Сейчас тебя Тиша отведет к Елизавете, не забудь ей грамоту от меня вручить. Завтра отправляйся охотиться, после чего и поговорим. Тиша! — крикнул Староста, и буквально через пару мгновений в комнату влетела девушка с картинки.

— Знакомьтесь, моя дочь — Тилиаша. А это — Махан, три месяца жить в нашей деревне будет. Отведи его к Елизавете, пусть у нее остановится.

— Можно просто Тиша. — Нежный голосок девушки очень соответствовал ее

прекрасному образу. — Пойдем, покажу тебе село, — изящно подвинулась, приглашающе поведя рукой.

### **Задание «Обращение к Старосте» выполнено**

Село оказалось большим. С пригорка я насчитал около семи десятков домов, но на самом деле в селе было сто три двора. Немало, особенно по меркам приграничья. План села был вполне стандартен: центральная площадь, на которой стоял дом Старосты, а также три улицы: Прямая, Косая и Волнистая. Ребяшня с этих улиц все время выясняет, кто самый лучший и сильный, поэтому драки происходят с регулярной частотой. Рассказала Тиша и про ворота — год назад ее отец, чтобы припугнуть распоясавшихся детей, прочертил на воротах три борозды, будто в селе завелся оборотень. Только получилось не так, как задумывалось: неделю из домов никто носа не высовывал. Пришлось правду рассказывать. С тех пор у молодежи повелось: если хочешь доказать свою ловкость — нужно исполосовать ворота. Днем ворота охраняют несколько пьянчужек — все равно ни на что большее не способны, а ночью выходит уже более серьезная стража — либо ее братья, либо наемники, такие же свободные жители Империи, как и я. Только без красных повязок. Я не мог не поинтересоваться, есть ли сейчас в селе свободные жители, и очень огорчился, когда узнал, что последний был здесь полгода назад.

Интересной оказалась история и самой Тиши. Она вместе с семьей приехала в это село всего два года назад, сразу после смерти предыдущего Старосты, мужа Елизаветы. До этого момента Тиша жила в большом городе. Ее отец занимал довольно высокую должность, так как по утрам за ним приезжала карета, а по вечерам в их доме собиралась большая толпа богато одетых гостей, запирались в кабинете и что-то обсуждали. Затем что-то произошло, отец собрал всех и отправился сюда, на край Империи.

— Выходит, по ночам ворота охраняют твои братья? Все трое? — Картинка с кляксой не давала мне покоя, я чувствовал, что с ней что-то не так. С момента инициации я решил доверять своим чувствам.

Тиша помрачнела, умолкла, некоторое время мы молча двигались по деревне, но затем она собралась и серьезным голосом ответила:

— Нет, не трое — только двое. Но и они делают это только раз в неделю. Про третьего брата никогда меня не спрашивай. Сама я его не помню, но в семье не принято о нем говорить. Все, что знаю, — он предал наш род, нашу родину, и отец навсегда изгнал его из семьи. Больше о нем — ни слова. Мы пришли. Елизавета живет в этом доме. — Тиша развернулась и быстрым шагом скрылась за поворотом. Упс. Похоже, накрылись медным тазом мои планы по ее соблазнению. Теперь, пока не повышу репутацию, Тиша со мной будет только здороваться. Жаль. А вообще, информацию она сообщила очень интересную. Изгнание из семьи — очень серьезный шаг для НПС. Не представляю, что можно натворить, чтобы бывший руководитель высокого ранга собственноручно изгнал сына. Прокачаю репутацию до Дружелюбия — обязательно поинтересуюсь у самого Старосты по поводу картины. Зуб даю, история изгнания — запутанная и обязательно с заданием. Такие поручения как раз в духе Барлионы — социализация игроков через восстановление семей.

— Мы же договаривались, что ты маме ничего про колесо не скажешь, — вернул меня в реальность обиженный детский голосок. — Ты обещал!

— Во-первых, не обещал, а во-вторых, никому ничего я рассказывать не собираюсь. Ты-



то что тут делаешь? — Не с первого раза, но я смог рассмотреть спрятавшегося под крыльцом Оглоблю.

— Как что? Живу я тут. С мамой и сестрой, — ответил мальчишка, выползая из своего укрытия.

— Тогда я к вам. Мать дома?

— Дома она. — Оглобля осмотрелся, немного подумал, после чего принялся залезать обратно под крыльцо: — Только я туда не пойду. У нас на обед каша, а я ее терпеть не могу. Если мама меня увидит, за ухо возьмет и за стол засадит. Лучше тут посижу.

— Чем могу помочь? — Низкий женский голос заставил меня оторвать взгляд от убежища Оглобли. Судя по скрипу половиц, мальчуган активно принялся мне сигнализировать, что его тут нет и я понятия не имею, где он бегаёт. Елизавета с улыбкой понимающей матери посмотрела себе под ноги, после чего задала совершенно неожиданный вопрос: — Извините, а вы здесь рыжеволосого мальчугана не видели? Я приготовила его любимый пирог, так он скоро остынет, станет невкусным. Придется его, как кашу, Зорьке отдавать.

— Ты кашу Зорьке отдала? Правда? — пару раз ударившись головой о доски, молнией вылетел из своего укрытия Оглобля, уставившись сверкающими глазами на мать. — А пирог с черникой?

— Конечно, с черникой, все как ты любишь. Беги, пока не остыл, охламон. — Елизавета потрепала пробегающего мимо нее парня по голове, после вновь повернулась ко мне: — Так чем могу помочь?

— Меня к вам Староста отправил. Сказал, что у вас можно поселиться на три месяца. Вот бумаги. — Я протянул Елизавете документы. Если ее поведение с сыном было естественным, то с этим НПС у меня не будет особых хлопот.

— Три месяца, значит, — пробормотала Елизавета, читая бумаги. Интересно, что же там Староста написал? В его доме посмотреть не получилось, затем мешала Тиша. Вдруг у меня бы Интеллект повисился, чем черт не шутит? — Ночи сейчас теплые, я могу вам летнюю кухню отдать. Согласны? — Хозяйка окинула меня взглядом. — Вы как нахлебник или работник ко мне заселяетесь?

Неужели запахло заданием? Пускай и бесплатным, но заданием!

— Не люблю быть нахлебником. Если что нужно сделать, только скажите, вмиг выполню: воды принести, дров наколоть, огород вспахать...

— Нет, это и мои работники прекрасно делать могут. Староста написал, что Кулинарное дело для вас не ново. — Елизавета сделала паузу, а я замер в нетерпении. Задание по специальности! Это же мечта любого игрока! Там такие плюшки можно получить, что даже во сне не снились! Елизавета помялась, затем решила и проговорила: — Я женщина не богатая, кормить еще один рот не смогу. Обеспечение себя питанием лежит полностью на вас, договорились? — после чего, покосившись на мою красную повязку, добавила: — И просьба: без приглашения в мой дом не входить.

**Внимание Игроку! Вам отказано в посещении основного дома Елизаветы, вдовы бывшего Старосты Колотовки. В случае нарушения запрета Вам будет засчитано одно нарушение условий досрочного освобождения. Желаем приятной игры!**

Елизавета развернулась и вошла в дом, оставив меня на крыльце в состоянии полной

депрессии. Я-то уже раскатал губу на задания, хорошее отношение к своей персоне... Как же я забыл про свою краснолобость? Ко мне же каждый НПС должен относиться настороженно и с подозрением. Бывший преступник, как же... Вдруг примусь убивать всех направо и налево либо лазить по карманам и красть деньги? Кто меня знает! Получается, зарабатывать уровни — теперь не такая уж и простая задача. Я-то планировал за три месяца подняться на десяток-другой, выполняя различные задания... Печально. Нужно что-то с этим делать, причем обязательно — в ближайшее время.

Летний дом, любезно предоставленный мне Елизаветой, поражал своей простотой и аскетизмом. Из всей мебели присутствовала только кровать, занимавшая половину свободного пространства. Больше не было ничего. Земляной пол, который не смог нагреться даже за сегодняшний жаркий день, серые брусчатые стены и небольшие окошки-бойницы у самого потолка, через которые даже лунный свет не пробивался. Великолепное место, чтобы провести ближайшие три месяца. Развалившись на кровати, я принялся строить планы, чтобы хоть чем-то занять свой мозг.

Первое. Нужно завтра же выполнить задание с волками. Лишний опыт и Репутация с провинцией Кронг поможет мне заслужить доверие Елизаветы и переехать в большой дом. Торчать три месяца в этой клетушке совсем не хочется.

Второе. Нужно решить вопрос с посещением Дальгора. На телеге туда добираться не вариант, слишком долго. Значит, придется идти другим путем. Староста сказал, что в город периодически отправляется караван. Нужно заключить соглашение с его главой на покупку свитка перемещения из Колотовки в Дальгор. Обрато куплю сам. Судя по расстоянию до города, свиток может стоить около восьми-деяти сотен золотых. Дорого, конечно, но мне нужно попасть в банк Барлионы и, второе, — забрать вещи Охотника. Там только денег тысяч одиннадцать будет, да и одежда должна была остаться. Пусть она вся — на Ловкость, но мне и такая пригодится. По сравнению с той, что надета на мне сейчас, — просто стальная броня будет.

Третье. Нужно разведать, что за рудники отмечены на карте Старосты. Он, конечно, предупредил, что соваться к ним в одиночку опасно, но упускать такую возможность категорически нельзя. Если я правильно помню, ближайшие залежи чего-то располагаются всего в паре часов пешего хода от Колотовки. Спать я не хочу: если выйти сейчас, то к утру обернусь. Зато сразу пойму, на что мне рассчитывать в части прокачки специальностей.

Пятое... Нет пятого, планы построены. Решено — отправляюсь сейчас смотреть на рудник! Но вначале нужно разобрать свой мешок, а то все время руки не доходят. После Подземелья в нем скопилось немало вещей, которые я даже не рассматривал. Вывалив мешок прямо на пол, зажег лучину, вставил ее в небольшую дырку в стене и принялся за ревизию. Шахматные фигурки. Жаль, что каждый Воин-орк занимает в сумке одно место. Как представляю, что придется таскать с собой все тридцать две фигурки, даже оторопь берет. Где же я такой большой мешок достану? Семь колец на плюс три и четыре — на плюс два. Морально устаревшие, так и не проданные на Прике. Смысла держать их, чтобы затем продать на аукционе, нет никакого. Такое барахло не возьмут даже за пять золотых. Придется сливать их обычному НПС-торговцу. Кольчужные перчатки, полученные с последнего босса Подземелья, даже не стал рассматривать. Они принадлежат моим будущим соклановцам, превращаться в крысу не хочу и не буду. Зачем искушать себя лишней раз? Вдруг они мне понравятся и я не захочу их отдавать? Двадцать три куска Малахита, сто четыре куска Медной руды и шестьдесят восемь Медных слитков пригодятся для прокачки Ювелирного

дела, пока не решится вопрос с рудой. Кирка — мое все. И наконец, огромная куча различных шкур, хвостов, мяса, когтей и прочего хлама, что досталась с Крыс и Пауков Подземелья. Я переборол первый порыв сгрести все это в одну кучу и продать не глядя. Первое прохождение Подземелья давало неплохой шанс получить даже с простых мобов какую-нибудь плюшку, поэтому разбрасываться потенциально хорошими вещами я не хотел. В результате разбора в сторону отошел жуткий на вид и ошупь Паучий глаз. Его свойства не идентифицировались, а характеристики Мудрость, с помощью которой они определялись, у меня не было. К тому же не нужна она мне. Проще в любом городе сходить к НПС-магам и за пару золотых провести идентификацию предмета. Двадцать два Крысиных хвоста со свойствами «Используется Алхимиками» и двенадцать Паучьих лапок, в свойствах которых обозначено «Используется Оружейниками», я тоже сложил отдельно — пробегусь по соответствующим лавкам и предложу этот товар. Вон как заговорил: «Пробегусь по лавкам». Еще вопрос со свитком не решен, а уже планы на город строю. Все остальное оказалось хламом, только Крысиное мясо можно было использовать для прокачки Кулинарного дела.

Рассортировав вещи, я сложил их назад в мешок, удобнее перехватил Колотушку и вышел в ночь. Владельцы Барлионы прекрасно понимают, что многие игроки появляются в игре только поздними вечерами. Оттого ночи в Барлионе практически белые, во всяком случае, видимость достаточно хорошая. Сделав пару шагов за дверь, я выругался. Что же за невезуха такая? Похоже, Колотовка относится к уникальному перечню мест, на которые не действует правило светлой ночи. Кромешная тьма, покрывалом накрывшая село, не позволяла рассмотреть что-либо уже на расстоянии пары метров. План по ночному рейду на рудник провалился в тартарары. Топать по такой темени у меня не было никакого желания. Усевшись на лавку, я отклонился к стене и закрыл глаза. Практически полная тишина, разрушаемая шелестом леса и негромкими щелчками цикад, пришла в село вместе с темнотой. Ни шума собак, ни криков толпы НПС, мирно спящих сейчас в своих домах. Идеальная ночь, чтобы побыть одному и подышать чистейшим воздухом, дополненным примесью смолы, хвои и терпким привкусом животного. Животного?! Я мгновенно открыл глаза и увидел буквально в паре метров от себя непонятное облако, из которого на меня уставились два красных глаза. Что это за хрень? Выделив непонятное облако, я попробовал посмотреть в свойствах, с кем имею дело.

### **Свойства объекта скрыты**

Скрыты? Это как? Скрыть свойства моба в Барлионе невозможно. Вернее, было невозможно до текущего момента. На их чтении построена вся игра, это позволяет игрокам строить тактику борьбы с мобом или боссом. Нужно залезть в гайд или форум, чтобы посмотреть, кто способен утаивать свойства. Да и вообще — можно ли это? Но все это потом, сейчас меня волнует другой вопрос — что стоящая передо мной штука хочет? В то, что она добрая, белая и пушистая, я не верил. В Барлионе есть правило: если моб агрессивный, то у него в обязательном порядке красные глаза. У всех нейтральных или дружелюбных мобов глаза любого другого цвета, но никак не красного. Смотрящие на меня в упор два красных фонаря ясно давали понять, что ничего хорошего мне не светит.

Стараясь не делать резких движений, я поднялся со скамейки и бочком двинулся к своей двери. Всего-то пару метров нужно пройти. На каждый мой небольшой шаг в сторону непонятная штука синхронно переплывала вбок, постоянно находясь в полутора метрах

перед моим лицом. Что-то происходящее перестает мне нравиться. Может, атаковать первым? Ведь лучшая защита — это нападение. Я уже собрался призывать в это непонятное нечто Духа молнии, как спиной ощутил дверную ручку. Мысль о проверке, кто из нас двоих круче, сразу испарилась — дверь, несмотря на свою невзрачность, была великолепной преградой от мобов. Принцип «Мой дом — моя крепость» никто не отменял, даже в Барлионе.

Осторожно запустив руку за спину, я медленно опустил ручку, после чего быстро провалился внутрь дома, мгновенно развернулся и навалился на дверь всем своим весом. Одновременно с первым моим движением тварь ринулась вперед и навалилась на закрывающуюся дверь с другой стороны.

**Получен урон. Уровень Жизни снизился на 30: 260 (Удар дверью) — 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 650 из 680**

**Получены улучшения навыков:**

**+10 % Устойчивости. Итого: 70 %**

**+5 % Силе. Итого: 60 %**

Мне не хватило буквально нескольких сантиметров, чтобы полностью закрыть дверь. Я упирался из всех сил, наваливаясь на нее всем телом, но наседавшая с обратной стороны тварь не позволяла этого сделать. Мало того, постепенно, сантиметр за сантиметром, дверь принялась открываться. В какой-то момент через образовавшуюся щель проскользнула туманная конечность. Внутри дома туман рассеялся, поэтому в сумраке я увидел четыре острых когтя. Это что, Росомаха-переросток? Когти вонзились в дверь и оставили глубокие борозды. Такие же, как на створках ворот в село. Неужели местная молодежь так балуется? Вот завтра потеха будет, когда в селе начнут рассказывать про то, как Шаман испугался детских шуток! Я уже хотел бросить сопротивляться, как увидел сообщение:

**Уровень Бодрости: 30. Остановись, злобный Шаман!**

Мое оповещение, которое поставил еще на руднике, чтобы не загнуться от потери Бодрости. Это уже не шутки. Вряд ли у местной детворы хватит сил, чтобы буквально за десяток секунд так снести мою Бодрость. Тут что-то другое.

Что другое — не успел узнать. Еще через пару секунд промелькнуло сообщение, что Бодрость упала в нуль, и я застыл сломанной куклой. В отличие от рудников, Бодрость в общем игровом мире прекрасно восстанавливается с нуля, даже без использования воды. Но пока она не восстановится хотя бы до десяти, игрок застывает, словно восковая фигура.

Очередной толчок откинул меня глубоко в комнату, и уже в полете я увидел, как за мной ринулась какая-то серая тень. Тумана не было, но разглядеть внешний облик в сумраке комнаты было невозможно. Ясно одно — у твари минимум по две руки и ноги. Или четыре конечности, если говорить обобщенно. И зачем я лучину погасил перед уходом? Сейчас бы узнал, с кем имею дело. Мелькнули четыре острых когтя: короткая вспышка боли — и окружающий сумрак потемнел еще больше. Мой дом — не такая уж и моя крепость, получается. Хотя дом-то — не мой, спишем на это.

Мигнуло, и, как мне показалось, практически сразу я обнаружил себя стоящим у входа на местное кладбище. Очень символичная точка возрождения. Небольшой храм возвышался в

нескольких метрах от меня, закрывая своей тенью от ярко светившего утреннего солнца. Выходит, меня все же достала та непонятная тварь, а обязательные двенадцать часов с момента смерти промелькнули как одно мгновение. Весело.

Сделав шаг по направлению к церкви, я злобно уставился на возникшее предо мной сообщение:

### **Внимание!**

**В связи со смертью уровень Опыта уменьшается на 30 %. Текущее значение Опыта: 199, до уровня осталось 1201**

Я проверил кошелек. Так и есть, осталось только три тысячи с хвостиком золотых. Другая половина валяется в летнем доме. Остается надеяться, что никто в него не войдет и не присвоит мои кровные. Они же, по идее, валяются за кроватью, от двери их не должно быть видно.

Но что же меня убило? Несмотря на то, что у меня шестьсот восемьдесят Жизни и двести тридцать Защиты от физических атак, тварь отправила меня на перерождение одним ударом. Я залез в логи, надеясь, что после выхода из рудника эту возможность открыли. Есть! Сейчас почитаем, что меня так долбануло. Сделав фильтр на полученный урон за последние тринадцать часов, увидел несколько строк:

*23:45:23 Получен урон: 28 (258 «Удар дверью» — 230 «Защита»). Остаток Жизни: 652*

*23:45:26 Получен урон: 28 (258 «Удар дверью» — 230 «Защита»). Остаток Жизни: 624*

*23:45:39 Получен урон: 28 (258 «Удар о стену» — 230 «Защита»). Остаток Жизни: 596*

*23:45:41 Получен урон: 24 762 (24 998 «Неизвестно» — 230 «Защита»). Остаток Жизни: 0.*

Я оторопело уставился на надписи. Вот это в меня влетело! Двадцать пять тысяч урона может нанести моб семидесятого уровня, не меньше. Но откуда в Колотовке агрессивный моб такого уровня, и главное, с какого перепуга он решил порадовать меня своим посещением?

— Что забыл ты здесь, сын мой? — Раздавшийся неподалеку голос заставил меня обернуться. Маленький, пухленький, розовощекий жрец какого-то бога стоял возле храма и перебирал в руках четки. Черная хламида полностью покрывала его тело до самых пят, не скрывая размера огромного живота. — Ты хочешь получить благословление Власта? В таком случае тебе нужно стать его послушником. Готов ли ты?

Значит, храм Власта. Бог виноделия. Аналог Бахуса, Пана и прочих богов из реальности. Я залез в гайд, чтобы почитать основные ограничения, накладываемые служением данному богу. С удивлением обнаружил, что их вообще нет — послушником бога мог стать любой НПС или игрок без ограничений. Да и не только послушником — даже жрецом можно было стать всего через несколько месяцев послушничества. Никаких дополнительных трат или приношений делать не надо. Ежедневно по стакану браги или вина выпиваешь — и получаешь за это божественное благословление. Правда, если не выпьешь, то заработаешь божественное проклятье, а это — штука не очень приятная. Придется замаливать свои прегрешения уже двумя стаканами браги. Ладно, я и Охотником не очень-то интересовался религией в Барлионе, а Шаману она и подавно не нужна. Власт, конечно, удобный бог, чтобы

начать себе прокачивать характеристику Вера, но слишком в этой области много заморочек. Не мое это. Зато понятно, откуда у жреца такое большое пузо. Наверняка он с прихожанами, да и с простым людом, ежедневные замаливания проводит. С помощью вина или браги. Да и парочка охранников, что я встретил вчера у ворот, должны быть его активными послушниками.

— Нет, спасибо. Я уважаю Власта, но становиться его послушником не готов. Благодарю. — Я поклонился жрецу, получив в ответ аналогичный поклон.

— Твоя воля. Власт никого не заставляет служить себе силой. Только истинно проникшийся способен понять всю глубину его учения. Я могу тебе еще чем-нибудь помочь, сын мой? — бросил стандартную фразу жрец.

— Да, скажите, святой отец, нет ли в здешних краях монстров, что гуляют по ночам и приносят горе и разрушение населению? — Инцидент с перерождением никак не отпускал меня. Я ужасно хотел разобраться, что же нанесло мне такой урон.

Жрец перестал перебирать четки, посмотрел по сторонам, после чего приглашающе указал рукой:

— Войдем в храм, сын мой. Не место здесь вести такие разговоры.

Внутри храма не было ничего интересного. Алтарь, изображающий довольного пузатого Власта, осоловелыми глазами смотрящего в никуда, да пара скамеек. Все. Прямо спартанская обстановка. Жрец зашел за алтарь и достал откуда-то два кубка, протянув один мне.

— Правила Власта не позволяют начать разговор, не смочив горло вином, — величаво протянул жрец. — Вижу, что неспроста ты спросил меня про ночного монстра, — начал он, как только мы выпили по паре глотков. Обычное вино, не дающее никаких плюсовых характеристик, только незначительное опьянение в виде дебафа повесило. — Видно, и тебя эта напасть коснулась. Да, есть беда в наших землях. Не любит о ней люд рассказывать, все делают вид, будто не случилось ничего. Ты следы когтей на воротах видел? Старосте пришлось сказку придумать: мол, это он накарябал, чтобы жители волноваться перестали. Только раз в семь дней следы от когтей появляются вновь. Хорошо хоть, местной детворе в голову взбрело, что это они такое безобразие делают, поэтому все успокоились. А в том, что каждую седьмую ночь из общего стада исчезает то корова, то овца, все волков привыкли винить. Только никто ведь не думает о том, как волки смогли пробраться через запертые ворота. Ведь вся деревня обнесена плотным частоколом, даже мышь между кольями не проскользнет. Один только Староста правду и знает, да сыновья его, которые по ночам стараются выследить скрывающуюся тварь. Два года она ускользает, всего пару раз видели они красные глаза монстра. Издали. Твоя помощь будет бесценной. Возьмешься ли ты? Если сможешь хотя бы узнать, что за тварь бродит по Колотовке, награда будет достойной.

### **Доступно задание: «Ночной ужас поселения»**

Описание: Раз в каждые семь дней по Колотовке бродит монстр, приносящий жителям села беды и разрушения. Узнайте, кто является ночным ужасом села. Класс задания: Редкое. Награда: +400 Репутации с провинцией Кронг, +500 Опыта, +8 °Серебряных монет, Редкая вещь из запасов Старосты. Штраф за провал/отказ от задания: -400 Репутации с провинцией Кронг

— Берусь. Выясню, кто скрывается под ликом твари. — Я принял задание. Теперь все становится понятным. Свойства твари не просматривались, потому что таковы условия

задания. Выходит, нужно узнать про нее стандартным способом, а не тем, что доступен только игрокам. Ладно, этот вопрос отложу на неделю, когда придет время охоты. Наша первая встреча с тварью закончилась ее полной победой, посмотрим, как сложится дальше.

— Спасибо тебе, Махан! Если тебе потребуется помощь, можешь обращаться незамедлительно, — поблагодарил меня жрец, после чего я отправился в село. Пришло время забрать деньги да топать охотиться на волков. Пора расти в уровнях.

## Глава 2

### Волки и не только

— Когда вы успели выйти? — спросила Елизавета, едва я появился во дворе. — Я думала, вы спите до полудня, а у меня тут ранняя пташка, оказывается, завелась?

— Прогуляться решил, — принялся отмазываться я, не желая рассказывать про монстра. — Не стал никого будить, перелез через забор да и пошел окрестности осматривать.

— Как же Малыш вас не загрыз? — удивилась женщина.

— Малыш?

— Пес наш. Мы его каждый вечер выпускаем во двор погулять. За забор не прыгает, обучен, но внутрь двора чужака не пустит. Да вон он сидит, видите? — Елизавета указала рукой в дальний край двора, где в вольере располагался Малыш: метровый Волкодав. Издавая негромкий рык, он недобрыми глазами смотрел на меня. Где же ты был, красавец, когда меня на перерождение отправляли? Сидел в своей норке и ехидно насмехался? Неожиданно во мне появилось чувство, что обязательно необходимо «поговорить» с Малышом. Глупость, конечно, но с момента инициации в Шаманы я привык доверять своим внезапным порывам.

— Можно с ним поближе познакомиться? — я вопросительно посмотрел на хозяйку.

— Конечно, только не дразните его. Для него перегрызть решетку — всего пара укусов, как бы беды не было. Малыш у нас хоть и обученный, понапрасну бросаться не будет, но судьбу лишней раз лучше не испытывать.

Заверив Елизавету, что ничего псу не сделаю, я подошел к вольеру. Осмотрелся, нет ли кого поблизости, после чего присел на корточки и посмотрел прямо в глаза Волкодаву. Я не мог объяснить, зачем мне это, но чувствовал, что так нужно. Издав негромкий рык, Малыш подошел вплотную к решетке. На меня накатило терпкий запах животного, пару секунд мы смотрели друг другу в глаза, как вдруг...

Окружающий мир посерел, покрылся туманом, и вокруг образовалась звенящая тишина. словно кто-то движением руки выключил весь звук. От Малыша отделилась тень, которая прошла сквозь решетку, словно ее не существовало. Вальяжно ступая по двору, тень пса шла по территории, словно хозяин. Я посмотрел на настоящего Малыша. Тот огромными глазами смотрел на себя со стороны, разинув пасть и вывалив язык. Собака-удивляка, однозначно. В этот момент призрак пса сделал пару шагов, как вдруг припал к земле, поджал хвост и принялся пятиться. Никогда не думал, что собаки умеют пятиться назад, тем более на брюхе. Могут ошибаться, но они вроде не умеют этого делать. Ладно, спишем на произвол разработчиков. Призрак прополз сквозь закрытую дверь вольера, подполз к будке, уперся в нее и принялся закапываться в землю.

— Значит, испугался? — негромко спросил я. Мой голос прогремел, словно гром. — Что же это было, если такая здоровенная псина испуганно убежала и принялась закапываться?

Возле призрачного пса появилось нечто туманное и бесформенное. Пару секунд оно нависало над ним, как вдруг тишину этого представления нарушило скуление реального Малыша. Волкодав припал к земле, поджал под себя хвост, закрыл лапами глаза, пустил лужу и вообще выражал такой испуг, что я непроизвольно от него попятился, запнулся и упал на пятую точку. Сумрак вокруг нас развеялся, и скуление пса разбавилось шумом окружающего мира.



## Обновление задания «Ночной ужас поселения»

**Разгуливающий по Колотовке монстр наводит ужас даже на самых злобных и огромных псов. Учтите это при поиске**

— Что вы с Малышом делаете? — Возле меня возник Оглобля. — Он же вас боится! Уходите! Прав был дядька Кондратий — вы колдун! Не бойся, Малыш, я тебя в обиду не дам. — Оглобля встал между мной и вольером, приготовившись бороться за свою собаку.

Желания что-то объяснить этому маленькому НПС не было, поэтому, встав на ноги, я отправился в летний дом. Деньги, как и предполагалось, лежали за кроватью. На автомате закинул их в мешок и улегся на кровать. Волки никуда не денутся, сейчас же нужно тщательно прочитать форум и гайды. Место, в которое меня забросило, становится очень интересным, а изображать из себя героя и самостоятельно узнавать тайну монстра я не собирался.

Итак. Что у нас есть по запросу «Колотовка».

Вначале — гайд. Село на окраине Империи, Провинция Кронг. Это уже и сам знаю. Количество жителей, скота и прочего состава НПС мне не интересно, пропускаем. Ага, вот. В Колотовке недавно погиб Староста. Причина смерти — не определена. На место Старосты был назначен представитель промышленной артели Дальгора. Заданий, привязанных к жителям Колотовки, нет.

Последнее предложение ввело меня в ступор. Судя по гайду — в селе нет заданий. По факту — у меня на руках имеются два: «**Ночной ужас поселения**» и «**Охота на Серую смерть**». Что-то не сходится...

Я сформировал поиск по названию заданий. Ага, задания такие были. Только вот их описание заставляло задуматься: «Вариативное задание, не имеющее привязки к локации». Заданий нет, но в то же время они есть? Глупость какая-то. Вновь гайд. Запрос: «Вариативное задание». Описание: задание, выдаваемое НПС в зависимости от стадии сценария.

Теперь я запутался окончательно. Какой сценарий? Откуда в Колотовке, селе у черта на куличках, отыгровка сценария? Тут даже игроков нет, чтобы им заниматься.

Так, переходим на форум. Что там по поводу «Колотовки»? Форум не порадовал. На мой запрос нашлось только одно сообщение годовой давности:

*«Бредятское село! Черти где находится, грифоны туда не летают, портал до ближайшего города штуку золотых стоит! Совсем опухли разрабы с такими ценами! В Дальгоре получил задание — передать посылку Старосте. Два дня на телеге ехал, с ума сойти! Даже в реал ушел на это время. Ладно, добрался, передал. Пошел окрестности рассматривать ночью, так мало того, что темень такая, что хоть глаза выколи, так в селе по ночам Ворген лазит. Сотого уровня! А у меня тридцатый! Я в него даже попасть не смог, от всех моих атак увернулся, сволочь! Мой совет всем — нефиг тут делать. Днем я полазил по селу — ни одного задания! На фига такие села строить, если тут настоящим игрокам делать нечего? Хорошо хоть, задание выполнил, репу с Провинцией получил.*

*ЗЫ. У Старосты дочка зачетная! Правда, не ведется на цветы и подарки. НПС долбаный!»*

Новый запрос, теперь уже в гайд:

*Ворген. Вид Оборотня, сохраняющий рассудок во время смены облика. Ворген может менять облик по желанию в любой момент времени, а не в зависимости от фаз Луны. Одна из немногих рас, которые нельзя выбрать игрокам. Особенности расы: ускоренное перемещение в облике Воргена, способность вызывать у собак приступы паники, + (Уровень) к броне за счет толстой шкуры. Внешний вид Воргена представлен на картинке.*

На меня смотрела высокая человекоподобная собака — или, скорее, волк. Руки-лапы заканчивались четырьмя огромными когтями. Такими же, которые я видел вчера вечером. Выходит, по Колотовке гуляет Ворген? Тогда понятна реакция Малыша. Приступ паники — штука серьезная, особенно когда видишь стоуровневого оборотня. Жаль, что нельзя сразу идти к жрецу, выдавать полученную информацию. Он меня просто не услышит, даже если буду в ухо кричать: задание не выполнено, сдать его невозможно. Ничего, у меня есть неделя, чтобы придумать, как этого блохастика поймать. Мстить за свое перерождение я буду жестко.

Выйдя из дома, бросил взгляд на Малыша. Он уже пришел в себя и бесился вместе с Оглоблей. Позволив себя оседлать, Малыш, словно заправский конь, носился по вольеру, а Оглобля весело гоготал, ухватившись руками за его уши.

— Что ж ты будешь делать с ним, — всплеснула руками дородная женщина, выходя из большого дома. Судя по кухонному фартуку, местный повар. — Опять из собаки коня делает! Матрена! А ну урезонь брата, пока он шею себе не сломал, — прокричала она внутрь дома. Я не стал дожидаться, чем закончится эта история, и быстрым шагом направился к выходу из села.

Если правильно понял Старосту, волки появились в лесу недалеко от пасущихся стад. Туда мне и нужно.

Мой первоначальный порыв по охоте на волков угас через три часа. Ни одного волка, даже самого облезлого и дохлого, мне не встретилось. От нечего делать я принялся убивать все, что движется. Двухуровневый кузнечик? На тебе Духа Молнии! Трехуровневая жаба? И тебе подарочек, держи! Опыт совершенно не капал, добычи не было, даже в зачет достижения «Гроза животного мира» эти животные не шли. Но чтобы не скучать, я продолжал раз за разом терроризировать окружающих букашек. О, вроде мышь пробежала. А ну, стоять, сейчас я тебя!

**Получен урон. Уровень Жизни снизился на 220: 450 (Удар стрелой) — 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 460 из 680**

Несмотря на адскую боль в плече, я мгновенно упал на землю и сделал кувырок в сторону. В место, куда изначально упал, сразу же впилась очередная стрела. Что за хрень?

Продолжив катиться не разбирая дороги, я врезался в небольшое деревцо. Не обращая внимания, что уровень жизни от удара снизился, я перекатился за дерево и перевел дух. Ух! Теперь можно отдышаться и осмотреться. Хорошие вокруг Колотовки волки бегают — стрелами кидаются! Времени и желания залезать в логи не было, все равно сейчас станет понятно, с кем сцепился, поэтому достал Бубен и призвал Духа Исцеления, восстанавливая себе уровень Жизни. Сейчас повоюем.

Прошла минута, показавшаяся мне вечностью, но стрел больше не было. Неужели все

закончилось? Я привстал над травой и осмотрелся. Тишина, в округе нет никого и ничего. Откуда же взялся этот непонятный стрелок? И главное — кто это?

Ответ пришел в виде стрелы, которая врезалась прямо в грудь. Твою же!

**Получен Критический урон. Уровень Жизни снизился на 670: 900 (Критический Удар стрелой) — 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 10 из 680**

Упав мешком в траву, я судорожно старался вдохнуть. Больно-то как! Поймаю уroda — руками на части разорву! Хорошо хоть, вытаскивать стрелу не нужно было: она уже исчезла из этого мира, оставив после себя только воспоминания в виде боли. Призвав двух Духов Исцеления, вернув себе полный уровень Жизни, я затих. На меня напал явно не игрок, оповещения, что на меня напал ПК-шер, нет. Выходит, какой-то моб балуется. Раз так, то сейчас выясним, кому в Барлионе жить надоело. Долго сидеть на одном месте моб не может, обязательно должен прийти посмотреть на результат своих выстрелов. Имитаторы, что с них взять. Тупые и однообразные. Главное, затаиться на это время. А вообще, хорошо стреляет, гад. Чуть не убил! Даже Устойчивость до одиннадцатого уровня поднялась. Я-то переживал, что возникнут проблемы с прокачкой. Ага, нужно просто от села подальше отойти: такая прокачка начнется, что мало не покажется.

Ждать пришлось недолго. Через пять минут я услышал мягкие шаги, неслышно скользившие по траве. Ну-ну, Чингачгук. Иди сюда, тут мы с тобой и поговорим. Я лежал лицом в землю, боясь пошевелиться. Главное, не спугнуть моба и подпустить его поближе, а там посмотрим, какой из этого лучника воин. Добивать контрольным выстрелом НПС не будет, скрипты игры не позволят, а использовать лук вблизи нельзя. Это правило я прекрасно выучил, играя Охотником. Если у этого незнакомца все в Ловкость вкачано, судя по тому, как он по мне критануть умудрился, то как боец ближнего боя он — никакой. Этим и воспользуюсь...

Звук шагов затих прямо возле моей головы. Все, пришло это нечто. Я уже собрался прыгать, как меня сразил до боли знакомый «аромат», исходящий от моего противника. Запах пота, навоза и чего-то мускатного. Темный гоблин! Игрок, который хоть раз совершал набег на Картос, никогда не забудет этот въедливый запах основной ударно-рабочей силы Темного Властелина. Но откуда он в Кронге? Чтобы сюда попасть, нужно перейти практически через всю Империю!

Стоящий рядом со мной гоблин что-то раздраженно пробормотал на своем «темном» языке, очевидно удивляясь, что рядом со мной не валяется кучка денег. Поворчав немного, гоблин развернулся и принялся уходить. Пора! Я вскочил на ноги, выделил стоящее рядом с собой опешившее красноглазое недоразумение и призвал Духа молнии. Получай, вражина зеленая!

**Нанесен урон. 209: 555 (Урон Духа молнии) /2,14 (Уровень Противника/Уровень персонажа) — 50 (Внутренняя стойкость к Духам)**

Так эта зеленая гадость еще и тридцатого уровня! Ничего, и не таким лицо били, главное — не отпускать его на расстояние выстрела. Словно слыша мои мысли, гоблин вскрикнул и принялся со всех ног улепетывать. Врешь, не уйдешь! Удобнее перехватив Бубен, я рванул за темным. Как встарые добрые времена, когда я в одиночку пробовал в Картос пробраться.

Правда, тогда вот так я убежал, а за мной гналась Дикая стая — основная ударная сила Темной империи в борьбе с игроками. Догнали в итоге. Не мог я бежать и одновременно с этим прицельно стрелять по трехсотуровневым мобам. Сейчас же у меня было огромное преимущество — призыв Духов молнии можно осуществлять на ходу. Главное, следить за Бодростью, пока песни пою.

Гоблин врезался в лес, стараясь выбирать неудобные для меня места. Сам-то он маленький, под ветками проскальзывал очень легко, а вот мне приходилось несладко. Ветви деревьев не только сбивали дыхание, унося с собой Бодрость, но и хлестали по лицу, уменьшая уровень Жизни не хуже гоблина. До леса я успел опустить лопухого практически до нуля, но мигавшая красным цветом полоска не желала исчезать. Остановившись, понимая, что в таком лесу мне не угнаться за гоблином и есть огромные шансы его потерять, я принялся призывать Духа молнии. Всего три секунды мне надо, чтобы...

Прилетевшая стрела опять снесла мне двести двадцать Жизни. Нет уж, гад, повторить номер не выйдет. Получай! С моих губ слетели последние слова песни о Шамане, после чего гоблин вскрикнул, а его фрейм посерел. Наконец-то!

**Получен опыт: +200 Опыта, до уровня осталось 1001.**

**Получены улучшения навыков:**

**+5 % параметра характеристики Интеллект. Итого 23 %.**

**Получено достижение!**

**Защитник Империи 1 уровня (до следующего уровня — 19 убийств представителей Картоса).**

**Награда за достижение: наносимый урон всем представителям Темной империи Картос увеличивается на 1 %.**

**Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа**

С трудом продравшись сквозь ветви к трупам гоблина, я подобрал двадцать золотых монет, обычный лук и с десятков кривых стрел. На добыче не было никаких плюсовых характеристик, поэтому я решил продать ее НПС-торговцу. Светить перед игроками такой гадостью не хочется — засмеют. Ничего, пара золотых карман не оттянут. Призвав в себя Духов исцеления, поднимая Бодрость и Жизнь, я задумался. Меня никак не могла отпустить текущая ситуация: что делал этот лопухий и дурно пахнущий персонаж в окрестностях Колотовки? И главное, с какого перепуга он устроил на меня охоту? Насколько я помню специфику темных гоблинов — в одиночку они никогда не охотятся. Обычно стайкой, и чем больше стайка, тем лучше. А этот наивный моб вышел на меня один на один. Странно все это...

Покачивая с досады головой, что сегодня волков увидеть так и не довелось, я поднялся и отправился назад в село. Завтра пойду в другую сторону, может, там встречу стаю. Хотя Староста четко указал, что волки бегают где-то в этой области. Ладно, посмотрим. Главное, чтобы это задание не повисло на мне мертвым грузом. Терять Репутацию, которая, как показала практика, Шаману будет доставаться с огромным скрипом, как-то не хочется. Есть, конечно, определенные надежды на ежедневные плюс пять к репутации, которые получаю благодаря Первому убийству, но ждать пару лет...

Едва сделал пару шагов, как за моей спиной раздался негромкий хруст ветки. Это что, гоблин ожил? Я обернулся. Закрыв глаза, подождал пару секунд и открыл их снова. Ничего не

изменилось. В голове возникла глупая мысль, что нужно было продолжить идти прямо, словно ничего не случилось. Я еще переживал, что стаю не могу найти! Вот она, в полном составе, во главе со своим двадцатиуровневым вожаком. Ростом практически с меня. Предпринимать какие-либо действия, когда вокруг стоят десять волков, бессмысленно. Радовало одно — глаза волков были не красные, это-то и остановило мой первый порыв вызвать Духа молнии и завалить хоть одного моба перед перерождением. Пока волки соображают, что со мной делать, нужно понять, как отсюда свалить. Я быстро осмотрел ближайшие деревья. На это не залезу, слишком плотные ветки, это маленькое, меня не выдержит, на этом иголки какие-то. О! Есть дерево! Правда, до него целых двадцать метров. Волки не дадут добежать. Оценив обстановку, я застыл каменным изваянием. Как там в песенке? «Я тучка, тучка, тучка. Я вовсе не... Шаман. А как приятно тучке получить в...» Куда тучке приятно получить, я не успел придумать. Вожак стаи подошел к трупку гоблина, порычал на него, после чего впился в меня взглядом. Сегодня какой-то день гляделок с братьями нашими меньшими получается!

Второй раз за день пространство вокруг меня посерело, покрылось туманом, и я увидел небольшую зарисовку на тему «Геноцид волков» с толпой темных гоблинов в главной роли. Вооруженная луками шайка из двадцати мелких зеленокожих тварей заняла рудник, судя по жилам — Оловянный, на котором проживала стая волков. Во время нападения все волчата стаи были схвачены и помещены в клетки. Ударная группа из двадцати волков попробовала отбить детенышей, но безрезультатно. Огромная самка, скорее всего подруга вожака, дралась до самого последнего момента, и в конце концов, израненную стрелами, волки вынесли ее из боя. Половина стаи погибла на руднике, так и не освободив ни одного волчонка. Кино закончилось, и мир вернулся в обычное состояние.

### **Доступно задание: «Последняя надежда. Шаг 1. Спасение Серой смерти»**

Описание Шага 1: Спасите Серую смерть, тяжело раненую в битве с гоблинами. Если волчица умрет, вожак не сможет перенести горя и умрет вместе с ней. В случае выполнения всей цепочки заданий волки навсегда покинут окрестности Колотовки. Класс цепочки заданий: Редкое. Награда за выполнения Шага 1: 250 Опыта. Награда за цепочку: Скрыто. Штраф за невыполнение/отказ от задания: Нет

«В Колотовке нет заданий», — усмехнулся я, принимая уже третье за последние два дня. Жаль, что не получится выполнить поручение Старосты, отправившего меня за волчьими хвостами. Нападать на волков у меня теперь нет никакого желания. Ради редкой цепочки заданий пару месяцев я потерплю игнорирование жителей села. На худой конец, Воргена поймаю. Решение принято: помогаю волкам!

Следуя за ними, я попал в небольшую пещеру, в которой лежала раненая волчица. Хотя ее в пору было называть ежиком: из нее в разные стороны торчало около двадцати стрел. Каким образом она оставалась живой, лично для меня было загадкой, но судорожное дыхание убеждало, что волчица продолжает бороться за жизнь. Огромный волк подошел к ней, лизнул в нос, что-то проскулил и выжидающе посмотрел на меня. Давай мол, лечи.

Странно. Неужели Редкое задание — такое легкое? Для Лекаря так и вовсе элементарное — выделил, произнес заклинание лечения, получил Опыт. Может, зря я отказался от охоты на волков — профита от Старосты было больше. Чтобы полностью вылечить волчицу, нужно всего-то пять-шесть призывов Духов. И за это дают двести

пятьдесят Опыта? Где-то тут подвох, нутром чую.

Выделив волчицу, я призвал Духа исцеления и сразу понял, в чем дело. Призыв получился не таким, как ожидалось. Нет, Дух призвался и честно вселился в волчицу, отдавая ей часть своей силы, только вот вся сила Духа, направленная на лечение, перешла в меня в качестве урона. Все пятьсот пятьдесят пять единиц. Хорошо, часть урона убралась за счет сопротивления, но все равно неприятно. Радовало одно — боли не было.

Вернув себе полный уровень Жизни, я задумался. Получается, что лечить волчицу необходимо нестандартными средствами. Тогда как? Что же с тобой делать-то, красавица? Бинтов у меня нет, Духи от тебя рикошетят. Может, тебя травкой специальной нужно накормить? Еще раз перечитал задание — про то, как его выполнять, не сказано ни слова. Требований, что данное задание доступно только Лекарям, тоже не было. Выходит, его могут взять и выполнить даже Воины и Охотники, которые, кроме как бинтами и бутылками зелий, лечить не могут.

Не понимая, что делать, я погладил тяжело дышащую волчицу. Даже несмотря на то, что она Имитатор, чисто по-человечески ее было жалко. К тому же...

**Просим подтвердить, что вы ознакомлены с правилами прохождения цепочки заданий «Последняя надежда»**

Огромная надпись «Прочитать правила» манила и притягивала к себе взгляд, поэтому незамедлительно ее нажал. Что еще за правила?

**Доступ в раздел «Скрытые задания» предоставлен в связи с наличием цепочки заданий «Последняя надежда»**

**Внимание! При прохождении задания «Спасение Серой смерти» фильтры ощущений отключаются на 50 %. Просим обратить внимание, что в процессе выполнения задания вы будете чувствовать реальную боль.**

**Факт прочтения правил зафиксирован. В случае обращения в суд, он будет учитываться при рассмотрении жалобы.**

**Просим подтвердить, что вы готовы продолжить выполнение задания «Спасение Серой смерти»**

Отключаются фильтры? Ничего не понимаю. При чем тут фильтры ощущений и лечение волчицы? Ладно, согласен. С учетом того, что у меня боль ощущается на все сто процентов, вдруг случится чудо и на время ощущения снизятся наполовину. Будет отлично. Так, ощущать боль готов, что дальше?

**Получен урон. Уровень Жизни снизился на 220: 450 (Удар стрелой) — 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 460 из 680**

**Обновление задания «Спасение Серой смерти. Шаг 1»: вытащено 1 из 20 стрел**

На фиг такое дальше! Тяжело дыша, я поднялся с пола, куда отскочил от внезапно появившейся боли. Неужели к моим ста процентам ощущений сверху еще пятьдесят добавили? Боль такая, что мышцы сводит! Быстро призвав в себя Духа лечения, я отдышался,

уселся рядом с волчицей и принялся думать. Скорее, делать вид, что думаю, ибо, кроме мысли «Я не выдержу двадцать попаданий подряд», у меня в голове было пусто. Бред какой-то! Не могли разработчики сделать задание, которое проходится только через боль. Ну никак не могли! Наверняка существует какая-то фишка, от которой стрелы вытаскиваются сами. Нужно просто подумать...

Ко мне подошел вожак. Понюхав выпавшую стрелу, он посмотрел на меня, словно спрашивая: «Чего прекратил? Работай давай». Куда же работать, серый, если так больно? Не смогу я выдержать столько попаданий, извини. Хотя... Может, больно было только первый раз, а затем будет легче? Собрав волю в кулак и понимая, что сейчас напоминаю мазохиста, я прикоснулся к раненой волчице.

### **Обновление задания «Спасение Серой смерти. Шаг 1»: вытащено 2 из 20 стрел**

Пришел в себя я уже на полу. А вот ни фига не легче! Даже сознание потерял! Уже Устойчивость на двадцать процентов в шкале поднялась, скоро двенадцатый уровень получу, если продолжу вытаскивать стрелы таким образом. Нда. Патовая ситуация. И хочется, и колется. Причем колется так, что зубы трещат.

«Мозговой штурм», который я попробовал устроить, результата не принес. Я не понимал, что и как необходимо делать. Все, пора отдохнуть! Выйду из пещеры, подышу воздухом — может, мудрая мысль и посетит. Даже в самых диких предположениях не мог придумать, каким образом вытащить оставшиеся стрелы. Нет, конечно, представлял, но идти по этому пути очень сильно не хотелось.

Поиски по гайду тоже не дали результата. Вначале меня проинформировали, что доступен раздел «Скрытые задания», где я прочитал, что для выполнения задания необходимо вылечить волчицу, предварительно вытащив все стрелы. Может, зря я так радовался, что у меня доступ к гайду появился? На форуме о таком задании даже закаменелые тролли не писали. Все, пора идти думать и дышать воздухом.

Либо пол оказался скользким, либо у меня еще ноги не отошли от предыдущего вытаскивания стрелы, но случилось непредвиденное. Когда вставал на ноги, меня повело, отчего я вновь упал. На волка, стоящего рядом со своей самкой. Я пробурчал что-то вроде: «извини, серый, так получилось» — и вновь стал подниматься. Волк только фыркнул, но не стал огрызаться. Понимая, что перехожу все границы наглости, одной рукой я оперся о волка. При этом второй рукой случайно прикоснулся к волчице. Может, на уровне подсознания все еще хотел выполнить задание...

### **Обновление задания «Спасение Серой смерти. Шаг 1»: вытащено 3 из 20 стрел**

#### **Вы передали полученную боль**

Вожак, о которого я опирался, взвизгнул от неожиданности и отскочил в сторону. Хорошо, что не стал нападать, не готов я сейчас воевать с волчьей стаей. Но не это сейчас было важно. Важно то, что у меня на руках было уже три стрелы из двадцати!

Призвав Духа лечения в жоака, приглашающим жестом указал ему на место рядом с собой. Нечего отлынивать. Я за него свою работу делать не собираюсь.

Вожак спекся на восьмой стреле. Каждый раз он отскакивал, но гордо возвращался, пока после восьмого попадания попросту не свалился без сознания. Хорошо хоть, дышал, а то я

начал бояться, что лишил стаю начальства. Оставалось вытащить всего десять стрел, но где взять еще одного добровольца?

Словно по волшебству, в пещеру забрел обычный волк. Интересно, а на них будет действовать передача? Волк подошел ко мне, понюхал лежащего без сознания жожака, после чего уставился на меня. Ну что, проверим? Я прикоснулся к волку, затем дотронулся до раненой волчицы. Работает! Правда, волк спекся после первой же стрелы. Взвизгнув, отскочил, лапы подкосились, и тут же он мешком упал на землю. Вылечив его на всякий случай, я вышел из пещеры в поисках новой жертвы. А что? Это не реальные волки, а имитаторы, пусть страдают за своего жожака. Тоже мне, нашли крайнего!

Последнюю стрелу пришлось вытаскивать самому. Волков в стае больше не осталось. Приглашать волчиц, у которых уровень Жизни был меньше, чем бьет стрела, я не решился. Женщины, хоть и с хвостами, — кто же их под стрелы пускать будет? Пришлось терпеть.

**Обновление задания «Спасение Серой смерти. Шаг 1»: вытащено 20 из 20 стрел**  
**Задание выполнено. Получен опыт: +250**  
**Опыта до уровня осталось 751**

Поднявшись с земли, куда рухнул от боли, отдышался и призвал трех Духов лечения в волчицу. Теперь задание можно считать выполненным. Серая смерть — живая. Волчица открыла глаза, оторвала голову от земли, осмотрелась и мгновенно вскочила на ноги. Что произошло дальше, я толком и не понял. Вначале по пещере разнесся грозный рык. Все волки очнулись и вскочили на лапы. Затем глаза волчицы налились кровью, и она бросилась на меня. Одновременно с этим ей наперерез бросился жожек. Волчица врезалась в меня, снеся половину Жизни, но тут же на нее налетел жожек, стаскивая с меня и не позволяя добить, а вся стая выбежала из пещеры от греха подальше.

Отброшенная волчица опять вскочила на ноги и хотела броситься на меня, но на ее пути встал жожек. Волки о чем-то порывали между собой, при этом тон рыка волчицы был высоким, обвиняющим, а волка — спокойным и рассудительным. Словно опытный муж с истеричной женой разговаривает, ей-богу. Чувствуя себя лишним в семейных разборках, я постарался незаметно повторить подвиг стаи и ускользнуть из пещеры, как передо мной вылезло сообщение:

**Доступно задание: «Последняя надежда. Шаг 2. Освобождение волчат»**

Описание Шага 2: Освободите 10 волчат, взятых в плен темными гоблинами. В случае выполнения всей цепочки заданий волки навсегда покинут окрестности Колотовки. Класс цепочки заданий: Редкое. Награда за выполнение Шага 2: 550 Опыта. Награда за цепочку: Скрыто. Штраф за невыполнение/отказ от задания: Нет

Оба волка затихли и уставились на меня. Оба. Ага, ожидают моего решения? Конечно, я принимаю второй шаг. Тут и Опыта больше дают, и на гоблинах можно будет прокачаться. Посмотреть бы, где они сидят.

— Успокоились? А теперь показывайте, где засели зеленые уродцы, — наконец произнес я. В обычной жизни такая фраза по отношению к волку звучала бы глупо, но Барлиона — не реальный мир, тут и волки, если их прижмет, запросто заговорить могут. Жожек что-то рыкнул в ответ, вышел из пещеры и потрусил в глубь леса.



Надергав веток и соорудив из них нечто вроде куста, я увидел вполне ожидаемое оповещение:

**Внимание, доступна новая характеристика персонажа: Скрытность. Скрытность позволяет маскироваться в окружающем пространстве. Вас становится трудно различить как мобам, так и игрокам. При достижении максимального уровня скрытности необходимо постараться, чтобы вас заметили. С некоторой вероятностью вы можете полностью выйти из боя.**

**Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!**

Играй я Охотником — ухватился бы за эту характеристику всеми руками. Я любил в одиночку побродить по лесам Малабара, поэтому часто приходилось убегать от мобов. Да и история с походом в Картос сложилась бы совсем по-другому. Но к тому моменту, как начал читать советы бывалых рейнджеров, я умудрился достичь тридцатого уровня и забить все четыре свободных слота характеристиками. Тоже, в принципе, необходимыми для Охотника. Пересоздавать персонажа желания не было никакого, поэтому маскировался путем использования специальных эликсиров. То, что они имеют противное свойство заканчиваться как в количестве, так и по сроку действия, я определил уже эмпирическим путем. Причем в самый ненужный момент. Ладно, что уж ворошить прошлое. Но брать Шаману скрытность я не буду — в последний слот нужно что-то атакующее получить. У меня и так все характеристики либо промышленные, либо защитные. Дисбаланс получается.

Замаскировавшись под куст, я лежал в нескольких шагах от края рудника. По сути — огромной ямы. Только выкурить гоблинов из этой ямы будет непросто. Засели парни крепко — единственный вход на рудник преграждали огромные деревянные ворота, снизу по всему периметру были расставлены колья, исключая возможность скатиться вниз. Четыре деревянные башни, сколоченные на скорую руку, расставлены по всему периметру рудника, и на каждой из них сидели по двое наблюдателей. Гоблины-лучники тридцатого уровня. Десятка зеленых занималась вполне обыденным делом — добывала Оловянную руду. Отдельный шатер, стоящий в самом центре рудника, принадлежал какой-то большой шишке, так как у входа стоял воин. Недалеко от шатра располагались десять клеток, в которых пищали волчата. Хорошо, что я не взял с собой волчицу, — сейчас бы опять ринулась освободить своих детей. В паре шагов от клеток лежали тела десяти убитых волков. Гоблины их даже убирать не стали. Через пару дней сами исчезнут. По идее, с них можно собрать хвосты, необходимые для задания. Хоть половину выполню: глядишь, Староста зачтет его без хвоста Серой смерти. Кстати, я вначале думал, что это вожак, а вон оно как оказалось.

Идею с героическим наскоком на рудник и планомерным вырезанием гоблинов я отмел сразу же. Лучники на башне не дадут к воротам подобраться, а прыгать вниз на колья — гарантированное перерождение. Придется опять все делать через неправильное место.

Я отполз обратно в лес, сбросил с себя ветки и принялся изучать гайд. Что там написано про темных гоблинов?

*Темный гоблин. Гуманоидная раса, обитающая только в Темной империи Картос. Одна из немногих рас, которые нельзя выбрать игрокам. Особенности расы: + (Уровень)*

*к Ловкости, уменьшенное количество Жизни и Силы. При виде самки орка полностью теряют голову и стараются всеми силами ее соблазнить. Внешний вид Темного гоблина представлен на картинке.*

Я не стал рассматривать картинки темных гоблинов, а сразу же принялся искать внешний вид самки орка. Нашел. Мама дорогая! Неужели эта двухметровая зеленая махина, с бугрящимися горами мышц и костью, продетой в нос, является объектом страсти метровых ушастиков? Жаль, что у меня нет друзей, играющих за орков. Сейчас бы попросил их помочь мне соблазнить эту мелочь, а так хоть себя перекрашивай... Перекрашивай!

У меня в голове зажглась лампочка! В Колотовке живет только один торговец, товара у него не много, но зеленая краска должна быть обязательно. Это же стандарт. Юбку возьму или куплю у Тиши. Ветоши в нужные места напихаю, перекрашусь — издали буду походить на орчанку. Парик бы еще не помешал. Решено! Возвращаюсь в Колотовку и покупаю нужные вещи.

Заверив волков, что вернусь в самое ближайшее время, я рванул обратно в село. К моему удивлению, у торговца зеленой краски не оказалось. Я уже начал расстраиваться, как торговец предложил обратиться к купцу, что приехал в село буквально пару часов назад. Сломая голову я бросился к центральной площади, где уже собралась большая толпа народа.

Первым делом, когда я протолкался до купца, решил продать весь хлам из шкур, хвостов, мяса и когтей. Сумки нужно разгружать, а выбрасывать вещи, пусть и бесполезные, мне жаба не позволяла. Немного подумал и добавил в общую кучу лук и стрелы гоблина, что выбил сегодня. Торговец, судя по свойствам — гном, а по внешнему виду — человек, пальцем поковырялся в выложенной мною куче, не уделив ей практически никакого внимания, на пару секунд задержался на осмотре лука со стрелами, даже удивленно поднял брови. Судя по реакции, он прекрасно знает, с кого падает такой необычный здесь товар.

— Четыре золотых, — наконец бросил купец. — Тут совершенно нет ничего для меня полезного, придется все перепродавать. Согласны?

Я утвердительно кивнул головой, соглашаясь на такую цену.

— Не желаете что-либо купить?

— Желаю. Мне нужна зеленая краска, женская кожаная юбка, женская кожаная рубаша, парик темного цвета с длинными волосами и портал в Дальгор, — выпалил я. Разводить политесы мне сейчас некогда.

— Краска стоит два медяка, — ничуть не удивляясь странному запросу, ответил купец. — Рубаша и юбка — два золотых каждая, парик — двадцать, а портал в Дальгор — тысячу золотом. Оплата сразу, в кредит не торгую.

Вместо того чтобы шокировать торговца своими требованиями, я удивился сам. Откуда все это у обычного торговца? Ладно, краска и одежда — понятно. Ходовой товар, его многие берут. Парик, с горем пополам, тоже можно подвязать под продаваемый товар, но свиток портала — точно нет! Тысяча золотых для игроков и НПС до сорокового уровня — очень большие деньги. До тех пор, пока нет возможности ходить в Подземелья, денег обычно не бывает. Задания, выдаваемые НПС, приносят мало прибыли, низкоуровневые предметы плохо покупаются. Словно читая мои мысли либо видя мое удивленное выражение лица, торговец засмеялся:

— Не переживайте, подлога нет никакого. Это действительно свиток портала в Дальгор. Давно уже купил его для себя, чтобы в случае нападения бандитов остаться целым и

невредимым. Два года с ним катаюсь, ни разу не пригодился, даже жалеть начинаю, что зря такие деньги в него вложил. Я продаю практически по себестоимости — у мага свиток стоит девятьсот пятьдесят золотых, так что мой навар небольшой.

— Пятьдесят золотых, говоришь, небольшой навар? Да ты разорить меня решил! — Я отошел от первоначального шока и принялся ожесточенно торговаться. Те, кто знал меня на воле, никогда бы не поверили, что тихий и скромный программист систем безопасности, всегда покупающий товары за ту цену, которую называли торговцы, будет ожесточенно бороться за каждый медяк. А вот буду! Специальность «Торговля» к этому обязывает. — Давай скидывай на сорок золотых. Сразу беру.

— Ай, такой взрослый человек, а в сказки про скидки верит! — НеПиСь не сдавалась. Еще бы, в ее программе четко защита установка: сдирать с игроков максимальную стоимость товара плюс еще половину. Игроки должны и обязаны тратить деньги внутри Барлионы, а не выводить их в реальный мир. — Максимум на пять золотых готов ужаться. Ты только подумай, сколько я свиток берег, сам под дождем сидел, а свиток в сухости держал. Неужели я терпел все эти лишения ради того, чтобы получить прибыль в каких-то десять золотых? Сорок пять, не меньше!

Пять минут мне потребовалось на то, чтобы снизить стоимость свитка до девяти сот семидесяти золотых. Вокруг нас даже народ собрался, стали советовать, как хитрого купца раскошелить. А когда наступала очередь купца, то советовали ему отказаться от сделки с таким жадным покупателем. В общем, добрые люди в Колотовке живут. Отзывчивые и приветливые. Век бы их не видеть!

Заплатив нужную сумму и подняв Торговлю сразу на целый уровень, до седьмого, я уже собирался уходить, как вспомнил про непонятный Глаз Паука. Все равно нужно его идентифицировать, сам я этого сделать не могу. Может, торговец справится?

— Уважаемый, у меня еще есть одна штука, не посмотрите? Может, в хозяйстве пригодится, — проговорил я, доставая жуткий и неприятный на ощупь глаз и протягивая его внезапно окаменевшему купцу. Он ошарашенно уставился на предмет в моей руке, и через пару секунд у меня появилось сообщение:

**Предмет распознан: Око Темной Вдовы. Внимание! Владельцу предмета доступно задание, желаете посмотреть описание?**

Я стал практически точной копией остолбеневшей статуи купца. Получаемое задание из предмета могло значить только одно — в моих руках находится путь к очередной Легенде Барлионы.

С трудом проглатывая слюну, я смотрел описание задания:

### **Око Темной вдовы.**

Описание: сто тысяч лет назад, еще до того, как появились люди, Барлионой управляли жестокие и своенравные Правители-Тарантулы, подчинившие своим могуществом остальные расы. После произошедшего катаклизма Правители исчезли, а все расы постарались вычеркнуть из своей памяти тысячелетия гнета Тарантулов, навсегда предав их забвению. Но в глубинах Свободных земель до сих пор сохранился культ поклонения Правителям, Патриарх которого жаждет возродить Тарантулов и погрузить мир в пучину страха и боли. Остановите их, иначе будет слишком поздно. Обратитесь к Императору для получения дальнейших указаний. Класс задания: Легендарный. Требования по уровню: не менее 100. Требования по

составу: не менее 20 участников. Награда: закрыто

Двадцать стоуровневых игроков, которым нужно пробраться вглубь Свободных земель и завалить какого-то Патриарха... При всем уважении к себе любимому, организацию такого рейда я не потяну. Во всяком случае, сейчас. Но не выбрасывать же из-за этого такой предмет! Покрутив Око в руке еще некоторое время, я сунул его в мешок. Действительно, в хозяйстве пригодится.

— Пять тысяч сейчас и еще сорок привезу через неделю! — Фраза пришедшего в себя торговца убила наповал. Обычно такие вещи в ходу у игроков, для НПС они не более чем предмет инвентаря. А тут — сорок пять тысяч золотых! И это еще с учетом моей красной повязки и того, что НПС будет стараться в обязательном порядке «нагреть» меня по всем статьям. Нет уж. Нужно будет вначале узнать, что за Око такое, кто такие Правители-Тарантулы, а потом и решение принимать.

— Нет, спасибо. Я не буду сейчас продавать Око.

— Девяносто тысяч золотом. Уже завтра. — Видимо, торговец решил меня добить окончательно. Чем же оно так примечательно? Я зашел в гайд и сформировал поиск по названию предмета. Ничего. Абсолютно ничего. Поиск по форуму тоже не принес результатов. Может, та же история, что и с цепочкой заданий — пока задание не принято, в скрытую область помощи не попадешь? Скорее всего. Но принять задание сейчас я не могу. Сотый уровень — это все же сотый уровень. С моим четырнадцатым к Оку даже смешно подходить.

— Нет, спасибо. Я не продам Око даже за двести тысяч. — Судя по вытянувшемуся лицу купца, в третий раз он планировал назвать примерно такую стоимость. Доберусь до Анхурса, создам Клан, тогда и видно будет, что с Оком делать. Из сумки оно пропасть не сможет, это же Легендарный предмет, так что пусть валяется.

Покидая расстроенного торговца, который сразу же принялся сворачивать свою лавку, вызывая недовольство населения, я двинулся обратно в лес. Счетчик, отмеряющий сорок восемь часов пребывания вне села, сбросился, поэтому у меня вновь было два дня на то, чтобы вызволить волчат и набить лица гоблинам.

Волки сидели там же, где я их оставил, — в кустах перед деревянными воротами на рудник. Если они так караулят вход, каким образом одному гоблину удалось выбраться на вольные хлеба? Вроде бы другого входа я не видел, а вылезти из ямы было невозможно. Ладно, может, волки тоже спать любят, кто их знает...

Достав из сумки требуемый инвентарь, я принялся перевоплощаться. Вначале придал себе радикально зеленый цвет. Вымазал руки, лицо, ноги и вообще все, что могло выглядывать из-под юбки и рубахи. Непонимающим взором волки пялились на творящееся безобразие. Из простого человека Шаман превращался в вымазанного зеленой краской черт-те кого. Одно радует — свидетелей нет, а волки о моем позоре никому не скажут. Кожаная рубаха оставила достаточно места, чтобы напихать траву в нужные места, придавая себе поистине женственный вид. Когда я напялил юбку и парик, вожак не удержался и фыркнул. Так и запишем: после того, как перебьем всех гоблинов, вожаку нужно набить наглуемую серую морду.

Главное, чтобы мой маскарад сработал, а то все старания пропадут зря. Прежде чем отправляться покорять ушастую мелочь, я сходил к протекающему ручью и посмотрел на свое отражение. Жесть! Страхолюдина из меня получилась знатная. Зеленый, страшный и

черноволосый. Вылитый орк. Но чего-то не хватало. Я поморщился: облик оставался незаконченным. Да, зеленый, в юбке, с Колотушкой в руке, но какой-то мелкой детали не было. Не клюнут гоблины на меня такого, как пить дать. Негромкий рык заставил обернуться. Серая смерть, если правильно я понял имя волчицы, принесла в зубах небольшую кость. Точно! У орчанки на картинке кость в носу торчала. Оторвав пару волос от парика, сразу же привязал кость. Вот теперь облик полный. Если в таком виде не получится никого соблазнить, то я ничего не понимаю в гоблинских представлениях о красоте. Одно нервировало — волчица тоже фыркала, словно смеясь надо мной. Ничего, смейтесь, я вам это еще припомню!

Собравшись с духом, выделил одного из лучников на ближайшей башне и вышел из кустов. Вот он — момент истины. Затаившийся ударный отряд волков, готовый броситься на гоблинов, засел в траве. Прошло некоторое время, но мелкая нечисть не делала никаких телодвижений. Они что — меня не видят? Ладно, поможем им. Набрав в легкие воздуха, я свистнул, внимательно наблюдая за статусом гоблина. Если сразу уйдет в агрессию — номер не удался. Зря только краской перемазался.

Пара секунд, но гоблины красными не становились. В том, что они меня увидели, я не сомневался: оба лучника чуть ли не перевалились через перила, стараясь разглядеть, что за красotka к ним в гости пожаловала. Внезапно на гоблине, которого я держал в цели, появился баф в виде сердечка: «Обожание». Бросив лук, он принялся спускаться с башни, перепрыгивая через ступеньки. Второй от него не отставал. Неужели сработало? Я неторопливым шагом принялся уходить в лес, под защиту ударной группы волков. Любвеобильные гоблины приоткрыли ворота и ринулись в мою сторону. Все, парни готовы. Совершенно потеряв голову, они бежали ко мне, посылая по дороге воздушные поцелуи. Мерзость какая! Один из ловеласов подскочил к кусту, за которым сидел волк, и сорвал несколько веток. Мне еще и букет подарят? Здорово, даже приятно... Тьфу, о чем это я? Нужно уводить гоблинов поглубже в лес, чтобы их крики не были слышны. Я рванул подальше от рудника. Тут же на выделенном мною гоблине появился второй баф: «Азарт». Опять в виде сердечка. Упс. У орков такие ролевые игры, что ли? Весело. Отбежав метров двести от рудника, я развернулся лицом к торопящимся на сладкое гоблинам. Черт! Не подумал я и посадил стаю в засаду на самом краю леса. Скользящие по бокам от нас волки торопились занять новые места для нападения, но катастрофически не успевали. Гоблины будут возле меня первыми. Твою налево! Духов призывать нельзя — выйду из образа, и эта парочка меня сметет враз. Пусть у них прокачка с упором в Ловкость, но тридцатый уровень намного сильнее четырнадцатого. Тапками закидают. Сжав Колотушку, я решил отмахиваться, пока не подоспеет стая. Мне нужно всего-то пару десятков секунд.

Подлетевший гоблин растопырил руки, стараясь заполучить меня в объятия, но тут же получил Колотушкой прямо в нос. Отшатнувшись и вскрикнув, гоблин получил третий баф. Опять в виде сердечка: «Заигрывание». Буквально через пару секунд все три бафа объединились в одно большое сердце: «Любовь». Ну вот. Хоть в игре меня кто-то любит. Развернувшись к своему противнику, гоблин прокричал:

— Пошла на фига, отродье скликса. Этот женщин будет мое!

— За такой женщин можно и тебе морда навоз окунать! Я тоже ее хочу! — выкрикнул второй. Я не успел удивиться, как увидел сообщение:

**Внимание! Вас полюбил представитель Темной империи Картос. Чтобы любимые**

могли понимать друг друга, администрация игры предоставляет Вам возможность понимать и говорить на языке темных гоблинов. Желаем приятной игры!

**Вы выучили новый язык: темный гоблинский.**

**Получено достижение!**

**«Ромео и Джульетта» 1 уровня (до следующего уровня — 19 соблазнений представителей Темной империи).**

**Награда за достижение: шанс влюбить в себя представителя Темной империи увеличивается на 1 %.**

**Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа**

Офигеть! Всю жизнь мечтал о таком важном и практически нереальном достижении. Теперь главное — никому не признаваться, что у меня оно есть. В принципе, изучить язык Темной империи не сложно — достаточно пойти в библиотеку и провести в ней пару месяцев, изучая тексты и общаясь с Хранителем. Когда придет время, Хранитель предложит книгу и обучит одному из ста языков нашего материка. На выбор. От распространенного оркского до редкого кобольдского. Но что язык можно изучить таким вот «подарком», я не знал.

Гоблины принялись выяснять отношения, кто из них больше мне подходит. В ход уже пошли кулаки, когда наконец-то подоспела моя ударная волчья группа. Бой был коротким, но необычным. Волки рвали гоблинов, но те даже не пытались сопротивляться. Огромными, полными слез глазами они смотрели на меня, как на предательницу всех их надежд... Ой, то есть как на предателя! Да пошли они! Сам уже начал путаться.

**Получен опыт: +400 Опыта, до уровня осталось 351**

С каждого гоблина я получил два золотых и дырявые штаны. Ни оружия, ни эликсиров не было. Ладно, не важно. Главное, что найден способ, вполне безболезненный, как победить гоблинов. А то, что для этого нужно бедрами качать и глазки строить, так повторюсь — свидетелей нет, значит, ничего не было. С такими мыслями я пошел за следующей партией Ромео...

Волки точно замыслили что-то недоброе. До тех пор, пока я не бил Колотушкой гоблина, ни одна собака не нападала на спешащую за мной парочку. Для чего только в засаде их оставлял? Усмехаться, наблюдая, как за мной бегают стайкой обожатели? В любом случае дело сделано: все четыре башни свободны, ворота открыты, остались только десять работников, воин и командир. Последних двоих я опасался. У воина упор в Силу, а вот начальник — темная лошадка. Может и магом оказаться. Нужно остерегаться.

На Ромео я поднялся до пятнадцатого уровня, но вкладывать свободные очки характеристик никуда не стал. Чем выше мой уровень характеристики, тем труднее его прокачать обычным способом. Нет уж, пока не прижмет, тратить их не буду.

Кстати, раз речь пошла про характеристики, я решил разобраться, что же мне дает Устойчивость. То, что она уменьшает уровень боли, это хорошо, но, по идее, Устойчивость должна также снижать входящий урон. Но я не видел ни в одном всплывающем сообщении, что урон уменьшен на столько-то благодаря Устойчивости. Ее что, активировать нужно? Что говорит помощь?

**Устойчивость** — способность игрока игнорировать любой урон противника на (Устойчивость) 10 процентов. Рассчитывается и вычитается из любого входящего урона автоматически, до анализа блокирования, уклонения или уменьшения урона за счет защиты.

Теперь понятно, почему я не видел Устойчивость в оповещениях. Надпись «Получено XXX урона» показывает повреждения, уже сниженные за счет Устойчивости. В моем случае это на 1,1 %. Не много, конечно, но иногда и такая цифра позволяет остаться в живых.

Собрав волков в один ударный кулак, я двинулся на рудник. На нем осталось еще достаточное количество гоблинов, чтобы доставить нам неприятности.

— Господина пришла! Господина пришла! — Бросив кирки на землю, вся десятка работников рухнула на колени и принялась биться головой о землю. Они что, меня своим господином признали? На фиг они мне нужны! Я выделил одного гоблина в цель и посмотрел свойства. Гоблин. Просто гоблин, без всяких пометок «темный». Я присмотрелся к ближайшему и увидел на нем ошейник. Рабы! Десяток рабов, которые добывают руду.

— Аа-а-рх, — прокричал охраняющий палатку воин и ринулся на меня. — Ты не женщин! Ты переодетый лазутчик! Враги в лагере!

Тридцатый уровень. Боец ближнего боя, судя по тому, как воин, размахивая ятаганом, бежит ко мне. А вот фиг тебе, золотая рыбка! Я тоже бегать умею. Только, в отличие от лучника, еще и Духов призывать могу. Волки опять застыли изваяниями, не желая первыми вступать в схватку. Ну и ладно, этого сам завалю, пусть контролируют, чтобы босс не вылез. С ним обычно приходится биться долго и упорно.

Воина я завалил очень быстро: десять Духов молний — и дело сделано. Правильно, что волки не стали к нему близко подходить, — он носился как оголтелый, размахивая своим ятаганом налево-направо. Мог и зацепить кого.

Осталась только одна палатка и десять работников-НПС, которые даже не думали вставать с земли. Странно, тут столько шума было, а из палатки таки никто и не вышел. Неужели босс спит? Так сейчас его разбужу!

Я подошел к палатке и принялся колотить по крыше, приготовившись отскочить в случае необходимости. Тишина. Набравшись смелости, я откинул полог и заглянул внутрь. Никого. Быть такого не может! Это же последнее место, где должен сидеть босс! Я оглядел палатку и увидел, что горка одеял странно шевелится. Ага, спрятался!

Откинув одеяла, я уставился на маленького пузатого гоблина, сплошь увешанного золотыми цепями, кольцами и одетого в дорогуший костюм. Понимая, что его обнаружили, гоблин уселся, сложил руки на пузе и заговорил на ломанном общем:

— Ти золото получать, ми тебя не видеть.

— Моя понимает и говорит на твоём языке, — ответил я на гоблинском. Непривычно, слова удаётся говорить отдельно, но намного лучше, чем этот корявый общий.

— О-о-о! Гость высокий, красавицей притворившись, говорит языке нашем на! Или гость высокий красавица есть? — У осмелевшего гоблина то появлялся, то исчезал баф «Обожание». На фиг, еще и этот полюбит. Я сорвал с головы парик и отвязал кость. Фух! Даже дышать стало легче. Гоблин заметно погрузтел. Еще бы: когда Мисс мира превращается в одно мгновение в страхолюдную жабу — это горе!

Мисс мира... Я даже вздохнул. Ежегодно в Барлионе проводится конкурс красоты. Обязательное условие — внешний вид участников должен соответствовать реальному виду. Вот уже три года подряд звание Мисс Малабар достаётся паладину Анастария. Очень

красивая девушка. О ней сложено безумное количество стихов, многие игроки специально приходят в Анхурс, столицу Империи, чтобы получить хоть призрачный шанс увидеть ее. Я пересекался с ней один раз, точнее, видел метров за сто. Не знаю, что за характеристика у нее прокачана, но действует сногсшибательно. Хочется бежать за ней и домашней собачкой тереться о ноги. Бр-р. И при всем при этом она — заместитель Хелфаера из клана Феникс. Второй игрок в Империи по прокачке. Автор практически всех гайдов по боссам. Человек, который смотрит на результат твоей игры, а не на бантики в виде денег или подарков. Ей они не интересны... Отодвинув свою мечту на задний план, я сфокусировался на гоблине. Тот уже достал откуда-то кусок жареного мяса и увлеченно уминал его, словно не на него только что напали и захватили в плен.

— Десять готов дать золотых тебе я, — наконец прожевал он мясо и соизволил поговорить со мной. — Отработать гибель нужно воинов моих. Магистру руду успеваем не мы добывать. Тебе руду копать нужно.

### **Доступно задание...**

Я не стал смотреть, что за задание мне доступно. Быстро подскочил к обнаглевшему зеленому и припечатал ему Колотушкой промеж глаз. Пару раз, для верности. Гоблин свалился мешком на землю, но был еще живой — полоса Жизни практически не уменьшилась, а на нем появился двухчасовой дебаф «Оглушен». Так-то лучше. Теперь нужно покопаться в палатке и посмотреть, что тут есть. А то хояк мне этого не простит. Что за...?

### **Доступно задание: «Главарь зеленых налетчиков»**

Описание: Вы захватили главаря лазутчиков Темной империи Картос. Доставьте его в ближайший город и сдайте начальнику города. Класс задания: Редкое. Награда: +400 Репутации с империей Малабар, +500 Опыта, +30 Золотых монет, Редкая вещь из запасов главы города. Штраф за провал/отказ от задания: -400 Репутации с империей Малабар

О, конечно — принять! Теперь понятно, куда девать этого красавца. Вообще он интересную должность назвал: Магистр. В Темной империи было такое же разделение на должности, как и в Малабаре. Если в Малабаре — Император, четыре Советника и двадцать Вестников, то в Картосе — Темный властелин, четыре Мастера и двадцать Магистров. В рамках своих Империй Вестники и Магистры могли телепортироваться куда им заблагорассудится. Никаких ограничений. Но видят их игроки так же часто, как и самого Императора. То есть практически никогда. Этому же маленькому пузатику задание выдал сам Магистр. Здорóво! Получается, как пленник он очень ценен. Есть шанс получить дополнительную плюшку от Малабара. Обязательно нужно его доставить, благо портал до Дальгора уже купил. Двое существ через него пройти могут свободно.

Разорвав одеяло на лоскутки, я связал босса на случай, если тот внезапно очнется. Два часа — это хорошо, но лучше перестраховаться. Теперь меня ждет этап мародерства.

Небольшой сундук сразу привлек мое внимание. Резной, с замысловатыми символами по бокам. А также небольшой неприятной особенностью — в замочной скважине торчал сломанный ключ. Блин. Крышка была заперта, видно, гоблин не успел ее открыть. Торопился слишком, когда я по палатке стучать начал. С досады пнул неподвижного гоблина. Для профилактики. Вот зачем было так торопиться? Он что, не знал, что к нему я приду? Что же



теперь делать? Оставлять тут сундук я не могу, жаба не простит, а тащить его с собой — не вариант. Это не добыча, а предмет интерьера: если его вынести из палатки, то он просто исчезнет. Со всем содержимым. Тут прыгать надо, думать некогда. Хотя... Интересно, что круче — все пробивающее ядро или ничем не пробиваемая стена? В смысле — Колотушка или закрытая крышка? Сейчас проверим. Я положил сундук на бок и принялся по нему долбить. Против лома нет приема, это я еще в детстве выяснил. Другого лома в округе не наблюдалось, поэтому через минуту крышка с негромким звоном покатила по полу, а я устоял на высыпавшуюся из него добычу. Как же удачно зашел! Горка золотых монет. Ого — три тысячи золотых, которые тут же уменьшились на тридцать процентов. Пять свитков перемещения. Судя по всему — в Картос. Отложим до лучших времен, вырасту в уровнях — пригодятся для телепорта в Темную империю. Или продам на аукционе. Тысяч по сто каждый. С гоблина стащил два золотых кольца на плюс десять к Ловкости и цепочку на плюс двенадцать к Выносливости. Вот так подарочек! Если обычные кольца на плюс пять к характеристике стоят от ста золотых, то кольцо на плюс десять будет стоить около пяти тысяч! А вот цепочку я оставлю себе. Стыдно признавать, но она лучше моей, правда, надеть я ее не смогу еще пятнадцать уровней. Она доступна только с тридцатого. Хотя нет, тоже продам. Мне же нужно в оперативном порядке заняться прокачкой Ювелирного дела. Рецепты есть, а вот со временем, как вдруг оказалось, большой напряг. В небольшом сундуке я наткнулся на то, что обрадовало меня больше всего: на карту нашего материка. Вообще, карты в Барлионе имели очень интересную особенность — они масштабировались в зависимости от потребности. Например, нужно мне посмотреть на материк целиком — карта принимает один масштаб, нужно на Малабар — другой. На Дальгор — третий, на Колотовку — четвертый. Но это только в том случае, если нужная область находится на карте. Если ее нет, то карта ничего не покажет, поэтому все детализации нужно либо покупать, либо заносить на карту самостоятельно, если обладаешь специальностью Картограф. Я быстренько просмотрел карту, которая досталась мне от гоблина. Двадцать процентов исследований Картоса, один процент — Малабара, один процент — Свободных земель. Я очумело протер лицо, не веря тому, что увидел. Двадцать процентов карты империи Картос означают только одно — у меня впереди долгая и счастливая жизнь! Я с игроков за копию такой карты сдеру столько денег, что даже тридцать процентов, которые уходят в пользу корпорации, покажутся мелочью. Ведь в Картос игроки ходят в основном без карт, так как те очень тяжело достать. Ох, как я удачно с волками дружить начал!

Больше в палатке ничего не было. В смысле, такого, что доступно для присвоения. Конечно, были подушки, одеяла, небольшой сундучок, куча всяких мелочей. Сама палатка, в конце концов! Но все это нельзя было присвоить. Я могу это положить себе в мешок ровно на пару секунд, пока вещи не исчезнут. Как только я отправлю гоблина в Дальгор, и палатка испарится, словно ее никогда тут не было. Обидно, досадно, но ладно. Уже все привыкли.

Надев парик, я взвалил гоблина на плечо и вышел из палатки. Волки кружились вокруг клеток с волчатами, не в силах своими лапами их открыть. Повеселевшие малыши радостно пищали, прыгая по клеткам в ожидании, когда им позволят воссоединиться с родителями. Простые гоблины так и не соизволили подняться с земли. Так, нужно решить, что с ними делать. Не оставлять же здесь!

Бросив босса на землю, я размотал проволоку, которой были связаны клетки. Все, Шаг второй готов.

**Задание «Освобождение волчат» выполнено. Получен опыт: +550 Опыта, до уровня осталось 1**

**Шаг 3 цепочки заданий «Последняя надежда» будет доступен через шесть дней. Задание появится у вас автоматически**

Ух ты! Задание на что-то завязано. Шесть дней... Время, когда выйдет Ворген... Последняя надежда связана с Воргеном Колотовки? Что говорит гайд? Тишина и молчание. Черт! Как же напрягает ситуация, когда нельзя посмотреть нормальные форумы, не модерлируемые представителями корпорации...

Остается надеяться, что задание Старосты удастся выполнить хоть наполовину. Я прошелся по погибшей десятке волков. Едва я касался их тел, они тут же растворялись, оставляя после себя хвост. Десять тел — десять хвостов. Не хватает только хвоста Серой смерти, тогда задание будет полностью выполнено. Я задумчиво посмотрел на хвост волчицы. Интересно, они реально такие соображающие? Волчица, как только увидела, что я держу в руках волчьи хвосты и посматриваю на ее, тут же отвернула свою заднюю часть от меня, постояла, а затем и вовсе рванула с рудника. Малышня с лаем ринулась за ней. Затем последовали обычные волки, и только вожак задержался. Он подошел к лежащим ничком гоблинам, понюхал их, фыркнул и устремился вслед за стаей. Вот и все. Теперь нужно решать вопрос с десятком гоблинов, до сих пор валяющихся на земле.

— А ну — подъем! Нечего мне тут валяться! — крикнул я на гоблинском. Зеленые рабочие мгновенно вскочили и выстроились в стройный ряд. По росту.

— Итак. Начнем разбираться. Кто тут главный?

— Вы, господина, — промолвил один гоблин, и вся десятка вновь рухнула на колени.

— Это понятно. Среди вас есть главный? С кем мне общаться?

— Я, господина, со мной говорите, — ответил тот же гоблин.

— Отлично. Тогда вопрос. Что вы тут делаете?

— Руду добываем, господина.

— Понятно, неправильно вопрос задал. Почему вы добывали руду?

— Бывшая господина приказала. — Гоблин указал рукой в сторону моего пленника.

— А куда вы складываете добытую руду?

— Складываем возле палатки. Сегодня бывшая начальника отправила руду. Ничего, мы еще насобираем. Новая начальника будет довольной. Новая начальника возьмет нас к себе?

**Внимание! Вы можете нанять рабочую артель гоблинов-добытчиков. Условия: необходимо обеспечивать гоблинов ежедневной едой, ежедневная оплата труда — 1 серебряная монета. Уровень гоблинов зависит от уровня игрока. Уровень всех добывающих специальностей зависит от уровня игрока**

Ух ты! Десять практически бесплатных туловищ, которые будут снабжать меня так необходимыми ресурсами. Жаль, что эта артель — добывающая, а не производственная. Зато досталась за просто так. В Анхурсе можно нанять различные артели — добывающие, производственные, исследовательские. Правда, стоили они бешеных денег, да и умирали артельщики частенько. Их же в обязательном порядке кормить надо, заботиться. День не покормил — на второй артели уже не существует. У моего Охотника никогда не было своей артели, так как я не каждый день находился в игре. Но раз у меня сейчас такой большой

онлайн, то грех не воспользоваться случаем.

— Беру. Отныне я ваш новый начальник.

**Получено достижение!**

**Начальник 1 уровня (до следующего уровня — 4 найма рабочих артелей).**

**Награда за достижение: скорость работы артели увеличена на 5 %.**

**Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа**

— Сегодня уже ели? — Видя активно кивающие радостные мордочки гоблинов, я уточнил: — На сколько дней у вас еда есть?

— На пять дней, господина. Бывшая господина сварила нам большой чан, мы еще его не съели...

У меня прямо от души отлегло. Я планировал отсюда же телепортироваться в Дальгор, чтобы сдать босса, а уходить, не решив вопрос с едой моих новых работников, — не вариант.

— Тогда слушаем задачу на неделю. Добываем руду и не опасаемся волков, они никого не тронут. Руду складывать сюда, — указал на небольшую ямку. — Через пару дней придет Шаман Махан, скажет пароль «Трым-пырым». Его слушаться как меня; все понятно? — Когда гоблины активно закивали, я спросил: — А чего стоим, рты разинув? А ну, живо за работу!

Гоблинов словно ветром сдуло. Похватав кирки, они разбрелись по руднику, а я пошел собирать по нему же все то, что побросали Ромео, когда бежали на встречу со своей Джульеттой. Со мной. Я уже отошел достаточно далеко, но все же услышал перешептывание гоблинов между собой:

— Новая начальника — красивая! Зеленая, в юбке и грудь с мою голову! Жаль, кости в носу нет, но ничего — прорастет со временем.

# Глава 3

## Дальгор

- Собираю пати в Подземелье Рортуса! Нужны хилы и танк!
- Продаю четыре десятка волчьих шкур! Всего по двадцать золотых за штуку!
- Куплю меч на Воина двадцатого уровня! Со стататами на Силу!

Дальгор встретил меня привычным городским гулом. В этом отношении он ничем не отличался от стандартных городов Барлионы, из общего ряда которых выбивался только Анхурс. Однотипные каменные двухэтажные дома, серые стены, которые то тут, то там украшали вывески торговцев или учителей различных профессий. Вымощенная каменная улочка, завалившаяся набок телега, наполовину погруженная в стог сена: наверняка излюбленное место игры местной детворы и толпы народа, как игроков, так и НПС, снующих туда-сюда. Несмотря на то, что игроков было не так уж и много, шум они создавали приличный. Если верить гайдам, провинция Кронг предназначена для игроков двадцатого-сорокового уровней, поэтому искать здесь хорошие предложения по предметам или группам — пустая трата времени. Адекватные игроки уровня до пятидесятого качаются в одиночку либо в специальных клановых локациях, а в город приходят только в банк, Дом свиданий, к торговцам или учителям. Те, кто сейчас орет по поводу создания групп для Подземелий или покупки вещей низкого уровня... Скажем так, таких игроков обычно называют «нуб». И этим все сказано. Оказаться в одной группе с начинающим танком или хилом — очень незавидная участь: «Я не успел выбрать тебя в цель, поэтому не вылечил. А почему ты бинтами не залечился?», «Ой, посмотри, какая милая Крыска, давайте ее не будем бить», «А! Меня бьют! Я уйду из группы!», «Ну что, сынки, щас папаня вам покажет, как надо правильно ножичком тыкать...» Пару раз я имел неосторожность побывать в одной группе с такими игроками, и повторять свой подвиг что-то не хочется. Ни гайдов, ни форумов они не читали, а гонора и самомнения выше, чем у эльфов.

Портал выбросил меня практически в середину главной площади города. Почему главной? Потому что в округе возвышались местная администрация и здание банка Барлионы.

Вообще, банк Барлионы — это что-то с чем-то. Словно в насмешку над реальными банками, Барлионский аналог внешне похож на небольшую трехметровую беседку, окруженную невысокими деревьями. Ни толпы охранников, ни толстых стен. Они ни к чему, если при входе внутрь беседки каждый игрок попадает в собственное пространство, своего рода личную комнату. За небольшим столом каждой комнаты сидит гремлин, обязательно в черных нарукавниках, и все время что-то пишет на бумаге. Ему можно сдавать золото, чтобы положить на счет, он же снимает его со счета и передает владельцу. Гремлину подаются заявки на кредит или расширение своей личной комнаты — по умолчанию она имеет очень небольшой размер, и разместить в ней все имеющиеся ресурсы проблематично. Единственное ограничение банков на хранимые в нем предметы — не более десяти вещей одного класса. Это значит, что оставить себе на потом можно не более десяти Легендарных, десяти Эпических и так далее предметов. Банк не желает выступать в качестве хранилища. Все накопленные богатства кланы держат в собственных замках под надежной охраной как стражи, так и охранных заклинаний. Есть даже специальные кланы, занимающиеся

производством «охранок», и кланы, цель которых — эти «охранки» взломать. В общем — все как везде. Оставлять на черный день мне нечего, кроме разве что фигурок Воинов-орков. Я иду в банк по другой причине — нужно забрать вещи Охотника. Лишние финансы и вещи, пускай на Ловкость, мне пригодятся.

— Прикинь, я вчера прочитал на форуме Феникса, что за информацию о Ювелире, который создал Шахматы Кармадонта, готовы заплатить сотню штук золотых! — Услышав диалог двух игроков-дворфов, я бросил своего пленника на землю и стал делать вид, что разминаю затекшие плечи. И вообще, я просто проходил мимо и до окружающих мне нет никакого дела. Сам же превратился в одно большое ухо.

— А ты чего там ошиваешься?

— Ну...

— Аха-ха! Да ты никак собрался подавать заявление на вступление? — засмеялся один дворф. — Разве не знаешь, что они принципиально никого не берут ниже шестидесятого уровня?

— Да в курсе. Просто интересно у них — периодически вывешивают видео-тактики Подземелий, пусть и старых, но в них с подробностями рассказано, что нужно делать! Вот и учусь на их опыте. К тому же Анастария выложила новые голограммы...

— Так что насчет Ювелира и ста тысяч?

— А, ну да! Прямо на главной странице их сайта написано: «Внимание! Мы готовы купить информацию о Ювелире, создавшем Шахматы Кармадонта. Стоимость информации — сто тысяч золотых». А далее идет приписка: «Ювелир! Мы предлагаем тебе место в наших рядах и звание Мастера». Ты прикинь — Мастера!

— И чо?

Покачав головой, словно сказав: «С кем я разговариваю», первый дворф обреченно вздохнул, после чего продолжил:

— Мастер в Фениксе — это третий ранг клана! Полный доступ к хранилищу, право приказывать Рекрутам, Рейдерам и Наемникам. У Феникса всего восемь Мастеров, и они в клане с самого основания, а тут какому-то непонятному Ювелиру делают такое предложение!

— Да, серьезно у них все. Фиг с ним, ты слышал, что Рита вчера выдумала? Они с подругами...

Дальше было не интересно. Я прекратил свою разминку, взвалил гоблина на плечи и пошел к городскому начальству в гости. Получается, что Феникс, лучшая гильдия Империи, предлагает Ювелиру, то есть мне, вступить Мастером в свои ряды? И все из-за каких-то шахматных фигур? На Прике Губернатор обмолвился, что фигуры открывают доступ куда-то, но неужели это «куда-то» стоит ранга Мастера? Нужно внимательно изучить свойства фигурок, да и форум на этот счет не помешает перешерстить.

Вообще, идея пойти в Феникс очень заманчива. Лучший клан материка, к тому же Анастария в нем находится. Феникс — один из старейших кланов в игре. Когда рейдовая группа клана получила свое двадцатое «Первое убийство», она стала представлять нашу Империю на ежегодном конкурсе лучших кланов. Феникс участвовал в семи конкурсах и дважды становился лучшим кланом Барлионы. Правда, последние четыре года позиции пошатнулись, они не смогли подняться выше третьего места. Император принял решение, что за месяц до следующего турнира, который пройдет через девять месяцев, будет объявлен внутриимперский — он и выявит лучший клан Малабара. Фениксу придется вновь бороться

за это звание, но я не сомневался, что они запросто возьмут очередную награду. Зловредная жаба принялась ворочаться и пинать меня ногами: мол, я тоже получил «Первое убийство», у меня есть планы создать свой клан, поэтому тоже буду иметь право претендовать на участие в турнире. Что самое противное, хомяк ее в этом полностью поддерживал. Видимо, помнит призы, которые получил победитель последнего турнира.

Блин, опять я о глупостях думаю. Мне сейчас гоблина сдавать надо, в банк сходить, по учителям специальностей пробежаться. Свиток возвращения купить, в конце концов, таймер никто не отменял. Кстати, таймер: «43 часа 25 минут». Нормально, время есть.

— Именем Императора приказываю остановиться! — вход в администрацию преградили два усатых стражника, направив свои алебарды в мою сторону. Хорошо хоть, перед прыжком я вспомнил, что весь зеленый, и привел себя в порядок. Нечего светиться в таком виде перед другими игроками. Еще неправильно поймут.

— Стою, — незамысловато промолвил я. Со стражниками ссориться или спорить опасно. Запросто могут на двадцать четыре часа в тюрьму отправить. Репутации с провинцией нет? Нет. Значит — ненадежный элемент. Посиди пока, подумай до выяснения, так сказать. — Поймал лазутчика, веду его сдавать. Пусть начальство ваше разбирается, откуда в Кронге темный гоблин взялся.

Стражники продолжали настороженно всматриваться мне в лицо. Неужели не вся краска стерлась? Вроде бы с Барлионе с этим делом все должно быть просто.

— Чем докажешь, что это лазутчик? Что это ты его поймал, а не украл у храбрых героев? Почему не въехал, как полагается, на коне в ворота, а прыгнул в город телепортом?

Вот прицепились! То, что у меня красная повязка на голове, не означает, что я совершаю преступления каждые пять минут. Между убийством игроков и НПС. Ладно, дышим глубже и чаще... Мне нужно задание сдать, и препона в виде двух выполняющих свои обязанности Имитаторов в этом не преграда.

— Потому что — лазутчик! Да вы просто посмотрите на него! Кем еще может быть темный гоблин в империи Малабар, если не лазутчиком?! Не честным же торговцем! То, что не украл, — вы же сами видите, что метки на мне нет. Повязка есть, а вот метки, что совершил преступление, — нет. А не въехал в город на коне, так как нет у меня коня. К тому же живу я в Колотовке, в двух днях пути отсюда. Телепортом быстрее будет, хоть и денег больше уходит. Я ответил на ваши вопросы? Если да, то прошу пропустить — нужно передать лазутчика управителю города.

Больше вопросов у стражи не возникло, и я спокойно прошел в здание администрации. Чем мне нравится Барлиона — что к любому руководителю уровня мэра города и ниже можно попасть за пару секунд. Пришел — и поговорил. Никаких условностей, никаких длительных ожиданий. Если одновременно приходят два игрока, то каждый попадает к своей копии руководителя, не задерживая других. С уровня Губернатора все уже сложнее. Если к нему еще как-то можно попасть, то к Вестникам или Советникам — уже намного сложнее. К Императору — и вовсе невозможно. Как говорил Эрик, две сотни тысяч золотых за билет к Императору — вполне нормальная цена.

— Я вас слушаю. — Мэр Дальгора оторвался от бумаг и посмотрел на меня. Я бросил гоблина на устланный ковром пол, еще раз повел плечами, разгоняя виртуальную кровь, и ответил:

— В Колотовке, село есть такое на самой границе, я поймал этого красавца. Судя по всему, какой-то начальник. Убивать не стал, решил привести его к вам. Собственно говоря,

все.

— Забрать и допросить, — коротко бросил мэр страже, явившейся на звон небольшого колокольчика. — Что же до вас, молодой человек, прошу подождать в соседней комнате результатов допроса. Может, это честный торговец, а вы нарушили его торговлю. — Таким незамысловатым образом мэр недвусмысленно намекнул, что доверия ко мне он не испытывает никакого. Блин, время идет, а я тут прохлаждаться буду. Но... ничего же не сделаешь, раз сам привел, то и отвечать должен. Расположившись в небольшой, но уютной комнате, я решил немного поспать. За те двое суток, что мне предстоит пробить вне Колотовки, спать все равно придется, хотя бы один раз, так почему бы не устроить себе отдых прямо здесь? Едва я закрыл глаза, как меня растолкал стражник:

— Господин мэр ожидает вас.

Я взглянул на таймер: «38 часов 22 минуты». Неплохо поспал! Пять часов как не бывало, а кажется, что едва закрыл глаза!

— Позвольте мне от лица империи Малабар высказать вам благодарность и вручить это небольшое вознаграждение за оказанную услугу, — совершенно другим тоном заговорил мэр, протягивая мне сверток.

**Задание «Главарь зеленых налетчиков» выполнено. Награда: +400 Репутации с империей Малабар, +500 Опыта, до уровня осталось 1101**

**Получен уровень!**

**Свободных очков характеристик: 10**

**Получен предмет: Неудержимый кожаный наплечник. Прочность: 60. Защита от физического урона: 30. +4 Выносливости, +4 Интеллект. Класс предмета: Редкий**

— Теперь присядь, мне нужно тебе кое-что сказать... — Мэр перешел на «ты», замялся, поднял сложенные вместе ладони к губам, словно молясь, не закрывая при этом глаз. Складывалось ощущение, что он не знает, как правильно начать разговор.

— Сегодня ты доставил очень интересного пленника. Я бы даже сказал, крайне интересного. Его уже отправили в Анхурс, с ним будет говорить один из Советников или Вестников. Меня просили передать, что представители Картоса уже связались с Вестниками и предложили выкупить своего гоблина. Сейчас идут переговоры по его стоимости. По нашим законам десять процентов стоимости пленника принадлежит тебе. Они будут переведены на твой счет. Теперь о деле. Появление отряда темных гоблинов в наших краях — очень необычное явление. Такой отряд — не единственный. Пленник заявил, что сформировано десять отрядов, отправленных в провинцию Кронг за добычей так необходимых в Картосе материалов. Зачем Картосу материалы — выясняют Вестники. Поиск оставшихся отрядов ведут только что нанятые восемь героев. Но Советников волнует другой вопрос. Все отряды должны быть связаны между собой. Просто обязан быть некто, кто координирует деятельность гоблинов в наших краях, кто ставит задачу. У нас сейчас нет возможности найти этого разумного. Империя Малабар просит тебя о помощи — найди его. Я понимаю, что тебе нельзя уезжать надолго из Колотовки, но есть подозрения, что все нити ведут именно туда. Наш пленник наотрез отказывается говорить, кто является координатором или чем они еще тут занимаются, даже ментальные маги не могут взломать поставленную на него защиту. Посмотрим, что даст разговор с Советником. В любом случае ты привел этого пленника — тебе мы и доверим поиск координатора. Если за два месяца у

тебя не будет результатов — задание будет передано одному из героев, которые наняты для поиска отрядов гоблинов. Мы должны быть уверены, что координатор будет найден, а полагаться на свободного жителя шестнадцатого уровня — наивно. У тебя есть два месяца.

### **Доступно задание: «Поиск темного координатора»**

Описание: Темная империя Картос начала активно отправлять свои отряды в провинцию Кронг. Есть подозрение, что деятельность десяти отрядов Картоса координируется одним разумным. Найдите его. Срок выполнения задания — 60 дней. Класс задания: Уникальное. Награда: +4000 Репутации с империей Малабар, +4000 Опыта, +10000 Золотых монет, Масштабирующаяся вещь из запасов Императора. Штраф за провал задания: +40 Репутации с Империей Малабар, +400 Опыта, +100 Золотых монет

— Я выясню, кто координирует деятельность отрядов, — запинаящимся голосом принял я задание. Неужели обычный гоблин подвигнул систему на то, что она предложила мне уникальное задание? Про Око понятно — шанс на выпадение такой вещи при первом прохождении Подземелья очень велик. Барлиона практически необъятна, поэтому задания такого рода выпадают часто. Тот же Феникс с завидной регулярностью их выполняет. Уверен в этом на все сто процентов. Но получить Уникальное задание от мэра — это нонсенс! Неужели так удачно звезды сошлись?

— Замечательно. Тогда — до скорой встречи. Когда ты поймешь, кто является координатором отрядов, просто скажи: «Призываю Вестника. Мне нужна твоя помощь». Один из них тут же явится. Теперь прошу меня извинить, дела. Стражник тебя проводит.

В полном шоке я вышел из здания администрации. Вот это подфартило! Получить задание, которое даже при провале выдает положительные плюшки, — мечта любого халявщика. Так. Нужно успокоиться, а то эмоции прямо через край хлещут... Что мне нужно в Дальгоре? Зачем я сюда вообще приехал? Нужно узнать, есть ли учитель Шаманов. Заглянуть к Картографу, чтобы прикупить карты Малабара и города. Найти учителей специальностей, купить свиток портала в Колотовку и в город. Может, свиток портала в Анхурс прикупить? Если будет стоить менее двух тысяч золотых, обязательно куплю.

Но вначале — банк.

— Чем могу быть полезен? — растянуто и каким-то скрипучим голосом проговорил маленький, одетый в клетчатый костюм греmlin с огромными, словно у гоблина, ушами.

— Я хочу открыть вклад и получить вещи Махана-Охотника.

— Идентификация прошла успешно. Вещи Махана-Охотника находятся в вашей личной комнате, можете их забрать, — проговорил греmlin через несколько секунд. — По поводу открытия вклада — мы хотели бы вам предложить новую систему хранения денежных средств. Теперь при получении вами денег они могут сразу попадать на ваш счет, минуя обращение в банк. Любая необходимая сумма, ограниченная только объемом вклада, всегда будет находиться в вашем кошельке. Стоимость услуги составляет две тысячи золотых ежегодно, а также пять процентов от суммы любой операции со счетом. Желаете оформить наше новое предложение?

Ого, нововведение в банках Барлионы! Идея открытия такого вклада — просто великолепна, теперь от ПК-игроков могут пострадать только Легендарные вещи, но никак не деньги. Но две тысячи каждый год и пять процентов с каждой операции, да еще минус тридцать процентов из-за красной повязки... Для меня это очень большие деньги. Зато очень



большая сохранность...

— Хорошо, давайте оформим, — несмотря на то, что жаба устроила забастовку и ходила по моей голове взад-вперед с плакатом «Верните наши деньги!», я решил сделать новый счет. Сохранность денег должна быть на первом месте, просто так отдавать их удачливым ворам не очень хочется.

— Сделано, — протянул греmlin новый кошелек, который тут же занял свое место на поясе. — Текущая сумма денежных средств на счете — шестнадцать тысяч сорок пять золотых, тридцать две серебряных и сорок пять медных монет. Мешок для ведения счета вам выдан. Еще на ваше имя у нас находятся два пригласительных билета, вот они. — Греmlin протянул мне два золотых купона: мои четыре сотни тысяч золотых. Осталось найти покупателя — и дело в шляпе. — Еще что-то желаете? — видя мое отрицательное покачивание головой, продолжил: — Спасибо, что обратились в банк Барлионы. Ваша личная комната ждет вас, — указал он рукой на открытую дверь.

Личная комната банка... Так, смех один, да и только. Стол и стул (даже не стул, а табурет), пустой шкаф для хранения вещей — и все это размещено на трех квадратных метрах. Развернуться негде. Я достал фигурки Воинов-орков и разместил их на столе. Что же в них такого ценного? Обычные небольшие шахматные пешки зеленого цвета. Но при этом за них готовы отдать безумные деньги и должность. Бред какой-то... Я взял в руки одного из орков и посмотрел на его свойства. Что тут у нас?

*«Гичин Несломленный. Около трех тысяч лет назад племена орков...»*

Этот текст я уже знаю. Начальник рудника Прик рассказывал, когда смотрел на эти фигурки. Текст описания не влез на одной виртуальной странице, поэтому я промотал его вниз до самого конца. Опа!

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Обычная и незатейливая надпись. Никаких пояснений. Ничего. Простое квадратное уравнение. И к чему оно здесь? Я принялся перебирать фигурку за фигуркой:

$$||\mathbf{x}|| = \sqrt{x_1^2 + x_2^2 + \dots + x_n^2}$$

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21...

## Семь знаков после запятой

★

★

=

## [Поле для ввода значения]

Поле для ввода. Едва я на него нажал, как перед глазами появилась виртуальная клавиатура, предлагающая ввести требуемое значение. Ввел пустую строку. Ничего не произошло. Ввел отдельно каждую надпись из фигурок. Результата не было. Потратил практически час на ввод их комбинаций. Ноль. Если судить по тексту, то нужно высчитать некое значение с точностью до семи знаков после запятой, но я абсолютно не видел логики в этих строчках.

Потратив час на попытку подобрать значение, начиная с пустой строки и кончая случайным набором цифр, я опустил руки. Результата не было. Черт, так и голову недолго сломать! Все, мне нужна пауза. Сейчас погуляю по торговцам, схожу к Картографу, развеюсь. Может, мудрая мысль в голову и залетит. Понятно только одно — фигурки оставлять в банке не буду. Вдруг меня озарит и я пойму, как правильно решается эта головоломка, а фигурки — в банке! Нет уж. Засунув все вещи Охотника и шахматные фигурки в мешок, я вышел из банка. Что же эти надписи означают?

— Служивые, есть ли в вашем городе учитель Шаманов и Картограф? — Поймав первый попавшийся патруль, величаво крейсировавший по улочкам города, я уточнил дорогу. Даже несмотря на мою красную повязку, к которой НПС негативно относятся, стражники обязаны ответить на заданный им вопрос.

— Картограф есть. Чтобы дойти до него, нужно пройти до конца улицы, до той перевернутой телеги, затем повернуть направо и, все время двигаясь прямо, пройти до фонтана с единорогом. От фонтана поворачиваешь налево, и через три дома с правой стороны увидишь вывеску, на которой нарисована карта. Там и живет Картограф, — указал стражник. Его грудной и одновременно мягкий голос очень сильно напомнил мне орка с рудника, отчего в памяти всплыло желание узнать, за что того отправили на Прик и лишили звания учителя. — Учителей Шаманов у нас нет, есть бывший учитель Алмис. Если тебе нужно что-то узнать про Шаманов, можешь обратиться к нему. Алмис живет у самой городской стены, чтобы его найти, тебе нужно двигаться прямо... — Стражник принялся расписывать довольно извилистый путь к Алмису, поэтому я слушал его вполуха. Вначале

куплю карту города, на которой будет отображаться мое местоположение, тогда попрошу просто ткнуть пальцем, поставлю метку и буду планомерно к ней двигаться.

— Еще вопросы?

— Нет, спасибо. Вы очень мне помогли.

— Служим Императору! — рывкнули стражники и продолжили свой неспешный обход.

— Милок, не поможешь слабой женщине? — до Картографа оставалось совсем недалеко, когда меня окликнула старушка, стоявшая в дверях дома. Опираясь одной рукой на клюку, второй она держала запечатанный конверт и протягивала его в мою сторону. Задание на доставку! Наконец-то я превращаюсь в обычного игрока, которого просят выполнить различные поручения! А где поручения, там и Опыт, и Репутация, и деньги. Конечно, я помогу старой женщине, Картограф и Алмис никуда не убегут.

— Слушаю вас, почтеннейшая. Что вы хотели?

— Письмо хотела своей подруге Матрене передать. Сами мы уже старые стали, дойти друг до друга не можем, чтобы поговорить, вот и придумали письмами общаться. Доставишь? Тут недалеко, буквально за углом, дом такой, в цветочек расписанный, — махнула она рукой в сторону.

— Конечно, берусь, давайте сюда письмо, вмиг доставлю.

— Сразу тебе скажу, мил человек: денег у меня нет, отплатить за твою доброту мне нечем. Только добрым словом могу тебя помянуть.

— Пес с ними, с деньгами, если недалеко, — так же радостно ответил я, хотя внутри испытывал большое разочарование. Вот же угораздило наткнуться на бесплатное задание, коих в Барлионе много! Они направлены на социализацию игроков, когда им заняться нечем. Крохи Опыта, ноль денег, ноль Репутации. Мало кто тратит время на их выполнение. Ладно, раз взялся, то отказываться нехорошо, последствий, конечно, никаких не будет, но внутреннее ощущение, что бросил старушку, пусть и НПС, будет гадостным.

### **Получено задание: «Доставка письма».**

Описание: Доставьте письмо Матрене, проживающей в цветочном доме. Класс задания: Обычное. Награда — 10 Опыта. Штраф за невыполнение задания: Нет

Рано я обрадовался, что начал получать задания. Как же мог забыть про социалки? Уже слюни распустил — буду Опыт и деньги лопатой грести. Ага, держи карман шире! Матрена оказалось такой же пожилой, сморщенной и опирающейся на клюку старушкой, как и та, что выдала мне задание. Словно сестры, даже похожи немного. Наверное, разработчики с их образами особо не морочились — слепили по одной кальке, раскидали по разным домам и забыли. Это не столица, где каждый НПС проработан так, что историю своих предков в третьем колене перескажет без запинки. Тут, на периферии, где и игроков не сильно много, можно было и ваньку повалить.

— Ой, милочек, спасибо тебе, я уж и не чаяла письмо от Пелагеи получить. Раньше мы каждый день переписывались, а теперь редко кто помочь желает. Все норовят деньгу урвать за помощь, а помощь — она же бесплатна, так ведь? Старость в расчет никто не берет...

**Задание «Доставка письма» выполнено. Награда: 10 Опыта, до уровня осталось: 1091 Опыта**

Я отрешенно кивал головой, пропуская нравоучительные истории Матрены. Социалка, что с нее возьмешь — мало того что денег не дают, так еще и морали про несправедливость мира обязательно прочитают. Когда старушка замолчала, я повернулся и постарался незаметно исчезнуть, но не тут-то было.

— Милок, не поможешь слабой женщине? Я тут ответ Пелагее набросала, да вот доставить, кроме тебя, некому. Уважь бабушку, будь добр, — протянула мне запечатанный конверт Матрена. И когда только успела? Вроде бы все время стояла и читала мне нотации, а тут раз — и ответ готов уже. — Сразу тебе скажу, мил человек: денег у меня нет, отплатить за твою доброту мне нечем. Только добрым словом могу тебя помянуть... — И эта туда же. Денег нет, платить нечем, работу делай молча и качественно, а мы тебя помянем добрым словом.

— Конечно, почтеннейшая. Доставлю ваше письмо Пелагее, можете не сомневаться. Желаю здравствовать.

### **Получено задание: «Доставка письма».**

Описание: Доставьте письмо Пелагее, проживающей в коричневом доме. Класс задания: Обычное. Награда — 10 опыта. Штраф за невыполнение задания: Нет

Пелагея так и стояла в дверях дома, словно ожидая, когда я вернусь.

— Ну что, жива еще Матрена-то?

— Жива, здорова, шлет вам привет и письмо, вот, держите, — протянул я конверт старушке.

— Это хорошо. А то знаешь, какие времена сейчас беспокойные! Все норовят обидеть старых и пожилых людей, угрожают... — И эту понесло в область чтения морали. Нет, я с большим уважением отношусь к пожилым людям. Пока не попал в Барлиону, очень часто навещал своих пожилых родителей, всегда уступал старшим место в транспорте. Но выслушивать нотации по несколько раз в день, тем более от НПС, да еще и в Игре — это перебор.

**Задание «Доставка письма» выполнено. Награда: 10 Опыта, до уровня осталось: 1081 Опыта**

— Милок, не поможешь слабой женщине? Я тут ответ Матрене набросала, да вот доставить, кроме тебя, некому. Уважь бабушку, будь добр. — От слов старушки, с невинным видом протягивающей мне конверт, я даже закашлялся. Циклическое задание! Твою же налево! Вот посчастливилось нарваться! Я могу целый день бегать между старушками, они будут продолжать отчитывать меня по всем пунктам и просить отнести очередное письмо. Я уже принял решение отказаться, как шальная мысль посетила мою голову. А почему бы и нет?

— Скажите, а почему вы сами не можете ей письмо передать?

— Я же тебе уже говорила, что стара стала, сил дойти нет. Вот если бы ты передал письмо, было бы очень хорошо! — Старушка еще раз протянула мне конверт.

— Тогда держитесь, — предупредил я старушку, подошел к ней, забрал письмо, присел, обхватил ее за ноги и встал.

— Ай! — В голосе Пелагеи прорезались панические нотки. Одной рукой она вцепилась

мне в волосы, а другой принялась активно жестикулировать. — Ты что, окаянный, делаешь! Батюшки! Ай! Ой! — Старушка стала громко причитать.

Я уверенным шагом двинулся в сторону цветочного дома, в котором проживала Матрена. Циклическое задание на доставку, говорите? Ну-ну. Посмотрим, насколько продвинутого Имитатора поставили в этих старушек, когда они будут сидеть друг напротив друга. Через меня будут передавать задания или все же начнут общаться напрямую? Пусть друг другу про мораль рассказывают. Одно меня смущало — оханье и аханье старушки разносилось по всему городу, как бы стражники не прибежали.

— Батюшки, Пелагея, да ты никак жеребца себе прикупила! — воскликнула Матрена, когда мы показали из-за поворота. Я поставил утихшую старушку на землю и еще раз удивился их похожести. Действительно, ради бесплатного циклического задания разработчики не стали себя лишней раз утруждать: взяли один прототип и изменили в нем только цвет одежды.

— Вот, пожалуйста, получите и распишитесь, — улыбаясь, сказал я, наблюдая недоуменные лица обоих старушек. — Теперь можете наговориться хоть на неделю вперед, вечером зайду, отнесу Пелагею обратно.

— А что же это мы на пороге стоим? — заволновалась Матрена. — Раз приехала, то заходи, чайком угощу. Ты тоже заходи, раз Пелагею доставил, то ухаживать за нами будешь.

### **Получено задание: «Сервис для старых подруг».**

Описание: Поухаживайте за встретившимися подругами. Класс задания: Необычное. Награда — 80 Опыта. Штраф за отказ или невыполнение задания: 3 часа общественных работ

«Что?! С какой стати три часа работ? Да пошли вы все с такими заданиями!» — в гневе подумал я и уж собрался уходить, как увидел отряд стражников, заинтересованно посматривающих в нашу сторону. Внутри меня все похолодело. Прибежали все же на дикие крики старушки, но не стали вмешиваться, ожидая, чем все закончится. И если прямо сейчас я откажусь, то меня повяжут, и три часа буду вкалывать на общественных работах — мыть стены, чистить лошадей, подметать площадь. Дернуло же меня принести сюда эту старушку!

— Конечно, любезная, поухаживаю я за вами, раз встречу вашу организовал, — промямлил я, входя вслед за старушками в дом.

У Матрены оказался очень уютный и светлый дом. Белые и, казалось, невесомые занавески были развешаны на окнах, на небольших тумбах стояли большие цветы в горшках, проходя мимо одного из которых старушка провела по листу пальцем и тщательно его изучила — наверняка ежедневно протирает со своих цветков несуществующую в Барлионе пыль.

— Ты, милочка, ступай на кухню да приготовь нам чаю. В шкафу найдешь печенье и сахар; как приготовишь, неси сюда, — сказала хозяйка, размещаясь в просторном кресле. — А мы поговорим о своем, девичьем.

— Чай — это, конечно, хорошо, только не умею его делать, не обучался. — Я сделал последнюю попытку избавиться от задания.

— Всему-то вас учить надо, как же молодежь без нас жить-то будет? Хоть и на покой не уходи, — проворчала Пелагея, после чего махнула рукой в мою сторону: — Иди, и без чая не возвращайся.

— И печенье прихвати, — напомнила Матрена, а я смотрел на возникшее перед глазами сообщение.

**Вы изучили редкий рецепт Кулинарного дела: Ароматный черный Чай. Итого рецептов: 3**

Мгновенно открыв кулинарную книгу, я принялся смотреть, что только что узнал:

### **Ароматный черный Чай.**

*Описание: Великолепный черный чай из листьев высокогорного чайного дерева, которые придают чаю незабываемый аромат. Бонус характеристики Ремесло: + (Ремесло) к максимальному значению уровня Бодрости. Выпивший такой чай ощущает небывалый прилив сил. Время действия: 12 часов. Использование: восстанавливает 20 % Жизни и маны. Требуется уровень: 10*

Требование производства: уровень Кулинарного дела 5

Ингредиенты: простая вода, листья высокогорного чайного дерева

Инструменты: Набор Кулинара

Здóрово! Практически просто так дали плюшку! Уж сейчас я старушкам чайку заварю, посмотрим на результат, приготовленный с учетом Ремесла!

Потратив какое-то время на приготовление чая, я достал поднос, поставил на него две наполненные горячим чаем чашки, ароматный пар от которых приятно щекотал ноздри. Теперь надо найти печенье, в приказном порядке потребованное старушками. Их непрерывное жужжание слышалось даже сквозь закрытую дверь. Неугомонные какие! Как у них только язык не болит все время говорить... Перерыв практически все шкафы, я хотел отправиться к Матрене, чтобы уточнить местоположение печенья, как наконец наткнулся на него в самом крайнем из шкафов. Оно было спрятано за практически полной бутылкой, на этикетке которой было написано «Вишневая настойка». Воровато посмотрев по сторонам, я открыл бутылку и налил настойки в обе чашки чая. Нечего меня прижимать к стенке, я не злопамятный, но на память не жалеюсь. Настойка ничего плохого им не сделает, но на всякий случай выделил чашку и посмотрел на ее свойства. Все же лучше перестраховаться.

**Ароматный черный Чай с Настойкой: +4 к максимальному значению уровня Бодрости, +50 Привлекательности к изготовителю (не объединяется с другими аналогичными эффектами). Выпивший такой чай получает легкое опьянение и ощущает небывалый прилив сил. Время действия: 12 часов. Использование: восстанавливает 20 % Жизни и маны. Требуется уровень: 10**

Плюс пятьдесят к Привлекательности? Что-то знакомое, но достоверно не помню, на что она влияет. Я залез в гайд и принялся читать:

*Привлекательность — характеристика персонажа, варьирующаяся в диапазоне от 0 до 100 и определяющая отношение НПС к игроку. Выбрать данную характеристику для прокачивания невозможно, можно только улучшить временными бафами, сменой одежды, общением с НПС либо другими доступными способами. В отличие от Репутации,*

*действующей целиком на фракцию, Привлекательность действует на каждого НПС в отдельности, в том числе на НПС фракций с отрицательной репутацией. При уровне Привлекательности 80 и выше НПС противоположного пола могут предложить игроку посетить Дом свиданий. Посмотреть на текущую Привлекательность НПС к вашему персонажу можно в свойствах НПС.*

Точно! Как же я мог забыть! Вещь, из-за которой игроки делают красивых персонажей, одеваются в яркие одежды, наряжаются в бижутерию. Чем выше Привлекательность, тем большая вероятность получить уникальные задания. Подхватив поднос, я вошел в комнату с неумолкающими старушками и улыбнулся, когда посмотрел в свойствах Матрены свою Привлекательность: твердая такая тройка. Удивительно, как только старушка меня в дом пустила, если я ей настолько противен?

Не смотря в мою сторону и практически не прерываясь, старушки мгновенно выпили весь чай, не обращая внимания на его температуру. Понимая, что, пока меня не отпустят, уходить нельзя, присел на диван и ненадолго прикрыл глаза. Пять часов сна — это, конечно, хорошо, но спать нужно нормально. Старушки принялись что-то активно обсуждать, а я, незаметно для себя, второй раз за день уснул. Меня разбудила песня:

*Ой, мороз, мороз,  
Не морозь меня,  
Не морозь меня,  
Моего коня!*

Обнявшись, бабульки раскачивались в такт мелодии, старательно выводили песню, осоловелыми глазами смотря на этот мир. Ну вот, сейчас еще и спаивание бабулек пришьют. В какой-то момент времени помутневшие взоры Матрены и Пелагеи обратились в мою сторону, и песня прервалась.

— Вот скажи мне, Матрена, как мог молодой человек, готовящий такой вкусный чай, попасть в тюрьму, а?

— И не говори, Пелагея! Сама удивляюсь! Все вроде при нем: руки, ноги, голова, а все туда же — в душегубы подался. Вся молодежь нынче такая, лишь бы что попроще да побыстрее.

— Я вот думаю — это от того, что крепкой женской руки на него нет! Была бы жена, она бы не позволила встать на скользкую дорожку!

— Верно говоришь! У меня как раз соседка незамужняя есть. Уж она его уму-разуму враз бы научила. Ее даже наш кузнец боится, страшная она, говорит... Ничего он в женской красоте не понимает!

— И не говори. Всегда проходит мимо моего дома с тощими, словно спички, пигалицами. Даже посмотреть не на что. А твоя соседка — это да, посмотреть приятно, как она одна три мешка муки на плече тащит.

Я окончательно проснулся и уставился на старушек. Что происходит? Напившиеся НПС меня женить собираются? Причем на какой-то Геракле? Я недоуменно переводил взгляд с Пелагеи на Матрену и наоборот. Вот попал! Вначале старушку сюда принес, потом настойкой напоил так, что теперь женить собираются. Что же дальше будет?

— Только откуда у этого красавца деньги для нашей лебедушки будут? Гол же, как сокол, посмотри на него. Думаю, помочь ему надо, как считаешь?

— Помочь — это хорошо. Только сдюжит ли? Сколько мы уже отправляли искателей? Никто не вернулся, всех лихо лесное сгубило. И соколика моего, — хлюпнула Матрена.

— Сдюжит, видишь, как глазками рыскает. Сам словно лихо лесное!

— И то правда. Милок, — обратилась ко мне Матрена, — помочь тебе мы решили. Добрый ты, отзывчивый, встречу нам организовал. Молодец! Но для того, чтобы завоевать лебедушку нашу, этого мало. Подготовить тебя надо. Нужно, чтобы она на тебя как на красного молодца посмотрела, а не на гольтьбу перекадную. Знаем мы про клад потаенный. Давным-давно схоронил его богатый купец Свитебел, да поставил стража — лихо лесное. Коли одолеешь лихо, то и клад твой будет, а там можно и до лебедушки свататься. Что скажешь?

**Получено задание: «Не буди лихо, пока тихо»**

Описание: В лесной чаще, в десяти километрах к югу от города (место отображено на карте), обитает лихо лесное. Найдите его и заберите охраняемое им сокровище Свитебела. Класс задания: Редкое. Награда — сокровище Свитебела. Штраф за отказ или невыполнение задания: нет

В описании задания ни про какую свадьбу не было ни слова, ограничений по сроку — тоже, поэтому я согласился. Разбрасываться редкими заданиями на поиск сокровищ? Ищите дурака!

— Вот и ладненько, а теперь относись меня домой, засиделась я тут, — сказала довольная Пелагея, протягивая ко мне руки.

[Купить полную версию книги](#)