



ЕВГЕНИЙ ХОЛОДОВ



Альтрея  
Второй шанс

Что, если ты уже не молод и чувствуешь, как твоя жизнь подходит к концу? Тогда участие в экспериментальном проекте 'Второй шанс' — твоя единственная возможность обмануть смерть. Но, как всегда, вмешивается закон Мерфи, и случается то, чего никто не ожидал. Как долго сможет прожить в игре человек, для которого игровая смерть станет окончательной? В суровой виртуальной реальности, где ежедневно на точку респа отправляются сотни тысяч искателей приключений? Но что, если за плечами у него десятилетия опыта создания таких игр? Чего он сможет добиться благодаря своим знаниям?

---

---

# Евгений Холодов

## Альтрея. Второй шанс

Ну что, готов сделать решительный шаг в свою новую жизнь? — Николай, мой старинный приятель, встретил меня возле входа в исследовательский центр компании 'Неракон', работе в котором он отдал значительную часть своей жизни. Шестидесятилетний руководитель проекта 'Второй шанс' как всегда был бодр и полон оптимизма по поводу предстоящего эксперимента. А вот мне, как главному подопытному, было слегка не по себе. И пусть к сегодняшнему событию я шел не один год, пусть мое решение было обдумано бесчисленное количество раз, но все же, сомнения остаются всегда.

— Здравствуй, Коля, — ответил я, пожимая его руку. — Сам прекрасно знаешь, насколько я готов. Сколько лет мы с тобой знакомы? Уж четвертый десяток пошел, наверное?

Николай усмехнулся.

— Тридцать два, дружище, если не ошибаюсь. Раз готов, то пойдем. Если все получится, то сегодня впишем твое имя во все учебники истории! — он сунул мне в руки готовый пропуск.

— Лучше уж скажи, что это свое имя тебе не терпится туда вписать, — ответил я, разглядывая ламинированную пластиковую карту со своей фотографией.

— Ладно, давай оставим эти разговоры, пока не будем на месте. Секретность, сам понимаешь.

Снаружи здание исследовательского центра ничем не выделялось среди окружающих его строений. И неудивительно, ведь весь этот небольшой научный городок принадлежал корпорации 'Неракон', лидеру в нескольких направлениях информационных технологий, игровой индустрии и многих других. Но самые важные проекты задумывались и воплощались в жизнь именно здесь, в здании, в холл которого мы только что вошли. Здесь нас ждал первый, и, как выяснилось позже, далеко не последний пункт охраны. Предъявив пропуски, Николай потащил меня вглубь здания через множество коридоров и дверей, открывать которые приходилось так же с помощью пластиковой карты. Я успел насчитать еще три пункта охраны пять таких дверей прежде чем мой провожатый облегченно вздохнув пояснил:

— Почти пришли. У нас с тобой допуск высшего уровня в блок 'В' этого здания, — пояснил он, — При этом мы не имеем права заходить в другие блоки, а всего их здесь пять. 'Неракон' ревностно хранит свои секреты.

— Да уж, серьезно тут у вас, — признал я. До этого мне здесь бывать не приходилось. Все тесты и обследования для участия в проекте я проходил в небольшом, хоть и отлично оснащенном научном центре вне этого городка.

— Так вот, об истории, — продолжил мой приятель, увлекая меня все дальше по коридору, — Напрасно ты считаешь, что я украду твою славу. Вот, скажем, все помнят, что в космос полетел Гагарин. А кто его туда отправил, знаешь?

— Королев...

Николай хмыкнул.

— Ну, это ты помнишь. А большинство людей — нет. Если бы Королев выбрал кого-то другого — вся слава досталась бы ему. Так что, гордись, космонавт, ославлю я тебя! А там,

глядишь, и мне что-нибудь перепадет.

— Не ради славы я это делаю, сам прекрасно знаешь, — из-за нервного напряжения я начал раздражаться.

— Нервничаешь? Напрасно. Все сотню раз просчитано и пересчитано. Если верит нашим аналитикам, то шанс на то, что что-то пойдет не так, всего три процента. К тому же, сегодня нам предстоит только подготовительный этап. Ничего такого, о чем стоило бы волноваться.

— Знаю я. И все же, не по себе как-то.

— Понимаю. Веришь ли, сам сегодня глаз не сомкнул. Вот мы и пришли, — повел рукой Николай, едва мы вошли в просторное помещение, по виду напоминавшее центр управления полетами. Пространство комнаты заполняло множество рядов столов с компьютерами. На дальней стене висел огромный монитор, а на небольшом возвышении под ним была установлена капсула виртуальной реальности, очень отдаленно похожая на те, что сейчас повсеместно использовались. В помещении находилось несколько десятков специалистов, занятых своими делами. С одним из них я был уже знаком, и именно он сейчас направлялся нам навстречу.

— Здравствуйте, Александр Викторович, — обратился он ко мне. — Николай Павлович, у нас почти все готово. Еще несколько минут и можем приступать. Сейчас мы завершаем последний стресс — тест и по его результатам... — Коллеги продолжили обсуждение отойдя в сторону, а я решил поближе осмотреть вирткапсулу. Возле нее суетились техники, заканчивая последние приготовления. Я неторопливо обошел вокруг капсулы. А посмотреть было на что. За свою долгую жизнь я успел увидеть рождение и развитие виртуальной реальности. Самые первые вирткапсулы были большими и громоздкими, но эта превосходила даже их. Размером раза в два больше современных, высотой метра в полтора, она имела еще и внешний монитор с клавиатурой, тогда как на обычной снаружи имелось лишь несколько кнопок. Множество проводов, торчащих из ее боков, собирались в два толстых кабеля, один из которых шел к столам с компьютерами, а другой уходил куда-то за стену. Пожалуй, так выглядели самые первые экспериментальные вирткапсулы, это уже потом они приобрели привычный нам внешний вид.

— Пока что выглядит она не очень, — Николай остановился рядом со мной.

— Да уж, какое-то детище Франкенштейна, — согласился я.

— Ну, если вспомнить, на что были похожи первые компьютеры, и какими они стали сейчас... Ничего, со временем сделаем их более компактными. Впрочем, это не так уж и важно. В свободной продаже они не появятся, сам понимаешь.

— Николай Павлович, мы закончили подготовку, приступаем, — проговорил один из специалистов, с упоением клацавший по внешней клавиатуре капсулы. Ее прозрачная крышка бесшумно открылась, словно приглашая меня внутрь.

— Вам нужно раздеться до пояса, — добавил он, обращаясь уже ко мне. Обычно перед погружением в виртуальную реальность требовалось лишь лежа в вирткапсуле одеть специальный шлем. Здесь же, судя по всему, мне предстояло 'примерить' на себя и несколько датчиков. Я начал торопливо расстегивать пуговицы на рубашке, отметив при этом, что руки заметно дрожат.

— Да не волнуйся ты так! — снова повторил Николай, помогая мне забраться внутрь капсулы. Пусть не слишком удобно, зато просторнее, чем в той, что стоит у меня дома. Двое ассистентов тут же начали обвешивать меня датчиками.

— Еще раз повторяю: к главному этапу эксперимента мы приступим не сегодня. Сейчас мы просто подгоним под тебя все настройки, считаем параметры, создадим твоего виртуального двойника, а затем еще несколько дней потратим на подготовку.

Я промолчал, наблюдая за все увеличивающимся количеством датчиков на моем теле. Когда ассистенты закончили, я насчитал их два десятка, причем половина из них находилась на голове. Стандартного шлема на меня так и не надели.

— Вот держи, как им пользоваться ты и сам знаешь. Время сеанса мы установим сами, — продолжил мой старый друг, вкладывая мне в руку пульт управления вирткапсулой. — Тебе нужно будет только нажать на кнопку и начать погружение.

Я осмотрел пульт: действительно, самый обычный, каким я пользуюсь дома.

— Внутри также есть динамик, он включен постоянно. Если вдруг что-то будет не так — просто скажи. Когда закончим настройку, я свяжусь с тобой. В вирте получишь дальнейшие инструкции.

— Я готов. Поехали! — я махнул рукой.

Николай усмехнулся и отошел в сторону. Крышка медленно опустилась, почти полностью отсекая меня от внешних звуков. Я с облегчением вздохнул и попытался успокоиться. Сердце тяжело бухало в груди. Не хватало только, чтобы меня сняли с участия в эксперименте из-за слабого здоровья! Слишком долго я шел к этому, чтобы вот так просто отступить, находясь в одном шаге от цели. Всю свою сознательную жизнь я был мечтателем. Во многом этому поспособствовала домашняя библиотека моих родителей, наполовину состоящая из фантастической литературы. Еще будучи ребенком, я грезил о том, каких высот вскоре добьется человечество. Полеты к звездам, клонирование, бессмертие... Особенно меня занимали мысли о виртуальной реальности. Чуть позже у меня появился первый компьютер, и мир компьютерных игр навсегда очаровал меня. Решив, что нет ничего интереснее, чем самому участвовать в создании игр, свою жизнь я связал с игровой индустрией. Начав обычным дизайнером игровых интерьеров, закончил руководителем нескольких крупных игровых проектов.

За свою долгую жизнь мне довелось видеть, как меняется мир. Клонирование человека все-таки стало возможным, но его тут же запретили; к звездам мы так и не полетели, с трудом основав колонии на Луне и Марсе; зато виртуальную реальность все-таки изобрели. Изначально она предназначалась для военных целей: солдат стало возможным тренировать в условиях, более приближенных к реальным, чем на любых учениях.

Развивались и компьютерные игры: сначала на обычных ПК и приставках, затем появились 3-D очки и шлемы, затем псевдовирт, и, наконец, игровая виртуальная реальность с полным погружением. Вчерашние военные симуляторы для тренировок солдат стали хитом продаж среди геймеров. И лишь спустя несколько лет в вирт подтянулись остальные жанры... Как в свое время было с компьютерами, вирткапсулы постепенно дешевели и становились доступными для большинства населения. Увлечение виртуальной реальностью стало повальным. Многие люди настолько увлеклись ею, что стали всерьез задумываться о возможности навсегда поселиться в одном из игровых миров. Начались научные исследования в этой сфере. И тут же пришло осознание: фактически, если получится перенести личность человека на цифровые носители, то можно будет поддерживать ее в этом состоянии сколько угодно. А если со временем станет возможным создать новое тело и перенести эту личность в него? Перспектива бессмертия захватила умы тысяч ученых и просто мечтателей. Одним из этих мечтателей был я. Время от времени мне удавалось

попасть на научные семинары, на одном из которых я и познакомился с Николаем.

Он был ученым, работавшим в то время над проблемой усиления эффекта погружения, что, впрочем, не мешало ему быть мечтателем. Но в отличие от меня, он имел возможность свои мечты воплотить в жизнь. Мы быстро сошлись с ним на почве общих интересов, и за три десятка лет наша дружба только окрепла. Тридцать с лишним лет исследований — именно столько времени понадобилось для того, чтобы стал возможным сегодняшний эксперимент. Оказалось, что отделить душу человека от тела и сохранить ее в виртуальной реальности не так-то просто. Несколько групп ученых по всему миру занималось исследованиями в этой области. В какой-то момент в их число вошел и Николай, постепенно став ведущим специалистом. В конце концов ему удалось собрать отличную команду и сделать возможным перенос души в виртуальную реальность. Теоретически возможным. Ведь эксперименты на человеке пока что не проводились. И именно я должен стать первопроходцем.

Надо заметить, что добиться этого было непросто. Отбор происходил очень тщательно, и принятие окончательного решения о кандидатуре было принято именно благодаря моему знакомству с руководителем проекта... Впрочем, я и сам по себе был идеальной кандидатурой: моя долгая жизнь подходила к концу, и все, что мне осталось — это еще несколько лет медленного увядания под гнетом старческих болячек. Мои сыновья живут в других городах, связываются со мной лишь пару раз в год, и у них самих уже взрослые дети... С супругой мы мирно разошлись много лет назад. Если вдруг что-то пойдет не так, то и тосковать обо мне будет некому. Кроме того, большая часть моей жизни была связана с виртуальностью, что тоже сыграло свою роль. В общем, даже если бы у меня не было столь полезного знакомства, то я бы все равно имел отличные шансы попасть в эту коробку, в которой я сейчас нахожусь.

— Александр, как себя чувствуешь? — мои размышления прервал динамик, заговоривший голосом моего друга.

— Нормально, готов к погружению.

— Хорошо... — последовала небольшая пауза. — Можешь нырять.

Глубоко вздохнув, будто действительно перед прыжком в воду, я коснулся знакомой пиктограммы на пульте.

Падение. Первое, что ты ощущаешь при погружении в виртуальную реальность — это падение. Только что ты лежал в своей вирткапсуле, затем на какую-то долю секунды ты чувствуешь, будто теряешь сознание, а затем — на столь же краткий миг — ощущение падения и резкого удара. Будто твою сущность, саму твою душу с размаха вколачивает в игровое альтер эго. Хотя, по сути, так оно и есть. Первые секунды в игровом мире похожи на внезапное пробуждение от ночного кошмара, когда несколько мгновений ты не можешь понять, где находишься. Любой, кто хоть раз погружался, сказал бы, что это крайне неприятные ощущения. Долгие десятилетия лучшие умы бились над тем, как смягчить переход из реальности в виртуальность, но не сдвинулись в этом ни на шаг. Со временем игроки стали воспринимать это как должное. Как своего рода дань самой виртуальности за право пользоваться ее благами. И если уж быть честным, то плата эта совсем невелика.

Несколько мгновений я тупо пялился на белое пространство вокруг себя. В месте, где я оказался, не было ничего: ни стен, ни пола, ни потолка. Только бескрайняя белизна со всех сторон. Наверное, я мог бы до бесконечности двигаться в любом направлении и никогда бы не смог достигнуть конца этой локации. Что ж, обычное предыгровое пространство, очень

похожее на то, в которое попадает игрок до создания его персонажа. Обычно на этом этапе происходит настройка виртуальности на пользователя. Тела у меня тоже не было. А самое главное — не было ощущения времени. Непонятно было, сколько я уже провел в таком состоянии — всего несколько секунд или год. Как мне объясняли, именно в таком состоянии безвременья и планировалось держать души людей, решившихся оставить свое тело ради возможного бессмертия в будущем. Ведь неизвестно, сколько может пройти времени до того момента, как ученые смогут разобраться с обратным процессом — перенесением души в тело. Да и до самого создания тел еще очень далеко. Сейчас подобные вещи еще под запретом, но если наш эксперимент удастся, то человечество будет поставлено перед фактом возможности бессмертия. И тогда подобные запреты продержатся недолго. Перенос души открывает новые возможности не только перед стариками и безнадежно больными людьми. Если появится возможность создать себе идеальное тело с заранее заданными параметрами, то тут же найдутся желающие отдать за эту возможность любые деньги...

Неизвестно, сколько на самом деле прошло времени, но в какое-то мгновение я почувствовал, что локация меняется. Появилось ощущение движения, и оно постепенно нарастало. Вокруг меня ничего не менялось, но это чувство не исчезало. Затем мир вокруг меня начал искажаться. К ослепительной белизне прибавились темные полосы, будто кто-то смешал черную и белую краски. Постепенно их становилось все больше, и в какой-то момент вокруг меня все стало черным. Затем движение наконец прекратилось, и сознание вновь отключилось на краткий миг, как при погружении.

*'Добро пожаловать в мир Альтреи! Чтобы приступить к созданию персонажа просто мысленно вызовите меню'.*

Я в третий раз перечитывал висящее перед моим взором сообщение и не мог понять, в чем дело. Во — первых, никто не предупреждал насчет того, что меня закинут в один из игровых миров. Сегодня я должен был просто провести какое-то время в специально созданной для эксперимента локации и дать возможность спецам из 'Неракона' настроить ее под меня. Во — вторых, в игре 'Альтрея' можно иметь только одного персонажа, и он у меня уже есть. Хотя, наверное будет правильнее сказать 'был'. Потому что раз уж я вижу перед собой эту надпись, то можно с уверенностью сказать, что мой старый персонаж удален. Удалить его могла только администрация игры. Или же я сам. Но я-то точно этого не делал, а значит, все-таки администрация. Но зачем?! Если вспомнить, что 'Альтрея' принадлежит все тому же 'Неракону', то становится понятно: что-то все-таки пошло не так. Вот тебе и три процента вероятности! Но самое главное, что сбilo меня с толку: при мысленной команде 'выход' ничего не происходило! Такого просто не могло быть! Есть, над чем задуматься. Раз пути назад нет — остается только двигаться вперед. Мелькнула паническая мысль — а что если войти в игру тоже не получится? Что если я застрял здесь надолго? Ощущение времени ко мне вернулось — в обычных играх оно присутствовало. Да нет, в любом случае рано или поздно меня отсюда вытащат. С трудом прогнав нерадостные мысли, я все-таки попытался мысленно вызвать меню. Получилось! Я оказался в комнате создания персонажа. Испытав огромное облегчение, я стал думать, что же мне делать дальше. Быть может, это все тоже входит в эксперимент, но меня об этом не предупредили? Да нет, зачем бы им так поступать? Николай всегда был увлеченным человеком, но не фанатиком от науки, идущим по трупам ради открытия. Будем считать, что произошел какой-то сбой. А если так, то что делать дальше? В любом случае, если я оказался здесь, значит, нужно, чтобы я создал персонажа и вошел в игру. Что ж, этим и займусь.

К генерации персонажа я решил отнестись со всей серьезностью: мало ли для чего это понадобилось? Итак, что я помню об 'Альтрее'? Она увидела свет более десяти лет назад и почти сразу же стала самой популярной игрой с полным погружением, завоевав сердца десятков миллионов человек. Можно сказать, что она совершила революцию, поднимая качество игр на новую высоту. Такому успеху способствовало несколько причин. Во — первых, это невиданная до того момента детализация. Мир 'Альтреи' выглядел абсолютно неотличимым от реального. Миллионы НПС жили в нем своей жизнью и обладали настолько качественным искусственным интеллектом, что их запросто можно было спутать с живыми игроками. Более того, НПС рождались, развивались и умирали. Даже местная флора и фауна вели себя как настоящие. В общем, этот мир был настолько реальным, что это одновременно завораживало и пугало. Во — вторых, игровой мир был динамическим, он постоянно изменялся. Добавлялись новые территории, происходили какие-то игровые события, и все это впервые контролировалось множеством искинов\* (искусственных интеллектов), а не человеком. Вмешательство разработчиков стало минимальным. Игра создавала сама себя. В — третьих, основными принципами 'Альтреи' стали максимум реализма и минимум игровых условностей, а слоган звучал не иначе как 'Альтрея — больше, чем игра!' Создатели решили сделать так, чтобы как можно меньше вещей напоминало о том, что игрок находится в виртуальной реальности. Для этого обычные детали игрового интерфейса были по возможности заменены или вовсе убраны. Например, привычный игровой чат отсутствовал. Его обычно реализовывали в виде текстовых сообщений, всплывающих перед глазами. Единственным исключением были системные сообщения, информация о получаемых и сдаваемых заданиях, уроне и опыте, но и их при желании можно было отключить. Здесь же общение между игроками в разных локациях сводилось к пересылке обычных писем, которые мгновенно доставлялись адресату, если положить их в специальный отдел сумки. Существовали также заклинания и переговорные амулеты, позволяющие игрокам общаться мысленно или голосом несмотря на расстояние. Неизменными остались лишь привычные всем красная, синяя и зеленая полосы, обозначающие количество жизненной энергии, выносливости и маны — избавиться от них, не создавая неудобств игрокам, так и не получилось. Полную информацию об игроке или НПС можно было при желании увидеть с помощью специальной мысленной команды, она также отображалась в привычном всем виде. Для хардкорщиков и РПшников\* (игроки, отыгрывающие роли своих персонажей) существовал особый режим, при котором все элементы интерфейса отключались. Никаких преимуществ, кроме уважения других игроков, это не давало.

Вот и вся основная информация, которую я мог сейчас припомнить об игре, в которую меня занесло. На заре ее появления мне довелось поиграть в нее, и довольно много. Мой старый персонаж — воин с двумя мечами — благополучно дожил до 67-го уровня, подарив мне при этом множество замечательных приключений на просторах этого мира. Позже я охладел к фэнтезийному сеттингу и в последнее время больше увлекался постапокалипсисом.

Итак, какой же все-таки класс выбрать для своего нового персонажа? В самом начале классы отсутствуют, ты сам выбираешь путь развития, пользуешься определенными навыками и умениями и тогда уже выбираешь тот стиль игры, который больше всего пришелся по нраву. Но все же стоит сразу задуматься о будущем классе и выбрать расу, дающую полезные бонусы. Когда-то мне нравилось играть воинами — дамагерами,

врывающимися в самую гущу битвы с огромной секирой наперевес и разящими врага направо и налево. Затем я впал в другую крайность — в различных играх я стал выбирать магические классы, наносящие огромный урон, но легко убиваемые. Были в моей долгой игровой карьере и короткие увлечения хилерами, бафферами, саммонерами и различными гибридными классами... Но по — настоящему 'свой' стиль игры я нашел, когда опробовал стелс — классы. Воры и ассасины, рейнджеры и разбойники, все, кто обладал умением прятаться, маскироваться, молниеносно наносить неожиданные удары и тут же исчезать из-под носа у противника, навсегда стали моими любимцами... Значит, с классом определились. А что у нас с расами и бонусами? Я вызвал меню с описанием доступных для выбора рас. За время моего отсутствия их количество значительно возросло и на данный момент исчислялось уже десятками. Кроме того, в каждой расе было несколько подрас, что делало выбор еще более сложным. В основных характеристиках значились:

**Сила** — влияет на количество урона, наносимого оружием ближнего боя.

**Телосложение** — от него зависит количество жизненной энергии персонажа и выносливость.

**Ловкость** — влияет на количество урона, наносимого оружием дальнего боя, точность и шанс нанести критический урон оружием как ближнего, так и дальнего боя.

**Интеллект** — влияет на количество магической энергии, урон, наносимый заклинаниями и шанс нанесения критического урона магическими умениями.

**Воля** — оказывает влияние на скорость восстановления маны и жизненной энергии.

**Харизма** — от этого параметра зависит отношение к Вам НПС, и в определенной степени количество получаемой репутации, а также цены у торговцев.

**Мудрость** — характеристика, отражающая совокупность знаний персонажа о мире. Необходима священникам, друидам и в какой-то степени паладинам, так как она отвечает за количество урона, наносимого магическими заклинаниями этих классов, а так же на силу их исцеляющих способностей..

**Удача** — незримо влияет на многие действия Вашего персонажа, начиная от шанса промаха или нанесения критического урона физическим или магическим умением, заканчивая шансом получить скрытое или уникальное задание.

В той самой постапокалиптической игре мне нравилось неспешно бродить по радиоактивным пустошам и заброшенным городам, подолгу замирая и осматривая окрестности через бинокль или оптический прицел винтовки. Такой стиль игры позволял выявить и устранить опасность за один — два выстрела, или же обойти, если она была не по зубам. Да и прокачка шла очень неплохо: несколькими точными выстрелами можно было уничтожить целые группы мобов еще до того, как меня замечали. Интересно, получится ли повторить такой стиль игры в условиях фэнтезийного мира? Пусть винтовок здесь нет, зато есть луки и арбалеты. Что ж, можно попробовать. Значит, наиболее полезными для меня будут расы с бонусом к ловкости.

Помимо основных было так же множество дополнительных характеристик вроде атлетики, акробатики или красноречия, и назывались они навыками.

Я не торопясь пролистывал описания предложенных на выбор рас. При этом каждый раз предо мной появлялся представитель этой расы, представленный в полный рост, чтобы можно было судить о внешности будущего героя. Самый лучший бонус к ловкости получали, конечно же, эльфы. Но при этом они были слабее физически и имели меньше пунктов телосложения. К тому же, эльф — лучник — это банально до пошлости. Такое сочетание

встречается в любой фэнтезийной игре чаще, чем любое другое. Нет, эльф мне точно не подходит. Отличный бонус к ловкости имела еще одна раса звероловцев, напоминающая кошек. Но подобную экзотику я никогда не любил, да и зачастую такие бонусы компенсируются игровыми сложностями. Например, низкая начальная репутация у многих НПС, так же испытывающих неприязнь к чужакам. А низкая репутация означает меньшее количество доступных квестов и более высокие цены... Если судить по моему прежнему опыту игры, то начальный бонус к характеристикам довольно быстро теряет актуальность, а всякого рода умения вроде способности дышать под водой или быстро забираться на деревья мне понадобятся нечасто. Лучше остановлюсь на более практичном варианте. Что тут нам может предложить человечество?.. В смысле, какие бонусы есть у этой расы?

Среди нескольких народов мое внимание привлекли даргардцы. Представители одного из южных государств Даргард имели начальный бонус к ловкости в 5 пунктов. Так же на 5 пунктов была изначально повышена харизма, а из дополнительных навыков присутствовали +10 к *Красноречию* и *Торговле*. Из этого народа получают хорошие купцы и воры. Купцом я становиться не собираюсь, но умение расположить к себе разговором НПС мне не мешает. Не говоря уже о торговле, которая дает возможность снизить стоимость товаров при покупке в любой лавке. Смущало только одно: в описании было сказано, что даргардцы — южане, смуглые, темноволосые и темноглазые, а я привык играть персонажами, похожими внешне на меня самого. Но мои опасения оказались напрасными. Выбор определенного народа накладывал ограничения на варианты внешности, но они были не слишком жесткими. Игра позволила мне выбрать нужные настройки, и вскоре я смотрел на довольно высокого мужчину с серыми глазами и русыми волосами, лицом очень похожим на меня, но намного моложе. Примерно так я выглядел лет в тридцать. Не удержавшись, я все-таки сделал его чуть более мускулистым. Гулять так гулять! Затем критическим взглядом оглядел получившегося персонажа, усилием мысли заставив его медленно вращаться вокруг своей оси. Да уж, на представителя стелс — классов этот субъект похож мало. Скорее уж на громилу или воителя. Может, лучше хоббита взять? Но их я тоже всегда не особо жаловал. Да еще придется привыкать к их росту. Нет уж, к черту шаблоны! Буду наполовину северянином, выросшим в Даргарде и выбравшим путь кинжала и тени. В конце концов, отыгрыш роли никто не отменял. Итак, есть бонус к ловкости и харизме, а так же 10 нераспределенных очков характеристик. Пожалуй, стоит поделить их между ловкостью и телосложением. Первая — моя основная характеристика, а небольшая прибавка к ХП еще никому не помешала. Что у нас тут получилось в итоге?

**Раса:** человек, даргардец

**Уровень:** 1

**Класс:** нет

**Основные характеристики:**

**Сила** — 10

**Телосложение** — 15

**Ловкость** — 20

**Интеллект** — 5

**Воля** — 5

**Харизма** — 15

**Мудрость** — 10

**Удача** — 10

**Жизненная Энергия** — 150

**Мана** — 50

**Выносливость** — 150

**Броня** — 0

**Навыки:**

**Торговля** — 10

**Красноречие** — 10

**Атлетика** — 1

**Акробатика** — 1

**Опознание** — 1

Бонус к ловкости и харизме обернулся мне понижением очков интеллекта и воли. Такова особенность этого народа.

Скомандовав 'Далее', я уткнулся в строчку, призывавшую меня выбрать ник. А что тут думать? Мой основной ник на виртуальных просторах — Лисандр, слегка измененное имя Александр. Моего почившего воителя звали именно так. Удалили его, я уверен, совсем недавно, а значит, этот ник должен быть еще свободен. Игроки часто выбирают себе сложно произносимые или длинные имена, поэтому при разговорах и особенно в бою имена часто сокращают. Например, воина моего чаще всего называли просто Лисом. А теперь так будут звать только что созданного персонажа. Для выбранного мною класса ник просто шикарный! Продиктовав системе выбранное имя и снова выбрав команду 'Далее', я перевел дух. Все-таки существовала небольшая вероятность того, что кто-нибудь успеет его занять. Но полыхнувшая светом надпись 'Поздравляем! Ваши приключения в мире Альтреи начинаются!' меня окончательно успокоила. Я отдал команду 'Вход', и население Альтреи увеличилось на одного жителя...

Щурясь от яркого солнца, я озирался посреди большой поляны, на которой только что появился. От небольшого пятка, присыпанного желтым песком, куда-то вела узкая тропинка. Место рождения игроков. Таких мест по всей Альтрее — тысячи, и все они расположены в довольно глухих местах, чтобы дать возможность новичкам спокойно набрать хотя бы пару уровней. Давненько я не появлялся в этой игре. Мне показалось, или мир стал еще реалистичнее? Невысокая, чуть выше моего колена густая трава колыхалась от ветра. Все лесные звуки и даже запахи говорили мне о том, что я нахожусь в настоящем лесу. Присев на корточки, я зачерпнул горсть песка и стал медленно разжимать кулак, выпуская его тонкой струйкой. Просто потрясающая детализация, видна каждая песчинка! Определенно, за прошедшие годы игра стала еще лучше и сейчас ее уже невозможно отличить от реальности. Слышал, в последнее время участились случаи, когда игроки сходили с ума, начиная путать виртуальность с реальным миром. Начинаю понимать, почему. Все те игры, которые попадались мне в последнее время, заметно отличались в худшую сторону по качеству детализации. Даже мне, работавшему в свое время в этой индустрии, трудно представить себе вычислительные мощности, обслуживающие всю эту красоту. Порядком я отстал от прогресса после своего выхода на пенсию... Ладно. Как-нибудь зайду еще сюда хотя бы ради того, чтобы полюбоваться на местные пейзажи. Сейчас главный вопрос в том, зачем же все-таки меня сюда засунули? Команда 'Выход'!.. И тут мне стало по — настоящему страшно. Я по — прежнему стоял на все той же поляне, все

так же шумел ветер, и где-то вдалеке слышалось пения птиц. Раз за разом я повторял всю ту же команду. Ничего не происходило. Этого не могло, просто никак не могло быть! Главнейшее требование системы безопасности заключалось в том, что игра обязана была мгновенно учитывать желание пользователя покинуть ее и моментально осуществить его желание. Если отказ выпустить меня из предыгрового пространства еще можно было объяснить вмешательством программистов 'Неракона', то в внутри игры — никак нет. Ни в одной игре просто не существует механизмов для такого вмешательства, уж я-то знаю! Если бы была возможность нарушить первое правило безопасности в виртуальности, то 'Альтрею' попросту прикрыли бы, не взирая на недовольство миллионов игроков и многомиллиардные потери, и сделала бы это сама корпорация. Но я по — прежнему находился в центре посыпанного песком участка и в растерянности разглядывал ведущую от него тропинку. Я медленно двинулся по ней. А что еще мне оставалось делать? Не успел я сделать и несколько шагов, как воздух предо мной начал светиться, и вскоре он уже ослепительно сиял. А еще через мгновение внутри сияния материализовалась фигура, одетая в белый балахон. Низкий капюшон наполовину скрывал маску, словно сделанную из ртути. Ага, Посланник Творца, как их называли НПС, для меня же это попросту представитель администрации игры! Раньше мне не доводилось их встречать, но каждый игрок знал, как они выглядят. И кое-кто сейчас ответит на мои вопросы!

— Здравствуй, Александр, — лишенным всяких эмоций голосом произнесла сияющая фигура. — А, черт, погоди минуту! — тут же добавила она и спустя несколько секунд продолжила голосом Николая:

— Вот, так-то лучше. Ну и голосочки у этих страшилищ! Ни эмоций, ни даже пола не определишь, кто говорит, у самого аж мурашки по коже! У тебя, конечно, есть ко мне пара вопросов. Да уж, как же им тут не быть, — послышался его нервный смешок. — Мне надо тебе кое-что объяснить. Давай-ка лучше присядем.

Не знаю, что он сделал, но рядом со мной появился стул. Устав удивляться, я молча сел на него и выжидательно уставился на фигуру в белом, умастившуюся на такой же предмет мебели.

— Так, надо с чего-то начать...

— Коля, — оборвал я его. — Мы с тобой сто лет знакомы...

— Тридцать два, — поправил он. — Да, извини, продолжай.

— Ну так вот. Раз ты так суетишься, значит, случилось что-то серьезное. Рассказывай.

Он тяжело вздохнул.

— У меня, как в плохом анекдоте, для тебя три новости: одна хорошая и две плохих.

— Обычно в анекдоте одна хорошая новость и одна плохая.

— Я же говорю, это плохой анекдот.

— Коля, а вот сейчас ты меня действительно напугал. Если ты начинаешь шутить во время серьезного разговора, значит, дело швах. Рассказывай уже, что случилось, не томи.

— Случилось то, что все пошло не так.

— Ага. Это я уже заметил — произнес я, обводя вокруг руками. — То есть, мы все-таки умудрились попасть в твои хваленые три процента?

— Нет, здесь произошло кое-что непредусмотренное. Вначале все было нормально. Ты два часа пролежал в капсуле, мы получили почти всю нужную информацию и хотели уже все сворачивать, но тут...

— Но тут — что?

— Ты...то есть, твое тело... В общем, твое сердце внезапно отказало.

Если бы я не сидел на стуле, я бы точно упал.

— То есть, я что?..

— Да, Саша. Ты умер. Вчера прошла церемония... Извини. Ничего такого не должно было случиться. Никакой нагрузки на твой организм из-за наших действий не было. Просто сердце. Волнение, годы... Прости.

— За что прощать-то? — выдавил я из себя.

— Как за что? Я же тебя туда протащил. Мог бы выбрать кого-нибудь другого, и все не закончилось бы вот так... — он неопределенно махнул рукой.

— Погоди. Мне нужно пару минут подумать.

Я откинулся на неудобном стуле и закрыл глаза. Вот это и случилось. Я...вернее, мое тело, умерло. До чего странная мысль! Не сказать, что предстоящая смерть меня так уж сильно пугала. В моем возрасте люди относятся к ней по — другому. В лучшем случае у меня бы оставалось еще несколько лет, в течение которых я постепенно бы дряхлел и окончательно превратился в старую развалину, не способную даже передвигаться без чужой помощи. Нет, решение принять участие в эксперименте было верным. Если бы все получилось, то в конечном итоге меня ожидало бы новое тело и совершенно новая жизнь в мире будущего. Ради такого стоило и рискнуть. Тем более, что раньше и шанса такого ни у кого не было. Если бы все получилось... Минуту, а что у нас все-таки получилось? Я открыл глаза.

— Ты вроде бы говорил, что есть одна хорошая новость?

— Да, — встрепенулся Николай. — У нас все вышло, как видишь. Вернее, почти все. Твоя душа должна была храниться в том мире без времени. Если бы даже прошли века, ты бы этого не заметил. Это должно было оградить разум от безумия. Но мир оказался не полностью готов. Когда твое сердце отказало, мы приняли решение довести эксперимент до конца и переместить твою душу туда. Мы не обладали полной информацией, мы шли на риск. Хранилище оказалось не готовым принять твою душу. Уже через несколько часов оно начало разрушаться. И тогда мы решили попробовать поместить тебя в игру. Я же помню, как мы с тобой мечтали, что когда-нибудь наступит день, и уставшие от жизни старики будут уходить в виртуальные миры. Вычислительных мощностей игры должно было хватить. И Альтрея выдержала! Прежний твой аккаунт пришлось удалить, уж извини.

— Понятно...

— Зато теперь у нас есть потрясающие результаты эксперимента! — в голосе моего старого друга появился энтузиазм. — Общественность пока еще не оповещали. Результаты все-таки не совсем те, которых мы ожидали. Но мечта, наша с тобой мечта, теперь стала реальностью!

— Да... Только теперь надо как-то свыкнуться с этой мыслью.

— Если подумать, то на самом деле в случившемся нет ничего ужасного. Просто я не знал, как ты все это воспримешь. Посуди сам: мы хотели хранить души людей словно в анабиозе. Уснул в вирткапсуле, оказался в пустоте, и через миг ты уже в новом теле, хотя в реальном мире прошло несколько десятилетий. А тут новая перспектива! Вместо Хранилища — огромный живой мир, в который многие игроки мечтают переселиться навсегда! Мы добились даже большего, чем хотели. Нам понадобится время, чтобы довести до ума Хранилище, и после этого своим будущим клиентам мы будем предоставлять выбор: оно, или любой игровой мир. Это победа, Саша!

— Что ж, поздравляю, — сухо ответил я.

— Извини, увлекся. Послушай, если хочешь, со временем мы сможем вернуть тебя в Хранилище.

— Да нет, ничего. Просто слишком неожиданно все вышло.

Я снова откинулся на стуле. Слишком неожиданно... Так ли это? Завершающая стадия эксперимента началась бы не сейчас, а на неделю — другую позже. Что бы это дало? Ничего. Еще несколько недель мучительного ожидания. Я очень давно к этому готовился, все свои земные дела я завершил, завещание давно уже составлено... Нет, так вышло даже лучше. Да еще вместо нескольких мгновений в Хранилище у меня будут годы в Альтрее. Я уже испытал на себе состояние безвременья. Для меня прошли мгновения, но за это время в реальном мире меня уже успели похоронить. Если бы прошло пара веков, я бы точно так же этого не заметил. Вот так сразу оказаться в столь далеком будущем — вот это было бы неожиданным. А внутри игры с помощью Инфосети я смогу следить за тем, что происходит в реальности. К тому же, вместо унылой бесконечной локации меня ожидает огромный интересный мир, почти ничем не отличающийся от настоящего. На моем лице начала медленно расползаться улыбка. Я посмотрел на фигуру в белом.

— Да, ты прав. Это победа.

— Вот и я о том!

— Как там мои восприняли? Что ты им рассказал? — поинтересовался я.

— Рассказал все, хоть это и было запрещено. Знаешь, мне кажется, они мне не поверили.

— Ну еще бы. Мне и самому не верится. Кстати, а какая вторая плохая новость?

— Ах, да. Видишь ли, тебе пока нельзя умирать в игре. Совсем.

— Та — а-ак, — протянул я.

— Но это только на некоторое время! — быстро добавил Николай. Так получилось, что сейчас игра воспринимает тебя в качестве коренного обитателя этого мира, то есть НПС. У них ведь тоже есть характеристики и уровни, и они способны прокачиваться. И смерть для них окончательна. Ты будешь находиться в игре постоянно, ты не учитываешься системой безопасности и не способен покинуть ее. Вот и получается, что для искина ты — НПС. Мы напрягаем все силы, чтобы решить эту проблему. Но нам может понадобится несколько недель.

— И что мне теперь делать? Я же не могу просидеть несколько недель на этой поляне?! Здесь везде опасности, это же игра в конце концов! Ни один игрок не сможет продержаться несколько недель, ни разу не умерев! — мое только что начавшее появляться хорошее настроение стремительно испарилось.

— Успокойся, мы все продумали. Первое — мы нашли для тебя самую редко посещаемую начальную локацию. Сейчас мы именно в ней и находимся. Высокоуровневые игроки сюда попросту не заходят. Также на некоторое время отсюда будет убрана точка начала игры для новичков. В этом плане для тебя местность будет почти полностью безопасной. Мобов здесь мало и они все низкоуровневые, умереть от них будет крайне сложно. Есть еще определенная опасность со стороны НПС, но если не будешь бросаться на всех подряд с оружием, то тебя не тронут.

Николай замолчал, переводя дух.

— Продолжай, — попросил я уже более спокойным голосом.

— Далее, — продолжил Посланник. — Снабдим тебя экипировкой, чтобы уж точно с

тобой не случилось.

В его руках появилась котомка, которую он передал мне.

— Здесь максимальный бонус — комплект для новичков. Их обычно покупают за реальные деньги те, кто хочет как можно быстрее прокачаться. Эликсиры, свитки, в общем, всякие полезные мелочи. Но большинство из них станет доступным для использования только когда ты возьмешь пятый уровень. С этим ничего не поделаешь. Помимо этого там тысяча золотых. Этой тысячи тебе хватит, чтобы скупить все, что найдется в окрестных деревнях. На твой первый уровень никаких приличных вещей не существует, поэтому купишь их сам, когда немного подрастешь.

— Я могу совершенно случайно напороться на какого-нибудь агрессивного моба, намного выше меня уровнем. И тогда мне мало помогут свитки и эликсиры. Как я могу безопасно прокачаться? Я не хочу рисковать, когда ставка в игре — моя жизнь.

— Вижу, куда ты клонишь. Но просто поднять тебе уровень я не могу, просто не существует технической возможности. Дать ее администраторам означает создать огромное искушение. Здесь администраторы, как и программисты, вообще имеют не так уж и много возможностей в сравнении с играми прошлого.

— А как же те вещи, которые ты мне дал? Это разве не искушение?

— Да, конечно. Но все предметы, проходящие через руки администратора, отслеживаются. С этим здесь жестко. Есть и некоторые исключения. Набор, что я тебе дал, довольно стандартный, его можно покупать за деньги и он не слишком нарушает игровой баланс. Поэтому за такими наборами не особенно следят. А еще он является наградой за ивент. Каждый день администраторами случайным образом выбирается несколько новичков, которые получают точно такой же комплект. Просто сегодня совершенно случайно, — при этих словах Николай усмехнулся, — администратор выбрал тебя. Твое имя даже попадет в Зал Славы. Гордись.

— Как-то не до того сейчас. Чем еще ты можешь мне помочь?

— Прежде всего я кое-что тебе разъясню. Пока что мы вынуждены соблюдать секретность. У нас появилась информация, что конкурентам 'Неракона' стало что-то известно о нашем эксперименте. А твое положение сейчас, сам понимаешь, очень уязвимо. И для меня очевидно, как они поступят, узнав о тебе все подробности. Потому что когда корпорация объявит о своем успехе — начнется такое... Монополия на бессмертие, ты можешь себе такое представить!? А если не будет тебя — считай, не будет и результатов эксперимента. Это отбросит нас минимум на несколько лет, за которые может произойти что угодно. Потому мы должны быть крайне осторожны. Именно поэтому я сам решил поговорить с тобой, не привлекая никого из обычных администраторов игры.

От всего сказанного у меня уже кругом шла голова. Конечно, я представлял себе всю серьезность того, чем мы занимаемся, но что из-за этого меня захотят убить?..

— Секретность, говоришь? Ты же только что сам вписал мое имя в Зал Славы?

— Об этом не беспокойся, — заверил меня друг. — Каждый день в Зал Славы вписывают имена сотен игроков, на твое никто не обратит внимание. Этот ивент тоже ежедневный, я же говорил.

— Понятно, — я слегка расслабился. — И как моя просьба мне помочь сочетается с тем, что ты сейчас мне рассказал?

— Как я уже сказал, все действия администраторов отслеживаются. Если одному из игроков будет оказываться какая-то особенная помощь, то это отобразится в логах. Мы не

знаем, могут ли наши конкуренты получить доступ к этой информации, но если это так, вычислить тебя будет очень просто.

— Ладно. Что ты предлагаешь мне делать дальше?

— Для тебя самым лучшим вариантом будет затаиться. Локация практически безопасна. Здесь недалеко есть пара деревень и небольшой город. В него лучше не суйся, поселись в одной из деревень. В них всегда есть несколько свободных домов для игроков, так уж игра устроена. Денег тебе хватит. Выполняй простейшие квесты вроде 'наруби дров' или 'натаскай воды с колодца', охоться на зайцев в окрестностях, ух от них-то умереть у тебя точно не получится. Попытайся хоть немного поднять уровень. Дорастешь до пятого — сможешь купить более — менее нормальную экипировку и пользоваться свитками и эликсирами из набора. Тогда сможешь поохотиться на что-нибудь посерьезнее. Но я бы на твоём месте не рисковал. Считай, что ты в отпуске. Ходи на рыбалку на местное озеро, собирая ягоды — грибы в лесу. В общем, отдыхай. А мы пока будем работать и думать, как тебя спасти.

— Звучит скучновато, но вроде бы выполнимо. Так время в играх я ещё не проводил.

— Да, могу помочь ещё вот этим.

Посланник указал на меня пальцем, и меня ненадолго окутал свет, и охватило довольно приятное ощущение.

— Что это было? — поинтересовался я?

— Бафф 'Малое благословение Творца'. Он держится ровно сутки, поэтому каждый день я буду заходить в игру и обновлять его.

Я вызвал свойства персонажа и прочитал описание баффа:

*'Малое благословение Творца. Сам Творец обратил на Вас свой взор и благословил на борьбу со Злом. Все ваши основные характеристики временно увеличиваются на 100 %.  
Время действия эффекта: 24 ч. Осталось: 23 ч 59 мин.'*

— Ну ничего себе! — воскликнул я. — От такого баффа любой хайлелвел просто умрет от счастья! Это мне он не особо-то поможет. А какое же тогда 'Большое благословение'? Хочу большое!

— Большое нельзя — опасно, — усмехнулся Николай. — Оно используется крайне редко. Ладно, пора мне. Пойдешь дальше по тропинке, там будет НПС — тренер начальных навыков. Он укажет дорогу к поселению. И помни: будь осторожен. Главная опасность для тебя — другие игроки. Вряд ли ты их здесь встретишь, но все учесть невозможно. Всячески избегай таких встреч. Мы могли бы поместить тебя в какое-нибудь абсолютно безопасное место вроде комнаты в неприступном замке, но подобные действия так же отслеживаются. Можно приказать следящим специалистам не обращать на это внимание, но это только увеличит риск. Неизвестно, кто может информировать конкурентов. Чем меньше людей в курсе, тем лучше.

— Да уж, — задумчиво проговорил я. — В шпионов играть я вроде бы не нанимался.

— К сожалению, придется. Когда все закончится, мы с тобой ещё долго будем вспоминать обо всем этом. Для себя я уже решил, что когда подойдет мое время, я тоже уйду в Альтрею.

— До этого у тебя будет ещё лет десять — пятнадцать жизни в лучах славы спасителя Человечества. Как же, дал шанс сбежать от Костлявой.

— Рано пока об этом, — отмахнулась фигура в белом. — Если у тебя больше нет ко мне вопросов, то я пойду. Увидимся завтра. Возможно, будут какие-нибудь новости.

— Вроде бы все ясно. Не буду тебя задерживать.

— Тогда до завтра. Береги себя, — произнес Посланник и исчез так же внезапно, как и появился.

И в ту же секунду исчезли созданные им стулья, в том числе и тот, на котором я сидел. Я со всего размаху приложился о землю пятой точкой и тут же подскочил, потирая ушибленное место и поминая Николая недобрым словом. Вот же назгул в белом, не мог предупредить! А ощущения от приземления тоже весьма реалистичные, надо заметить. Прогресс не стоит на месте, это чувствуется во всем, и на данный момент особенно в моей... Хм... Ладно, спасибо, что хоть бафф не исчез так же, как стул. Да и котомка тоже цела. Кстати, что там в ней?

Я начал доставать вещи из котомки. Удивительно, сколько предметов может поместиться в такой небольшой с виду сумке! Разработчикам удалось объяснить эту условность с помощью магии. На земле оказалось множество вещей, которые я раскладывал ровными рядами. Несколько десятков свитков с атакующей, защитной и лечебной магией, больше сотни небольших склянок с различными эликсирами, несколько фляг с каким-то травяным отваром и немного еды. Да, Альтрея ведь стала одной из первых игр, в которых была введена необходимость питаться и утолять жажду. Если этого не делать, то умереть ты не умрешь, но вот дебаффы будут весьма ощутимыми. А вот качественная еда и подобный чай ко всему прочему дает какой-нибудь положительный эффект. Вот и приходится теперь игрокам постоянно таскать с собой припасы и посещать местные таверны. Внутри нашлась и обещанная тысяча монет, расфасованная в мешочки по сотне золотых. Насколько я помню, деньги по местным меркам действительно серьезные, а весь переданный мне комплект — огромное подспорье для начинающего игрока. И продается он за реальные деньги по цене, равной стоимости доступа в игру на несколько месяцев.

Последним предметом, вытащенным мною, оказался покрытый странными рунами куб, как раз поместившийся у меня на ладони. Помнится, такой куб получает каждый новичок, и предназначен он для хранения ремесленных инструментов. Держа куб в руке, я мысленно скомандовал 'молот кузнеца' и тут же подхватил повисший в воздухе упомянутый предмет. Припоминаю, что здесь была какая-то особенная система распознавания свойств у предметов. Если я ничего не перепутал, то мне достаточно лишь мысленного приказа, тогда сработает навык *Опознание*, и если его уровня хватит, то мне станут видны свойства предмета. Попробуем. Что тут у нас? 'Отличный молот кузнеца — новичка!' Что и требовалось доказать.

В кубе оказался полный набор ремесленных инструментов самого лучшего качества. Конечно же, из тех, что можно подобрать для новичков. Уже уровне на двадцатом мне можно будет подыскать что-то получше. Для начала очень неплохо!

Больше в сумке ничего не оказалось, что меня крайне удивило. В ней не хватало еще одной очень важной вещи, которая есть у всех игроков: кристалла, позволявшего пользоваться Инфосетью внутри игры. Только благодаря ему я мог бы напрямую держать связь с внешним миром. Выходит, и в этом игра меня обделила. Нужно будет попросить Николая, возможно, это удастся исправить. Я перешел к исследованию свитков. Они различались по цвету: красные, синие и зеленые. Несложно догадаться, что красный цвет соответствует атакующим заклинаниям, синий — баффам, а зеленый — лечебной магии. Взяв в руки первый попавшийся красный свиток, я изучил его свойства.

*Свиток заклинания 'Булэжжик'.*

*Наносит 75–100 урона единичной цели. Радиус действия — 30 метров. Минимальный*

*уровень персонажа: 5.*

Неплохая вещь. Жаль, до нее еще надо дорасти. Я взял в руки один из зеленых свитков.

*Свиток заклинания 'Исцеление незначительных ран'.*

*Восстанавливает 75–100 пунктов жизненной энергии единичной цели. Радиус действия — 30 метров. Минимальный уровень персонажа: 5.*

***Ваш навык Опознание увеличивается до 2!***

Я перебирал все оставшиеся свитки, считывая их свойства и укладывая их обратно в сумку. К тому времени, когда были все свитки собраны, мой навык Опознание достиг 4 пунктов, а я стал счастливым обладателем неплохого магического арсенала. После чего настал черед эликсиров. С ними тоже пришлось порядком повозиться, но когда я закончил, настроение мое значительно улучшилось, а Опознание остановилось на отметке 6. Теперь я точно знал, что мне нужно как можно быстрее взять пятый уровень, чтобы поскорее воспользоваться большинством из этих богатств. Эти вещи позволят мне быстро прокачаться уровня до десятого — пятнадцатого, что в моем случае означает существенное повышение шансов на выживаемость. Вкупе с нормальной экипировкой и баффом администратора, сидя в этой глуши... Пару недель продержусь! А уж потом вдоволь нагуляюсь по игровым просторам, которые надолго станут моим домом. Пожалуй, все не так уж плохо, как казалось вначале.

Со всеми свалившимися на меня событиями, я вдруг осознал, что у меня нет с собой никакого оружия. Хотя, почему нет? Я впервые оглядел себя, раньше было как-то не до того. Сначала пытался понять, как и зачем я здесь оказался, потом разговор с Николаем, затем сразу же набросился на подаренную сумку с бонусами... Холщовая рубашка, штаны из грубой ткани, простой пояс с кинжалом и ботинки. У всей одежды по одному пункту брони. Негусто. Я взял кинжал и покрутил его в руках.

*Поношенный кинжал из низкокачественного железа. Качество: обычное. Урон: 1–3. Шанс нанесения критического удара + 1 %. Прочность: 20\20. Минимальный уровень персонажа: нет.*

Вот так вундерваффе! С кем мне им воевать, с полевыми мышами? Впрочем, стоило ли ожидать чего-то большего от начальной экипировки? Кинжал вернулся в ножны на поясе. Имея такое оружие, придется почаще оглядываться по сторонам. Я не спеша направился по тропинке, уводящей меня с поляны в глубину леса, не забывая при этом осматриваться. Обычный смешанный лес с хорошо знакомыми мне деревьями. Сильный ветер непрерывно шумит листьями, играя с солнечными бликами и тенями от крон. Красота. И мобов пока не видно. Где там уже этот тренер? Если за годы моего отсутствия в игре ничего не изменилось, то мобов я не увижу, пока не получу несколько начальных умений. А то, что вокруг меня — это даже не начальная локация, а так, преддверие.

Идти оказалось недалеко. Уже через несколько минут, так и не встретив никого по пути, я вышел к охотничьему домику. Хотя, почему 'домику'? Посреди очищенного от леса участка стоял довольно большой деревянный дом в два этажа, с виду — будто только что построенный. Светлая древесина стен резко контрастировала с зеленью леса. Вот уж не ожидал встретить здесь такие хоромы. За домом располагался целый полигон с расставленными на нем мишенями, уже порядком истыканными стрелами. А вот этот высокий, но крепко сбитый лучник, вероятно, и есть хозяин хором. Резко обернувшись, мужчина направил на меня лук с наложенной стрелой. У меня ёкнуло сердце: а вдруг выстрелит?! Насупленный взгляд из-под густых бровей, темная курчавая борода. Может, это

и не хозяин вовсе, а разбойник какой-нибудь?! Но лук тут же опустился, а лицо разгладилось.

— Избранный? — спросил у меня лучник.

— Э — э-э?

— Ты — избранник богов, бессмертный? — повторил он. И тут же добавил: — Конечно, кем же ты еще можешь быть, такой непонятливый?

Мужчина повеселел, при этом лицо его окончательно перестало быть похоже на бандитскую рожу, а я только сейчас понял, что он имел в виду. От неожиданности я совсем забыл, что по легенде все игроки — это обычные жители Альтреи, которых боги призывают к себе, наделяют необычными силами и отправляют обратно в мир, дабы они совершали подвиги. Вот только у такой божественной милости есть обратная сторона — призванные теряют память о прожитой ранее жизни. Зато они могут улучшать свои навыки гораздо быстрее, чем остальные жители, а после каждой смерти, коих бывает много в богатой подвигами жизни этих героев, божественные силы снова возвращают их в мир. И каждый из местных жителей надеется, что когда-нибудь и его одарят вниманием высшие силы... Красивая легенда. И нужная как игрокам так и обитателям мира, если учесть уровень искусственного интеллекта НПС и то, что они практически живут реальной жизнью.

— С той стороны пришел? — мужик махнул рукой в сторону тропинки. И дождавшись моего кивка продолжил: — Оттуда только вы и выходите. Только давненько никого из вас уже не видел, вот и одичал слегка, ты уж прости. Меня Бранном кличут, — он подошел и протянул мне руку.

— Лисандр, — ответил я, пожимая ее.

— Что ж, Лисандр, пойдём в дом.

Изнутри строение выглядело даже лучше, чем снаружи: просторные светлые комнаты были заставлены простой мебелью из той же древесины, что и сам дом. Стол в самой большой комнате, больше напоминающей пиршественный зал, накрыт чистой белой скатертью; стены украшают охотничьи трофеи, а полы даже застелены коврами. Да в таком 'охотничьем домике' и граф не побрезгует пожить! Бранн усадил меня за стол и тут же начал шустро заставлять его блюдами с простой, но аппетитно выглядящей едой: каша, жаркое, соленья, были даже фрукты. Я ошалело смотрел на все это великолепие.

— Да ты угощайся, не стесняйся. А я пока расскажу тебе обо всем. Вы же отсюда — Бранн многозначительно посмотрел вверх — словно дети малые приходите. Ничего не знаете, ничего не помните. Места здесь глухие, редко у меня гости бывают, поговорить не с кем. Благо, тракт здесь недалеко, пару раз в неделю купцы заезжают, провизию подвозят. Вот и радуюсь каждому гостю!

Пожав плечами, я принялся за еду, приготовившись слушать говорливого НПС. Вначале он рассказал мне об избранных Создателем и их особом предназначении, но это я и так знал. Потому слушал краем уха, налегаю на кашу. Кстати говоря, вкус ее полностью соответствовал настоящей.

— ...поэтому возле каждого такого места находится пост вроде этого домика. А в нем живет человек, который может рассказать Избраннику о мире и научить его хотя бы простейшим вещам. Вернее, не обязательно человек. Я вот, к примеру, наполовину эльф...

Каша вдруг застряла в горле и заставила меня закашляться.

— Да, полуэльф, — с вызовом повторил Бранн. — Моя мать — эльфийка, а отец — северянин, с Манса. Внешностью я в него пошел, зато с луком управляюсь не хуже эльфа!

— Верю, — я поспешил успокоить радушного хозяина. — Я вот тоже на южанина не похож, хотя сам даргардец, — озвучил я придуманную ранее 'легенду' для своего персонажа.

— Вот видишь! Постой-ка, а ты что же это, помнишь что-то из своего прошлого?

Мне оставалось только кивнуть, налегая при этом на еду.

— Редко такое бывает! — обрадовался Бранн. — В основном совсем ничего не помнят. Простейшие вещи им объяснять приходится. А некоторые так и вовсе начинают вести себя, как умалишенные. Лопочут что-то про другой мир, где люди ездят на самоходных каретах из железа, да еще и по небу без магии летают! Представляешь?

Я только усмехнулся. Зачем кому-то понадобилось рассказывать НПС о реальном мире? Одно слово — нубы! А то, что 'сохранивших память' немного — так это понятно. Не все же отыгрывают роль и заранее придумывают историю для своего персонажа. И не все уже имеют опыт игры в Альтрее, как я. Вернее, таких скорее всего совсем мало. Кто может начать во второй раз прокачивать персонажа? Только тот, кто ранее удалил свой старый аккаунт, а потом по каким-то причинам решил вернуться в игру. Или же тот, кого не устроил получившийся персонаж, и он решил попробовать другой. А ведь уже имея опыт игры, я получаю еще одно большое преимущество. Конечно, в Инфосети можно найти множество гайдов и другой полезной информации по игре, но все, же личный опыт — это совсем другое дело.

— Ну так вот, — продолжил Бранн. — Возле каждого такого места появления избранных постоянно живет ставленник одной из Гильдий — Гильдии Магов, Воинов или Рейнджеров. Я вот из последней. Еще бывает, друид какой-нибудь поселится, или жрец — отшельник. Те обычно долго там живут, а мы, гильдейские, год так службу несем. Через два месяца уже будет год, как здесь живу. Тогда меня и сменит еще кто-нибудь из наших. Еще на год. А то засиделся я тут уже. Ты не подумай, такая обязанность — большая честь! Только не повезло мне — уж больно места глухие.

— Так ты, получается, настоящий гильдейский рейнджер? — поинтересовался я, налегая на жаркое. Хороших лучников и следопытов среди НПС в игровом мире достаточно, но вот в Гильдию берут действительно лучших.

— Самый настоящий, — довольно погладив бороду ответил хозяин. — Вот ты, определился уже, какой путь для себя выберешь? Что тебе больше по душе: лук или меч? Или, быть может, больше к магии тяготеешь?

— Определился, — подтвердил я. — Вот к луку как раз душа больше и лежит.

— Так это же замечательно! — Бранн подскочил с места. — Научу всему, что сможешь выучить, да еще и рекомендации в Гильдию Рейнджеров дам! У нас ведь как: чем больше рекрутов из новоприбывших сможешь привлечь в Гильдию — тем лучше. Из-за этого и приходится в таких местах торчать, чтобы другие гильдии их не переманили. Ну так как, согласен к нам вступить?

Ишь, какой шустрый. А впрочем, какая разница? Я ведь и хотел стать лучником с упором на скрытность? Если захочу потом в Гильдию Воров вступить — так этому никто и не мешает. Меня хоть друиды к себе примут, лишь бы требованиям отвечал. Покончив с едой, я пригубил кваса из кружки, делая вид, что размышляю. Торопиться некуда. Времени у меня теперь предостаточно.

— Я согласен, достопочтенный Бранн.

*Ваша репутация с Гильдией Рейнджеров увеличилась на 2000. Текущий уровень репутации: Незнакомец 2000/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.*

— Вот и прекрасно, — расплылся в улыбке рейнджер. — А сейчас, готов ли ты начать обучение?

— Готов, — кивнул я.

— Тогда погоди минуту.

Бранн поднялся по лестнице на второй этаж и оставил меня в одиночестве. Неплохо он тут устроился. Может, провести здесь пару дней? Полюбоваться на местные пейзажи... Кормят здесь неплохо. Только вот сидя на печи не прокачаешься.

Рейнджер вернулся с внушительным фолиантом в руках.

— Знаешь, что это такое? — спросил он меня.

— Книга Умений. Получить из нее знания может только избранный богами. Но только те знания, который сможет выдержать. Я совсем еще слаб, поэтому смогу выучить только что-то совсем простое.

— И это ты помнишь, — удовлетворенно отметил Бранн. — Хорошо. Тогда в первую очередь тебе нужно научиться стрелять из лука, — продолжил он, листая фолиант. — Ага, вот!

Он раскрыл книгу и положил предо мной. Я начал внимательно всматриваться в искусно выполненный рисунок человека с натянутым луком в руках. По стилю рисунок больше всего напоминал изображение на цветном витраже. Несколько строчек текста на странице были написаны на незнакомом мне языке. Внезапно по рисунку пробежало несколько бликов, затем еще, и вскоре он уже весь засиял. Яркий свет не резал глаза, а словно мягко вливался в них, а вместе с ним я впитывал и знания. Сияние постепенно угасло, и я увидел сообщение:

*Вы получаете пассивное умение: владение луками.*

Проморгавшись, я кивнул рейнджеру.

— Как себя чувствуешь? — поинтересовался он.

— Нормально.

— Готов продолжать? Думаю, тебе так же пригодится умение обращаться с арбалетом. Да еще не мешает узнать, с какой стороны за меч браться.

А ведь верно. Из навыков владения оружием изначально даются только кинжалы, дубины и посохи. Конечно, взять в руки меч у меня получится. Но вот эффективно им орудовать — нет. Теперь, когда я научился обращаться с луками, я смогу более — менее прилично стрелять. Разработчики игры нашли простое и гениальное решение, как избежать лишних элементов интерфейса. В других играх использование боевых умений и заклинаний обычно происходило с помощью панели быстрого доступа. В Альтрее все умения и приемы ты действительно выучиваешь, и в бою начинаешь использовать их рефлекторно. То же самое и с заклинаниями.

— Я готов. Арбалет, одноручный меч и скрытность.

— Да, последнее тоже очень важно для рейнджера, — подтвердил Бранн, снова перелистывая книгу. — Вот.

Следующий рисунок был похож на предыдущий, но на нем человек держал заряженный арбалет, целясь куда-то перед собой. По рисунку снова забегали блики...

*Вы получаете пассивное умение: владение арбалетами.*

Выучив владение мечами и скрытность, я так же получил + 10 к навыку Скрытности. После чего решил попросить что-нибудь из магического арсенала.

— Скажи, а каким заклинаниям ты можешь меня научить? — поинтересовался я у

хозяина дома.

— Только самым простым. Например, Свет или Искра. Впрочем, смотри сам, — он снова передал мне фолиант, перелистав страницы на раздел с заклинаниями.

На первой странице раздела был изображен маг, перед которым висел небольшой золотистый шар света. Я мысленно пожелал узнать свойства страницы и увидел перед собой сообщение:

*Заклинание: Свет.*

*Позволяет создать небольшой шар света, освещающий все в радиусе 5 метров.*

*Стоимость заклинания: 5 маны + 1 маны каждые 5 минут на время действия заклинания. Минимальные требования: нет.*

Надо выучить. Стоимость по мане копеечная даже для начальных уровней, а пригодится еще бесчисленное количество раз. Белые искры снова забегали по рисунку... Что у нас там далее?

*Заклинание: Вспышка.*

*Наносит 7–10 урона электричеством единичной цели. Радиус действия — 10 метров.*

*Стоимость заклинания: 10 маны. Минимальный уровень персонажа: нет.*

Негусто. Но все же лучше, чем то оружие, что есть у меня сейчас. Как обычно, маги в начале игры получают небольшое преимущество перед другими игроками. Жаль, что меня сейчас хватит только на пять таких заклинаний. Я просмотрел пару следующих страниц. На них оказались заклинания *Искра* и *Льдинка*, с точно такими же затратами по мане, но другим типом урона: огнем и холодом соответственно. Недолго думая, я выучил *Вспышку*. Мобы с сопротивлением к огню и холоду встречаются довольно часто, а вот сопротивление к электричеству — редкость. Затем, поразмыслив, изучил и остальные два заклинания. Запас карман не тянет. С атакующей магией определились. Теперь лечебная.

*Заклинание: Исцеление царапин.*

*Восстанавливает 7–10 пунктов жизненной энергии единичной цели. Радиус действия — 10 метров. Стоимость заклинания: 10 маны.*

*Минимальные требования: нет.*

Я протер глаза, в очередной раз прогоняя темные пятна. Пожалуй, с умения и магией на первое время определились. На следующих страницах начинались заклинания, которые мне вряд ли пригодятся. Различного рода дебаффы: замедления, ослепления, очарования и подобные вещи. Всегда их недолюбливал и считал пустой тратой маны. Некоторым магическим классам они могут пригодиться, но вот мне — точно нет. На баффы же мне рассчитывать не приходится, такие заклинания появляются на более высоких уровнях. Я отодвинул от себя фолиант и потянулся.

— Что, тяжело наука дается? — усмехнулся Бранн. — Пойдем-ка теперь посмотрим, чему ты научился. Не зря же я столько времени над этими чучелами провел!

На полигоне рейнджер сначала сунул мне в руки плохонький лук, пучок стрел без наконечников и кивком указал на одну из соломенных мишеней в виде фигуры человека. Покрутив лук в руках, я наложил стрелу на тетиву и нацелился на мишень, до которой было шагов тридцать. Благодаря знаниям из Книги Умений я стал рефлекторно выполнять все действия, будто тренировался в стрельбе из лука с раннего детства. Одна за другой, несколько стрел отправилось точно в грудь соломенному чучелу. Я опустил лук и вопросительно посмотрел на Бранна.

— Хорошо, — похвалил он меня. — А теперь — магией!

Я вскинул руку и сделал несложный пасс. Послышался треск электрического разряда, и из ближайшего чучела выбило клок соломы. Да уж, выглядит не слишком впечатляюще. Если бы взял огненное заклинание, то хотя бы внешний эффект был бы более заметным. Впрочем, на высоких уровнях мне придется играть и вовсе без атакующей магии, поэтому и не стоит к ней привыкать.

— Ничего, магия для нас, рейнджеров — далеко не главное, — видя мое кислое лицо подтвердил наставник.

Я же тем временем создал шар света и любовался его золотистым сиянием.

— Будем считать, умения ты освоил. Теперь, если хочешь, свожу тебя в одно место, я туда всех ваших вожу. Твари там водятся почти безобидные, тебе самое то будет сил набраться. К ночи как раз туда и назад поспеем. Заночуешь у меня, а завтра уж как знаешь. Ну так как?

— Веди, — кивнул я, прихватив с собою лук и побольше стрел.

— Двигаться будем как можно скорее. Беги за мной и старайся повторять все мои движения. Готов? Тогда вперед.

Бранн бежал легко и быстро, ловко лавируя между стволами, перепрыгивая поваленные деревья и умудряясь при этом постоянно оглядываться на бегу. Я же всего через пару минут начал задыхаться, а моя выносливость упала почти до нуля. Зато немного порадовало сообщение:

***Ваш навык Атлетика увеличивается до 2!***

Когда я начинал отставать, мой тренер сбавлял скорость, переходя на быстрый шаг. Через некоторое время он и вовсе начал красться, слегка пригибаясь к земле. Я старался в точности повторять его движения. В какой-то момент Бранн остановился, прижавшись к дереву, и осторожно выглянул из-за него, высматривая что-то впереди. Потом оглянулся и подозвал меня жестом.

— Вот, смотри, — сказал он мне, когда я подобрался ближе. — Здесь прямо посреди леса есть небольшое озерцо, вокруг него — болотистая местность. В болоте обитают разные твари, в основном слизни. Ползают довольно быстро, но убежать можно. Не высовывайся особо, выцеливай их по одному и убивай из лука, помогая при этом магией. Если что — я подстрахую.

Я выглянул из-за дерева. Метрах в пятидесяти впереди начинались заросли осоки, и возле них действительно ползало несколько слизней размером с небольшую собаку. Я решил посмотреть свойства одного из них.

*Малый болотный слизень.*

*Уровень: 1.*

*Жизненная энергия: 20\20.*

Ничего себе малый! Не хотел бы я тогда встретиться с большим! Ладно, спасибо, что не крысы... И количество хитпоинтов у них небольшое. Кстати, а параметры своего оружия я так и не выяснил.

*Тренировочный лук Бранна. Качество: обычное. Урон 5–7. Шанс критического удара + 1%. Прочность: 25\25. Минимальный уровень персонажа: нет.*

*Простая деревянная стрела без наконечника. Качество: обычное. Урон: 1–3. Прочность 3\3. Минимальный уровень персонажа: нет.*

Получается, на одного слизня придется тратить в среднем по три стрелы. С магией выходит примерно так же. Что ж, попробуем. Я приказал игре вывести визуальное

изображение количества жизней мобов в виде знакомой полоски и прицелился.

— Целься в голову или заднюю часть. Панцирь у них хоть и совсем мягкий, но от твоих стрел защищает неплохо.

*Вы узнали о слабых местах слизней! Урон и шанс нанесения критического удара всем монстрам этого типа увеличивается на 5 %!*

Неплохой бонус, и очень своевременный. Я наконец выпустил стрелу. Попадание! Слизень дернулся и уверенно пополз в мою сторону со скоростью быстро идущего человека. Еще одна стрела — и он остановился, начал светиться бело — фиолетовым светом, после чего словно истлел, не оставив ничего после себя. Готов. Собратья погибшего не обратили никакого внимания на произошедшие.

*Вы получаете опыт!*

Вот и мой первый опыт в игре. А вот лута нет. Хотя, зачем мне лут с такого моба? Полученного золота мне хватит надолго. Единственное, что важно для меня сейчас — это набрать как можно больше опыта, вот и займусь его получением. Попробовать магией? Нет, у вспышки же радиус действия всего десять метров. Как-нибудь в другой раз поэкспериментируем. Следующая стрела полетела в монстра. Промач! Слизень при этом повернулся и бодро направился ко мне. Быстро выхватив новую стрелу, я отправил ее точно в цель, и следом за ней — еще одну.

*Вы получаете опыт!*

Странно, почему всего по две стрелы уходит, я же на три рассчитывал? Лук имеет максимальный урон 7 пунктов и еще 3 от стрелы. К этому прибавляем 5 % бонуса от знаний о мобе. Немного увеличивает силу дальней атаки ловкость, а у меня ее 20 пунктов... Я хлопнул себя по лбу. На мне же висит Благословение Творца! Совсем о нем забыл. Тогда все понятно.

После еще нескольких уничтоженных с помощью той же тактики мобов мне стало скучновато, и я решил подобраться поближе. Медленно пригибаясь к земле я стал подкрадываться к мирно поедающей осоку живности. Последний десяток метров я преодолел ползком.

*Ваш навык **Скрытность** увеличивается до 11!*

Когда несколько мобов оказалось в зоне досягаемости моих заклинаний, я указал рукой на ближайшую цель и вызвал *Вспышку*. Слизень рванул ко мне...а вместе с ним еще четверо его находившихся рядом собратьев! Добив ближайшего еще одним ударом магии, я подскочил и отбежал немного назад, затем обернулся и снова отправил несколько *Вспышек*. Преследователей осталось только трое. Выходит неплохо. Отбежать, ударить и снова отбежать. С последним монстром я расправился добежав уже до самого Брана и истратив при этом все ману. Я сел на землю чтобы отдышаться. Как-то странно у них зона агро действует. Стреляешь издалека — не реагируют, подойдешь поближе — срываются все вместе. Интересная особенность. Серьезная опасность мне вроде бы не грозила, да еще и с подстраховкой. Если бы я не справился — рейнджер поддержал бы меня. Зато получил ценное напоминание о том, что ошибиться мне можно лишь один раз, и расслабляться не стоит.

— Хорошо справился! — похвалил меня наставник. — Мне даже вмешиваться не пришлось!

— Ерунда, — отмахнулся я. — Сейчас отдохну пару минут и продолжим.

Рисковать, подходя близко к монстрам, я больше не стал. Вместо этого я начал в

максимально быстром темпе отстреливать слизней один за одним, и вскоре был вознагражден сообщением:

### ***Вы получаете новый уровень!***

Жить стало легче, жить стало веселее! Каждый новый уровень — это увеличенные на один пункт характеристики, за исключением удачи, и десять дополнительных очков, которые я могу потратить, как угодно. Во что именно их вкладывать — лично для меня не вопрос. Раз уж речь идет о выживании, то придется тратить все на телосложение. И до тех пор, пока не будет решена проблема с возможностью моего возрождения в игре, все нераспределенные очки с последующих повышений уровня мне придется тратить так же. Хорошая экипировка должна будет решить проблему с низким уроном при таком способе прокачки.

Я продолжил планомерно истреблять слизней, которых, кстати, постепенно становилось все меньше. Новые периодически выползали из глубины болота, но становилось понятно, что вскоре они закончатся. Уже не таясь, я подошел к топи, осыпая мобов стрелами и изредка используя магию. Иногда им удавалось подобраться ко мне вплотную, но увернуться от них не составляло особого труда. А потом стрелы внезапно закончились, оставив меня с пустым колчаном перед тремя не слишком дружелюбными созданиями. Мана тоже почти на нуле, снова я увлекся и забыл о самом главном — безопасности! Я выхватил кинжал и нанес несколько ударов ближайшему монстру. Только после седьмого удара тот начал светиться и исчез, а тем временем двое оставшихся одновременно настигли меня. Не так уж просто вести бой с двумя даже такими медлительными противниками, имея в руках такую зубочистку, которой являлся мой кинжал. Я начал пропускать первые удары, а точнее, укусы, причем довольно ощутимые. Ради полного реализма в игру были добавлены ощущения, включая болевые. Вернее, последние стали побочным эффектом, который так и не удалось убрать полностью. Болевые ощущения были сильно приглушены стараниями ученых корпорации, но все равно приходилось испытывать некоторый дискомфорт. И в данный момент я испытывал его в полной мере, теряя по несколько единиц жизненной энергии за укус. Рейнджер в бой не вмешивался, полагая, что я и сам справлюсь. Кое-как добив последнего противника, я поковылял к нему.

— Теперь я точно за тебя спокоен. Неплохо бьешься, гораздо лучше, чем большинство. Можно тебя в мир выпускать. — Бранн довольно улыбался, глядя на меня.

Я молча уселся на землю и стал ждать, когда восстановится уровень маны и выносливости. Все-таки схватка порядком меня вымотала. До нового уровня оставалось набрать совсем немного опыта, и мне хотелось взять его уже сегодня:

— Пора возвращаться, — тем временем продолжил мой тренер. — Солнце уже садится, а ночью здесь можно встретить тварей и посерьезнее. Да и стрел у тебя больше нет.

Я покосился на полный колчан стрел, торчавший из-за спины рейнджера.

— На эти можешь даже не смотреть, — рассмеялся тот. — Они к твоему луку не подойдут.

Мне оставалось только горестно вздохнуть. Действительно, для моего уровня его стрелы и лук недоступны. Кстати, а какой вообще уровень у моего тренера? Я вызвал свойства лучника и разочарованно вздохнул. Все его свойства кроме имени и принадлежности к Гильдии Рейнджеров были скрыты. Значит, мой тренер как минимум на пятьдесят уровней выше меня. В общем-то вполне ожидаемо: опытный рейнджер, состоящий в Гильдии...

— Надо бы задержаться немного. Сейчас отдышусь и сделаю еще один заход. — Я

вопросительно посмотрел на тренера.

— Как знаешь, — пожал плечами тот. — Все ваши всегда рвутся в бой, вы словно для этого и созданы. Только вот ночью даже я не стал бы здесь ходить.

— Тогда постараюсь управиться пораньше — ответил я, ложась прямо на землю и поудобнее подкладывая котомку себе под голову. В положении лежа регенерация происходит быстрее. Закрыв глаза, я стал обдумывать свои дальнейшие действия на ближайшие несколько дней.

Было бы действительно неплохо задержаться у Бранна на денек — другой. Каждодневные тренировки на болоте позволили бы мне поднять еще несколько уровней практически без риска. С другой стороны, опыта я буду получать все меньше, да и войны со слизнями — не самое увлекательное занятие. Если забраться вглубь болот, то можно будет найти более интересные цели. При поддержке моего высокоуровневого тренера это будет почти безопасной прогулкой... Значит, решено. Осталось только заручиться согласием Бранна, а то он хотел прямо завтра с утра меня выпроводить. Надо будет вечером подгадать удобный момент...

Дождавшись полного восстановления маны, я поднялся с земли, отряхнулся и с новыми силами отправился наводить ужас на обитателей болот.

***Вы получаете новый уровень!***

Вот и замечательно. Два уровня за пару часов — это неплохо. Еще десять очков характеристик вложены в телосложение, теперь можно и возвращаться. Обрато мы бежали уже в сумерках, к концу дороги перейдя на шаг — даже рейнджеры плохо видят в темноте, не говоря уже обо мне, постоянно спотыкающемся о корни и валяющиеся на земле ветви деревьев. В завершение отличного ужина Бранн принес из погреба внушительный бочонок местного пива:

— А теперь, ученик, тебе предстоит еще одно испытание. Если не поможешь мне прикончить сейчас этот бочонок, то завтра я тебя никуда не отпущу, а погоню снова на болото со слизнями, — проговорил рейнджер, наполняя пивом мою кружку.

— Вообще-то, как раз об этом я и хотел поговорить. Я пока что не чувствую себя готовым к серьезным приключениям и хотел бы пару дней провести здесь и посвятить их тренировкам. Если можно, конечно.

— Да я только за! — радостно воскликнул Бранн, расплескивая мое пиво. — Все думал, как бы тебя уговорить погостить, а то все ваши вечно бегут куда-то, торопятся! Нет, оно понятно — вам надо людям помогать, подвиги совершать. Для того вас сами боги силой наделяет. А мне потом еще неизвестно сколько времени следующего ученика ждать.

Я отобрал у него свою кружку, которая после бурных жестикуляций рейнджера осталась наполненной едва ли наполовину. Пригубив пиво, я решил, что оно весьма неплохое и с сожалением посмотрел на пол, на котором сейчас находилась вторая половина содержимого кружки.

— Ничего, нам с тобой хватит, — отмахнулся Бранн.

Я покосился на внушительный бочонок — литров пять, не меньше. В реальной жизни я давно уже таких подвигов не совершал, не тот у меня возраст. А теперь вот можно слегка расслабиться. Если уж где-то в Альтрее я и могу чувствовать себя в безопасности, то только в начальной локации, да еще и в доме высокоуровневого тренера. Словоохотливый НПС мне попался, кстати говоря. Или действительно такие дикие здесь места, что ему редко доводится общаться с игроками? Но как такое вообще может быть? Допустим, начальных

точек по миру много, так ведь и новых игроков появляется достаточное количество. Или есть еще какие-то особые точки? Непонятно.

— А что, правда так редко здесь такие как я появляются? — поинтересовался я у рейнджера.

— Да как сказать. Раньше, бывало, один — двое в седмицу, а месяца два назад как отрезало.

Странно, очень странно. В необычное место меня забросило. Кстати, а куда забросило хоть?

— Ты говорил, тут дорога недалеко? Что за места здесь вообще? — продолжал допытываться я.

— Есть, как же. Погоди-ка. Хотел тебе завтра карту дать, но раз уж ты спросил...

Бранн вышел в другую комнату и быстро вернулся, неся в руках свернутый в трубочку лист бумаги. Разложив на столе карту, он начал водить по ней пальцем:

— Ага, вот. Мы, значит, здесь. Это дорога, ведущая от Лагесты до старого шахтерского городка Кринсхольма. В Лагесте есть отделение нашей гильдии, а в Кринсхольме только пара сотен жителей, небольшой гарнизон да полузаброшенные шахты. По пути между ними есть несколько деревень. Из Лагесты идет дорога, по которой можно попасть в центр страны. Королевство это, кстати говоря, называется Эрия.

На карте была изображена лишь небольшая область с несколькими населенными пунктами, лесами и горной грядой, идущей с севера на юг. За грядой, в восточной части карты, лес был выделен темно — зеленой краской. 'Туманный Лес' — прочитал я. Западные леса были закрашены более светлым цветом. Дорога шла от самых гор и уходила куда-то за край карты на западе. Понятно, карта одной из начальных локаций. Было бы неплохо раздобыть полную карту королевства, но это будет не так-то просто, не говоря уже обо всем континенте.

— А что за Туманный Лес такой? Есть в нем что-нибудь интересное? — поинтересовался я у Бранна.

— Зверье всякое, — махнул рукой он. — Тварей тоже хватает, из которых лесной тролль — еще не самая опасная. Из людей никто там не живет, только наша гильдия изредка разведчиков туда посылает. Вот раньше, бывало, регулярные части армии туда наведывались небольшими отрядами, тварей проредить. Но это давно было. Как серебряные шахты возле Кринсхольма начали истощаться, так и войск здесь стали меньше держать. И крепость небольшая даже была, а сейчас ее и на картах уже не рисуют. Еще искатели приключений, бывает, в тот лес заходят. Оно ж ведь как: даже с того же лесного тролля можно получить алхимических ингредиентов на полсотни золотых! А уж если призрачного волка удастся убить...

Рейнджер надолго приложился к своей кружке и замолчал, о чем-то задумавшись.

— Вот закончится мой срок здесь — попрошусь в группу к нашим гильдейским, схожу тоже в Туманный Лес, — продолжил он. — А карту себе оставь.

Я взял карту, бережно свернув, положил в сумку.

— Те леса, что с севера и с юга — тоже опасные?

— Для тебя — пока что да. Кабаны, волки, медведи, но ничего необычного. Действительно серьезную опасность редко можно встретить. Если бы карта чуть побольше была, ты бы увидел на севере и юге еще несколько таких же дорог, идущих из центра страны к шахтам в горах. Вот те городки побогаче Кринсхольма будут, и дороги там оживленнее.

— А за Туманным лесом что?

Бранн усмехнулся.

— Ничего там нет. До конца его никто еще не доходил. А если кто и доходил, то назад не вернулся. Королевские разведчики на вивернах летали на несколько дней пути, так и не нашли, где он заканчивается. Даже маги со своим дальновидением здесь бессильны. Ничего, говорят, не видим, будто дымкой скрыто.

Кажется, я начал кое-что понимать. Выходит, что меня забросило на самый восточный край игровой карты. По горной гряде проходит граница государства Эрия, а все, что за горами — необитаемая область. Путешествовать там можно, но никаких поселений и заданий там нет, да и мобов наверняка очень мало. Если я правильно помню, то довольно часто, раз в несколько месяцев, игровой мир немного расширяется, чему обычно легко удастся найти объяснение. Например, моряки после шторма очутились возле неизвестного доселе острова и благополучно вернулись домой, рассказав миру о новых землях. Или же приплыли послы с какого-нибудь далекого континента. Изначально в игре был только один континент, а теперь их уже три. Или еще один вариант развития событий: долгое время скрывавшаяся от всех раса решила вдруг заявить о себе на весь мир. Да мало ли какое еще объяснение можно придумать? Место появления новых территорий заранее никогда не озвучивается. Разработчики поступают по — другому: они дают игрокам своеобразный намек на то, где это может произойти. Перед каждым расширением игры в землях, находящихся рядом с тем местом, где будут открыты новые территории, наступает своеобразное затишье. В них игрокам становится труднее получить квесты, а количество мобов становится меньше. В результате игроков в таких областях становится все меньше — они ищут для себя новые, более интересные места. Для рядовых игроков такие изменения мало заметны. Но когда все происходящее достигает определенных масштабов, и накапливаются статистические данные, аналитики ведущих кланов быстро вычисляют такие области. И тогда ситуация в таких тихих местах мгновенно меняется.

Сперва затишье нарушается появлением многочисленных членов самых сильных кланов, успевших первыми распознать такое место. Затем подтягиваются их менее смышленные конкуренты из второго дивизиона. Ну а после этого прибывают уже все остальные желающие найти задание, запускающее квестовую цепочку, которая заканчивается введением новой локации. Отыскать этот квест означает не только прославить свое имя на весь игровой мир, но и получить очень ценные бонусы. Для кланов крайне престижно иметь в своих рядах игрока, запустившего эту цепочку. Это будет означать, что название клана будет на слуху в ближайшие пару месяцев. Для сильнейших это способ еще раз доказать, что они — лучшие, а для остальных — шанс прославиться и набрать в свои ряды новых людей.

Случалось не раз, что везунчиком становился игрок — одиночка или вовсе новичок вроде меня. Тогда его тут же засыпали предложениями о вступлении в лучшие кланы. Получить квест может абсолютно любой игрок, это зависит лишь от его везения. И выдать его может тоже какой угодно НПС: правитель страны, глава одной из гильдий или самый рядовой селянин из захудалой деревеньки. Цепочка может также начаться с нахождения какого-либо предмета или убийства моба, причем это может произойти в любой части страны. Или даже в самом Туманном лесу. Поэтому многие тысячи игроков будут хаотично метаться по королевству в поисках заветного задания. Начнут, конечно же, со столицы. Все-таки там больше шансов найти начало цепочки. Затем наступит очередь городов поменьше. Если поиски не увенчаются успехом, то будут искать в самой глуши вроде этой

локации.

Само собой, что концентрация игроков конкурирующих кланов на одном небольшом участке выливается в такой хаос, который можно сравнить по масштабу лишь с межконтинентальными войнами. И если я прав, то в ближайшее время все это ожидает бедное ничем не выдающееся королевство Эрия. Отсидеться в доме тренера у меня не получится. Полностью безопасных мест в стране просто не останется. Что же делать? Попросить Николая переместить меня в какое-нибудь другое место? Да, пожалуй, это будет лучшим вариантом...

— Засиделся я здесь, — задумчиво проговорил рейнджер после долгого молчание. — Тянет меня снова в леса...

— Так ведь и здесь лес кругом, — удивился я.

— Это? Это так, — пренебрежительно махнул НПС. — Я же говорю: волки да медведи. Вот за горами — там да. Опасно, конечно. Но и добыча хорошая. Я уж давно в хорошем деле не бывал. Считаю, с тех пор, как в Орочьих лесах серых орков гоняли. Помню, наш отряд тогда месяцами из леса не вылезал...

Бранн погрузился в воспоминания, затем внезапно добавил:

— Нет, хватит с меня пока лесов. Поживу месяц — другой в городе. Призрачные волки никуда от меня не денутся. Лучше вот что мне скажи. Знаешь ли ты историю нашего мира?

— Только в самых общих чертах, — признался я. Это уже почти успело стереться из моей памяти.

— Тогда слушай. Изначально были лишь две сущности, полностью противоположные друг другу, и кроме них не было ничего. Одна создавала миры, а другая пыталась их уничтожить. И длилось это бесчисленное множество эпох. Первую мы называем Творцом, другую прозвали Разрушителем, поскольку их настоящих имен никто не знает. Однажды, Творцу удалось создать особенно прекрасный мир, который он полюбил сильнее прочих. Создал он моря и континенты, растения и животных, людей, эльфов, гномов, и множество других разумных рас. Мир этот, как ты понимаешь, назвал он Альтреей.

Посмотрел он на дело рук своих и решил, что ничего более прекрасного он никогда уже не сотворит. И поскольку этот мир ему особенно полюбился, ему не хотелось, чтобы его постигла участь всех его предыдущих творений. Тогда создал он богов, чтобы они за всем этим приглядывали, и наделил их частью своей силы, а сам решил сразиться с Разрушителем. Но силы их были равны, и никто из них не смог бы победить. Творец это знал. Он сделал так, что их сила полностью поглотила друг друга, и тогда оба они перестали существовать. Так говорят легенды всех народов. Как было на самом деле — никто не знает. Кроме богов, пожалуй. Но у них-то не спросишь.

Бранн ненадолго умолк, задумавшись, затем продолжил:

— Ну так вот. Долгое время Альтрея процветала. Все народы жили в мире, согласии и довольстве. Эту эру назвали Эпохой Мифов. Тогда были созданы величайшие произведения искусства, и вся мирная магия в ту пору была сильна, как никогда. Сейчас еще можно изредка отыскать заклинания из тех времен. Та эпоха длилась несколько тысячелетий, но потом все изменилось. Не в один миг, постепенно. Правителями овладевали зависть и гордыня, начались войны, голод и болезни стали терзать всех обитателей мира. Старые государства переставали существовать, народы объединялись в империи, они расцветали, рушились, а на их месте зарождались новые.

Было время, когда все воевали против всех, и даже боги погрязли в собственных

распрях. То была Эпоха Легенд. Эра величайших воинов, героев и боевых магов. В ту пору создавались самые совершенные оружие и доспехи, самые разрушительные заклинания. Сейчас их называют легендарными и они ценятся выше всех остальных. Эта Эпоха тоже подошла к концу. Последние несколько веков уже не было таких войн, боги как будто бы тоже примирились. Жизнь стала спокойнее, голод и эпидемии напоминали о себе уже не так часто.

Казалось, что так будет и дальше. Но все закончилось в один день, более десяти лет назад. В наш мир пришли Лорды Разрушения. Неизвестно, где они были все это время, да и вообще никто не подозревал об их существовании. Но оказалось, что Разрушитель тоже был способен что-то создавать. Его детища получились под стать ему самому. В тех местах, где они спустились на землю, не осталось ничего живого. Целые страны перестали существовать в считанные часы. Боги, конечно же, встали на защиту своего мира. Как и тысячи лет назад, сама земля содрогнулась от той битвы. Лордов Разрушения удалось остановить, но не уничтожить. Те земли, которые они успели осквернить, стали их вотчиной. Они отгородились магическим барьером, и никто не знает, что происходит за ним, потому что никто не в силах его преодолеть. Но еще хуже стало, когда из-за барьера начали появляться невиданные до того твари. Вскоре территория вокруг оскверненных земель опустела на несколько дней пути.

Многие народы объединились и попытались остановить созданий Разрушителей. Завязалась долгая война, победить в которой мы не могли: наши силы конечны, тогда как врагам не было числа... И тогда пришли вы. Возрожденные. Избранники богов. Бессмертные. О вашем появлении возвестили Посланники Творца, тоже возникшие из ниоткуда незадолго до вас. Поначалу мы ликовали, но радость быстро сменилась недоумением: вы приходили в наш мир слабыми, словно младенцы. Но вас было много, вы быстро учились, и вскоре превратились в реальную силу, которая помогает нам выстоять в этой бесконечной войне. При этом вы умудряетесь воевать между собой, а иногда даже с нами.

Занятная история. Для местных обитателей мы и спасители, и угроза одновременно. Наверное, они сильно удивились, когда сошедшие с небес герои стали пополнять ряды местного криминалитета, грабить и убивать. Классы типа вора и ассассина пользуются в Альтрее не меньшей популярностью, чем в других играх.

Закончив рассказ, Бранн от души приложился к кружке.

— Ты вот говорил, что помнишь что-то о своей прежней жизни? — спросил он меня, сделав несколько глотков.

— Немногое.

— Расскажешь?

— Почему бы и нет? Как я и говорил, отец был наемником — южанином, мать тоже из Даргарда, — я стал импровизировать, придумывая предысторию своего персонажа. — Он был отличным бойцом и неплохим командиром. Собрал свой отряд, занимался в основном охраной торговых караванов. Много где ему пришлось побывать, пока его отряд снова не занесло в Даргард, где он и встретил мою мать. Она знатного рода была, а на юге торговля для знати не считается чем-то зазорным, поэтому ее семья была еще и преуспевающими торговцами. Отряд отца был нанят на долгий срок ее семьей, так мои родители и познакомились. Когда решили пожениться, то ее родня, конечно же, была против — не хотели пускать в семью человека не из знати. Тогда он просто забрал ее и уехал. Мешать ему

не стали. К тому времени у него уже было много людей, он успел заработать уважение и доказать как свое воинское мастерство, так и то, что сможет обеспечить свою будущую жену.

Они уехали на север в Хельмстад, где отец продолжил заниматься тем, что у него получалось лучше всего. После моего рождения он стал больше времени проводить дома, но продолжал изредка ходить с караванами. В одном из таких походов на охраняемый его отрядом караван напали, а сам он получил тяжелое ранение. После этого отец больше не водил отряды. Да и незачем ему было — к тому времени у него уже было три сотни бойцов, да и толковых командиров хватало. Вместо этого моя семья решила всерьез заняться торговлей, а уж в ней-то моя мать хорошо разбиралась.

Когда я немного подрос, родители обучать меня: отец — воинскому искусству, мать — торговле. Мне же не нравилось ни то, ни другое. Поэтому я стал дизайн...кгм...художником. Рисовал поместья, замки и дворцы, а потом архитекторы создавали их по моим рисункам. Вот в общем-то и все.

### *Ваш навык Красноречие увеличивается до 11!*

Интересно, как мне это удалось? Благодаря длинной речи или тому, что история была выдуманной? Во время игры прошлым персонажем я как-то не уделял внимание этому навыку.

— Вот оно как... — медленно произнес удивленный рейнджер. — Я-то всегда думал, что боги призывают себе на службу только самых искусных бойцов и магов, героев, чем-то проявивших себя. Выходит, они любого могут выбрать, несмотря на то, совершал ли тот подвиги или нет?

Я пожал плечами:

— Выходит, что так.

— М — да — а-а... — Бранн надолго погрузился в раздумья.

Похоже, мне попался НПС, завидующий живым игрокам и всерьез надеющийся, что и его 'изберут'. — А как там, в Высших Сферах? Ты и богов, наверное, видел? — прервав раздумья наконец спросил рейнджер.

— Нет, не видел. Помню, только свет кругом был, и все, — честно признался я.

Бранн снова о чем-то задумался. Даже жаль его немного. Если так посудить, то чем он сейчас отличается от меня? Мы оба мыслим, оба чувствуем, у каждого из нас есть мечты и желания. Можно ли сказать, что я более реален, чем он? Да, я прожил долгую жизнь в реальности, но игре уже десяток лет, и все эти годы почти неотличимые от реальных людей НПС жили в ней своей жизнью в абсолютно реалистичном мире. При этом в них вложена память о предыдущих годах их жизни и о тысячелетиях истории этого мира. Для них Альтрея существовала многие века, в ней были свои правители и герои, свои империи, войны и катаклизмы. А десять лет назад в их мир начали приходить игроки — избранные богами, бессмертные...

Я поежился. Слишком уж реальной получилась Альтрея. Впрочем, на данный момент для меня это только плюс. Если уж мне придется жить в виртуальности, то такая мне подходит больше всего.

— Даже не знаю, что теперь делать, — поделился своими мыслями мой тренер, в очередной раз наполняя кружки. — Я ведь раньше как думал: стоит совершить какой-нибудь подвиг, и тогда высшие силы обратят на тебя внимание. Теперь выходит, что их избранником может стать любой. С одной стороны — хорошо. Не каждому в жизни удается

совершить что-то достойное внимания богов. А с другой стороны, если шанс есть у каждого...

Я уже был не рад, что рассказал Бранну о профессии художника. Сказал бы, что был великим воином — ему бы спокойнее было. Повезло же наткнуться на НПС — мечтателя. А хотя...

— Нужно верить, — твердо сказал я. — Хоть я и не был магом или воином, да и не думал ими стать, зато я часто мечтал о путешествиях и о том, как мог бы помогать людям. Идти, куда глаза глядят, куда дорога ведет, и где нужна будет моя помощь. Как видишь, теперь у меня есть возможность это сделать, и при этом даже теперь я не воин и не маг, я выбрал путь рейнджера. Моя мечта сбылась, потому что мне этого очень хотелось.

### ***Ваш навык Красноречие увеличивается до 12!***

Пафосно высказался. Но судя по вновь увеличившемуся навыку и тому, как загорелись глаза НПС, сказано верно. И еще стало понятно, как работает прокачка красноречия. Навык улучшается когда удается как-то повлиять на неигрового персонажа: убедить его в чем-то, запугать, в общем, как-то изменить его мнение о чем-либо. Количество же сказанных слов, видимо, ни на что не влияет. Учту на будущее.

Мы проговорили еще какое-то время, пока бочонок окончательно не опустел. К моему удивлению, ощущение опьянения в игре было реализовано тоже практически не отличимым от реального. Интересно, похмелье здесь воссоздано столь же тщательно? Надеюсь, что нет. Помимо приятного чувства расслабленности, я получил двухчасовой дебафф в виде уменьшения точности на 50 % и 10 % шанса неудачного использования заклинания. Все понятно, на драконов в нетрезвом виде лучше не ходить.

Вместе с тем меня беспокоило другое. Если я теперь живу в этом мире, то буду ли нуждаться во сне? А если да, то каким образом это будет происходить? Обычным игрокам сон внутри игры не нужен — человек просто выходит в реальный мир и ложится спать. Лучше всего из игры выходить зайдя в Личную Комнату — в своем собственном купленном в игре доме или специальных номерах в любом постоялом дворе или таверне. Если покинуть виртуальную реальность в открытом мире, то персонаж будет оставаться в игре еще в течение тридцати секунд, и все это время он будет практически беззащитным.

Сам выход из игры обставлен довольно красочно: персонаж замирает, потом начинает светиться и в конце распадается на тысячи светлячков, которые кружась, возносятся к небу. Местные считают, что таким образом божественных избранников призывают в Высшие Сферы. Слышал краем уха, что после многочисленных просьб ролевиков все-таки была добавлена возможность сна в игре. Правда это или всего лишь слухи — не знаю. Если неправда, то у меня будет еще одна серьезная проблема. После очень долгого и крайне насыщенного событиями дня я не чувствовал физической усталости, в отличие от эмоциональной. Если не найдется возможность хоть ненадолго выпасть из реальности, дав мозгу тайм — аут, то это может грозить мне проблемами с психикой.

Когда разговор постепенно иссяк, Бранн отвел меня в гостевую комнату на втором этаже дома. Закрыв за собой дверь, я вызвал интерфейс. Выскочившее сообщение оповестило меня, что я нахожусь в Личной Комнате. Теперь если я сам этого не захочу, никто не сможет войти в нее — ни другой игрок, ни НПС. Оставленные здесь вещи также будут в полной безопасности.

Завалившись на кровать, я стал по привычке мысленно прокручивать события прошедшего дня. Действительно, сумасшедший выдался денек. Только сейчас, в минуты

покоя я начал осознавать всю важность произошедших событий. Со старой моей жизнью покончено. Наверное, пройдет еще много времени, прежде чем я до конца осознаю это. С новой жизнью пока что не совсем понятно. События дня показали, что жить здесь вполне можно, причем весьма полноценной жизнью. Нужно всего лишь продержаться пару недель, пока не будет решена проблема с невозможностью моего возрождения... Ладно, нужно попробовать уснуть. Как же мне не хватает доступа в Инфосеть! Сейчас бы прочитал пару гайдов и сразу же разобрался, что к чему. Попробовать просто отдать команду? Если такая возможность существует, то должно сработать. Я отдал игре мысленный приказ: 'Сон в течение восьми часов'...

Открыв глаза, я тут же рывком поднялся с кровати. Солнечный свет заливал всю комнату через окно. Получилось! Значит, возможность сна в игре все-таки существует! Я попытался вспомнить теперь уже вчерашние события и отметил, что они немного потускнели и как бы отделились, и уже не вызывают столь ярких эмоций, как вчера. Отлично. Значит, это полноценный сон, и расстройство психики мне не грозит. Даже не знаю, что бы я делал, если бы у меня ничего не вышло. Бесконечная вереница дней и ночей, слившихся вместе... Нет, такое никто долго не выдержит.

Подхватив котомку, я спустился на первый этаж. Уже успевший проснуться и приготовить нам завтрак Бранн поприветствовал меня:

— Выспался? Тогда давай к столу!

'А неплохо я тут устроился. Природа вокруг, отдельный номер в приличном отеле, ежедневные прогулки по окрестностям с почти безопасным сафари. Кормят вот тоже замечательно. Курорт, одним словом', — мелькнула мысль у меня в голове, пока я усаживался за стол.

— Думаю сегодня к самому озеру прогуляться, — обрадовал я тренера, налегая на рагу.

— К озеру? Можно и к нему, — согласился рейнджер. — Тогда надо подготовиться получше.

Пока я изволил трапезничать, Бранн притащил несколько колчанов со стрелами, которые без труда поместились в моей магической сумке. Вытащив стрелу из колчана, я заметил, что она отличается от тех, которыми я пользовался вчера. У стрелы, что я держал в руках, был наконечник из бронзы, тогда как вчера я стрелял стрелами вовсе без него.

*Простая деревянная стрела с бронзовым наконечником. Качество: обычное. Урон: 5–7. Прочность 3\3. Минимальный уровень персонажа: 3.*

Нет, какой же все-таки замечательный у меня тренер! Конечно, обязанность перед своей гильдией у него такая, но все же. С ним бы по миру попутешествовать. Кстати говоря, раз уж мне суждено прожить в этом мире некоторое количество лет, то стоит задуматься о налаживании отношений с местными. Многие из них могут оказаться крайне полезными. Высокоуровневый компаньон мне бы точно не помешал. Да и репутация с различными фракциями — очень полезная вещь, дающая огромные возможности. При хороших отношениях с ними можно получить доступ к эксклюзивным вещам, уникальным заданиям, огромным скидкам при торговле, или даже редким классовым навыкам.

Прихватив с собой луки, мы бегом отправились по уже знакомому маршруту, при этом по дороге я успел увеличить навык атлетики до 3. Перед самым болотом Бранн замедлился и повел меня вокруг, по какому-то известному лишь ему одному пути. В конце концов мы вышли к тропинке, перед которой рейнджер остановился и достал лук из чехла:

— Эта тропинка ведет через болото к озеру. По ней пройдем посуху.

Развернувшись, он зашагал дальше, жестом показывая следовать за ним. Довольно узкая тропа, сильно изгибаясь, повела нас вглубь болот. Со всех сторон нас теперь окружала заросшая ряской вода с кое — где торчащими из нее сухими стволами деревьев и кочками, поросшими осокой. Вскоре мой проводник остановился и подозвал меня:

— Вон, видишь жука? На этой тропе их много. Справиться будет посложнее, чем со слизнями. Панцирь у них покрепче, но также есть одна особенность: если подойти к ним поближе, то они не нападают сразу, а приподнимаются над землей и пытаются тебя напугать. В этот момент тебе нужно выстрелить прямо в брюхо, это их уязвимое место. И еще, когда он падает на спину — становится беспомощен, подняться уже не сможет. В ближнем бою бей в сочленение головы и тела или старайся пинком перевернуть его на спину. Все понял?

*Вы узнали о слабых местах жуков! Урон и шанс нанесения критического удара всем монстрам этого типа увеличивается на 5 %!*

Я молча кивнул наставнику. Эдак я скоро полную коллекцию насекомых себе в пассивные умения насобираю. Ну-ка, что тут этот жук из себя представляет?

*Жук — водолюб.*

*Уровень: 3.*

*Жизненная энергия: 50\50.*

Выходит, с новыми стрелами мне понадобится в среднем три попадания. Что ж, попробуем. Я стал медленно подходить к мобу, наложив стрелу на тетиву. Большой, примерно мне по колено, черный жук не обращал на меня внимания, пока я не подошел к нему шагов на двадцать. Тогда он приподнялся на двух задних парах лап, при этом угрожающе размахивая передними. Выглядело это довольно забавно, но любоваться насекомыми мне было некогда. Я отпустил тетиву. Критический удар! Жук перевернулся на спину и начал беспомощно махать лапами. Я подскочил ближе и почти в упор выпустил вторую стрелу.

*Вы получаете опыт!*

Начало неплохое. Опыта дают гораздо больше, чем за слизней. Если хорошо постараться, то можно будет взять сегодня несколько уровней. Не забыв подобрать еще не израсходовавшие запас прочности стрелы, я стал подбираться к следующему насекомому. Бранн следовал от меня на некотором удалении, готовый в любой миг прийти на помощь. Примерно после десятка попыток я наконец вошел в темп, успевая нашинковать стрелами моба прежде, чем он добежит до меня. А вот научиться переворачивать их на спину в ближнем бою у меня так и не получилось. Некоторым все же удавалось добежать до меня и чувствительно цапнуть за ногу, поэтому пришлось порыться в сумке и переложить в карман несколько восстанавливающих здоровье зелий, из числа тех, что были без ограничения по уровню. Ко времени взятия мною четвертого уровня помощь рейнджера мне ни разу так и не понадобилась. Попробовав заклинание вспышка, я вскоре перестал его использовать — оно стало уже не столь эффективным, заметно проигрывая луку по урону. Вот и подошла к концу моя магическая карьера...

Получив уровень, я уселся на землю, чтобы распределить полученные очки характеристик и немного передохнуть. Мой наставник молча расположился рядом. Еще десять очков вложены в телосложение. Сложно будет потом выправить дисбаланс по статам, ну да ладно, сейчас не до жиру.

— Далеко еще до озера? — наконец поинтересовался я. — Ты вроде бы говорил, что

озеро небольшое, а мы уже долго идем.

— Примерно еще столько же. Озеро-то небольшое, да видишь — болото кругом, а тропинка эта петляет сильно. Вот и получается, что идти далеко. Погоди, вот дойдем до места...

Договорить он не успел, потому что в этот момент недалеко от нас воздух начал светиться уже знакомым мне сиянием, и перед нами воплотилась фигура администратора игры. За эти мгновения Бранн успел вскочить, натянуть лук, затем выронить его, бухнуться на колени и продемонстрировать руками местный религиозный жест. Выглядело все это забавно, и я рассмеялся. Картина 'Явление архангела Николая': Бранн, стоящий на коленях и демонстрирующий разом всю гамму чувств от ужаса до благоговения, отброшенный лук у его ног, и я, прилегший на траву, подложив под голову котомку, вззирающий на сияющую безликую фигуру на кочке посреди болота.

— Рад, что у тебя хорошее настроение, — проговорило явление безэмоциональным голосом. И тут же добавило: — Бранн, оставь нас ненадолго.

Рейнджера уговаривать не пришлось. Он тут же подскочил, схватил лук и через несколько мгновений скрылся из виду в зарослях осоки за очередным поворотом тропы. Фигура в белом медленно перенеслась по воздуху ко мне, махнула рукой, и нас окружил сияющий купол.

— На всякий случай, — пояснил Николай своим обычным голосом. — Я смотрю, ты понемногу осваиваешься. Держишься молодцом.

— Стараюсь. Что мне еще остается делать? Есть для меня хорошие новости?

— Пока без результатов. Но мы продолжаем работать и рано или поздно найдем решение. Правда, кое — чем я могу тебя порадовать прямо сейчас.

Он поднял руку и на его ладони появился тонкий полупрозрачный кристалл синего цвета, размером и формой напоминающий карманный компьютер. На поверхности кристалла горели буквы алфавита и цифры.

— О!.. — все, что смог ответить я.

— Да, теперь у тебя, есть доступ в Инфосеть, как у всех игроков. С этой проблемой нам удалось разобраться.

— Отлично, просто замечательно! — я выхватил из рук друга кристалл и вызвал голографический экран. Он тут же появился у меня перед глазами, отображая стартовую страницу Инфосети. Вбив в строку поиска фразу 'гайды по Альтрее' я стал пролистывать страницы. Все работало как надо, что очень меня порадовало. Теперь у меня есть не только прямая связь с внешним миром, но и огромная база знаний по игре.

— Обрадовал ты меня, дружище! Я только хотел тебе сказать, что инфокристалла вчера в сумке не нашел!

— Я сам забыл вчера об этом тебя предупредить, — махнул рукой Николай. — Теперь я смогу связываться с тобой, не заходя в игру. Но больше мне тебя порадовать пока нечем. Надеюсь, тебе не стоит напоминать, что для внешнего мира ты умер? Не вздумай выходить на связь с кем-то кроме меня!

— Да понимаю я, светиться я и не собирался. К слову о безопасности, ты же говорил, что каждое действие администратора фиксируется в логах? А как насчет переданного мне инфокристалла?

— Об этом не беспокойся. Если кому-то вздумается просмотреть логи игры, то для него все будет выглядеть так: только что созданный персонажа новичок впервые зашел в игру и

стал жертвой очень редкого бага. У него в инвентаре почему-то не оказалось кристалла. Недоразумение было оперативно исправлено, извинения принесены.

— Понятно, — я с облегчением вздохнул.

— Есть также не слишком обнадеживающая новость. Похоже, что не смотря на все предпринятые меры, мы просчитались. В корпорации есть кто-то, кто в курсе деталей нашего эксперимента, и он предоставляет эту информацию нашим конкурентам. Боюсь, что им стало известно о нашем частичном успехе и о тебе.

— Великолепно... У тебя уже традиционно две плохих новости и одна хорошая. И где была вся ваша хваленая секретность?!

— Успокойся, прошу тебя. На самом деле все не так уж плохо. Пока что эта утечка информации лично тебе ничем не грозит, и мы скоро выясним, кто это был. Об эксперименте знала только моя исследовательская группа и несколько членов руководства корпорации. Затем возникла необходимость подключить кого-то из персонала Альтреи. Одного из администраторов игры я давно знаю и доверяю ему, как себе самому. Ему я рассказал все, а затем он дал рекомендации по выбору специалистов для решения твоей проблемы. Но они совсем ничего о тебе не знают, я уже говорил. Думаю, в этом направлении копать бесполезно. Также считает и наша служба безопасности. Руководство тоже не заинтересовано в сливе информации конкурентам, это очевидно. Выходит, это кто-то из моей научной группы. Сейчас всех их очень тщательно проверяют.

— Дела — а-а... Вот уж не думал, что по уши влезу в какую-то шпионскую историю!

— В данной ситуации все это вполне объяснимо. Тот, кто научится сохранять душу отдельно от тела, фактически сделает очень серьезный шаг к осуществлению главной мечты человечества — бессмертию. В игре с такими ставками пойдут в ход любые средства.

Я со вздохом опустил на землю и сказал:

— Это я уже слышал. Ладно, я далек от политики корпораций. Лучше объясни, чего мне ждать теперь и что делать?

— То же, что и раньше. Играй, становись сильнее, в общем, будь обычным игроком. И не высывайся. Из внешнего мира тебя достать практически невозможно: Альтрея идеально защищена от хакерских атак и взломов. Все-таки это самая популярная игра, вот и представь, сколько средств вложено в безопасность. Единственный вариант для конкурентов — достать тебя внутри игры. И здесь они будут ограничены в средствах на уровне любого другого игрока. Все, что они могут сделать — это найти тебя и убить. Твоего игрового имени они не знают, это я точно тебе говорю. Из моей научной группы его знаю только я, также оно известно Виталию, это тот администратор, и еще нескольким людям, но все они заинтересованы в сохранении тайны. А программисты Альтреи знают твое игровое имя, но не знают, кто ты.

— Выходит, они ничего не смогут мне сделать?

— Пока им неизвестно твое имя — почти ничего. Все, что у них есть — это временной отрезок в несколько дней, во время которого, как они знают, ты появился в игре. Точек появления новых игроков в Альтрее несколько тысяч. Не зная имени, искать тебя они могут до бесконечности. Поэтому я и повторяю свой совет: не высывайся, сиди в этой глуши, держись подальше от игроков. Пока ты действуешь так — ты в безопасности.

— Кстати, раз уж мы заговорили об этом. У меня есть подозрение, что скоро в этой местности станет очень многолюдно. По всем признакам грядет обновление игры, причем центром событий станет именно эта самая 'глушь'.

— Ничего об этом не слышал, — удивленно проговорил Николай. — Но я обязательно узнаю! Если это так, то лучше всего тебе будет перебраться куда-нибудь в другое место. Прямо сейчас и узнаю у Виталия. Кстати говоря, он единственный, кому ты можешь доверять. Это сын одного моего старого друга, ты с ним не знаком. Раз уж для общения с тобой мне теперь не нужно заходить в игру, то скину почетную обязанность твоего ежедневного благословения на него. Вот прямо завтра и познакомитесь.

Как и вчера, он сделал какой-то жест, и меня снова охватило приятное чувство:

— Да, и еще. Надумаешь со мной связаться — делай это с новых номеров мессенджеров, о старых забудь. Не подписывайся своим настоящим именем и игровым ником. Вот теперь вроде бы все. Еще есть какие-нибудь вопросы?

— Узнай насчет обновления, больше этого меня сейчас ничто не тревожит. Не хочу сидеть на пороховой бочке.

— Хорошо. Удачи тебе.

Мой ангел — хранитель ушел, растворившись в воздухе, а я отправился искать Бранна. Тот обнаружился через три поворота тропы. Сидя на земле, рейнджер задумчиво разглядывал болото. Увидев меня, он быстро поднялся и спросил:

— Он ушел?

Я кивнул в ответ.

— Я уж было подумал — болотный огонек к нам пожаловал! В жизни такого не видал! Слышать о них — слышал, но чтоб своими глазами... Ты когда появился — я сразу смекнул, что ты не совсем обычный избранник. Два месяца никого не было — а тут ты, да еще и про прежнюю свою жизнь помнишь! — быстро заговорил Бранн.

Не знаю, что там мой наставник нафантазировал о моей 'избранности', но разубеждать его я не видел смысла. К тому же, в чем-то он даже прав: таких как я в этом мире еще не было.

— Продолжим? — просто спросил я его.

— Продолжим, — покладисто ответил тот, видя, что я не настроен на объяснения.

Дальше мы пошли в том же стиле: я иду первым, уничтожая монстров, а Бранн чуть позади, готовый в любой миг прийти мне на помощь. К тому времени, как мы добрались наконец до озера, набранная мною полоска опыта совсем чуть — чуть не дотягивала до пятого уровня. Само озеро оказалось тоже порядком заболоченным, и подойти к нему вплотную можно было лишь с одной стороны. Небольшой участок берега, примерно двадцать на двадцать метров, был покрыт низкой травой и идеально подходил для боя. Если сейчас он пуст, значит, кто-то или что-то должно вылезти из самого озера.

Перед самой площадкой рейнджер остановил меня:

— Погоди. Как только подойдешь к берегу, из воды начнут выскакивать жабы. Сразу не нападают, у тебя будет время прицелиться. Уязвимые места — глаза, горло и пузо. Одними стрелами ты их вряд ли убьешь, придется добивать в ближнем бою. Твари довольно неповоротливы, когда нападают — отпрыгивай в сторону, после этого у тебя будет пара мгновений для удара. Думаю, ты справишься, но если что — только крикни.

*Вы узнали о слабых местах жаб и лягушек! Урон и шанс нанесения критического удара всем монстрам этого типа увеличивается на 5 %!*

Нет, какой же все-таки золотой у меня наставник! Его бы протащить с собою по миру — это можно такую коллекцию пассивок собрать! Эх... Я шагнул на площадку для баталий, заботливо подготовленную разработчиками игры. Над водной гладью озера тут же всплыли

два крупных красных глаза, полюбовались на такого красивого меня и направились в сторону берега.

*Озерная квакша.*

*Уровень: 4.*

*Жизненная энергия: 75\75.*

Пока я рассматривал статуи моба, глаза благополучно добрались до мели, и их владелец поспешил показать себя. На берег выбралась внушительная жаба светло — зеленого цвета и огласила окрестности громким кваканьем, раздувая горловой мешок. Не долго думая, именно в него я и отправил первую стрелу. Попадание! Недовольное земноводное двинулось ко мне прыжками метра в три длиной, ненадолго замирая на месте перед каждым новым прыжком. Именно эта особенность давала мне прицеливаться и делать выстрелы. Еще две стрелы успели попасть в цель до того, как жаба добралась до меня. Отбрасывая лук и выхватывая кинжал, я замешкался и прозевал последний ее прыжок. Со всего размаха немаленькая зеленая туша врезалась мне в грудь, заставив отлететь на пару метров, при этом совершив кувырок через голову.

***Ваш навык Акробатика увеличивается до 2!***

Вот это удар! Минус двадцать хитпоинтов! Я быстро вскочил и едва успел увернуться от нового прыжка ободренной успехом жабы. Ну ничего, сейчас я тебя! Следующий прыжок я уже не прозевал, успев отскочить от летящей в меня твари, а затем нанести ей несколько ударов кинжалом, пока та разворачивалась в мою сторону. Еще один прыжок — уворот и снова несколько ударов кинжалом.

*Вы получаете опыт!*

Уфф. Вроде бы справился. Тело земноводного начало сгорать в холодном фиолетовом пламени, и вскоре на траве осталась лишь пара красных глаз. А вот и первый лут! Все-таки от некоторых игровых условностей создателям игры избавиться не удалось. Не заставляя же в самом деле игроков ковыряться в тушах убитых ими мобах в поиске лута? К тому же, через час на этой площадке было бы не протолкнуться от жабьих тушек. Я подобрал с земли остатки моба и тут же сунул их в сумку. Потом гляну, для чего они нужны, сейчас не до того — новая квакша уже спешила к берегу. Подхватив лук я приготовился встретить ее. С ней все вышло гораздо лучше: получив крит от третьего попадания, жаба благополучно издохла, не добравшись до меня.

***Вы получаете новый уровень!***

А вот и долгожданный пятый уровень! Теперь я могу пользоваться большинством из подаренных мне вместе с сумкой предметов. Покинув поле боя, я сошел на тропу. Только что появившиеся над водой перископы очередной жабы тут же скрылись обратно. погоди, подруга, скоро и твоя очередь придет... Я снова вложил десять очков характеристик в телосложение. И подумал, что добивать жаб таким кинжалом крайне неудобно. Нужно какое-нибудь оружие ближнего боя посерьезнее. А где его взять посреди болота? Разве что дубину какую-нибудь выломать? Попробовать можно. Сухих деревьев вокруг хватает.

— Досталось тебе от первой? — поинтересовался Бранн. — Я уж думал, мне вмешаться придется.

— Ничего, терпимо. Вот только слабоват мой кинжал против них. Мне бы дубину какую-нибудь...

— Это можно. Сейчас что-нибудь придумаем.

Нам пришлось довольно долго возвращаться по тропе с жуками, чтобы найти

подходящее дерево, до которого можно было бы дотянуться. Достав из куба с инструментами топор лесоруба, я начал рубить дерево... Вернее попытался. Из-за того, что ремесло лесоруба у меня не было выучено, топор постоянно норовил выскользнуть из рук, удары приходились совсем не туда, куда я метил, а если я и попадал, то почти не нанеся никакого вреда стволу. Промучившись несколько минут, я с виноватым видом протянул топор рейнджеру:

— Не обучен я этому ремеслу. Может, у тебя лучше получится?

Под ударами моего наставника дерево не продержалось и минуты. Еще несколько минут у него ушло на то, чтобы отделить от ствола ветку нужной формы и очистить ее от сучков. В итоге у меня в руках оказалась довольно увесистая сильно утолщенная с одного конца палка, которую можно было использовать как дубину. Я поблагодарил наставника и внимательнее изучил получившееся оружие.

*Грубо сделанная дубина. Качество: обычное. Урон: 7–10. Прочность: 50\50. Минимальный уровень персонажа: нет.*

Так-то. Знал бы, что у первой попавшейся палки будут такие стати — уже давно бы сделал себе дубину. С таким оружием дело должно пойти быстрее.

Вернувшись на площадку, я приготовился опробовать обновку. Вылезшую на берег жабу встретил сначала стрелами, а когда она добралась до меня — отбросил лук и схватился за дубину. Увернулся от прыжка, подскочил к земноводному, схватил дубину обеими руками и со всего размаха обрушил ее на зеленую голову... Хрясь!

*Вы получаете опыт!*

И дело действительно пошло. Я начал планомерно уничтожать представителей местной фауны, используя наработанную тактику. Изредка я все же пропускал удар очередной особо шустрой квакши, благодаря чему поднял акробатику еще на пару пунктов. Иногда приходилось делать перерыв и восстанавливать выносливость и жизненную энергию.

В целом же прокачка шла довольно нудно. Все-таки за квесты дают гораздо больше опыта. Игра просто не рассчитана на такой способ повышения уровней — не для того создавался столь реалистичный мир, чтобы игроки тратили время на однообразное уничтожение тысяч монстров. Я начал задумываться о том, что пора бы мне уже покинуть своего наставника и перебраться поближе к цивилизации. Пятый уровень у меня уже есть, значит, я могу приобрести у торговцев экипировку получше. Выполняя простенькие задания, можно быстро и почти безопасно поднять еще несколько уровней. Да и свитки теперь доступны для использования, а здесь они мне просто без надобности, хоть я и рассовал несколько штук по карманам на всякий случай.

Во время очередного отдыха я поделился с наставником мыслями о своем уходе.

— Это ты верно рассуждаешь, — ответил тот, принимая от меня флягу с травяным настоем. — Тебе никак нельзя долго на одном месте быть. Чем сильнее твои противники, тем быстрее ты сам в силу войдешь. А на этом болоте ты таких не найдешь. Правда, ночью тут совсем иные твари появляются, но тебе с ними никак не справиться. Так когда думаешь уходить?

— Завтра с утра, — подумав, ответил я.

Бранн кивнул и поинтересовался:

— В Лагесту отправишься? В гильдию?

— Пока нет. Думаю по окрестным деревням пройтись, да в Кримсхольм заглянуть. Вдруг там моя помощь нужна?

Рейнджер удивленно посмотрел на меня и сказал:

— Нет, все-таки необычный ты человек. Все избранники сразу в Лагесту торопятся, им бы поскорее в гильдии вступить, а ты вот в самую глушь норовишь забраться. Видать, особая миссия на тебя возложена... — Он вопросительно посмотрел на меня.

Опять что-то там себе нафантазировал. Впрочем, какая разница?

— Отчасти ты прав, наставник. Я не совсем обычный человек.

Бранн явно ожидал продолжения, но я не стал развивать тему, а молча поднялся и зашагал на поле для избиения земноводных.

***Ваш навык Красноречие увеличивается до 13!***

Иногда молчание бывает красноречивее любых слов. Выходит, я почти ничего не сказал ему, но подтолкнул к какой-то выгодной для меня мысли. Надо будет и этот прием взять на вооружение.

Хорошо обдумать эту мысль я не успел, потому что озеро вдруг вскипело, и причиной тому была явно не очередная лягушка. Недалеко от берега над водой появилась чья-то голова с массивными жвалами и маленькими глазками, и их обладатель медленно поплыл в мою сторону. Я тут же вызвал свойства неизвестного чудовища.

*Пожиратель осоки.*

*Уровень: 10.*

*Жизненная энергия 1000\1000.*

Похоже, ко мне пожаловал мини — босс. И что мне с ним делать? Был бы я обычным игроком — и то поспешил бы убраться подальше отсюда. В моем же положении и вовсе глупо рисковать. Но с другой стороны — на мне висит Благословение Творца, а карманы набиты свитками и зельями. Кроме того, по первому же моему сигналу ко мне на помощь придет рейнджер, а с его уровнем эта тварь ему не соперник. Можно рискнуть. Я махнул вскочившему и уже приготовившемуся к стрельбе наставнику, показывая, что попробую справиться сам. Тем временем монстр уже полностью выполз из озера, показав толстое белесое тело, разделенное на сегменты. Перебирая множеством коротеньких ножек, эта похожая на гигантскую личинку короеда мерзость неспешно двинулась на меня. Первым свитком, выхваченным мной из кармана, был Порыв ветра, наносящий до сотни урона и замедляющий цель на 20 %. Свитков обездвиживания у меня не было, но и замедление — тоже неплохо. Затем последовало несколько заклинаний Булыжник и в довершение — Раскаленные угли. Потерявший почти половину жизненной энергии монстр приблизился ко мне на расстояние нескольких метров, после чего остановился и плюнул в меня какой-то зеленой гадостью. Этого я никак не ожидал, поэтому вернуться не успел и тут же ощутил, как грудь мне обожгло.

*Пожиратель осоки нанес вам 50 урона кислотой!*

А я все думал, как эта неповоротливая туша собралась за мной гоняться! Мог бы догадаться, что у твари есть какая-то атака на расстоянии! Я рванул к воде — бежать в другую сторону было просто некуда, размеры площадки этого не позволяли. Можно было отбежать к тропинке, но я был почти уверен, что тогда монстр снова скроется в озере, и все мои потраченные свитки пропадут впустую. Пока Пожиратель разворачивался, я успел запустить в него еще парой заклинаний, а потом он снова меня удивил. Вместо того, чтобы ползти ко мне, он начал метко обстреливать меня с расстояния пятнадцати метров с перерывом в несколько секунд! От первого плевка я увернулся лишь частично, от второго тоже. Кроме того, попавшая на тело кислота продолжала наносить небольшой урон через

каждые пять секунд. Больше сотни моих хитпойнтов как не бывало. Бегая вдоль берега из стороны в сторону, делая резкие рывки, мне удалось кое-как выпить пару восстанавливающих зелий, но точно направить заклинание под этим обстрелом и с такого расстояния у меня не получалось. Тогда я со всей доступной мне скоростью побежал обратно к монстру, потеряв по пути еще сотню ХП, забежал ему за спину и выпустил из свитка очередное атакующее заклинание. Тварь начала медленно поворачиваться, а я стал двигаться так, чтобы постоянно находиться у нее за спиной. Это давало мне возможность без особой спешки достать очередной свиток и выпустить заклинание в упор. Похоже, я избрал единственную верную тактику против этого моба. Разочарованный вой Пожирателя, не имеющего возможности дотянуться до меня, стал этому подтверждением. Вскоре его туша запылала фиолетовым огнем и исчезла.

*Вы получаете новый уровень!*

*Вы получаете новый уровень!*

Целых два уровня! Определенно, это стоило риска и немного уменьшившегося запаса свитков и зелий. Я бросился к озеру — кислота продолжала нещадно щипать и наносить мне урон. Пока я смывал с себя зеленую гадость, Бранн подбежал ко мне, готовый прикрыть от новых тварей, если они снова полезут.

— Ох, и ловко же ты его! Не растерялся, сразу сообразил, где его слабое место! — похвалил меня рейнджер.

— Если бы не свитки — я бы даже и подходить к нему не стал, — отмахнулся я. — Лучше скажи, много ли их здесь? Или еще кто похуже есть?

— Сам разу таких не видал! — признался тот.

Выходит, мне повезло столкнуться с редким мобом. И я даже догадываюсь, почему: у него был определенный, пусть и небольшой, шанс появления, а я провел здесь полдня. Маленькая награда за мое упорство.

Я выжал и натянул на себя отстиранную рубашку. Вот теперь мне здесь точно делать больше нечего. С моим седьмым уровнем опыта с лягушек я буду получать очень мало, да и не видно их больше что-то. Я начал неторопливо собирать разбросанные в пылу боя стрелы, и взгляд мой упал на какой-то предмет, лежащий на месте смерти Пожирателя. Похоже, какой-то лут. Подняв с земли непонятную вещицу, я покрутил ее в руках. Предметом оказалась небольшая потемневшая от времени пластина из неизвестного мне металла. На ней с трудом можно было различить какие-то выгравированные знаки. Навык опознание на предмете не сработал, пришлось показать пластину наставнику. Тот лишь пожал плечами и посоветовал отнести ее в Гильдию Магов. И в этот же момент я увидел сообщение:

*Вы получили задание 'Загадочный предмет'. Отнесите найденную пластинку в ближайшее отделение Гильдии Магов. Класс задания: необычное.*

Вот значит как, предмет-то квестовый. А поскольку в живом динамически развивающемся мире Альтреи все задания уникальны по определению, то пометка о необычности означает, что задание имеет повышенную важность. И награда должна быть соответствующей. Пластинка была бережно уложена в котомку. Полученные после взятых уровней свободные очки характеристик еще немного улучшили мое телосложение. Больше на озере меня ничто не удерживало.

До жилища рейнджера мы снова добрались только в сумерках, после чего последовало повторение вчерашнего ужина, включая новый бочонок пива. Да, как верно сказал Николай, я осваиваюсь... Бранн сетовал, что снова придется неизвестно сколько времени провести в

одиночестве, но уговаривать меня остаться еще на пару дней не стал.

Оказавшись в своей комнате, я вдоволь натешился со своей новой игрушкой — кристаллом Инфосети. Первым делом я решил выяснить что-нибудь о попавшемся мне мини — боссе, зарывшись в бестиарии Альтреи, составленные игроками. Пожиратель оказался действительно довольно редким, но все же не уникальным мобом. В примечании говорилось, что с него может выпасть какой-нибудь квестовый предмет, но в целом — ничего интересного.

Целый час я потратил на то, чтобы найти всю возможную информацию об Эрии, в которую мне довелось попасть, а так же малейшие слухи о готовящемся обновлении игры и месте, где оно будет запущено. Ничего конкретного по этому поводу найти не удалось, что меня немного успокоило. Или я ошибся, или пока что большинство игроков не догадалось о месте главного события последних месяцев. Выяснилось также, что со времени предыдущего обновления прошло уже пять месяцев, что довольно много. В любом случае, в моем распоряжении было еще немного времени, а план дальнейших действий уже созрел в голове. С этими мыслями я отдал игре команду на сон в течение шести часов — хотелось встать пораньше, да и не мешало бы проверить, сколько на самом деле мне нужно времени для полноценного отдыха. Сон пришел так же мгновенно, как и вчера.

Проснувшись утром, я первым делом обратил внимание на свое самочувствие. Оно было абсолютно нормальным. Значит, и шести часов для отдыха внутри игры мне вполне хватает. Можно теперь экономить пару часов в сутки, не опасаясь последствий.

С наставником мы распрощались чуть ли не друзьями. Он снабдил меня рекомендательным письмом для Гильдии Рейнджеров и подарил неплохой лук для персонажа пятого уровня с несколькими колчанами стрел. Также мой кошелек пополнился пятью серебряными монетами, которые выдавались тренерами всем новичкам. Деньги эти для меня, с моей-то тысячей золотых, были смешными, но и отказываться не стал. Не забыл я прихватить и сделанную наставником дубину. Ранним утром я тронулся в путь, навстречу большому опасному миру...

Вот уже третий час я шел по дороге в направлении Кринсхольма, так и не встретив никого по пути. Будь я обычным игроком, то подобное путешествие вогнало бы меня в уныние, но для меня так было даже лучше. Иногда я переходил на бег, чтобы навык атлетики повышался как можно скорее, в результате чего мне удалось улучшить ее еще на пару пунктов. Все-таки увеличение скорости передвижения — это очень полезно. Это на высоких уровнях игроки начинают пользоваться различными ездовыми животными — маунтами — начиная с обычных лошадей, заканчивая летающими питомцами вроде виверн и фениксов. Помимо этого есть в Альтрее и другие способы перемещения.

Во многих крупных городах можно найти телепорты, позволяющие мгновенно переместиться в любой важный населенный пункт мира. Есть так же свитки телепортации, с помощью которых можно из любой точки мира перенестись в нужное место. Но мне обо всей этой роскоши пока что и мечтать не приходится, поэтому рассчитывать я могу только на свои ноги. Из-за бега выносливость терялась довольно быстро, поэтому приходилось периодически делать небольшие остановки и отдыхать. Во время одного такого привала меня, присевшего отдохнуть в тени дерева недалеко от дороги, вновь посетило сияющее явление в белом. Взволнованный голос молодого мужчины обратился ко мне:

— Александр Викторович? Здравствуйте! Меня зовут Виталий, я администратор Альтреи, Николай Павлович должен был вас предупредить. Мне известно абсолютно все о

вашей ситуации, поэтому мне вы можете полностью доверять.

— Рад познакомиться, — кивнул я, не поднимаясь с земли. — Да, вчера он предупредил, что пока не станет больше заходить в игру. Чем порадуешь меня, Виталий?

Посланник Творца тяжело вздохнул, взмахнул рукой, и перед нами появилась пара стульев.

— Давайте присядем, разговор может быть долгим, — произнес он.

Э — э-э, нет! Второй раз я на этот фокус не куплюсь! Но вместо этого вслух я сказал:

— Спасибо, мне и здесь неплохо сидится.

Один из стульев исчез, а Виталий уселся на второй и начал рассказывать:

— Даже не знаю с чего начать. Пожалуй, чтобы вы действительно мне доверяли, я расскажу вам, как я познакомился с Николаем Павловичем. Мы знакомы, можно сказать, с самого моего детства. Дело в том, что он долгое время работал с моим отцом и поддерживал с ним дружеские отношения. Возможно, вы тоже с ним знакомы.

Я только пожал плечами. Несмотря на то, что мы с Николаем были дружны уже долгие годы, я мало с кем был знаком из его круга общения. Обычно мы виделись с ним вдвоем и изредка собирались семьями.

— Так вот, — продолжил администратор. — Мой отец является заместителем начальника службы безопасности корпорации, поэтому он в любом случае был бы в курсе происходящего. После того, как с вами случилось несчастье, отец с Николаем Павловичем обратились ко мне, разъяснили ситуацию и проконсультировались у меня о технических аспектах перемещения вас в игру. Честно говоря, я был в шоке, когда они все мне рассказали!

Я объяснил им, что сходу решить эту задачу не получится, придется собирать команду программистов и придумывать для них какое-то объяснение. Специалистов долго выбирать не пришлось — мы просто взяли самых лучших из команды разработчиков Альтреи. Было решено рассказать им, что вы, простите, новый вид искусственного интеллекта, на порядок превосходящий все, что создавалось ранее. И для тестирования такого продвинутого искина было придумано особое испытание. Вас должны выпустить в игровой мир, словно обычного живого игрока, чтобы вы полностью продемонстрировали свои возможности. Вы бы видели, как ребята загорелись этой идеей! Мы почти без отдыха работали несколько суток, и у нас все получилось!

Теперь о главном, о проблеме с вашим возрождением. Загвоздка здесь оказалась в самом ядре игры. Оно создавалась таким образом, чтобы полностью исключить возможность вмешательства в игру в дальнейшем. Но здесь есть одна тонкость. То, что нельзя изменить, можно создать заново, уже с нужными нам настройками, а потом заменить старое ядро на новое. Это то, чем мы сейчас занимаемся — пытаемся сделать так, чтобы игра определяла вас, как живого человека, несмотря на отсутствие у вас физического тела. И это только одна из основных проблем! Помимо нее есть еще несколько. Например, при смерти обычного игрока он фактически уничтожается в одной точке, а в точке возрождения благодаря информации, взятой из базы, воссоздается его клон. С вами так не получится. Помимо обычного набора цифр и характеристик у вас имеется кое-что еще. В отличие от других игроков, ваша душа, ваша сущность также находится в игре! Я понятия не имею, как им удалось это сделать, но уверен, что если даже в случае вашей смерти ваш персонаж будет воссоздан, то он станет просто набором цифр. Самая же главная часть будет утеряна. Вот, это главные наши задачи на данный момент. Вы же сами были разработчиком игр и должны

понимать, какие перед нами стоят сложности.

Виталий замолчал, переводя дух, а я попытался осмыслить сказанное. Да, я прекрасно понимаю сложность задачи, поэтому теперь могу попробовать прикинуть примерный объем работ. Получается, что даже в самом лучшем случае пройдут недели, если не месяцы, пока у них что-то получится. И все это время мне придется как-то выживать в мире, где ежедневно миллионы игроков отправляются на точки. Перспективы у меня не самые лучшие. Если раньше возможность пересидеть недельку — другую в каком-нибудь тихом месте мне казалась вполне реальной, то теперь, когда я стал осознавать конкретные сроки, все уже не кажется таким радужным.

Я посмотрел на фигуру в балахоне и прямо спросил:

— Сколько точно мне нужно продержаться?

— Две недели. Возможно, на пару дней больше. А может, даже закончим немного раньше. Сейчас самые лучшие специалисты по игре работают, чтобы помочь вам.

Что ж, теперь у меня есть более точный срок. Две недели — это все же не месяцы. Поборемся.

— Кстати говоря, — продолжил Виталий. — Николай Павлович спрашивал меня, где и когда будет запущен сценарий следующего обновления. Вчера я выяснил это. К сожалению, вы не ошиблись — все события произойдут именно в Эрии. Начальный квест был добавлен более месяца назад, и мы прогнозируем, что игроки начнут здесь поиски уже в ближайшие дни. Я так понимаю, вы уже играли в Альтрею раньше?

— Да, играл.

— Тогда понятно. Знаете, а ведь поисками обычно занимаются лучшие умы топ — кланов, а вы вот так сходу определяете место. Вас бы любой клан к себе забрал, несмотря на низкий уровень! Как вам это удалось?

— Обстоятельства так сложились, — начал объяснять я. — Меня забросило на самую границу карты, где новичков не было уже долгое время. Похоже, это единственный верный признак, по которому можно вычислить такие места. Сомневаюсь, что игроки лучших кланов будут постоянно удалять своих прокачанных персонажей, чтобы выяснить, в какой части трех континентов перестали работать точки появления новичков. Но мы думаем сейчас не о том. Если в этом маленьком королевстве вскоре окажется половина игроков Альтреи, которые начнут здесь полномасштабную войну, что тогда делать мне?

— Конечно, извините, — смущенно проговорил Виталий. — Как я уже сказал, у нас еще есть пара дней, а до тех пор, когда они начнут искать у самой границы, пройдет и вовсе неделя. Пока что мы подумаем над тем, как можно переместить вас в более безопасное место, не привлекая внимания. В ближайшие дни таким местом будет Эрия, поэтому пока что переселять вас просто нет смысла. Я так понимаю, вы как раз двигаетесь к самой границе карты?

— Да, так и есть, — немного успокоившись ответил я.

— Вот и отлично! Как только мы заметим, что начались массовые поиски этого задания, вы окажетесь в более тихой локации. Договорились?

— Наверное так будет лучше всего, — подумав, сказал я.

— Тогда будем считать, что с вашей безопасностью мы определились, — с этими словами он обновил на мне бафф Благословение Творца. — Еще я должен сообщить вам, что мы настроили мессенджер в вашем инфокристалле и добавили в него два контакта — номер Николая Павловича и мой. Теперь вы можете связаться с нами, если случится

непредвиденное или вам что-то понадобится.

— Хорошо. Все-таки приятно в моем положении иметь хоть какую-то связь с внешним миром.

— Со мною вы можете связываться в любое время суток. Я был очень рад познакомиться с вами, Александр Викторович. И не только потому, что вам удалось исполнить мечту многих геймеров. Знаете, я ведь играл во многие игры, в создании которых вы принимали участие. Никогда не забуду, как впервые увидел созданный вами императорский дворец в Мадине в игре 'Потерянные королевства'! А Малахитовые пещеры! 'Королевства' тогда получили награду в номинации 'Лучший игровой дизайн'!

— Но это было так давно... — от такого напора я даже растерялся. — Не думал, что кто-то еще помнит об этом старье.

— Что вы, это же классика, она устареть не может! Я буду очень рад поговорить с вами на эту тему, но сейчас мне пора. Могу ли я еще чем-нибудь помочь вам?

— Да нет, пожалуй. Разве что переместить меня к ближайшей деревне?.. — закинул я удочку, не слишком надеясь на успех.

— Увы, никак не могу, — развел руками Посланник.

— Хорошо, я понял. Будем соблюдать осторожность. Больше не буду тебя задерживать, Виталий.

— Всего хорошего, — Фигура в белом кивнула и растворилась в воздухе, оставив меня в одиночестве.

Вот значит как, у моих творений, оказывается, еще остались поклонники. Из десятков игр, в которых я принимал участие, три однозначно можно считать ставшими классикой. При создании одной из них я был простым дизайнером, еще двух — руководителем проекта и главным дизайнером. Но одно дело — знать, что тебя помнят немногие любители старых игр, а другое — случайно встретиться с почитателем. Приятно, черт возьми! Ладно, некогда мне расслаживаться. Судя по карте, до ближайшего населенного пункта осталось идти недолго.

До деревни Каменки я добрался примерно через час. Сначала росший вокруг дороги редкий лес сменили поля, и вскоре я остановился на околице, разглядывая первого встреченного мною НПС, помимо моего тренера. Им оказался весьма пропитого вида низкорослый мужичок, чинящий покосившийся забор.

— Здрав будь, добрый человек! — поприветствовал я его. При общении с НПС я обычно был вежлив и старался разговаривать на языке, понятном собеседнику. Да и просто приятно полностью погружаться в игровой мир.

— И тебе здравствовать, — селянин тут же охотно забросил работу и уставился на меня.

— Иду я издалека, притомился в пути. Мне бы отдохнуть где-нибудь с дороги, силы подкрепить да переночевать.

— Отдохнуть, значит? Поесть там, медку хмельного испить?

— Ага.

— И переночевать?

— Ну да.

— Так это тебе постоялый двор нужен или корчма?

— Именно! — обрадовано подтвердил я.

— А нету их у нас, — огорченно вздохнул мужичок и снова принялся за работу.

Тьфу ты, чтоб тебя! Бестолковый НПС!

— А что у вас есть тогда? — уже своим обычным тоном спросил я. — Караваны торговые через вашу деревню проходят? Проходят. Где-то же они останавливаются. Путники опять же, охотники, которые в Туманный Лес путешествуют.

— Да зачем им тут останавливаться? — удивился селянин. — От Лагесты до Кримсхольма день пути! И путникам у нас делать нечего. В шахты новых работников давно уж не берут, там и для старых работы нет. Охотники — те да, бывают изредка проездом.

Понятно. Попробуем по — другому. Я вытащил из-под рубашки медальон, о котором я вспомнил только сейчас, и показал мужику:

— Приютить-то меня на пару дней кто сможет?

— Так что ж ты сразу не сказал! — отбросив в сторону молоток, воскликнул тот.

Совсем я замотался с этими свалившимися на меня проблемами и перестал замечать подобные мелочи. С самого моего момента появления в игре мою нехитрую экипировку дополнял висевший на шее простой шнурок с серебряным медальоном в виде ладони, объятай огнем. Длань Создателя. Такие выдавались каждому игроку. Поскольку мир Альтрей старались максимально приблизить к реальности, пришлось придумать, как сделать так, чтобы НПС могли отличать игроков от подобных себе. Стоило продемонстрировать такой амулет неигровому персонажу, и те сразу понимали, что перед ними Избранник. Для самих игроков такой проблемы не существовало — чтобы понять, кто есть кто, им достаточно было лишь вызвать свойства объекта.

— Пойдем, отведу тебя к старосте, вот он обрадуется! Никак сами боги нам тебя послали! — затараторил мужичок, ухватив меня за рукав и утаскивая куда-то к центру деревни.

— Да погоди ты, не спеши! — я высвободил рукав из цепких рук мужика. Похоже, что еще не войдя в деревню, мне довелось наткнуться на какой-то квест. — Веди и рассказывай по порядку, что случилось у вас?

— Случилось, случилось, — кивая, подтвердил селянин. — Прокляли нашу деревню!

— Кто проклял?

— Известное дело, кто. Колдун! — мужичок бросил на меня взгляд, каким обычно смотрят на умалишенных.

У меня почему-то появилось сильное желание хорошенько двинуть бестолкового персонажа. Но вместо этого я терпеливо поинтересовался:

— Говорю же: по порядку рассказывай. Что за колдун, откуда взялся?

— Так я и рассказываю! Несколько дней назад проходил через деревню колдун. Весь в черном, с посохом, страшный! Как глянет — аж мурашки бегут. Один шел, к горам. Не иначе как в Туманный Лес решил наведаться. В то время на улице детишки играли. Как увидел он их — так и остановился. Потом подошел к Ленри, сынишке нашего старосты и начал ему что-то рассказывать. Повел его Ленри к отцу, вот куда мы сейчас идем. Не знаю, о чем они говорили, староста так и не сказал, но пробыл там колдун недолго. Ну мы день посудачили, к вечеру уж забывать стали. А ночью такое началось! Сначала тихо было, на небе — ни облачка, луна ярко светила. А тут буквально на глазах небо затянуло, и началась страшная буря. И ладно там буря — ну ветер, ну молнии — бывает. Так еще голоса стали завывать! Да такие жуткие — будто из самого Подземного мира!

Перепугались мы тогда насмерть, думали — до рассвета не доживем. Но все стихло так же быстро, как и началось. Собрались мы тогда все вместе, начали обсуждать. Тут-то староста нам иобъявил, что колдун нашу деревню проклял! А не сказал он никому, потому

что не хотел зазря людей пугать. И тут же успокоил: мол, пошумели духи, попугали, но ничего ведь плохого не сделали, вот и нечего бояться. Если вдруг повторится — попросим помощи у магов. Так и решили.

Следующей ночью тихо было, да случилась другая беда. Загорелся у деда Лара сарай со скотиной. Так и не смогли потушить — сгорел дотла. Мы опять к старосте, а он снова успокаивает. Случайность это, говорит, не стоит по такому делу магов тревожить. Наш голова — мужик умный, плохого не посоветует. Мы снова послушались да разошлись. Третья ночь спокойно прошла, мы уж начали думать, что проклятье выдохлось. Потом вышли в поле, глянули, а часть посевов затопило, будто вода прямо из-под земли шла! Тут-то уже и староста наш согласился, что надо магов о помощи просить. Вчера отправили в город гонца, на днях ждем вестей из гильдии магов. Вот мы и пришли, здесь наш староста и живет.

За разговором мы действительно успели дойти до красивого каменного дома в центре деревни, которая, кстати, оказалась довольно большой — дворов на пятьдесят. По пути я обратил внимание, что как минимум половина домов была не из дерева, а из камня. В очередной раз поразился логичности и реалистичности этого мира: рядом горы, значит, камень в этой местности — доступный материал.

На стук моего проводника вышла женщина средних лет, которой он тут же стал объяснять, что я — чуть ли не личный посланник богов, которого они отправили, чтобы спасти местных жителей от проклятья. После этого мое желание отвесить ему хорошую оплеуху стало почти непреодолимым. Грубо отодвинув мужичка в сторону, я сам заговорил с ней:

— Здравствуй, хозяйка! Этот... — я покосился на мужика. — Этот добрый человек немного ошибся. Никто меня никуда не посылал. Я просто проходил мимо и прослышал о вашей беде. А то, что боги действительно избрали меня — это правда. Не стану обещать вам, что смогу помочь. Но если узнаю о случившемся побольше, то сделаю, что в моих силах.

Уперев руки в бока, женщина скептически оглядела мою негероическую одежду, но в дом все-таки пустила.

Глава поселения вопреки моим ожиданиям оказался не стариком, а высоким крепким мужчиной лет тридцати пяти. Он сидел за столом в компании еще нескольких селян и о чем-то с ними спорил, но при нашем появлении все разговоры стихли.

— Вот, Илим. Пришел путник, говорит, что он из Избранников и хочет помочь, — объявила женщина.

— Избранник, значит? — переспросил староста, внимательно рассматривая меня. — Не подумай, странник, что обидеть тебя хочу, но всем известно, что у каждого, кто отмечен вниманием богов, есть особый знак...

Не дожидаясь, пока он закончит фразу, я потянулся к шнурку на шее. Похоже, что долго еще мне придется махать этой безделушкой перед носом у каждого НПС, пока не найду себе приличную экипировку, достойную героя. Блеснул серебром медальон, мужчина удовлетворенно кивнул и добавил:

— Никто в тебе не сомневался, путник, но люд здесь ходит разный, да ты уже и сам знаешь. Проходи, садись за стол. Куда путь держишь и надолго ли к нам?

— Шел я в Кримсхольм, но торопиться мне некуда. Хотел вот у вас кров попросить на день или два, — ответил я, усаживаясь напротив него.

— Оставайся у меня сколько захочешь. Завещано нам богами, что каждый Избранник должен находить приют в любом селении.

Ну да, так и есть. Доступ к Личной Комнате должен быть у игрока в любом населенном пункте. Если нет гостиниц, как в этой деревеньке, то их обычно заменяют дома старост или других НПС.

— Спасибо, — поблагодарил я. — Раз уж я проведу у вас пару дней, может, действительно смогу чем-то помочь. Особенно, если в точности буду знать, что у вас произошло.

Мужчина посмотрел на меня долгим взглядом, затем сказал:

— Поешь сначала, отдохни с дороги, а там и поговорим.

Что-то темнит этот староста. Не хочет при односельчанах разговаривать. Ладно, захочет — расскажет, а не захочет — так мне этот квест и не нужен, поважнее дела есть.

Женщина, встретившая нас на пороге, быстро накрыла на стол и тут же вышла, а я принялся за еду. Недавно спорившие с главой деревни мужики скомкано попрощались и тоже ретировались.

— Зовут меня, как ты уже слышал, Илимом. А как к тебе обращаться? — спросил меня староста после того, как мы остались одни.

— Лисандр, — коротко ответил я.

— Вот что, Лисандр. Должен спросить тебя, давно ли ты из Небесного Чертога?

— Нет, недавно. Несколько дней всего.

— Так я и думал, — огорченно вздохнул хозяин дома. — Значит, не успел ты еще сил набраться. Да и не маг ты вовсе, как я посмотрю. А колдун тот силен. Боюсь, ничем ты нам не поможешь.

— Ты погоди так сразу от моей помощи отказываться, — начал я успокаивать старосту. — Сил у меня пока еще мало, зато голова на плечах имеется. Может, и я что-то дельное могу подсказать? Вижу, что не хочешь ты рассказывать, что тут на самом деле произошло. Хочешь, пообещаю тебе, что ни слова из сказанного тобою никто не узнает?

***Ваш навык Красноречие увеличивается до 14!***

— Если правда пообещаешь... — задумчиво проговорил НПС.

— Обещаю, — подтвердил я. — Ни слова из того, что ты мне сейчас откроешь, никому не скажу, пока сам не разрешишь.

Ладно, — махнул рукой мужчина. — Расскажу тебе все, как было. Хуже от этого никому не станет. О проклятье, что колдун на деревню наложил, ты уже слышал. А о том, что сделал он это из-за меня, знаешь?

— Я так понял, не угодил ты чем-то колдуну.

— Не угодил! — воскликнул староста, дополнив слова ударом кулака по столу. И тут же с горечью добавил уже более тихим голосом: — Да как же я мог ему угодить, когда он сына моего себе в ученики потребовал?!

— Вот как? — удивился я.

— Именно так, потребовал! И ладно бы Ленри простым магом стал — дело это почетное, я бы только рад за него был. А то — к проклятому колдуну в ученики! У него, говорит, талант заклинателя духов! И у сынишки еще моего спрашивает: хочешь быть великим магом? У того глаза так и горят: хочу, говорит! Отказал я ему, понятное дело. Колдун только усмехнулся и пригрозил, что вскоре будет возвращаться назад, и как бы мне к тому времени не передумать. Потом развернулся и ушел. В первую ночь случилась страшная буря. На вторую...

— Это я уже слышал, — перебил я Илима. — Значит, послали в город за помощью?

— Послали, — подтвердил тот. — В Гильдию магов. Гильдия короне не подчиняется, но охочи они до разной магии, глядишь, и заглянут из любопытства. Есть еще королевские маги, но их так просто не побеспокоишь. Да и привыкли мы уже помощи у гильдейских просить.

— Понятно, — задумчиво проговорил я. — Ладно. Подумаю, может, и я чем-нибудь смогу вам помочь.

*Вы получили задание 'Проклятие Каменки'. Помогите жителям деревни избавиться от проклятия. Класс задания: необычное.*

Очень интересно. Уже второе необычное задание, причем в 'области затишья'. Или в таких локациях перестают даваться только обычные задания, а более редкие остаются доступными? Непонятно.

— Надо бы мне еще с сынишкой твоим поговорить, — сказал я старосте.

— С Ленри? Что ж, поговори. Я решил, что дальше двора ему лучше никуда не уходить, пока все не успокоится. Марьяна! — крикнул он, выглянув из комнаты. — Позови-ка мне Ленри!

Спустя минуту я рассматривал сидящего напротив меня виновника всего этого переполоха. На вид ему было лет тринадцать, обычный худой русоволосый мальчишка, испуганно глядящий на меня своими серыми глазами.

— Здравствуй, — сказал я ему. — Меня зовут Лисандр, я из тех, кого принято называть Возрожденными. Ты знаешь, кто это такие?

Конечно же, он знал. В этой игре, наверное, нет ни одного НПС — подростка, не желающего обрести бессмертие и стать великим героем.

— Правда? — недоверчиво спросил он.

— Правда. Что, не похож?

— Не очень, — с обычной детской непосредственностью объявил мальчишка.

**Больше книг Вы можете скачать на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)**

Я усмехнулся:

— Это потому, что меня отправили в этот мир всего пару дней назад. Расскажи мне лучше, как ты того колдуна встретил? Все расскажи, постарайся каждое его слово припомнить.

Ленри перевел испуганный взгляд на отца.

— Ему ты можешь говорить всю правду, — подтвердил тот.

Подросток кивнул и стал рассказывать:

— Мы с ребятами на улице играли, а тут — он. Все его почему-то испугались и убежали, а я остался. Не такой уж он и страшный был! Подошел, спросил, как меня зовут. Я ответил. Тогда он спросил, знаю ли я, что у меня есть магический дар и что из меня получится сильный элементалист. Это такой маг, который призывает духов стихий.

— Я знаю, кто такие элементалисты, — перебил я Ленри. — Это он тебе про них рассказал?

— Нет, — почему-то смутившись ответил подросток. — Просто я больше всего о магах люблю читать.

— Что правда — то правда, — подтвердил староста. Все о магах грезит. Ему и наука лучше остальных сверстников дается. А тут как на зло этот колдун!

— Ладно. Что еще тебе этот колдун говорил?

— Спросил, хочу ли я стать его учеником...

— И что ты ему ответил?

— Сказал, что хочу, но надо сперва у отца разрешение попросить. Тогда он взял меня за руку, и я повел его домой. По дороге он мне рассказывал, каково это — быть магом, что меня ждут почет, уважение и слава...

— Понравилось? — улыбнувшись, спросил я его.

Мальчишка пожал плечами.

— Если бы я стал сильным магом и совершил много подвигов, тогда бы и на меня обратили внимание боги.

Все понятно, и этот туда же! Все же перемудрили создатели игры, наделив НПС чересчур продвинутым интеллектом, раз половина населения мира жаждет податься в герои.

— И как, после всего, что случилось, не пропало желание стать магом? — поинтересовался я у него.

— Нет, не пропало. Учиться я бы все равно хотел, но не у него. А теперь отец точно запретит. Мне ведь сам колдун заранее говорил, что отец будет против, — опустил голову, ответил Ленри.

— Почему же запретит? — удивленно спросил я. — Просто так чернокнижник не стал бы такой шум поднимать, да еще и под носом у местных волшебников. Похоже, что действительно сильный дар у тебя. Нельзя от него так просто отказываться.

Ленри поднял голову и взглянул на отца, а тот пробурчал себе под нос что-то вроде 'посмотрим'.

— Это все, о чем вы с ним разговаривали? — продолжал допытываться я.

— Все.

— Так. Что было после того, как колдун вышел из дома? Наблюдал кто-нибудь, как он покинул деревню? — обратился я уже к отцу Ленри.

— Я видел. После таких-то слов. Погрозил он мне, затем развернулся и вышел. Я а ним до самой околицы шел, да еще долго потом вслед глядел. Ушел он быстро и не оглядываясь, в сторону гор. Не останавливался, ни с кем не разговаривал, колдовства никакого не совершал. Ты ведь об этом думаешь?

— Об этом. Значит, не колдовал, говоришь? Интересно. А могло ли так быть, что чуть позже он вернулся и наложил проклятие, и его при этом никто не заметил?

Мужчина задумался, затем отрицательно покачал головой.

— Знаешь, Лисандр, хоть и прожил я всю жизнь в этой деревне, но люд всякий успел повидать. По этой дороге много героев и приключенцев проходит, магов в том числе. Туманный Лес — это не шутки. Не каждый назад возвращается. И в одиночку туда ходят только самые сильные маги или безумцы. Так вот, на безумца он не был похож. Я только глянул на него и сразу почувствовал — действительно силен колдун, высокого полета птица. Такие на мелочи не размениваются, а мы для него — мелочь. А уж возвращаться и по — мелкому пакостить, таясь, он бы тем более не стал. До сих пор не пойму, откуда такая напасть.

Теперь уже пришла моя очередь задуматься. Что я знаю о способах наложения проклятий в игре? Да практически ничего. С чего я вообще взял, что маг должен произносить заклинание, находясь в самой Каменке? Может, проклясть можно хоть с соседнего континента? Или вообще это сделано с помощью какого-нибудь небольшого предмета, оставленного в деревне? Тоже вполне возможно. Ясно мне только одно: квест из разряда необычных. Значит, в нем может быть много неожиданностей. И задание это совсем

не по моему уровню. Злодей тот наверняка высокоуровневый, у меня и старым персонажем вряд ли получилось бы с таким сладить. С другой стороны — совсем не обязательно, что по квесту мне придется с ним встретиться.

Мальчишка этот тоже не прост, раз из-за него такая каша заварилась. Осталось только решить: а нужно ли вообще мне все это? Наверняка этой ночью еще что-нибудь случится, и не факт, что столь же безобидное. А значит, мне будет угрожать реальная опасность.

Единственное абсолютно безопасное место — это Личная Комната. Такова особенность подобных игр. Если даже ночью прилетит дракон и спалит всю деревню дотла, то я об этом даже не узнаю, пока не выйду утром из своей комнаты и не окажусь посреди пепелища. На крайний случай можно будет пересидеть ночь в ней. Значит, решено. До завтрашнего утра я все-таки побуду в Каменке, а там, глядишь, и с квестом что-нибудь прояснится.

— Необычную вы мне задали задачку, — обратился я к старосте. — Пока что не знаю, как вам помочь. Похожу сегодня по деревне, осмотрюсь. Глядишь, и придумаю что-нибудь.

— Не то чтобы мы сильно на тебя рассчитывали, но кто знает, может, что-то у тебя и получится. Деревню, говоришь, осмотреть? Пусть тогда Ленри тебе ее и покажет. Только никуда его от себя не отпускай. Слышал, Ленри? От бессмертного ни на шаг!

Не такой уж я сейчас и бессмертный. Но местным об этом знать не обязательно.

— Ты готов, проводник? — спросил я у мальчишки.

Тот невесело кивнул в ответ.

Сама деревня меня не слишком-то заинтересовала. Тем более, что половину ее я уже видел. Если что-то и можно было назвать местными достопримечательностями, так это разве что дом старосты — самую большую и красивую постройку в Каменке, да ветряную мельницу, расположившуюся на холме. Мне же было интересно другое. Первым делом я попросил Ленри отвести меня к сгоревшему сараю. Быстро разъяснив его хозяину кто я и что мне нужно, мы пошли осматривать место пожара.

Сарай выгорел знатно. Не знаю, как он выглядел раньше, но сейчас вместо строения здесь был лишь толстый слой пепла. Местные утверждают, что пытались тушить. Что-то не заметно. Обычно на месте пожара можно найти какие-то недогоревшие фрагменты, здесь же только пепел. Такое может быть только в одном случае — если пламя было магическим. Его так просто так не потушишь. Что это мне дает — пока не знаю, но почему-то этот факт казался важным.

Следующим пунктом нашей экскурсии стало пострадавшее от внезапного наводнения поле. Участок с уничтоженными посевами площадью в несколько десятков квадратных метров обнаружился в пяти минутах ходьбы от деревни. Росшая здесь еще вчера пшеница теперь полегла и была смешана с грязью, а кое — где и вовсе стояли огромные лужи. Впечатление было такое, будто из земли били огромные фонтаны, или же по полю прошелся водный смерч. Пусть в проклятиях я не разбираюсь, но увиденное мною напоминало скорее результат использования боевой магии, чем действие проклятия. Чем дальше в лес — тем толще партизаны... Этот квест вызывает у меня все больше вопросов. Надо будет поглядеть перед сном информацию о проклятиях в Альтрее.

В деревню возвращались не спеша. По пути я решил узнать у своего гида мнение об увиденном.

— Скажи мне, Ленри, вот ты о магах много читал? В видах магии хорошо разбираешься, наверное?

— Разбираюсь немного, — осторожно ответил он.

— Расскажи, что ты знаешь о природе проклятий?

— Этим никогда не интересовался. Мне больше о светлых магах интересно было читать.

— А как думаешь, можно ли с помощью этой магии совершить то, что мы сегодня видели? Уж больно странно все это.

— Да кто ж его знает? — снова уклонился от ответа юный маг.

Какой-то странный этот мальчишка. И почему-то меня опасается. Быстро же он научился не доверять незнакомцам.

Дальше до самой деревни шли молча. А в самой Каменке нас ждал сюрприз: перед домом старосты расположилось несколько крытых повозок, возле которых я насчитал два десятка человек. Поинтересовался у Ленри — оказалось, проезжающие через деревню караваны каждый раз ненадолго останавливаются здесь и ведут торговлю с местными. Очень кстати, я как раз хотел присмотреть себе что-нибудь из экипировки. Подойдя ближе, насчитал пятерых вооруженных охранников и двоих торговцев. Пришлось дожидаться, пока местные кумушки накупят себе разных мелочей вроде иголок и пряностей. За это время успел перекинуться парой слов со стоявшим неподалеку Илимом. Дождавшись, пока местные начнут расходиться, поинтересовался у одного из торговцев наличием у них брони и оружия на продажу. Тот окинул меня опытным взглядом и тут же спросил:

— Возрожденный?

— Верно, — слегка удивился я его проницательности.

— И совсем недавно среди нас, как я вижу? — поинтересовался он и, дождавшись моего кивка, продолжил: — Есть, пожалуй, для тебя кое-что. Оружие для тебя вряд ли найдется, а вот одежду получше можно подобрать. Ну-ка, погоди.

С этими словами он полез внутрь повозки, но вскоре показался снова, неся в руках небольшой сундук.

— Вот, — произнес торговец, открывая его. — Возим для шахтеров одежду, может, и тебе подойдет.

Я вытащил из сундука первую попавшуюся вещь. Ею оказалась рубашка, с виду не очень-то отличающаяся от моей. Поглядев на свойства предмета, криво усмехнулся:

*Рабочая рубаха рудокопа. Качество: обычное. Прочность: 30\30. Защита от физического урона: 3. Минимальный уровень персонажа: 5.*

Не слишком качественная вещь, да и выглядит не очень презентабельно. Так уж повелось в играх, что низкоуровневые вещи должны быть неказистыми с виду. Зато прокачанный герой в редкой броне — действительно потрясающее зрелище. Мне же еще долго ходить в подобном рванье. Следующей вещью оказались штаны из грубой ткани.

*Рабочие штаны рудокопа. Качество: обычное. Прочность: 30\30. Защита от физического урона: 3. Минимальный уровень персонажа: 5.*

Ничего интересного. Даже бонуса к статам на одежде нет. Также в сундуке обнаружили ботинки рудокопа, пояс и легкая куртка. Вот куртка меня весьма порадовала — выглядела она чуть получше остальной одежды и имела пять пунктов брони. За все вещи продавец запросил всего десяток серебряных монет. Поглядел на другие предложенные им вещи, которые не подходили мне по уровню, не торгуясь отдал ему деньги и тут же пошел в отведенную мне в доме старосты комнату их примерять. И как только надел все обновки, тут же увидел сообщение:

*Вы надели комплект вещей 'Рабочая одежда рудокопа'! Бонус комплекта: защита от физического урона: 5, сила + 1, телосложение +1.*

Пожалуй, насчет рванья я погорячился — теперь я стал выглядеть чуть более прилично, ничем особо не отличаясь от местных жителей. Да и бонус от сета оказался относительно хорошим. Вместе с ним мой показатель брони достиг 19 пунктов. Но на великого героя и борца с мировым злом я точно не тяну. Неплохо было бы теперь раздобыть что-нибудь из оружия ближнего боя. Лук у меня и так неплохой, а вот со своей дубиной я смахиваю на лесного разбойника.

В любой деревне должен быть кузнец, занимающийся починкой и продажей оружия и доспехов. И Каменка не оказалась исключением. Расспросив ожидавшего меня за дверью Ленри, выяснил, где живет кузнец и решил тут же отправиться к нему. Чтобы парнишке не пришлось снова скучать взаперти, взял и его.

Кузнец, немолодой уже мужчина с заметной проседью в бороде, казалось, ожидал моего прихода. Не удивлюсь, если так оно и было на самом деле. Весть о моем появлении разнеслась по деревне мгновенно, а что обычно делает любой игрок, попавший в населенный пункт? Конечно же спешит пройтись поместным торговцам! Вот и привыкли местные встречать приключенцев вроде меня лучшими товарами... Поэтому я нисколько не удивился, когда зайдя в кузню увидел, как мужчина отвлекся от работы, поглядел на нас с Ленри и кивнул мне, как старому знакомому. После чего молча подошел к столу, на котором уже было разложено разнообразное оружие, и сделал приглашающий жест.

Я оглядел предложенный товар. Ассортимент оказался бедноватым — в основном колюще — режущее оружие, начиная от совсем небольших метательных ножей, заканчивая чем-то вроде мачете и несколькими простыми мечами. Чуть в стороне от них лежала пара окованных железом дубин. Порадовало то, что пока я оглядел свойства всех предметов, мой навык опознание поднялся еще на два пункта. Недолго думая, выбрал себе пару кинжалов:

*Простой кинжал из низкокачественного железа. Качество: обычное. Урон: 13–17. Шанс нанесения критического удара + 1 %. Прочность: 40\40. Минимальный уровень персонажа: 7.*

Более качественные вещи не подходили мне по уровню. По классу мне придется ходить в основном с кинжалами, но пока что до получения нормальных классовых бонусов мне еще далеко, поэтому я решил приобрести также и меч:

*Простой меч из низкокачественного железа. Качество: обычное. Урон: 17–22. Прочность: 45\45. Минимальный уровень персонажа: 7.*

Эта покупка обошлась мне в восемь серебряных монет, с которыми я тут же не задумываясь расстался. Кинжалы с ножнами повесил на пояс, а меч лег в мою магическую сумку, став почти невесомым. Мысленно вызвав окно персонажа и оглядев себя со всех сторон, я довольно кивнул. Вот теперь я чувствую себя человеком!

Уже выйдя из кузницы и направляясь к приютившему меня дому старосты, я вспомнил, что в каждом населенном пункте должен быть кто-то вроде лекаря. Мой юный экскурсовод подтвердил — есть в Каменке травник, лечит местных от хворей в меру своих сил. Живет, как водится, чуть поодаль от деревни, около леса. Хотя лечебных и других зелий у меня сейчас достаточно, но запас карман не тянет. К тому же, до наступления ночи оставалось еще несколько часов, которые нужно чем-то занять. Можно, конечно, просто приказать системе погрузить меня в сон до самого завтрашнего утра, но я решил, что буду тратить все имеющееся у меня время с максимальной пользой.

Дорога к травнику заняла у нас минут десять. Приземистый деревянный дом местного лекаря стоял около самой опушки леса. Огороженный невысоким плетнем, он гармонично

вписывался в пейзаж. Из-за самого дома выглядывал небольшой сарай. На мой стук никто не ответил, тогда я начал громко звать хозяина.

— Здесь я, здесь! — слышался откуда-то из-за дома недовольный голос.

Хозяин жилища обнаружился в сарае, занятый развешиванием трав для сушки. Им оказался лысоватый старик с неприятным лицом, который подозрительно оглядел меня с ног до головы. Затем взгляд его упал на сына старосты и лицо его разгладилось.

— А — а-а, Ленри, здравствуй. Рассказывай, кого ты мне привел?

— Здравствуйте, дедушка Фелар! Это Избранник, он хочет нам помочь. Вы же знаете, что у нас случилось?

— Знаю, — вздохнул травник. — Ко мне, значит, за эликсирами пришел или совета спросить?

— И то, и другое, почтенный Фелар. Мое имя Лисандр. Я, как вы уже наверное догадались, призван богами совсем недавно, но хочу помочь вашей деревне.

— Приходили уже ко мне, расспрашивали, — махнул рукой старик. — Отвечу тебе то же, что сказал им: в магии я ничего не смыслю. Вот травы, зелья — это да. А магического дара у меня нет, поэтому магии я не обучался.

— Жаль, — искренне огорчился я. — Ну тогда можно хотя бы приобрести несколько ваших чудесных эликсиров? Деньги у меня есть.

— Чудесных у меня нет, я все-таки обычный деревенский травник, — усмехнулся Фелар. — Но кое-что полезное имеется. Пойдем в дом, покажу свои запасы.

Внутреннее убранство жилища лекаря вполне соответствовало моим ожиданиям. Несколько небольших жилых комнат с простой мебелью, и одна полностью оснащенная для приготовления зелий. Столы в ней были заставлены готовыми эликсирами и различным оборудованием, которое вызвало бы зависть у любого средневекового алхимика. Во всем доме стоял сильный запах разнотравья.

Фелар быстро сориентировался среди царящего здесь хаоса. Освободив один из столов, он начал ловко отбирать среди нестройных рядов различных склянок подходящие эликсиры. Вскоре предо мной предстала целая батарея бутылочек и флакончиков различных форм и цветов.

— Ну — с, приступим, — довольно произнес травник. — Значит, ты совсем недавно стал избранником и мало что знаешь о мире? Тогда я должен тебе кое-что рассказать. Давным — давно гильдии алхимиков и лекарей решили, что для удобства клиентов они будут продавать однотипные зелья во флаконах одинакового цвета и соответствующей формы. Как видишь, мои зелья тоже отличаются по цвету. Зеленые восстанавливают здоровье, магическую силу и выносливость, синие способны на некоторое время сделать тебя сильнее или быстрее, ну а желтые излечивают от яда, болезней и снимают простенькие проклятья. У алхимиков в городах ты сможешь найти еще и яды, их продают в бутылочках красного цвета. Если вдруг тебе в твоих странствиях удастся разыскать эликсир другого цвета, то знай — эта вещь уникальная, и тебе очень повезло. Такой эликсир может стоить огромных денег, но и польза от него будет велика. Например, ты сможешь навсегда увеличить свою магическую силу, изучить уникальное заклинание или умение и многое другое. Все ясно?

Я кивнул в ответ. Все это я и так прекрасно помнил, но решил не прерывать НПС, явно получающего удовольствие от небольшой лекции.

— Можно взглянуть? — спросил я, и дождавшись ответного кивка, начал осмотр

предложенного ассортимента.

В первую очередь я заинтересовался лечебными зельями более высокого уровня, чем были у меня. Так как в моей сумке имелось ограничение для количества предметов каждого типа, то свободными оставалось еще около ста слотов для эликсиров, которые я решил забить под завязку. Отобрав по полсотни лечебных и восстанавливающих выносливость зелий для двадцатого уровня, решил на этом остановиться. Зелья маны мне ни к чему, а предложенные стариком усиливающие эликсиры для игроков небольших уровней оказались не намного лучше уже имеющихся у меня. Этому же продавцу я решил предложить и добытый вчера на болоте лут.

— И зачем мне эта гадость? — сварливо вопрошал он, вертя в руках лягушачий глаз. — Разве что... Хм. Так уж и быть, есть у меня мысль, что можно с ними сделать. Но больше пяти медяков за штуку не дам! Сколько там их у тебя?

Лута оказалось достаточно чтобы зелья обошлись мне гораздо дешевле первоначальной стоимости. Расставшись всего с несколькими серебряными, я теперь имел максимальный запас алхимии. К окончанию торговли травник заметно подобрел и даже предложил бесплатно обучить меня азам своей профессии. Подумав немного, я согласился. Заниматься прокачкой ремесел мне сейчас решительно некогда, но в будущем пригодится.

Обрадованный старик тут же принес Книгу Умений, которая внешне отличалась от той, что я видел у Брана. Небольшой том с темно — зеленой обложкой содержал в себе знания только об алхимии и травничестве. Открыв его, я увидел рисунки, выполненные в уже знакомом мне стиле. Страница с изображением молодой девушки, собирающей травы на лесной поляне, наградила меня знанием о травничестве. А со следующей страницы, по — дружески улыбаясь, на меня взглянул мужчина с парой разноцветных флаконов в руках, и я стал обладателем навыка алхимии. Пришлось также изучить несколько базовых рецептов простейших зелий, каждый раз протирая глаза после световой вспышки, сопровождающей изучение каждого из них. Все изученное автоматически заносилось в книгу рецептов, имеющуюся у каждого игрока, чтобы в любой момент можно было взглянуть на список ингредиентов. Старый лекарь одобрительно кивал после каждого перевернутого мною листа его Книги. Доступных рецептов оказалось довольно много, и под завершение обучения от бесконечных вспышек у меня перед глазами постоянно маячили темные пятна. Тогда Фелар заботливо принял у меня Книгу, предложил напоить нас травяным чаем и удалился.

— Ну как, удалось что-нибудь выучить? — с улыбкой поинтересовался я у Ленри, который все это время заглядывал в Книгу мне через плечо, а теперь с задумчивым видом сидел передо мной. Тот в ответ лишь отрицательно покачал головой. Это меня несколько не удивило: такой способ обучения доступен лишь игрокам и на НПС попросту не действует. Что, впрочем, не мешает им проявлять любопытство.

Вскоре вернулся Фелар, неся только что закипевший чайник и несколько чашек.

— Алхимия, молодые люди, это одно из важнейших ремесел в мире, — вещал он несколькими минутами позже, когда мы расселись за столом, наслаждаясь чаем. — Оружейники, бронники, ювелиры, портные... Все это, несомненно, почетные и популярные профессии. А вот хороших алхимиков среди избранных богами не так уж и много. И зря! Вот возьмем, к примеру, оружейника. Его услуги понадобятся в основном воинам ближнего боя. Бронники — те и вовсе могут изготавливать лишь кольчуги и латы, а среди воинов каждый второй — бронник!

Я с трудом сдержал усмешку. Действительно, среди игроков, использующих тяжелые

доспехи, за ремесло бронника берётся чуть ли не половина. Причем значительная часть оставшихся качает оружейника, и лишь те, кто посмышленнее, выбирают ювелирное дело, алхимию и другие профессии. В итоге игровые аукционы забиты дешевым оружием и доспехами для начальных и средних уровней, а цены на простые ресурсы вроде олова, меди и железа, напротив, высоки. Достигнуть же вершин ремесленного мастерства можно лишь при поддержке клана. Но если учесть, что один человек может изготовить экипировку для сотен бойцов, то даже самому многочисленному клану нужно весьма ограниченное количество умелых кузнецов. Глядя на это, большинство игроков рано или поздно забрасывает невыгодные профессии и становится рудокопами, травниками и кожевниками, просто добывая ресурсы на продажу и не тратя времени на создание предметов. Немногие находят силы и средства, чтобы начать изучение нового ремесла.

В Альтрее нет ограничений на количество профессий, которые может изучить игрок, это лишь дело времени и средств. Теоретически каждый может прокачать до максимума все существующие ремесла. Более того, некоторые особо сложные и почетные специальности вроде отравителя или мастера фейерверков и вовсе невозможно открыть, не достигнув высокого уровня сразу в нескольких базовых ремеслах. И если представители первой профессии уважаемы из-за того, что способны создавать самые сильные яды, то мастера фейерверков — из-за своей экзотичности. Пользы от их продукции почти никакой, зато дорогостоящие ингредиенты они способны тратить в огромных количествах. Понятное дело, взять такую специальность решится не каждый.

— Возьмем, например, мага, — продолжал тем временем Фелар, — За новым посохом он пойдет не к оружейнику или броннику, он отправится к плотнику. Портной понадобится воину лишь для того, чтобы купить у него сумку или плащ. Но абсолютно любому нужны будут услуги алхимика, ювелира или кулинара! Хороший алхимик, скажу я вам, никогда не останется без работы. Почему-то считается, что самые большие прибыли получают кузнецы и ювелиры. Отчасти это может быть верным — создав какой-нибудь редкий предмет, они могут вмиг озолотиться. Но на качественные эликсиры спрос есть всегда, поэтому алхимия с точки зрения заработка — это хороший и стабильный доход!

Я слушал старика, время от времени из вежливости качая головой. А ведь действительно полезную информацию выдает этот НПС. Если прислушаться к ней, то можно избежать ошибки, которую совершили тысячи новичков игры. Похоже, разработчики постарались расставить подобных словоохотливых жителей во все начальные локации. Придешь к ним обучиться какой-либо профессии, выслушаешь подобную лекцию и поневоле задумаешься о правильности выбора ремесла.

При создании моего первого персонажа в Альтрее, я уже обладал огромным игровым опытом, но даже это не спасло меня от общей ошибки. Впрочем, меня извиняет то, что совершил ее на заре этого мира, когда еще никто не мог сказать, во что превратится Альтрея через несколько лет. Теперь же у меня появился шанс ее избежать и заняться чем-то действительно полезным с самого начала. Алхимия? Почему бы и нет? Восстанавливающие и укрепляющие зелья лишними для меня не будут, а уж яды для стелс — класса — вещь и вовсе незаменимая. Значит, решено. Алхимия. В идеале неплохо было бы открыть специализацию отравителя, но это уже далекая перспектива. Сейчас нужно всего лишь пережить ближайшие недели, и тогда у меня будет достаточно времени, чтобы достичь вершин мастерства хоть во всех ремеслах.

Занятый чаем и своими мыслями, вполуха слушая при этом Фелара, я не сразу обратил

внимание на появившийся на периферии зрения значок баффа. Вызвав информацию о нем, я с удивлением прочитал:

*Травяной сбор Фелара. Богатый алхимический опыт позволил Фелару создать свой собственный рецепт бодрящего травяного чая. Все ваши основные характеристики временно увеличиваются на 1 %. Скорость восстановления выносливости повышается на 50 %. Количество получаемого опыта за убийство врагов увеличивается на 5 %. Время действия эффекта: 1 ч. Осталось: 59 мин.*

Напиток, дающий дополнительный опыт за убийство мобов? Вещь, конечно, не уникальная, но все же довольно редкая и дорогостоящая. Жаль только, мне не удастся сейчас воспользоваться столь полезным эффектом. Вот если бы удалось раздобыть его немного впрок...

— Замечательный у вас чай, уважаемый Фелар, — осторожно забросил я удочку, когда НПС закончил свой монолог.

Старик довольно улыбнулся и с гордостью поведал:

— Мой собственный рецепт. Чтобы подобрать правильное сочетание трав и их пропорции пришлось потратить много времени.

— Но результат того стоит. Такой напиток незаменим для любого путешественника. Я бы с удовольствием купил немного вашего чая, если это возможно.

Алхимик задумчиво посмотрел на меня:

— Продать-то я его могу, конечно. Но знаешь, размышлял я тут как раз недавно... Немолод я уже, далеко немолод. Знания мои невелики, но если что со мной случится — пропадут и они, учеников-то у меня нет. И тогда я решил: те рецепты, что я сам составил, передам первому же встреченному мною алхимику, если тот придется мне по нраву. Ты только начал постигать наше ремесло, но данное себе слово я сдержу. Верю, что если приложишь достаточно усилий, то сможешь добиться многого. Готов ли ты принять мои знания?

— Я... с радостью приму их, — такой поворот событий застал меня врасплох. Ни разу не слышал, чтобы вот так запросто раздавали уникальные рецепты. В награду за выполнение каких-то особых заданий — да, но просто так... На изготовлении такого чая можно прилично заработать: все, что повышает скорость набора опыта, всегда пользовалось повышенным спросом. А ведь это только один из его рецептов...

— Поскольку ты еще неопытен в сборе трав и приготовлении зелий, то я пока что передам тебе только один рецепт. Я поведаю, как готовится мой травяной отвар. Когда я увижу твои успехи в этих ремеслах — тогда ты узнаешь и все остальные мои секреты. Согласен?

Стоило только размечтаться — и Фелар тут же поспешил вернуть меня с небес на землю. Что ж, сразу следовало ожидать, что все будет не так просто. И тут же появившееся сообщение подтвердило мою запоздалую догадку:

*Вам предложено задание 'Простые мудрости'. Старый алхимик Фелар согласился передать вам накопленные знания, если ваш навык алхимии достигнет 50 пунктов. Класс задания: необычное. Принять: да, нет?*

Конечно да! Что-то слишком часто мне стали попадаться задания такого класса, но об этом можно подумать и после.

— Я согласен, почтенный Фелар. Обещаю, что как только мне позволят обстоятельства, я сразу же возьмусь за совершенствование своих ремесленных навыков.

— Тогда слушай. Для приготовления чая тебе понадобится...

*Вы изучили новый рецепт: Травяной чай Фелара. Требование: минимальный навык алхимии 50.*

Новое сообщение появилось, как только НПС закончил диктовать состав напитка. С трудом подавив разочарование, я поблагодарил травника. Состав рецепта оказался простым, все необходимые травы можно легко найти самому или приобрести на аукционе, а вот ограничение по уровню навыка оказалось неприятным сюрпризом. Я-то надеялся, что сразу смогу воспользоваться таким полезным преимуществом. Пришлось мне снова поднимать старика с места, чтобы докупить у него пустой посуды для моих алхимических экспериментов. В окрестных лесах наверняка найдутся необходимые для этого ремесла растения. Вопреки моим опасениям, пустые флаконы без проблем уместились в сумку, и обошлись мне буквально в гроши.

Неторопливо допив чай и поболтав еще немного на отвлеченные темы, я и Ленри попрощались с продавцом зелий, неожиданно ставшим моим наставником...

Обратно мы шли не спеша, любуясь окрестными видами в лучах заходящего солнца. Вернее, любовался ими только я, а вот мой спутник с каждой минутой становился все мрачнее, на мои расспросы отвечал односложно и все больше замедлял шаг. Меня не оставляло чувство, будто подросток винит себя в случившемся с деревней несчастье. Столь сложное проявление эмоций неигровым персонажем немного удивляло. Все же Альтрея и по сей день является лидером по реалистичности и детализации мира, прошедшие годы явно пошли ей на пользу. Игра продолжала совершенствоваться, оставаясь на шаг впереди конкурентов.

Илима мы встретили у ворот его дома. Покуривая трубку, он вел разговор с одним из селян, улыбаясь и периодически похлопывая того по плечу.

— Похоже, не понадобится твоя помощь, чужеземец! — обратился он ко мне, когда мы с Ленри подошли ближе. — Гонец наш из Гильдии вернулся. Говорит, маги пообещали завтра же прислать кого-нибудь в помощь. А уж гильдейский маг быстро с проклятьем разберется!

Не понадобится — ну и ладно. Все равно зря я в этот квест ввязался. Если действительно завтра из города прибудет волшебник и снимет проклятье, то задание я, конечно же, провалю, и никакого опыта не получу. Все-таки многие события в игровом мире не завязаны на игроков, они происходят сами по себе. Оказался в нужном месте в нужное время — получил квест, нет — ситуация как-нибудь разрешится по воле самих местных обитателей и следящих за миром искинов. Для меня же лучшим вариантом будет, если завтра же в Каменке станет спокойно. Тогда я смогу провести здесь хотя бы пару дней, ничего не опасаясь.

Тем временем староста пригласил всех нас в дом, где уже было накрыто на стол: ждали только нас с Ленри. А вот гонец стал неожиданным гостем, но расторопная жена Илима быстро сориентировалась, и на столе появились дополнительные столовые приборы и посуда.

Глава деревни, даже не дождавшись окончания ужина, стал выпытывать у гостя подробности его поездки. Мне тут же стало понятно, почему посланником выбрали именно его: такой бойкий мужичок способен заболтать даже магов. Что ж, в некотором смысле ему это все-таки удалось.

— В общем, пришел я в Гильдию, — начал свой рассказ селянин. Вижу — у входа за

столом сидит маг, молодой совсем. Я сразу к нему: так и так, прокляли нас! Тот как это услышал — аж скривился — видать, терпеть не может колдунов! И отправил меня к старшему. Очень важная у того должность, я даже запомнил. Как это он сказал-то?.. Главный эксперт по вопросам недалеких селян, вот! Ну, это магам до нас недалеко, они пешком не ходят, а мне вот полдня к ним идти пришлось.

Героическим усилием воли я попытался стереть со своего лица идиотскую улыбку. Судя по неодобрительному взгляду старосты, попытка моя полностью провалилась. Тем временем, гонец продолжал:

— Разыскал я того волшебника. Думал, что у мага с таким высоким чином народу будет — не протолкнуться. Но нет. Совсем никого из просителей не было. Вот, думаю, повезло! Решил я к нему обратиться по полной должности, чтоб не ударить в грязь лицом. Говорю ему: ' Господин эксперт по вопросам недалеких селян! Мы вот тут недалеко живем, и у нас к вам вопрос. Нам бы проклятье с деревни снять!' И главное, очень он душевным человеком оказался: таким понимающим взглядом на меня посмотрел, даже сочувствующим, я бы сказал. Сразу видно — переживает из-за чужих бед!

Ухмылка на моем лице стала совсем уж неприличной. Бедные маги! Представляю себе, сколько раз на день со всех окрестностей к ним приходят вот такие вот субъекты и начинают жаловаться на соседку, сплазившую их скотину. А господа волшебники от скуки начинают подшучивать друг над другом, подсылая друг к другу посетителей с подобными просьбами.

— Рассказал я ему все, как было: про колдуна, про ураган, пожар. — продолжал гонец свой монолог. — Тот послушал, покивал и пообещал помочь. Иди, говорит, с миром, добрый человек, и ни о чем больше не беспокойся. А я сегодня же все необходимое волшебство совершу. Я уж было и правда уходить хотел, да вспомнил тут, о чем ты, Илим, меня просил. Насчет сынка твоего поинтересовался. Колдун-то вернуться может, а нам самим с ним никак не совладать. Неужели, говорю, придется этому демонову отродью отдать сынишку нашего старосты?! Ведь это он напасть на нас наслал из-за того, что у Ленри дар, а мы не позволили колдуну забрать его в ученики! Маг удивился и заставил меня рассказать ему все еще раз, подробности стал выпытывать. А затем велел ждать его у нас завтра к обеду.

Гонец наконец-то закончил свой рассказ и победным взглядом оглядел присутствующих. Вот кое-что и прояснилось. Гильдейский маг, наслушавшийся про пожары и стихийные бедствия, якобы насланные колдунами и ведьмами, хотел было уже по привычке отправить 'недалекого селянина' домой, но тот обмолвился о мальчишке с магическим даром. Вот тут-то волшебник и заинтересовался. А уж выяснив все подробности, решил посмотреть на ребенка лично.

Дальше вслушиваться в разговор я не стал. Уже и так понятно, что завтра все решится и без моего участия. Вместо этого, быстро прикончив свою порцию ужина и поблагодарив хозяина, я отправился к себе в комнату. Физического голода я не ощущал, но меня мучил другой голод — информационный.

Синий инфокристалл — точная копия повсеместно используемого в реале — привычно лег на мою ладонь. Оказавшись в Инфосети, я первым делом пробежался по сводкам новостей. И тут же убедился, что мир вовсе не заметил одной оборвавшейся жизни: все те же политика, экономика, пара новых природных и техногенных катастроф... Ничего интересного.

Перейдя на страницу 'Альтреи', просмотрел раздел официальных объявлений. Там тоже ожидаемо не нашел никакой полезной для меня информации. После этого самым

тщательным образом исследовал форум, выискивая малейшие намеки на обновление игры, все слухи и догадки игроков по этому поводу. На душе тут же стало немного спокойнее. Если даже кто-то и догадался, где именно нужно искать, то основной массе игроков это не известно. А значит, время у меня еще есть.

Напоследок решил просмотреть раздел, посвященный Эрии. И здесь меня ждал неприятный сюрприз. Один высокоуровневый игрок рассказывал, что проведя целый день в столице, нашел лишь несколько редких и уникальных заданий, тогда как обычные будто бы пропали. Тревожный звоночек. Если кто-то из клановых аналитиков просматривает форум в поисках подобных сообщений, то определенные выводы сделать он сможет. Наверняка такая информация тут же проверяется. В королевство будут заброшены разведчики, и если подозрения подтвердятся... Я откинулся на кровати и закрыл глаза. Никогда не считал себя умнее всех. Поэтому стоит исходить из расчета, что место запуска обновления уже известно. Сообщение игрока датировано вчерашним числом. Два, максимум три дня — вот, сколько времени я могу чувствовать себя в безопасности, находясь здесь. Затем мне нужно будет двигаться еще дальше от цивилизации. Ладно, об этом я подумаю позже. Сегодняшний день был долгим, и я начал ощущать моральную усталость. Отдав приказ системе: 'Сон, 8 часов', я тут же отключился.

Первое, что я почувствовал во время пробуждения — это тряску. Именно она так грубо вышвырнула меня из мира грез. Несколько мгновений я пытался понять суть происходящего, а когда осознал — подскочил, как ошпаренный. Я же нахожусь в Личной Комнате! Никто и ничто на свете, никакое внешнее воздействие не может влиять на игрока, находящегося в ней! Даже если все боги этого мира решат дать генеральное сражение Лордам Разрушения посреди Каменки — я не должен этого почувствовать! Тем не менее, с улицы доносились постепенно затихающий грохот и крики, а стены и пол ощутимо подрагивали. Быстро собрав все свои вещи, я подскочил к двери и начал медленно, буквально по миллиметру ее приоткрывать. Грохот к тому времени уже стих, а вот испуганные крики наоборот, нарастали. Что ж, теперь точно можно сказать, что никакой божественной битвы не было, иначе здесь ничего бы не уцелело. Но тогда как объяснить произошедшее? Такая экзотическая побудка — лишь часть задания? Абсурд, это противоречит всему, что я знаю об играх. Системный сбой? Возможно. Первым делом все же нужно выяснить, что произошло снаружи. Держа в руках лук, я выскочил на улицу.

Большая часть мужского населения, по всей видимости, уже была снаружи. Полуодетые люди хаотично бегали по улице, у многих в руках были факела, а у некоторых еще ножи и луки. Постепенно вся масса народа концентрировалась перед домом старосты. Сам Илим оказался на улице раньше меня. Держа в руках магический светильник, он в окружении селян рассматривал большую трещину в земле, проходящую прямо по дороге. Разлом здесь имел ширину примерно в полметра, проходя почти ровно по единственной деревенской дороге. Тянулся он метров на пятьдесят, постепенно сужаясь от центра к краям. Причем центр располагался как раз перед домом главы деревни. Похоже, мы дождались очередного привета от колдуна. Если бы трещина прошла чуть дальше в любую сторону, то Каменке бы не поздоровилось. Убить бы — никого не убило, но домишки местным пришлось бы подлатывать основательно. А так только дорога теперь стала непроходимой, но трещину местные смогут засыпать довольно быстро. К слову, 'дорога' — это громко сказано. Обычная сельская грунтовка, только очень укатанная.

Пока я размышлял, глава деревни не терял времени зря. Он сходу начал отдавать

распоряжения, из которых я понял, что восстановление дороги начнется прямо сейчас. Мысленно вызвал часы на игровом интерфейсе — четыре утра. А мужик-то молодец. Сейчас лето, рассветать начнет довольно скоро. Если мобилизовать сейчас всех жителей, то можно управиться еще сегодня — трещина не такая уж большая. Дождавшись, пока народа рядом со старостой станет поменьше, я подошел и предложил ему свою помощь, в надежде получить квест. Но тот лишь отмахнулся и сказал, что справятся сами. Желания быть дорожным рабочим у меня не было ни малейшего, но лишний опыт мне бы не помешал. Лучше заняться чем-нибудь более важным. Например, понять, что же все-таки сейчас произошло с моей Личной Комнатой.

Я быстро вернулся к себе и отправил через мессенджер сообщение Николаю, в котором описал произошедшие ночью события. Пусть лучше у его специалистов голова болит. Меня же мучил только один вопрос: насколько теперь безопасно для меня находиться здесь? Раньше я был уверен, что стоит мне только запереться в Комнате, и я стану недосягаемым для всех опасностей игрового мира. Теперь же такой уверенности нет. А если бы колдун надумал ночью спалить всю деревню, что тогда было бы со мной? Думать о таком не хотелось. Глупо погибнуть в какой-то игрушке в момент, когда уже почти обрел бессмертие — тоже. Так ничего и не надумав, я отдал приказ системе погрузить меня в сон до 8 утра.

Первое, что я сделал, открыв глаза, это прислушался. Звонящая тишина немного меня успокоила. Поднявшись с кровати, я подхватил свои вещи и вышел из Комнаты. Тишина тут же рассеялась, наполненная звуками: снаружи всюду кипела работа. На улице я смог оценить ее масштабы. Над ремонтом дороги трудилась если не вся деревня, то уж точно большая ее часть. Илим не только руководил работами, но и принимал в ней самое активное участие, и даже Ленри пытался чем-то помочь. И все это, пока я спал. Стало немного совестно. Для успокоения внезапно проснувшейся совести снова подошел к старосте, заранее зная, что квест не получу. Совесть успокоил, заодно и уведомил его, что пойду прогуляться вокруг поселения. Слоняться туда — сюда без толку до самого приезда магов я не собирался. Да и ежедневный бафф скоро нужно будет обновить. Не хочется пугать местных появлением Посланника.

Выйдя из деревни, я отыскал тропинку, ведущую через поля к ближайшему лесу. Меня не оставляла надежда найти каких-нибудь безобидных зайцев и получить немного опыта. Опасного зверья, по уверениям местных, здесь отродясь не водилось. Все-таки Эрия была очень тихим королевством еще до того, как была выбрана местом для старта обновления, а сейчас и подавно. Проблуждав несколько часов сначала недалеко от селения, затем углубившись дальше в лес, я в этом убедился. Тогда вместо охоты я решил попробовать заняться сбором трав. Если уж меня угораздило взять квест на прокачку алхимии, то не стоит тратить время попусту. Первым делом я заглянул в книгу рецептов, чтобы узнать, какие травы мне понадобятся. Исходя из игровой логики, Эрия — одна из стартовых локаций, а это значит, что в ней легко найти травы, необходимые для начальных рецептов алхимии. Первая страница книги рецептов гласила:

*Настой зверобоя. Восстанавливает 35–50 пунктов жизненной энергии. Минимальный уровень персонажа: нет. Минимальный уровень алхимии, необходимый для создания: 1.*

*Ингредиенты:*

*Пустая колба — 1 шт.*

*Стебель зверобоя — 1 шт.*

*Чистая вода.*

Даже для меня подобное зелье будет практически бесполезным, но вот другим начинающим игрокам может пригодиться. Да и не все ли равно, на чем поднимать первые пункты алхимии? Самое интересное начинается гораздо позже. Там и дорогостоящие снадобья восстановления и усиления, создание редких компонентов, без которых не обойтись в других профессиях, и даже уникальные зелья навыков... Я мечтательно вздохнул и перевернул страницу книги рецептов.

*Настой тысячелистника. Восстанавливает 35–50 пунктов магической энергии. Минимальный уровень персонажа: нет. Минимальный уровень алхимии, необходимый для создания: 1.*

*Ингредиенты:*

*Пустая колба — 1 шт.*

*Лист тысячелистника — 1 шт.*

*Чистая вода.*

Полтора десятка рецептов для начинающего алхимика смогла предложить мне моя книга рецептов. Уверен, что их на самом деле гораздо больше, но именно столько было в Книге Фелара. Каждый рецепт требовал всего лишь одну какую-либо часть растения определенного вида. Проще не бывает.

Пригодные к использованию в алхимии травы долго искать не пришлось. Взгляд то и дело сам цеплялся за растения, выделяющиеся на фоне обычной травы. Первым мое внимание привлекло знакомое на вид растение с мелкими желтыми цветками. Оpozнание!

*Зверобой. Минимальный навык травничества, необходимый для сбора: 1.*

Я начал аккуратно обрывать стебли и складывать их в сумку...

***Ваша профессия Травничество повышается до 2!***

'Нелегкое это дело — ремесло' — подумал я, осматривая искалеченный кустик зверобоя, на который мне пришлось потратить пару минут. Впрочем, уже через несколько дней он восстановится, это я точно знал из предыдущего опыта игры. Точно так же восстанавливаются и другие виды ресурсов — деревья, руда. Разве что им для этого потребуется больше времени. Отбросив размышления, я поспешил к оранжевому цветку, в котором я и без опознания разглядел календулу...

Немало времени прошло, прежде чем я решил, что на сегодня с меня хватит. К этому моменту в сумке уместилась целая охапка образцов местной флоры, а травничество достигло аж 19 пунктов. И только тогда я вспомнил, что сегодня еще не ел. На моем состоянии это пока что никак не отразилось, но ждать появления дебаффов из-за голода было бессмысленно. Усевшись у ближайшего дерева, я начал опустошать свои почти не тронутые запасы съестного, полученные еще в мой первый день в игре.

— Приятного аппетита, — раздавшийся откуда-то сбоку голос Николая заставил меня дернуться от неожиданности.

Я повернулся на звук. Уже хорошо знакомая мне фигура в белом статуей замерла всего в нескольких метрах от меня.

— Приятного, как же. Не хватало мне еще помереть, подавившись от испуга сухарем. А жизнь-то у меня всего одна. Да и ту теперь можно потерять, даже находясь в своей кровати в Личной Комнате.

— Я уже озадачил наших специалистов твоей проблемой, — Николай не обратил никакого внимания на мое брюзжание. — Честно говоря, они в растерянности и не могут точно сказать, что произошло. Возник какой-то баг из-за твоего непонятного для

управляющего искина статуса в игре.

— Великолепно... — выдохнул я в ответ.

Посланник молча подошел и уселся на землю рядом.

— Нам не хватает тех, кому можно полностью доверять, — продолжил он после небольшой паузы. — А достойные доверия не имеют нужной квалификации. Если бы мы могли раскрыть всю информацию...

— Ладно, — прервал я его. — Я все понимаю. Пока что ничего страшного не произошло.

Давить на него было бесполезно. И так понятно, что для меня делается все возможное. Вместо этого я поинтересовался:

— Сам-то как?

— Устал немного. Начальство держит за горло, требует результатов и одновременно секретности. Поиски 'крота' пока что тоже ничего не дали. Вот и решил хоть на пару минут сам зайти в игру, чтобы сменить обстановку.

Я усмехнулся, представив себе, что сейчас на самом деле творится в офисах и лабораториях корпорации. Моему старому другу можно только посочувствовать.

— А хорошо здесь у тебя, — на какое-то мгновение мне показалось, что я услышал зависть в его голосе. — Природа, спокойствие. Птички поют.

— Если хочешь, мы можем поменяться местами.

— Все шутишь, — констатировал Николай.

— Пытаюсь.

Помолчали. Николай — чтобы хоть немного забыться в тишине, я — просто чтобы не мешать. После всех этих бурных событий приятно вот так молчать с человеком, которого знаешь много лет. Затем Посланник бесшумно поднялся с земли:

— Вот твой бафф. Если что — скидывай сообщение мне или Виталику, мы тебя вытащим. Но безопаснее границы Эрии для тебя сейчас места в игре нет. Да, и насчет деревни этой. Уходи ты оттуда, и как можно раньше. Тебе сейчас только в такие квесты и ввязываться.

— Завтра, — озвучил я свое решение, принятое еще до этого разговора. — Переночую и пойду дальше.

— Ну, дело твое, у тебя не одна игра за плечами. Бывай.

Фигура администратора замерла на несколько мгновений, а потом исчезла. Я снова остался наедине с пустым лесом. Пора возвращаться. Тем более, что делать здесь больше совершенно нечего.

Возвращение из бесславного похода заняло еще около часа. Единственной наградой за него стало повышение атлетики еще на один пункт. Тем временем, обстановка на ремонте дороги изменилась. Собственно, к моему возвращению он был практически завершен. Этому сильно поспособствовало присутствие двух десятков солдат из гарнизона Кримсхольма. Как оказалось, именно в этот день недели из него отправляется очередная партия серебра с рудников. И пусть они, по словам местных, значительно истощены, но все же какое-то количество драгоценного металла раз в неделю отправлялась из этого городка в центр страны. Сейчас же солдаты, пришедшие сюда с ценным грузом, наравне с местными трудились на ремонте. Особой радости от этого они не испытывали, но деваться им было некуда: дорога непроходима, а другой нет. Полтора десятка солдат из охраны суеилось возле разлома, еще пятеро остались около обоза. Я решил осмотреть их поближе.

Снаряжение хоть и не самое новое, но ладное: у каждого кольчуга, поножи, стальной шлем, копье и щит. У одного воина постарше — явно командира — еще и меч на поясе. Весь обоз — фургон и пара телег. Фургон вызывал отдельный интерес. Деревянный, с маленькими окошками — бойницами, он был обит узкими железными полосками. Не удивлюсь, если на нем еще и магическая защита есть. Что-то чересчур хорошая охрана для небольшой партии серебра с захудалого рудника. А если учесть, что находимся мы в маленьком королевстве где-то на краю мира... Эти меры защиты явно не от обычных бандитов. Все намекает на то, что игроки здесь тоже не прочь пограбить на дорогах. Когда на одной чаше весов неплохая прибыль, а на другой — репутация с третьесортным государством, то многие предпочтут рискнуть. Кстати, интересно, сколько же все-таки везут...

Охранники подозрительно на меня посматривали, но никаких действий не предпринимали. Подумав, решил, что лучше к ним не подходить. А жаль, хотелось бы пообщаться с их старшим и расспросить о шахтерском городке. Поискал взглядом Илима — того нигде не было видно. Поинтересовался у одного из селян — оказалось, что он отправился показывать последствия проклятия двум прибывшим недавно магам. Бежать и искать их? Повторять вчерашнюю экскурсию нет ни малейшего желания. С другой стороны — заняться здесь совершенно нечем. Можно хоть сейчас уходить к рудникам, как я наметил на завтра. Но магов дожидаться все же нужно. Хоть я и так могу сказать, чем именно закончится эта история: мой квест будет провален, проклятие снимут, а мальчика заберут на обучение. Но есть надежда, что за попытку помочь я получу немного опыта. Значит, ждать.

Самый лучший способ убить время и при этом не потратить его совсем уж впустую, это Инфосеть. Уйдя в Личную Комнату, я погрузился в изучение гайдов по Альтрее. Раздобыл так же и всю имевшуюся информацию по Эрии. Открыв полную карту королевства, в очередной раз убедился, что большую глушь сложно было бы найти во всем игровом мире. Чем дальше от цивилизации — тем дальше от других игроков, поэтому более тихого и безопасного места для меня действительно не найти. Кстати о затишьи. Что тут у нас со слухами о грядущем обновлении?..

От Инфосети я смог оторвать себя только через три часа, когда поймал себя на том, что пытаюсь перевести с испанского статью по ядерной физике. Это при том, что испанский никогда не изучал, да и ядерной физикой до нынешнего момента не интересовался. Увлёкся. Бывает.

Стоило мне покинуть свою комнату, как тут же до меня донесся незнакомый голос. Я успел услышать только часть фразы:

— ... очень редкий феномен, когда магическая аура обычного человека может многократно усиливаться на короткий срок. Усиливаться настолько, что его даже можно принять за человека с магическим даром. При этом, конечно же, никакие способности у него не проявляются. Уже на следующий день насыщенность ауры может уменьшиться, и человека становится невозможно отличить от обычного. Да он и есть самый обыкновенный. Почему так происходит — никто не знает.

Конец фразы я дослушивал уже разглядывая говорившего. Это был мужчина лет пятидесяти с коротко стриженными волосами в простой, но добротной одежде. Если бы я встретил его на улице, то принял бы скорее за успешного ремесленника, чем за мага. Но он, несомненно, был опытным магом, в данный момент спокойным тоном что-то разъяснявшим присутствующим здесь родителям Ленри.

Сам виновник собрания находился здесь же, сидя за столом напротив волшебника из Гильдии. В комнате присутствовал еще один неизвестный мне человек, вероятно, коллега рассказчика. Он стоял у окна, скрестив руки и задумчиво глядя на сидящих за столом. В его внешнем виде так же не было ничего, что наводило бы мысль о магической профессии, скорее он был похож на дворянина. Лет тридцати пяти, ростом чуть ниже меня, неплохо сложен. Одет в дорожный костюм под стать знати. В целом же в его облике было что-то испанское. Ему бы сейчас широкополую шляпу и кастаньеты в руки...

Пока мы с новыми гостями разглядывали друг друга, молчание порядком затянулось. Нарушил его все тот же маг постарше:

— Приветствую тебя, Возрожденный! Твое имя мы уже знаем, позволь же представиться и нам. Меня зовут Тарвус, я здесь по делу Гильдии Магов. На просьбу сопроводить меня откликнулся мой друг Ирмонд, он не принадлежит к Гильдии, но зато является одним из лучших боевых магов нашего королевства.

При этих словах 'испанец' изобразил легкий поклон. Я ответил ему тем же. Тарвус же тем временем продолжал:

— Я так понимаю, что ты пытался оказать помощь местным жителям. Но теперь в этом нет нужды. Нам уже удалось выяснить, что здесь произошло. Должен тебя успокоить: никакого проклятия на деревне нет, поэтому ничья помощь здесь не требуется.

— Как нет?.. — удивленно переспросил я у мага.

— Понимаю, учитывая обстоятельства, поверить в это трудно, — кивнул тот. — Исследовав все следы ночных происшествий, я пришел к заключению, что они не могут являться действием проклятия. Уж в этом-то кое — какой опыт у меня есть. А вот Ирмонд знает толк в боевой магии, и для него не составило труда распознать, какие заклинания были использованы.

— Все верно, — подал наконец голос молодой коллега Тарвуса. — Я ничего не понимаю в проклятиях, но здесь в двух случаях точно использовалась стихийная магия. Например, разрушенная дорога сегодняшней ночью — явно действие заклинания, основанного на стихии земли. То же самое я отметил и в поле, где поработала водная магия. В причинах пожара я тоже почти уверен.

— Тогда получается, что тот сарай мог сгореть из-за огненного шара, а ураган наслал кто-то, владеющий сильной магией воздуха? Но кто мог это сделать? Неужели колдун прячется где-то в окрестностях, а по ночам пугает жителей? Если так, то зачем ему это? Обладая такой силой, он мог бы запросто все здесь разрушить и забрать мальчика, — я начал размышлять вслух.

— Не совсем так, — остановил поток моих мыслей Тарвус. — Как мы определили, стихийная магия использовалась трижды. Ураган на самом деле мог быть лишь разгулом стихии, тогда как завывание ветра действительно можно принять за голоса.

— Но кто тогда пользовался магией в Каменке?

— Мы полагаем, что это были Бессмертные, — снова взял слово Ирмонд. — Ни для кого не секрет, что вы часто воюете между собой. Почитатели разных богов, представители различных группировок, как вы сами их называете — кланов, постоянно сталкиваются друг с другом. Умереть окончательной смертью вы не можете, а потому часто меряетесь силой, не задумываясь об окружающих, которые могут пострадать. Мы же, в отличие от вас, умираем только единожды.

Все верно. Во время стычек между игроками они не задумываются о том, что под удар

могут попасть неигровые персонажи. Если дать им волю, то они во время своих войн разрушали бы целые города и государства. Единственное, что их останавливает — это штрафы и потеря репутации. Как еще можно игровыми методами заставить бессмертного игрока соблюдать какие-то рамки? Но все равно мне не нравится выслушивать такие претензии от НПС.

— Допустим, это действительно были Бессмертные. Но что тогда они делали в этой глу... Я хотел сказать в столь тихом месте? Какие у них могут быть здесь интересы?

Ирмонд усмехнулся в ответ на мою оговорку:

— Этого мы не знаем. Но вчера из столицы пришло сообщение о резком увеличении количества Бессмертных в ней. Не удивлюсь, если вскоре они начнут воевать между собой по всему королевству.

Эх, знал бы ты, насколько ты прав. Еще как начнут. И хотелось бы в этот момент быть как можно дальше от этого места.

— А что насчет мальчика? Как я понял, вы не нашли у него дара?

— Именно так, — подтвердил Тарвус. — Его аура не отличается от ауры обычного человека. Хотя достаточно уже этого факта, мы все же провели еще несколько проверок на выявление любых способностей, включая дар предвидения, целительства, предрасположенность к божественной магии и даже некромантии! Иногда бывает, что у детей они до поры глубоко сокрыты. Могу сказать точно: это самый обыкновенный ребенок без каких-либо способностей, связанных с любым из видов магии. Я-то надеялся найти нового ученика для Гильдии, поэтому проверял самым тщательным образом.

— Тогда получается, что колдун ошибся. Никакого проклятия тоже не было, а все произошедшее — просто странное стечение обстоятельств?

— Именно такой вывод мы и сделали, — кивнул Тарвус. — Если колдун не был шарлатаном и действительно что-то почувствовал в мальчике, то он был обманут его аурой. Ребенка ему не отдали, и он просто припугнул его родителей, чтобы сохранить лицо. А тут, как назло, где-то неподалеку у Возрожденных случилось несколько стычек.

— Он не был шарлатаном, господин маг, — внезапно вмешался в разговор молчавший до этого момента Илим. — И я уже говорил об этом. Уж шарлатана или сумасшедшего я бы сразу распознал.

— Пусть даже так. Однако, силу применить он не смог или побоялся, что о многом говорит. Скоро мы сможем узнать о нем больше. Еще вчера мы связались с коллегами в Кримсхольме и попросили выяснить об этом человеке все, что удастся. Кстати говоря, пора бы уже с ними связаться. Ирмонд?

— Пожалуй, пора, — ответил тот, усаживаясь за свободное место возле стола. Затем он снял с шеи какой-то амулет на цепочке и уложил его перед собой на стол, предварительно активировав. Комнату наполнил синеватый свет, который конусом разошелся вверх из амулета, создавая трехмерное изображение. Интересная штука. Магический голографический проектор.

Примерно минуту ничего не происходило — амулет показывал лишь 'помехи', как в старом ненастроенном телевизоре времен моего детства. Затем наконец кто-то ответил на вызов. Появились сначала смутные очертания чьей-то фигуры, потом изображение начало проясняться. Стали видны часть письменного стола и человек, сидящий за ним, положив руки со сцепленными пальцами поверх каких-то бумаг. Чем дальше от амулета связи, тем хуже становилась четкость изображения. Черты помещения, в которой находился человек,

постепенно расплывались за его спиной. Картинка так и осталась одноцветной, но все же позволяла хорошо рассмотреть собеседника. Пожилой и довольно грузный маг с лицом, лишенным каких-либо эмоций глядел с голограммы. Все присутствующие с интересом уставились на него. Ленри — вот уж кто точно смотрел во все глаза. Да и я тоже занял свободное место за столом, осознав, что до сих пор стою на входе в комнату.

— Мастер Хельмар, — Ирмонд первым поприветствовал собеседника вежливым кивком.

— Мастер Ирмонд, — кивнул в ответ маг на изображении.

— Удалось ли узнать, чем занимался у вас в городе тот человек?

— Кое-что мы узнали, но не очень многое. У нас не так уж часто бывают новые лица, поэтому на необычного незнакомца обратили внимание. Он переночевал в местном постоялом дворе, купил провизию на несколько дней и ушел в Туманный Лес. С тех пор он здесь больше не появлялся.

— Интересно. Что еще о нем говорят? Был ли он действительно похож на мага? Как себя вел? Что-нибудь, что помогло бы узнать, кто он такой?

— О, насчет этого у меня есть одна догадка, — Хельмар немного оживился. — Судя по описанию, этот человек не просто является чернокнижником, но он еще и имеет прямое отношение к одному из демонических культов.

Лицо Ирмонда вытянулось. Они с Тарвусом переглянулись.

— Почему вы пришли к этому выводу?

— Посудите сами. Наверняка вы получили описание его внешности от жителей пострадавшей деревни. Незнакомец был одет в черные с красным одежды. В руках у него был посох, в вершине которого был черный камень с красными прожилками, судя по всему — огненный опал. Для меня уже этого хватило бы, чтобы заподозрить худшее.

— Но это еще ничего не значит. Он мог быть самозванцем, с какой-то целью выдающим себя за чернокнижника. События в Каменке и вовсе оказались не связанными с ним.

— Кому может понадобиться разгуливать по улицам и выдавать себя за демонопоклонника? И есть еще одна деталь. Несмотря на то, что этот человек был одет в дорогую одежду и явно не нуждался в деньгах, он прибыл сюда пешком. Пешком! — Хельмар назидательно поднял указательный палец.

— Лошади боятся его, — медленно проговорил Ирмонд. — Животные, особенно кошки и лошади, чувствуют тех, кто имеет дело с демонами, и опасаются их.

— Именно так. А еще он в одиночку отправился в Туманный Лес, репутация которого вам известна не хуже, чем мне. Большинство из обычных людей там бы и сгнуло. Из хорошо подготовленных тоже назад вернулись бы не все. Но я бы не стал надеяться на это в отношении этого человека. Припасов у него лишь на несколько дней, поэтому со дня на день стоит ждать его возвращения.

— Благодарю вас, мастер Хельмар, — произнес Ирмонд после недолгого молчания. — Если колдун снова появится, известите меня как можно скорее.

— Когда, — Хельмар выделил это слово. — Когда он появится, я тут же дам вам знать. И хотите совет? Не пытайтесь остановить его сами. Лучше пошлите за помощью и встретьте его группой опытных магов. Мне как-то довелось видеть одного такого в бою. Я бы не рискнул встать у него на пути.

— Я не думаю, что все настолько серьезно. И мне тоже не раз доводилось бывать в Туманном Лесу в одиночку. Буду с нетерпением ждать от вас новых вестей.

Ирмонд прервал связь и изображение мага пропало.

— Итак, что мы имеем? — начал рассуждать вслух Тарвус. — Есть маг неизвестной силы, с которым, вероятно, нам придется столкнуться. Что еще хуже, он связан с каким-то демоническим культом. Как правильно заметил Хельмар, это все усложняет. Еще мы знаем, что он самоуверен и нагл, раз даже не счел нужным скрывать свою личность. Это может быть как признаком силы, так и глупости. А еще он отправился в Туманный Лес...

— Кстати, что могло ему там понадобиться? — я решил прервать монолог мага.

— Да много чего, — пожал плечами Тарвус. — Место силы для какого-нибудь сложного заклинания или ритуала. Или решил добыть редкий магический ингредиент. Иногда там можно встретить уникальных существ, из которых они добываются. А еще там можно найти развалины сооружений, оставшиеся с неведомых времен.

— Вот как? Какие-нибудь интересные находки были? Сокровища, артефакты?

— Нет, за последние годы ничего такого, насколько я знаю. Да и раньше вряд ли. Говорю же — развалины совсем древние. Чаще всего это едва заметные остатки стен и фундамента. Даже неизвестно, чьи это вообще постройки.

— Кхе — кхе. Вы сказали, что колдун хотел провести ритуал? — В разговор неожиданно вклинился хозяин дома. — Так что же это получается? Это он хотел нашего Ленри в лес увести, чтобы демонам его отдать?!

— Я же сказал: проведение ритуала — это лишь одна из возможных причин. Если бы ему действительно понадобилась человеческая жертва, так просто он бы не отступился. Думаю, что все же он ошибся, посчитав Ленри одаренным, и действительно решил взять его в ученики. Даже если бы вы согласилось его отдать — не тащить же ему мальчишку с собою в лес? Поэтому он лишь припугнул вас и ушел. Но на обратном пути чернокнижник попытался бы забрать его силой. Поскольку мы выяснили, что дара у вашего сына нет, то и опасаться вам теперь нечего. Когда он вернется, мы просто объясним ему, что вышло недоразумение, и забирать мальчика нет никакого смысла.

Илим, поразмыслив, медленно кивнул.

— Думаете, получится договориться мирно? — обратился я к Тарвусу.

— Да, мы попробуем. Как только он увидит ауру Ленри, то сразу поймет, что драться из-за него нет смысла. Твое мнение, Ирмонд?

— Согласен с тобой. Но все равно считаю, что разговаривать с ним нужно с позиции силы. В случае чего вдвоем с тобой мы его точно одолеем. Поэтому нужно подготовиться к встрече. Выбор места за нами, время также на нашей стороне. Мы не оставим ему шансов.

— Ты же знаешь, что мой боевой опыт сильно уступает твоему. Но кое — чем я смогу помочь. Если у меня будет достаточно времени, то я смогу заблокировать его возможности призвать в бою демонические сущности.

— Что ж, неплохо. Тогда завтра с утра найдем подходящее место и начнем подготовку. А сейчас, с позволения уважаемого Илима, я бы хотел отправиться в комнату, которую он так любезно согласился предоставить.

Староста тут же подхватился и увел магов показывать им комнаты. Я же выпросил у Марьяны свою порцию ужина и тоже удалился к себе. Наконец-то настало время заняться алхимией!

Первым делом я решил взглянуть на инструменты, с которыми мне придется работать. К моему удивлению, вместо ожидаемых мною реторт, горелок и ступки с пестиком, в моих руках оказался небольшой ящик. Пришлось зачитать описание предмета:

*Отличный инструмент алхимика — новичка. Минимальный уровень персонажа: нет.*

**Инструкция по использованию.** Чтобы создать необходимый предмет, смешайте ингредиенты и поместите их внутрь. Активируйте устройство мысленным приказом и подождите несколько секунд.

Я покрутил в руках 'инструмент'. Да уж, по — другому его и не назовешь. Раньше мне не приходилось видеть в Альтрее алхимика за работой. Ладно, попробуем.

Начать я решил с настоя зверобоя. По рецепту мне была необходима чистая вода. Пришлось уже в потемках бежать к ближайшему колодцу и набирать воду во фляжку. Наполнив пузырек, я просто запихнул в него небольшую веточку зверобоя, плотно закрыл крышку и поместил его внутрь ящика. Активировать! Полившийся из-под крышки ящика красноватый свет подсказал мне, что процесс пошел. А еще секунд через 5 появилось сообщение:

***Ваша профессия Алхимия повышается до 2!***

Свечение постепенно угасло. Я извлек из ящика пузырек и стал задумчиво разглядывать продукт своего первого эксперимента. Обычный пузырек с красноватой жидкостью — цветом зелья восстановления здоровья. Сам зверобой бесследно растворился. Процесс крафта в игре упрощен до невозможности — всего несколько секунд и у тебя в руках готовая вещь. Наверняка эта условность была объяснена очередным даром богов, и выдумана она была для удобства игроков. Кому из них может быть интересно тратить по несколько часов на создание самого простого меча? А так — буквально пара ударов кузнечным молотом и готово. С зельями же все еще проще и быстрее. Я отложил в сторону готовый настой и потянулся за следующей пустой колбой...

Два часа спустя я любовался рядами разноцветных бутылочек собственного производства. С ними возникла небольшая проблема. Если пустая алхимическая посуда занимала в моей сумке отдельное место, то готовые зелья в нее не помещались, все отведенные под них слоты уже были заполнены. О том, что с ними делать, я решил подумать позже. Пусть пока лежат в Личной Комнате, никуда они отсюда не денутся. У меня все еще оставался небольшой запас полезных трав, но вот пузырьков больше не было. В качестве алхимика мне удалось добиться почти таких же успехов, как и в травничестве — целых 17 пунктов. Хотя до заветных 50 оставалось еще очень много, я был доволен результатом. День явно не потрачен впустую.

Прежде чем погрузиться в сон я по своей старой привычке решил мысленно пробежаться по событиям сегодняшнего дня и задумался над тем, что узнал у магов. Если правда то, что все разрушения в окрестностях Каменки — дело рук игроков, то как их могло сюда занести? И почему они не позаботились о безопасности деревни во время боя? Не смотря на то, что в пылу битв игроки обычно не задумываются о находящихся рядом НПС и их постройках, все же разрушение городов и бессмысленное убийство местных жителей считается даже не дурным тоном, а скорее даже признаком нездоровой психики. Слишком реальным и детально продуманным получился этот мир, чтобы можно было позволить себе просто вырезать все живое вокруг. Обычно если есть хоть какая-то возможность избежать лишних жертв и разрушений, нормальные игроки стараются это сделать. И дело тут не только в штрафах и потере очков репутации. Просто здравомыслящий человек не станет разрушать мир, в котором собирается провести еще много времени. Бывает, конечно, что сталкиваются непримиримые враги, тогда становится не до сантиментов. Но все же, откуда здесь игроки, если я пока еще не встретил ни одного? Нет, здесь что-то явно не сходится.

Еще мои мысли занимал этот таинственный чернокнижник. Данный квест стал все больше увлекать меня, и теперь мне хотелось узнать концовку истории. В другое время я бы с радостью влез в подобные события и поучаствовал в развязке, но сейчас нужно думать в первую очередь об осторожности. С этой мыслью я позволил себе погрузиться в сон.

Пробуждение у меня получилось с явным привкусом дежавю. Дом не трясло, зато крики и грохот на улице были еще громче, чем вчера. Ну что на этот раз?! Я подхватил котомку, оружие и выбежал из дома.

От увиденного в свете утренних сумерек, лук едва не выпал из моих рук. Прямо по улице в мою сторону двигались две фигуры, которые лишь отдаленно напоминали людей. В них с трудом угадывались отдельные части тела, и при этом одно из существ целиком состояло из пылающего огня, а другое — из водных потоков. Элементали! В любое другое время я бы с удовольствием полюбовался на этих необычных созданий, ни секунды не остающихся неизменными. В любое другое время, но только не сейчас. Потому что в данный момент они приближались ко мне, оставив позади зарево далекого пожара. Когда же чуть поодаль я заметил элементаля земли, крушащего каменными руками стену одного из домов, сомнений в намерениях магических существ у меня не осталось. Картину дополняли люди, в ужасе выбегающие из домов. Селяне даже и не думали о сопротивлении, разбегаясь кто куда от неведомых чудовищ. Я вызвал свойства одного из мобов и ожидаемо не увидел ничего, кроме его имени — молодой огненный элементаль. И тут же я вспомнил, что элементали в этой игре не бывают ниже сотого уровня, и это против моего седьмого.

Пока я решал, не последовать ли мне примеру местных жителей, на меня налетел так же выбежавший из дома Ирмонд. Из одежды на нем были одни лишь штаны, зато в руках я разглядел какой-то жезл. Следом за Ирмондом появился его старший товарищ, а затем и староста с женой. Ленри, видимо, остался в доме.

— Тарвус, замедли водного, потом бей по огненному! — боевой маг первым сориентировался в происходящем.

От него в сторону огненного элементаля тут же полетело ледяное копьё, пробив того насквозь. На секунду пламя вспыхнуло ярче, и рана элементаля тут же затянулась, а сам он продолжил движение. Но Ирмонд к тому времени уже успел создать водную сферу и тут же отправил ее вслед за копьём. Чередуя довольно простые заклинания на основе воды, он раз за разом бил по элементалю, оставляя в его теле бреши. После нескольких таких попаданий мне стало казаться, что огненная фигура немного замедлилась, да и гореть стала не так ярко.

Гильдейский маг тоже не стал попусту тратить время. Я увидел, как ноги водного элементаля до колен покрылись льдом, и он остановился. После чего Тарвус атаковал второго противника веером ледяных игл. Вдвоем с Ирмондом они начали с огромной скоростью забрасывать ожившее пламя заклинаниями. Мне очень хотелось им помочь, но обычные стрелы против таких мобов бесполезны, а зачарованных у меня нет. Маг из меня тоже никакой, но можно попробовать сделать хоть что-то. Я нацелился на приближающегося врага и скастовал *Льдинку*. От моего слабенького заклятия не было никакого видимого эффекта, но сообщение о нанесенном уроне подсказало, что какая-то польза от меня все же есть. По примеру магов, я начал раз за разом повторять заклинание. В какой-то момент элементаль вспыхнул особенно ярко, а затем распался на огненные лоскуты, которые, продолжая полыхать, начали медленно подниматься в небо и через несколько секунд окончательно истаяли.

*Вы получаете опыт!*

Улица вновь погрузилась в сумерки, до того разгоняемые огненным монстром, а от вспышки перед глазами плыло темное пятно. Маги же будто ничего этого не заметили. Они тут же обрушили град чар на водного элементаля, который как раз успел освободиться и стремительно приближаться к нам. Но подойти близко ему не удалось. Он вновь замер, и теперь все его тело начало покрываться льдом. Моб начал нелепо взмахивать руками, но постепенно его движения замедлялись. Посреди улицы застыла грубо вырезанная ледяная скульптура. Затем Ирмонд что-то сделал, и элементаль взорвался, осыпав нас ледяной крошкой. За какую-то минуту волшебники расправились с двумя высокоуровневыми монстрами, и тут же не говоря ни слова побежали в сторону элементаля земли, все так же увлеченно ломающего стену дома. Я последовал за ними.

Сдвоенный магический удар заставил каменную фигуру задуматься над пересмотром приоритетов. Неповоротливый, словно голем, элементаль развернулся и медленно зашагал к нашей троице. В него тут же полетели разномастные заклинания. Я попробовал выстрелить из лука, но стрела бессильно чиркнула о каменное тело и отлетела в сторону. Бесполезно, только магией.

— Выманиваем его на центр улицы, иначе все здесь разрушим! — крикнул Ирмонд.

Сделать это оказалось просто: монстр послушно шагал за нами, словно привязанный. Двигался он довольно медленно, и в случае чего убежать от него не было бы проблемой. Когда моб оказался вдали от зданий, маги развернулись во всю мощь. Ирмонд сформировал перед собой полусферу уплотненного воздуха, которая через мгновение с огромной скоростью ударила в элементаля, вышибая из него мелкие камешки. Тот покачнулся, но продолжил свой путь, принимая на себя еще несколько таких же воздушных таранов. Тарвус тоже не отставал от своего молодого товарища. Не знаю, что за магию он применял, но из его рук вырывались небольшие раскаленные добела шары. Я помогал им, как мог, несколько раз применив все три доступные мне боевые заклинания, после чего у меня закончилась мана. Быстро выхватив из сумки синий флакон, я тут же осушил его и продолжил бой. Тем временем стараниями Тарвуса, метящего в конечности моба, элементаль лишился руки. По механике игры это означало, что жизненной энергии у него осталось немного. 'Добью!' — крикнул Ирмонд, и жезл в его руке начал светиться синим. Я увидел, как в каменную фигуру с неба ударила мощная молния, от которой у меня зазвенело в ушах. Элементаль осыпался горсткой мелкого щебня, которая исчезла через несколько секунд.

*Вы получаете опыт!*

— Зря ты так. Экономил бы силы, они тебе еще сегодня пригодятся, — прокомментировал Тарвус.

Ирмонд в ответ довольно рассмеялся:

— Давно у меня не было таких встрясок!

Я хотел было спросить, что имел в виду Тарвус, но в этот момент со стороны ближайшего двора вылетел небольшой смерч. Разнеся в щепки ворота, он полетел напрямик к магам. Я стоял чуть в стороне, поэтому вихрь не обратил на меня внимания. Смерч обрушился на магов, но за миг до того они успели поставить защитный купол. Пятиметровый торнадо бессильно ударился о купол и отлетел в сторону. Затем он начал уменьшаться в размерах, и перед нами предстал новый враг. Верхняя часть его тела очертаниями напоминала человека, но вместо ног к земле тянулся хвостовидный отросток.

Воздушный элементаль, а это был именно он, словно состоял из клубов пара. Он снова подлетел к куполу и обрушил на него удар обеих рук. Защита волшебников выдержала, а

сами они начали действовать активнее. Монстра сначала отбросило, затем в него полетел весь арсенал не слишком мощной, но эффективной магии. Выждав немного, к атакам подключился и я. *Искра* была поглощена защитой моба, *Льдинка* тоже почти не подействовала, а вот *Вспышка* оказалась эффективной. Я выхватил из сумки второе зелье маны.

### ***Вы получаете новый уровень!***

Элементаль воздуха отправился вслед за своими собратьями, а я был вознагражден повышением уровня. Мой общий нанесенный урон был мизерным, но из-за огромной разницы в уровнях между мной и элементами за участие в их убийстве я получил приличное количество опыта. А маги молодцы, отлично сработали. Сумели с такой скоростью расправиться со столь серьезными противниками. Даже боюсь подумать, какой уровень у них самих.

Бой стих, но волшебники не спешили убирать защиту. Вместо этого они настороженно оглядывались и прислушивались. Крики постепенно стихали, где-то громко плакал ребенок. На другом конце деревни разгорался пожар.

— Похоже, отбились, — произнес Тарвус.

— Откуда они взялись? — поинтересовался я, подойдя к границе купола.

Ирмонд сделал быстрый жест и магическая защита исчезла.

— Точно я могу сказать только одно: это не природное явление, их призвали, — ответил Тарвус. — Кто именно? У меня несколько версий. Первая: это были Возрожденные. Вторая: у чернокнижника есть помощник, который прячется где-то в окрестностях и по ночам пытается запугать жителей. Но это вряд ли, ведь все видели, что он пришел один, да и позже за ним никто не последовал. И еще одна версия: есть какая-то третья сила, о которой мы не знаем ничего, даже то, чего она добивается.

— Первую тоже можно вычеркнуть. Никто из нас не станет просто так атаковать деревню. Ясно же, что нападение не случайно, элементали шли напрямик сюда.

— Я бы не стал сходу отказываться от этой версии, — вмешался Ирмонд. — Я встречал много Бессмертных, и некоторым из них ничего не стоило бы устроить себе такое развлечение. Возможно, они и сейчас наблюдают за нами.

— Спорить не буду, есть среди нас и такие. Думаю, нужно осмотреть место, где их призвали, тогда что-то может проясниться. Вы заметили зарево пожара недалеко от деревни? Наверняка оттуда они и пришли.

— Так мы и сделаем. Но сперва нам придется поработать целителями. Уверен, что это не единственный пострадавший, — Тарвус указал на группу спешащих к нам людей. Во главе группы шел Илим, а за ним двое местных жителей несли раненого.

— Тогда ты займись лечением, у тебя это лучше получается. А я посмотрю, что можно сделать с пожарами, — обратился Ирмонд к товарищу.

— Одедся бы для начала, — Тарвус выразительно посмотрел на друга.

Молодой маг оглядел себя, но ничуть не смутился. Усмехнувшись, он развернулся и пошел в сторону дома старосты. Тарвус поспешил к раненому, а я решил пройти и оценить масштаб нанесенного Каменке урона.

Несколько домов были частично разрушены, в трех местах разгорались пожары — здесь явно порезвился огненный элементаль. Полностью уничтоженных зданий не было. Уже неплохо. Чуть позже догнавший меня Ирмонд быстро управился с огнем в ближайшем доме. Что такое небольшой пожар для хорошего мага? Всего лишь одно заклинание водной стены

и минута времени...

Несколько раз мне на глаза попались раненые. Когда я увидел, как какая-то женщина ведет под руку совсем молодого парня, решил попробовать сам заняться лечением. Тарвус занят на другом конце деревни, а парень еле стоит на ногах, да и вообще, похоже, плохо осознает происходящее. У меня же полная сумка исцеляющих зелий и свитков.

— Позвольте я гляну, а то маги сейчас заняты. Быть может, я смогу чем-то помочь? — предложил я женщине.

Та явно знала, кто я, и отказываться не стала. Заботливо перехватив пациента, я отвел его в сторону, усадил на землю и стал изучать его свойства:

*Житель Каменки.*

*Уровень: 20.*

Полоска жизненной силы была ярко — оранжевой и укоротилась до сорока процентов. Помимо этого на НПС висел дебафф '*Оглушение, уровень 3*'. Неплохо парня приложило. Пришлось влить в него целых четыре купленных у Фелара зелья, после чего взгляд пострадавшего прояснился. Полоска ХП позеленела и стала почти полной, а сила дебаффа упала до единицы. 'Раз уж взялся — надо долечивать до конца' — с этой мыслью в ход пошла очередная бутылочка со снадобьем.

*Получено достижение 'Рука милосердия I'! Вы предложили безвозмездную помощь нуждающемуся в исцелении, и богиня доброты и милосердия Тэа на миг обратила на вас свой взор. Получено пассивное умение: 'Рука милосердия I'. Количество любого получаемого вами исцеления увеличивается на 2 %.*

Совсем я забыл про эти достижения. Эта 'Рука' — одно из самых простых, получить его можно буквально в первый же день игры, а кое — какая польза от него есть. Всего их пять уровней, что в сумме дает очень приличный бонус к лечению, поэтому высокоуровневые игроки стараются как можно скорее добить его до максимума. Надо будет поднапрячь память и составить список подобных достижений, которые могут оказаться полезными.

Я еще раз глянул на свойства своего пациента. На этот раз он был полностью здоров, дебафф так же исчез. Выслушивая благодарности, на всякий случай отправил его к гильдейскому магу на осмотр, а сам решил дождаться Ирмонда и вместе разведать обстановку в округе. Нам еще нужно узнать, кто же все-таки стоит за этими нападениями, и как это прекратить. Сегодня все зашло слишком далеко. Не будь здесь магов, даже не знаю, чем бы закончилась эта ночь. Скорее всего, деревня была бы полностью разрушена, а большая часть жителей просто погибла бы. Что при этом было бы со мной — даже и думать не хочется.

Ирмонд окончательно управился с пожарами в деревне, и мы отправились в сторону, откуда предположительно пришли элементали.

Интересующий нас участок поля, на котором еще несколько часов назад росли какие-то злаки, полностью выгорел. Огонь элементаля — штука довольно сильная, он способен сжечь даже то, что обычное пламя так просто не возьмет. Но, в конце концов, и этот огонь растерял силу и потух сам по себе. К тому времени, когда окончательно рассвело, о пожаре напоминали лишь огромная черная проплешина и поднимающийся кое — где дымок. Маг решил, что место призыва располагается в центре выгоревшего участка, и мы долго обследовали этот пятачок, пытаясь что-то отыскать под слоем пепла.

— Что же мы все-таки ищем? — поинтересовался я у Ирмонда.

— Любой предмет, который может сойти за артефакт. Или его остатки, если он

пострадал от огня. Призвать элементаря не так уж и сложно. Но призвать разом четверых, да еще относящихся к разным стихиям — на такое способны немногие. Поэтому я бы предпочел, чтобы наши элементарии оказались здесь благодаря одноразовому артефакту.

— А если артефакт был не одноразовый?

— Вряд ли. Такую вещь не так просто достать, да и денег она стоит немало. К тому же, любой артефакт такого рода требует подзарядки. Нет, столь глупо расходувать такую силу станет разве что сумасшедший.

— Значит, если мы сейчас ничего не найдем?..

— Тогда мы будем знать, что нам противостоит кто-то знающий толк в магии, и кому по силам призвать четырех элементарей разом. Или же этот кто-то был не один. А вон, кстати, и Тарвус.

Гильдейский маг присоединился к нам и тут же взялся за дело: достал из кармана небольшой камешек на нити и стал ходить по намеченному нами участку, держа перед собой этот маятник. Смотрелось это довольно забавно, и напомнило мне работу реальных 'магов'. Двадцать первый век приближается к концу, а подобные личности в нашем мире все еще не перевелись. Наверное, и не переведутся никогда. Как и те, кто верит в подобные вещи. Здесь же пользы от этого маятника тоже было немного. Тарвус объявил, что его инструмент ничего не почувствовал, а это значит, что никаких магических предметов поблизости нет и не было.

— По крайней мере, мы теперь точно знаем, что по окрестностям бродит кто-то помимо чернокнижника, — обнадежил нас гильдейский маг по дороге обратно. — И у него также не очень дружеские намерения. Сегодня что-нибудь должно проясниться. Ночью, когда все уже разошлись, наш коллега из шахтерского городка сообщил нам с Ирмондом, что колдун вернулся из леса и заночевал на постоялом дворе. Если не задержится в Кримсхольме, то во второй половине дня он будет здесь.

Так вот что он имел в виду, когда просил Ирмонда поберечь силы! Сегодня мы наконец увидим этого загадочного колдуна.

— Что вы намерены делать? — поинтересовался я у магов.

— То, что и собирались. Подготовимся к встрече, попробуем уговорить. Если не получится — будем убеждать силой. Но не думаю, что до этого дойдет. Драться-то, по сути, не за кого.

— Вы хотите сказать, что если он не станет на вас нападать, то вы просто возьмете и отпустите демонопоклонника? Даже если все это его рук дело?

— Это еще надо доказать. А призыв и изучение демонов сами по себе не являются преступлением. Даже в нашей гильдии есть демонологи, хоть это и редкая магическая профессия. Без таких знаний мы бы не смогли противостоять тем же культистам. Среди Возрожденных также встречаются те, кто использует в бою существ из других Планов.

— В чем-то ты прав — общение с демонами не считается у нас чем-то запретным, если при этом ты никого не тащишь на жертвенный алтарь. Но чернокнижнику этому все же придется задержаться здесь, пока мы точно не узнаем, что происходит. Я — королевский боевой маг, и поскольку есть реальная угроза местному населению, я имею право это сделать, — объявил вдруг Ирмонд. — Если выяснится, что он ни в чем не виноват — отпустим.

— Ладно, там на месте видно будет, как поступить, — махнул рукой его старший товарищ. — Но не думаю, что он так просто согласится посидеть пару дней под надзором.

— Тогда нам нужно подготовиться лучше. Начнем прямо сейчас.

За разговором мы успели вернуться к дому старосты. В деревне уже вовсю кипела работа: под руководством Илима разбирались завалы в частично разрушенных домах, делался мелкий ремонт в менее пострадавших. Все раненые стараниями Тарвуса были поставлены на ноги. Погибших, к счастью, не оказалось.

Волшебники задержались лишь на минуту, взяв необходимые им вещи, после чего двинулись по дороге в сторону шахтерского городка. Как они пояснили — хотят встретить колдуна подальше от деревни, которая и так уже достаточно пострадала. Я же заперся в Личной Комнате, отправил через мессенджер пару сообщений и принялся ждать. У меня есть вопрос, на который я хочу наконец получить ответ. Заодно потратил полученные за новый уровень очки характеристик, вновь вложив их в телосложение.

Минут через десять наконец в комнате материализовалась фигура Посланника, для которого попасть в изолированную от всего игрового пространства Личную Комнату не составляет труда.

— Доброе утро. Я получил ваше сообщение. Вы хотели о чем-то спросить? — на этот раз в роли безликого администратора оказался Виталий.

— Да, хотел. Вообще-то было бы лучше, если бы пришел Николай, но если ты можешь прояснить ситуацию, то тоже будет замечательно. Дело в том, что сегодня ночью все повторилось. В этой местности произошел бой, отголоски которого я слышал находясь в этой комнате.

В ответ я услышал тяжелый вздох Виталия.

— Мы проверили эту Личную Комнату, с ней все в порядке. Тут дело в вас. Понимаете, игра все еще не воспринимает вас в качестве игрока, поэтому комната не запечатывается, как это обычно происходит.

— Значит, даже здесь я не могу чувствовать себя в безопасности?

Виталий лишь развел руками.

— Есть временное решение. Администраторы имеют возможность закрывать любую комнату, делая ее недоступной для внешнего мира. При этом вы можете свободно выйти, но тогда ее придется запечатывать заново. Эти действия не должны вызвать каких-либо подозрений у тех, кто следит за игрой.

— Значит, ты можешь запереть меня на ночь?

— Да, и в любой другой момент, когда вам понадобится. Просто отправьте мне сообщение, и я появлюсь так быстро, как только смогу.

— Но ты же не всегда можешь оказаться на рабочем месте?

— В последние дни я практически не покидаю Альтрею. Да и раньше проводил в реальности лишь несколько часов в сутки, не выходя из игры даже на время сна.

— У вас что, администраторов даже спать заставляют в игре?

— Нет, ну что вы! — махнул рукой Виталий. — Нам положено находиться в игре двенадцать часов, но многие остаются сверх того. Не бесплатно, конечно же. Но деньги здесь не главное. Для большинства из нас Альтрея стала больше, чем работой, как и для игроков она больше, чем игра. Это огромный мир, и не хватит целой жизни, чтобы все в нем увидеть. В моей должности есть особые привилегии: я могу в любой момент оказаться где угодно. Поверьте, скучно мне не бывает никогда.

— Но твой отец занимает высокий пост в корпорации, у тебя есть отличная возможность сделать хорошую карьеру.

— Карьера и деньги меня не интересуют. Мне хочется делать то, что мне нравится, а нравится мне все это, — он обвел руками комнату. — Эту должность я и так получил благодаря отцу. Я сказал ему, чему хотел бы посвятить свою жизнь. Он не стал запрещать и даже согласился помочь, при условии, что я все же получу хорошее образование.

— Наверное, он решил, что твое увлечение со временем пройдет, а вот образование останется. Мудрый человек. И все же, он ошибся. Ты решил и дальше быть простым администратором?

— Нет, у меня есть планы. И я пока еще только заканчиваю обучение.

— Но ты же сам только что сказал, что пропадаешь в игре сутками?

— Инфосеть, — просто ответил Виталий. — Сейчас не обязательно лично посещать университет, все знания можно получить, не выходя из игры. Разве вы не знали? Именно так мне приходится проводить почти все свободное время.

— Нет, я как-то не интересовался. Что ж, это удобно. Чем думаешь заняться потом?

— Думаю, мне скоро предложат повышение. Из Альтреи я пока уходить не собираюсь. Хотя, говорят, что через год должен состояться запуск серверов новой игры, которая должна во всем ее превзойти. Если это правда, то у меня будет отличная возможность сравнить два таких шедевра, взять из них лучшее, ну и... — Виталий запнулся, а потом добавил: — И создать что-то свое.

— Так вот зачем тебе все это? Хочешь сделать свою, идеальную игру?

— Ну да, — Посланник пожал плечами. — Знаете, как говорят: если хочешь, чтобы что-то было сделано хорошо — сделай это сам.

— Понимаю. Я и сам всегда так считал.

— Поэтому я вам все это и рассказал. Ведь вы посвятили этому жизнь.

— Мне так и не удалось создать идеальную игру, не смотря на все попытки.

— Пока что это вообще никому не удавалось. Хотя, многие считают Альтрею идеальной. Интересно будет взглянуть на ее конкурента.

Виталий замер на несколько секунд, видимо, ему пришло какое-то сообщение. А затем продолжил:

— Что-то я снова заболтался. Работа зовет. Вам что-нибудь еще нужно?

Дождавшись моего отрицательного ответа, он обновил на мне бафф, попрощался и растаял в воздухе. Интересный парнишка. И очень похож на меня в юности. Может, что-нибудь у него и получится. Игры становятся все более интересными и затягивающими, все большее количество людей открывает для себя виртуальные миры. Для многих виртуальность постепенно вытесняет реальность. Все идет к тому, что человечество в большинстве своем вскоре основную часть жизни будет проводить в виртпространстве, выходя из него лишь в случае большой необходимости. А со временем и вовсе откажется от тел, обретя бессмертие в мирах, подобных этому. И я, если выживу, стану первопроходцем...

Я вырвался из мира грез и посмотрел на часы. Восемь утра. Чернокнижника раньше второй половины дня ждать не стоит, а больше ничего интересного сегодня не предвидится. Чем заняться? Бродить по окрестностям небезопасно — мы так и не выяснили, кто совершает эти ночные нападения. Меньше всего на свете мне сейчас хотелось бы случайно столкнуться с ними. В самой деревне у меня тоже нет никаких дел. Можно, конечно, пойти помочь местным, но квест мне все равно не дадут. Нет уж, пусть лучше НПС сами тяжести таскают.

Я достал инфокристалл и перевел его с голографического режима на прямой вывод

информации прямо перед глазами, намереваясь почитать что-нибудь художественное. Тому, кто придумал ввести в игру инфокристаллы, нужно поставить памятник при жизни. Не удивлюсь, если такой памятник уже существует. Предоставить пользователям доступ в Инфосеть прямо внутри игры — казалось бы, такая простая идея. Но ее реализация по сложности оказалась сравнимой с изобретением самой виртуальной реальности. Альтрея стала первой игрой, в которой удалось решить все технические сложности связывания реального мира с виртуальным. И сейчас перед моим взором открылся каталог крупнейшей в Инфосети библиотеки. По слухам, в ней в цифровом виде хранятся почти все книги, когда-либо написанные за всю историю человечества. Очень похоже на правду. Я улегся на кровать, закинув руки за голову, и погрузился в книгу, которую начал читать очень давно, целую жизнь назад...

Пиктограмма часов показывала полдень, когда я наконец закрыл электронную книгу, протирая глаза и потягиваясь. Перекусив сухим пайком из своих запасов, я вышел на улицу. Местные жители по — прежнему усердно трудились, приводя в порядок свои дома. Трудолюбивый здесь живет народ.

Я двинулся в сторону, где сейчас должны были находиться маги. Интересно будет понаблюдать за их подготовкой.

Волшебники удалились от Каменки метров на двести, посчитав это расстояние достаточно безопасным. Когда я подошел к ним, они как раз заканчивали создавать сложнейший магический рисунок. Вернее, создавал его маг из Гильдии, Ирмонд же просто наблюдал. Вот уж чего я никак не ожидал — это встретить рунного мага! Отличные специалисты защиты, среди игроков они крайне редки. Еще бы: играть таким классом в одиночку почти невозможно. Чтобы сотворить любое заклинание, требуется нарисовать знак, зачастую очень сложный и требующий большого количества времени. При неожиданном нападении навыки этого класса будут бесполезны. Но если дать рунному магу достаточно времени, он превратит в мощную линию обороны что угодно, пусть даже это будет обычное поле. Из-за этого рунные маги необходимы любому клану, имеющему замок.

Почти всегда этот класс выбирается игроками исключительно для игры в клане и прокачивается при его полной поддержке. С неигровыми персонажами ситуация немного иная, среди них рунных магов все же больше. И теперь один из них стоит прямо передо мной, предоставив возможность полюбоваться на его мастерство.

Двухметровая октограмма вертикально висела в воздухе, медленно вращаясь и светясь насыщенным красным цветом. Движением рук Тарвус управлял рисунком, дополняя и без того сложную вязь небольших значков и букв неизвестного мне алфавита, пока все пространство внутри фигуры не оказалось заполнено ими. Повинуясь жестам волшебника, рисунок повернулся горизонтально, затем медленно опустился на дорогу и начал постепенно угасать, будто впитываясь прямо в землю. Вскоре от него не осталось ни следа.

— Вот и все, — с явным облегчением произнес Тарвус. — Призвать существ из других Планов он точно не сможет. Оставшееся время можно потратить на укрепление защиты. На всякий случай.

— Три часа назад Хельмар предупредил нас об отбытии нашего черного мага. Если он нигде не задержится, то он будет здесь через полчаса — час, — обратился ко мне Ирмонд. — Сможешь чем-нибудь помочь, если дело дойдет до боя?

Я отрицательно покачал головой:

— Мои возможности вы уже видели. У меня есть пара свитков, но и от них будет мало

пользы, если вы сами не справитесь. Лучше я не буду путаться у вас под ногами и понаблюдаю со стороны.

— Не самая плохая идея, — кивнул маг.

— Вот только спрятаться мне негде, — тихо сказал я, рассуждая вслух. Дорога проходила напрямиком через поля, и никаких укрытий рядом не было.

— Если тебе так хочется на это посмотреть, то есть один способ, — произнес Тарвус, не отрываясь от работы.

Я повернулся в его сторону и увидел, как он создает еще один магический знак, на этот раз гораздо более простой и меньшего размера.

— И что за способ?

— Ментальная связь. Простенькое заклинание, не требующее больших затрат сил. Ты сможешь видеть все происходящее моими глазами.

— Отлично, мне это подходит!

— Тогда подожди, я хочу успеть подготовить еще пару задумок.

— Он всегда перестраховывается, — пояснил Ирмонд.

— Вот увидишь, когда-нибудь это спасет твою жизнь.

— Может, просветишь нас тогда, что ты там еще придумал?

— Хочу не позволить ему сбежать, — коротко пояснил Тарвус.

— Блокиратор порталов? Дельная мысль. Тогда не будем тебя отвлекать.

Боевой маг умолк, предоставив товарищу заканчивать подготовку. Я тоже не стал больше заводить разговоров, просто наблюдая за работой рунного мастера.

Действовал он сосредоточенно и быстро, но без особой спешки. Выверенные движения рук рисовали в воздухе все новые светящиеся знаки. Сложные магические фигуры сменяли друг друга, добавляя все новые слои защиты.

Глядя на то, как основательно маги готовятся к встрече, я рассуждал, стоит ли мне остаться с ними. С одной стороны, под такой защитой вряд ли мне будет грозить опасность. С другой, особого смысла в этом нет. Я и так увижу все, как если бы сам присутствовал здесь, и при этом не буду мешать. В конце концов я решил воспользоваться предложением Тарвуса. Меня будет ждать интересный киносеанс.

— Теперь точно все, — какое-то время спустя произнес Тарвус, закончив создавать очередную фигуру.

— Отличная работа, — подтвердил молодой маг. И тут же с усмешкой добавил: — Жаль только, что вряд ли нам все это понадобится.

Его старший товарищ хотел было что-то ответить, но потом просто устало махнул рукой и обратился ко мне:

— Лисандр, подойди.

Когда я приблизился, он коснулся моего виска и произнес короткую формулу заклинания. На секунду мне показалось, что небо и земля поменялись местами, а затем на краткий миг я увидел себя чужими глазами. Я покачнулся, но Тарвус ухватил меня за руку и помог устоять на ногах.

— Согласен, неприятное ощущение, но это лишь на мгновение. Зато теперь ты ничего не пропустишь. Эффекта хватит на пару часов, затем он начнет ослабевать и вскоре развеется. Как только чернокнижник появится, я активирую связь.

— Спасибо! — искренне поблагодарил я. Магическое противостояние — это всегда великолепное зрелище, и теперь я смогу наблюдать за поединком из первых рядов!

— Сейчас нам остается только ждать.

— А я, пожалуй, не буду вам больше мешать. Желаю удачи.

Маги принялись обсуждать последние детали, а я отправился назад, справедливо решив, что удобнее всего будет наблюдать из Личной Комнаты. В деревне за время моего отсутствия ничего не изменилось: здесь по — прежнему кипела работа. НПС без конца сутились, что-то таскали и чинили. Похоже, что здесь у всех есть чем заняться, кроме меня. Мне же оставалось только закрыться в своей комнате и ждать, что я и сделал.

Вызов от мага пришел через четверть часа в виде внезапно выскочившего сообщения:

*'Внимание, неигровой персонаж Тарвус пытается установить с вами ментальную связь. Хотите ли вы установить связь? Да. Нет.'*

Конечно, хочу! До этого момента подобного опыта у меня не было. Перед глазами тут же появилось небольшое изображение, словно открылось новое окно интерфейса. Я попробовал раскрыть его шире, и это у меня получилось. Тогда я увеличил изображение до размеров всего моего поля зрения. По ощущениям это было похоже на старые трехмерные видеофильмы от первого лица, в которых зритель видел все, что происходило с актером, как если бы он сам участвовал во всех событиях. Такие фильмы были популярны до изобретения полноценного виртуального кинематографа, когда стало возможным передавать не только зрительные образы, но и ощущения. Сейчас же я мог только смотреть глазами мага и слышать то же, что слышит он.

В данный момент Тарвус вглядывался в дорогу, поднимающуюся на холм в нескольких сотнях метров от выбранного магами места. На вершине холма я заметил фигуру в темных одеждах, которая постепенно приближалась. Вот наконец-то и пожаловал наш черный маг! В попытке рассмотреть детали, я вглядывался чужими глазами в идущего человека.

Он шел широкими шагами, мерно переставляя посох, но спешки в его движениях не было. Без сомнений, он тоже успел увидеть ожидающих его волшебников, но в его поведении ничего не изменилось. Он приближался, и постепенно мне удалось разглядеть его лицо, тот самый зловещий камень в посохе, и даже узоры, вышитые красной нитью на черной ткани его одежды. Все, как говорил Хельмар.

Человек никак не производил впечатление сектанта — демонопоклонника: по виду это был просто экстравагантно одетый и уверенный в своих силах маг. За свою долгую жизнь мне довелось встречать подобных людей, сильных характером и считающих себя вправе использовать любые средства; ставящих достижение своих целей превыше всего. Нет, договориться с ним не получится, он не отступит.

Чернокнижник остановился в десятке метров от магов, спокойно разглядывая препятствие. Даже мне стало не по себе от такой непоколебимой самоуверенности.

Боевой маг заговорил первым:

— Меня зовут Ирмонд, я расследую происшествие в этой деревне. Назови себя.

— Мое имя вам ничего не скажет, — услышал я негромкий ответ. Похоже, властный голос молодого мага не произвел должного впечатления на стоящего напротив человека.

— Ты пытался силой забрать ребенка и угрожал мирным жителям этой деревни, после чего она подверглась нападению. Мне придется задержать тебя до того момента, пока мы не выясним, что здесь произошло.

Колдун едва заметно улыбнулся и ответил таким же ровным голосом, как и прежде:

— Мальчик сам пожелал стать моим учеником. Я вправе его забрать. И я не собираюсь здесь задерживаться.

— Вот мы и подошли к самому интересному моменту, — Тарвус перебил попытавшегося что-то возразить товарища. — Мы проверили ребенка на все возможные магические способности. Он совершенно бездарен, ни единой искры способности к любому из видов волшебства! Его аура по каким-то причинам была временно усилена, но это прошло. Сейчас он ничем не отличается от своих сверстников и не сможет научиться ни единому заклинанию!

Я успел заметить недоумение на лице колдуна, но оно очень быстро сменилось откровенной радостью, будто он что-то только что понял.

— Тем лучше. Тогда у вас тем более нет причин мне препятствовать. Этот мальчик нужен мне. Дайте мне забрать его, и я уйду.

— Ну все, хватит! — не выдержал такой наглости боевой маг. — Тарвус!

Его товарищ отреагировал мгновенно, активировав один из своих знаков. Вокруг чернокнижника появилась клетка с прутьями в виде оранжевых жгутов энергии. Тот несколько мгновений просто продолжал смотреть на магов, затем перехватил посох двумя руками и с коротким замахом ударил им по решетке своей магической тюрьмы. С громким хлопком она исчезла, а колдун тут же перешел в атаку.

Из его посоха один за другим начали появляться багровые шары, которые полетели в магов. Над волшебниками развернулся уже виденный мною защитный купол, но более мощный и яркий, наверняка одна из заготовок Тарвуса. Защита без труда отразила атаку чернокнижника, а сами маги наконец начали действовать всерьез.

Ирмонд отправил в колдуна мощный огненный шар, а его старший товарищ еще раз попытался обездвигнуть противника, накинув на него магическую сеть. Оба заклинания наткнулись на багровую сферу, укрывшую черного мага, и бессильно развеялись с яркой вспышкой.

Сфера порядком мешала разглядеть происходящее внутри нее. Но все же мне удалось увидеть, как колдун взмахнул посохом, и с его наверх сорвалась волна энергии, которая так же не смогла нанести никакого вреда.

А ведь и правда силен культист! Пока что ему удается на равных противостоять двум хорошо подготовившимся магам.

И тут Ирмонд ударил всерьез. Подняв в руке жезл, он призвал молнию, как в бою с элементами. Ослепительная линия вертикально прочертила небо...и бессильно рассыпалась искрами по поверхности колдовской защиты! Но за ней сразу же последовала вторая, затем еще одна. Молнии били все чаще и чаще, пока не с нестерпимым грохотом слились в сплошной столб света, всей своей мощью обрушиваясь на чернокнижника. Когда же все стихло, я ожидал увидеть обугленное тело колдуна. К моему удивлению, тот остался жив. Человек в черном пошатывался, но стоял на ногах, опираясь на посох. Одежда его кое — где прогорела до дыр и дымилась.

— Брось посох! Больше никакой магии — и останешься жив! — крикнул ему Ирмонд.

Колдун попытался покрепче встать на ноги и направить посох в сторону боевого мага. Ирмонд тут же отреагировал, не дав ему и шанса на новую атаку. Сверху на чернокнижника обрушилось заклинание, в котором я опознал воздушный молот. Послышался глухой удар, вокруг взметнулось облако пыли. Тусклая пленка защиты в последний раз укрыла черного мага, все же сумев поглотить часть удара, а затем исчезла.

Оставшейся мощи заклинания хватило, чтобы сбить культиста с ног. Он упал на колени, уперся руками в землю и склонил голову, пытаясь прийти в себя. Его оружие отлетело в

сторону на несколько метров.

— Готов, — лаконично прокомментировал Ирмонд.

Перед моим взором замелькали руки Тарвуса: он начал создавать какой-то знак, вероятно, пытаясь отрезать пленника от магического источника.

В этот момент что-то произошло, и изображение колдуна приблизилось, словно на нем сфокусировалась невидимая камера. Поверженный черный маг медленно поднял голову и посмотрел прямо мне в глаза. Вернее, он посмотрел в глаза Тарвусу, но ярость этого взгляда почувствовал даже я. Внезапно, что-то стало меняться в его облике. Черты его лица начали заостряться, кожа потемнела, приобретая серый оттенок. Чернокнижник продолжал смотреть на мага, медленно растягивая губы в улыбке. Я заметил, как его зубы стали расти, превращая улыбку в оскал. В его глазах полыхнул огонь, окончательно придав колдуну демонический облик.

— Одержимый! Ирмонд, он одержимый! — я услышал испуганный крик гильдейского мага, но его голос помог мне очнуться от наваждения: видимое мною изображение снова отдалилось, а лицо колдуна перестало занимать всю область обзора.

Чернокнижник медленно поднялся на ноги. Брошенное Ирмондом ледяное копье он отбил мгновенно материализовавшимся огненным щитом. Из его сложенных, словно в молитве, рук, сорвалось облако серого дыма. Подлетев к защитному куполу магов, облако налипло на него грязным пятном. И там, где оно коснулось выставленной Тарвусом защиты, сияние купола стало угасать: заклинание начало быстро разъедать прикрывающие волшебников чары. А колдун стал наносить короткие мощные магические удары, постоянно испытывая оставшуюся прочность.

Ирмонд не оставался в долгу, используя весь богатый арсенал боевой магии, но пока что безуспешно. Повторить удар молниями он не торопился, или же просто не мог. Тарвус снова начал спешно сплетать что-то на основе рунной магии, не отвлекаясь непосредственно на сам бой. На какое-то время установилось равновесие. Затем защитный купол исчерпал запас прочности и погас. Ирмонд тут же поставил магический полог, укрыв себя и товарища. Одержимый радостно оскалился. Перед ним возникла огненная стена, которая понеслась на магов, но на ее пути мгновенно выросла земляная преграда. Две стихии столкнулись, и заклинания уничтожили друг друга, исчерпав все силы. Не зря рунный маг потратил столько времени, приготавливая несколько линий обороны!

Ирмонд направил жезл на чернокнижника и выпустил мощный конус холода. Колдуна укрыла огненная пелена, а когда она спала, он по — прежнему стоял на том же месте, ничуть не пострадав. Вместо того, чтобы застыть ледяной статуей, он воздел руки к небу и что-то выкрикнул. В следующий миг все пространство вокруг магов заполнил огонь, скрыв одержимого из виду. Защитный полог Ирмонда укрыл его и Тарвуса, но было заметно, что удерживать его становится тяжелее с каждой секундой. Снаружи продолжало бушевать пламя. Преобразившийся кульгист явно стал намного сильнее, сжигая огромное количество маны для поддержания такого заклинания.

— Меня так ненадолго хватит, — каким-то отстраненным голосом проговорил Ирмонд.

— Почти закончил, еще немного, — торопливо ответил гильдейский маг.

— Может, хотя бы просветишь, чем ты занят?

— Готовлю ослабляющий знак. Когда закончу — я активирую рассеивание, вся действующая магия развеется. Тогда я брошу в него ослабление. После этого бей, чем только можешь. Готово. Действуем! — он выкрикнул последнее слово, и все внезапно стихло.

Исчезло ревящее пламя, пропал защитный полог Ирмонда.

Созданный Тарвусом знак рванулся к колдуну, ударил его и исчез, будто впитавшись в кожу. От неожиданности он сделал шаг назад и покачнулся, а маги тут же нанесли двоянный удар. Одержимый все же успел защититься, но ослабление подействовало отлично: брошенный кем-то из волшебников воздушный таран сбил его с ног и протащил по земле несколько метров. Он вскочил, но новый магический удар снова смог частично преодолеть огненный щит и нанести ему урон. Колдун начал медленно пятиться, уже не помышляя об атаке, а маги дружно шагнули вперед, не ослабляя натиска.

Волшебникам удалось еще несколько раз частично пробить защиту одержимого, а тот лишь продолжал отступать, с ненавистью глядя на них. Его губы шевелились, но слов я не слышал и не мог понять, что он задумал: то ли готовил что-то особенно мощное, то ли просто от бессилия проклинал магов.

Неожиданно в нескольких метрах позади него воздух сначала задрожал и сгустился, затем в этом месте образовалась арка высотой в рост обычного человека. Внутри нее клубился туман зловещего темно — красного цвета. Портал! Каким-то образом ему удалось открыть портал! Чернокнижник резко развернулся лицом к арке и одним прыжком скрылся за клубами тумана. Вслед за ним в проем ударила молния Ирмонда. Неизвестно, угодила ли она в цель, но спустя мгновение портал исчез.

— Ушел! — с яростью сказал боевой маг. — Ты же говорил, что блокируешь любую возможность перемещения с этого места! Почему у него получилось призвать демона — мне понятно. Он его и не призывал, демон и так уже сидел в нем. Но объясни мне, как он смог сбежать?!

— Как ты и сказал, я заблокировал любую возможность перемещения в пределах этого мира, — спокойно ответил Тарвус. — Вот только я не рассчитывал, что он захочет ударить напрямик на Нижние Планы.

— Ты хочешь сказать?..

— Наш друг сбежал в ад.

— Он ведь не выживет там? — помолчав, спросил Ирмонд.

— Кто знает. Вряд ли ему понадобится много времени для того, чтобы открыть портал обратно.

— А переместиться оттуда он сможет куда угодно, хоть на другой континент.

— Сюда-то он точно не сунется. Не думаю, что мы вообще когда-нибудь увидим его снова.

— Значит, ушел! — со злостью повторил Ирмонд. — Я уж думал, что теперь ему придется ответить на наши вопросы! Кстати, я до сих пор тебя не поблагодарил. Сегодня мы действительно остались живы благодаря тебе. Если бы ты не подготовил столько знаков для разных случаев...

Что бы произошло тогда, я уже не услышал, потому что связь с Тарвусом оборвалась. Видимо, он развеял заклинание, полагая, что больше ничего интересного я не увижу.

Изображение погасло, а я еще несколько секунд сидел, слепо пялившись в стену и пытаясь прийти в себя после увиденного. Я даже не заметил, насколько меня поглотило сражение. Вот, за что Альтрею любят миллионы! Здесь каждый бой, особенно с НПС с их продвинутым искусственным интеллектом — это стратегия и тактика, а не бездумное использование умений в попытке выбить как можно больше цифр урона! Бой вышел красивым, а вот с самим квестом на снятие проклятия с Каменки пока что ничего не

понятно. От колдуна вроде бы отбились, но сообщения о завершении задания не было. То ли для завершения нужно поговорить со старостой, то ли это еще не конец. Стоит обсудить ситуацию с магами.

С этими мыслями я покинул дом главы деревни и отправился встречать волшебников.

Я увидел их на окраине деревни, где их обступили встревоженные жители. Не услышать такое сражение мог бы разве что глухой, поэтому теперь магам приходилось успокаивать напуганных селян.

— Похоже, что сегодня вы дважды спасли эту деревню, — сказал я, когда гостей из Лагесты наконец оставили в покое. — Что теперь? Думаете, он больше не вернется и Каменка в безопасности?

— Колдун, кем бы он там ни был, еле унес ноги. Теперь знает, что маги Эрии кое — чего стоят, — ответил Тарвус и мы неторопливо двинулись к центру деревни. — Нет, он не станет соваться сюда снова только ради мести или из-за неудавшегося ученика.

— Думаете, этот одержимый прибыл откуда-то издалека?

— Он не из Эрии и не из ближайших к нам стран, это я могу сказать точно. И он не был одержим демоном в общепринятом смысле, скорее это было слияние с ним. Я только слышал об этом, но сам не встречал никогда. Лишь человек с очень сильной волей сможет подавить демона, впустив его в себя. Тогда он приобретет огромные возможности, усилив и свое тело, и способности к магии. Обычно же человек превращается в одержимого, потеряв контроль над своим телом.

— Я тоже слышал о подобных людях. Но в Эрии таких случаев еще не было, — подтвердил Ирмонд. — Что же заставило его проделать такой путь и отправиться в Туманный Лес?

— Я думаю, что именно там он и провел ритуал слияния, — поделился своими мыслями Тарвус.

— Почему ты так считаешь?

— Разве ты не заметил? Он явно еще не освоил свои способности. И в этом нам очень повезло. Если бы он вошел в полную силу, сомневаюсь, что мы бы с ним справились.

Ирмонд промолчал.

— И для деревни все это означает, что?.. — я сделал паузу, желая получить наконец у заболтавшихся магов ответ на интересующий меня вопрос.

— Это означает лишь то, что со стороны этого человека угрозы больше нет, — сказал Тарвус, и тут же добавил: — Но нам придется провести здесь еще одну ночь. Даже без этого колдуна здесь не будет спокойствия. Сам он отсутствовал до сегодняшнего дня, поэтому если все эти происшествия и его рук дело, то не напрямую.

Похоже, мои надежды на завершение квеста не сбылись, а сам он гораздо сложнее и запутаннее, чем казалось в начале. Это задание полностью оправдало свою принадлежность к классу необычных. Плохо только то, что мне очень хочется узнать, чем закончится эта история, да и получить хоть какое-то количество опыта за помощь. На многое рассчитывать глупо — толку от меня почти нет, но обычно в таких ситуациях игра выдает награду всем игрокам, в зависимости от степени участия. Поэтому пока что покидать эту местность не стоит. Придется провести здесь еще одну ночь.

Пока я размышлял, мы успели дойти до центра деревни, и предо мной снова встал вопрос, чем занять остаток дня. В самой деревне мне делать совершенно нечего, а снаружи по — прежнему может быть опасно. От скуки решил еще раз прогуляться по поселению,

попутно просматривая свойства НПС. Взрослые жители оказались в основном 20–25 уровня, дети 10–15, а подростки до 20. Один только Илим, являясь старостой деревни, щеголял 57–ым уровнем: игра всегда делает важных для мира персонажей сильнее. Если бы я играл своим старым героем — воителем, то, при желании, скорее всего, смог бы в одиночку вырезать все это поселение. Конечно, если бы все жители не накинулись бы на меня разом. Но и тогда были бы возможны варианты.

Магу с заклинаниями, работающими по большой площади, было бы еще проще. Вкупе с полным реализмом Альтреи это всегда давало игрокам такое ощущение могущества и собственной значимости, которое невозможно почувствовать в реальной жизни. Именно это влекло многих людей в подобные игры. Сейчас же, если судить по уровням, то я со своим восьмым не сильнее ребенка, но это не совсем верно. Большую роль играют значение характеристик, умения и экипировка. Даже без висящего на мне баффа Благословения Творца, я бы мог сейчас один на один одолеть почти любого из местных жителей. Свойства двух магов оказались для меня закрытыми, но другого я и не ожидал. Разница в уровнях между нами слишком велика.

Несколько раз я пытался заводить разговор с селянами и получить от них какое-нибудь задание. Простые квесты все еще недоступны, но всегда остается возможность наткнуться на что-нибудь необычное вроде задания с Ленри или то, что я получил на болоте. Квест на болоте... Только сейчас я вспомнил о той странной пластинке, найденной мною после убийства мини — босса! По условиям квеста, я должен показать ее кому-то из Гильдии магов, а ведь один из представителей Гильдии уже второй день находится рядом со мной! Я нашел в сумке металлическую пластинку и поспешил разыскать Тарвуса.

Маг к тому времени уже отправился в свою комнату отдыхать после тяжелого утра, но мне удалось до него достучаться. Сонными глазами он осмотрел интересующий меня предмет, после чего выдал:

— Да, я знаю, что это за вещь. Откуда она у тебя?

— Нашел ее на теле одной твари на болоте в нескольких часах ходьбы отсюда. Я совсем забыл про нее, а сейчас подумал, что это может быть важно.

— Похоже, мне придется дать тебе небольшой урок истории. Присядь, — Тарвус указал мне на стул. Дождавшись, когда я усядусь, он продолжил: — К нашему делу этот артефакт не имеет никакого отношения. Это наследие трехсотлетней давности, когда Эрия была частью гораздо более крупного государства. Тогдашние правители этой страны слишком увлеклись темными искусствами, не заботясь о своем народе. Основанный ими магический Орден ставил в своих подвалах жуткие эксперименты, для которых людей буквально хватили на улицах. Созданные темными магами существа иногда вырывались на свободу, а иногда и выпускались специально, чтобы их испытать. Они нападали на мирное население, держа его в страхе.

Так продолжалось несколько десятилетий. За это время сменилось несколько императоров, но правящая династия продолжала следовать по выбранному пути. Не раз поднимались восстания, но все они были жестоко подавлены. В конце концов, последний император, которого звали Тимириан, совсем обезумел. Он решил подвергнуть магическому изменению всю страну, включая подданных. Служители Ордена стали разъезжать по всему государству, распространяя пластинки вроде найденной тобой. Каждая из них содержала темное волшебство, под воздействие которого попадало все, что находилось поблизости. Люди, животные, растения, даже сама земля — все изменялось, искажалось; появлялись

кошмарные создания.

Многие из вассалов императора тоже не чурались черной магии, но когда стало известно о планах их правителя, большинство из них восстало. Не слишком-то им хотелось превращаться в монстров и править проклятой землей. Вслед за знатью поднялся и народ. Гражданская война продлилась всего несколько месяцев, но успела унести множество жизней. В попытке сохранить власть, император и Орден использовали всю силу темной магии, но их не спасла и она. После короткой междоусобной войны на руинах империи возникло несколько новых государств, одним из которых является наше королевство.

Большинство из проклятых металлических пластинок было собрано еще в те времена, но некоторые все же остались, их случайно находят до сих пор. Почти утратив свою силу за прошедшие годы, они все еще остаются опасными.

— И за них, конечно же, положена достойная награда? — поинтересовался я, предвкушая удачное завершение квеста.

— Вообще-то нет, — ответил Тарвус, и, глядя на мое удивленное лицо, рассмеялся. — Извини, Лисандр, но такие предметы сразу же полагаются сдавать властям или Гильдии Магов. Владение ими запрещено. Поэтому ты поступил правильно, принесся мне эту вещь.

*Задание 'Загадочный предмет' завершено!*

***Вы получаете новый уровень!***

***Вы получаете новый уровень!***

***Вы получаете новый уровень!***

*Ваша репутация с Гильдией Магов увеличилась на 100. Текущий уровень репутации: Незнакомец 100/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.*

*Вам доступно новое задание 'Наследие императора Тимириана'! Желаете получить задание? Да. Нет.*

Опыт, поучительная история и благодарность Гильдии Магов. Не так уж и много за задание ранга 'необычное'. Впрочем, я не слишком напрягся, выполняя его. Случайно наткнулся на редкого моба да отнес выпавший с него квестовый предмет. Зато запустилась цепочка заданий, за которую обычно и награда бывает получше. От такого не отказываются.

*Вы получили задание 'Наследие императора Тимириана'. Разузнайте как можно больше о найденном проклятом предмете. Класс задания: редкое.*

Бинго! Необычные задания найти не так уж сложно, а редкое действительно встретишь не каждый день.

— Очень увлекательная история, уважаемый Тарвус, — сказал я магу, умолчав о том, что уже читал ее, когда искал информацию об Эрии. — Вы говорите, что проклятые предметы все еще находят? Занимается ли кто-нибудь всерьез их поисками и изучением?

— Поисками — нет. Найти их слишком сложно, да и ценности они не имеют никакой. Раньше эти пластинки изучали, пока не разузнали о них все возможное. Сейчас их просто уничтожают. Хотя... Один мой коллега все еще интересуется ими. Считает, что может открыть что-то новое. Он бы рассказал тебе гораздо больше, чем я. Если хочешь — найди Димира в Гильдии Магов, когда будешь в Лагесте.

*Задание 'Наследие императора Тимириана' обновлено. Разущите Димира в Гильдии Магов Лагесты.*

Я поблагодарил Тарвуса и вышел, пожелав ему хорошего сна. В Лагесту я попаду еще не скоро, а значит, этот квест откладывается на неопределенное время.

Размышляя, чем занять себя дальше, я вышел во внутренний двор, где сразу же

наткнулся на Ленри. С отстраненным видом он сидел на лавке под высокой яблоней. После сегодняшних событий он был совершенно подавлен, вероятно, по — прежнему виня себя в происходящем. Я подсел рядом, но мальчик даже не взглянул на меня. Хотел было с ним заговорить, но на автомате вызвал его свойства, как проделывал это сегодня почти со всеми местными НПС. От увиденного все слова вдруг вылетели из моей головы. Уровень мальчика оказался для меня скрытым! Парнишка-то, оказывается, действительно чем-то важен для игрового мира.

Бывает, встречаются совершенно неприметные персонажи, уровень которых явно завышен. Если нашел такого НПС — значит, он является важной частью игрового процесса, и рано или поздно окажется в центре важного события. Если так, то квест с Ленри действительно может быть чем-то необычным. Но необязательно. Может так сложиться, что его 'звездный час' должен наступить еще нескоро, а нынешнее приключение лишь небольшой эпизод его жизни. В Альтрее никогда не было возможным угадать, что задумали разработчики, или даже сами управляющие игрой искины. Жаль только, я не вижу свойств этого персонажа, и не могу оценить, насколько он важен.

— Уже слышал? Колдун сбежал и больше не вернется, — я все-таки решил попробовать успокоить мальчишку.

Ленри молча кивнул.

— Теперь ты и вся Каменка в безопасности.

Снова молчание.

— Знатно же ему маги вломили! Еле ноги унес, и то лишь при помощи портала. Тарвус установил со мною ментальную связь, поэтому я видел весь бой, — я внимательно отслеживал реакцию подростка. Он ведь прочитал столько книг о магах, заинтересуется ли описанием реального боя?

Заинтересовался. Ленри перевел взгляд на меня, хотел что-то сказать, но передумал, снова отвернувшись, погрузился в свои мысли. Да что же с ним такое?!

— Ленри, — сказал я, положив руку ему на плечо, — все закончилось, понимаешь? Он больше никогда не придет и никому здесь не навредит. Ты, наверное, думаешь, что все произошло из-за тебя? Что если бы ты не попался тогда ему на глаза, то ничего этого не было бы? Ты ошибаешься. Это лишь случайность. Если бы каждый, кто по воле случая стал виновником каких-то нехороших событий, винил в этом себя, то мир был бы полон виноватых. Да, пострадали люди, но ведь никто не погиб, и даже всех раненых маги уже поставили на ноги. Дома скоро починят, а поля снова засеют. Ничего непоправимого не случилось, а главное — все позади.

*Ваш навык красноречие увеличивается до 15!*

*Ваш навык красноречие увеличивается до 16!*

Сразу два уровня красноречия... Интересно, за что? За длинную и убедительную речь, или за попытку подействовать на важного персонажа? Все это время Ленри внимательно слушал, повернувшись ко мне.

— Еще не позади. Я... У меня предчувствие, что ничего не закончилось, — медленно проговорил он, тщательно обдумывая каждое слово.

— Предчувствие? Вроде бы Тарвус говорил, что проверял тебя и способности к предвидению?

— Проверял. Но я чувствую. Будут еще...нападения.

Я внимательно посмотрел на сына старосты. Все-таки он для меня — большая загадка.

Вроде бы простой деревенский мальчишка, но при этом НПС неизвестного уровня, читающий книги о магах и сам желающий стать магом. Кстати, откуда здесь, в глухой деревне, такие книги? Надо будет взглянуть на них. И вот, на этого ребенка обращает внимание случайно проходивший мимо колдун, который сразу же решает взять его в ученики, при этом нарываясь на конфликт. Может, в тех землях, откуда он прибыл, подобное поведение и считается нормальным. Но он не мог не понимать, что ему придется столкнуться с местными властями, и все равно полез в драку. Значит, ему действительно зачем-то понадобился этот мальчик. А потом оказалось, что у парнишки и вовсе нет никаких способностей. И все это время он как-то странно себя ведет. Вот и сейчас у меня создалось впечатление, будто он хочет что-то мне сказать, но не может или боится. Что же с ним не так?

— Ладно, — сказал я наконец после небольшой паузы. — С нами маги, они смогут защитить нас от чего угодно. Кстати, я тут подумал и понял, что очень мало знаю о магии. Например, сегодня я наблюдал за битвой и не понял даже половины из того, что происходило. Ты говорил, что любишь читать о магии. Выходит, у вас здесь есть такие книги?

— У моего отца есть небольшая библиотека, — просто ответил Ленри.

Библиотека в доме деревенского старосты? Очень интересно. Вслух же я произнес:

— Не против, если я взгляну на нее?

— Пойдемте, я покажу, — Ленри поднялся и повел меня в дом.

Книг оказалось даже больше, чем я мог предположить — несколько десятков. Они хранились в закрытом шкафу и занимали значительную часть его полок. Несмотря на то, что в игре существование книгопечатание, стоимость одной книги все же была довольно высокой. Обнаружить небольшую библиотеку в обычном деревенском доме, пусть это даже дом старосты довольно богатой деревни, было довольно странно.

Внутриигровые книги всегда были предметом особой гордости создателей Альтреи. Даже на момент запуска игры существовали сотни, если не тысячи оригинальных книг, идеально вписавшихся в фэнтезийный мир. Сейчас же, столько лет спустя, их стало еще больше. С разработчиками сотрудничали писатели, которые перерабатывали под игровой мир эпосы различных народов, создавались и совершенно новые произведения. Причем в последнее время все чаще использовались новейшие достижения в разработке искусственного интеллекта. Разнообразие игровой литературы даже привело к тому, что многие игроки начали всерьез заниматься коллекционированием книг, хотя от этого занятия нет абсолютно никакой пользы. Тем не менее, некоторые раритеты, появляющиеся на аукционе, по стоимости могут поспорить с небольшим домом в той же столице Эрии.

Я быстро пробежался по названиям на корешках. Больше половины книг оказались местной художественной литературой. Оставшуюся часть библиотеки составляли учебники и справочники. Каким-то неведомым мне образом здесь оказалась даже книга по военной стратегии 'Тактика малых групп' автора Зая Цева. Я даже не удержался и бегло пролистал ее. Занятно.

Основная часть книг выглядела довольно старой. Потемневшие от времени и весьма потрепанные переплеты, пожелтевшие страницы... Еще полтора десятка томов смотрелись получше. Было и несколько совершенно новых книг. Создавалось впечатление, будто эта коллекция бережно собиралась не одно поколение.

Для себя я отобрал все, что касалось магии: довольно весомый фолиант, в котором

описывались подвиги величайших магов в истории, 'Разновидности магии' Эрвина Кори, а так же небольшой томик 'Практических приемов для начинающих волшебников' без указания автора.

Заодно я поинтересовался, как в доме обычного деревенского старосты оказалось такое богатство. В ответ Ленри поведал мне интересную историю.

Прадед мальчика служил в королевской армии и сильно отличился в одном важном сражении, но был при этом тяжело ранен. За это его щедро вознаградили и отправили на почетную пенсию. В то время он был еще довольно молод, поэтому, когда оправился от ран, приехал сюда, приобрел солидный участок земли и со временем обзавелся семьей.

Прошло всего несколько лет, и уважаемый всеми ветеран, удачно ведший свое хозяйство, был избран старостой. Затем появились дети, которым он пытался дать хотя бы базовое образование, мечтая о большом будущем для них. Тогда он и начал собирать эту библиотеку, скупая понемногу книги у проезжающих мимо торговцев, или разыскивая необходимые экземпляры в окрестных городах. А затем и сам пристрастился к чтению. Через какое-то время один из его сыновей сменил отца на должности старосты, а через годы и его внук — отец Ленри... Все они продолжали понемногу собирать книги и старались чему-то научить своих детей, а по просьбе соседей и их детей тоже. Некоторые потомки бравого ветерана покинули Каменку, и теперь родственники мальчика жили в Лагесте, и даже в самой столице. С согласия большинства селян, должность старосты вот уже три поколения переходила от отца к сыну, и во многом деревня процветала благодаря семье Ленри.

Заслушавшись рассказом, я на минуту даже забыл о том, что передо мной стоит НПС. Да уж, история персонажей в игре может быть прописана очень детально... Но теперь я хотя бы узнал о происхождении библиотеки и причину того, почему простой деревенский мальчишка так рвется в маги.

Поблагодарив подростка, в компании нескольких книг я отправился в Личную Комнату. Вместо того, чтобы убивать время в Инфосети, лучше провести его с пользой и почитать местную литературу.

Чтением я занялся сразу же, как только вложил в телосложение все свободные очки характеристик, полученные за взятие трех уровней.

Описание достижений древних волшебников меня не слишком увлекли. Поэтому, пролистав эту книгу, я почти сразу же отложил ее в сторону и взял в руки 'Разновидности магии'. Она оказалась намного интереснее. Автор подробно описывал все существующие в мире Альтреи виды магии, начиная с обычной стихийной, заканчивая шаманизмом, некромантией и даже божественной магией. Хотя я и решил отыгрывать стелс — персонажа, сейчас любая информация об устройстве мира может стать для меня жизненно важной. Незаменимая для любого класса с магическими способностями, эта книга увлекла меня надолго. А когда я перевернул последнюю страницу, перед глазами всплыло сообщение:

*Вы полностью прочитали книгу и усвоили содержащиеся в ней знания. Получено достижение: 'Знаток видов магии'! Ваш Интеллект увеличивается на 1 пункт. Урон, наносимый вашими магическими умениями, увеличивается на 0,5 %.*

Перечитав сообщение дважды, я потянулся к инфокристаллу. Ну не было раньше в Альтрее книг, дающих достижения и бонусы! По крайней мере, их не было тогда, когда я в нее играл.

Все разъяснилось довольно быстро. Официальная страница игры подсказала мне, что

возможность получить подобные достижения появилась еще несколько лет назад. Книги, дающие бонусы, довольно редки, а сами бонусы очень различаются по степени полезности. Некоторые из них могут быть очень ценными. Особо ценные книги существуют в нескольких экземплярах, или даже в единственном, они каким-либо образом запечатаны и дают бонус только один раз — самому первому игроку, который ее распечатает и прочитает из нее хотя бы слово. А чтобы какой-нибудь библиофил не смог на первом же уровне скупить все подобные книги и сразу сильно поднять себе характеристики, были введены ограничения. Правда, появились они не сразу.

Я нашел подробное описание того, как один из игроков воспользовался этим способом и победил в очень престижном турнире среди новичков, который проводился администрацией игры. Для этого ему пришлось потратить на игру немалую сумму денег, но награда за победу в турнире окупила все затраты. Наказывать его не стали, зато тут же выпустили патч, и теперь до пятидесятого уровня персонажа можно было получать не более одного бонуса от книг на каждые десять уровней. Жаль, но этим способом быстро увеличить характеристики не получится.

Все это я узнал из гайда по литературе Альтреи. После недолгих поисков нашелся и составленный игроками внушительный список уже известных книг, за прочтение которых можно получить нечто более существенное, чем просто знания. Прочитанные мною 'Разновидности магии' тоже оказались в нем. Вооружившись этим списком, я с воодушевлением отправился проводить повторную ревизию в домашней библиотеке Илима. Воспользовавшись тем, что рядом никого нет, я по — хозяйски залез в шкаф и стал сверять название томов со списком...

Спустя полчаса мне оставалось только разочарованно вздохнуть: больше ни одна из книг, принадлежавших старосте, не попала в этот перечень. Существовала возможность, что список не полный, и какие-то из этих томов просто не попадали в руки к игрокам, но перебирать целую библиотеку в поисках скрытых достижений у меня не было никакого желания. Книг, по которым можно было бы выучить какое-нибудь умение, в доме деревенского старосты тоже не оказалось, но на такую удачу глупо было даже надеяться. Пришлось вернуться в Личную Комнату и заняться оставшейся книгой.

'Практические приемы' были составлены одной из многочисленных магических академий мира Альтреи. Я внимательно прочитал первые несколько страниц, а дальше уже просто пролистывал. Книга оказалась полезной лишь начинающим магам — НПС, игрокам подобные приемы не требовались — совсем другая система магии. Пробегая глазами по заголовкам тем, я остановился на главе с названием 'Соккрытие ауры'. Разве НПС могут скрывать свои магические способности? Что-то новенькое! Как же много я все-таки не знаю об игре, в которую меня угораздило попасть. Нужно срочно восполнять пробелы в знаниях. Если своим первым персонажем я играл в свое удовольствие, не особенно углубляясь в изучение мира, то теперь следует запоминать и вот такие вот нюансы.

Я стал внимательно вчитываться в текст и буквально прилип глазами к первым строчкам:

*'Любой, обладающий способностями к чародейству, может скрыть свою ауру от других. И только более сильный чародей способен разглядеть сокрытое.'*

Далее следовало описание приема, с помощью которого можно скрыть ауру. Значит, как игрок не видит уровня и свойств моба, уровень которого намного выше его, так и маг не может распознать своего собрата, если тот намного сильнее него? В голове будто что-то

щелкнуло, и я вспомнил о Ленри. Его свойства для меня закрыты, а маги не разглядели у него способностей, хотя несколькими днями ранее их увидел тот колдун. Может ли так случиться, что мальчик скрыл свою ауру? Вычитал об этом приеме вот в этой книжице и закрылся от любопытных глаз приехавших чародеев. Тогда получается, что он превосходит по силе даже Ирмонда — одного из лучших боевых магов Эрии. Звучит вроде бы невероятно, но в этой игре случается и не такое. Будем считать, что это так. Но зачем ему эта скрытность, если он сам хотел изучать магию? Он боится. Боится этих магов и при этом чувствует себя виноватым. А еще он пытался мне что-то сказать, о чем-то предупредить, но не мог сделать это напрямую. Мальчик ясно знает о происходящем больше, чем мы. Вопрос в том, почему он ничего не рассказывает.

Мысли с бешеной скоростью сменяли друг друга. Я внезапно осознал, что уже давно хожу по комнате из стороны в сторону, увлекшись размышлениями.

Чего может бояться Ленри? Он уверен, что этой ночью снова должно что-то случиться, хотя чернокнижника можно больше не опасаться. Значит, дело не в колдуне. Кто-то устраивает все эти происшествия, и мальчик знает, кто именно. Но сказать не может — лишь намекнуть. Если бы он боялся, то просто молчал бы. Может, он дал обещание, или даже магическую клятву? Скорее второе. Нужно посоветоваться с Тарвусом, он неплохо разбирается в подобных вещах.

Часы игрового интерфейса подсказали мне, что уже наступил вечер. Мне нужно было поймать гильдейского мага, и у меня был неплохой шанс сделать это за ужином. Так и получилось. Я вышел из своей комнаты и застал обоих гостей в компании с хозяином дома.

Много ли общих тем для разговора может быть у старосты деревни и двух магов? Оказалось, что достаточно. Этому сильно поспособствовала бутылка вина на столе, а если судить по степени оживленности обсуждения — несколько ее подруг уже валялось где-то под столом пустыми. Ужин плавно перешел в празднование спасения деревни.

— А, Лисандр! Будь добр, присоединяйся к нам! — обрадовано поприветствовал меня хозяин дома. — Извини, что не позвали, но всем известно, что если Избранник находится в закрытой комнате, то достучаться до него невозможно.

— Это легко объяснимо, — в разговор внезапно влез Тарвус. — Божественная магия изолирует помещение, которое Избранник считает своим личным пространством. Правильно я говорю? — Обратился он ко мне.

— Все верно, — кивнул я усаживаясь за стол и наполняя тарелку чем-то вроде местного плова.

— Вот — вот, изолирует, — подтвердил Илим, наливая мне вина. — Давайте выпьем за богов, что посылают к нам героев, которые нас защищают!

В данном случае это могло бы прозвучать как насмешка — Каменке я не помог ровным счетом ничем, но я знал, что в общем староста был прав. Игроки, бессмертные герои, ежедневно спасали от какой-нибудь напасти тысячи таких вот деревенок по всему миру. Мы дружно поддержали тост.

Ковыряясь в своей тарелке, я слушал разговоры и с неодобрением посматривал на расслабившихся волшебников. Они что, уже забыли, что сегодняшняя ночь тоже вряд ли будет спокойной? Впрочем, когда бутылка опустела и хозяин дома уже собирался отправиться за следующей, Тарвус остановил его, сказав, что им уже хватит. Разговор постепенно угас, и гости, поблагодарив хозяина, начали подниматься из-за стола. Я к этому времени уже расправился со своей тарелкой и тоже последовал их примеру.

— После такого ужина неплохо бы немного прогуляться и подышать вечерним воздухом. Господа маги, не желаете ли составить мне компанию? — произнес я, показывая взглядом, что не желаю присутствия лишних ушей.

— С удовольствием, — кивнул мне Тарвус, демонстрируя, что он меня понял, и мы отправились к выходу.

— У меня есть вопрос, касающийся магии, — завел я разговор, когда мы отделились на порядочное расстояние от центра деревни. — Как я понимаю, любой человек, имеющий магический дар, так же обладает и способностью его скрывать?

— Да, это так, — последовал ответ Тарвуса. — Но это касается не только людей, а представителей всех рас. И скрыть ауру получится не от всех, а лишь от тех, кто слабее. Причем опыт и знания здесь ничего не решают — только сила Дара.

— Хорошо. А на сколько сложен в освоении такой прием?

— О, он очень прост! Даже самый бездарный ученик сможет выучить его в течение часа. Честно говоря, это одна из первых вещей, которую изучает любой маг.

— Даже так? Тогда скажите, вам не приходило в голову, что наш мальчонка мог скрыть от вас свою ауру?

Послышался смешок Ирмонда. Тарвус так же улыбнулся и принялся объяснять мне тоном, каким обычно что-то растолковывают ребенку:

— Видишь ли, Лисандр. Я не самый слабый маг в нашей Гильдии, но я допускаю, что мальчик мог бы оказаться сильнее меня. Но я с трудом могу себе представить, чтобы у него получилось закрыться и от Ирмонда тоже.

— За всю свою жизнь я встречал не так уж много магов сильнее меня, — подтвердил Ирмонд. — Немногие из них были моложе, чем я. И ни один из них не был ребенком, которому еще далеко до вхождения в полную силу.

— Ну хорошо. Но ведь теоретически это возможно? — продолжал допытываться я.

— Теоретически вообще может случиться что угодно. Например, в следующий момент с небес могут спуститься боги. Однако ж, — Тарвус покрутил головой, оглядываясь. — Никаких богов я здесь не вижу.

Я мысленно выругался. Упертые эти волшебники, не переспоришь. Даже и мысли не допускают, что мальчик может оказаться сильнее них. Если бы я не знал того, что знаю, тогда, наверное, согласился бы с ними. Но я понимаю, что с Ленри не все так просто. Вот только объяснить это магам у меня не получится.

Собравшись с мыслями, я продолжил:

— Сегодня он попытался предупредить меня, что ночью снова следует ждать чего-то подобного. При этом мне показалось, что он ничего не мог сказать напрямую, только намекнуть. Будто он дал слово и не может его нарушить. Или же это даже следствие какого-то магического запрета. — Я вопросительно поглядел на Тарвуса.

— Нам он ничего такого не говорил, — подумав, ответил тот. — Я попробую расспросить его об этом.

— Если не сказал сразу — значит, будет молчать, — возразил я ему. — Я лишь хотел узнать, можно ли проверить, есть ли на мальчике какие-нибудь магические печати или что-то вроде того?

— Мы бы уже заметили, когда проверяли его на способности, — покачал он головой. — Если только... — Он замаялся, а потом добавил: — Если только он действительно не скрыл свою ауру. Тогда мы бы ничего не увидели.

Осколки информации в моей голове стали постепенно складываться в узор. Теперь я стал почти уверен в правильности своих предположений, что бы там ни думали эти два гуру чародейства.

— Если Ленри действительно пытался меня предупредить, то этой ночью Каменка снова окажется в опасности. Что вы намерены делать?

— Мы в любом случае собирались сегодня встретиться с этими ночными гостями, — произнес Ирмонд. — Если мальчик прав, то так даже лучше. Нужно покончить наконец с этой историей. Желаете составить нам компанию?

— Зависит от того, что именно вы придумали, — пожал я плечами. — Если дело касается магии, то я ничем не смогу вам помочь.

— Мы не знаем, что может нас ожидать, поэтому может понадобится любая помощь. В самом крайнем случае ты хотя бы сможешь возродиться и предупредить власти города о том, что видел, — обрадовал меня гильдейский маг.

Возродиться... Было бы неплохо, конечно. Рассказать им правду? И доверить свою реальную жизнь набору строчек программного кода и кучке пикселей? Нет, не самая лучшая идея. Соврать, придумать историю о том, что мне ни в коем случае нельзя умирать? Неизвестно, как они воспримут это и отреагируют. Можно рискнуть и остаться под защитой двух не самых слабых магов. Но, как показала битва сегодня днем — эта защита может оказаться слишком хрупкой. Или, быть может, вообще бросить все это и уйти прямо сейчас? Подумаешь — незаконченный квест и ухудшившаяся репутация с несколькими НПС захудалого государства?

В тот же момент я неожиданно для себя понял, что не смогу так поступить. Какое-то предчувствие, ощущение важности происходящего, не позволяло мне это сделать. Я никогда не имел склонности к риску и авантюрам, а сейчас хочу сунуться в пекло. Похоже, игра стала слишком сильно меня затягивать... Ладно, решено, остаюсь.

— Есть еще одна причина, — нехотя заметил Ирмонд, глядя на мои размышления. — Вы, Избранники, обладаете одним важным качеством. Почему-то боги обратили на вас внимание, увидели в каждом из вас нечто особенное. И я уже не раз видел, как в сложные моменты это нечто проявляло себя. Вы мыслите и действуете по — другому. — Он вопросительно посмотрел на меня.

— Хорошо, я с вами. Только скажите, что именно вы собираетесь делать?

— Каждую ночь все события происходили примерно в одно и то же время: с полуночи и до рассвета, — начал рассказ Тарвус. — Мы собираемся укрыться где-нибудь и отслеживать все магические проявления. Как только враг проявит себя — мы сразу же узнаем, где именно это произошло. Дальнейшее распланировать сложно. Будем или драться, или договариваться.

— Серьезный план, — я позволил себе немного язвительности в голосе.

— Ничего лучше у нас нет, — ничуть не обиделся маг. — Мы постараемся учесть прошлые ошибки и подготовиться лучше.

— Это обнадеживает. Кстати, пора уже и возвращаться, — добавил я, заметив, что мы уже давно уже пересекли границу поселения и продолжаем уходить все дальше.

Мы повернули обратно, по пути успев обсудить детали предстоящих действий.

До полуночи оставалось еще несколько часов, и я, оказавшись у себя в комнате, скорее по привычке просмотрел сводки новостей в Инфосети, а затем снова взялся за книгу. Чтение не шло. Перелистывая страницы, я думал совсем о другом. В голову постоянно лезли мысли

о том, с чем нам вскоре предстоит столкнуться. Если бы это были игроки, то их можно было бы встретить и днем. Я могу предположить, что пару ночей здесь действительно сталкивались какие-то вражеские кланы. Но уж точно не пять ночей подряд! Нет, все это однозначно часть квеста. Колдун угрожал жителям, и той же ночью действительно начало твориться что-то странное. Да и мальчик, похоже, в курсе. Получается, у чернокнижника есть сообщник. При этом все утверждают, что он прибыл один. Значит, либо его сообщник — один из местных жителей, чего просто не может быть, либо он постоянно следовал за черным магом под покровом чар невидимости... Опять не сходится. Если бы это было так, то он бы пришел на помощь колдуну во время боя. А что, если это какой-то дух, существо, не обладающее разумом? Но разве может дух призывать элементалей? Вряд ли. Это может сделать только маг, причем большой силы, а таких здесь нет, кроме, разве что... Ленри! Почему-то все мои догадки приводят к этому персонажу. Вот уж кому меньше всего нужно разрушать собственную деревню. Да и не может же в самом деле необученный мальчик натворить столько бед! А самое главное: если он действительно элементарист, то он должен вначале пройти особенный ритуал — посвящение стихиям. Я читал об этом сегодня в его же книге.

'Разновидности магии' снова оказались открыты на главе об элементаристике. Так, где тут оно было? Ага, вот!

*Ритуал посвящения стихиям.*

*Природа элементаристики отлична от природы стихийной боевой магии. Каждый желающий управлять элементами вначале должен пройти ритуал связывания с Первостихиями, без которого призыв будет невозможен. Известно, что элементали обитают в собственных измерениях, называемых Первостихиями. Во время ритуала адепт должен прикоснуться ко всем Первостихиям в строгой последовательности. Сначала Воздух, затем Огонь, Вода и Земля. На следующем этапе ритуала адепт должен воззвать к стихиям. Из них откликнется та, к которой у адепта имеется наибольшая предрасположенность. На зов явится элементаль, и посвящение будет завершено. Иногда случается, что на призыв откликаются сразу два элементаля. Это означает, что сразу несколько стихий благоволят адепту. Одновременный призыв трех или четырех элементалей — исключительное явление, говорящее об уникальных способностях мага. Обычно каждый этап ритуала отнимает много сил, поэтому они проводятся с разницей не менее чем в один день.*

Еще не дочитав до конца, я сложил все факты воедино. Ленри! Вот, кто виноват во всех бедах, обрушившихся на деревню в последние дни! Теперь я окончательно в этом уверен. Воздух, огонь, вода и земля. Именно в такой последовательности стихии атаковали Каменку. В первую ночь это был ураган, затем — пожар; поле, превратившееся в болото, и в конце — трещина на дороге. А сегодня на его зов пришли элементали. Сразу четверо, что говорит о многом. Думаю, маг с таким потенциалом способен закрыться от кого угодно, не говоря уже о паре провинциальных чародеев. Почему он вообще решился на этот ритуал, если он так опасен для окружающих? Мальчик всегда мечтал о способностях, а тут ему встретился колдун. Пара убедительных слов, и парнишке снесло голову от открывшихся возможностей. Снесло настолько, что даже осознавая последствия и испытывая вину, он не остановился после первой ночи. И даже после сегодняшних событий он не остановится. Не зря же он пытался меня предупредить? Кстати, зачем? Вот с этим пока не понятно.

Растянувшись на кровати, я представил себе рожи считающих себя очень умными

волшебников, в момент, когда все откроется. Нет, ребята они неплохие, но уж очень узколобые. Никакой фантазии. Не буду даже пытаться поделиться с ними своими размышлениями, иначе они найдут сотню отговорок, почему так не может быть. Скоро сами все увидят. Будет им урок на будущее.

Оставшиеся до полуночи несколько часов я потратил на составление плана дальнейших действий. Квест с юным магическим дарованием уже можно считать закрытым, и оставаться здесь еще дольше нет никакого смысла. Инфосеть услужливо предоставила мне гайды с описанием всех окрестных локаций, в изучение которых я и погрузился.

О наступлении полуночи меня известил вспыхнувший перед глазами таймер, который я установил заранее. Собрав все свои вещи, вышел из комнаты. На всякий случай решил прихватить и оружие.

Я бесшумно прокрался к комнате Тарвуса и вошел без стука. Оба мага ждали меня. На этот раз волшебники подготовились к бою всерьез. Они в буквальном смысле светились от навешанных на них чар.

— Мы готовы, — тут же известил меня Тарвус. — Осталось только защитить тебя, и можно отправляться.

— Тогда обойдемся самым минимумом. Если я прав, защита нам сегодня вообще не понадобится.

Рунный мастер вопросительно посмотрел на меня, ожидая продолжения. Я лишь пожал плечами и добавил:

— Есть у меня кое — какие мысли по этому поводу. Думаю, нам ничто не угрожает.

— Раз ты так считаешь... — многозначительно проговорил он. — И все же, стоит соблюдать осторожность. Ирмонд, будь добр? — обратился он к товарищу.

Тот молча кивнул и тут же принялся зачитывать короткие формулы, иногда сопровождая их жестами.

Вот, — произнес он, когда закончил. — Минимальный походный набор защитных и усиливающих заклинаний.

Я уважительно покосился на два десятка фреймов 'минимального набора' баффов от боевого мага.

— Готовы? Тогда последний штрих, и идем.

Нас окутало едва заметной дымкой, а к иконкам баффов добавились еще два эффекта — тишина и невидимость. Маги решили полностью замаскироваться.

— Вот теперь можно выдвигаться. Мы невидимы для всех, кроме владеющих истинным зрением, — сказал Тарвус, подвесил в воздухе магический шарик — светляк и шагнул к двери.

Остальные обитатели дома, похоже, спали. Следовавший за нами светляк был единственным источником света во всем доме, а наши едва слышные шаги — единственными звуками.

Снаружи поджидала деревенская ночь, встретившая нас столь непривычной для городского жителя тишиной. Наша троица отдалилась от дома совсем немного, остановившись примерно в центре селения. Здесь Ирмонд закрыл глаза и неподвижно замер.

— Что точно вы собираетесь делать? — едва слышно, чтобы не отвлекать Ирмонда, спросил я.

— Сейчас он устанавливает сигнальную сеть. Вернее, таких сетей будет две, — охотно принялся объяснять старший маг. — Одна будет улавливать все проявления магии в

окрестностях, а вторая — отслеживать передвижение живых существ.

— Значит, снова ждать?

— Да, ничего другого сделать мы не можем, — он пожал плечами.

И вновь потянулись минуты томительного ожидания. За все дни с начала этого квеста я только и делаю, что чего-то жду! С другой стороны, сейчас убегающее время работает мне на пользу. Каждый час, проведенный здесь, приближает меня к бессмертию. Ради такого стоит и потерпеть.

— Не слышно ли каких-нибудь вестей из столицы? — завел я разговор, вспомнив об имевшемся у магов амулете связи.

— Из Эрианы? Кое-что слышно. Тебя, наверное, интересуют вести о твоих братьях? — дождавшись моего кивка, Тарвус продолжил: — Сегодня нам сообщили, что Бессмертных в городе становится все больше. Поговаривают даже, что столько Возрожденных одновременно Эриана еще не видела.

— А там, где они собираются в таких количествах, обязательно начинаются проблемы. Стычки уже были?

— И не раз, — вздохнул маг. — Есть пострадавшие среди горожан. Король пока что удерживает ситуацию под контролем. Стягиваются войска из провинций, магов вызывают в столицу. Даже нашей гильдии приходится участвовать в поддержании порядка. Что им всем могло здесь понадобиться?

— Точно никто не знает, но в вашем королевстве должно произойти какое-то важное событие. Боюсь, то, что сейчас происходит — самое начало.

Тарвус надолго умолк, задумавшись.

— Ну как, видишь что-нибудь? — обратился он к Ирмонду некоторое время спустя.

— Пока ничего. Никакой волшбы, никакого движения снаружи деревни, — все так же не открывая глаз ответил боевой маг.

— А в самом поселке? — я решил уточнить интересующую меня деталь.

— Почти все спят. Ничего необычного не вижу. Вот в доме старосты, похоже, кому-то не спится.

— Правда? — моя расслабленность мгновенно улетучилась. — Можно ли определить, кто это и чем он занят?

— Не так уж и просто, знаешь ли, удерживать сразу две сети над такой площадью, — недовольным голосом произнес Ирмонд. — Прямо сейчас я не могу сосредоточиться на ком-то одном. Представь, что ты видишь метки на карте. Я могу определить только движение и его направление.

— И куда же движется эта метка?

— Она уже вне дома и быстро удаляется в противоположную от нас сторону. Очень странно, — помолчав немного, он продолжил: — Все еще уходит. В том направлении я не вижу никаких построек. Только поля, а за ними — лес. Что могло кому-то понадобиться в лесу посреди ночи, да еще когда в самой деревне происходит не пойми что?

— Господа маги! — торжественным голосом объявил я. — Могу поспорить, что если сейчас мы проследуем за ним, то увидим очень увлекательное зрелище!

Ирмонд открыл глаза и подозрительно уставился на меня:

— Ты предполагал именно это? Он приведет нас к тому, кто все это затеял?

— Немного терпения, и вы сами все увидите. Не хочу портить сюрприз.

— Очень интересно, — задумчиво глядя на меня произнес Тарвус. — Что ж, тогда нам

стоит поторопиться. Не хочу что-нибудь пропустить. Ирмонд?

Тот лишь бросил на меня неодобрительный взгляд и первым направился обратно к дому. Мы поспешили за ним.

Сразу за домом начинался большой огород, который упирался в поля. Мы легко перемахнули символический забор, недостававший мне даже до пояса. Света от шарика вполне хватало, чтобы разглядеть след из примятых колосьев. По нему мы и последовали за убегающей меткой. По дороге Ирмонд время от времени останавливался и замирал, оглядывая окрестности магическим взором, затем все так же молча продолжал вести нас куда-то сквозь тьму.

Ночной лес вырос перед нами неожиданно — сложно было разглядеть что-то за областью, освещенной светляком. Протоптанная местными тропа уводила нас все дальше. Прошло минут десять, прежде чем во время очередной остановки Ирмонд махнул рукой в сторону от тропы и произнес:

— Он свернул туда.

Я оглядел сплошную стену высокого бурьяна. Для подростка пройти здесь не составит особого труда, а вот взрослому будет сложнее. Неужели они еще не догадались?

— Придется лезть, — вслух прокомментировал я, представляя, как почтенные маги продираются через эти заросли.

— Обойдем, — возразил Тарвус, видимо, представив себе то же самое.

— Можно, конечно, расчистить путь, — задумчиво проговорил Ирмонд. — Но тогда нас могут услышать. Заклинание тишины действует на очень небольшой площади. Пойдем дальше.

Пришлось потратить еще несколько минут на то, чтобы более подходящую дорогу. И все равно нам пришлось постоянно петлять и обходить различные препятствия. Я мысленно ругал волшебников за упущенное время. Неизвестно, что еще успеет натворить мальчишка, пока они тут маневрируют.

— Он остановился. И мы совсем рядом, — услышал наконец я голос молодого мага. — Там, впереди овраг. Он в нем.

Тарвус замер и прикрыл глаза, а затем произнес:

— Да, я чувствую.

— А я вот ничего не вижу, даже оврага. Свет слишком яркий, — посетовал я волшебникам.

Кто-то из магов притушил сияние светляка, и теперь я едва мог разглядеть что-то у себя под ногами. Зато сквозь черноту крон деревьев проступило звездное небо, а лес вокруг обрел очертания. Мне даже показалось, что я увидел какой-то слабый отблеск в том направлении, куда мы шли. Мы осторожно двинулись дальше.

Через десяток пройденных метров отблеск повторился. Затем снова.

— Там свет впереди, — почему-то шепотом произнес я, хотя и не забывал ни на минуту о пологе тишины.

В этот момент по деревьям отчетливо пробежали сполохи. Сам же источник скрывался где-то в низине.

— Кто-то развел костер, — в отличие от меня, боевой маг говорил в полный голос. — Бегать по лесу нам больше не придется.

Спуск оказался довольно крутым, и нам снова пришлось искать более удобный путь. Растительность внизу надежно скрывала нашего ночного беглеца, разглядеть что-то сверху

было невозможно. Наконец, мы оказались на дне оврага. Здесь он делал небольшой поворот, за которым и находился замеченный нами костер. 'А вдруг я в чем-то ошибся?' — успел подумать я, но ноги уже сами несли меня вперед. За несколько мгновений я преодолел расстояние до поворота и выскочил прямо на крохотную поляну. Я резко остановился и облегченно выдохнул.

В центре поляны находился небольшой костер. Вокруг него горело несколько свечей, воткнутых прямо в землю. А перед ним, держа на коленях какую-то книгу, сидел Ленри. Он читал, водя пальцем по странице, его губы двигались, но слов не было слышно. Меня он не заметил.

Среагировавший на мой рывок Ирмонд кинулся мне вдогонку и прямо на ходу начал отчитывать меня:

— У нашего поля невидимости небольшой радиус, и если выйти за него, то тебя заме...  
О — о? — выглянув из-за моей спины, он наконец увидел мальчика.

— Х — м-м — м, — подтвердил нагнавший его Тарвус.

Последовало несколько секунд молчания. Затем чья-то рука взяла меня за плечо и плавно развернула.

— Что это значит? Можешь наконец объяснить? Что он тут делает? — Ирмонд уже не выглядел удивленным, скорее он был раздражен.

— Да что тут объяснять? По — моему, и так все ясно.

— Лично мне ясно лишь то, что я вижу мальчишку, который вместо того, чтобы спать в такое время, бродит по лесу.

— И читает книги, — подтвердил я и выжидательно уставился на него. — И все это тогда, когда вокруг небезопасно. Есть, над чем подумать, верно? — Нежелание моих цифровых товарищей видеть факты у себя под носом просто поражало. Издержки скудного искина, или у них действительно настолько ограничена фантазия?

— Нечего тут думать! Ну не заклинания же он тут читает, в самом деле?! Мальчишка увлекся любовным романом, а чтобы его не застали за этим занятием — удрал подальше в лес! А вот зачем мы сюда притащились — я так и не понял!

— Нет, здесь явно что-то другое, — отмахнулся от его теории Тарвус. — Понаблюдаем за ним.

Мы подошли к мальчику так близко, на сколько это было возможно, чтобы при этом оставаться невидимыми. Он по — прежнему читал, шевеля губами. Время от времени он отрывал взгляд от книги и смотрел на огонь, и я видел, как его глаза сверкают нездоровым блеском. В колеблющемся свете костра, с растрепанными волосами, сидящий посреди ночного леса подросток выглядел жутковато. Мы так и не смогли разглядеть, что это была за книга.

Не знаю, чего ожидали маги, но все переменялось очень быстро. Ленри все время читал беззвучно, но тут до нас донесся его шепот. И как только он стих, свечи вдруг вспыхнули малиновым цветом, а костер будто ожил. Пламя взревело и выросло на несколько метров, к небу взметнулись искры.

Я бросил взгляд на волшебников — они буквально остолбенели, заворуженно глядя на огонь. А потом Ирмонд воскликнул:

— Заклинание? Чувствую всплеск магии! Но он же не маг! Постой-ка! Это же... — договорить он не успел. Я увидел, как в ревушем пламени что-то шевельнулось. Огонь вдруг спал, и я с изумлением стал разглядывать явившееся из огня существо. Высотой примерно в

метр, с короткими ножками, огромным пузом и непропорционально длинными кривыми руками. Его небольшая уродливая голова была увенчана рогами. Все это вместе с темно — красным оттенком кожи не оставляло сомнений в демоническом происхождении уродца.

'Повелитель бесов' — Выдала мне система при попытке опознать существо. Уровень и свойства оказались скрытыми.

Бес посмотрел в нашу сторону. Пристально так посмотрел. И почему-то у меня возникло ощущение, что он нас прекрасно видит. А уж когда он поднял руку и ткнул в нашем направлении корявым пальцем, это ощущение перешло в уверенность. В то же время в другой его руке начал наливаться силой огненный шар.

Ленри взглянул туда, куда указывал бес, ойкнул, вскочил на ноги, да так и замер открытым ртом. Наша невидимость больше не действовала.

— Тар, мальчишка! — вдруг выкрикнул Ирмонд и стал скороговоркой произносить какие-то слова на незнакомом мне языке.

Гильдейский маг среагировал быстро, и Ленри застыл заколдованной статуей. Заклинание паралича применяется молниеносно и часто бывает неприятным сюрпризом от магов — проверено еще моим старым воителем.

Я тоже не терял времени зря. Еще до того, как с руки беса сорвался смертоносный снаряд и полетел в нашу сторону, я уже лежал, распластавшись на земле. Связываться с неизвестным высокоуровневым мобом у меня не было никакого желания. Как оказалось, волновался я зря: наша защита прекрасно выдержала удар. В то же время Ирмонд выкрикнул последние слова, и на моба обрушилась формула изгнания, вышвырнув его на свой План. Тот лишь успел разочарованно взвыть. Схватка окончилась столь же неожиданно, как и началась.

Пока я, поднимаясь с земли, размышлял о том, как Ирмонду удалось так быстро избавиться от беса, маги опасно приблизились к мальчику. Он стоял в той же позе, прижимая к груди книгу.

— Как у него это вышло? — обратился Ирмонд к своему товарищу. — Я по — прежнему не вижу в его ауре ничего необычного.

— Думаю, все дело в этой книге. Ну-ка...

Тарвус убрал парализующее заклинание, и мальчик тут же свалился ему под ноги. Но когда маг протянул руку, чтобы взять книгу, Ленри еще сильнее вцепился в нее и отчаянно замотал головой.

— Слушай, дружок, ты и так уже натворил тут дел! Не знаю, где ты взял такой мощный артефакт, но он очень опасен. Ты уже несколько раз мог разрушить собственную деревню. Я знаю, что ты мечтал стать волшебником, но эта вещь тебя им не сделает, — Тарвус говорил, будто добрый учитель, разъясняющий ученику его ошибки.

— Н — н-не м — м-огу, — выдавил из себя подросток, все так же яростно мотая головой.

— Что значит не можешь? — судя по голосу, даже сдержанный гильдейский маг начал терять терпение.

— Он — н-на н — н-не от — т-тпускает.

— Да кто она?! — воскликнул Тарвус, но тут же его лицо озарилось пониманием. — Ах, вот даже как? Вот что, малыш. Сейчас ты ненадолго уснешь, а когда проснешься — все уже закончится.

Он наклонился, коснулся пальцами лба Ленри и тут же подхватил голову мгновенно

потерявшего сознание мальчика. Со всей осторожностью Тарвус уложил на землю так и не выпустившего из рук злополучную книгу подростка. Маг взял книгу из его ослабевших рук и тут же скривился. Мы с Ирмондом подошли поближе, чтобы рассмотреть ее.

На черной обложке я увидел золотую надпись, напоминающую арабскую вязь. Прочитать ее я так и не смог. Половина текстов на страницах была на том же языке, а вторая половина — на общем. Увлекательное чтение дополнялось специфическими картинками, намекающими на то, что данная книжица относится отнюдь не к жанру детских сказок. Моя попытка применить на ней опознание ни к чему не привела.

— Мерзкая вещь, — проговорил Тарвус, перелистывая страницы.

— Да уж, — согласился его товарищ. — Ментальная магия, темное колдовство и Принуждение. Мне даже не нужно прикасаться к ней, чтобы ощутить это. Давно мне не попадалось ничего подобного, да еще и в Эрии. Надо бы получше ее изучить.

— Тогда нам придется все это время держать мальчика в таком состоянии. Он все еще находится под влиянием этого артефакта, а мы не знаем, как скоро его воздействие приведет к необратимым последствиям. Нет, ее нужно уничтожить прямо сейчас, — Тарвус вопросительно посмотрел на друга.

Тот нехотя кивнул:

— Ты прав. Делай, как знаешь.

Тарвус захлопнул книгу и швырнул ее в костер, который к тому времени уже почти прогорел. Повинуясь его жестам, на месте тлеющих углей выросло магическое пламя, столь жаркое, что мне пришлось отступить на несколько шагов.

Дьявольская вещь сопротивлялась огню долго. Минут пять она просто лежала совершенно невредимой в гудящем пламени. Затем вдруг фолиант наконец запылал, а цвет огня стал темно — зеленым. Буквально через несколько мгновений книга превратилась в пепел, и огонь тут же погас. Магический шарик снова стал единственным источником света.

Тарвус снова наклонился к мальчику и коснулся его лба. Ленри тут же проснулся, поднял голову и огляделся, после чего слабо улыбнулся.

— Я не чувствую ее. Она больше меня не держит! — произнес Ленри, обведя нас взглядом.

— Хорошо, — кивнул Тарвус, — А теперь расскажи нам с самого начала и в подробностях, как к тебе попал этот предмет?

— Тот человек, колдун, это он дал мне книгу. Когда я встретил его на улице и спросил, хочу ли я учиться у него магии, я, конечно согласился. Я же не знал, что все так получится! Он сказал, что даст мне волшебную книгу, которую нужно изучить, что о ней никому нельзя рассказывать и открыть ее можно не раньше ночи. Так и сделал. Все уснули, я открыл ее и начал читать. И тогда почувствовал, что не могу остановиться. А потом поднялась буря. Я решил, что больше никогда не прикаснусь к ней, но на следующую ночь что-то заставило меня снова взять ее в руки и начать читать. И все стало повторяться снова и снова, каждую ночь! Я не мог ничего сделать, и даже рассказать вам не мог, а когда пытался у меня словно пропал голос!

Мальчик закрыл лицо руками и расплакался. Тарвус тяжело вздохнул:

— Все понятно. Примерно так я и думал. Вот только никак не могу понять, зачем ему все это было нужно? Отдать первому попавшемуся ребенку редчайший артефакт, вступить с нами в конфликт, а ради чего все это? Нет, в голове не укладывается. Ирмонд?

— Да кто их знает, этих темных? — пожал плечами боевой маг. — Может, ему для

чего-нибудь понадобился ребенок, запятнанный колдовством. А потом он его на алтарь, ритуальный нож в руки и... — он осекся, взглянув на плачущего Ленри.

— Я тебя понял, — кивнул Тарвус. — Да, такое может быть. Но теперь все закончилось. Слышишь, Ленри? Колдуна мы прогнали, проклятую книгу уничтожили. Бояться больше нечего.

Тот вытер слезы и кивнул.

— Один вопрос, — я решил наконец подключиться к разговору. — Каким образом появлялись те существа?

— С помощью книги, как же еще? — последовал ответ гильдейского мага. — Это был особый предмет, которым может воспользоваться любой человек. Принцип тот же самый, что и у свитков заклинаний. Разве что те одноразовые, а таким вот артефактом можно пользоваться много раз.

Я тяжело вздохнул. Опять они придумали какую-то историю, надо заметить, довольно правдоподобную, и не хотят замечать очевидное. Конечно, есть шанс, что все же ошибаюсь я, а не они. И сейчас мы это выясним. Я подошел к мальчику и присел напротив него:

— Ленри, мне кажется, что ты не совсем честен с нами, поэтому я сейчас кое-что расскажу, а ты хорошо подумай. У тебя есть причины опасаться их, — я кивнул в сторону своих спутников. — Твое первое знакомство с магией прошло неудачно. Тебя обманом заставили делать все эти вещи, и ты боишься, что теперь последует наказание. Не нужно бояться, все знают, что ты не виноват. Если сейчас ты откроешься нам, то твоя мечта исполнится. Тебя будут учить лучшие маги этого королевства. Но если сейчас ты струсил, тебе никогда не стать волшебником. Ты так и будешь всегда бояться рассказать правду о себе. Наверное, ты проживешь долгую жизнь, но о магии тебе придется забыть прямо сейчас, раз и навсегда. Вот только забыть о ней уже не получится. Ощувив эту силу однажды, уже мало кто сможет от нее отказаться, и до конца твоих дней это не даст тебе покоя. Поэтому решай. Прямо сейчас.

Все. Я сделал все, что мог. Если мне не удалось его убедить, или я все-таки ошибся, то можно с чистой совестью покинуть Каменку рано утром, а если нет...

В этот момент я услышал дружный возглас магов и обернулся. Они таращились на меня так, будто увидели приведение. При том, что явление призрака вряд ли могло удивить людей их профессии. И вдруг я понял: они смотрели не на меня, а на мальчика! У меня получилось!

***Ваш навык Красноречие увеличивается до 17!***

***Ваш навык Красноречие увеличивается до 18!***

***Ваш навык Красноречие увеличивается до 19!***

Ого, щедро, три уровня! Все-таки очень непростой мне попался парнишка!

Ирмонд витиевато выругался, помянув при этом богиню магии. А его старший товариш оказался сдержаннее и быстрее взял себя в руки:

— Да уж. Нам стоит извиниться перед нашим другом. Кто бы мог подумать! Лисандр оказался прав. У мальчика явно есть способности.

— Да какие, к демонам, способности?! — вскричал боевой маг. — Ты его ауру видел?! Я такую только раз в жизни встречал, у главы вашей гильдии!

— Аура весьма примечательная, — с довольным видом подтвердил Тарвус.

— Кстати, поздравляю, — произнес наконец успокоившийся Ирмонд. — О лучшем ученике и мечтать нельзя.

— Спасибо, — поблагодарил его Тарвус. — Но об этом пока еще рано говорить.

Сначала нужно выяснить, почему он решился на такое.

— О чем это вы? — меня заинтересовал их диалог.

— Дело в том, что мальчика теперь должен обучать Тарвус. Он обратил внимание на эту странную историю, решил все проверить и первым обнаружил это юное дарование. Сам понимаешь, колдуна мы в расчет не берем. А я лишь сопровождал своего друга по его просьбе. По закону, именно Тарвусу принадлежит право первым предложить свои услуги в качестве учителя магии. А статус учителя напрямую зависит от способностей и умения учеников.

Интересно. Выходит, теперь маг Гильдии получит уважение своих коллег и значительно приподнимется в их иерархии. Так вот почему колдун вцепился в мальчика, словно клещ!

— Не только поэтому, — ответил мне Тарвус, когда я озвучил свою последнюю мысль. — Он мог бы просто использовать мальчика в качестве инструмента. Существует возможность связать силу ученика и передать ее учителю. Это запрещено во всех цивилизованных государствах, но я почти уверен, что именно это он бы и сделал. Мне больше интересно другое. Почему ты был так уверен, что мы ошибались?

— Все просто. Вам известен ритуал посвящения стихиям?

Тарвус задумался на краткий миг, а потом улыбнулся:

— Воздух, огонь, вода, земля и воззвание к стихиям. Вот, что значит свежий взгляд на вещи! Конечно, мы с Ирмондом знаем об этом ритуале, но нам бы и в голову не пришло связать ночные события с ним! Обычно последствия ритуала не столь масштабны. Но было ведь еще что-то?

— Верно. Ауру видеть я не могу, но у нас, призванных богами, есть возможность увидеть в человеке... Как бы это сказать... Особую значимость для этого мира. Я не сразу это разглядел, но он точно один из таких людей, — я бросил взгляд на Ленри, который все это время слушал нас с огромным вниманием.

— Не знал, не знал, — задумчиво произнес мой собеседник. И тут же обратился к виновнику всего этого переполоха: — Что до вас, молодой человек, то наказания можете не бояться, наказывать вас не за что. Я хочу поговорить о другом. Готовы ли вы пойти ко мне в ученики? Гарантирую, наша Гильдия может предоставить все возможности для развития вашего таланта.

— Готов! — воскликнул он. — Только не знаю, что теперь сказать родителям...

— Расскажем им правду. Не думаю, что они будут злиться на тебя. А теперь, ученик, поднимайся и пойдем домой. Уже с завтрашнего дня начнется твоя новая жизнь!

Обратно нам пришлось добираться все тем же путем, преодолевая овраг и кусты. Лишь снова оказавшись на лесной тропинке, я задумался о квесте. Уж теперь-то его точно можно считать закрытым и больше о нем не волноваться. Меня беспокоило другое. То, что я сказал своим спутникам о мальчишке было правдой: это действительно очень необычный персонаж, но вот на сколько он необычен? Мне всегда нравилось в Альтрее то, что мир игры очень динамичен, и время от времени в нем могут появляться вот такие ключевые фигуры, которым предстоит участвовать в каких-то глобальных событиях. Эти события имеют множество вариантов — развилок, и количество важных персонажей тоже может быть велико. Нелинейность игрового процесса приводит к тому, что никто не может гарантировать, что все эти персонажи благополучно доживут до своего звездного часа. И, кажется, мне удалось найти одного из участников таких событий, да еще и в один из определяющих его дальнейшую судьбу моментов. Если бы я не появился, кто знает, чем бы

все здесь закончилось? Ленри ведь запросто мог погибнуть, или же просто его судьба сложилась бы по — другому. Но теперь ему суждено стать магом, причем довольно могущественным. И как это отразится на мире игры?

Было бы интересно проследить за его дальнейшей судьбой.

С этими мыслями я не заметил, как мы добрались до дома старосты, где подняли на ноги родителей мальчика. Наконец-то мы могли успокоить местных жителей хорошими новостями, поведав о результатах нашего расследования.

— ...Таким образом, опасность теперь никому не грозит, а вашего мальчика ожидает большое будущее, — подытожил расхаживающий по комнате Тарвус, обведя всех нас взглядом.

Все жильцы и гости дома находились здесь, уже четверть часа выслушивая рассказ мага Гильдии, лишь мы с Ирмондом иногда вставляли комментарии в его речь.

— Так-то оно так, — наконец задумчиво проговорил Илим. — Только вот Ленри — мой единственный сын, и других наследников у меня нет. Заберете вы его у меня, и что тогда?

— Тогда он станет хорошим магов, — твердо ответил Тарвус. — Это лучше, чем всю жизнь провести здесь, не увидев мир дальше Лагесты.

— Боевой маг — это, конечно, хорошо, — продолжил размышлять отец юного дарования. — Но слышал я, до старости из них лишь один из десятка доживает...

— Никто и не собирается отправлять мальчика в бой без надлежащего обучения! — возмутился волшебник. — Да и кто говорит о боевой магии? Колдун не соврал, когда сказал, что из Ленри получится отличный элементалист. Стихии прекрасно слышат его и охотно ему подчиняются. Но основной его талант не в этом. Ваш сын обладает редкими по силе способностями демонолога!

Сначала лицо Илима вытянулось от удивления, затем он сурово нахмурился. Тихо охнула сидящая рядом с ним Марьяна. Все дружно уставились на мальчика, который под нашими взглядами заерзал на стуле. Сказанное Тарвусом стало сюрпризом и для меня. Впрочем, какая разница? Квест до сих пор не выполнен, а значит, теперь еще придется сделать так, чтобы Ленри отпустили с волшебниками. Рунный маг совсем забыл, что имеет дело с 'недалекими селянами' и сболтнул лишнего.

В ту же секунду снова заговорил староста, подтвердив мои догадки:

— Это что же получается? Ленри мой будет с демонами якшаться?!

— Демонологи работают с демоническими сущностями. Ничего запретного в этом нет. Более того, это редкая и почетная профессия. Архимаг нашей Гильдии прославился как лучший заклинатель демонов во всех окрестных государствах, и во многом благодаря этому добился столь высокого положения.

Эти слова не убедили хозяина дома, но заставили его призадуматься. Пора и мне высказаться.

— Ты лучше вот над чем подумай, Илим — привлек я внимание старосты. — Представь, что у тебя есть меч. С ним ты можешь защитить свою семью от бандитов, а можешь, например, сам кого-нибудь ограбить или убить. Или возьмем другой пример. Огонь. Он может согреть твой дом зимой, отпугнуть от тебя диких зверей в ночном лесу, а может тебя обжечь. Так и дар твоего сына. Не важно, в чем он заключается, важно то, как он будет применен. Призвание демонолога не в том, чтобы приводить в мир этих существ, а в том, чтобы защищать от них людей. Знаешь ли ты, что среди Бессмертных многие становятся заклинателями демонов или даже некромантами? Но это не значит, что они обращаются ко

злу. Они учатся ему противостоять.

### ***Ваш навык Красноречие увеличивается до 20!***

Кажется, получилось. Если бы на его месте был какой-нибудь важный НПС, то вряд ли на него подействовала бы такая банальщина. А для простого деревенского старосты в самый раз.

— Слышал я, что каждый из Избранников наделен частицей мудрости богов, — задумчиво произнес Илим. — Вам ведомо то, чего другие не знают. И ты прав. Если уж моему сыну суждено быть магом, то нельзя этому противиться.

*Задание 'Проклятие Каменки' завершено!*

***Вы получаете новый уровень!***

***Вы получаете новый уровень!***

***Вы получаете новый уровень!..***

*Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 500. Текущий уровень репутации: Незнакомец 500/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.*

Я внимательно пересчитал количество строчек с оповещениями о получении нового уровня. Одиннадцать! Всего лишь за один квест я перескочил одиннадцать уровней и стал двадцать вторым! Рекорд прошлого персонажа был гораздо скромнее. За выполнение одного заковыристого группового квеста я тогда взял пять уровней, а здесь они буквально упали мне на голову! Хотя, эта история тоже очень необычная. И если система посчитала, что я оказал большое влияние на развитие событий, значит, так оно и есть.

— Вот и отлично! — обрадовался Тарвус. — Значит, теперь нам всем нужно идти спать, потому что с утра мы отправляемся в Лагесту!

— Завтра?! — воскликнул Ленри.

— Как завтра!? — хором повторили вопрос его родители.

— Конечно, завтра, — удивился маг, глядя на них. — А зачем тянуть? Мы и так здесь задержались. У тебя будут свободные дни, в которые ты сможешь навещать семью. Да и до города отсюда совсем недалеко. Решено: завтра начинается первый день твоей новой жизни!

Будущий волшебник неуверенно кивнул, а Тарвус обратился ко мне:

— Лисандр, что ты планируешь делать дальше? Я спрашиваю не просто из любопытства. Ты очень помог нам в этом деле, поэтому наша Гильдия и я лично тебе очень благодарны. Но прямо сейчас я не смогу достойно тебя наградить. Если бы завтра ты поехал с нами, я и мои коллеги нашли бы, чем тебя одарить.

Отправиться в Лагесту и сунуться в самое пекло? Это, конечно, не столица, но и там скоро станет жарко. Нет уж, перебыюсь пока что без награды.

— Я бы с удовольствием поехал с вами, но мне мне нужно попасть в Кримсхольм.

— Жаль. Тогда не забудь завтра забрать у меня письмо. С ним ты сможешь получить свое вознаграждение в любом отделении нашей Гильдии. Надеюсь, ты как-нибудь заглянешь к нам? Для проверенных людей у нас всегда найдется интересная работа.

*Ваша репутация с Гильдией Магов увеличилась на 1000. Текущий уровень репутации: Незнакомец 1100/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.*

Обсуждать было больше нечего, и все разошлись спать. Оказавшись у себя, я сразу же вложил все свободные очки характеристик в телосложение. Полубовался на получившийся результат и решил, что немногие персонажи за всю историю игры могли бы 'похвастаться' столь кривой прокачкой.

**Уровень: 22**

**Класс:** нет

**Основные характеристики:**

**Сила** — 32 (31 + 1)

**Телосложение** — 247 (246 + 1)

**Ловкость** — 41

**Интеллект** — 38 (37 + 1)

**Воля** — 26

**Харизма** — 36

**Мудрость** — 31

**Удача** — 10

**Жизненная Энергия** — 2470 (2460 + 10)

**Мана** — 380 (370 + 10)

**Выносливость** — 2470 (2460 + 10)

**Броня:** 19

**Навыки:**

**Торговля** — 10

**Красноречие** — 20

**Опознание** — 8

**Атлетика** — 6

**Скрытность** — 11

**Акробатика** — 4

**Профессии:**

**Алхимия** — 17

**Травничество** — 19

В скобках отображались базовые параметры, сложенные с бонусами от экипировки и достижений. Бафф 'Благословение творца' удваивал количество моих хитпоинтов и делал цифру просто астрономической для моего уровня. При этом магическая и физическая защита оставляла желать лучшего. Сказать прямо, ее не было вообще. Но в целом шансы выжить в случайной заварушке у меня значительно повысились. Главное — не лезть на рожон.

Неплохо было бы заблокировать на ночь дверь, но я решил не тревожить Виталия. Время в игре соответствует реальному по Гринвичу, а значит, в нашей стране сейчас раннее утро. Не факт, что он вообще проснулся. Наверняка он сделал так, чтобы мои сообщения с мессенджера могли его разбудить, но зачем? С квестовой проблемой мы наконец разобрались, других опасностей вроде бы не предвидится, да и до утра осталось совсем немного. Подумав немного, я все же забаррикадировал дверь тем, что попало под руку. На всякий случай. Теперь по крайней мере никто не сможет войти, не разбудив меня шумом. После этого я запрограммировал игровой таймер и погрузился в сон, завершив наконец этот долгий день.

Проснувшись, я первым делом отыскал часы в игровом интерфейсе и удостоверился, что спал я ровно столько, сколько и должен был. Эта ночь прошла спокойно. Никто не устраивал землетрясения, пожары, погромы и даже не ломился в дверь. Отправив короткое сообщение Виталию с просьбой меня навестить, я стал ждать. Но не прошло и двух минут, как предо мной предстала все та же безликая фигура, которая приветствовала меня голосом молодого

администратора. Новостей для меня у него не было. Я рассказал ему о своих планах посетить Кримсхольм, получил свой ежедневный бафф и отпустил своего ангела — хранителя по рабочим делам.

А в доме тем временем царила суета. Оказалось, что все остальные его обитатели уже давно бодрствуют. Проспи я хотя бы еще полчаса — и магов уже не застал бы. А так подоспел почти к самому моменту их отбытия.

— Я уж думал, что нам придется уехать, не попрощавшись, — с этими словами Тарвус вручил мне сложенный вчетверо листок бумаги. — Вот, покажешь эту записку любому мастеру — зачарователю Гильдии, и он выдаст все необходимое.

Я бегло просмотрел снабженный магической печатью документ, бережно свернул его и спрятал в сумку, благодарно кивнув магу. Полностью скрыть свое удивление мне не удалось, что было вполне объяснимо. В записке говорилось, что я стал обладателем комплекта фракционной зачарованной брони, причем для любого класса на мой выбор. Что-то мне подсказывало, что при других обстоятельствах такой сет я бы смог получить лишь за приличную сумму, да и то лишь при условии высокой репутации у магов. Особенно меня смутила появившаяся подсказка:

*Примечание. Вы можете в любой момент предъявить это письмо в одном из отделений Гильдии Магов Эрии и получить набор брони из семи предметов, соответствующий вашему текущему уровню, но не выше сотого.*

Получается, что если я прямо сейчас заявлюсь к магам в Лагесту, то получу сет на какой-нибудь двадцатый уровень, а если подожду несколько месяцев и дотяну до сотни, то стану обладателем гораздо более ценных предметов. Тогда тем более не стоит спешить!

— Вижу, ты доволен наградой, — улыбнулся Тарвус, глядя на мою реакцию. — На самом деле сложно оценить то, что ты сделал для мальчика. Не знаю, что с ним стало бы, если бы не твоя помощь. Тебе стоит заглянуть к нам через пару месяцев. Возможно, тебе интересно будет узнать, как продвигается его обучение.

А вот это уже намек самой игры на новые задания, связанные с этим интересным НПС. Вот только знать бы, где я буду через эти 'пару месяцев'...

— Обязательно приеду, если будет возможность, — абсолютно искренне пообещал я волшебнику.

Пододошедший к нам Ирмонд заметно нервничал, неодобрительно поглядывая на затянувшуюся сцену прощания Ленри с родителями. Те давали шмыгающему носом мальчику последние наставления.

— Когда-то давно друг моего отца приехал погостить в наше поместье и обнаружил у меня только что пробудившийся дар, сразу предложив взять меня в ученики. В тот же день мы были на пути к моему месту обучения, — словно размышляя в слух сказал он.

— Ничего не изменится, если ты приедешь в столицу на час позже, — мягко заметил Тарвус. — Последняя неделя у мальчика выдалась очень тяжелой. Пусть хотя бы попрощается с родными.

— Что-то случилось? — поинтересовался я у них.

— Пока нет, — ответил боевой маг. — Но сегодня рано утром меня срочно вызвали в столицу, там беспокойно.

Ленри наконец подошел к нам.

— Теперь-то мы можем отправляться! — с нетерпением объявил Ирмонд, доставая из сумки какой-то свиток.

— Ты собираешься телепортироваться? — удивленно спросил Тарвус. — А как же наши...

— За лошадьми мы кого-нибудь пришлем. Извини, но я совершенно не могу терять время. Сейчас переброшу нас в Лагесту и тут же отправлюсь городским порталом в Эриану.

— Тем лучше. Ленри, ты готов к путешествию? Хотя, подожди-ка, чуть не забыл! Вот! — он протянул мне такой же свиток, как был в руках у Ирмонда. — С этим ты окажешься прямо в Гильдии Магов в Лагесте. Знаешь, как им пользоваться?

Я коротко кивнул в ответ.

— Тогда до встречи!

— Лисандр, — обратился ко мне боевой маг. — Благодарю тебя за помощь моему другу. И прошу простить меня за то, что был к тебе несправедлив. Но ты и сам видишь: обычно от твоих собратьев слишком много проблем.

— Не нужно извинений, я все понимаю, — зла на него я действительно не держал. Странноватый он, импульсивный, но среди боевых магов встречаются еще и не такие.

— Хорошо. А теперь будь добр, отойди на несколько шагов. Если, конечно, не хочешь все-таки оказаться в Лагесте вместе с нами.

Я отступил назад. Он развернул свиток, пробежал по нему глазами и произнес слово — активатор. В тот же миг все трое исчезли в короткой вспышке.

Я поразглядывал в руках свой свиток, полученный от рунного мага. Крайне полезная вещь, которая может сэкономить мне кучу времени. Получить такой здесь — большая удача. И дело даже не в его высокой стоимости, а в том, что обычно приобрести их можно только в крупных городах. Для меня же он и вовсе может стать последним шансом, позволив избежать опасности и мгновенно перенестись на большое расстояние.

— Лисандр, — окликнул меня староста. — Я ведь до сих пор так и не наградил тебя за то, что ты сделал для всех нас. Вот, возьми, мы собрали это для тебя.

С этими словами он протянул мне довольно объемный кошель.

*Получена награда: 9 золотых 7 серебряных монет.*

Немного. Это для меня немного, а для местных — большие деньги. Судя по весу кошелек — он набит серебром и медью, а система автоматически пересчитала сумму в золото: сотня медяков — серебряный, десять серебряных монет — один золотой кругляш. И что мне со всем этим добром делать? Конечно, это не такая уж и проблема. В любом крупном городе есть банк, который без вопросов поменяет мне любую сумму на точно такую же в любой удобной для меня монете. Но что-то останавливало меня от того, чтобы принять эту награду. Даже в играх с полным погружением НПС редко вызывали у меня сочувствие, я прекрасно понимал, что глупо жалеть кучку пикселей и горстку килобайт. Но в этот раз мне действительно было жаль родителей этого мальчика: они все еще растерянно поглядывали на то место, где только что стоял их сын. А тут еще этот кошель с медяками... Мне вдруг ясно представилось, как они всей деревней собирали для меня деньги, кто сколько сможет... Нет, не могу. В конце концов, в деньгах я сейчас нуждаюсь меньше всего.

— Мне достаточно той награды, что предложила мне Гильдия магов, — ответил я, протянув кошель изумленному старосте. — Будет лучше, если эти деньги вы потратите на восстановление деревни. А еще в моей комнате я оставлю несколько зелий. Там есть и лечебные. Мне они ни к чему, а вам могут пригодиться. Незачем ж вам лишний раз старика Фелара тревожить из-за пустячных болячек.

*Получено достижение 'Бессеребреник I'! Вы оказали помощь нуждающимся в ней, при*

*этом отказавшись от награды. Ваше деяние угодно богине доброты и милосердия Тэа. Получено пассивное умение: 'Бессеребренник I'. Количество монет, которые вы будете находить в кладах и на телах врагов увеличивается на 1 %.*

*Получено достижение 'Бессеребренник II'! Вы подарили ценные вещи жителям Альтреи, не надеясь на какую-либо выгоду. Ваше деяние угодно богине доброты и милосердия Тэа. Получено пассивное умение: 'Бессеребренник II'. Количество монет, которые вы будете находить в кладах и на телах врагов увеличивается на 2 %.*

*Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 100. Текущий уровень репутации: Незнакомец 600/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.*

*Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 100. Текущий уровень репутации: Незнакомец 700/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.*

Илим принялся горячо меня благодарить, но я его почти не слышал, читая сообщения. Не слишком полезное достижение, но я о нем даже и не думал, когда отказывался от награды. Пусть будет.

— Загостился я тут у вас. Пора и мне в путь, — объявил я, когда староста умолк. — Спасибо вам за хлеб — соль. Пойду, соберу вещи.

— Если дорога зовет — то конечно, — покивал он.

— Как, уже? — встрепелась Марьяна. — Погоди, я хоть припасов в дорогу тебе соберу!

Не дожидаясь ответа, она умчалась в дом.

Вещей у меня было немного. Меч, пара кинжалов, лук с колчаном и моя бессменная сумка — вот и все мое имущество. Но когда я снова вышел на крыльцо, Марьяна уже поджидала меня с каким-то свертком в руках.

После недолгих прощаний я вышел на дорогу и двинулся на восток, оставляя за спиной деревеньку, подарившую мне такое необычное приключение.

Уже который час я неспешными шагами отмерял тракт, ведущий к шахтерскому городку Кримсхольму — конечной цели моего путешествия. Находящийся на самой границе государства, в которое меня занесло, он становился для меня наиболее безопасным местом на ближайшие пару дней. По крайней мере, именно столько я надеялся выгадать, отправившись туда. А если повезет, то вскоре кто-нибудь найдет этот проклятый квест, и тогда Эрия вновь станет одной из тихих начальных локаций, маленьким раем для низкоуровневых игроков вроде меня.

По карте я прикинул, что весь мой сегодняшний путь должен был отнять у меня часа четыре, но на самом деле вышло немного дольше. Торопиться мне было некуда, поэтому двигался я медленно, наслаждаясь окрестными видами. Раскинувшиеся вокруг Каменки поля в скором времени сменились лесом, затем редколесьем. Местность становилась все более неровной. Наконец, вдалеке я заметил невысокие горы, превратившие весь горизонт на востоке в изломанную линию. Где-то там и располагаются искомый мною городок да серебряные шахты — основа благосостояния Эрии.

В пути мне не встретилось ни одного моба. Поразмыслив, решил не заниматься их поисками специально — мало ли, кого можно найти на свою голову? Потому с дороги сходил лишь однажды, чтобы перекусить. Зато несколько раз мне попадались местные. Дважды мимо меня проезжали верховые одиночки, которые даже не обратили на меня внимания, и один раз мне навстречу выехал какой-то селянин на телеге. Заговаривать с ним я не стал.

Путешествие было бы совсем уж скучным, если бы как раз посередине моего сегодняшнего пути не располагалась еще одна небольшая деревенька — Подгорная. Небольшая и ничем не примечательная, она все же отняла полчаса моего времени. Просто для очистки совести и любопытства ради, я прошелся по ней в поисках торговцев и квестов. Кроме стандартных кузнеца и лекаря торговать здесь было не с кем, заданий же и вовсе не оказалось. После десятка попыток получить от НПС хоть какое-нибудь простенькое поручение, я бросил это занятие. А ведь в другое время меня бы уже завалили просьбами вроде 'наколи дров' или 'отнеси весточку в соседнюю деревню'. Задерживаться здесь не было смысла.

В Кримсхольм я входил порядком уставшим. Благодаря неплохо прокачанному телосложению мне уже хватало выносливости для столь долгих переходов, но под конец путешествия однообразие пейзажей меня вымотало. Сейчас же мне хотелось одного: добраться до гостиницы и отдохнуть.

Постоялый двор здесь все же имелся. Это было одно из первых попавшихся мне на глаза зданий, как только я миновал ворота и вошел в городок. Строго говоря, городом это поселение делали лишь окружающая его невысокая стена да отсутствие в нем деревянных зданий. Но это была скорее заслуга близости источника камня: глупо было бы сидеть возле гор и при этом ютиться в деревянных домишках. Почти все увиденные мною строения имели несколько этажей. В остальном же это было небольшое поселение, в котором жило самое большее несколько сотен человек.

Я остановился на улице и огляделся. Прохожих было немного. Обычные рудокопы да ремесленники, почти все одеты в простую рабочую одежду. Попалась на глаза и пара солдат из местного гарнизона. Первые впечатления говорили о том, что Кримсхольм видел и лучшие времена. Это было заметно почти во всем: в угрюмых лицах, в домах, многим из которых не помешал бы косметический ремонт, в общей осязаемой атмосфере обреченности. Поселение доживало свой срок. Как только из шахт добудут последнюю порцию руды, оставшиеся жители покинут Кримсхольм, и он превратится в город — призрак, как это часто бывало в мире реальном. В целом же он полностью соответствовал моим ожиданиям. Именно таким я бы и сам создал пришедший в упадок шахтерский городок где-то на отшибе цивилизации, если бы мне потребовалось бы ввести его в игру.

Я еще раз обвел взглядом всю эту 'красоту' и вздохнул. И в этой дыре мне придется провести неизвестно сколько времени. Вся добытая мною информация из Инфосети говорила о том, что в этом месте меня не ждет ничего интересного, и на какие-либо квесты надеяться не стоит. Бывают и исключения, как в случае с Каменкой, но уж никак не два раза подряд.

С этими невеселыми думами я направился к зданию с деревянной вывеской в виде руки с вытянутым указательным пальцем.

Таверна 'Указующий перст', как и полагается подобным местам, имела свою богатую историю, мне совершенно не интересную, но все равно любезно рассказанную ее хозяином. Стоило внимания лишь происхождение ее названия.

Несколько десятилетий назад один предприимчивый старатель решил открыть таверну в недавно возникшем шахтерском поселке. Деловая хватка у него имелась, а вот с фантазией было не очень. Поэтому когда дело дошло до придумывания названия, она тут же спасовала. Душа новоиспеченного трактирщика металась в поисках чего-нибудь особенно благозвучного, тогда как реалии в лице упускаемой выгоды и местных охочих до пива

шахтеров требовали открываться как можно скорее. Тогда он решил, что над названием можно подумать и позже, а пока для привлечения посетителей сделать временную вывеску с рукой, указывающей на вход. Так он и поступил. И уже через несколько дней все местное население не называло таверну иначе как 'Указующим перстом'.

Все это, как и многое другое, нынешний хозяин заведения поведал мне, как только узнал, что я собираюсь остановиться у него на неопределенный срок и заплатил за несколько дней вперед. Игрока он во мне узнал сразу же, не понадобилось даже доставать амулет. Сказывалось частое общение с подобными мне.

Таверны, они же — постоянные дворы, они же — гибриды гостиницы и бистро, всегда были неотъемлемой частью почти всех РПГ игр. Здесь можно было поесть, выпить, снять комнату на верхних этажах, а так же добыть полезные сведения у завсегдатаев, персонала или самого владельца заведения. Да и сами здания почти везде были однотипными: на первом этаже — кухня и зал для посетителей со столами и барной стойкой, на втором и выше — жилые комнаты. Разработчики Альтреи решили не отступать от канонов, а потому таверны здесь ничем не отличались от своих собратьев в других фэнтезийных мирах. Так что, в данный момент я сидел за стойкой и приканчивал очередную кружку местного пива, время от времени направляя словоохотливость хозяина таверны в нужное мне русло. Трактирщики — они вообще народ не молчаливый, профессия обязывает. А тут вдруг новое лицо, которых здесь бывает не так уж много. Да еще и Избранник, коих здесь не видели уже несколько недель...

Помимо меня здесь находилось еще несколько посетителей. Особого ажиотажа мое появление не вызвало: ну поглазели немного, пообсуждали и тут же забыли. Группа рудокопов в одежде, похожей на мою, что-то шумно праздновала за одним из столов. За другим обедали двое прилично одетых мужчин, как подсказал мне мой неисчерпаемый источник информации — помощники мэра. Отдельно от всех сидел неопрятный старик, которому, похоже, вообще было наплевать на все, кроме содержимого своей кружки.

— Пожалуй, хватит с меня, — сказал я, расплачиваясь за выпитое. — Я бы хотел подняться в свою комнату.

— Второй этаж, третья дверь слева, — любезно ответил трактирщик, протягивая ключ. — Сегодня вечером у нас намечается выступление приезжего барда. Вас это вряд ли удивит, но для наших мест событие редкое.

— Спасибо, буду иметь в виду.

Забрав ключ, я поднялся в Личную Комнату.

Обстановка моего нового жилища была уже по — привычному спартанской: кровать, стол, пара стульев да небольшой шкаф. Единственное окно выходило на центральную улицу, предоставляя неплохой обзор. Осмотрев свои апартаменты, я почти сразу их покинул, оставив в них из вещей только лук и стрелы. До вечера еще пара часов, а заняться решительно нечем. Небольшая экскурсия по городку поможет хоть как-то убить время.

Благодаря хозяину таверны я уже знал, где можно отыскать лавки местных торговцев, поэтому первым делом я решил устроить шоппинг.

'Товары Фалстофа' располагались на той же улице, что и таверна, чуть ближе к центру поселения. Вот только о том, что сам Фалстоф является халфлингом, трактирщик упомянуть забыл. Поэтому вместо того, чтобы разглядывать имеющиеся здесь товары, я сначала долгое время глазел на их владельца. Совсем я одичал в этой глуши, если встреча с первым представителем нечеловеческой расы стала для меня такой неожиданностью.

Полурослик был одет в строгий костюм, который придавал ему презентабельный вид. Дополнялся этот образ круглыми очками в тонкой оправе. При этом внушительных размеров живот его совсем не портил, скорее наоборот — подчеркивал солидность.

— Чем могу быть полезен?

— День добрый. Я хотел бы кое-что приобрести.

— Оружие, броня, ювелирные украшения?

— А у вас и ювелирка есть? — меня несказанно обрадовала возможность дополнить свою экипировку.

— Выбор не слишком большой, но кое-что имеется, — подтвердил хоббит.

— Тогда давайте с нее и начнем!

— Что интересует: золото, серебро?

— Скорее уж медь или бронза, — ответил я ему, трезво оценив уровень своего персонажа. Изделия из драгоценных металлов еще долго будут недоступны для меня. Ничто не мешает мне нацепить на себя кольца из золота, вот только никакой прибавки к статам я не увижу.

— Вид зачарования?

— Телосложение.

Фалстоф молча полез куда-то под прилавок и достал оттуда небольшую коробочку. В ней оказался полный комплект украшений из меди, на вид довольно примитивных.

*Медное кольцо. Качество: обычное. Прочность 25\25. Бонус к Телосложению +3. Минимальный уровень: 20.*

То, что надо! Остальные изделия имели точно такие же параметры. Однозначно надо брать весь сет.

— Покупаю весь набор. А теперь покажите мне, что у вас есть из одежды для начинающих приключенцев. Интересует легкая броня.

Халфлинг вновь скрылся за прилавком.

*Зачарованная кожаная куртка. Качество: необычное. Прочность: 60\60. Защита от физического урона: 15. Бонус к Ловкости +2. Бонус к силе +3. Минимальный уровень персонажа: 20.*

'Зеленка'! Вот это я удачно зашел! Названия вещей из предложенного полуросликом комплекта подсвечивались зеленым цветом, в отличие от всей остальной моей экипировки 'белого' качества. Не слишком ценные в глазах высокоуровневых игроков вещи, но для меня сейчас — в самый раз.

— Это я тоже беру. А как у вас с оружием? Мне нужен новый меч и пара кинжалов, — подаренный Бранном лук я решил пока что оставить.

— Все, что может вас заинтересовать, находится на этих стендах, — владелец лавки махнул рукой в сторону оружейных стоек.

Впечатляющий арсенал для такого городишки. Помимо стандартных типов оружия здесь нашлись и совсем экзотические вещи. Вот кому из местных жителей или случайно забредших сюда игроков может понадобится боевой кнут или алебарда? Налюбовавшись на подобные музейные экспонаты, я попутно выбрал кое-что и для себя. Это оказались кинжалы и меч для двадцатого уровня, и тоже 'зеленого' качества.

— Вроде бы все, — сказал я торговцу, рассматривая гору выбранных вещей. — Кстати, могу ли я продать вам свое старое оружие? Вернее, куплено оно всего пару дней назад, и даже в бою ни разу не бывало.

Халфлинг придирчиво осмотрел каждый предмет.

— Пять с половиной золотых с учетом скидки за эти вещи, — назвал он окончательную стоимость.

Приличная сумма. Почти неподъемная для игрока моего уровня, если ему не помогают друзья или гильдия. У меня же особой нужды в деньгах не было, но ради приличия я решил торговаться. В итоге мне удалось сбить цену до пяти золотых. Расплатившись, я тут же потребовал у владельца лавки отвести меня куда-нибудь, где можно все это одеть. Свою старую одежду решил пока что не продавать.

Из 'Товаров Фалстофа' я вышел, нацепив на себя все обновки и в гораздо лучшем настроении. Правда, мне теперь понадобится некоторое время, чтобы привыкнуть к серьге, нацепленной на ухо, но повышенная выживаемость того стоила. По поводу серьг в Альтрее в свое время было сломано не мало копий: уж очень не хотелось мужскому населению игры их носить. Но разработчики были непреклонны: возможность носить серьги есть для всех персонажей вне зависимости от пола, а пользуешься ли ты ею или нет — твое личное дело. Хочешь бонус от дополнительного предмета экипировки — терпи. Чуть позже было решено, что для повышения характеристик необязательно надевать обе серьги, достаточно и одной. Мужской половине игры оставалось только смириться.

За остаток дня я успел полностью обойти городок и посетить еще несколько интересовавших меня мест. В алхимической лавке я под завязку закупился пустыми склянками для моих последующих экспериментов. Прокачку ремесла я забрасывать не собирался. Заодно решил наведаться в местный аукцион — центр торговли между игроками.

В дополнение к обычным магазинам, владельцами которых в большинстве случаев являлись НПС, во многих играх существовала система аукционов. Из-за огромных размеров виртуальных миров прямая торговля между игроками становилась очень сложным занятием. Часто так бывало, что потенциальных покупателя и продавца разделяло огромное расстояние, что делало обмен невозможным. Для облегчения жизни игроков еще десятки лет назад были придуманы так называемые аукционы, которые позволяли мгновенно пересылать предметы на любые расстояния. Естественно, с вычетом определенного процента от суммы сделки в пользу администрации. В Альтрее филиал аукциона можно найти в каждом более — менее значимом населенном пункте. Имелся такой и в Кримсхольме.

Открыв дверь здания с характерной вывеской, я нырнул в непрозрачную пелену, перегородившую вход. Все уличные звуки тут же исчезли. Я обернулся: магическая пленка теперь скрывала все, что происходило за пределами комнаты. Для каждого вошедшего в здание создается индивидуальное измерение, поэтому внутри вы никогда не встретите других игроков. Особенность, польза от которой ощущается лишь в крупных городах, где доступ на аукцион может потребоваться одновременно тысячам игроков.

Изнутри все филиалы выглядели совершенно одинаково: небольшая комната с серыми каменными стенами, магические светильники вместо окон, на полу — ковровая дорожка, ведущая от входа к центру помещения. Единственным украшением комнаты служил гобелен, над загадкой которого игроки бились еще с момента запуска Альтреи.

На гобелене была изображена долина, надвое рассеченная узкой лентой реки и с трех сторон окруженная пологими, но высокими горами. Выросший в ней город нельзя было назвать большим или по — особенному красивым, но кое-что удивительное в нем все же было. Расположенный в дальней части города замок — дворец, окруженный высоченными белыми стенами, резко контрастировал с остальными зданиями и чем-то напоминал Тадж

— Махал. Башни, выстроенные по углам стен и возвышавшаяся над ними квадратная платформа здания вызвали подобные ассоциации у большинства людей. Вот только вместо куполов были изображены серебристые пирамиды — четыре маленькие и одна большая, центральная. Все это великолепие было укрыто защитным куполом вроде тех, что активируются при штурмах крепостей. Но дворец никто не пытался атаковать, и магический полог сиял, растрачивая впустую огромное количество энергии.

Самым же удивительным было другое. Больше всего внимание притягивали странные письма, сиявшие неугасающим зловещим красным цветом в правом нижнем углу гобелена. Почти с самого момента запуска игры появился слух, что если расшифровать надпись, то можно узнать координаты этого чудесного города. А подобные скрытые локации во всех играх означали, что в них можно получить что-то исключительное, не говоря уже о приключениях и славе первооткрывателя. Не припомню, чтобы в то время кто-нибудь добился успеха: символы не соответствовали ни одному из реальных или игровых языков, попытки их расшифровать не дали результата. Правда, за прошедшие годы многое могло измениться, кто-нибудь мог давно уже разгадать эту загадку. С другой стороны, есть вероятность, что это просто задел разработчиков на далекое будущее. Или эти символы вообще невозможно перевести, а гобелен висит здесь просто для антуража. Все же стоит проверить в Инфосети.

— Только Возрожденные имеют право находиться здесь, — прервал мои размышления чей-то грозный голос. — Если у тебя была достойная причина, чтобы прийти сюда — назови ее. Если нет, то держать ответ тебе придется перед богами, к которым сейчас ты и отправишься.

Пока я любовался гобеленом, в комнате появился еще кое-кто. Призрачная фигура в просторном одеянии с капюшоном и мечом в руках стояла в нескольких метрах от меня.

— Эй, полегче, дурилка ты картонная! Совсем уже процессоры заржавели, что игрока от неписи отличить не можешь?! — возмутился я, предъявляя выловленный под рубашкой знак с дланью Творца. Аукционер, как называли его игроки, по сути даже не НПС, а довольно примитивная программа, обычно сразу же материализовывался, стоило только кому-то переступить порог аукциона. Ни разу не слышал, чтобы он перепутал игрока и неигрового персонажа. Да и не полез бы никто из местных в здание — для них это табу. Наверняка из-за меня всплыл очередной баг, как это было с Личной Комнатой.

Призрак застыл на несколько секунд, затем снова заговорил:

— Ваш статус игрока подтвержден. Ошибка. Игрок с именем Лисандр не найден в базе пользователей. Обновление информации. Невозможно добавить игрока Лисандр в общий список. Игрок Лисандр добавлен в закрытый список. Расширенные права пользования аукционом предоставлены. Добро пожаловать на Аукцион. Желаете ознакомиться с инструкцией по его использованию?

Закрытый список, расширенные права?! Никогда не слышал ничего подобного. Мне снова есть чем озадачить команду Николая. Как бы то ни было, призрак больше не угрожает мне мечом, а тон общения сменился на нейтральный.

— Чем расширенные права отличаются от прав обычного игрока? — задал я вопрос Аукционеру.

— Вам доступна информация, которая не входит в стандартные функции аукциона. В частности, статистика совершенных сделок и колебаний цен на товары. Но вы по —прежнему не сможете видеть имена игроков, выставивших лот в режиме инкогнито — это

могут делать лишь администраторы.

Интересно. История изменений цен — штука крайне полезная, но доступ к этой информации легально может получить каждый, достаточно лишь оплатить эту услугу. Недешевое удовольствие, но почти любой клан может себе это позволить. А вот отслеживать, кто сколько зарабатывает и тратит — это уже совсем другое. Многие кланы были бы рады получить такие сведения о конкурентах. Пока что не до этого, но в будущем может пригодиться. Ладно, пора заняться более насущными делами.

В центре помещения находился постамент, с которого можно управлять интерфейсом аукциона. За прошедшие годы в этом плане ничего не изменилось. Наконец-то можно заняться тем, для чего я сюда и явился: изучить цены, чтобы хоть немного иметь представление об экономике игры. И я с энтузиазмом нырнул в море цифр и названий предметов...

Прошло часа два, прежде чем я решил, что на сегодня хватит. Общую картину я увидел, остальное можно будет узнать при необходимости. Голова гудела, как у студента, штудирующего конспекты перед экзаменом. Казалось бы, моя память теперь не должна зависеть от возможностей мозга. Но нет, количество запоминаемой информации все равно осталось ограниченным, как и раньше.

Была у меня идея закупиться сырьем для быстрой прокачки алхимии, но оказалось, что цены на травы кусаются. Не одному мне хотелось сэкономить время, и аукцион отзывался на усиленный спрос высокими ценами. Да и опять же, травничество лучше качать параллельно алхимии, иначе так и придется покупать ингредиенты у других игроков. Пришлось от этой мысли отказаться.

Из экипировки я тоже ничего покупать не стал. Для моего уровня не было ничего, что сильно отличалось бы по параметрам от уже имеющихся у меня вещей. Правда, были вещи более высокого качества, но они на таких низких уровнях являлись штучным товаром. Пересчитывая количество нулей в ценниках на комплекты редких и уникальных вещей, я мог только недоумевать. С моей тысячей золотых о них можно было и не мечтать.

Вернувшись в таверну, я хотел было подняться к себе, но увидел, как владелец заведения машет рукой, привлекая мое внимание.

— Вот, вам просили передать, — он выложил на стойку свернутый листок бумаги, когда я приблизился.

— Мне? От кого?!

— Приходил Арран, ученик мага Хельмара. Он эту записку и оставил, — трактирщик уставился на меня с таким видом, будто это пояснение должно было мне о чем-то сказать. Хотя... Хельмар, тот самый маг, с которым тогда связывался Ирмонд. Наверняка он в курсе всех событий, вот и решил пообщаться со мной поближе.

Я развернул сложенный вдвое листок:

*'Лисандр! Мне хотелось бы обсудить с тобой одно известное тебе происшествие. Загляни ко мне, когда у тебя найдется свободная минута.'*

*Хельмар.'*

Так и есть. Сходить к нему прямо сейчас? А почему бы и нет? Заняться-то все равно больше нечем.

Жилище с вывеской, извещающей о том, что в доме проживает королевский маг, отыскалось быстро. Городок небольшой, дом этот я заметил еще ранее, когда здесь прогуливался.

Пришлось постучать трижды, прежде чем мне открыли. На пороге появился тот самый человек, который общался с Ирмондом через амулет. На вид Хельмару было за шестьдесят, но кто их знает, этих магов. В этом мире волшебники жили дольше обычных людей.

— Мастер Хельмар? — вежливо поинтересовался я, хотя и так прекрасно его помнил. Вероятно, он тоже меня узнал.

— Проходи, Лисандр, — хозяин дома посторонился, и махнул рукой, приглашая внутрь. — Не ждал тебя так скоро.

— Откуда вы вообще узнали, что я в городе? — сразу задал я интересующий вопрос, оказавшись в прихожей.

— Одну минуту. Яра, Арран! Раз уж мне самому приходится открывать дверь посетителю, может, хотя бы соизволите его поприветствовать его? — неожиданно гаркнул волшебник. И тут же продолжил уже спокойным голосом: — Откуда узнал? О, это просто. Сегодня утром я разговаривал с Ирмондом, он вкратце рассказал мне о произошедшем и упомянул, что сегодня одна интересная личность прибудет в наш славный Кримсхольм. А постоянный двор у нас только один.

— Тогда все понятно. И вам захотелось услышать обо всем более подробно?

— И заодно поближе познакомиться со столь необычным Избранником.

В этот момент на лестнице, ведущей на второй этаж, показались парень и девушка. Они спустились, держась за руки. На вид лет семнадцать — восемнадцать, оба рыжие и даже похожи друг на друга лицом. Я принял бы их за брата и сестру, если бы с первого взгляда не было видно, что они безнадежно влюблены друг в друга.

— Мои ученики, — объявил хозяин дома.

Они оба синхронно склонили голову в знак приветствия.

— А это тот самый Лисандр, о котором я вам говорил.

Я вежливо кивнул парочке.

— Давайте пройдем в мой кабинет, там нам будет удобнее, — сказал маг, увлекая нас за собой.

Кабинет, вернее, его часть, мне уже довелось видеть через амулет связи. Хельмар занял место за своим столом, а нас усадил на удобные кресла перед ним.

— Итак, основное мне известно. Но Ирмонд сейчас слишком занят в столице, чтобы рассказать мне о подробностях. Мне бы хотелось услышать всю историю с самого начала.

— Постараюсь ничего не упустить. Несколько дней назад я проходил через Каменку...

Когда я закончил свой рассказ, на улице уже стемнело. Хельмар оказался очень дотошным слушателем и постоянно выпытывал у меня какие-нибудь новые детали, в том числе и о моих приключениях до квеста с Ленри. Его ученики тоже внимали с большим интересом. А уж когда я стал описывать магическую битву с колдуном, вся троица заметно оживилась и начала разбор использованных заклинаний и возможных тактик. Когда они наконец уgomонились и дали мне договорить, я почувствовал себя местным рудокопом, отработавшим пару смен подряд.

— Значит, ты утер нос Ирмонду, и даже Тарвус не разглядел такой клад у себя под ногами, буквально споткнувшись об него, — подытожил Хельмар и впервые за все время улыбнулся. — Но в итоге ученика он все-таки получил. Что ж, все равно он его заслуживает.

— Да, так вышло, что мне довелось сыграть в этой истории не последнюю роль, — скромно подметил я. — Вы и с Тарвусом знакомы?

— Конечно, знаком! Когда в пределах сотни миль живет едва ли два десятка твоих

коллег — поневоле будешь знать каждого! С Феларом мне, кстати, тоже доводилось как-то встречаться. Напрасно ты всерьез рассматриваешь его в качестве твоего наставника в алхимии. Самые азы ты выучишь, но ничего стоящего этот деревенский знахарь тебе дать не сможет. Даже мои ученики уже сейчас более сведущи в этом ремесле, чем он.

— Вы обучаете их алхимии?

— В том числе, — кивнул маг.

— Есть ли возможность и мне чему-нибудь у вас научиться? — нейтральным голосом поинтересовался я, внутренне подобравшись. НПС мне явно благоволил, есть шанс урвать что-нибудь интересное.

Хельмар раздумывал лишь пару секунд:

— Это возможно. Я очень тебе благодарен за потраченное тобою время. В особенности за то, что мои оболтусы теперь начнут серьезнее относиться к оценке своих сил. Вижу, твой рассказ о том бое их сильно впечатлил. А то, веришь ли, они уговаривали меня встретить того демонопоклонника! Да он бы и мокрого места от нас не оставил! Хотя бы теперь-то вы поняли, наконец, с кем хотели сцепиться?! — он сурово оглядел учеников, переводя взгляд с одного на другого.

Те отвели глаза и сконфуженно кивнули.

— Вот что, — продолжил тем временем маг. — Лисандр, чем ты планируешь заняться в нашем городе?

— Конкретных планов у меня не было. Просто решил задержаться на пару дней, посмотреть, что здесь есть интересного.

— Интересного? В Кримсхольме? В умирающем шахтерском городке на самой границе обжитых земель? — иронично поинтересовался Хельмар.

И то правда. Проще было сказать ему, что я решил пересидеть здесь всю эту временную суету в их королевстве.

Пожилой маг откинулся в своем кресле и продолжил:

— Я живу здесь уже много лет, и самое интересное, что происходило за это время в окрестностях, ты видел своими глазами в последние несколько дней. А если ты действительно хочешь увидеть нечто необычное, то тебе стоит наведаться в Туманный Лес. Именно об этом я и хочу тебя попросить. Время от времени нам приходится добывать там растения, которые не встречаются по эту сторону гор. Обычно мы отправляемся туда втроем или в составе какого-нибудь отряда охотников или рейнджеров. Но в последнее время они приезжают сюда все реже. Мне же, как ты понимаешь, такие путешествия даются все тяжелее. Сейчас у нас закончились необходимые травы, а моим ученикам нужно улучшать свои навыки. Отпустить их без присмотра я не могу...

— И поэтому вы хотите, чтобы туда отправился я, — перебил я волшебника. — Боюсь, ничем не могу помочь. Я уже слышал кое-что об этом месте. Это задание мне не по силам.

— Погоди, — вскинул руку волшебник. — Ты не дал мне договорить. Я не прошу тебя идти в одиночку. Мне нужно, чтобы ты сопровождал моих учеников и присмотрел за ними.

— Я?! Присмотрел за двумя магами!? — Хельмару удалось меня удивить.

— Именно так, — кивнул тот. — Как видишь, они еще не могут правильно оценивать ситуацию и склонны совершать глупые поступки. А ты уже доказал свое здравомыслие. Поэтому командуешь ты, они — подчиняются. В награду я обязуюсь тебя чему-нибудь обучить. Берешься?

*Вам предложено задание 'Загородная прогулка'. Сопроводите учеников мага Хельмара в*

*Туманный Лес и проследите, чтобы они не пострадали. Класс задания: необычное. Принять? Да\Нет.*

Так, спешить с принятием такого задания не стоит. Рискованно, причем риск совершенно бессмысленный. Опять же, необычный класс квеста намекает на то, что не все так просто. Я покосился на молодую парочку. Те с интересом уставились на меня, ожидая моего решения. Уровни обоих скрыты, значит, точно выше семьдесят второго. Неплохая получилась бы команда. Но все равно слишком опасно.

— А как же лесные твари? Я даже не знаю, с чем мы там можем столкнуться!

— Об этом не беспокойся. Три последних экспедиции за трофеями вернулись из Туманного Леса с пустыми руками. Говорят, тамошнее зверье будто вымерло. Лес сейчас полностью пуст и абсолютно безопасен. Если бы не это — я бы их туда не отпустил.

Глобальное обновление игры... Оно коснулось и соседней локации. Тогда неудивительно, что обычное мобье исчезло. А необычного там и нет, потому что область неигровая. Загородная прогулка? Пусть будет прогулка, все ж лучше, чем сидеть в четырех стенах. Принять задание!

— Хорошо, я согласен.

— Вот и отлично. Если отправитесь на рассвете, то к ночи успеете вернуться. Дорогу мои ученики знают прекрасно. Еще что-нибудь?

— Пожалуй, это все, что я хотел узнать.

— Тогда, если не возражаешь, мы займемся подготовкой. Нужно еще собрать необходимые вещи, да и час уже поздний, — он поднялся, давая понять, что разговор окончен. — Был рад с тобой познакомиться.

Распрощавшись с Хельмаром и его учениками, я вышел на улицу. На город уже опустилась ночь, и теперь тьму разгоняли лишь редкие масляные фонари. Пара ярких магических светильников около жилища королевского волшебника не слишком помогала. С помощью магии улицы освещались обычно только в крупных городах: электричества этот мир не знал, а магия — штука дорогая. Заженный мною светящийся шарик воспарил над головой, привлекая заинтересованные взгляды редких прохожих. Совсем они тут одичали, раз простейшая магия так удивляет. Интересно, кстати, как, тут с криминалом дело обстоит?

Ночь темная, освещение плохое, самое время время для мутных личностей. Опять же, старатели на серебряных шахтах зарабатывают немало, деньги у них должны водиться. Шахтерские городки во все времена привлекали авантюристов всех мастей. Жаль, не додумался расспросить Хельмара об этом.

Но вопреки опасениям, до таверны я добрался без приключений. Заказал у хозяина поздний ужин и уселся за стол. Выступление барда к этому времени уже закончилось, почти все посетители разошлись. Лишь за одним из столов восседал тот странный старик, которого я видел здесь еще днем. В руках он все так же держал кружку и смотрел пустым взглядом куда-то перед собой. Кажется, он так и просидел здесь весь день.

— А кто этот человек? — негромко поинтересовался я у трактирщика, когда он принес мой заказ.

— Этот? Его зовут Ллойд. Работает здесь на шахте. Он малость не в себе после одного случая, но работник отменный. Сегодня весь день сидит здесь, а завтра будет махать киркой за троих.

— Что за случай?

— Да была здесь непонятная история несколько лет назад, — хозяин таверны

неопределенно махнул рукой. — В общем, никто не знает, как оно было на самом деле. Кроме самого Ллойда, конечно. Но его тогда нашли полумертвым, еле выходили. А когда он очнулся — начал какие-то небылицы рассказывать. Тронулся умом от пережитого, бедолага. С тех пор надоедает всем своими сказками, а как увидит кого-то из Избранников — так сразу и бежит к нему: помоги да помоги.

— Так что случилось-то у вас?

— Я сам ему расскажу, — незнакомый голос заставил меня вздрогнуть. Ллойд совершенно неслышно подошел к нам, пока мы его обсуждали. Я окинул его взглядом. На ногах стоит твердо, взгляд мутный, но осмысленный. В руках все та же неизменная кружка.

— Что ж, так будет даже лучше, — ответил я ему, жестом указывая на место напротив. Вдруг удастся получить какое-нибудь интересное задание?

— Ты ведь Возрожденный, верно? — спросил он и, дождавшись моего кивка, продолжил: — Я уже научился вас распознавать. Много кому я рассказывал свою историю, но никто так и не смог мне помочь.

Рудокоп устроился на стуле и уставился в стол, собираясь с мыслями. Потом снова заговорил:

— Три года назад мы отправились искать серебро по ту сторону Самшитовых гор. До этого тоже пытались, но так ничего и не нашли. В тот раз с нами шел маг — дварф. Слышал о таких?

Я неопределенно пожал плечами. В каждой игре у дварфов есть расовые особенности, как здесь с ними обстоит дело — не интересовался.

— У них, знаешь ли, есть своя рунная магия, — продолжил Ллойд. — Не такая, как у наших волшебников, нет. Они могут смотреть вглубь камня и видеть пустоты. А еще чувствовать металлы и драгоценные камни. Вот такой маг с нами был. Редкий мастер. Если бы и он ничего не нашел, значит, взаправду серебра в горах больше нет.

— Если бы не нашел? То есть, что-то удалось обнаружить?

— В том-то и дело, — старик тяжело вздохнул. — Меня тогда сильно приложило по голове, поэтому в памяти все перемешалось, а многое я и вовсе не могу вспомнить. Но я точно знаю, что серебро там было. Столько, сколько я ни разу в жизни не видел.

— Ладно, давай дальше, по порядку.

— Так вот. Нас было пятеро: помимо меня и дварфа еще трое моих товарищей. Мы должны были обследовать как можно больше территорий по ту сторону гор. Приходилось просто идти вдоль хребта, позволив магу творить свою волшбу. И вот, в какой-то момент, мы нашли небольшой каменный завал. Дварф поглядел на него и приказал разобрать. Сказал, что за ним пещера. И он оказался прав.

Несколько дней у нас ушло на разбор завала, но стоило нам только немного углубиться в пещеру, как наш маг что-то почувствовал и быстро повел нас дальше. Если бы ты знал, что мы там увидели! Старые шахты Кримсхольма никогда не были так богаты серебром, как та пещера! Забыв обо всем, мы начали набивать сумки самородками. Оно ж ведь как выходит: шахта никому не принадлежит, что удалось добыть — все твое. Вот мы и голову и потеряли. Поэтому никто из нас не заметил, в какой момент появился...кто-то. Никогда не видел таких существ ни до, ни после. Когда я рассказываю о нем — мне никто не верит. Говорят, слишком сильно ударился головой, вот и привидилось. Но эти глаза мне теперь не забыть до конца жизни.

Ллойд в несколько глотков опустошил свою кружку, затем продолжил:

— Я плохо помню детали. Запомнилось лишь, что нижняя часть его лица была скрыта полумаской, а на голову был накинута капюшон плаща. Были видны только глаза. Ярко — желтые, будто светящиеся. Я стоял ближе всех к выходу и первым заметил его. Окрикнул своих товарищей, чтобы предупредить, но незнакомец вскинул руку, и на нас обрушился потолок. Наверное, их всех завалило, а меня лишь зацепило. Я потерял сознание, и меня приняли за мертвого. Почти все, что было после этого, вообще стерлось из памяти.

Сам не знаю, как в таком состоянии мне удалось выбраться и добрести до перевала, где меня и нашла группа охотников. Больше из моего отряда никто не вернулся. Когда я немного пришел в себя, то рассказал о произошедшем. Шум поднялся знатный. Конечно, их стали искать. Прочесали чуть ли не всю противоположную сторону гор, но так ничего и не нашли. Моя же память меня подвела — рассказать, где находится это место, я так и не смог. Когда встал на ноги — сам повел людей на поиски. Но в голове все настолько перемешалось... Несколько раз мне казалось, что мы нашли то самое место, но пещеры там не было. В общем, со временем поиски прекратили. Теперь, когда я рассказываю про незнакомца с желтыми глазами, мне никто не верит. Говорят — привиделся он мне, а на самом деле просто случился обвал, когда мы стали лупить по чем зря, даже не укрепив потолок. Мы ведь тогда и в самом деле словно с ума посходили. Мне бы и насчет серебра не поверили, но когда меня нашли, в одном из моих карманов обнаружился небольшой серебряный самородок...

Старый рудокоп закончил свой рассказ и снова уставился в стол бессмысленным взглядом.

— И теперь мне нужно найти ту пещеру? — решил я подтолкнуть ход беседы.

— Да, это именно то, о чем я хотел тебя попросить, — встряхнул головой Ллойд, прогоняя задумчивость. — Если окажешься по ту сторону гор — поищи, вдруг найдешь какую-нибудь пещеру с завалом внутри.

Я подождал появления сообщения о выданном квесте. Оно так и не появилось. Подождал еще. Ничего. Или нужно сначала сказать в слух, что я согласен?

— Хорошо, чем смогу — помогу, — подтвердил я свою готовность выполнить задание, но никакого текста так и не увидел. Что еще за ерунда? Этот квест такой же тормозной, как его квестодатель?

Старик поблагодарил меня, поднялся с места и побрел к выходу. А я подозревал трактирщика.

— Так что, я уже не первый, кого Ллойд просит поискать ту пещеру? — поинтересовался я у него.

— Первый? Ха! Да он уже как бы не сотню разных Бессмертных об этом просил!

— И что же они? Никто так ничего и не нашел?

— Похоже, что нет. С момента той истории всю противоположную сторону гор уже ни раз прочесали, должны были уже что-то отыскать.

— Но так и не нашли. Странно это все...

— Туманный Лес — вообще очень загадочное место. Там что угодно может случиться.

— А мне придется идти туда завтра с учениками Хельмара. Может, зря согласился? — поделился я своими мыслями с хозяином таверны.

— Это ничего, — беспечно махнул рукой тот. — В последнее время Лес совсем притих, сейчас там безопасно. Другое дело, что нехорошая это тишина, будто что-то вот — вот должно случиться.

— Такое уже бывало раньше?

— Чтобы все тамошние чудища разбежались? Бывало. Но в этот раз все будет по — другому, — мрачно предрек трактирщик. — Ладно, пора мне уже закрываться. Посетителей сегодня уже больше не будет.

Быстро закончив с ужином, я поднялся к себе в комнату и вызвал Виталия. Рассказал ему о событиях сегодняшнего дня, упомянув об истории с аукционом. Он сильно удивился и обещал разобраться. Заодно поинтересовался у него новостями о глобальном квесте. Оказалось, что его до сих пор не нашли. Мы еще некоторое время побеседовали, затем я отпустил его, не забыв попросить заблокировать комнату и повесить на меня бафф. Таймер 'будильника' пришлось установить на раннее утро. Что-то мне подсказывает, что завтрашний день будет тяжелым...

Голому собраться — только подпоясаться. Именно с такой мыслью утром я собрал свои пожитки, и уже через десять минут после пробуждения стучал в дверь дома Хельмара.

И снова открыл мне сам хозяин дома. Его ученики к этому времени уже были полностью готовы к путешествию. Я уважительно осмотрел их экипировку. На каждом — удобный дорожный костюм, больше напоминающий кожаную броню. Никаких нелепых мантий, в которые дизайнеры фэнтезийных игр так любят облачать магов, причем чаще всего не к месту. Посмотрел бы я на них самих, бегающих по лесу в этих самых мантиях! На поясе у начинающих магов помимо жезла — короткий меч и несколько ячеек под зелья и свитки заклинаний. Через плечо перекинут кожаный ремень с такими же ячейками. Спину прикрывают плотные плащи темно — зеленого цвета. Сразу видно: эта парочка собралась не на прогулку, а в поход по опасным местам. Оглядев свой небольшой отряд, я мысленно потер руки. Эх, встретить бы сейчас каких-нибудь мобов попроще, да устроить им веселую жизнь. Глядишь, пару — тройку уровней и поднял бы...

— Хороши? — спросил Хельмар, довольный моей реакцией. — Принимай командование! Как я и говорил, главный — ты.

— Отлично. Тогда сразу разьясню одну вещь, — обратился я к юным волшебникам. — Все, что я скажу, нужно делать сразу и в точности. Скажу упасть на землю и замереть — вы тут же делаете, не задавая вопросов. Скажу бежать со всех ног — вы выполняете. Все ясно?

Арран кивнул, а Яра притворно застонала:

— Учитель, он еще строже, чем вы, не отдавайте нас ему!

— Он дело говорит, — удовлетворенно отметил Хельмар. — Ладно, вам уже пора.

Королевский маг сделал пасс руками и я почувствовал дуновение ветерка.

*'Вы ощутили на себе эффект заклинания 'Легкая походка'. Скорость вашего движения увеличивается на 25 %, а затраты выносливости при ходьбе и беге снижаются на 50 %. Время действия эффекта: 24 ч. Осталось: 23 ч 59 мин.'*

— Теперь идите, на улице уже достаточно рассвело. В лес не углубляйтесь, не рискуйте, — напутствовал он нас напоследок.

Мы покинули город в предрассветных сумерках, выйдя через восточные ворота. Большую часть пути преодолели по хорошей дороге, которая проходила мимо еще действующих шахт. По пути ненадолго задержались, осматривая оставленную крепость, про которую мне рассказывал Бранн. Заодно расспросил их об их городе, окрестностях и их самих.

Оказалось, что Хельмар нашел их четыре года назад в каком-то небольшом племени, живущем в горах недалеко от Эрии. Своих магов у горцев не было, поэтому ему позволили

забрать подростков в обучение, чтобы их таланты не пропадали зря. Арран оказался старше Яры на год, и я почти угадал насчет их родственных связей — в их маленькой общине почти все приходились друг другу дальними родственниками.

Время от времени я поглядывал на интерфейс группы, в котором появилось два фрейма, отображающих полосы жизненной энергии и маны моих подопечных. Хотя, у меня не было иллюзий по поводу того, кто кого будет опекает в случае опасности: информация об уровнях учеников Хельмара стала доступной мне в момент добавления их ко мне в группу. Арран оказался восемьдесят вторым уровнем, Яра — семьдесят восьмым. У обоих оказалась склонность к магии льда.

Не так уж и просто получить себе в помощь пару НПС уровнем намного выше тебя самого. В основном это происходит во время заданий, или же при высокой репутации с какой-либо фракцией.

Интересная это штука — репутация! В отличие от других игр, в Альтрее дела с ней обстоят гораздо сложнее. В дополнение к обычной фракционной репутации существует личное отношение каждого из персонажей. В цифрах оно нигде не отображается, но значение имеет огромное. Вот помог я этой парочке магов из Лагесты — получил их личное расположение и очки уважения с парой фракций. Первое я считаю даже более важным. Потому что благодаря хорошему отношению Ирмонда ко мне, я вызвал интерес у его коллеги и получил сейчас новый квест.

Пересечение границы игровой карты даже не заметил. Никаких сообщений или предупреждений, никаких отметок на границе — ничего.

Самшитовые горы оказались очень узкой грядой. Двигаясь быстрым шагом, путь от шахтерского поселения до начала Туманного Леса мы преодолели за три часа.

Сам лес на меня тоже особого впечатления не произвел. Необычно высокие ели полностью закрывали небо над головой, поэтому здесь было сумрачно. Земля устлана сплошным слоем опавших иголок. Растительности почти нет, если не считать свисающих с веток похожих на бороды лишайников да редких крафтовых травок, посаженных сюда самой игрой специально для алхимиков. Ничто другое в этом полумраке не выживает. Пейзажи мрачноватые, но не более. Сильнее всего раздражала постоянно висящая в воздухе дымка, которая приглушала звуки и сужала видимость обзора. Похоже, здесь это частое явление, если судить по названию местности.

Углубляться в лес мы не стали, двигаясь в южном направлении по самой границе деревьев. Мои попутчики то и дело останавливались чтобы собрать какое-нибудь очередное растение. Мне же при попытке вызвать свойства одного из них обычно выдавалось сообщение:

*Неизвестное растение.*

И все. То ли навыка опознание не хватает, то ли травничество плохо прокачено. Но кое-что удавалось находить и мне. Время от времени нам попадались тавки попроще. Юных магов они не интересовали, а для меня были в самый раз. Спустя пару часов моя сумка оказалась забита под завязку, а соответствующий навык приятно радовал глаз цифрой '27'.

**Больше книг Вы можете скачать на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)**

— Много вам еще нужно, юные гербаристы? — поинтересовался я у своих подопечных, когда было пройдено уже немало километров, а время перевалило за полдень. — Нам еще возвращаться.

— Мы уже собрали почти все, что нужно. Давайте заглянем вон в ту расщелину, и

можно поворачивать назад, — ответил Арран, указав рукой направление.

Горы в этой местности превратились в отвесную скалу, расколотую узкими глубокими ущельями. Расщелина, которую хотел осмотреть Арран, была гораздо шире остальных, и густо заросла елями, словно сам Туманный Лес пытался вгрызться в горы и пробить себе путь на ту сторону. Дойдя до нее, нам снова пришлось вступить под полог деревьев.

Впереди шел старший из магов, указывая нам дорогу, за ним следовали мы с Ярой. Наши шаги тонули в ковре из хвои, остальные звуки поглощал туман, который был здесь особенно густым. Мне это место не нравилось, но Арран не задумываясь шагал дальше.

— Вы тоже это слышите, или мне кажется? — спросила вдруг Яра.

Мы с Арраном резко остановились, и я поинтересовался:

— Что именно мы должны услышать?

— Словно...какой-то шелест. Вот, прислушайтесь! — она подняла указательный палец, призывая замолчать.

Мне не сразу удалось уловить в установившейся тишине какой-то смутный звук, который постепенно нарастал. Он был похож на шум приближающегося дождя.

— Может, просто ветер? — неуверенно произнес Арран.

Я взглянул вверх. Терявшиеся в дымке верхушки деревьев казались неподвижными. Рассмотреть отсюда небо было невозможно.

— Давайте не будем задерживаться. Арран, веди дальше, но будьте внимательнее, — сказал я, и мы двинулись вперед.

Теперь мы шли с удвоенной скоростью, но спустя несколько минут этот шелестящий звук можно было услышать уже не напрягая слух.

Мы снова остановились и начали вслушиваться, пытаюсь распознать источник шума. Внезапно мне почудилось какое-то движение в кронах деревьев в том направлении, откуда мы только что пришли. Я присмотрелся: и впрямь, в тумане наверху скользили какие-то тени. Стая птиц?

— Щит, быстро! Укройте нас! — крикнул я магам, и почти сразу вокруг нас засиял волшебный полог. От местной фауны можно ожидать чего угодно, даже если это обычные вороны.

— Продолжаем двигаться. Сколько времени вы можете поддерживать заклинание?

— В пассивном режиме — около часа, каждый из нас. Но мы взяли зелья маны, с ними намного дольше, — ответил Арран.

— В пассивном...это если никто не атакует. А что находится в конце ущелья? Сможем вернуться через него в Кримсхольм?

— Н — не знаю, — он как-то вдруг стушевался.

— Как это? — не понял я. — Мастер Хельмар сказал, что тебе хорошо известна эта часть леса.

— Мы ушли немного дальше тех мест, которые нам знакомы.

— Теперь я вижу, как прав был твой наставник, отправив меня с вами. Жаль, толку от этого оказалось немного, — раздосадованно сказал я, раздумывая над тем, что делать дальше. — Путь у нас все равно только один. Смотрите-ка!

В этот момент одна из теней оказалась прямо над нами и полетела вниз. Нечто черное и косматое величиной с ворона ударилось о магический полог и отскочило в сторону. Я машинально вызвал свойства моба:

*Черный лесной паук.*

*Уровень: 37.*

*Жизненная энергия 1860\1860.*

Большой, размером с кошку паук закопошился на земле, встал на лапы и приготовился прыгнуть вновь, но мои протезы отреагировали правильно, и он тут же оказался прищипленным к земле двумя ледяными сосульками.

*Вы получаете опыт!*

Хотел встретить мобов — вот и накаркал. Черные тени оказались не стаей птиц, а бегущим по деревьям полчищем пауков! Теперь я уже хорошо видел, как они ловко передвигаются по разлапистым елям, перепрыгивая с ветки на ветку. Огромные деревья без труда выдерживали их вес. В одиночку они опасности не представляют, но в таких количествах... Нет, нужно бежать. Сомневаюсь, что мы сможем отбиться от сотни таких мобов.

— Нужно двигаться дальше. Неизвестно, сколько их там, — Арран словно прочитал мои мысли.

— Какая мерзость, — поморщилась Яра.

— Держимся группой, не разбегаемся! По возможности убивайте самых резвых, но никакого огня! Одна искра — и здесь все запылывает!

Мы бросились вперед настолько быстро, насколько это было возможным, но пауки нас все равно нагоняли. Косматые тела сыпались на нас сверху, ударялись о наш щит и отлетали в сторону, на время выбывая из строя. Маги время от времени оглядывались и швыряли какое-нибудь заклинание. Судя по всплывающим строчкам о получении опыта — попадали. Но долго так продолжаться не могло. Тварей становилось все больше, они уже без конца барабанили по защитному пологу, словно град. Ущелье тем временем начало сужаться.

— Если найдем достаточно узкое место, то сможем остановиться там и сдерживать их, — бросил я на бегу.

Еще минута спринта, и лес внезапно заканчивается. Проход сужается метров до десяти и начинается каменистая местность, как на перевале. Вырвались! Поневоле снижаем скорость — по камням не разгонишься. Отбежав подальше, оборачиваюсь. Мобы даже и не думают останавливаться на границе леса. Попрыгав с деревьев, продолжают шустро двигаться в нашу сторону, устилая землю черным ковром. Да сколько же их здесь?!

— Есть какие-нибудь заклинания, действующие на площадь? Что-нибудь масштабное? — упавшим голосом вопрошаю я у магов.

— Я мог бы перегородить им дорогу стеной огня. Но тогда через пару минут останусь без сил. Это не моя стихия, да и сам я еще не настолько силен. Есть еще стена льда, с нею проще. Но стоит нам отойти подальше — и она спадет.

— Ставь, — решительно приказал я.

Арран прикрыл глаза и, воздев руки к небу, что-то прошептал. Воздух перед нами словно сгустился, и из него постепенно материализовалась стена из льда метра три высотой. Маг тут же сорвал с пояса один из флаконов с зельем и залпом осушил его.

Яра тем временем добилась оказавшихся по эту сторону барьера пауков. Стена, похоже, стала для них непреодолимым барьером. По крайней мере, ни один из них пока что через нее не перелез.

— Говоришь, не сможешь поддерживать это заклинание на расстоянии? — обратился я к Аррану. — Тогда подождем немного. Они поймут, что нас им не достать и уйдут.

В ответ он отрицательно покачал головой:

— Они не уйдут. Никогда не слышал, чтобы пауки собирались в таких количествах и нападали с такой яростью. Это не случайность, их словно собрали и натравили на нас. А долго удерживать стену я тоже не смогу.

— О чем ты говоришь? Здесь же никто не живет, кто мог такое сделать?!

Он пожал плечами:

— Этот лес — очень странное место. Вам, наверное, уже не раз об этом говорили. Здесь случается много непонятных вещей. Некоторые вообще считают его живым.

— Ладно. Посмотрим, что там дальше, — решил я, разглядывая наш единственный путь. Метров через пятьдесят ущелье делало поворот, скрывая от взора дальнейшую дорогу. Я решительно двинулся вперед. То, что я увидел за поворотом, буквально вышибло все мысли из моей головы.

— Кажется, приехали... — сказал я вслух.

Я развернулся, посмотрел на ошеломленные лица молодых магов и саркастически поинтересовался:

— Вы вроде бы хотели посмотреть, что в этом ущелье? Мои поздравления, теперь вам известно, что здесь тупик!

Ущелье и в самом деле сужалось сразу за поворотом до трех метров, и через несколько десятков шагов упиралось в высокую монолитную скалу. Идеальное место для обороны... и героической смерти.

— Здесь мы можем отбиться, — немного придя в себя неуверенно произнес Арран.

— Можем, — подтвердил я уже совсем другим тоном. — Но если у нас это получится, я хочу, чтобы вы оба на всю оставшуюся жизнь запомнили этот урок. Если даже пройдя по самому краю дважды за несколько дней, вы продолжите ввязываться в авантюры, то вашему наставнику лучше прямо сейчас начать искать себе новых учеников. Потому что старые скоро сгинут по собственной глупости.

*Ваш навык Красноречие увеличивается до 21!*

Я отмахнулся от надоедливого сообщения. Вот о чем я сейчас меньше всего думаю, так о прокачке этой ерунды! Что делать, какую выбрать тактику? Место и впрямь отличное, здесь можно продержаться сколько угодно. Все зависит лишь от того, что кончится быстрее: мобы или мана у моих магов.

— Значит, так. Шансы у нас есть, но теперь — никакой самостоятельности. Вам нужно как можно дольше сохранять силы. Можете ставить какую-нибудь более экономную защиту? Не сферу, а, скажем, полусферу или стену?

Оба молча кивнули.

— Отлично, продемонстрируйте!

Проход перед нами полностью перегородила полупрозрачная магическая пелена.

— Хорошо, — продолжил я. — Когда та ледяная стена исчезнет, вся эта орава побежит к нам. Можете сделать что-то, что бы их замедлило?

Парочка переглянулась и Яра неуверенно предложила, глядя на своего возлюбленного:

— Морозные ловушки?

— Точно! — радостно отозвался Арран и пояснил для меня: — Мы можем перекрыть все это пространство морозными ловушками! Они срабатывают в тот момент, когда на них кто-то наступает и замедляют его ударом холода.

— То, что надо. Делайте их как можно больше, но не надорвитесь.

Маги принялись за работу. Повинуясь их жестам, на пути пауков стали появляться

белесые круги. Они отлично ложились на неровную каменистую поверхность. Человек или другой разумный их скорее всего заметил бы и обошел. Будем надеяться, что эти мобы не настолько умны.

Мне же тоже нужно было кое-что подготовить. Пришло время распечатать свой запас свитков. Высокоуровневых среди них нет, но сейчас каждая мелочь может стать той самой соломинкой, которая поможет одолеть верблюда.

Первым делом — баффы. Что тут у нас?

*Свиток заклинания 'Широкий шаг'.*

*Увеличивает скорость передвижения единичной цели на 5 % сроком на 1 ч.*

*Минимальный уровень персонажа: 5.*

Бежать нам уже некуда, мы свое отбежали. Не годится. Откладываем.

*Свиток заклинания 'Крепкое тело'.*

*Увеличивает телосложение единичной цели на 5 % сроком на 1 ч. Минимальный уровень персонажа: 5.*

А вот это в самый раз. Свитки на ускорение регенерации маны, увеличение магического урона, скорость атаки — все это пойдет в дело. Я применил свитки баффов сначала на себя, затем на чародеев.

Теперь атакующая магия. Тут тоже негусто, против мобов такого уровня толку будет мало, но кое — чем все же смогу помочь. Нужно будет потом обязательно прикупить себе такой же пояс с ячейками. За неимением одного пришлось просто запихать свитки за пояс, чтобы удобнее было использовать их в бою. Еще у меня есть лук, но от него пользы еще меньше. Так что, все зависит от моих попугачиков. Но подстраховаться не мешает. Отправлю-ка я сообщение Виталию, пусть присмотрит за нами. В самом крайнем случае ему придется меня отсюда вытаскивать, наплевав на всю конспирацию.

Я достал из сумки инфокристалл и запустил его...

*Вы находитесь вне игровой зоны Альтрей. Эта локация не предназначена для нахождения в ней пользователей и не может предложить вам комфортные условия для игры, поэтому в соответствии с правилами, некоторые функции в ней ограничены. Администрация настоятельно советует вам как можно скорее вернуться в обитаемые области. В случае если вы по каким-то причинам не можете покинуть данную локацию, выйдите из игры и свяжитесь со службой поддержки.*

Я тяжело уселся на ближайший камень. Что же это получается? Я отрезан от внешнего мира и помощи не будет? Свиток Тарвуса! Можно же телепортироваться в Лагесту! Я быстро достал свиток и попытался его применить, но увидел все то же уведомление. Если бы я попытался связаться с кем-то из игроков через почту, думаю, увидел бы такое же сообщение. Со стороны разработчиков это очень интересное решение извечной проблемы границы игрового мира. Никаких тебе невидимых стен, разрушающих антураж игры, никаких непроходимых гор, окружающих со всех сторон игровые области. Гуляй, где хочешь, но мы ограничим тебе возможности пользоваться благами цивилизации, и ты сам побежишь обратно. Тем более, что заняться в таких локациях нечем. Вышел кто-то за границу, посмотрел — вокруг ничего интересного. А тут еще тебе почту и Инфосеть заблокировали. И телепортироваться никуда нельзя. Как пришел сюда — так сам и выбирайся, в следующий раз не суй нос, куда не следует. Нет, не о том я сейчас думаю. Судьба эксперимента, да и моя собственная теперь зависит от двух цифровых магов — недоучек. Чем я со своим уровнем могу помочь им в этой ситуации? Только головой и игровым опытом, разработать тактику. А

тактика тут только одна: выжить, уничтожив как можно больше врагов с минимальными затратами сил. Удобное для сражения место есть, можно устроить здесь вторые Фермопилы.

Тем временем, маги закончили свои приготовления. В статусах членов группы мне было видно, как их мана после этого просела наполовину, и они снова воспользовались эликсирами.

— Слушайте внимательно, — привлек я их внимание. — Когда я скажу, ты, Арран, уберешь преграду. После этого твари бросятся на нас и попадут в ловушки. Вы все это время атакуете их, чем можете, но только берегите силы. Если они все-таки приблизятся и их все еще будет много, то тогда используешь стену огня. Место здесь узкое, хотя бы минуту продержишься. Ты ведь можешь двигать ее перед собой?

Ученик Хельмара кивнул.

— Отлично! Тогда просто медленно пустишь ее вперед и посмотрим, что получится. Дальше будем действовать по ситуации. Яра, ты все это время обеспечиваешь нашу защиту. Все все поняли? Поехали!

Этот бой был не похож на большинство сражений с мобами на просторах Альтрей. Ледяная преграда Аррана растаяла в воздухе так же внезапно, как и появилась. Преследовавших нас пауков за это время стало намного больше. Черная волна колыхнулась и ринулась в нашу сторону. И тут же на их пути с негромким хлопком начали срабатывать ледяные ловушки. Для мелких тварей морозные капканы оказались смертельными. Стоило только одному из них оказаться внутри круга, как он в один миг превращался в ледышку. Шли они сплошной волной, и каждая ловушка убивала сразу по несколько мобов. Строчки с уведомлениями о полученном опыте шли сплошной чередой. Кажется, там даже мелькнуло сообщение о повышении уровня, но сейчас мне было не до этого. Пауки умирали, но меньше их как будто бы не становилось. Вскоре все пространство перед нами оказалось заполнено черными телами, мои свитки заклинаний и точечные удары магов мало помогали их сдерживать.

— Давай! — крикнул я Аррану и в нескольких метрах от нас выросла огненная стена, которая начала медленно двигаться вперед, поглощая не успевающих отбегать тварей. Снова хлынула река получаемого опыта. Низкоуровневые mobs сгорали мгновенно, не в силах преодолеть огненную пелену. Вот теперь я точно заметил еще пару сообщений о левел апе. О такой экспресс — прокачке мог бы мечтать любой... Любой, чья жизнь не зависит от исхода этой битвы.

— Мне нужно видеть, сколько их осталось, — сказал я Аррану. Тот понял правильно и ослабил заклинание, давая возможность рассмотреть то, что творится по ту сторону.

— Их стало намного меньше! — радостно объявила Яра, но тут же воскликнула: — Смотрите!

В этот момент из-за деревьев начали появляться новые пауки, с виду точно такие же, но гораздо большего размера. Глянул на их уровни и обомлел: от шестидесятого и выше. Плохо.

— Ставь снова ледяную преграду. Сколько вы сможете продержат защиту вокруг нас, если мы попытаемся пробиться? — спросил я у чародеев, судорожно соображая, что делать дальше.

— Минут десять, не больше. Их слишком много, они будут постоянно атаковать со всех сторон и просто высосут из нас всю энергию. А оторваться от них мы не сможем, — подвел неутешительный итог волшебник.

— О заклинаниях левитации, невидимости и подобном, наверное, вас даже спрашивать

не стоит? — не надеясь на удачу, поинтересовался я у них.

Ученики Хельмара только грустно помотали головами. Рано им такое знать.

— Пробиться нельзя, скрыться не получится, отступить тоже некуда. Теперь мы точно влипли, — от волнения я начал размышлять вслух. — Давайте повторим наш трюк с ловушками. Сможешь еще раз вызвать огонь?

— Боюсь, на это у меня сил уже не останется, — 'обрадовал' меня Арран.

— Ладно. Действуем пока так, потом отступим к повороту, защищать трехметровый проход будет проще.

И вновь маги стали покрывать ущелье морозными ловушками, глотая зелья маны. Имевшиеся у меня я тоже отдал им. Когда все было готово, Арран убрал ледяную преграду и все повторилось по тому же сценарию.

Мобы просто шли вперед, оставляя за собой десятки замерзших туш. Слегка подмороженных пауков затаптывали свои же собратья. А вот большие пауки стали для нас проблемой. Они успевали проползти несколько метров, деактивируя целый ряд ловушек, принимая на себя их удары и расчищая путь для более мелких родичей.

— Выбивайте в первую очередь больших! — крикнул я парочке швыряющихся льдом чародеев, но те уже и сами осознали опасность, сделав их основными целями. Я тоже опустошал запасы свитков атакующей магии, пытаюсь хоть как-то помочь.

Несколько минут боя, и наше минное поле оказалось разряжено. Мы стали медленно пятиться, отходя к повороту, при этом огрызаясь и убивая самых наглых. Щит Яры пока что спасал нас. Количество мобов, к нашей радости, стало уменьшаться. Они уже не текли из леса сплошным потоком, но новые пока еще прибывали. Мы понемногу одолевали, даже не смотря на то, что больших пауков оказалось не так просто убить. Я уже почти уверился в том, что нам удастся выбраться из этой переделки.

— А это еще что такое?! — услышал я изумленный возглас Аррана. — Ни разу таких не видел!

Я посмотрел в сторону границы Туманного Леса и вполголоса выругался. Пока я увлеченно расходовал свитки, добывая оставшихся мобов, из-за деревьев показался новый враг. К нам приближался огромный черный паук высотой метра два.

*Матриарх черных пауков*

Скрытые свойства и название моба, заключенное в особую рамку. Мини — босс собственной персоной. И уровень, должно быть, за сотню. А самое плохое то, что его сопровождает большое количество крупных пауков уровнем шестьдесят плюс. Туманный Лес вцепился в нас мертвой хваткой и не хочет отпускать.

— Спокойно, продолжаем действовать, как и раньше! Да их подхода мы должны перебить как можно больше тварей, потом запремся в тупике! — крикнул я магам, и мы с утроенной силой принялись уничтожать успевших уже надоесть членистоногих.

Проход мы перекрыли прямо перед подоспевшей волной охранников матриарха.

— Сделай ледяную стену повыше, а то вдруг перепрыгнут, — посоветовал я старшему ученику Хельмара.

Тот согласно кивнул и нарастил ее метров до шести. Я устало прислонился к скале и огляделся. Все, что у нас есть — это узкая полоска пространства длиной в несколько десятков шагов, пара обессиливших магов и остатки зелий маны, а за преградой — наша верная смерть. Мне уже ясно, что мини — босса с охраной нам не одолеть, а все, что нам

остаётся делать — это держаться как можно дольше в надежде на чудо. Хорошо, что скалы здесь довольно гладкие, и пауки не могут по ним лазать. Кстати, а откуда здесь вообще мобы? И тут же я схватился за голову, коря себя за недогадливость. Выполнение задания подразумевает, что мы можем встретить квестовых мобов. Ну и что, что локация неигровая? Квест есть, значит, где-то в алгоритмах заложена и атака мобов. Как мне это раньше в голову не пришло? И квест предназначен явно не для моего уровня. Снова расслабился и влип в неприятности.

В эту секунду с другой стороны ледяной преграды послышался глухой удар и она ощутимо содрогнулась. Через несколько мгновений — ещё один, более мощный. Не дадут нам спокойно отсидеться. Стена скоро падет, и тогда... Неужели мне придется закончить свою жизнь так глупо, в игре, стоя в одном шаге от бессмертия? Или же Николай что-нибудь придумает и не позволит мне раствориться среди бесчисленного количества байт информации? Скоро мы это узнаем.

Оказавшийся таким хрупким барьер сотряс очередной удар, и по нему поползли трещины. Мои подопечные в ужасе уставились на меня, ожидая распоряжений. Я медленно поднялся на ноги и сказал:

— Вы сами все правильно понимаете. У нас два выхода. Не сопротивляться и погибнуть сразу, или драться до конца и прожить ещё несколько минут. Я выбираю второе.

Страх не было. Он умер уже давно, ещё там, в другом мире. Он медленно покидал меня день за днем, когда я смотрел на свое дряхлеющее тело, когда в очередной раз, преодолевая старческую немощь, поднимался утром с постели. Копилась усталость от борьбы с Судьбой за каждый новый прожитый день, а страх уходил. Пока на его место ни пришла не обреченность, но спокойное принятие неизбежного, которое может испытывать лишь человек, проживший очень долгую насыщенную событиями жизнь.

Я встал, приготовив в руках свиток, а рядом заняли свои места юные маги, которым уже не суждено повзрослеть. Я ободряюще улыбнулся им, и тут ледяной барьер разлетелся на куски от очередного удара.

Первую минуту мы оборонялись по старой схеме: щит Яры, заклинания магов и мои свитки. Затем мои запасы иссякли и мне пришлось взяться за лук. Большинство стрел просто отскакивало от хитинового покрова монстров, а те, что их пробивали, наносили совсем небольшой урон. Слишком слаб я для таких мобов. А потом схватка и вовсе рассыпалась на индивидуальные единоборства. Яра больше не могла поддерживать общую защиту, поэтому маги повесили на каждого из нас индивидуальный щит и взялись за мечи. Как оказалось, их ученики Хельмара носили не для красоты, жизнь в племени горцев тому поспособствовала. Напитав оружие холодом, отчего оно покрылось сверкающим инеем, юные чародеи начали ловко отбиваться от нападающих на них мобов.

Вот Арран перерубает передние конечности ближайшего паука, всаживает ему меч в центр утыканной глазами головы и сразу же, не успев добить этого врага, блокирует удар нового. Яра физически слабее, но и она записывает все новых мобов на свой счет. Я же едва успеваю кое-как отмахиваться своим мечом от волосатых лап чудовищ, большую часть времени отсиживаясь за спинами чародеев. Лук уже давно закинут за спину, в ближнем бою я даже не успеваю натянуть тетиву. Время от времени маги все же пропускают удары и, прикрывая друг друга, восстанавливают здоровье эликсирами. Узкое пространство и разница в уровнях все же дают им большое преимущество. Но их много, слишком много. Мы сдаем метр за метром, а матриарх все еще даже не вступала в бой.

Новый одновременный натиск сразу пятерых пауков, оба мага получают ощутимый урон и отходят назад, чтобы восстановиться, а я на некоторое время остаюсь в одиночестве. Несколько атак я еще успеваю отразить, потом пропускаю сразу две и буквально отлетаю назад от удара. Жизненной энергии остается меньше половины, но я смог выиграть несколько секунд для своих товарищей, и они используют это время по максимуму, снова вставая в строй. Сажу на землю, глотаю зелья, затем снова ковыляю к магам, чтобы занять свое место и по возможности их прикрывать. И бой вновь застывает в равновесии.

Продолжаем медленно пятиться. Шаг назад. Еще шаг. Матриарх вдруг делает рывок в нашем направлении, и я понимаю: все, наша последняя минута. Мобы набрасываются на нас, как сумасшедшие, и мы едва — едва успеваем отбиваться. Шаг назад. Еще один — и я упрусь спиной в холодную скалу, выставлю перед собой меч и попытаюсь принять на него летящего на нас босса, а там — Николай, одна надежда на тебя и твоих башковитых парней, авось да вытащат еще раз старика из лап Костлявой! Делаю этот самый последний шаг... Где же эта стена, я уже должен был в нее упереться? Оглянуться не могу, кое-как отражая молниеносные удары жвал и лап, еще шаг... И я лечу куда-то спиной назад! А спустя еще миг на меня сверху с криками сваливаются оба чародея! Ничего не соображая, быстро вскакиваю на ноги и готовлюсь продолжить схватку, но на нас больше никто не нападает. Всего в метре от меня, словно за какой-то пленкой, я вижу проход, который мы только что героически защищали. Его почти полностью перегораживает застывшая в недоумении матриарх, а вокруг суетятся мобы — охранники, пытающиеся понять, куда мы делись. А и в самом деле, куда? Мысли бешено скачут в голове, не успеваю поймать ни одной из них. Сначала бешеный темп боя, осознание неминуемой смерти, затем падение. Что же все-таки с нами случилось?

— Г — где это мы? — выдавил из себя Арран, стоя на четвереньках и уставившись на пауков огромными как блюдца глазами.

— Это что, какая-то пещера? — выдала более дельную мысль оказавшаяся на пятой точке Яра.

Я быстро огляделся. Мы находились в довольно узком коридоре метра два шириной. При желании я мог бы протянуть руку и коснуться потолка. Действительно, пещера. На входе высокий порог, с которого мы все свалились, а за непонятной пленкой все так же суетятся мобы. Противоположная часть уходила куда-то дальше в глубь горы и постепенно терялась во тьме. Но я же точно помню, что здесь был тупик, как мы могли не заметить вход!? Маскировка? Иллюзия?

— Скажите-ка мне, достопочтимые магикусы, как так могло случиться, что вы не почувствовали иллюзию? — поинтересовался я, понемногу начиная приходить в себя.

— Иллюзия? Но здесь нет никакой магии, я ее не чувствую! — ошарашенно произнес Арран, разглядывая плену.

— Это действительно так, — подтвердила Яра. — Магия здесь точно есть, но мы ее просто не ощущаем. Не понимаю, как такое может быть. Здесь что-то совершенно нам неизвестное, что-то... чужое.

Я попытался собраться с мыслями. Снаружи эта пещера закрыта качественной иллюзией, но при этом магии в ней не ощущается. Кроме того, с той стороны не доносится ни единого звука. Бестолковые твари нас не видят и не слышат, для них мы попросту исчезли. Что это может быть за место? Похоже на какой-нибудь данж. А почему вход в него невидим? Да еще и находится он вне игровой локации? Недоделанный квест, наработка на

будущее? А пауки, загнавшие нас в пещеру, да и сама она — это часть задания или случайность? Одни вопросы, но ответить на них некому.

— Нам нужно узнать, что там дальше, — я вывел вслух итог своих размышлений.

Возражений у учеников Хельмара не нашлось.

Нам потребовалось несколько минут, чтобы немного восстановить силы. Затем, подвесив над собой магические шарики, мы отправились вглубь пещеры. Коридор шел почти прямо, лишь местами немного сужаясь и снова расширяясь. Приглушив свет, мы старались производить как можно меньше шума. Неизвестно, кто или что может поджидать нас впереди.

Но неизвестность быстро сменилась растерянностью. Всего через три сотни метров дорогу нам перегородил глухой завал. Если подумать, то так даже лучше: нападения с этой стороны можно не ждать. А в саму пещеру пауки, похоже, не сунутся. Нам всего-то нужно будет дождаться, пока они уйдут.

Я уселся на ближайший камень и сказал:

— Все, привал. Отдыхаем и думаем, что делать дальше.

— Подождем здесь до утра. Если даже они вскоре уйдут, то мы не успеем выйти из леса до наступления ночи, — устало привалившись к стене предложил Арран. — В темное время суток я в него точно не сунусь.

— А я вообще никогда больше, — тихим голосом проговорила Яра и прижалась к возлюбленному.

Я, глядя на них, усмехнулся. Совсем ребятишек разобрало. Хотя, держались они отлично. Но сами же и виноваты. Проигнорировали слова своего наставника, сунулись на неизведанные территории, едва не погибли и меня чуть с собой не забрали. По самому краю прошли, но это еще легко отделались. Только сейчас понемногу начало уходить напряжение последнего часа. Если бы ни эта пещера... Даже думать не хочется.

Мысли в голове все еще путались. Итак, что мы имеем? У нас лишь два выхода: вперед и назад. Позади уже известный враг. Даже если сейчас они уйдут это еще не означает, что мы сможем беспрепятственно выбраться из Туманного Леса. Мы уже убедились, что в соревновании в беге нам не победить, а в следующий раз такого укрытия на нашем пути не будет. Впереди груда камней, которую неизвестно сколько придется разгрести. Но попробовать все равно нужно — вдруг завал совсем небольшой? Что-то мне подсказывает, что нас сюда не просто так загнали, у самой игры есть свой план на это задание. Еще один довод в пользу того, что нужно попытаться пробиться вперед. С другой стороны, на кого можно наткнуться в глубине пещеры? Да на кого угодно, это зависит лишь от дизайнера игрового уровня или искина, который его заменял. Уж я бы на их месте тут разгулялся! Нет, об этом лучше не думать.

Свои мысли я кратко изложил магам.

— Мы должны попробовать разобрать завал, — решительно подтвердил Арран. — Дальше может быть какой-нибудь выход. Я хорошо знаю нашего учителя. Если мы не вернемся до ночи, он весь город поставит на уши, и завтра с самого утра наставник с половиной гарнизона отправится нас искать. И если они наткнутся на пауков... — Волшебник покачал головой, давая понять, что ничего хорошего из этого не выйдет.

— Предупредить его, как я понял, не получится?

— Нет. Стоит лишь пересечь горы, и любая связь перестает работать.

— Вот только ни вы, ни ваш учитель об этом меня не предупредили, — проворчал я. —

В любом случае, несколько десятков солдат во главе с опытным магом способны справиться с этой угрозой, даже если их застигнут врасплох.

Они с Ярой вдруг переглянулись, и та пояснила:

— Мастер Хельмар обычно производит...не совсем правильное впечатление. Как маг он довольно слаб. Все его знания в основном теоретические. Но это не мешает ему быть нашим наставником, и мы очень любим и уважаем его!

— А местные солдаты за свою жизнь не видели ничего страшнее дохлого гоблина, — добавил Арран.

— Вот как? Ладно. Попробуем пройти дальше, там может быть еще один выход. Может ли вы сделать что-нибудь с этими камнями? Расплавить там или испарить?

— Нет, это нам не под силу. Но мы можем убрать их с помощью простого телекинеза, — подумав, ответил старший из учеников. — Сейчас попробую.

Он вытянул перед собой руку и из перегораживающей нам дорогу кучи выплыл увесистый кусок горной породы, который в реальности можно было бы поднять лишь двумя руками. Дав ему проплыть несколько метров, маг позволил ему рухнуть на землю и улыбнулся:

— Справимся быстрее, чем бригада рудокопов!

И дело действительно пошло! Даже большие обломки не представляли серьезных неудобств для магов, действующих в паре. Работа шла бы еще быстрее, если бы не приходилось делать частые перерывы. Маны телекинеза съедал много, а оставшиеся зелья мы решили сберечь. Сначала я пытался помогать чародеям, но быстро осознал, что только мешаю. С моим мизерным показателем силы крупные камни я таскать не мог. Махание киркой из моего набора инструментов для новичков тоже почти ничего не дало. Без открытой профессии рудокопа можно было и не пытаться. В конце концов я просто уселся подальше от них, чтобы не мешать. Наконец-то у меня дошли руки вложить в телосложение все полученные за пять новых уровней очки характеристик...

— А это здесь откуда?! — удивленный возглас Яры вывел меня из размышлений. Оба мага склонились над чем-то, лежащим на земле, и я поспешил к ним. За последние несколько часов им удалось расчистить коридор на пять шагов вперед. Судя по таймеру, на улице уже должно было стемнеть.

— Разве по эту сторону гор когда-то существовали шахты? — поинтересовался я, глядя на порядком заржавевшую кирку, торчащую из-под груды камней.

— Ни о чем подобном не слышал, — удивленно проговорил Арран. Яра тоже отрицательно покачала головой.

Что-то мне это напоминает. Обвалившийся потолок в загадочной пещере... Не далее, чем вчера Ллойд рассказал мне свою историю, и вот мы наткнулись на мастерски замаскированную шахту. Если я прав...

— Давайте-ка покопаем в этом месте, — предложил я магам, и те снова взялись за работу.

— Здесь какие-то кости! — минуту спустя воскликнул Арран, но я уже и сам это прекрасно видел. Под завалом отыскался скелет, одетый в лохмотья, которые когда-то были курткой рудокопа, похожей на мою. А рядом с ним обнаружилась сумка, которая развалилась на куски при попытке ее поднять и явила нашему взору куски какого-то блестящего металла.

*Серебряный самородок.*

Еще не применяя *опознание*, я уже знал, что именно увижу. Вот и отыскалась загадочно исчезнувшая пещера Ллойда с его погибшими товарищами. Все это время она была замаскирована с помощью неизвестных чар тем желтоглазым или его пособниками. Но почему же мне не выдали квест, когда он попросил меня поискать это место? Иногда в Альтрее можно встретить намеки на что-либо интересное без прямых указаний, куда пойти и что сделать. Похоже, это именно такой случай. Одно из тех самых скрытых заданий, о которых ходит множество легенд среди игроков. Прав я или нет, можно узнать лишь снова пообщавшись с тем старым шахтером.

— Слышали о той истории, которая приключилась с Ллойдом? — спросил я у своих подопечных, изумленно разглядывающих серебро.

— Так вот почему это место не нашли! Все это время его скрывала магия, которую даже невозможно почувствовать! — старший из чародеев сразу понял, куда именно мы попали.

— Похоже на то. Давайте продолжать. Если все было так, как рассказывал Ллойд, то обвал не слишком масштабный, и мы скоро пробьемся дальше.

— А что будем делать с серебром? — поинтересовалась Яра.

— Возьмем с собой и передадим родственникам погибших, — тут же решил я. — Сами мы не можем сейчас тратить время и искать остальных пропавших членов этой группы, но как только выберемся отсюда — уведомим мэра, и он отправит сюда людей.

Все вышло так, как я и предполагал. Час спустя мы смогли полюбоваться на богатую серебряную жилу в одной из стен шахты, а по прошествии еще двух часов наконец-то смогли пройти дальше.

Вскоре от основной штольни в стороны начали расходиться ответвления, но я решил идти прямо, опасаясь заблудиться. Спустя полчаса я остановил нашу группу и задумался. Было четкое ощущение, что уровень подземелья неуклонно понижается, тогда как нам, чтобы выбраться отсюда, нужно было держаться повыше. Если в начале пещера выглядела естественным образованием, то сейчас я почти не сомневался в том, что дальние ее части были рукотворными. Кто-то когда-то наткнулся на эту пещеру, нашел в ней полезные ископаемые и превратил ее в шахту, постепенно углубляя и расширяя. Почему при этом в ней осталось столько серебра — это другой вопрос. Важно то, что если это действительно шахта, то она будет уводить нас все дальше в глубину, а других выходов здесь может и не быть. Зато в ней должна быть вентиляция, и уж она-то точно ведет на поверхность. Надо бы поискать. Я двинулся дальше, увлекая за собой учеников Хельмара.

Удача улыбнулась нам уже через минуту. В потолке обнаружилось круглое отверстие диаметром сантиметров семьдесят. Каждый из нас мог бы пролезть в нее без труда. Вот только как забраться по вертикальному лазу, тянущемся неизвестно сколько? Мой светящийся шарик стремительно понесся вверх, освещая вентиляционный ствол, но вскоре погас, достигнув границы области действия заклинания. Высоко. Веревочек у нас нет, подняться не получится.

— Хочу уточнить одну вещь. Ваш телекинез не действует на живых существ?

В ответ мои подопечные грустно покачали головой. Другого ответа я и не ожидал, иначе все было бы слишком просто.

— А если по — другому? Допустим, я встану на какой-нибудь камень, и вы попытаетесь его поднять?

— Не выйдет, — с сожалением ответил Арран. — Эта магия перестает работать, если кто-то находится слишком близко к предмету воздействия.

— Значит, здесь мы никак не выберемся, — констатировал я. — Придется идти дальше и надеяться, что есть более удобный путь наверх.

— Есть другой вариант, — сказал вдруг Арран. — Мы все это время двигались в западном направлении. Сейчас мы уже близко к той самой границе, о которой я говорил. Если тоннель не свернет в сторону, то мы сможем пересечь эту границу и все вместе телепортироваться с помощью свитка прямо в Кримсхольм.

— Так что ж ты сразу не сказал, что у тебя есть свиток телепорта?!

— Подумал, что это не так уж важно, — смутился молодой маг. — Все равно сейчас нельзя им воспользоваться.

Я лишь устало махнул рукой. Теперь у нас хотя бы есть реальный шанс выбраться отсюда. Нужно лишь идти дальше и добраться до основной игровой локации.

Следующую четверть часа мы быстро шли все по тому же туннелю, поминутно останавливаясь, чтобы проверить, не заработал ли свиток. К счастью, основной коридор по — прежнему никуда не сворачивал, хотя количество боковых ходов я давно уже перестал считать.

*Получено достижение «Что там, за горизонтом?» Ваша любознательность бесконечна, а мир для вас не имеет границ. Вы побывали там, куда многие даже не мыслят отправиться. Бог Эдаан, покровитель торговцев и путешественников взирает на вас с благосклонной улыбкой! Скорость вашего передвижения пешком и на любом виде транспорта навсегда увеличивается на 5 %.*

Внезапно появившееся уведомление застало меня врасплох. Я резко остановился, и следовавшие за мной чародеи чуть не сбили меня с ног.

— Активируй свиток, мы вернулись, — сказал я рыжему чародею.

Тот развернул лист бумаги, что-то прошептал и лицо его просветлело:

— Все в порядке! Через минуту будем дома!

— На скольких персон он хотя бы рассчитан? — меня вдруг кольнуло беспокойство.

— Он и пятерых перенесет, — уверил Арран. — Готовы? Активирую!

Яркая вспышка, один краткий миг, и вот уже мы стоим на площади Кримсхольма, пытаюсь восстановить зрение. Вырвались! Нам все-таки удалось выбраться из этой переделки.

— А вот и вы, хвала Творцу! — послышался вдруг чей-то голос. В нашу сторону быстрым шагом направлялся парень с виду ненамного старше моих подопечных, но в форме десятника местного гарнизона. За ним следовала пара простых бойцов.

— Яра, Арран, ну где вас носит?! Мы только что от мэра, ваш наставник сейчас там, рассказывает, что вы ушли в Туманный Лес и не вернулись. Завтра с утра мы должны были отправляться вас искать!

— Ну вот, так я и думал, — уныло проговорил Арран.

— Так, давайте-ка быстро со мной, нужно всех успокоить, — десятник быстро подхватил парочку под руки и куда-то повел, затем вдруг остановился, будто заметил меня только сейчас. — Лисандр, верно? Мастер Хельмар про тебя говорил. Тебе тоже нужно с нами.

Я не возражал. Тем более, что идти пришлось совсем недалеко: трехэтажный дом мэра находился прямо на этой же небольшой площади. Нас сразу же отвели в кабинет, в котором находился сам владелец дома, Хельмар и еще один человек, судя по всему — кто-то из местного армейского командования.

Наше появление вызвало всеобщий вздох облегчения.

— Хельмар, я же говорил тебе, что ты зря беспокоишься, — первым заговорил градоначальник, мужчина лет пятидесяти.

— Волновался, но не зря. Ты только взгляни на них, Алгис! Им явно пришлось подражаться!

Я осмотрел себя, затем перевел взгляд на неразлучную парочку. И в самом деле, мы даже не обращали внимания на свой внешний вид, как-то было не до того. Грязная, растрепанная одежда, опустевшие перевязи для зелий у магов... Мы производили впечатление скорее не слишком удачливого разбойничьего отряда, чем мирных травников.

— Рассказывайте, — тоном, не терпящим возражений, приказал хозяин кабинета.

Пришлось мне взять слово и пересказать события дня. Нужно было видеть выражения лиц почтенных отцов города, когда речь пошла о найденном серебре! А уж когда я достал из сумки и разложил на столе самородки, они и вовсе повскакивали с мест и долго рассматривали каждый из них. Когда же они наконец успокоились и перестали засыпать меня вопросами, я быстро завершил рассказ. Мои подопечные помалкивали, предчувствуя серьезный разговор со своим наставником: взгляды, бросаемые на них Хельмаром были очень красноречивыми.

— Значит, Ллойд все-таки был прав, там и на самом деле столько серебра, сколько никогда не было по эту сторону гор, — задумчиво сказал мэр Алгис, когда в кабинете установилась тишина. И тут же энергично добавил: — Это все меняет! Если мы начнем добычу в этой шахте, Кримсхольм будет процветать еще несколько десятилетий! И чем скорее мы это сделаем — тем лучше.

— Ты слишком торопишь события, — заговорил вдруг молчавший почти все это время Тайрон, военный комендант города. — У нас могут возникнуть сложности. И я говорю сейчас не только о тварях Туманного Леса. Или ты забыл, как именно погиб отряд Ллойда? Выжил только он один, и то лишь потому, что его посчитали мертвым, когда он потерял сознание. Помнишь то существо, которое он описывал? Ни у одного из известных мне народов не бывает желтых глаз. Если, конечно, это не было какое-нибудь магическое создание или что-нибудь в этом роде. Да и шахта, замаскированная неизвестными чарами, которые даже невозможно почувствовать, говорит о многом. Это не простые черные старатели, втихую добывающие серебро по ту сторону гор.

— Что ты хочешь этим сказать?

— В Туманном Лесу есть разумные обитатели, которые считают его своей территорией и защищают его от чужаков.

— Почему тогда наши отряды много раз ходили по ту сторону гор и ни разу не встречали никого из них?

— Если им известны способы создания столь качественных иллюзий, то их могли просто не замечать, — выдвинул теорию Хельмар. — А что? Вполне разумное объяснение. Они никого не трогают, пока им не досаждают. Стоит ли напоминать, что из этого леса многие не возвращаются? Возможно, это происходит как раз потому, что они видели что-то запретное? А в случае с группой рудокопов вышло так, что они нашли временно неработающую и замаскированную шахту этого народа, вот их и перебили. К этому делу нужно подходить со всей серьезностью.

— Алгис, я прекрасно знаю, о чем ты думаешь, — снова включился в обсуждение Тайрон. — Хочешь выслать туда небольшой отряд рудокопов под прикрытием пары десятков моих бойцов, добыть побольше серебра и триумфально въехать с ним в Лагесту. Доказать,

что мы можем обойтись своими силами. Тогда у тебя будет право никого не подпускать к новой шахте, и все доходы от нее будут проходить через твои руки. А если попросить помощи, то лагестцы своего не упустят и отхватят кусок пожирнее.

Глава города недовольно скривился от этих слов, но промолчал. Комендант же улыбнулся и продолжил:

— Поверь, мне бы тоже этого хотелось. Но нам все-таки придется просить помощи. Под моим командованием десяток ветеранов и четыре десятка новобранцев. А здесь нужны опытные войска, нужны егеря и сильные маги. Я не хочу отправлять людей на убой и потом отвечать за их гибель.

— Советую его послушать, — высказал свое мнение Хельмар.

— Будь по вашему, — после недолгого раздумья сдался мэр. — Все равно нам бы не позволили провернуть это дело в одиночку. Я сейчас же свяжусь с Лагестой. Но сперва, Лисандр, можешь ли ты указать на карте место расположения шахты?

Я подошел поближе и склонился над картой Самшитовых гор и прилегающей к ним части Туманного Леса. Она появилась на столе еще до нашего прихода, наверное, по ней планировались наши поиски. Я тут же активировал режим записи видео, полагая, что такая карта может мне пригодиться. Прикинув масштаб и направление, в котором мы сегодня двигались, я уверенно ткнул пальцем в соответствующую точку:

— Здесь.

— Ты уверен?

— Если карта верная, то да. Больше в этом направлении нет подходящих мест.

— Хорошо, — мэр с довольным видом откинулся в кресле. — Вы трое можете идти, а нам нужно еще кое-что обсудить.

— Погодите, — остановил нас Хельмар. — Лисандр, ты полностью выполнил то, о чем я тебя просил, и даже более того. Если бы не ты, я вряд ли бы увидел своих учеников живыми. О награде мы поговорим с тобой завтра, а пока я прошу тебя побыть моим гостем.

*Задание «Загородная прогулка» завершено!*

***Вы получаете новый уровень!***

***Вы получаете новый уровень!***

*Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 200. Текущий уровень репутации: Незнакомец 900/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.*

— С радостью приму ваше предложение.

— Хорошо, — кивнул Хельмар. — Награду за серебро и информацию о шахте мы обговорим отдельно. А пока ступайте. У нас действительно еще много дел.

Я шагал по ночным улицам Кримсхольма, поглядывая на притихшую после посещения мэра неразлучную парочку. В поведении наставника они увидели нечто такое, что заставило их всерьез задуматься. Зато мое настроение вряд ли что-то могло испортить: чудом выжил в почти безвыходной ситуации, получил в сумме семь уровней, да еще заработал награду, предполагаю, что неплохую. Правда, влез я в неприятности по собственной глупости, да и само задание получилось очень странным, но в последнее время мне только такие и попадаются.

С такими мыслями мы добрались до жилища магов, где меня разместили в прекрасной комнате, не чета тем, где мне приходилось спать до этого, что только поспособствовало улучшению моего настроения. Я заперся в ней и вызвал Виктора. Новостей у него, как обычно, не было. Его я решил не посвящать в события сегодняшнего дня: мне было откровенно

стыдно за свой авантюризм, и выслушивать от него наставления мне не хотелось. Все обошлось — и ладно. Когда я наконец отпустил администратора, за окном уже начинало рассветать, но я все равно приказал системе погрузить меня в сон на восемь часов. После такого дня я заслужил полноценный отдых.

Игра разбудила меня, когда было уже далеко за полдень. В доме было тихо. Хельмар отсутствовал, рыжая парочка тоже пропадала неизвестно где, поэтому я отправился в таверну.

Город тем временем жил своей жизнью. Новость о наших приключениях к этому времени уже стала известна всем его жителям. Я понял это по тому, как откровенно пялились на меня на улице. А встретившийся мне патруль и вовсе поприветствовал меня, будто я живу здесь уже много лет.

В «Указующем персте» было многолюдно для этого часа, но где еще удобнее всего собраться и обсудить новости, как не здесь? Мое появление вызвало заметное оживление среди посетителей. Стоило мне усесться за стол и сделать заказ, как ко мне подошло сразу несколько человек, которым было интересно узнать подробности. Они сходу буквально забросали меня вопросами. Пришлось рассказать им о наших вчерашних приключениях. Заодно узнал, что за это утро произошло интересное событие, которое еще больше поставило город на уши. Ранним утром в Кримсхольм из Лагесты через портал было переброшено полсотни егерей, рейнджеров и несколько магов. И через некоторое время они спешно отправились в сторону Самшитовых гор, взяв с собой два десятка солдат из местного гарнизона. Или наши рассказы вместе с принесенным серебром очень впечатлили правителя Лагесты, или же просто он, поднятый с постели посреди ночи, решил, что раз уж он не спит, то и его подчиненным это делать не положено. В любом случае, сработали они очень быстро. Кстати, надо в таком случае еще зайти к мэру, потребовать с него подобающую награду.

Когда мне наконец удалось отделаться от любопытных местных и заняться остывающим обедом, в таверну вошел еще один посетитель. Я сидел лицом ко входу, и поэтому сразу его заметил, да так и замер с ложкой, поднесенной ко рту. В дверях стоял, оглядываясь по сторонам, златовласый эльф в зеленой кожаной броне. «Мэйдарис» — услужливо подсказала мне его имя система. Сто двадцать седьмой уровень. Игрок. Увидев меня, он помахал рукой и направился в мою сторону.

— Здорово, живая душа! — радостно поприветствовал он меня, плюхнувшись на ближайший стул. — Я тут уже целый час брожу, одна непись кругом. Думал, никого не встречу.

— Привет. А тут кроме меня никого и нет.

— Да? И давно ты здесь?

— Третий день уже.

— Ты серьезно? — переменился в лице эльф. — Здесь же скуотища! Квестов нет, мобов нет. Ты вообще знаешь, что эта лока — «зона штиля»?

— Какая еще зона? — не понял я.

— Ну ты дае — е-ешь, — восхищенно протянул он. — Половина игроков пытается найти глобальный квест, запускающий обновление, а он сидит тут и даже не знает об этом! Хотя, ты же новичок совсем.

— Так ты об обновлении? Читал кое-что, просто не сразу понял, о чем ты.

— Значит, не совсем нуб. Чего тогда торчишь тут, раз знаешь, что здесь даже

прокачаться не получится?

— А я здесь вроде как в отпуске. Сам сказал: мобов нет, игроков нет, тишина. Мне сейчас это и нужно.

— Тогда понятно. И чем ты тут занимаешься? — продолжал допытываться эльф.

— Путешествую, пейзажами любуюсь. Вон, с людьми общаюсь, — кивнул я в сторону пялившихся на нас местных.

— С людьми? Ты ролевик?

— Почему сразу ролевик? — почти обиделся я. — Я же говорю: отдыхаю я тут. Мобы пропали, зато ресурсы никуда не делись. Травки собираю, качаю алхимию. Думаю еще рыбалкой заняться. А с НПС и поговорить можно, и даже пива выпить. Иногда даже забываешь, что с искином разговариваешь.

— Это да, — согласно кивнул Мэйдарис, явно вспомнив что-то из своего игрового опыта.

— Тебя-то самого как сюда занесло? — поинтересовался я у него.

— Да так, решил полетать, посмотреть, что на границе делается интересного.

— Полетать?

— Ну да. У меня грифон, — нарочито небрежно произнес он, наблюдая за моей реакцией.

— Ого, солидно! — я решил его не разочаровывать и дальше играть простоватого новичка. То, что он является клановым разведчиком, я понял еще в тот миг, когда его увидел. Вместе с его именем системная справка показала мне значок и название его клана — «Бойцовские коты», а названия первой десятки самых сильных кланов Альтреи я на всякий случай запомнил. И «Коты» в их число входили. Странно было то, что охотники за этим квестом появились здесь только сейчас. А еще это означает, что моей относительно спокойной жизни пришел конец, и надо что-то с этим делать.

— Если ищешь что-то интересное, то слетай к горам, — сказал я с таким видом, будто сообщаю какую-то ценную информацию. — За ними игровая карта заканчивается. Вот там что угодно может быть.

— Об этом я знаю, — кивнул эльф. — Но меня больше интересует Эрия. Необычные персонажи или задания. Не попадалось ничего такого?

— Квесты? Да их здесь почти нет! Пару штук выполнил, уровень на них поднял немного, а дальше — тишина. Больше ничего не дают.

— «Зона штиля»... — задумчиво повторил эльф.

— Она самая, — кивнул я в ответ.

— Слушай, если есть желание отсюда выбраться, то могу подбросить до столицы, — вдруг предложил он.

— Спасибо, конечно, но какой смысл? Местные говорят, что там топы каждый день свои разборки устраивают. В больших городах мне сейчас делать нечего. По — любому нужно будет выбираться из этой локации. Денег на телепорты или маунта у меня нет. Пока дотопаю пешком до границы страны, сколько дней пройдет? К этому моменту гребаный квест уже кто-нибудь найдет и Эрия снова станет нормальной игровой локой, а я только время зря потрачу.

— Логично, — поразмыслив секунду ответил эльф.

*Игрок Мэйдарис хочет добавить вас в список друзей. Принять\Отказаться.*

Для чего это представителю топ клана понадобилось подружиться с первым

попавшимся нубом? Допустим, принять.

— Ты, в общем, посматривай по сторонам, — сказал Мэйдарис после того, как я добавил его в список друзей. — У нас сейчас новая программа набора рекрутов. Решили набирать толковых новичков, прокачивать их с нуля, одевать, учить играть. Хотим посмотреть, что из этого получится. Я смотрю — ты парень толковый, можешь оказаться в их числе. А наш клан сейчас на седьмом месте в рейтинге Альтрей, если ты не в курсе. Если наткнешься на что-нибудь интересное — сообщи мне, а уж я постараюсь, чтобы ты оказался в числе рекрутов.

— Ого, было бы круто! — восторженно отозвался я. — Конечно, напишу, если что.

— Буду ждать, — эльф поднялся со стула. — Ладно, пойду поговорю с трактирщиком.

— Удачи!

Я иронично посмотрел на своего нового «друга», направившегося к барной стойке. Завербовал меня, значит. Навешал лапши на уши, накормил обещаниями. Попасть в топ клан — это же мечта каждого новичка в любой игре. Я мог бы поспорить на что угодно, что за последние дни в него списке друзей появилось несколько десятков новых имен. И если кто-нибудь действительно найдет это задание — тут же радостно побежит рассказывать об этом, чтобы оказаться в «Бойцовских котах». А те, кто поумнее — постараются продаться подороже. Ладно, чем быстрее найдут — тем лучше для меня. А мне еще нужно отыскать Хельмара.

Маг обнаружился в своем доме, в рабочем кабинете. С задумчивым видом он рассматривал какие-то документы и обратил на меня внимание только когда я постучал костяшками пальцев о дверной косяк.

— А, Лисандр, — поприветствовал он меня. — Заходи, присаживайся.

— День добрый, мастер Хельмар, — я расположился напротив него.

— Когда я попросил тебя сопроводить моих учеников, я не думал, что им может угрожать какая-то опасность. Только благодаря тебе они смогли выжить. Уже за это я перед тобой в большом долгу. Знаешь ли ты, что означает для престарелого мага вроде меня лишиться учеников? Конечно же, ты этого не знаешь... — Хельмар тяжело вздохнул и продолжил: — Но тебе удалось сделать даже больше, чем ты можешь себе представить. Я взялся обучать их четыре года назад, и все это время они были почти неуправляемыми. Это их горское пренебрежение к смерти, склонность к авантюрам и неправильная оценка собственных сил... Каждый раз, получая новый урок от жизни, они его не усваивали. Но только не вчера. Этой ночью у меня был с ними был долгий тяжелый разговор. И знаешь что? Я увидел, как они изменились. За один день тебе удалось совершить то, что я не смог сделать за четыре года. Можешь мне поверить: они никогда больше не сделают ничего, не подумав перед этим трижды. Я долго размышлял, как я могу отблагодарить тебя за это и понял, что самое ценное, что я могу тебе предложить, это мои знания. Поскольку ты не развиваешься как маг, для тебя они будут бесполезными. Но я еще и алхимик, и, смею тебя заверить, неплохой. Поэтому я мог бы передать тебе свои знания об алхимии. Проблема в том, что ты еще долгое время не сможешь ими воспользоваться, ты даже с основами плохо знаком. И вот, что я хочу тебе предложить. Сначала обучись азам, хотя бы у того же Фелара, а потом приходи ко мне, и я передам тебе все, что знаю сам. Что скажешь?

*Вам предложено новое задание 'Путь к знаниям'. Маг Хельмар будет обучать вас алхимии, если ваш навык достигнет 150 пунктов. Класс задания: необычное. Принять: да, нет?*

Что-то везет мне на алхимиков. Впрочем, это задание можно принять и отложить в долгий ящик. Соглашаюсь.

— С удовольствием стану вашим учеником, мастер.

— Другого ответа я и не ожидал, — довольно кивнул маг. — Я знаю, что пройдет много времени, прежде чем ты достигнешь нужных высот. Могу помочь тебе и в этом.

Он достал из ящика стола емкость из темного стекла и передал ее мне.

*Зелье ускоренного обучения алхимии. Увеличивает рост навыка алхимии на 15 % сроком на 1 час.*

— Достаточно одного глотка, и в течение целого часа учиться тебе будет намного проще.

— Спасибо, это мне очень пригодится, — искренне поблагодарил я чародея, прикидывая объем емкости. Вышло, что у меня примерно литр этого замечательного напитка стоимостью в несколько сотен золотых.

— А это тебе просил передать мэр Алгис, — Хельмар протянул мне кошель. — Это за информацию о шахте.

*Получена награда: 50 золотых монет.*

— При случае поблагодарите его от моего имени, — сказал я, пряча деньги в сумку.

— Хорошо. А теперь, если у тебя нет других планов, не составишь ли мне партию в «Короли и маги»?

— Никогда не слышал об этой игре, — честно признался я. — Но я сыграю с вами, если разъясните правила.

«Короли и маги» оказались чем-то вроде шахмат, но с полем большего размера и с большим количеством фигур. Правила были одновременно проще и сложнее: все фигуры ходили по — разному, все происходящее по — прежнему строилось на тактике и стратегии, но вместе с тем не нужно было держать в голове такое множество комбинаций на случай каждого хода противника. Все три сыгранные нами партии я, само собой, проиграл. Зато неплохо провел время и узнал много нового, общаясь с интересным собеседником, забывшись о том, что он не человек. А под конец даже получил забавную награду:

*Получено достижение «Истинный Игрок»! Играть в одну игру, при этом находясь в другой — на это способен не каждый! Ваш азарт способен восхитить даже самую Леди Удачу! Ваша удача навсегда улучшается на 5 пунктов.*

Никто из игроков не сможет точно ответить, как сильно влияет эта характеристика на все происходящее в Альтрее, но то, что она может повлиять на что угодно — неоспоримый факт. Примечательно, что напрямую она никак не прокачивается, только вот такими случайными достижениями и в качестве редкой награды за некоторые квесты. Высокий уровень удачи получить очень сложно, но те, у кого это получается, никогда не жалеют о затраченных усилиях.

Третью партию мы с Хельмаром доигрывали уже поздно вечером. Арран с Ярой тоже были дома, в своих комнатах, и вообще старались не попадаться на глаза нам обоим.

Хотя бы один день мне удалось провести спокойно. Если игроки начали появляться у самой границы Эрии, значит, крупные города уже исследованы, остались только небольшие поселения. Если так, то много времени это не займет. Еще пара — тройка таких деньков, и тогда уже точно проклятый квест кто-нибудь наконец-то найдет, Альтрея превратится в спокойную зону для новичков, и мне можно будет вздохнуть с облегчением. А до этого момента я твердо решил не покидать Кримсхольм.

Когда мы доиграли последнюю партию, я отправился в предоставленную мне комнату. У меня был большой запас трав, собранных в Туманном Лесу, и теперь наконец появилось свободное время для прокачки алхимии. Тем более, что мне не терпелось опробовать подаренное Хельмаром зелье ускорения.

С ним дело действительно пошло быстрее: истратив все ингредиенты для крафта, алхимика удалось поднять до тридцатого уровня. Придется мне все-таки раскошелиться и закупить на аукционе еще трав, докататься до минимальных условий выполнения квеста Фелара и наведаться к травнику. Раз уж игра так настойчиво пытается облегчить мне путь алхимика, то нужно этим пользоваться. Тем более, что это ремесло будет мне полезно.

Был уже довольно поздний час, когда я отправил сообщение Виталию. Он, как всегда, появился очень быстро.

— Добрый вечер, Александр Викторович. Мы отслеживаем появление большого количества игроков на окраинах Эрии, до вашей локации они тоже добрались, — сказал он озабоченным тоном. — Как вы тут сегодня?

— Здравствуй. Да, я уже повстречал тут одного игрока. Думаю, за ним и другие подтянулись. И всем нужен проклятый квест. Может, ты знаешь, как с ним дело обстоит? Кто-нибудь его нашел или уже выполнил?

— К сожалению, этого я не знаю, — развел руками Виктор. — Эта информация держится в строжайшем секрете и недоступна простым администраторам.

— Простым, но не тебе?

— И мне в том числе, — разочаровал он меня. — Поймите, эти обновления игры — очень серьезная вещь. Неракон всегда действовал по принципу: чем меньше людей знает о чем-то, тем меньше шансов, что об этом узнает кто-то посторонний.

— В моем случае это не слишком помогло, — произнес я и тут же понял, наговорил лишнего. Виталий мог и не знать деталей всей этой шпионской истории.

— В этом лучше разбираются Николай Павлович и мой отец. Насчет задания могу сказать лишь то, что его еще никто не выполнил. Когда это произойдет, сработает глобальное оповещение, и об этом тут же узнает вся Альтрея.

— И то неплохо. Кстати, как там Николай? Есть новости?

— Мы продолжаем делать все возможное, вот только... — Виталий замялся. — Только сроки, похоже, сдвинулись.

— На сколько? — у меня появилось нехорошее предчувствие.

— Нам нужен еще месяц или около того, — сказал он, и тут же быстро добавил: — Но мы можем сделать кое-что, чтобы обезопасить вас на все это время.

— Слушаю тебя.

— Мы решили, что идеальным вариантом станет действительно закрытая локация, в которую точно не смогут попасть другие игроки, и где вам не будет грозить опасность от самой игры. Конечно, запирает вас в Личной комнате не придется. Вместо этого создадим для вас небольшой замок далеко за пределами основной карты и населим его НПС. Может, даже сделаем вас местным лордом. Одним словом, вы будете нашим внештатным тестером. Это обычная практика, администраторы часто приглашают игроков потестировать какие-то разработки, которые затем добавят на основную карту.

— То есть, ты хочешь сказать, что все новое, что вводится в игру, создается прямо в ней?

— Именно так, — кивнул головой Виталий. — Особенность игры такова, что проще

сделать что-то внутри, чем пытаться внедрить извне. Поэтому даже крупные локации вроде той же Эрии сначала создаются и тестируются где-нибудь далеко за пределами основного мира, а потом просто переносятся в нужное место. И сейчас мы хотим подобрать одну из таких мини — локаций с мирными НПС, где вам не пришлось бы сильно скучать.

— Идея вроде бы неплохая, мне нравится.

— Тогда уже через несколько дней мы сможем вас туда отправить. Вы станете нашим бета — тестером, причем у нас есть отличные снования для этого. Для несведущего человека все выглядит так, будто вы буквально притягиваете к себя разного рода баги и недоработки в игре. Это все происходит из-за вашего неясного для системы статуса, но другим людям об этом знать не нужно. Вашу кандидатуру официально одобряют, и это не вызовет подозрений.

— Изящный выход из этой ситуации, — оценил я старания моих спасителей. — Я буду в полной безопасности, и мы не привлечем нежелательное внимание.

— А кроме того, я смогу видеться с вами каждый день, и это не будет вызвать подозрений.

— Ладно, еще пару дней я здесь продержусь.

— Желательно чтобы вы вообще поменьше покидали эту комнату, но это уже вам виднее. Я еще нужен? Тогда я пойду.

Виталий ушел, оставив меня в раздумьях. Как-то все неоднозначно выходит. С одной стороны — мое игровое бессмертие снова откладывается, с другой — скоро я окажусь в месте, где меня никто не достанет. Но мне придется провести там как минимум месяц, а скорее всего даже больше. И нужно придумать, чем себя занять на все это время. Эта «небольшая локация с безопасными НПС» вполне может превратиться в клетку с золотыми прутьями, в которой я взвою от скуки уже через неделю. Не смотря на все обстоятельства и произошедшие со мной события, я все еще оставался Игроком, которого притягивает огромный интересный мир Альтрей, со всеми его приключениями, квестами и красотами. Именно это заставляет меня раз за разом, не смотря на весь риск, соваться в авантюры. И именно это не позволит мне сидеть сложа руки в каком-нибудь захолустье... Ладно. Об этом можно подумать позже, ну а пока — спать!

Системный «будильник» я установил на восемь утра, решив полностью посвятить будущий день прокачке алхимии.

Утром дом снова оказался пуст: все разбежались по своим делам. Я же отправился в таверну.

В 'Указующем персте' было на удивление много посетителей. Это было странно, если учесть, что работы на шахтах велись посменно, и половина населения должна сейчас быть там. Тем не менее, множество рудокопов собрались в таверне и что-то оживленно обсуждали. Именно об этом я и расспросил трактирщика, когда он наконец подошел, чтобы принять мой заказ.

— А вы разве еще не знаете?! — воскликнул он. — Говорят, что ночью вернулось несколько человек из отряда, ушедшего вчера в горы. Вроде бы они там с кем-то столкнулись и их отправили попросить помощи. Точно никто ничего не знает, но с самой ночи у мэра идет какое-то собрание. Из-за какой-то опасности все работы в шахтах временно отменили. А что за опасность — нам никто не говорит, поэтому весь город переполошился.

— Интересно... Кстати, ваш маг Хельмар попросил меня погостить у него, но я решил, что все равно стоит оплатить комнату еще на несколько дней вперед, — сказал я, выкладывая на стол небольшую стопку серебряных монет. — И я собираюсь заглядывать

сюда, чтобы пообщаться со столь интересным собеседником.

— Постараюсь вас не разочаровать! — понятливый хозяин таверны одним неуловимым движением смел оставленные мною деньги. — Мне подать чего-нибудь к столу?

Я продиктовал ему заказ и стал ждать, разглядывая остальных посетителей. Среди НПС было двое высокоуровневых игроков, усевшихся в противоположных частях таверны и настолько старательно не замечающих друг друга, что это было видно всем окружающим. Пока я шел к таверне, на улице мне тоже попалось несколько игроков, причем не только из топ кланов. В Кримсхольме становится слишком многолюдно. И с нападением этим не совсем ясно. Кто напал? Игроки, mobs? Надо поймать Хельмара, наверняка он был у мэра и знает, что там произошло.

Но первым делом я решил заняться реализацией того, что задумал вчера: прокачкой алхимии. Для этого я отправился на аукцион.

На этот раз Аукционер не стал бросаться на меня с мечом, а выдал стандартное приветствие. Уже неплохо. А то все эти сюрпризы от мира игры уже начали меня напрягать.

Я решил попробовать выставить на торги все сваренные вчера зелья, чтобы отбить хотя бы часть затрат. Денег пока что хватало, но с такими ценами это не надолго. Шутка ли, чтобы заполнить мою сумку самыми простенькими травами для начальных уровней алхимии, мне пришлось потратить десятков золотых! Во сколько мне обойдутся более качественные ингредиенты — пока что и думать не хотелось. С другой стороны, цены на зелья с ростом их качества тоже будут увеличиваться, и с какого-то момента профессия станет выгодной.

После аукциона мне пришлось забежать в алхимическую лавку за пустыми флаконами. Наконец, обойдя пол Кримсхольма, я вернулся домой.

Хельмар к этому времени тоже закончил дела в городе, и я застал мага в его рабочем кабинете. Он что-то искал в одном из книжных шкафов, а рядом с ним на полу возвышалась внушительная стопка отобранных фолиантов.

— Уже знаешь, что случилось? — не здороваясь спросил он.

— Слышал кое-что. Люди говорят, будто на ушедший в Туманный Лес отряд было совершено нападение, и они просят отправить им еще войск. Это так?

— Так, да не так, — резко ответил Хельмар, силой захлопнул книгу и добавил ее в стопку. Затем он ухватил половину и обратился ко мне: — Помоги-ка.

Я взял оставшиеся книги и перенес их на его стол.

Хельмар уселся на кресло и тяжело вздохнул:

— Лучше бы вы не находили ту пещеру. А еще лучше, если бы я не отправлял вас тогда в лес.

— Что произошло, мастер Хельмар?

— Погибли... Почти все они. Вернулись лишь пятеро из семи десятков. А из двадцати человек Тайрона в живых остался лишь один. Сам командующий был убит.

— Как же так?!

— Желтоглазые. Помнишь, Ллойд рассказывал о том, кто обрушил на них пещеру? Отряд этих существ напал ночью. Они умеют укрываться с помощью какой-то странной магии вроде той, что была наложена на вход в пещеру. Мы отправили туда отличных бойцов и сильных магов, но этого оказалось недостаточно. Никто не ожидал, что нам противостоит настолько хорошо организованный и сильный враг.

— А как тогда кому-то удалось уйти?

— Так же, как и тебе удалось вывести моих учеников. Те, кто остался жив в первые минуты боя, ушли в пещеру, где им было удобнее обороняться. В отличие от вас, они уже знали, что если пройти какое-то расстояние, то телепортация снова начнет работать. Только так им удалось выжить.

— Понятно... И что теперь?

— О произошедшем доложили королю. Пусть теперь там у них в столице голова болит. Но я думаю, что просто так никто не отступится. Серебра там действительно много, да и такой удар без ответа оставлять нельзя. Отправят лучших разведчиков, организуют карательную экспедицию. Сами не справимся — попросим соседей помочь, у нас сейчас хорошие отношения, им неизвестный враг у самых границ тоже не нужен.

— За столько лет Туманный Лес уже неплохо исследован, но никто никогда не сталкивался с его разумными жителями, — возразил я ему. И тут же поправился: — Никто, кроме Ллойда.

— Это потому, что не искали специально. Теперь же мы займемся этим всерьез. К тому же, об этом месте есть множество легенд, и во многих из них рассказывается о жителях этого леса. Значит, кто-то и раньше встречался с ними. Большинство легенд — выдумки, но в некоторых можно найти правду. Я попробую это сделать. Видишь эти книги? — он указал на разложенные на столе тома. — Здесь все, что касается Туманного Леса, а так же бестиарии и описания всевозможных рас, включая давно исчезнувшие. Можешь помочь мне с этим?

— Конечно, — кивнул я магу. Все равно никаких срочных дел на сегодня у меня в планах не было.

Мы поделили книги поровну и погрузились в чтение. Мне досталось несколько увесистых экземпляров с мифами и легендами разных народов. Разработчики не поленились и создали великолепную историю мира, но сейчас у меня не было желания углубляться в нее. Я лишь читал названия глав, иногда просматривая короткие отрывки текста.

Где-то через час Хельмар подозвал меня к себе и ткнул пальцем в заинтересовавший его абзац. Книга, которую держал в руках маг, была очень старой, и текст на потемневших страницах различался с трудом:

*Сильваны были одним из самых загадочных и скрытных народов еще в Эпоху Мифов. Позже, как и многие другие, они и вовсе сгинули в череде войн и катаклизмов Эпохи Легенд. Некоторые историки считают, что сильваны не погибли, а просто решили уйти от остальных обитателей этого мира, и их потомки все еще живут в каком-то уединенном месте. И действительно, есть некоторые основания так считать. Во — первых, народ сильванов как никто другой был искусен в магии иллюзий и во всем, что касается маскировки. Для них ничего не стоило скрыть целый город так, чтобы его не смог обнаружить даже сильный и опытный чародей. Это хорошо помогало им в войнах, но не спасало от божественных катаклизмов и стихийных бедствий. Если бы они выжили, то за прошедшие века их магия могла достичь невиданных вершин. Возможно, они так и живут где-то совсем рядом с нами в землях, которые мы считаем необитаемыми, а мы даже не подозреваем об этом.*

*Второй причиной не считать сильванов погибшей расой является то, что они могли строить подземные города. Известно, что народ этот относился к эльфийским расам, и считался дальним родственником дреу. Но, в отличие от последних, они могли селиться так же и на поверхности. Чаще всего их города были многоярусными. Не стоит исключать*

возможности, что сильваны могли скрыться под землей и существовать там сколь угодно долгое время.

Благодаря древним легендам и обрывочным историческим сведениям до нас дошли знания об облике и жизни этой расы. Их современники утверждали, что красотой и грацией они даже превосходили остальные эльфийские народы. Известно, что ростом сильваны были ниже, чем лесные эльфы, но выше, чем дроу. Как и у последних, кожа их имела пепельный цвет, но была немного светлее. Не смотря на довольно хрупкое телосложение, они обладали хорошей физической силой и отменной ловкостью. Их глаза могли быть любого цвета, от светло — желтого до цвета темного янтаря. Волосы в основном белые, или же с едва заметным оттенком других цветов.

Сильваны считались превосходными разведчиками и шпионами. В бою в основном использовали луки, парные короткие мечи или кинжалы. Каждый из них в разной степени владел магией иллюзии. Их успехи в боевой магии были гораздо скромнее. За редким исключением, представители этой расы не владели сильными атакующими заклинаниями. Как и остальные эльфы, они приручали различных существ использовали их в бою, управляя ими даже на большом расстоянии.

Далее в книге были сведения об образе жизни этого народа, но самое главное я уже выяснил.

— Да, эти сильваны очень похожи на то, с чем мы столкнулись, — сказал я ему. — Особенно то, что касается их магии.

— Верно, — кивнул чародей. — Описание внешности полностью совпадает с тем, что рассказывали Ллойд и выжившие в сегодняшней бойне. Я думаю, что именно они и натравили на вас тех пауков. А когда вслед за вами пришел целый отряд, они поняли, что кому-то удалось уйти и решили напасть в открытую.

— Что вы теперь собираетесь делать?

— Как что? Прямо сейчас я отправлюсь к мэру и сообщу ему все это. Он тут же передаст новости в столицу. Наверняка где-то в библиотеках Эрианы можно раздобыть больше сведений о нашем враге. Что-то, что поможет нам их найти. А там уже король пусть сам решает, поступить с этими вышедшими из легенд эльфами.

Хельмар поспешил к мэру Алгису, а я поднялся в свою комнату. И тут до меня наконец дошла мысль, которая уже долгое время крутилась где-то на задворках сознания: а ведь я, похоже, оказал какое-то влияние на запуск того самого обновления Альтрей! Благодаря нашему походу в Туманный лес завертелись события вокруг шахты, и возникла из небытия загадочная раса. Причем как раз в том месте, где заканчивается игровая карта и где удобнее всего будет разместить новую локацию. Теперь наверняка король попросит помощи в войне с сильванами у игроков, и именно это станет началом квеста, запускающего долгожданное обновление. А что будет дальше могу предположить почти со стопроцентной точностью, не зря же я сам столько лет игры разрабатывал?

Будет глобальный ивент, топ — кланы отправятся покорять Туманный Лес, попутно сводя старые счеты между собой. Кланов помельче примкнут к одной из сторон и тоже получат свою часть славы, добычи и удовольствия от происходящего. А игроки — одиночки временно подадутся в наемники или наберут у НПС событийных заданий себе по силам. Даже крафтеры смогут поучаствовать, выполняя ремесленные квесты на обеспечение этой оравы всем необходимым, я уже не говорю о том, что цены на их изделия на аукционе неизбежно подскочат. Затем случится эпическое побоище, которое закончится победой над

главным боссом — каким-нибудь правителем сильванов. И тогда наступит мир. Победившие уникального босса получают отличную награду, Альтрея прирастет еще одной локацией, побежденные эльфы пустят игроков в свои города, где их уже будет ждать бесчисленное количество новых заданий, фракций, предметов экипировки, заклинаний и навыков... Банально, предсказуемо. Но все равно весело и увлекательно!

В другое время я бы жалел, что не могу окунуться во все эти события вместе с другими игроками, но сейчас меня больше всего заботили мои перспективы, которые становятся все более смутными. Пока что Николай и его команда только и делают, что кормят меня обещаниями, постоянно отодвигая сроки реальной помощи. Мне уже начинает казаться, что меня списали со счетов. Вот если задуматься, какая им от меня польза? Для корпорации я — отработанный материал, часть не совсем удачного эксперимента. Пока что я нужен руководству компании, как единственное доказательство перспективности проекта, которое можно предоставить акционерам. Технологию переноса души нужно будет доработать, и когда это произойдет — я стану совершенно не нужен. Сейчас меня отправляют в почетную ссылку, чтобы не мозолил глаза и не помер ненароком. А что потом? Не захотят ли они избавиться от ставшего бесполезным балласта? Так, на всякий случай? Николай руководит этим проектом, но много ли его слово значит против руководства самого 'Неракона'? Тогда максимум, на что я могу рассчитывать — это месяцы или годы жизни среди НПС в каком-нибудь отдаленном замке... Что-то совсем уж невеселые мысли. Ладно, проживем — увидим. Пока что все не так плохо, как могло бы быть.

Чтобы не раскиснуть окончательно, я решил заняться делом. У меня есть цель на сегодняшний день, и есть полная сумка ингредиентов. Глоток зелья Хельмара — и вперед, к новым алхимическим вершинам!

Любая РПГ игра — это не только интересные сражения, приключения и квесты. Это еще и нудный процесс прокачки персонажа: повышение уровня, улучшение навыков, и самая тяжелая часть — ремесло. Далеко не каждый игрок способен достичь чего-то на крафтерском поприще. Поэтому люди, чего-то добившиеся в этом, пользовались не меньшим уважением, чем самые сильные игроки. И я прекрасно понимал, почему.

Следующий час превратился для меня в монотонное выполнение одних и тех же действий: налить воды во флакон, добавить ингредиенты, поместить в ящик алхимика, немного подождать. Затем все по новой. К счастью, вскоре мне пришлось сделать перерыв — у меня закончились травы и сосуды для зелий. Из-за этого я снова устроил забег по утреннему маршруту: аукцион — алхимик — дом, по пути прихватив воды. Я обеднел еще на десяток золотых, но на аукционе меня ждал приятный сюрприз: все выставленные мной лоты уже продались. Сыграло роль то, что мне нужно было быстро избавиться от них, и выставял я их за бесценок. Тем не менее, мне удалось окупить половину затрат. Свежескрафченные изделия тут же отправились на торги по той же цене.

Оставшуюся часть дня я только и делал, что бегал по городу и занимался алхимией. К наступлению ночи я совершенно вымотался, но результат того стоил. Я не только выполнил минимальные требования задания Фелара, но даже превысил их. И сейчас алхимия замерла на отметке в шестьдесят пунктов. Мне можно было гордиться собой, но я чувствовал лишь удовлетворение, отлеживаясь на кровати у себя в комнате.

Именно в этот момент меня застало системное уведомление, выделенное ярко — красным цветом:

*Мировое сообщение! Правитель Эрши, государства на востоке континента Шанторан,*

король Люциус, взывает о помощи к Возрожденным! У границ Эрии появился древний народ сильванов, долгие века считавшийся погибшим, и теперь он угрожает всем соседним государствам! Сразитесь с новой угрозой, и вы будете вознаграждены по — королевски!

Администрация с радостью поздравляет всех игроков с запуском долгожданного обновления 'Призраки Туманного Леса'! В нем вас ожидает обширная новая локация, уникальные инстансы, а так же множество новых заданий с отличными наградами за их выполнение. После того, как будет устранена опасность, нависшая над тысячами мирных жителей, вы получите возможность опробовать новую игровую расу — сильванов, а так же испытать в бою несколько необычных классов: Иллюзионист, Мастер Теней и Фантом. Обратите внимание, что эти классы станут доступны для игры не только сильванам, но и персонажам любых других рас, имеющим необходимые значения характеристик и закончившим соответствующие цепочки заданий. Приятной игры и славных побед!

И едва я дочитал все это, как перед глазами появилось еще одно сообщение:

Уважаемый игрок Лисандр! Вы сыграли решающую роль в запуске обновления 'Призраки Туманного Леса'.

Получено уникальное достижение: 'Первопроходец Туманного Леса'! Ваши действия заставили сильванов выйти из изоляции и начать войну против соседних народов. Подобные вещи никогда не случаются без воли богов, вам лишь довелось оказаться в нужном месте в нужное время. Именно вам посчастливилось осуществить их замыслы и стать тем камешком, который смог вызвать обвал! Единожды сумевший поймать улыбку Леди Удачи, уже никогда не останется без ее внимания. Ваша Удача навсегда повышается на 100 пунктов.

Изучено пассивное умение: 'Счастливчик'. Шанс получения уникальных заданий у любого НПС увеличивается на 5 %. Шанс получения дополнительной награды за выполнение заданий увеличивается на 5 %. Шанс выпадения ценных предметов класса 'редкое' и выше при убийстве мобов увеличивается на 5 %. Если вы находитесь в клане, то все члены клана получают бонусы от этого умения.

Вы получаете активное умение: 'Живой талисман'. Ваша удача настолько велика, что вы можете поделиться ею с другими! Повышает Удачу всех дружественных и нейтральных целей в радиусе 30 метров на 20 пунктов сроком на 12 ч. Стоимость использования: 100 маны. Минимальные требования: нет.

Смысл сообщения доходил до меня с трудом. Получается, что именно я запустил это злосчастное обновление, в то время как тысячи игроков несколько дней подряд безрезультатно пытались это сделать? Но как?! Почему стартом разработчики посчитали совершенно заурядный квест на сопровождение двоих магов — недоучек в соседний лес? Гораздо логичнее было бы дать все эти награды клану, сыгравшему решающую роль в будущей войне, или человеку, завершившему это глобальное задание, выданное правителем Эрии! А сами достижения? Пять процентов к шансу взять редкое задание с хорошей наградой или получить какую-нибудь ценную вещь с босса — казалось бы, не так уж много. Но если учесть, что прибавка действует на весь клан — в долгосрочной перспективе это может принести немалую выгоду. За таким бонусом будут охотиться все кланы. Будут охотиться за мной. Задабривать, заваливать обещаниями, угрожать... Второй день в Кримсхольме отираются игроки, наверняка некоторые из них уже слышали о моих приключениях. Тот же Мэйдарис, например. Не нужно обладать большим умом, чтобы сопоставить нашу с учениками Хельмара прогулку, находку, которую мы там сделали,

неудачную вылазку эрийских войск и просьбу о помощи местного короля.

С другой стороны, кому откуда знать, за что именно выдали уникальное достижение? Вот когда глобальный квест будет завершен, тогда и начнут искать. До этого времени мне беспокоиться не о чем. Есть еще администрация игры, и вот перед ней я только что неслабо засветился, хотя мне сейчас нужно привлекать к себе как можно меньше внимания. Какие теперь будут последствия — неизвестно. Внезапно появившийся Виталий застал меня в этих невеселых раздумьях, сидящего на краю кровати, обхватив голову руками.

— Не сидится вам на месте, Александр Викторович! У нас тут теперь небольшая проблема — его голос, неожиданно раздавшийся рядом со мной, заставил меня вздрогнуть.

— Знаю, Виталик, знаю. Что посоветуешь теперь делать? На сколько сильно я обратил на себя внимание твоих коллег?

— Да как вам сказать... — Виталий взял стоящий рядом стул и уселся на него. — Обычно мы не делаем никаких проверок игроков, получивших какое-то выдающееся достижение. Считается, что информация, с помощью которой можно получить большое преимущество в игре, достаточно защищена. Другое дело, что вы уже и так попали в поле зрения администрации, как будущий бета — тестер. То, что именно вы нашли стартовый квест обновления, может сыграть вам на пользу. Это в очередной раз подтвердит вашу нестандартность. Но такие совпадения могут показаться кому-нибудь подозрительными.

— И что, если все-таки проверят? Аккаунт принадлежит мне, тут же выяснится, что я уже несколько дней не могу заходить в игру по вполне понятным причинам!

— Мы это предусмотрели с самого начала. Аккаунт был продан вашими родственниками через пару дней после вашей смерти, теперь вы — новый владелец. Я сейчас же сброшу все данные о вашей личности, изучите их. Этого вполне хватит, чтобы выдержать проверку, которую может устроить вам администрация Альтреи.

— Значит, с этой стороны я прикрыт?

— Верно. И все же, я вас очень прошу, постарайтесь больше не выделяться. Как вам вообще это удалось?

— Сам не знаю. Заурядное задание, никаких намеков на что-то выдающееся. Хотя... Был один момент, касающийся этого квеста.

Я вкратце рассказал Виталию о том, зачем отправился в Туманный Лес и упомянул Ллойда и его просьбу.

— Значит, он дал вам задание, но оно не отобразилось в журнале? — задумчиво проговорил администратор. — И при этом утверждал, что уже много раз просил других игроков ему помочь? А потом вы отправились в Туманный Лес, выполняя другой квест... Кажется, я понял! Просьба того рудокопа — это так называемое 'спящее' задание. Оно запускается только в случае соблюдения каких-то сторонних условий. В данном случае это было сопровождение учеников мага за пределы игровой карты.

— Так значит, именно рудокоп стал ключевым персонажем?

— Выходит, что так.

— Но зачем столько сложностей? Я же мог уйти из города по заданию Хельмара, не успев поговорить с Ллойдом! И тогда бы ничего не произошло. А игроки могли еще неделями продолжать искать этот неуловимый квест!

— Вряд ли поиски затянулись бы настолько. Вы забываете, что мир игры живет своей жизнью. Способов запустить глобальный квест великое множество, они вариативны и складываются в цепочки стечений обстоятельств. И ключевых персонажей в Эрии тоже

хватает. Обычно игрокам требуется от одного дня до двух недель, чтобы наткнуться на одного из них. Просто в этот раз им решили подкинуть задачку посложнее. Для разнообразия.

— Я тебя понял, — кивнул я Виталию. — Тогда просвети меня, как именно работает характеристика Удача? А то мне тут целая сотня привалила в награду.

— Она влияет на любые действия, как и сказано в описании. Очень полезная вещь. Прокачать ее напрямую нельзя. Обычно она набирается через достижения, но поднять ее выше нескольких сотен еще никому не удалось. В будущем она вам поможет еще не раз.

— В будущем... Кстати, как там дела с моим переселением?

— К завтрашнему вечеру все будет готово, — обрадовал меня Виталий. — Просто переждите здесь еще один день, а следующую ночь вы проведете уже на новом месте.

— Это отличная новость!

— Нам тоже так будет спокойнее, — он поднялся с места. — Все, я полетел, пора. Мне еще нужно сбросить вам информацию. Проверьте мессенджер через пару минут.

Виталий не обманул: уже через две минуты после его ухода мне пришло сообщение с данными по моей новой личности. Алексей Михайлович Мартыненко, тридцать семь лет, бизнес — аналитик. Серьезный дядя. И тоже Алексей. Хотя, все логично. Так и мне не придется привыкать отзывать на новое имя, и ник моего персонажа для него тоже подходит. Хорошо, что в наш век высоких технологий представителям многих профессий можно работать, не выходя из дома, и при этом еще останется куча времени для развлечений. Вот Алексей Михайлович и развлекается, создавая необычных персонажей и нестандартно отыгрывая роли.

Следующие полчаса я изучал свою 'легенду', пока не решил, что запомнил ее достаточно хорошо. И только после этого скомандовал игре погрузить меня в сон.

Утро нового дня началось традиционно: в доме никого не оказалось, поэтому я решил позавтракать в таверне. Но едва открыв дверь на улицу, я так и замер на пороге. Город изменился. Город был наполнен игроками. Сотни, тысячи людей, эльфов, dwarфов и представителей более экзотических рас превратили обычно пустующие улицы Кримсхольма в столичное метро в час пик.

Несколько раз мне на глаза попадались совсем уж оригиналы, играющие огромными троллями и великанами. Они словно горы возвышались над всеми остальными бессмертными. Вот уж действительно кому не позовидуешь, так это им. Не смотря на запредельные значения силы и выносливости, эти расы имеют огромные штрафы к репутации почти со всеми народами Альтрей, что делает их прокачку крайне сложным испытанием. Почти все, кто играет ими — это клановые игроки, изначально взявшие такого персонажа с расчетом на то, что клан будет обеспечивать их всем необходимым, включая групповую прокачку. Но в конце концов кто угодно будет счастлив получить в свой состав такого трудноубиваемого танка или воина, наносящего огромный урон.

Проводив взглядом великана, на спине которого была закреплена секира размером с мой рост, я тоже нырнул в эту живую реку.

Не смотря на кажущийся хаос, в движении игроков чувствовался порядок. Никто не лез вперед, расталкивая других, никто ни на кого не натыкался. И даже любители погарцевать в городах на какой-нибудь редкой живности отзывали своих ездовых петов, занимающих слишком большое пространство.

Местных жителей легко было отличить по ошалевшим взглядам, с которым они взирали

на происходящее. Я же в этой толпе совершенно терялся и не привлекал внимания, что мне и было нужно.

В «Указующем персте» народу оказалось не намного меньше, чем на улице. Кое-как пробившись к стойке, я сделал заказ и поднялся в комнату, которую оплачивал. Формально она все еще принадлежала мне, и еду я попросил отправить туда. Меня все больше начинала раздражать необходимость питаться, тогда как голода я не чувствовал. Но ничего не поделаешь: двенадцать часов без пищи — и на тебя вешается ослабляющий дебафф, уменьшающий регенерацию и снижающий характеристики. Со временем он нарастает, и делает прибывание в игре очень некомфортным...

Ждать заказ пришлось долго, но скоротать время мне помогли Инфосеть и составление планов на день. А их, по сути, было немного: попытаться как-то попасть к Фелару, чтобы сдать ему квест, да попрощаться с местными магами и вечером покинуть Кримсхольм с Виталием. Если верить игровым форумам, то вокруг шахтерского поселения сейчас творилось то же самое, что и в нем. Местный правитель уже выступил со всей имеющейся у него армией и вскоре прибудет сюда. Игроки тоже постепенно скапливаются неподалеку, чтобы в нужный момент оказать ему помощь. Пока что серьезных конфликтов между кланами не происходило, но я уверен, что стоит только начаться битве, как временные союзники сразу же воспользуются моментом, чтобы побольнее ударить друг другу в спину. Оставалось лишь решить, стоит ли ради заурядного квеста рисковать и в таких условиях покидать относительно безопасное место. В конце концов, я подумал, что в данный момент скопление игроков в этой местности играет мне на руку. ПК можно не опасаться — стоит им здесь объявиться, и на них тут же начнется настоящая охота. А клановые войны разгорятся только после оценки сил сильванов. Что в таких условиях может помешать мне дойти за пару часов до старого алхимика? А уже оттуда меня заберет Виталий. Так и сделаю.

Из таверны я отправился напрямик на аукцион. Раз уж мне предстоит провести несколько часов вне города, то нужно максимально сократить это время. Поскольку свитки телепортации в глухомань вроде Каменки в игре не предусмотрены, то придется довольствоваться другими способами.

К сожалению, вариант с ездовыми животными сразу отпадает. Для того, чтобы проехать хоть пару метров на самой спокойной кляче и не свалиться с нее, них сначала требуется пройти обучение. Но это еще не самая большая проблема. Ездовые петы делятся простых и магических. Простые стоят относительно дешево, но за ними требуется уход, они могут заболеть или погибнуть, их нужно где-то оставлять на время, пока ими не пользуешься. Делают это обычно в специальных питомниках за определенную плату. Мороки с ними гораздо больше, чем реальной пользы. С магическими же петами гораздо проще. Их можно призвать и отослать в любое время, используя специальный предмет. Ухаживать за ними не нужно, а в случае гибели они исчезают, но через какое-то время становится возможным их повторный призыв. Фактически, они бессмертны, как и игроки. Но цена... Самый дешевый магический пет будет стоить на порядок дороже, чем обычное ездовое животное. Сейчас это удовольствие мне не по карману.

В более обжитых районах Альтреи можно было бы найти регулярный транспорт. Для сухопутных передвижений чаще всего используются дилижансы. Но в этой части Эрии о них никто и не слышал.

Остается еще один вариант: свитки и зелья ускорения. Пусть это не так быстро, но все же лучше, чем ничего. Именно за ними я и отправился на аукцион, где стал беднее еще на

несколько десятков золотых, прикупив заодно новых ингредиентов для алхимии. Все равно до самого вечера заняться будет нечем, а так можно потратить время с пользой.

Оставшаяся часть дня была до невозможности похожа на день вчерашний. Я варил зелья, выставлял их на продажу, затем закупался всем необходимым и снова варил зелья... Последнюю партию я приготовил уже по новым, более качественным рецептам, раздобытым мною все на том же аукционе. Её я оставил для собственных нужд. Уровень алхимии, выросший до семидесяти двух пунктов, позволял крафтить более качественные снадобья, которые могли пригодиться мне самому.

Чуть позже я просмотрел игровые новости за прошедший день. Выступление армии Эрии, включая игроков, было запланировано на завтра, но уже сейчас посланные в Туманный Лес разведчики устраивали стычки с отрядами сильванов. Кланов тоже успели оценить их силу, понеся первые потери. Форумы были заполнены восхищенными отзывами о боевых возможностях новой расы, и многие всерьез задумались о том, чтобы взять их классы за основу для своих персонажей.

Для мультиклассовой системы Альтреи всегда было обычным делом, когда игрок пытался продвинуться одновременно в двух — трех смежных боевых профессиях. Вот стать каким-нибудь танкомагом — это практически невыполнимая задача. Слишком уж разноплановое у них развитие. Впрочем, мне встречались и такие оригиналы. Чего только стоит друид — паладин, с которым я познакомился еще будучи воителем. Этот жук, начав играть друидом и не имея возможности набрать нужное количество характеристик для того, чтобы его приняли в паладины, каким-то образом исхитрился договориться с самой богиней природы и стать ее рыцарем. Кстати говоря, на тот момент первым и единственным. Никому из паладинов просто не приходило в голову поклоняться богине, покровительствующей друидам. При этом он получил свой класс напрямую из «божественных» рук, со всеми полагающимися за это уникальными достижениями, а в придачу — отличные бонусы для своего основного класса, и превратил персонажа в нечто убойное. Догадывался ли он, что у него получится нечто подобное? Скорее всего, нет. Просто не хотел идти вслед за всеми по проторенным тропам. Альтрея иногда щедро вознаграждает таких оригиналов. Позже этот друид со смехом рассказывал мне, как его выходка заставила разработчиков игры рвать на себе волосы и срочно дорабатывать систему поклонения богам. Такого развития событий никто из них не ожидал, никаких сценариев на этот счет прописано не было, поэтому искин рассудил по — своему, создав уникальный мультикласс. Ну а сам он стал первым, кто создал какую-то организацию, помимо обычных кланов, основав новый паладинский Орден. До того момента никто даже не думал, что это возможно. У всех остальных классов главными наставниками были НПС. Ему даже было позволено выдавать стандартные квесты желающим служить его богине. Во многом благодаря этому человеку я еще тогда понял негласное правило Альтреи: самые упорные и нестандартно мыслящие игроки должны поощряться. Они будут получать особенные награды.

Отгнав ностальгические мысли, я решил взять на заметку новые игровые классы, введенные вместе с расой сильванов. Как-никак, я буду развиваться в сторону скрытности и маскировки, и в этом плане нововведения выглядят перспективно. Правда, все это дело далекого будущего. Пора заняться более насущными делами.

Спустившись в подвал дома, я нашел Хельмара вместе с учениками в алхимической лаборатории. Они всю трудились, создавая запасы зелий для королевской армии. Я похвастался своими успехами на этом поприще, получил заслуженную похвалу и сказал, что

покидаю город.

— Уже уходишь? — удивленно спросил меня маг. — Я-то думал, что тебе захочется поучаствовать в событиях, которые начались во многом благодаря тебе. Вы, Бессмертные, обычно не глядя бросаетесь в такие битвы.

— Я еще слишком слаб для таких войн, — я с сожалением покачал головой. — Не будет от меня там пользы.

— Что думаешь делать дальше?

— Сначала загляну к Фелару, а там — отправлюсь в далекое путешествие, пока еще не знаю, куда именно, — сказал я чистую правду.

— Ты всерьез взялся за алхимию, — констатировал Хельмар. — Это хорошо. Чем упорнее ты работаешь, тем быстрее вернешься и продолжишь свое обучение у меня. Пойдем-ка со мной.

Мы с магом поднялись в его кабинет, и он вручил мне свиток телепортации в Кримсхольм:

— Вот, теперь тебе не нужно будет тратить время на возвращение. Ты окажешься здесь в любую минуту, когда пожелаешь.

— Спасибо...наставник.

На лице вечно хмурого мага вдруг появилась улыбка:

— Рано еще тебе так меня называть. Неизвестно еще, когда ты вернешься.

— Как только смогу, — заверил я его. — Пойду поговорю с Ярой и Арраном.

Молодая парочка попрощалась со мной без особых эмоций. Кажется, им все еще было стыдно за свою выходку, которая чуть не привела нас к гибели. За последние дни они вообще очень изменились, чувствуя ответственность за начавшуюся войну. Если бы не они, то сильваны все равно рано или поздно напали бы, но паре НПС этого не объяснишь.

После этого я зашел в «Указующий перст», перекинулся парой слов с его хозяином, и со спокойной совестью вышел за ворота Кримсхольма.

Местность вокруг города очень изменилась. Ранее пустовавшее пространство теперь было занято множеством военных лагерей. При этом каждый клан старался как-то обособиться от других, поэтому скопления палаток были отделены небольшим пространством. Всюду, докуда хватало глаз, можно было видеть палатки переносных кланхоллов и Личных Комнат, клановые стяги, а кое — где — и осадную технику. Никто не знал, чего именно можно ожидать от жителей Туманного Леса, поэтому подготовиться старались к любым вариантам.

Мое внимание привлекла шумная толпа игроков, среди которой время от времени что-то ярко вспыхивало, и откуда доносились треск, грохот и крики. Сначала мне показалось, что там идет битва, но, прислушавшись, я понял, что они собрались ради одного из любимых развлечений во всех подобных играх — дуэлей. Любопытство заставило меня свернуть с дороги. Я нырнул в толпу, пробиваясь поближе к месту действия.

Мне удалось застать лишь окончание боя. Я с удивлением наблюдал, как безоружный человек небольшого роста буквально выбивает дух из здорового варвара с секирой. Тот просто не успевал реагировать на молниеносные удары монаха, не спасали даже классовые ускорения. Правда, и монаху все же пару раз досталось, судя по неполной полоске хитпоинтов. Через полминуты воин в кожаной броне оказался на земле, не в силах пошевелиться, а его жизненная энергия застыла на единице. Умереть во время дуэли нельзя, но ощущения проигравшего вряд ли можно назвать приятными.

К варвару тут же подбежали соклановцы, ухватили его под руки и вытащили из образованного зрителями круга. Толпа в это время приветствовала картинно раскланивающегося монаха. Кое — какое оружие у победителя все же имелось. Я заметил, что на его руках поблескивали кастеты. Интересный класс. Вместо оружия монахи используют собственное тело, лишь усиливая его специальными боевыми перчатками или кастетами.

В центр импровизированной арены вышел человек в броской одежде и широкополой шляпе с красным пером. За его спиной болтался футляр с лютой. Он поднял руку, призывая к тишине.

— Итак, в схватке между варваром Гросгаром из клана «Реюнион» и монахом Чинсао, не состоящем в клане, победил Чинсао! Наш победитель на несколько уровней выше проигравшего, сто сорок третий против сто двадцать седьмого, но что-то подсказывает мне, что даже если бы их уровень был равным, ничего бы от этого не изменилось! Все, кто делал на него ставки, могут получить свой выигрыш у моих помощников, я тем временем объявляю новый этап соревнований! Есть среди нашей публики герои двухсотого — двести пятидесятого уровней, кто хотел бы показать, что он умеет? Сотня золотых выигравшему следующий бой!

Я пригляделся к говорившему. Предприимчивый тип, судя по экипировке — бард. Превратил заурядное развлечение игроков в целое представление, еще и ставки принимает. И деньги зарабатывает, и Красноречие заодно качается.

Тем временем, от из толпы вышли двое: высокий воин в латах и с двуручником, и дварф с молотом и щитом размером в свой собственный рост. Они о чем-то кратко переговорили с бардом, и тот вновь поднял руку, призывая к тишине:

— Я хочу представить вам двух этих доблестных бойцов, выразивших желание продемонстрировать свои навыки! Это дварф Квилин из клана «Адреналин», его класс — Защитник Дварфов, двести тридцать седьмой уровень, и Каллисто, Чемпион из «Вестников Смерти», двести тридцать четвертый. Как видите, бойцы равны по силе, кто же из них победит? Делайте ваши ставки! Бой начнется через 5 минут!

Да, высокий воин оказался молодой девушкой. Латник откинул забрало шлема, явив зрителям миловидное женское личико. Сюрприз для зрителей: оказывается, не все девушки в игре любят бронебикини.

Несколько игроков поспешили к помощникам барда, чтобы поставить на победителя, в то время как остальные начали шумно обсуждать шансы участников на победу. Из разговоров я понял, что в бою сойдутся танк и дамагер — милишник. Когда еще мне доведется увидеть нечто подобное? Пожалуй, задержусь и посмотрю, чем все закончится.

— Вы готовы? — обратился бард к участникам, когда отведенное им время истекло. Оба ответили ему кивками. — Тогда начинаем! Запускайте дуэль!

Сценарий, по которому в Альтрее происходила дуэль между двумя игроками или целыми группами, был выдуман еще на заре индустрии игр, и с тех пор так и оставался простым, как удар меча. Один из игроков кидает другому приглашение, и если тот соглашается, то по истечению тридцати секунд схватка начинается. Это время дается на подготовку. В нынешнем случае сторонами было специально оговорено заранее, что можно пользоваться только умениями и предметами экипировки, свитки и зелья применять было запрещено.

Участники вышли в центр круга и запустили отсчет. Когда же он закончился, они не

стали долго приглядываться друг к другу, а сразу ринулись в бой, сойдясь на полпути. Оба оказались неожиданно быстрыми для носителей такого количества железа и стали осыпать друг друга ударами, используя как умения так и простые атаки. Двуручник воительницы при каждом взмахе оставлял за собой красноватые росчерки. Наверняка он классом не ниже уникального, а то и легендарка. Дварф был явно экипирован похуже, но большинство ударов он принимал на щит. Зато девушке часто удавалось уворачиваться от боевого молота. Некоторое время на арене поддерживался паритет.

Все изменилось, когда оба бойца лишились примерно трети жизней. То ли у воительницы сработало какое-то пассивное классовое умение, завязанное на количество хитпоинтов, то ли она сама применила что-то убойное из своего арсенала, но частота ее ударов увеличилась вдвое. Полоска жизненной энергии дварфа начала стремительно уменьшаться, и ему это явно пришлось не по душе. Его окутал кокон, который меч валькирии пробить не мог. Самому же танку он несколько не мешал. Положение низкорослого воина несколько выправилось. Впрочем, защитное поле вскоре погасло, а воительница начала с еще большей скоростью скакать вокруг дварфа, пытаясь ударить в его неприкрытые щитом части тела. Танк уже попросту не успевал двигаться так быстро.

Осознав, к чему все идет он, выкрикнул что-то на языке дварфов, и с трех сторон его укрыла внезапно выросшая каменная стена. Теперь атаковать его можно было только в лоб, где все удары принимал на себя его щит. Отличное умение, которое наверняка много раз спасало ему жизнь, но в бою один на один оно мало могло помочь. Исключительно обороной победы не добьешься, а теперь и ему самому было сложно из такого положения нанести девушке урон.

Стена оказалась непробиваемой, воительнице оставалось лишь ждать, пока закончится время действия этого умения. Спустя минуту это произошло, и избиение дварфа продолжилось. Он продолжал сопротивляться, пару раз восстанавливая здоровье какими-то особенными умениями, но все равно исход боя стал очевидным.

Не смотря на это, танк нашел, чем нас всех удивить. Когда у него осталось меньше трети жизненной энергии, он ожидаемо использовал последний довод подобных классов — ульту, во много раз увеличивающую его защиту, на краткое время превратившись в несокрушимую крепость. Вместе с тем, теперь он не мог сдвинуться с места. Воительница ловко отскочила в сторону, прекрасно зная эту особенность танков и собираясь выждать. И тогда дварф резко метнул свой молот! Он угодил валькирии прямо в нагрудник, сняв сразу процентов двадцать жизни. После этого молот сам по себе вернулся в руку к владельцу.

Девушка теперь была настороже, готовая увернуться от новой атаки летающего молота, но, по всей видимости, у этой способности оказался долгий откат, и танковская ульта закончилась раньше. Воительница с боевым кличем снова обрушилась на дварфа, и на этот раз ему уже нечего было противопоставить работающему с огромной скоростью двуручнику. В течение минуты схватка завершилась его поражением.

— Прекрасный бой! — слово вновь взял все тот же бард. — Великолепная Каллисто, Чемпион из клана «Вестники Смерти» по праву становится победительницей! Все, кто делал на нее ставки, могут забрать свой выигрыш.

Бой на самом деле был не слишком динамичным, но судя по восторженным крикам зрителей — им нравилось. Следующая пара игроков уровнями поменьше уже готовилась к дуэли, но дальше я решил не смотреть. Время плавно подходило к ночи, а мне еще предстоял дальний путь. Чтобы его ускорить, я как раз прикупил несколько полезных вещей.

Первым делом — свиток.

*Свиток заклинания «Простое ускорение». Увеличивает скорость единичной цели на 10 %. Время действия — 2 часа. Минимальный уровень персонажа: 10.*

Теперь зелье.

*«Зелье быстрого шага». Увеличивает скорость передвижения пешком на 10 %. Время действия — 1 час. Минимальный уровень персонажа: 10.*

В дополнение к этому на мне висел бафф «Легкая походка», который я выпросил у Хельмара. Он прибавлял мне еще двадцать пять процентов к скорости. И еще пять давало достижение, полученное в Туманном Лесу. В прошлый раз дорогу между Каменкой и Кримсхольмом я осилил за четыре часа. А если бегом и со всеми этими ускорениями? Скоро узнаем! Я рванул с места так, что ветер засвистел в ушах.

Как же замечательно бежать, не задыхаясь от нехватки кислорода и не чувствуя, как сердце пытается выпрыгнуть у тебя из груди! В реальной жизни я не бегал так уже лет двадцать, и только виртуальность время от времени могла напомнить мне, каково это — быть молодым. Вложенные в телосложение очки характеристик не только увеличили мои шансы на выживание в мире Альтреи, но и очень сильно повысили выносливость. Теперь я мог долго бежать без остановок, не падая от усталости. Время от времени прямо на бегу я осушал бутылёк с восстанавливающим зельем, не давая уровню выносливости опуститься более, чем на половину. Так, на всякий случай.

По дороге постоянно двигались целые караваны из игроков и НПС. На меня они почти не обращали внимания: бежит себе нуб, ну и пусть бежит. Денег на телепорты нет — вот и бегают. Или Атлетику качают. Ничего особенного.

Путь до Каменки занял три четверти часа. Я свернул на тропинку, ведущую к дому Фелара, и дальше двигался уже быстрым шагом. Впереди показалось трое чем-то недовольных игроков, которые шли мне навстречу.

— Если к травнику за квестами, то можешь не тратить время, — обратился ко мне один из них, когда мы сблизились. — В этой долбанной деревне вообще заданий никто не дает!

— Спасибо за предупреждение, но я к нему за рецептами, — ответил я, почти не соврав. Незачем им знать о том, что задание у меня и так уже есть.

— Ну как знаешь, — махнул он рукой.

Троица двинулась дальше по тропе, продолжая громко обсуждать умственные способности разработчиков игры, рисующих бесполезные деревни и еще более бесполезных НПС с дурным характером.

Дверь жилища Фелара была заперта. Я трижды постучал и стал ждать ответа.

— Да провалитесь вы все в седьмой ад! Нету у меня никаких квестов, сколько вам раз повторять?! — послышался из дома голос травника. Видать, совсем допекли старика.

— Это я, Лисандр! Я выполнил то, о чем мы с вами договаривались! — проорал я в закрытую дверь.

На несколько мгновений в доме воцарилась тишина, затем кто-то завозился с замком.

— Надо же, и впрямь ты! Не думал, что так скоро вернешься, — сказал он, оглядев меня. — Давай, входи, рассказывай, сейчас своего чая заварю!

— Я как раз ради него и пришел. Только я его сам заранее приготовил, — сказал я, доставая из сумки флягу травяным чаем по рецепту Фелара.

— Времени ты зря не терял, — довольно кивнул деревенский лекарь. — Ладно, проходи, посмотрим, чему ты успел научиться.

В доме старика за время моего отсутствия ничего не изменилось. Все так же пахло развешенными повсюду травами. На рабочем столе по — прежнему царил понятный только ему хаос, а в реторте на работающей горелке что-то булькало. Похоже, я оторвал его от очередного эксперимента.

Я расположился поудобнее и стал наблюдать за манипуляциями Фелара. Он налил немного приготовленного мною чая в прозрачную посуду и долго рассматривал на свету, затем, попробовал на вкус.

— Всегда удивлялся, как быстро вы, Избранники, овладеваете новыми навыками — со вздохом сказал Фелар. — С заданием моим ты справился, и даже раньше, чем я думал. Пришло время тебе продолжить твоё обучение. Подожди здесь.

Он вышел из комнаты, а через минуту вернулся с небольшой записной книгой.

Вот, — сказал он. — Я подготовил для тебя все рецепты, от которых есть хоть какая-то польза. Это не так уж много, но я должен был их кому-то передать.

— Я сделаю все, чтобы стать хорошим алхимиком! — пообещал я, бережно принимая из рук старика труд его жизни.

*Задание «Простые мудрости» завершено!*

***Вы получаете новый уровень!***

Юбилейный, тридцатый уровень стал неплохим бонусом к награде за это задание. Жаль, что только один, но и на том спасибо. Все-таки не зря я так издевался над собой все последние дни, до тошноты вкачивая алхимию. Какой-нибудь действительно уникальный рецепт за такое простое задание мне никто не дал бы, так просто не бывает, но наверняка в этих записях есть что-то, на чем можно неплохо заработать. Я с трудом удержался от того, чтобы начать изучать эти рецепты прямо при НПС. Правила приличия все же нужно соблюдать.

Мы с Феларом поговорили еще немного. Он расспрашивал меня о проведенном в Кримсхольме времени, а я отделялся общими фразами. В какой-то момент мне пришло уведомление на мессенджер. Не стесняясь травника, я воспользовался инфокристаллом. Старика моя «магическая игрушка» несколько не удивила. Похоже, он уже не раз видел, как ими пользуются другие игроки. Сообщение было от Виталия:

*«Мы придем за Вами через 10 минут. Будьте готовы.»*

«Мы»? Интересно. Значит, остальные его спутники обо мне не знают, из-за этого и предупреждение, чтобы я не болтал лишнего.

Пришлось извиниться перед Феларом и спешно с ним попрощаться. Мне не хотелось, чтобы повторилась история с Бранном, когда внезапный визит Посланника Творца перепугал НПС.

Я прошелся немного по тропинке, затем свернул с нее в лес. Остановился только когда убедился, что нахожусь на достаточном удалении и вокруг никого нет. И лишь тогда позволил себе изучить записную книжку травника. Всего в ней содержалась дюжина рецептов. Не уникальных, но очень полезных для начинающего алхимика.

Уткнувшись в записи, я краем глаза заметил какое-то свечение. В нескольких метрах от меня материализовалось двое абсолютно одинаковых Посланников.

— Доброго времени суток, Алексей Михайлович! — обратился ко мне один из администраторов голосом Виталия. — Позвольте представить вам Стефана, моего коллегу из Франции. Как мы с вами и договаривались, я сейчас перенесу вас в специальную тестовую локацию.

— Здравствуйте, — второй представитель корпорации поприветствовал меня стандартным голосом внутриигрового переводчика. Я здесь для того, чтобы уладить некоторые формальности.

— Вы хотите, чтобы я подписал соглашение о неразглашении информации? — догадался я.

— Верно, — фигура в белом балахоне кивнула головой. — Должен вас предупредить, что этот документ, даже подписанный в виртуальности, имеет полную юридическую силу. Чтобы избежать недоразумений, вам нужно изучить его очень тщательно.

В этот момент у меня перед глазами возникло текстовое сообщение, в котором перечислялись правила и обязанности бета — тестера. Деваться некуда — пришлось мне изучать этот труд юристов корпорации. Впрочем, ничего действительно нового я там не увидел. Довольно стандартный договор. В конце текста были стояли графы «Принимаю» и «Отказываюсь».

— Вот и все, — сказал Стефан, когда я подтвердил свое согласие с правилами. — Обо всех найденных недочетах вы должны сообщать Виталию, он перенаправит информацию в наш отдел. Правда, баги в игре возникают крайне редко, но все подобные локация должны проверяться самими игроками, так сказать, в полевых условиях. По завершении теста вы получите уникальное достижение и памятный сувенир от администрации игры. Это помимо того, что вам будут доступны все задания этой локация и не будет конкурентов, что уже само по себе является достаточной наградой.

— Сколько времени мне дается на тестирование? — задал я важный для себя вопрос.

— У нас нет каких-то жестких лимитов. Изначально вам отводится неделя, в дальнейшем мы будем смотреть на результат. Это не совсем обычная локация. Это одно из тех самых мест, в котором игроку дается возможность почувствовать себя феодалом, управляющим целой провинцией с населением из НПС. Число его подданных может достигать нескольких сотен или даже тысяч.

— Я слышал о чем-то подобном, но очень мало об этом знаю, — признался я.

— Эта возможность появилась совсем недавно. Как вы знаете, в Альтрее есть система дворянских званий. До недавнего времени она лишь давала привилегию возводить клановые замки. Но теперь мы решили пойти дальше, предоставив игрокам управление небольшими поселениями с НПС. Вот вы, например, разве не мечтали стать полноправным владельцем, пусть даже какого-нибудь небольшого государства?

— Разве что в детстве. Но я вас прекрасно понял. Представляю, какой теперь ажиотаж поднимется вокруг этого дворянства.

— В этом вы правы, — кивнула головой фигура в балахоне. — Вынужден предупредить, что по завершении теста ваш титул будет аннулирован. Он дает слишком большие привилегии, чтобы так просто давать его каждому тестеру. Зато у вас появится стимул добиться дворянского звания игровыми способами.

— Очень жаль. Но тут я тоже могу вас понять, — выходит, меня лишь подразнят интересной возможностью, и тут же ее отберут.

— Не буду больше отвлекать вас от управления вашим феодалом, барон Лисандр. Всего наилучшего.

Администратор растворился в воздухе, оставив меня с Виталием.

— Мы можем говорить свободно? — тут же спросил я у него.

— За действиями тестеров никто специально не следит, если вы об этом, — тут же

ответил он. — Думаю да, мы можем говорить.

— Зачем он вообще приходил, этот Стефан? Ты и сам мог посвятить меня в детали.

То, что ко мне отправили иностранца, меня не удивило. Неракон — огромная межконтинентальная корпорация, и даже в штат сотрудников «Альтреи» входит несколько отделений в разных странах. В прошлом языковой барьер стал бы серьезным препятствием для этого, но в наш век переводчиков — искинов подобные сложности давно забыты. В группе Николая так же были иностранцы. А в виртуальности все еще проще: можно общаться почти на любом из нескольких сотен языков, а все твои собеседники услышат родную для себя речь. Но я так и не понял, для чего со мной хотел встретиться этот Стефан. Если он занимается тестерами вроде меня, то он мог бы попросить Виталия передать мне Соглашение и не тратить время на встречу.

— Вы же знаете, как все у нас помешаны на секретности, — вздохнул Виталий. — Простые администраторы вроде меня не должны знать деталей того, что происходит на тесте. Даже координаты нужной нам локации мне сообщили лишь минуту назад, уже во время вашего разговора со Стефаном. Если бы мы сами не организовали вашу отправку, до этой минуты я бы и не знал, куда мы с вами должны отправиться и что там будет происходить.

— Так значит, это обычная практика?

— Конечно!

— Кажется, я заразился паранойей у вашей корпорации. Спасибо, ты меня успокоил.

— Как говорит мой отец, лучше перебдеть. Вы готовы? Я перенесу нас в ваш замок. Обещаю, вам понравится.

— Действуй.

Нас тут же окутало сияние, и через несколько мгновений мы уже стояли на вершине какой-то башни.

С высоты замкового донжона, на котором мы оказались, открывалось великолепное зрелище. За стенами стоящего на невысоком холме укрепления лежал город, утопавший в оранжевом свете закатного солнца. Плотно прижимающиеся друг к другу двухэтажные домишки напомнили мне старые европейские города.

— И где это мы? — спросил я, перегнувшись через бойницу и оглядывая окрестности.

— Это городок под названием Орланд.

— Нет, а вообще, в какой части света?

— А, вы об этом. Мы все еще на Шанторане, но чуть южнее и намного восточнее, чем раньше. И примерно в двух сотнях километров за границей игровой карты. Сюда другие игроки точно не забредут.

— Что мне нужно знать об этом месте?

— Здесь около тысячи НПС. Примерно полсотни солдат и городской милиции, несколько магов. Остальные — городские обыватели, ремесленники. В городе можно найти несколько гильдий, торговых лавок и небольшой рынок. Есть еще несколько деревень с селянами, но там ничего интересного.

— А что с мобами?

— В пределах города их нет, как и агрессивных неписей. А вот от поселений отдаляться не советую. Местные кабанчики опаснее диких орков.

— Кто сказал, что я буду охотиться в одиночку? У меня же теперь своя небольшая армия! Возьму десяток солдат и...

— Точно так же рассуждали и другие тестеры, — Виталий не дал мне договорить. — Поэтому в тестовых зонах за убийство мобов награды нет. Иначе все было бы слишком просто.

Да уж, могу себе представить. Если за время короткого боя в Туманном Лесу мне удалось взять несколько уровней, то использование личной гвардии для прокачки было бы попросту читерством.

— С квестами тоже наверно какой-нибудь подвох?

— Стандартные задания вам, как правителю, будут недоступны. Согласитесь, было бы глупо, если бы сеньор замка бегал за каждым жителем и выпрашивал квесты. Вместо этого у вас будут появляться особенные задачи на управление феодем. Они рассчитаны на высокоуровневых персонажей, а так как у вас всего тридцатый, то проблем с экспой у вас не будет. Правда, в вашей прокачке больше нет необходимости. Здесь вам ничто не угрожает, и вы можете спокойно дожидаться результатов нашей работы.

— Если сидеть без дела — так и с ума можно сойти, — сказал я, с высоты башни разглядывая НПС во внутреннем дворе замка. Последние дни вынужденного безделья и устроенный мною алхимический марафон основательно потрепали мою нервную систему, и если я вскоре не найду для себя интересное занятие, то ничем хорошим это не закончится.

Тем временем, внизу меня наконец заметили, и к донжону поспешила группа вооруженных людей.

— Ага, вот и встречающие пожаловали, — поглядев на это сказал Виталий. — В общем-то, самое главное я вам уже рассказал. У вас есть еще ко мне вопросы?

— Есть один. Как мы будем держать связь? На сколько я знаю, в этих местах Инфосеть не работает.

— А — а-а, так значит, вы уже бывали за границей игровой карты? — усмехнулся Виталий. — Не беспокойтесь, здесь связь работает, как и телепортация. Любое срочное сообщение вы можете отправить мне на мессенджер. Кроме того, я по — прежнему буду ежедневно вас навещать.

В этот момент откинулась крышка люка на полу, и на площадку поднялось трое НПС в кольчугах и при мечах.

— Приветствую вас, Посланник! — полным почтения голосом произнес один из них.

— Капитан Авен, по воле богов этот Возрожденный теперь будет вашим правителем. Служите ему верно, защищайте его даже ценой собственной жизни.

Голос Виталия вдруг изменился и стал голосом Посланника, безжизненным и лишенным интонации.

— Каждый из нас готов умереть по вашему приказу, если потребуется, — с жаром ответил командир гарнизона.

— Барон Лисандр, вступайте во владение. Капитан Авен будет помогать вам во всем, а так же отвечать за вашу безопасность.

*Получено достижение «Барон». Только самые достойные могут вести других за собой, как в бою, так и в мирной жизни. С этого момента взгляды окружающих обращены на вас, а ваше слово для многих становится законом. Ваша характеристика Харизма увеличивается на 50. Ваш навык Красноречие увеличивается на 50.*

*Ваша репутация с Жителями Орланда увеличилась на 22000. Текущий уровень репутации: Любимец 0/15000. Следующий уровень репутации: Кумир.*

«Временно, все это временно» — с сожалением напомнил я сам себе, читая

уведомление. Виталий, ни с кем не прощаясь, просто исчез, растворившись в воздухе.

Я посмотрел на командующего моей личной армией. Сто пятидесятый уровень, во взгляде — уважение, но без угодливости. Сойдемся.

— Что ж, капитан, покажите мне замок...

До ночи я успел лишь осмотреть свою новую недвижимость и познакомиться с ее обитателями. Экскурсию по городу решили отложить на завтра.

Значимых НПС в замке оказалось трое. Помимо Авена, обеспечивающего безопасность в нем обитали еще казначей Солано, а так же хоббит Тэйлин, функции которого сводились к шпионажу, дипломатии и контролю за Тайной Стражей. Контакт с внешним миром на период теста у Орланда не было, что не мешало bravому полурослику гордо именовать себя ответственным за дипломатические связи и разведку. Забавная игровая условность.

Как оказалось, титул — это не только привилегии, но еще и гора проблем твоих подданных, которые решить можешь только ты. Мне объяснили, что старый и не имевший наследников барон недавно умер, оставив мне в наследство огромное количество незавершенных дел и приличную сумму денег, которую можно потратить исключительно на нужды города.

Понятное дело, что никакого усопшего барона на самом деле не существовало. Замок появился в игре уже в полуразрушенном виде, а все события совсем недавно были заложены в память НПС. Но чем больше я смотрел на ремонтную смету, выданную мне Солано, тем больше я начинал ненавидеть своего предшественника за то, что он довел бедный замок до такого состояния. Однако, молодцы разработчики Альтрей! Прежде чем феодал начнет приносить реальную прибыль, придется вложить немало денег в его развитие. Корпорация зарабатывает на всем. Даже на том, что само по себе должно было стать наградой за невероятные усилия, потраченные на достижения дворянского титула. Это мне, тестеру, накинули некоторую сумму для начала развития замка, а всем остальным придется начинать править с пустой казной, а то и вовсе с долгом.

Помимо простого ремонта было еще множество насущных управленческих задач, которые тоже требовалось решить. Наверное, именно об этом и говорил мне Виталий. А ведь для замка доступно еще и огромное количество апгрейдов! Поднять стены повыше, углубить ров, расширить тренировочную площадку... Многие кланлидеры, мечтавшие о таких вот феодалах с НПС, еще не раз пожалеют о том, что помимо своего клана они согласились взвалить себе на плечи еще и их. И это всего лишь баронство! Думаю, у графов как расходов, так и проблем будет на порядок больше. Хорошо, что для меня все это лишь на несколько недель.

Вечером я вместе с троицей моих помощников собрался за ужином в пиршественном зале замка. Местная традиция, заведенная старым бароном. Ужин плавно перетек в совещание, на котором пришлось составлять план развития поместья.

— Значит, так, — подводя итог многочасового обсуждения, сказал я Солано, который помимо заведывания казной выполнял еще и управленческие функции. — Вот вам мой первый приказ: везде подмести, внутренний двор тоже очистить от мусора. В общем, навести порядок. Со всем остальным будем разбираться завтра.

— Будет исполнено, — кивнул чиновник. — Управимся к завтрашнему вечеру.

Краем глаза я отметил появление иконки нового эффекта в ряду фреймов.

*Воля правителя. Вы дали поручение своим подданным. До конца выполнения осталось 19 ч 59 мин.*

Вот она, мечта любого игрока! Вместо того, чтобы бегать по миру и выполнять задания, самому выдавать их НПС, да еще и получать за это опыт! Думаю, игроки оценят эту возможность.

— Завтра с утра я хочу осмотреть город, — обратился я к капитану стражи. — Авен, вы сопроводите меня?

— Конечно, барон. При выходе из замка вам всегда полагается эскорт.

— Понимаю, «положение обязывает», как говаривали раньше. Все, господа, давайте на сегодня заканчивать.

Мое новое жилище располагалось на последнем этаже донжона. Небольшая комната была обставлена с максимальным феодальным шиком: гобелены и картины на стенах, медвежья шкура на полу. И посреди всего этого — огромная кровать с балдахином, на которой я с удовольствием растянулся. Сон, восемь часов. Чего мне действительно не хватает в виртуальности — так это сновидений...

Утром в сопровождении Авена и пары солдат я впервые вышел в город. Пришлось даже принарядиться, чтобы произвести правильное впечатление на местных жителей. Мой сет рудокопа для этих целей совсем не годился, на что мне тактично намекнул Солано. Он же сам и раздобыл для меня где-то «одежды, достойные моего титула». Теперь я был облачен в уникальный *Сет Барона Орланда*: короткую черную тунику и штаны, отделанные золотой парчой, высокие черные сапоги и такого же цвета атласный плащ. Дополняли сет кожаные наручи, усиленные металлическими пластинами с искусной гравировкой, и пояс тонкой работы. На пояс я повесил меч. Оглядев себя в окне персонажа, остался очень доволен.

Не смотря на уникальное, «фиолетовое» качество и эффектный внешний вид, у этого комплекта не было привязки к уровню, бонусы он давал небольшие и в основном к интеллекту и харизме. Так, очень красивый, но бесполезный презент от разработчиков.

Горожане встретили меня с благожелательным любопытством. Должно быть, слухи о моем появлении уже успели разнестись по всему Орланду. Меня узнавали, мне вежливо кланялись. Самые уважаемые жители города подходили ко мне и представлялись, уверяя в своей полезности. Мастера цехов, купцы, главы гильдий... Наверное, многим кланлидерам такое представление понравилось бы, среди них очень много тщеславных людей. Мне же череда новых лиц быстро наскучила, и я с трудом довел эти формальности до конца.

Сам Орланд мне понравился, особенно после Кримсхольма. Больше всего он напоминал старинные города Европы, какими они выглядят сейчас: уютными и ухоженными. Центральную его часть занимал замок, расположенный на невысоком холме. Его, как полагается, окружал ров, а за ним начинались дома горожан.

Так и прошла большая часть этого дня: в знакомстве с и Орландом его населением. Вечером мы снова собрались той же компанией, что и вчера, чтобы обсудить развитие баронства.

— Пожалуй, начну я, — сказал Солано, когда мы расселись на свои места. — Господин барон, выше первое задание выполнено. Прислуга закончила с наведением порядка в замке.

*Ваше поручение выполнено!*

*Вы получаете опыт!*

*Ваша репутация с Жителями Орланда увеличилась на 100. Текущий уровень репутации: Любимец 100/15000. Следующий уровень репутации: Кумир.*

Полоска опыта почти доползла до конца, для следующего уровня осталось совсем немного. А я-то думал, что разработчики будут щедрее в плане экспы. Хотя, и само задание

было пустяковым.

— С вашего позволения, я подготовил список наиболее важных дел, которым следовало бы уделить внимание, — продолжил тем временем казначей. — Конечно, все решения здесь принимаете только вы, но помните: количество рабочих рук у нас ограничено, поэтому мы не сможем выполнять несколько задач одновременно.

— Я всегда ценил умных людей и мудрые советы. Давайте посмотрим ваш список.

Итак, что тут у нас?

*Ремонт стен замка. Длительность — 3 дня. Стоимость — 3 000 золотых.*

*Отладка механизма ворот. Длительность — 1 день. Стоимость — 500 монет.*

*Очистка рва. Длительность — 3 дня. Стоимость — 2 000 золотых.*

*Починка башенных баллист. Длительность — 1 день. Стоимость — 500 золотых...*

Всего полтора десятка пунктов. И вроде бы цены не такие уж высокие, любой клан запросто потянет. Но если сложить все вместе, то получится вполне приличная сумма. В казне у Солано есть сто тысяч золотых, выделенных мне администрацией на развитие баронства. Этого как раз должно хватить на приведение в порядок замка и города, а также на их базовые улучшения. А большего мне и не требуется.

— Предлагаю начать с ворот, — сказал я, выбрав один из пунктов. — Будет не очень хорошо, если их заклинит и мы не сможем покинуть замок, верно?

— Мудрое решение, — склонил голову Солано. — Если позволите, я сразу же пойду и отдам распоряжения. Завтра утром все будет готово.

— Да, вы можете идти.

— У меня тоже есть небольшой список, — как-то неуверенно произнес Авен, когда казначей вышел. — Но у нас с Солано обычно имеются разногласия по поводу трат на войско.

— Наш бравый капитан и наш управляющий немного недолюбливают друг друга, — пояснил хоббит, который обычно большую часть времени молчал. Но стоило ему только заговорить, как в адрес кого-нибудь из окружающих летело язвительное замечание или насмешка. Исключение он делал, пожалуй, только для меня.

— Так обычно и бывает. Или это какой-то особый случай?

— А как же! — довольно улыбнулся халфлинг. — Здесь замешана одна дама, которую они оба добивались.

— И чем все закончилось?

— Отказала обоим, — хихикнул полурослик.

— Спасибо за ценные пояснения, Тэйлин, — холодно произнес Авен.

— Вот же цирк! — высказался я вслух. Иногда я забываю, что у каждого НПС здесь есть своя предыстория. Меньше всего на свете мне сейчас хочется возиться с каждым из них, кто начнет проявлять характер. — А как с этим справлялся старый барон?

— Ставил на место того, кто слишком увлекся, — пожал плечами хоббит.

— Всегда старался уважать чужие традиции. Поэтому буду поступать так же. Вы слышали меня, Авен? Если вы считаете, что какие-то траты необходимы для поддержания нашей боеспособности, можете смело обращаться ко мне.

— Спасибо, барон, — поблагодарил меня Авен. — Вот все, что требуется на данный момент.

*Пошив накидок для гарнизона. Длительность — 3 дня. Стоимость — 500 золотых.*

*Обеспечение войска качественным оружием. Длительность — 7 дней. Стоимость — 3*

000 золотых.

*Пополнение запаса алхимических зелий. Длительность 3 дня. Стоимость — 1 000 золотых...*

Армия из НПС — недешевое удовольствие, особенно учитывая скромное количество войск в замке. Но деньги из казны на себя мне тратить все равно нельзя, так что...

— Думаю, что если мы получше вооружим наших солдат, то это пойдет нам на пользу. Скажите Солано, чтобы он выделил необходимую сумму.

— Я разыщу его прямо сейчас, — Авен встал из-за стола. — Я рад, что наконец кто-то взялся за дело.

Он коротко поклонился и вышел из зала.

— У Тайной Стражи тоже есть перечень неотложных трат? — спросил я у хоббита, когда мы остались вдвоем.

— Нет, ничего такого, — улыбнулся Тэйлин. — У нас не так много сотрудников, затраты на них не столь высоки, как на солдат Авена. Кроме того, у нас есть свои источники дохода, деньги из которых не идут напрямую в казну.

— Попробую угадать. Контроль над преступным миром города? Если не можешь что-то победить — возглавь это?

— Барон, вы на редкость проницательны, — улыбка хоббита стала еще шире. — Конечно, мы не можем уследить за всем, но по большей части теневая экономика под нашим надзором. Мы позволяем им некоторые вольности, а они выплачивают небольшой налог, придерживаются некоторых правил, а в случае чего даже помогают нам.

В словах халфлинга была своя правда. Практика показывает, что полностью искоренить преступность невозможно, а если где-то и удастся достигнуть временной победы, то на месте старой организации возникает новая, бороться с которой будет еще сложнее. Гораздо эффективнее не уничтожать такие структуры, а дать им послабления, частично легализовать, чтобы обрести хотя бы минимальный контроль над ними. Это позволяет бороться хотя бы с наиболее острыми проблемами преступности. И разработчики игр вовсю использовали этот прием при создании своих миров.

— Чем еще вы занимаетесь? — поинтересовался я у Тэйлина.

— Боремся с заговорами, предотвращаем бунты. Делаем все, с чем не справляется стража. У нас одинаковые цели, но методы могут отличаться. Они, скажем так, могут быть менее законными.

— До каких пределов?

— Это решать только вам. У нас есть специалисты любого профиля, они выполняют почти любой ваш приказ. К сожалению, даже идеально проведенная операция может вызвать у людей определенные мысли, породить неприятные слухи. Поэтому любое незаконное действие повлияет на вашу репутацию. Если она упадет до определенного уровня, то народ просто восстанет против вас.

Интересно. Значит, если какой-нибудь игрок начнет проводить неправильную политику, то его репутация будет ухудшаться, и в конце концов у него отберут владение. Даже если ты добился дворянского титула, тебе все равно есть к чему стремиться.

— А насколько хороши ваши специалисты? Какими навыками они обладают?

— Всеми, которые могут пригодиться в их деятельности, — удивился вопросу халфлинг. — Это способность убеждать, умение скрытно двигаться, взламывать замки. В честном бою они не настолько хороши, как обычные солдаты, зато им нет равных, если

нужно нанести быстрый смертельный удар и исчезнуть.

— Могут ли они обучить меня чему-нибудь? — задал я наконец самый главный интересующий меня вопрос. — Мне могло бы пригодиться что-то из их умений.

— Конечно, барон, мы будем рады послужить вам. Чему вы хотели бы учиться?

— Стрельбе из лука, скрытности, умению обращаться с кинжалом и взламывать замки.

— Интересный выбор, — что-то новое мелькнуло во взгляде Тэйлина. — Есть у меня хороший стрелок. Всему остальному лучше всего могу обучить я сам.

— Отлично, тогда начать я хотел бы уже завтра.

— Постараюсь все устроить к завтрашнему утру. Но я бы на вашем месте не думал, что у вас будет много времени. Солано с Авеном не отделаются от вас, пока вы не разберетесь с самыми насущными проблемами. Кстати, они уже спешат сюда.

Слух не подвел хоббита, и через несколько мгновений в зал вошли оба моих помощника.

— Все работы уже начались, — бодро отрапортовал управляющий, снова усаживаясь за стол. Никакого недовольства тем, что я приказал выделить страже такую сумму денег, я не заметил. То ли НПС здесь настроены максимально лояльно к своему правителю и не способны обсуждать мои приказы, то ли он решил не конфликтовать из-за мелочей.

— Есть еще что-то требующее моего внимания?

— Вообще-то, нам нужно решить еще много срочных вопросов, — извиняющимся тоном заявил казначей.

— У меня тоже есть дела, с которыми нужно разобраться, — «обрадовал» меня капитан стражи.

— Ну а я, пожалуй, пойду займусь вашим поручением, — хоббит решил воспользоваться моментом и слинять со скучного совещания. — Завтра утром все будет готово.

— Что там у вас, Солано? — спросил я, с легкой завистью провожая взглядом Тэйлина.

— Я хотел бы поговорить о выплате жалования, — сказал он, протягивая мне очередной список.

Оказалось, что раз в неделю прислуге и армии выплачивается жалование, и день очередных выплат уже завтра. Около двух сотен золотых еженедельно уходило на выплату жалования страже, прислуге, а так же на закупку провизии, чтобы кормить всю эту ораву и меня самого. Каждый из моих советников получал по сто золотых. Итого, минус две тысячи в месяц.

— Вы можете оставить все затраты на прежнем уровне, можете урезать их или даже увеличить. Я бы порекомендовал оставить все, как есть. Если вы уменьшите жалование или уволите кого-нибудь, то это плохо скажется на вашей репутации. А увеличения затрат казна сейчас просто не выдержит.

— Тогда пусть все будет по — старому. Кстати, а как у нас дела с пополнением казны?

— К сожалению, в ближайший месяц прибыль от налогов мы получить не сможем. После смерти старого барона мы пережили много потрясений, экономика сейчас в плохом состоянии. Пришлось пообещать, что на какое-то время население будет полностью освобождено от сборов.

Да уж, разработчики Альтрей и своего не упустят, еще и чужое прихватят. И здесь умудрились придумать ограничение!

— Я вас понял, Солано. Еще что-нибудь срочное?

— Ничего такого, что нельзя было бы отложить на завтра, — видя мою кислую физиономию, ответил казначей.

— У меня есть одна просьба, — обратился ко мне Авен. Дождавшись моего кивка, он продолжил: — В окрестностях одной из деревень несколько раз видели лесного тролля. Если не предпринять что-нибудь, то рано или поздно он нападет. Я прошу вашего разрешения отправить туда отряд солдат, чтобы убить монстра.

— Разве для этого обязательно требуется мое разрешение?

— Не знаю, старый барон требовал, чтобы так и было, — немного растерялся капитан стражи.

— Хорошо, пошлите туда столько солдат, сколько посчитаете нужным. В дальнейшем вы сами можете принимать решения, не спрашивая меня. Просто докладывайте о каждом таком случае. Больше срочных дел нет?

— Нет, это все.

— Тогда всем до завтра. У нас сегодня был тяжелый день.

Я поднялся на свой этаж и вызвал Виталия. Администратор появился почти сразу, будто ждал этого момента.

— Как вам живется в роли средневекового правителя? — это было первое, о чем он меня спросил.

— С одной стороны, конечно, неплохо. Уважение жителей, собственная армия, возможность отдавать приказы и собирать налоги. А с другой — затраты очень большие, да и времени развитие феода будет занимать очень много. Не уверен, что все это окупится.

— Замки возможно сделать доходными, даже с учетом того, что половина налогов будет уходить местному правителю государства, на территории которого они находятся. Просто на это уйдет много времени и средств. Но основной смысл таких владений — престиж клана и личный авторитет его лидера.

— Понимаю. Игроки получают то, что им нужно, а корпорация получает прибыль.

— У вас когда-нибудь был свой клан? — внезапно спросил Виталий.

— Нет, никогда. Рейды водить приходилось, но управлять целым кланом — нет. Не для меня это. Я одиночка по сути, так мне всегда было проще.

— А как же популярность, уважение других игроков?

— Да зачем они мне? — вопрос Виталия даже заставил меня рассмеяться. — Не ради этого я всегда шел в игры. Приключения, исследование мира, интересные задания — вот, что меня привлекало. А известность в пределах одного из виртуальных миров — это несерьезно.

— Большинство игроков с вами не согласилось бы.

— Я прекрасно понимаю, что им нужно. Многим просто нравится побеждать везде и во всем, нравится слава.

— Но не вам?

— Нет. Мне всегда хотелось создавать такие миры, а завоевывали их другие.

— Есть ли у вас еще какие-то замечания по поводу этой локации? — спросил Виталий после небольшой паузы. — Все-таки официально вы наш тестер.

— Явных багов не заметил, недоработок тоже. Отличная работа.

— Спасибо, я так и передам своему начальству. До завтра, Александр Викторович.

Виталий растаял в воздухе, а я даже не стал по привычке заглядывать в Инфосеть перед сном, слишком вымотал меня сегодняшний день.

Тэйлин нашел меня утром, как и обещал. С собой он привел колоритного персонажа, который и должен был стать моим наставником по стрельбе. Вопреки моим ожиданиям им оказался не эльф, а долговязый и очень смуглый человек со сложным узором татуировки на

лице.

— Это Тамир, — представил его хоббит. — К какой-либо тайной работе, по понятным вам причинам, он непригоден, но во всем Орланде нет лучшего стрелка, чем он.

Южанин широко улыбнулся, нисколько не обидевшись на такой отзыв о своей приметной внешности.

— Рад буду послужить вам, барон, — сказал он и уважительно поклонился.

— Тогда давайте начнем прямо сейчас. Во дворе замка есть площадка, на которой тренируются солдаты.

Стрельбище представляло собой расчищенный участок двора с мишенями, расставленными на разном расстоянии друг от друга. Мишени тоже самые заурядные — толстые деревянные доски на подставке, с нарисованными на них разноцветными кругами.

— Сначала я хочу увидеть, что вы уже умеете, — сказал мне Тамир. — После этого я решу, чему вас нужно учить.

Мой верный лук и стрелы, подаренные еще моим первым наставником — Бранном, давно уже перестали подходить мне по уровню, но вполне могли еще сгодиться в качестве тренировочного оружия.

*Лук новичка. Качество: обычное. Урон 20–27. Шанс критического удара + 1 %. Прочность: 35\35. Минимальный уровень персонажа: 5.*

*Простая деревянная стрела с бронзовым наконечником. Качество: обычное. Урон: 5–7. Прочность 3\3. Минимальный уровень персонажа: 3.*

Я присмотрел для себя самую дальнюю мишень метрах в пятидесяти от меня, лихо натянул тетиву и отпустил стрелу. Промах! Тамир едва заметно поморщился и кивнул, приглашая попробовать снова.

На этот раз я целился тщательнее, и мои старания окупились. Стрела угодила совсем рядом с небольшим кружком в центре. Приободрившись, я выпустил еще одну стрелу. Снова промах! Со следующей попытки мне удалось поразить цель, но уже далеко от центра.

— Достаточно, — скомандовал Тамир, после чего обратился к хоббиту: — Я ожидал другого результата, но Бессмертные учатся очень быстро. Ему просто нужно много тренироваться.

— Барон, я оставлю вас, скажем, на два часа. А после этого вашим обучением займусь уже я, как мы и договаривались, — Глава Тайной Стражи вопросительно посмотрел на меня.

— Да, двух часов для начала хватит. Вы можете идти, Тэйлин.

— Ваша ошибка в том, что вы уделяете слишком мало внимания прицеливанию, — сказал мне Тамир, когда хоббит ушел. — Из-за этого страдает точность выстрела. Поначалу нелегко правильно оценить расстояние до цели, и здесь могут помочь только тренировки. Со временем это будет получаться все легче, а в какой-то момент вы осознаете, что это выходит у вас само по себе. Еще одна важная вещь, которую нужно учитывать — это скорость и направление ветра. Сложнее всего стрелять по движущейся цели. Здесь важно взять правильное упреждение и стрелять не туда, где цель находится сейчас, а туда, где она будет.

**Вы получаете новый навык: Точность!**

**Ваш навык Точность увеличивается до 10!**

А вот этому Бранн меня почему-то не научил. Скорее всего, в его обязанности входило лишь показать совсем зеленым новичкам, как держать оружие в руках, но не более того. При создании персонажа из навыков ему даются только Атлетика, Акробатика и Оpoznание. Еще есть некоторые бонусы за расу. У меня ими стали Красноречие и Торговля. Остальные

умения и навыки игроки получают у тренеров. Конечно, можно пытаться торговаться и не имея этого навыка. Можно даже стрелять, не имея Точности, что я и делал до этого момента. Но с ростом уровня самого персонажа, а так же окружающих его НПС и мобов, без соответствующего навыка все действия игрока будут становиться все менее эффективными.

Это заставило меня взглянуть на Тамира с большим уважением. В Альтрее не каждый тренер может обучить игрока чему-либо без специальной книги, просто рассказав ему что-то или продемонстрировав прием или заклинание. У такого действительно можно научиться чему-то полезному. Нужно будет по максимуму раскручивать его на умения.

— Мои способности вы увидели, могу ли теперь и я увидеть ваши? Хочу знать, к чему мне нужно стремиться.

— Конечно, барон, — сказал Тамир и стал готовиться к стрельбе.

С собой он принес большой композитный лук, явно изготовленный специально под его руку. Практически не целясь, он отправил несколько стрел в центр мишени и вопросительно посмотрел на меня.

— И это все? — я сделал вид, что разочарован. — Наверное, Тэйлин по привычке шутил, когда сказал, что привел ко мне лучшего стрелка Орланда!

Темнокожий лучник добродушно улыбнулся, принимая правила игры. Он натянул тетиву так сильно, на сколько позволила длина стрелы, и отпустил ее. Вместо того, чтобы вонзиться в мишень, та буквально прошила ее насквозь в самом центре, и упала на землю, лишь ударившись о стену.

— Пожалуй, этот трюк мог бы удивить каких-нибудь впечатлительных девиц на деревенской ярмарке, — задумчиво сказал я, едва удостоив взгляда Тамира. — Но для моего личного тренера слабовато.

Улыбка НПС стала еще шире. Он поймал взглядом другую мишень, достал из колчана сразу две стрелы, прицелился и выстрелил ими обоими одновременно, снова угодив в центр.

— Две стрелы — двойная трата боеприпаса. Тогда как убить можно и одной, — сделал кислое лицо, сказал я.

Долговязый лучник громко рассмеялся. Похоже, ему почему-то нравилась эта ситуация. На этот раз он решил показать что-то посерьезнее. Он с силой натянул тетиву и замер в таком положении. Я увидел, как наконечник стрелы вдруг вспыхнул холодным фиолетовым пламенем. Тамир отпустил стрелу, и та полетела вперед с громким шипящим звуком.

Эффект от попадания превзошел мои ожидания. Мишень с грохотом взорвалась, а ее куски разлетелись на десяток метров вокруг.

— Вот это уже больше похоже на что-то стоящее, — спокойно сказал я ему. Раньше мне уже доводилось видеть, что вытворяют в Альтрее высокоуровневые лучники, поэтому особого впечатления он на меня не произвел. Но теперь-то я точно постараюсь получить от этого тренера все, что он сможет мне дать!

— Я буду рад научить вас этому умению, барон. Но боюсь, что до него вам еще очень далеко. Мы начнем с чего-нибудь попроще. Сперва вы должны усвоить то, что я вам уже рассказал. Давайте улучшим вашу точность, — он сделал приглашающий жест в сторону мишеней.

Следующие полчаса, выполняя указания моего наставника, я превращал свои цели в дикообразов. Мальчишка, прислуживающий на стрельбище, сбивался с ног, собирая и возвращая мне стрелы.

Усиленная тренировка дала свои результаты. Точность выросла аж на пять пунктов, а

промахов стало заметно меньше. Я понемногу превращался в нормального стрелка.

— Вижу, у вас неплохо получается, — сказал Тамир, наблюдая за моими успехами. — Есть один прием, который позволит стрелять еще лучше.

Я стал внимательно следить за действиями НПС, приготовившегося к стрельбе. При этом он продолжал говорить:

— Этот прием требует максимума концентрации и немного больше времени, чем обычный выстрел. Нужно полностью сосредоточиться на цели, плавно натянуть тетиву, задержать дыхание и прицелиться. Торопиться не стоит. Вы сами почувствуете, когда наступит нужный момент.

*Вы получаете активное умение «Прицельный выстрел»! Наносит 110 % от базового урона оружием при вероятности поразить цель 130 % от вашей базовой точности. Время применения: 3 сек. Стоимость использования: 10 маны. Минимальный уровень персонажа: 5. Можно использовать с любым дальнобойным и метательным оружием.*

Мое первое немагическое умение! Лучше поздно, чем никогда.

— Попробуйте теперь вы, — сказал Тамир, отложив в сторону лук.

Выстрел дался мне легко, словно я оттачивал это умение годами. Сама Альтрея буквально вложила в меня инстинктивное понимание того, как это нужно делать.

*Вы применили умение «Прицельный выстрел»!*

— Очень хорошо. Вы все сделали правильно, — не поскупился на похвалу мой тренер. — Тогда вот еще один урок. Хороший лучник умеет пользоваться не только луком и стрелами, но и своей внутренней силой. Кто-то называет это магией, кто-то — еще как-нибудь. Это не важно. Но именно эта сила придает нашему оружию такую мощь. Чтобы сделать стрелу более разрушительной, нужно не просто посильнее натянуть тетиву, но и отдать ей частицу внутренней энергии.

*Вы получаете активное умение «Мощный выстрел»! Наносит 125 % от базового урона оружием. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 20 маны. Минимальный уровень персонажа: 10. Можно использовать только с луками.*

— Продемонстрируйте, если вы поняли меня.

Новое умение далось мне так же просто, как и предыдущие. Я вопросительно посмотрел на Тамира, ожидая продолжения.

— Я вижу, что вы хотите еще? — рассмеялся он. — Тогда мне вскоре нечему будет вас учить, и Тэйлин перестанет оплачивать наши занятия. Ну хорошо. Вот мой следующий урок. Если лучник достаточно хорош, то он может сделать так, чтобы его стрела вызывала сильное кровотечение. Нужно лишь правильно захотеть этого и приложить к этому желанию немного внутренней энергии.

*Внимание, вы не можете изучить умение «Кровоточащая стрела». Необходима минимальная ловкость 50.*

Вот и проявился результат моей несбалансированной прокачки. И всего-то единицы ловкости не хватило! Самое обидное, что если даже я обвешаюсь бафами на ловкость и оденусь в сет с этой характеристикой — это ничего не изменит. При изучении умений учитываются только базовые параметры персонажа.

— Нет, это мне пока что не по силам, — с сожалением сказал я наставнику.

— Ничего, — беспечно махнул рукой Тамир. — Даже у Возрожденных есть предел сил. Не вышло сегодня — получится завтра. А пока что можно совершенствоваться в уже изученном.

Прав мой тренер. Чем чаще я буду использовать свои умения — тем быстрее будет расти их уровень и эффективность. А на десятом, максимальном уровне, оно трансформируется в нечто новое, гораздо более убойное.

С этими мыслями я потянулся за очередной стрелой. Путь к игровым вершинам тяжел и тернист, но мне уже не раз доводилось его преодолевать. Справлюсь и в этот раз.

Спустя отведенные нам два часа вернулся Тэйлин. К этому времени мне удалось взять второй уровень в обоих умениях и довести точность до двадцати пяти. Хоббит поинтересовался моими успехами, а затем повел меня в подземелья замка, чтобы продолжать тренировку уже с ним. С Тамиром мы условились на то же время на завтра.

В свой первый вечер пребывания в замке я не стал подробно осматривать подземелье. А зря. Оказалось, что у Тайной Стражи здесь есть небольшая база и свой полигон.

— Итак, я обещал, что научу вас обращаться с кинжалом. Для человека вашего положения это правильный выбор. Кинжал можно спрятать и пронести туда, куда нельзя пройти с другим оружием. Самое главное, что вы должны знать об этом оружии: оно не для прямого открытого боя. Скрытность и внезапность удара — вот ваши основные помощники. Вы должны уметь выбрать правильный момент.

— Да, я понимаю, — ответил я хоббиту, хотя он отчасти и ошибался. Почти в любой игре стелс — классы имеют множество скилов для нанесения большого урона. Так что, разбойники и ассасины часто играют роль основных дамагеров как в походе на рейдбоссов, так и в бою с другими игроками.

— Хорошо, — Тэйлин кивнул. — Тогда я обучу вас одному приему. Его нужно применять, когда вы находитесь позади цели. Будет лучше, если удастся приблизиться незамеченным. И тогда вы должны нанести быстрый и сильный удар, примерно вот так!

Все это хоббит продемонстрировал мне на соломенном чучеле в виде фигуры человека, лихо подпрыгнув и ударив кинжалом в область, где у него должно было находиться сердце.

*Вы получаете активное умение «Удар в спину»! Наносит 200 % от базового урона оружием. Имеет двойной шанс нанести критический удар. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 10 маны. Минимальный уровень персонажа: 5. Можно использовать только с ножами, кинжалами и стилетами.*

— Вам, конечно, подпрыгивать не обязательно, — весело уточнил полурослик. — Попробуйте сами.

Я взял один из своих кинжалов, которые я прихватил с собой для тренировки, и изобразил, как тихо подкрадываюсь к противнику и бью его в спину.

— Для первого раза сойдет. А вот со скрытностью действительно придется поработать, но это чуть позже. Как вы понимаете, этот удар сработает только если ваш противник ходит на двух ногах и примерно вашего роста.

— А как насчет нежити?

— Правильный вопрос, — вновь одобрительно кивнул Тэйлин. Против нежити эффективность этого приема будет ниже, чем против живых. С животными и прочими существами все по — другому. У некоторых из них даже уязвимые точки могут быть другими. Опытный боец может сходу определить такие точки у любого противника, но об этом пока рано. Вам же пока что я покажу еще пару базовых приемов.

Весь следующий час Тэйлин заставлял меня отрабатывать новые скилы. Кроме *Удара в спину* он обучил меня еще паре умений:

*Глубокий порез.*

*Наносит 125 % базового урона оружием и дополнительно 5 % урона кровотечением каждые 5 секунд в течение 30 секунд. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 20 маны. Минимальный уровень персонажа: 10. Можно использовать только с ножами, и кинжалами.*

*Секущий удар.*

*Наносит 135 % базового урона оружием. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 20 маны. Минимальный уровень персонажа: 12. Можно использовать только с ножами, и кинжалами.*

Жаль, что улучшить скилы до максимума на чучелах и мишенях не получится. В какой-то момент их прокачка начнет замедляться, а после полностью прекратится. Дальше — только на мобах.

После этого он повел меня в соседнюю комнату, полностью пустую, не считая накрытого тканью большого прямоугольного предмета прямо в центре помещения. Когда мы приблизились к нему, из-под полога послышалась какая-то возня.

— Что там? — поинтересовался я у хоббита.

— Это ваш новый тренажер, — с усмешкой ответил он и сдернул покрывало.

Под ним оказалась клетка, в которой сидел полуторометровый темно — зеленый ящер.

*Луркер*

*Уровень: 21.*

*Жизненная энергия: 850\850.*

Ящер посмотрел на нас безучастным взглядом.

— Мне нужно его убить? — предположил я.

— Ну зачем же его убивать? Луркер — довольно безобидное существо.

— А в клетку его тогда за что?

— Так ведь и пользы от них тоже никакой, — пожаловался хоббит. — При этом они довольно умны. Говорят даже, что если дать им книгу, то они могут ее прочитать. Вот только поделиться впечатлением или как-то оценить ее они не могут. Может, просто стесняются.

— Ну ладно, а мне-то он зачем?

— Вам же нужно на ком-то тренироваться. Вы сами говорили, что хотите обучаться скрытному передвижению. Можете, конечно, крадучись ходить по замку, но это будет выглядеть слишком...экстравагантно. А вам нужно в любой ситуации сохранять лицо и репутацию. Лучше отрабатывать это умение на нем. Сейчас накроем его и можно начинать тренировку.

Прокачивание скрытности свелось к тому, что мне пришлось раз за разом тихо подкрадываться к клетке. Игра оповещала меня сообщением, если ящер меня замечал. Тогда мне приходилось отойти подальше, немного выждать и начинать все сначала.

Глядя на то, с какой скоростью стал расти навык скрытности, я отдал должное изобретательности Тэйлина. В открытом мире прокачивать скрытность довольно сложно. Это можно делать на мобах или НПС в поселениях. Но в первом случае процесс прокачки будет постоянно прерываться боями с агрессивными монстрами, а во втором вам постоянно придется объяснять страже, что на самом деле вы не замыслили ничего плохого.

Через час хоббит решил, что на сегодня хватит. И я рад был с ним согласиться.

Когда мы уходили, из клетки послышался тихий вздох. Мне показалось, что луркер действительно оказался разумным и понял, почему его постигла такая печальная участь...

Соседняя комната оказалась не такой большой, как предыдущая. В ней был лишь стол с кучей каких-то непонятных инструментов и несколько больших сундуков.

— Здесь вы будете учиться взлому замков, — сказал мне Тэйлин, когда я немного осмотрелся. — Вам уже приходилось делать это раньше.

В ответ я отрицательно покачал головой.

— Так я и думал. На самом деле это просто. Вам понадобится только специальный инструмент, — он взял со стола какой-то предмет, похожий на надфиль с небольшой деревянной ручкой и протянул его мне.

*Универсальная отмычка начинающего взломщика. Минимальный уровень персонажа: 5. Прочность 100\100.*

— Сам я не могу ею пользоваться, это магическое устройство, которое работает лишь в руках Возрожденного. Но я могу рассказать, что нужно делать. Начнем с него, — он хлопнул по крышке одного из сундуков. — Вставьте отмычку в замок. Видите руну на рукояти? Нажмите на нее. Если начнет вибрировать — значит, все в порядке, магия начала работать. Нужно будет лишь немного подождать, и замок откроется. Время зависит от тренировок, сложности механизма. Любые другие замки, кроме магических, открываются точно так же. Не важно, что это, шкапулка или запертая дверь, если к ним существует ключ, то их можно отпереть этой отмычкой.

***Вы получаете новый навык: Взлом замков!***

***Ваш навык Взлом замков увеличивается до 10!***

Система взлома замков для игроков оказалась предельно упрощенной, как и крафт. Стоило мне только проделать все по инструкции халфлинга, как тут же посыпались сообщения:

*Вы пытаетесь взломать примитивный замок! Шанс взлома 98 %. Время до окончания действия: 10 секунд.*

9

8

...

*Взлом удался!*

***Ваш навык Взлом замков увеличивается до 11!***

Сундук оказался пустым.

— Действительно, ничего сложного, — сказал я Тэйлину.

— Верно. Теперь, если захлопнуть крышку, сундук закроется, и его снова можно будет пытаться взломать. Так мы и обучаем своих агентов. Если практиковаться здесь, скажем, по часу в день, то через неделю вы сможете справиться с большинством замков из тех, что можно найти в домах наших горожан. А через месяц сможете взломать почти любой механический замок. И заметьте, я даже не спрашиваю, для чего вы выбрали такой набор навыков.

Сказано было нейтральным тоном, но я заметил, что главу Тайной Стражи мучает присущее их народу любопытство.

— Помимо обычных замков есть еще магические. Как быть с ними? — спросил я его, проигнорировав намек.

— Они устроены гораздо сложнее, — немного разочарованно произнес Тэйлин. — К ним вообще лучше не подступаться, пока вы полностью не освоите самые сложные механизмы. Пока что я ненадолго оставлю вас, а вы попробуйте попрактиковаться.

Халфлинг ушел, а я стал с упорством манчкина раз за разом взламывать замок несчастного сундука. Ко времени его возвращения я уверенно справлялся с примитивными замками, и почти всегда получалось сладить с простыми. Неплохо для одной тренировки.

Когда мы оба решили, что на сегодня хватит, в одной из комнат мне на глаза попался стол с алхимическими принадлежностями. Мелькнувшая в голове мысль заставила меня остановиться.

— Где ваши алхимики берут нужные им травы? — спросил я у своего советника.

— В саду замка растет большинство из необходимых ингредиентов. Если этого не хватает, то мы всегда можем договориться со сборщиками трав.

— Я собирался ежедневно тратить немного времени на алхимические эксперименты. Могу ли я воспользоваться этим садом? Думаю, мне вполне по силам обеспечить зельями хотя бы нашу стражу.

— Так вы алхимик? — удивился Тэйлин. — Конечно, вы можете пользоваться всеми ресурсами замка! Составьте мне список, и мы разыщем для вас все необходимое!

— Начинаящий алхимик, — поправил я его. — Но с базовыми рецептами я справлюсь. Вот что мне потребуется...

— Мне нужно найти Сану, она занимается нашим садом, — сказал хоббит, когда я продиктовал названия трав. — Дайте мне четверть часа.

— Тогда я буду ждать в своей комнате.

Тэйлин пришел даже раньше обещанного, принес с собой все необходимое. В итоге следующий час я осваивал рецепты Фелара, медленно, но уверенно двигаясь к вершинам алхимического искусства.

Закончил я как раз к вечернему сбору с советниками.

— Я хотел бы доложить о проделанной сегодня работе, — первым взял слово казначей. — Мы закончили ремонтировать механизм замковых ворот. Теперь он работает превосходно.

*Ваше поручение выполнено!*

***Вы получаете новый уровень!***

***Вы получаете новый уровень!***

*Ваша репутация с Жителями Орланда увеличилась на 300. Текущий уровень репутации: Любимец 400/15000. Следующий уровень репутации: Кумир.*

Два уровня? Уже неплохо! Если так дело пойдет и дальше, то я смогу неплохо подрасти!

— Спасибо, Солано, вы меня порадовали, — похвалил я его.

— Мои солдаты тоже выполнили вашу задачу, — Авен тоже решил напомнить о себе. — Тролль больше не доставит никаких неудобств мирным жителям.

*Ваше поручение выполнено!*

***Вы получаете новый уровень!***

*Ваша репутация с Жителями Орланда увеличилась на 200. Текущий уровень репутации: Любимец 600/15000. Следующий уровень репутации: Кумир.*

Интересно. За два поручения, на выполнение которых ушел один день, я получил три новых уровня. Сколько же тогда опыта мне дадут за долгосрочные задания?

— Передайте мою благодарность нашим доблестным воинам, — я благосклонно кивнул начальнику стражи.

— Каким будет ваше следующее распоряжение? — вновь вмешался в разговор управляющий.

— Займитесь, пожалуйста, починкой стен. Нехорошо, когда защитные сооружения в таком состоянии.

— И вновь вы восхищаете меня мудростью своих суждений! Работы будут завершены через три дня.

— У меня тоже есть одна нерешенная проблема, — бросив на соперника неприязненный взгляд, сказал капитан стражи. — Недалеко от города стали замечать большую стаю волков, которая может стать серьезной угрозой. Если их не истребить, то вскоре они осмелеют достаточно, чтобы на кого-нибудь напасть. Я помню, что вы разрешили мне самому отправлять отряды для решения таких проблем, но здесь особый случай. Я прошу вашего разрешения отправиться туда и забрать сразу половину гарнизона замка.

— Действуйте, как считаете нужным, Авен. Я вам полностью доверяю во всем, что касается безопасности города и его жителей.

— Тогда завтра на рассвете мы устроим охоту на волков. Думаю, к вечеру о них можно будет забыть.

— Хорошо. Тэйлин, а вы предпочитаете решать проблемы по — тихому? — поинтересовался я у молчаливого хоббита, который еще ни разу не давал мне отчет и не интересовался моим мнением по каким-либо вопросам.

Халфлинг поморщился:

— Я просто не хочу досаждать вам подобными мелочами. Если вдруг случится что-нибудь важное, то вы обязательно об этом узнаете.

Я внимательно посмотрел на главу Тайной Стражи. Все-таки странный НПС. От казны не зависит, занимается не пойми чем. Вряд ли это какая-то игровая недоработка. В отсутствие связи с внешним миром поручений для главы шпионов и дипломатов действительно может и не найтись. Но все равно надо будет указать на это Виталию.

Остаток вечернего совещания прошел за пустой болтовней, после чего я поднялся на свой последний этаж донжона.

Оказавшись в своей комнате, я открыл окно персонажа, посмотрел на свои характеристики и всерьез задумался. Неудачная попытка выучить умение Тамира в очередной раз натолкнула меня на мысль о том, что нужно менять способ распределения очков характеристик. В Орланде, вдали от агрессивных мобов и игроков, за стенами собственного замка и с личной армией, я могу чувствовать себя в безопасности. Если верить Виталию, то пробуду я здесь, пока их программисты не решат мою проблему. А это означает, что мне больше не нужно тратить все очки характеристик в телосложение. Пора уже подумать о дальнейшем будущем, каким я его вижу.

В мультиклассовой Альтрее с моим стилем игры мне подойдут два близких друг другу направления: стелс — дамагер вроде вора или ассассина, и кто-нибудь из лучников. Полноценно развивать одновременно два таких класса несложно. В итоге я должен буду комфортно себя чувствовать и в дальнем, и в ближнем бою. И сегодня я уже сделал первый шаг к этому. Особенно интересно выглядят новые классы, добавленные вместе с сильванами, но до них мне еще далеко. Значит, с этим решено.

Один лишь сегодняшней день принес мне тридцать свободных очков характеристик. Значит, в ближайшее время у меня будет нормальная возможность выправить билд. Первым делом мне понадобится увеличить ловкость. Это основная характеристика лучников. Немного придется вложиться и в силу, но это можно сделать чуть позже. Недрогнувшей

рукой все заработанные очки я вложил в ловкость, собираясь завтра продолжить обучение у Тамира.

В назначенное время меня навестил Виталий. Я перекинулся с ним парой слов, поделился сегодняшними впечатлениями и «нажаловался» ему на главу Тайной Стражи. Как я и думал, в отсутствии связей Орланда с другими государствами, его функции оказались урезанными, а сам персонаж не слишком полезным. Исправить это мог лишь перенос города в основной игровой мир.

Настроение по итогам дня было превосходным. Сегодня я понял, что могу набраться сил даже не выходя в открытый мир. Для этого требуется только время, а его у меня теперь достаточно. Нужно лишь прикладывать больше усилий. За этими размышлениями я и уснул, даже не помня, отдавал ли игре соответствующую команду.

Моя игровая жизнь понемногу вошла в колею, у меня установился график. Утром за завтраком я обсуждал дела со своими советниками, вечером — принимал их отчеты о проделанной работе. Все остальное время я тратил на нудные, но необходимые мне тренировки. Сначала два часа стрельбы с Тамиром, затем три — четыре часа с Тэйлином, совершенствуясь в скрытности, владении кинжалом и взломе. Многострадального луркера вскоре заменили на гоблина, который начинал мерзко верещать и биться в клетке, если я был неосторожен и позволял себя заметить. А после базы Тайной Стражи я обычно какое-то время проводил в занятиях алхимией.

Помимо постоянных набегов в замковый сад, откуда я брал нужные мне травы, мне удалось договориться с местными сборщиками трав о поставках ингредиентов по льготной цене. Причем она оказалась гораздо ниже, чем на аукционе. Солано даже согласился оплачивать эти расходы. Видимо, мне все же позволялось тратить незначительные суммы из казны на себя самого.

Ощущая острую нехватку маны при прокачке активных скилов, я придумал, как решить эту проблему, убив двух зайцев одним выстрелом. Теперь я крафтил только зелья маны и сам же их использовал на тренировках. С такой интенсивной прокачкой все мои активные умения достигли пятого уровня. Это был максимум, которого можно было достичь на тренировочной площадке в отсутствие мобов. Но и это было очень неплохо: каждый уровень прибавлял целых десять процентов к урону.

Мои советники продолжали выполнять мои поручения, снабжая меня опытом. Их стараниями замок постепенно приобретал все более приятный вид. Авен постоянно докладывал о происшествиях, с которыми успешно справлялись его солдаты. Иногда он все же интересовался моим мнением о том, как лучше поступить в той или иной ситуации. Когда на заброшенном кладбище за городом завелась нежить, с которой сложно справиться простым оружием, он попросил разрешения подключить кого-нибудь из жрецов, чтобы сократить возможные потери. В остальных случаях он справлялся сам, ежедневно снабжая меня порцией экспы.

Улучшив характеристики за счет роста уровней, я изучил несколько новых, более мощных скилов, и теперь совершенствовал уже их, на глазах превращаясь в жизнеспособного персонажа.

Через неделю интенсивных тренировок мне захотелось опробовать свои навыки в деле. От идеи выйти за город и поохотиться на местное зверье пришлось отказаться. Как я понял из слов Виталия, местные mobs мне все еще не по зубам.

В какой-то момент в голову даже прокралась подлая мыслишка: а не потренироваться

ли мне на гражданах Орланда? Подкараулить кого-нибудь ночью в темном переулке, незаметно подкрасться сзади... Но и эту мысль я тут же прогнал. Во — первых, средний уровень жителей города по — прежнему был выше моего. Неизвестно еще, кто выйдет победителем. Во — вторых, я понятия не имею, какие будут последствия, если меня заметят и узнают. А еще мне начинал нравиться сам город, с его аккуратными домишками и миролюбивыми жителями. Убивать кого-то из них ради развлечения? Ну я же все-таки не маньяк какой-нибудь?

В итоге, я не додумался ни до чего лучшего, кроме как попытаться залезть в чей-нибудь дом и ограбить его. Никто не должен пострадать, а я получу неплохую тренировку в реальных условиях. Нужды в деньгах у меня нет, но в будущем такие умения могут мне пригодиться. В Альтрее игрок с подобными талантами никогда не пропадет.

Подходящий для своих целей дом я выбрал довольно быстро. Располагался он недалеко от замка, и с виду было похоже, что принадлежит он городину со средним достатком. То, что нужно.

В тот же день я с трудом дождался темноты. Чтобы привлечь поменьше внимания переоделся в свой сет рудокопа и выскользнул из комнаты. Жестом остановил пару солдат Авена, карауливших вход в мои покои и хотевших было меня сопровождать. Затем тихо прокрался через весь замок и вышел на улицу.

Почти весь внутренний двор хорошо освещался развешенными повсюду факелами. Пары патрульных прогуливались по территории, часто пересекаясь маршрутами. На башнях маячили дозорные. Авен неплохо обеспечивал безопасность, но сейчас все это мне только мешало. Понаблюдав за обстановкой, я понял, что незаметно выбраться в город мне не удастся, просто не хватит умения. Поэтому я принял единственно верное в этой ситуации решение: с независимым видом я направился прямо к выходу.

Меня, конечно же, заметили и узнали, но остановить или просто окликнуть никто не осмелился. Обычно при посещении города за мной всегда таскалась охрана, но кто будет указывать барону, где и с кем ему ходить? Разве что Авен стал бы нудеть и навязывать мне сопровождение, но, к счастью, его рядом не оказалось.

До выбранного дома я добрался быстро. Улицы оказались пустыми, лишь один раз я наткнулся на очередной патруль вездесущих стражников. Наверное, несладко здесь живетесь Гильдии Воров...

Оказавшись на месте, я некоторое время наблюдал за домом. Свет внутри не горел. Оглядевшись по сторонам, я одним глотком выпил содержимое небольшого флакона из синего стекла. Мир тут же потерял все краски, зато предметы обрели четкость.

*Вы ощутили на себе эффект зелья «Ночное зрение». Теперь вы можете видеть даже в полной темноте. Время действия эффекта: 1 ч. Осталось: 59 мин.*

Метнувшись к двери, я тут же задействовал отмычку, мысленно прося всех богов этого мира, чтобы замок не оказался слишком сложным.

*Вы пытаетесь взломать замок средней сложности! Шанс взлома 90 %. Время до окончания действия: 15 секунд.*

14

13

...

*Взлом удался!*

Есть! Не зря я потратил столько часов на тренировки! Еще неделю назад я бы вообще не

справился с таким механизмом.

Оказавшись в доме, я тихо прикрыл за собой дверь. Дом этот принадлежал какому-то ремесленнику средней руки. Насколько я успел выучить привычки местных жителей, на первом этаже обычно находились кухня, прихожая и столовая, иногда — лавка или мастерская. Спальни обычно устраивали на втором.

Что может быть ценного в доме простого ремесленника? Драгоценности? Разве что какое-нибудь фамильное бабушкино кольцо. Предметы искусства? Даже не смешно. Немного денег — это самое большее, на что я могу рассчитывать. Да и те он хранит поближе к себе. Уйти с пустыми руками я просто не могу, иначе для чего это все было? Значит, мне наверх.

Для начала я все-таки осмотрел первый этаж дома, не нашел ничего ценного и стал медленно подниматься по лестнице, прислушиваясь к каждому шороху. Узкий коридор разделял весь этаж на две равные части. Я остановился как раз между двумя дверями. Какую выбрать — левую или правую? Прислушался, не доносится ли из-за дверей храп хозяина? Ничего. Тишина. Тогда пусть будет правая.

Медленно, ожидая услышать скрип, я начал приоткрывать дверь. Она отворилась бесшумно, и я стал осматривать помещение.

Стоящий недалеко от входа большой шкаф с распахнутой створкой заполнен какой-то одеждой. Рядом с ним массивная тумба, чуть поодаль — стол. Ничего полезного для меня. Значит, спальня хозяина находится за другой дверью.

Я развернулся, сделал шаг, и тут дверь в спальню неожиданно открылась. В проходе, с подсвечником в руках замер крайне изумленный хозяин дома — мужчина лет пятидесяти, одетый в пижаму.

— Господин барон, вы ли это?! Что вы делаете ночью у меня дома?!

*Слухи о вашем деянии непременно завтра же разносятся по всему Орланду! Его жители узнают, что их правитель влезает по ночам в дома своих подданных! Ваша репутация упала на 1000. Текущий уровень репутации: Любимец 2500/15000. Следующий уровень репутации: Кумир.*

Что делать?! Атаковать? Репутации не жалко, но нельзя же вот так по — глупому провалиться! У меня на поясе мои кинжалы, а он не ждет нападения. Нет! Надо что-то сказать!

— Я пришел просить руки вашей дочери Розалинды! — выпалил я первое, что пришло мне в голову.

— Но здесь нет никакой Розалинды!

— Как?! Но разве это дом не прекрасной Розалинды! — я начал сочинять прямо на ходу. — Несколько дней назад в городе я встретил прекрасную девушку, которая назвалась мне этим именем. И теперь я не могу ни есть, ни спать, ни заниматься государственными делами! Я попросил моих людей разыскать ее, и они указали мне на этот дом. Проклиная себя за эту слабость, как вор, я вломился сюда посреди ночи чтобы признаться в своих чувствах, а вы говорите, что ее здесь нет! Может, она назвала мне вымышленное имя? Как зовут вашу дочь?

— У меня вообще нет дочери!

— Но кто тогда та прекрасная девушка, что живет в этом доме?

— Господин барон! Не знаю, что там сказали ваши люди, но уверяю вас: я живу здесь один!

— Как же так, — воскликнул я, всем своим видом показывая отчаяние. — Неужели они ошиблись?! Или это я... — я умолк, словно не в силах поверить в ужасную мысль, пришедшую ко мне в голову. — Неужели это я влез посреди ночи не в тот дом, напугав его хозяина и заставил его думать не весть что?!

Мужчина в ответ яростно закивал головой:

— Именно, не весть что! Я уж было подумал, что вы решили меня ограбить!

— Ну, это уже совсем глупость! — отмахнулся я от таких подозрений. — Но я считаю, что доставленные мною неудобства нужно компенсировать. Скажем, десять золотых монет могут послужить достойной компенсацией за прерванный сон такого достойного горожанина. Конечно, при условии, что никто не должен узнать об этом недоразумении.

— Да — да, я все понимаю, у меня и в мыслях не было кому-то об этом разбалтывать! — начал клятвенно заверять меня хозяин дома, пока я отсчитывал деньги.

*Вам удалось избежать слухов о незаконном проникновении в дома граждан! Ваша репутация увеличилась на 1000. Текущий уровень репутации: Любимец 3500/15000. Следующий уровень репутации: Кумир.*

*Слухи о ваших любовных похождениях непременно завтра же разнесутся по всему Орланду! Его жители узнают, что их правитель по ночам влезает в дома понравившихся девиц! Ваша репутация у мужчин Орланда увеличилась на 500. Ваша репутация у женщин Орланда увеличилась на 250. Текущий уровень репутации: Любимец 4250/15000. Следующий уровень репутации: Кумир.*

Уже отдавая деньги болтливому хозяину дома, я поглядел на него нехорошим взглядом. Может, его все-таки?.. А, ладно, ну его. Пусть живет. Тем более, что никакого вреда мне его болтливости не будет, скорее наоборот. Больше другое интересно. Никогда раньше не видел, чтобы репутация начислялась таким странным образом: отдельно у мужчин и отдельно у женщин. Похоже, просто не все дамы одобряют мои «любовные похождения».

Передав монеты хозяину дома, я вышел на улицу и перевел дух. Чуть не попался! Все прошло не идеально, но я неплохо выкрутился. Мне вдруг вспомнились мои молодые годы, когда я всюду развлекался, играя стелс — классами и залезал в дома к НПС. Не столько ради добычи, сколько из азарта и для удовольствия. Когда с моей главной проблемой будет покончено, и я смогу почувствовать себя обычным игроком — неплохо будет вспомнить старые времена... Но на сегодня с попытками лучше закончить.

В отличнейшем расположении духа я вернулся в свои покои.

Рутинная следующая была разбавлена важным событием: столица сильванов наконец-то была захвачена. Все эти дни, которые я провел в замке, в Туманном Лесу шла война. Государство эльфов оказалось крепким орешком даже для самых закаленных игроков. Союзу топовых гильдий потребовалось больше недели, чтобы его расколоть.

Мировое сообщение настигло меня во время тренировки, когда я как раз собирался в очередной раз продырять из лука соломенное чучело.

*Мировое сообщение! Объединенные силы армии Эрии и Возрожденных добились великой победы над народом сильванов, грозившим уничтожением соседним государствам! Сегодня пала столица Туманного Леса, город Шадовран! Сам правитель сильванов, верховный архонт Эарладил был побежден кланом «Пантеон»! Все, кто в трудный час откликнулся на призыв и встал на защиту Эрии, получили соответствующие награды.*

*Начиная с этого момента, репутация всех игроков у представителей народа сильванов сменяется на нейтральную, но изнуренному войной народу требуется ваша помощь! Вам*

*стали доступны новые задания с ценными наградами за их выполнение. Так же у вас есть возможность получить новые классы — Фантом, Иллюзионист и Мастер Теней. По традиции, первый, кто сможет пройти всю цепочку заданий и получить один из этих классов, станет обладателем уникального достижения, а так же особенной награды от администрации. Напоминаем, что для комфортного пребывания в этой локации требуется иметь уровень не ниже 200! Все подробности, а так же видеозаписи самых интересных сражений вы можете найти на нашем сайте. Администрация Альтреи желает вам приятной игры!*

Мне захотелось тут же бросить тренировку и погрузиться в Инфосеть, но потом я все же решил, что никуда она от меня не денется. Вечером все узнаю.

Сегодняшний день тянулся по — особенно медленно. Закончив вечерний совет, я наконец смог подняться в свою комнату и сразу же достал инфокристалл. В предыдущие дни я не слишком следил за игровыми новостями, закрывшись в собственном небольшом мирке. И вот теперь мне вдруг стало интересно, что происходит в мире Альтреи.

Как обычно, новостная страница игры пестрела множеством сообщений:

*Клан «Лоссоты» совместно с администрацией игры объявляет о начале третьего ежегодного конкурса ледяных скульптур, который состоится в городе Скальборг, столице Хордланна ровно через неделю. Победитель получит награду в виде 10 000 золотых, так же его ждет сюрприз от администрации. Не забывайте о теплой одежде, восемь месяцев в году в этой суровой северной стране царит зима!*

*Клан «Абсурдария» вновь стал возмутителем спокойствия, на этот раз в небольшом государстве Талион. На площади перед королевским дворцом руководством клана был организован флешмоб, который собрал множество игроков. Городская стража и гвардейцы были напуганы внезапным появлением десяти тысяч Бессмертных, которые выстроились перед дворцом и развернули плакаты с бессмысленными лозунгами, такими, как «Росгارد, покорми Тирана!», «У Шамана только две руки» и «Тани не нужны!» Никто не знает, что означают эти лозунги и чего добивается «Абсурдария», но с каждым разом их акции собирают все больше игроков.*

Просмотрев два десятка новостей, я наконец нашел утреннее сообщение о победе над сильванами, а в нем отыскался список записей самых значимых сражений минувшей недели. Не мучаясь с выбором, я решил остановиться на записи стрима некого Дримкиллера с названием «Штурм Шадоврана», у которой было наибольшее количество просмотров.

С изобретением виртуальной реальности с полным погружением изменились не только игры. Киноиндустрия тоже сделала огромный скачок вперед. Появилась возможность делать совершенно новые кинофильмы от лица актеров и с передачей всех его ощущений. Наскучившие всем блокбастеры шагнули с экранов кинотеатров в дома зрителей. Оказалось, что самому спасти мир, пусть и руками киногероев, куда приятнее, чем пялиться на экран телевизора. И уж куда приятнее самому оказаться в объятиях любимой актрисы, чем взирать на это со стороны...

Эти же технологии позволили вести съемку от лица игроков, правда, без передачи их ощущений. И такие записи стали пользоваться огромной популярностью, нередко получая на счетчике просмотров цифру с шестью, а то и семью нулями.

Я запустил видео, просмотрел короткую заставку и рекламу, и после этого меня резко окунуло в мир чужих визуальных и звуковых образов.

*Дримкиллер. Окрестности столицы сильванов.*

Рядом со мной догорала катапульта, установленная слишком близко к городу и подожженная залпом магических стрел сильванов. Метко стреляют, желтоглазые сволочи, и уровни у всех за двухсотый. Один такой залп по ассисту — и привет, точка респа! И даже мой двести семидесятый с полным комплектом уников не спасет. Уже третий день мы бьемся под стенами их столицы, а из достижений у нас только обновленные личные рекорды по количеству смертей в одном бою. Да и можно ли назвать стенами это созданное эльфийской магией переплетение толстенных стволов деревьев, наваленных друг на друга и сросшихся вместе? Ни одной ровной линии — Гауди наверняка прослезился бы от счастья, увидев это творение дизайнеров Альтреи!

Первые несколько дней войны мы бесцельно бродили по лесу и не могли найти врага. Сильваны наносили нам мгновенные, но очень болезненные удары, и вновь исчезали, словно растворившись в воздухе и почти не неся потерь. А потом в библиотеках Эрии кто-то раскопал, что существует некий артефакт, способный справиться с любой иллюзией. Там же были найдены и туманные намеки на его местонахождение. «Пантеон», надо отдать им должное, смог всего за сутки разыскать это место, пройти рейдовый инстанс и добыть артефакт. Надо признать, что эти выскочки по праву занимают первое место в топе кланов. Вот только гонору у них, как у всех остальных кланов вместе взятых.

С артефактом дело пошло быстрее. Стоило только привезти его и задействовать, как исчезла вся магия, укрывавшая эльфийские города. А когда ты видишь противника — это уже совсем другая война. Всего несколько дней нам понадобилось, чтобы отыскать их столицу и дойти до нее. Двигаться пришлось по прямой, когда передовые отряды, переброшенные порталами прямо к столице, уперлись в неприступные стены города. Тогда-то и стало понятно, что город с наскока не возьмешь и придется собирать все силы, включая осадную технику. А такую армаду порталами не перебросишь. Так мы и шли, преодолевая сопротивление сильванов и попутно захватывая их второстепенные города.

Даже не смотря на огромное численное преимущество, нам приходилось нелегко. На индивидуальные защитные иллюзии артефакт не действовал, и сильваны по — прежнему вели с нами партизанскую войну. Еще одной проблемой стали армады существ, которых эльфы натравливали на нас. Поначалу мы легко справлялись с ними, но когда средний уровень мобов перевалил за сто пятьдесят и появились мини — боссы, начались сложности. Постоянно висевший в воздухе туман не только мешал во время битв, но еще и порядком действовал на нервы.

Осадные орудия дали дружный залп, выпустив смертоносные снаряды в сторону города. Магам удалось каким-то образом объединить силы и создать ураган, который на время разогнал надоедливый туман. И теперь расчеты наших метательных машин пытаются скоординировать действия и стрелять одновременно. Только так у нас есть шанс пробить защитный купол эльфов, без которого мы бы закончили эту войну еще несколько дней назад. Стоит нам истощить эту магическую защиту, как мы тут же навалимся всеми силами и просто задавим сильванов числом. Слишком много кланов в этот раз принимает участие в запуске обновления. Разработчики это понимали, потому и приготовили для нас столько сложностей.

В этот момент распахнулись ворота города, лежащего от нас в полукилометре. Через минуту они закрылись, хотя из них так никто и не вышел. Понятно, сейчас опять будет атака на одну из осадных машин. Эльфы, прикрываясь невидимостью, с завидным упорством пытаются их уничтожить, прекрасно понимая, что от этого зависят их жизни. Теперь

остаётся только ждать, куда они ударят. И это самое неприятное — не видеть, куда нацелился враг. Не смотря на серьёзную охрану техники, в большинстве случаев им удается подобраться поближе и уничтожить ее. Конечно, не без потерь, но каждая катапульта или требушет — это многие тысячи золотых и время, потраченное на их постройку. Уже сейчас многие кланлидеры рвут на себе волосы, подсчитывая убытки, а ведь ещё неизвестно, когда все это закончится...

Возле одной из соседних катапульти началась какая-то суматоха. Словно из воздуха материализовались десятки горящих стрел и накрыли боевую машину. Та занялась мгновенно. Ещё минус одна катапульта. Примерное расположение невидимых эльфийских лучников тут же накрыла туча наших стрел и несколько дальнобойных заклинаний.

К месту схватки поспешило множество игроков.

На этот раз у эльфов что-то не заладилось. То ли погиб маг, поддерживающий массовую невидимость, то ли чье-то заклинание случайно угодило в какой-то артефакт, который создавал магическое поле, но в нескольких сотнях метров от уничтоженной машины вдруг появился отряд сильванов. Большинство из них тут же снова исчезло, задействовав какие-то личные способности, но было поздно. Разъяренные бесконечными подлыми ударами сильванов игроки обрушили на это место всю имевшуюся мощь дальнобойных скилов, приберегавшуюся для особого случая. На земле тут же появилось несколько десятков тел убитых эльфов. Мало кому удалось отойти обратно к городу. На этот раз они дорого заплатили за сожженную катапульта.

А ещё через несколько минут небольшие стычки отошли на второй план. Вся осадная машинерия дала очередной залп. Десятки огненных снарядов устремились в небо, оставляя за собой дымовые шлейфы. Почти одновременно они ударились в магический купол над городом. Защитная пелена вдруг лопнула в одном из мест, куда пришлось наибольшее количество попаданий. Разрыв стал постепенно увеличиваться, а потом буквально за секунду остатки купола исчезли. Магическая защита над городом наконец исчезла.

Радостные крики игроков слились в сплошной гул. Неужели наконец получилось?! Или это какая-то уловка? Командиры бросились наводить порядок в строю, пытаясь переорать ликующих бойцов. Всего через пол минуты им это удалось, и армия снова приняла боеспособный вид. В небе над городом появились десятки наших разведчиков на летающих петах. Теперь, когда защитная пелена больше не мешала спуститься ниже, можно было составить подробный план улиц для предстоящего штурма.

Сильваны не могли оставить без внимания воздушную угрозу. С земли в разведчиков полетело множество стрел и редкие боевые заклинания. А потом где-то над центром эльфийской столицы возник целый рой черных точек. Он стал стремительно приближаться и превратился в сотни летающих монстров, с которыми мы уже сталкивались раньше. Огромные, похожие на скатов существа несли на себе двоих седоков, один из которых управлял животным, а второй был лучником или магом. Их первый удар стал для нас тогда неожиданностью, хотя нанести много вреда они не смогли.

Словно истребители, на защиту наших разведчиков устремились звенья перехватчиков, сформированные из самых боеспособных игроков. Жаль, что летающие петы такая редкость. Не смотря на это, даже сейчас интерфейс показывал, что дружественных маркеров в небе над городом гораздо больше, чем вражеских. В другой ситуации эльфийский отряд был бы быстро уничтожен нашим, но сейчас, когда они действовали под прикрытием наземных войск, баланс сил был примерно равным. В небе развернулась настоящая воздушная битва.

Нам же оставалось только наблюдать за всем этим и ждать приказов.

За полчаса разведчикам удалось собрать нужные сведения, а кланлидерам наметить и согласовать наиболее удобные направления для удара. Из тыла начали подтягиваться громадные осадные башни и штурмовые големы, прозванные игроками Дуболомами. От поступи десятиметровых махин земля под ногами ощутимо дрожала. Местность в радиусе нескольких километров вокруг всех городов сильванов почему-то была расчищена от деревьев, тогда как вся страна была покрыта лесами. Для чего так было сделано — не понятно, но если бы не это, то мы бы просто не смогли задействовать большую часть осадной техники.

Несколько големов направилось к ближайшим воротам, а вместе с ними — большая группа прикрытия на случай контратаки. С надвратной башни в них тут же полетели стрелы, но наши лучники тоже решили не оставаться в долгу. Обычные стрелы не способны навредить голему, но у сильванов хватит и магических.

Первый голем приблизился к воротам, поднял громадную руку и с размаха нанес удар. По воротам побежали разноцветные искры. Еще одно защитное магическое поле, на этот раз не столь мощное, но способное на некоторое время сдерживать даже многотонные удары Дуболомов. Но все это — не более, чем досадная помеха, оттягивающая победный момент и увеличивающая стоимость ремонта механизма.

Спустя несколько минут работы голема, его, с просевшей до половины прочностью, пришлось отвести в тыл. В какой-то момент сильваны исхитрились с башни облить стального гиганта кислотой, от чего металл на его теле задымился. Место пострадавшего бойца тут же занял другой, и все продолжилось в том же темпе.

К этому времени большая часть осадных башен уже успела доползти до стен. Не меньше трети из них так и остались пылать огромными кострами, не достигнув города. В оставшиеся же непрерывным потоком устремились игроки.

В первых рядах шли высокоуровневые танки способные дольше всех продержаться на стенах и выиграть хоть немного времени для идущих за ними. За их спинами следовали маги — стихийники, лучники и бойцы ближнего боя. Между ними старались затеряться хилеры, пытаясь одновременно подлечивать раненых.

Эльфы на стенах продолжали яростно сопротивляться, но это уже не могло ничего изменить, их медленно, но верно продавливали числом. Тогда они изменили тактику. Вместо попыток сбросить нас со стен, они стали всеми силами стараться уничтожить подошедшие к стенам башни. И это дало свои результаты. В нескольких местах башни запылали, отрезав оставшихся на стенах игроков от подкреплений и оставив их без путей к отступлению. Они оказались обречены, не продержавшись и пяти минут.

Никто так и не понял, откуда около соседней башни появился отряд сильванов. Может, как-то спустились сверху под покровом невидимости, или вышли из какого-нибудь потайного хода. Их появление стало полной неожиданностью. Пока штурмующие пытались понять, как вражеский отряд оказался у них в тылу, как эльфы вырезали несколько десятков игроков, обрушили башню и организованно отступили. Судя по всему, что-то подобное происходило и на других участках. Командиры быстро перегруппировали войска, взяв каждую каждую башню под более плотную охрану, но к этому времени почти половина подошедших к стенам осадных машин горела или оказалась разрушена. Мест прорыва обороны стало гораздо меньше. Это позволило эльфам перебросить освободившиеся силы на другие направления, наше продвижение вперед сильно замедлилось. Так же, как и в воздухе,

в наземном сражении установилось равновесие.

Неизвестно, сколько времени еще продолжалась бы такая битва, но после очередного удара штурмового голема ворота города наконец поддались. Одна из створок оказалась проломлена. В конце управляющий големом игрок решил попозерствовать. Он картинно с легкостью толкнул ворота, выбивая из сооружения последние хитпоинты, и те буквально развалились на куски. В следующий момент из проема вылетел настоящий огненный вихрь, который смел Дуболома, а заодно и тех смельчаков, которые попытались первыми ворваться в город. Но последний сюрприз сильванов уже не мог ничего изменить.

Когда пламя утихло, в открывшийся проход устремились толпы игроков. Они буквально смели первые заслоны сильванов, которые не могли сдержать такое количество противников, и начали быстро продвигаться к центру столицы. С этого момента участь эльфов оказалась предрешенной. Впереди предстояла еще долгая зачистка улиц, многочасовой штурм дворца и финальный бой с каким-нибудь эпическим рейд — боссом, но теперь уже ничто не могло спасти город...

Увиденные чужими глазами картины понемногу отступали. Перед моим мысленным взором все еще стояли двадцатиметровые стены Шадоврана, а в ушах не стихал грохот шагов штурмовых големов. Мне понадобилось некоторое время, чтобы отогнать эти образы. Виртуальная реальность тем и сильна, что полностью захватывает тебя в свои объятия и долго не отпускает. Сложно быстро переключить свое сознание с одной реальности на другую.

Итак, Туманный Лес все-таки захвачен игроками. Конечно, по — другому и быть не могло, иначе запуск обновления не состоялся бы, а это невыгодно разработчикам. Да и затягивать осаду еще дольше не имело смысла. И без того масштабная акция приковала к себе внимание игроков больше чем на неделю.

Пока что победители заняты дележом трофеев, но скоро все начнут задаваться вопросом: а кто же все-таки получил уникальное достижение за квест, давший старт глобальному обновлению? Лидеров «Пантеона», убившего босса, этот вопрос наверняка заинтересовал еще в тот момент, когда они получили уникальное достижение только лишь за захват дворца. Уже сейчас они пытаются составить полную картину всех событий и понять, кому же досталась самая главная награда. И у них уйдет совсем немного времени на то, чтобы выяснить, с чего все началось: с небольшой прогулки одного странного игрока за границу игровой карты.

Мне оставалось лишь порадоваться тому, как удачно все вышло с этим замком. Здесь до меня не добраться даже топ кланам. Возможность связаться со мной я заблаговременно заблокировал для всех, кроме списка друзей, а в нем у меня всего одно имя.

*Игрок Мэйдарис удален из списка ваших друзей!*

Вот и все, теперь случайно встреченный мною разведчик из «Бойцовских котов» тоже не сможет присылать мне сообщения. Для всего мира я просто исчез. Узнать мое местоположение нет никакой возможности. Никто даже не знает, нахожусь ли я в онлайн. Можно было обойтись и без этого, добавление в друзья не несет никаких дополнительных функций, кроме как делает общение с хорошо знакомыми людьми более удобным. Но так спокойнее. Не нужно будет придумывать отговорки, если он захочет со мной связаться. А это рано или поздно произошло бы, не только у лидеров «Пантеона» есть головы на плечах.

Решив, что со стороны игроков никакой угрозы для меня нет, я закрыл глаза и попытался уснуть. В последние дни я стал замечать, что для этого мне больше не требуются

специальные команды, все стало получаться само собой...

Вечер следующего, одиннадцатого дня моего прибывания в Орланде, стал одним из важнейших моментов за все это время. После очередного доклада моих советников о выполненных распоряжениях, вместе с сообщением о повышении уровня я получил еще одно:

*Уважаемый игрок! Поздравляем Вас с достижением 50-го уровня и напоминаем, что теперь Вы можете выбрать наиболее подходящий для Вас класс, или несколько классов. Это поможет Вам ощутимо усилить персонажа, получив доступ к более мощным умениям и интересным классовым заданиям.*

Вот и мой пятидесятый... Важная ступень развития персонажа. После него наконец становится доступным выбор класса. Впрочем, пока что это не имеет для меня большого значения. Тренеры, у которых можно получить класс, обычно есть только в столицах. В Орланде, на сколько я смог выяснить, таких нет. Все-таки это обычное баронство, которое после завершения тестирования станет частью какого-нибудь государства.

Поздно вечером, когда я оказался в Личной Комнате, мои мысли снова вернулись к этому событию. Я решил, что стоит обновить свои знания и снова зарылся в гайды. Мало ли что разработчики Альтреи могли изменить в классовой системе за прошедшие несколько лет? На первый взгляд все осталось по-прежнему, но могло появиться множество мелких нюансов. Оказалось, что за прошедшее время в ней почти ничего не изменилось.

Первые полсотни уровней — своеобразное «детство» персонажа. Игрок путешествует по миру Альтреи, изучает его, заодно выбирает будущий путь развития. За это время у него есть возможность попробовать себя в любой роли: танка, мага — дамагера, баффера и так далее. На первых уровнях можно изучать у тренеров любые скилы, относящиеся к разным классам. Постепенно новые умения и заклинания будут требовать все больше базовых очков характеристик персонажа для их изучения. Игроку поневоле придется выбирать более узкий путь развития. Перед ним встанет выбор: изучить заклинание огненного шара, или же какой-нибудь новый удар мечом. И исходя из его выбора, свободные очки характеристик ему придется вложить или в интеллект, без которого нельзя получить заклинание, или в силу, без которой мечта о новом скиле для меча останется лишь мечтой. В момент изучения скила учитываются лишь характеристики самого персонажа без экипировки и баффов. Таким образом, сама игра подведет человека к выбору класса, больше всего подходящего лично ему.

Рано или поздно сделать этот выбор все равно придется, иначе персонаж получится неполноценным. Выгода от этого выбора очевидна. Мало того, что можно будет изучать классовые, более мощные скилы, так еще за первые два взятых персонажем класса ему выдаются достижения с неплохими бонусами. Иногда игроки берут более двух классов, но это уже дело вкуса, за это бонусов уже не дают.

В теории любой персонаж может изучить любую способность несвойственного ему класса. Например, высокоуровневый разбойник, имеющий нужное количество очков мудрости, может выучить входящее в арсенал хилеров заклинание исцеления среднего уровня. Но найти того, кто станет его обучать, ему будет очень сложно. И эта сложность будет увеличиваться с ростом уровня заклинания. Как итог: на практике в игре нельзя будет встретить игрока, владеющего самыми мощными умениями кардинально различающихся между собой классов. Да и какая польза будет разбойнику трехсотого уровня от хилерского скила, рассчитанного на сотый? Пару раз он скастует это заклинание, восстановит себе десяток процентов хитпоинтов, но при этом потеряет время, а главное — потратит всю свою

ману, которой у него немного и которая нужна ему для своих собственных умений. Поэтому все игроки выбирают для себя довольно узкую специализацию. Люди вроде моего старого знакомого друида — паладина — это единичные случаи, исключения, не влияющие на глобальный баланс в игре.

Следующий этап жизни любого геймера в Альтрее начинается с двухсотого уровня. Именно тогда появляется возможность взойти на следующую ступень и взять элитный класс. Это уже серьезное достижение. Чтобы добиться такого результата, требуется потратить немало времени и сил. Но и награда тоже ощутима. Персонаж получает доступ к качественно новым способностям и становится намного сильнее. Такие игроки являются ценным приобретением для любой группы и клана.

И лишь единицы благодаря невероятным усилиям могут сделать следующий шаг, получив легендарный класс. Его можно получить на любом уровне, начиная с двухсотого, при условии, что уже взят элитный класс. Для этого нужно пройти цепочку сложнейших уникальных квестов, и здесь уже не обойтись без помощи сильного клана. Но основная трудность даже не в выполнении этих заданий, а в том, чтобы их отыскать. Каждый из известных игровой общественности случаев получения легендарного класса казался уникальным, и если кому-то и удалось найти между ними какую-то взаимосвязь, то эта информация держится в строжайшем секрете.

Максимальным уровнем в игре по — прежнему оставался тысячный, и по — прежнему никто не смог даже приблизиться к нему.

Намеченный мною путь развития все еще казался идеально подходящим под мой стиль игры. Связка разбойник плюс лучник, упор на скрытность и внезапные смертельные атаки при поддержке алхимии, с ее ядами и полезными зельями — такое сочетание сделало бы меня вполне жизнеспособным персонажем — одиночкой. Так бы оно и вышло, если бы я был обычным игроком. Но пока что все это останется лишь мечтами. Пока я нахожусь в этом замке, и пока не решена моя проблема с невозможностью возродиться, получить класс я не смогу. Да и нужен ли он мне, если мне все равно нельзя рисковать собой? Никакие классы и умения не дадут гарантии выживания. А раз так, то не стоит лишний раз забивать себе голову. Главное, что у меня есть свой путь развития. Всему свое время.

На этой мысли я и закончил очередной день пребывания в замке.

На следующей же тренировке мои наставники обучили меня двум новым умениям для пятидесятого уровня, которые я и отрабатывал весь день.

Вечером я поднялся на вершину донжона, чтобы полюбоваться видами и немного развеяться. Физической усталости не было, но зато вдруг навалилась психологическая. В последнее время у меня было ощущение, что тренировки растягиваются до бесконечности. Даже мне, закаленному в рутине прокачки в других играх, было тяжело целыми днями лупить соломенные чучела. У каждого человека есть предел сил, и мне начало казаться, что к своему я уже приблизился вплотную.

Я отправил сообщение Виталию и принялся ждать, любясь окрестностями, как в вечер прибытия в этот замок. Солнце уже село, на Орланд опустились сумерки, но было пока еще достаточно светло, чтобы рассмотреть детали. Краски выцвели и потускнели, придавая городу мрачноватый вид. С высоты донжона можно было разглядеть спешащих по домам горожан. Улицы постепенно пустели. Стихали доносящиеся до меня отголоски городских звуков. Где же Виталий? Раньше он всегда появлялся в течение нескольких минут после моего сообщения. Я написал ему снова, а заодно и Николаю, и стал ждать.

Прошло минут десять, но никто из них не появился и даже не ответил мне. Как бы сильно они ни были заняты, просто так оставить меня без внимания они не могли. Вдруг мне грозит опасность и срочно требуется их помощь? Нет, здесь точно что-то не так. Явно что-то случилось, но что? Неужели произошло то, чего я больше всего боялся? Меня бросили, признав частью неудачного эксперимента? Нет, не может этого быть! Николай бы этого не допустил! Даже если бы ему приказали — он все равно нашел бы способ мне помочь!

Не знаю, сколько времени я простоял вот так, уперевшись руками в камень парапета, полностью погруженный в свои мысли и глядя вниз. В какой-то момент меня вывело из задумчивости замеченное во дворе движение. Я присмотрелся, но в сгущающихся сумерках не было видно ничего подозрительного. И все же, меня точно отвлекло что-то движущееся с большой скоростью и оставляющее за собой в воздухе размытый след, будто от скила ускорения. Кто же это может быть?

Я перегнулся через парапет, чтобы окликнуть двойку стражников, постоянно дежуривших у входа в донжон, и поинтересоваться, что там у них происходит. В этот миг я увидел, как в шаге от солдат Авена из ниоткуда появилась одетая в темное фигура. Стражники даже не успели схватиться за мечи, как упали замертво, сраженные двумя молниеносными ударами. Незнакомец быстро огляделся по сторонам, а потом поднял голову и посмотрел прямо на меня. Через несколько мгновений он снова ушел в инвиз, а я так быстро отшатнулся от парапета, что едва устоял на ногах. Игрок, вся информация скрыта! Ни ника, ни клана, ничего! И оказаться здесь высокоуровневый рога мог только по одной причине: он пришел за мной. Мне повезло, что я случайно оказался на крыше и увидел его. Если бы не это, у меня не было бы шансов, а так...

Наверно, подсознательно я все время ожидал чего-то подобного. Никак не верилось, что меня так просто оставят в покое: я слишком важен для «Неракона» и его конкурентов.

Я быстро, но без лишней суеты спустился в свою комнату, закрыв за собой дверь. Раньше у входа постоянно дежурила пара солдат, но спустя несколько дней они мне надоели, и я уговорил Авена убрать этот пост. Если бы мои баронские покои были полноценной Личной Комнатой, то я мог бы закрыться в ней, и никто бы не смог сюда войти, но увы, и для меня, и для других игроков это самая обычная комната.

Я схватил свою сумку, отыскал в ней инфокристалл и отправил Виталию и Николаю короткое сообщение, которое означало, что я попал в беду. На случай крайней опасности мы договорились, что я должен буду отправить через мессенджер слово «SOS», и тогда им потребуется всего несколько секунд, чтобы активировать заранее разработанный план по моему спасению. Короткое и емкое слово, которое когда-то спасало жизни терпящих бедствие моряков, и которое теперь должно было спасти мою. На мой вопрос, что именно должно будет произойти, Николай ответил тогда, что придется вмешиваться напрямую, но тогда обо мне узнает слишком много лишних людей. Теперь же, когда за мной прислали убийцу, это уже не важно.

Сообщения ушли обоим адресатам, и я вздохнул с облегчением. Я был близок к гибели в Туманном Лесу и не мог ни с кем связаться из-за ограничений локации, но здесь-то Инфосеть работает! Остается только ждать.

Я спрятал инфокристалл и стал отсчитывать время. Пять секунд. Десять.

Послышались чьи-то отдаленные крики: кажется, наконец поднялась тревога. Но что могут сделать НПС со стелсером, как минимум на сотню уровней выше них самих? У моей

маленькой армии нет никаких шансов, уже увиденного мне хватило, чтобы понять это. Будет лучше для них самих, если они не успеют встать на пути этого игрока.

Тридцать секунд. Что-то не так! Не знаю, что именно должно было произойти, но помощи можно не ждать. Что у них там могло случиться, почему они оба даже не отвечают?! Неужели... Пришедшая в голову мысль была настолько ужасной, что в нее не хотелось верить. Что, если до них тоже добрались? Николая охраняют не хуже главы какого-нибудь государства, но иногда убивают и их. До Виталия тоже не так легко добраться. Думаю, его отец сделал для него все возможное. Но абсолютной безопасности не существует.

Сорок секунд. Ладно, предположим самое худшее. Если бы что-то подобное произошло, то кто-нибудь уже вышел бы со мной на связь. Кто-то из команды Николая или руководства компании, кто угодно. А вот если все происходит прямо сейчас... Одновременный удар в реале и виртуальности. Это многое объяснило бы.

Пятьдесят секунд. Помощи не будет, можно рассчитывать только на себя. Из-за разницы в уровнях о бое не может идти и речи. Остается только бежать. Телепортация здесь работает, а у меня есть пара свитков. Буду лишь надеяться, что убийца не сможет каким-нибудь образом последовать за мной.

Я быстро собрал свое оружие и тут наконец осознал, что уже несколько секунд снизу больше не доносится криков и звуков боя. На одном из этажей донжона располагаются казармы, и большинство солдат в этот поздний час уже было там. Чтобы добраться до меня, убийце пришлось бы пройти через них. А если они успели поднять тревогу, а теперь все стихло, то это может означать только одно.

Я лишь успел сунуть руку в сумку и схватить нужный свиток, да так и замер в этой позе, потому что в этот же миг дверь распахнулась от мощного удара, и на пороге появился игрок в темных одеждах и плаще. Его лицо полностью скрывала маска, оставляя только узкую прорезь для глаз. Невозможно было даже понять, какой он расы. В руках он держал пару одинаковых кинжалов, явно очень непростых, судя по темной ауре вокруг них.

— Не знаю, что там у тебя, но на твоём месте я бы не стал это доставать, — сказал он, остановившись на входе и настороженно следя за мной. — Вряд ли ты сможешь меня убить, но рисковать я не буду. Кинжал я могу метнуть из любого положения, даже подумать не успеешь.

Кажется, он решил, что я попытаюсь защититься с помощью какого-нибудь мощного артефакта или оружия. Если заговорил первым, значит, сразу убивать не станет. Что ж, поговорим. Может, он немного расслабится и тогда у меня появится возможность сбежать. Мне лишь надо активировать свиток телепортации, который я уже держу в руке.

— Ладно, как скажешь, — я попытался принять более расслабленную позу, не вынимая руки из сумки. — Наверное, бесполезно спрашивать кто ты и как меня нашел. Поэтому задам другой вопрос: о чем ты хотел со мной поговорить?

Незнакомец неожиданно рассмеялся:

— Забавный ты, дед. Я, в общем-то, не говорить сюда пришел. Да ты и сам все прекрасно понял, не дурак. Замок тебе админы подарили, а вот с квестом на обновление ты как-то сам исхитрился, своим умом дошел. Уважаю. Тебя бы к нам в клан — много бы пользы смог принести.

— Так в чем же проблема? — быстро спросил я, почти не удивившись тому, как много он обо мне знает. — Клан — это хорошо. Тем более, мне бы защита не помешала. Вот и принесем пользу друг другу.

— Вряд ли ты сможешь принести кому-нибудь пользу, — сказал он таким тоном, что я понял: разговор стал ему наскучивать. Все это время он ни на миг не отводил от меня взгляда, не давая возможности достать свиток. Нужно тянуть время, мне нужен шанс!

— Сколько тебе пообещали за меня? — спросил я у него.

— Ты столько за всю свою жизнь не видел, — хмыкнул убийца. — Да и дело не только в этом.

— Сколько бы тебе ни заплатили — всегда можно получить больше. Ты знаешь, кто я и сколько могу стоить.

— Не для того я сюда пришел, чтобы переговоры вести, — снова усмехнулся рога. — Мне нужно было перед этим с тобой парой слов не перекинуться, понимаешь? Хочу запомнить тебя получше. Я много раз в игре убивал, но сейчас все по — другому. Сейчас по — настоящему.

Что-то изменилось в его голосе, а в широко раскрытых глазах появилась искорка безумия. За свою жизнь мне доводилось встречать людей с отклонениями в психике, и этот характерный взгляд я теперь узнавал сразу. Не представляю, где они нашли этого психа, но шансов как-то его уговорить нет.

— Первый раз — он во всем хорошо запоминается. Это как первая любовь, понимаешь? — тем временем продолжал он, медленно надвигаясь на меня и направив лезвие кинжала в мою сторону. Второй он убрал, не сводя с меня взгляда. Глаза его стали совершенно безумными.

— Нет, не понимаю. За пониманием ты явно обратился не по адресу. Активировать!

Последнее слово я выкрикнул, резко выдернув из сумки руку с зажатым в ней свитком. Убийца среагировал мгновенно, метнув в меня кинжал. Вспышка сработавшего портала ударила по глазам, и одновременно с этим я почувствовал толчок в грудь...

Давно я не пробуждался с таким трудом. Мысли вяло ворочались в голове, будто я несколько дней провалялся в горячечном бреду, и только сейчас мое сознание начало понемногу проясняться. Может, меня свалила какая-то болезнь, и сейчас нахожусь в больнице? Лежу в реанимации под действием препаратов, а из моего тела торчат десятки трубок и проводов, обеспечивающих мое существование? Да, похоже на то. Открыть глаза и встать не получается. Кажется, я слишком сильно ударился головой, когда упал с турника на уроке физкультуры. Или нет? Я помню вручение школьных аттестатов, значит, это было раньше. Наверное, я все-таки заработал воспаление легких, отмечая мое совершеннолетие. Все же зря мы тогда столько выпили и полезли в ледяную апрельскую воду. Помню, как Юля тогда меня ругала... Юля. Юленька... Яркая, светлая. Вспышка, озарившая всю мою жизнь. Моя супруга, с которой мы прожили всего год. А потом ее забрала у меня автокатастрофа.

Боль переживаемой заново потери с такой силой навалилась на меня, что какое-то время я не мог думать ни о чем другом. Затем она стала постепенно утихать, уступая место другим эмоциям. Я вспомнил Валентину, мою вторую любовь, которая подарила мне двоих детей. Меня захлестнула волна ровного, спокойного счастья, и какое-то время я позволил ей меня нести. Затем меня разом накрыло менее важными событиями из моей жизни: первая работа, первый сданный проект, покупка первого автомобиля... Поток нахлынувших воспоминаний становился все быстрее; он обрушивался на меня, заставляя снова переживать все самые яркие испытанные когда-то чувства. Надежда, счастье, отчаяние, любовь, страх... Огромная лавина событий и эмоций невыносимой тяжестью навалилась в одно мгновение. И в этот же момент я понял, что снова ощущаю тело. Я закричал, забился, словно в припадке, и

открыл глаза.

Игра. Я в игре. Осознание этого пришло ко мне только сейчас. Кажется, меня пытались убить, но я успел телепортироваться в Гильдию Магов Лагесты с помощью свитка, подаренного когда-то Тарвусом. Но что произошло со мной после этого? Мне словно пришлось заново пережить всю жизнь! Ничто в этой игре не могло вызвать такой эффект.

Какое-то время я просто лежал, уставившись в потолок с кирпичной кладкой. Подо мной было что-то каменное и холодное. Кажется, я лежал прямо на полу.

Я машинально скользнул взглядом по окну статуса персонажа, и тут мне стало по — настоящему холодно. Индикаторы жизненной энергии, маны и выносливости, обычно горевшие красным, синим и зеленым цветом, сейчас выглядели серыми, и на них отображалась цифра «ноль».

Я резко выпрямился и тут же встретился взглядом с существом, которое все это время находилось здесь. В нескольких метрах от меня неподвижно застыла темная полупрозрачная фигура, которую лишь в первое мгновение можно было принять за человека. Тощая и высокая, с длинными руками и ногами, она была похожа на чью-то тень. Лица у него не было, лишь в том месте, где должны были находиться глаза, зловещим багровым светом светилась пара огоньков.

Тень — именно так все и называли это существо, потому что никто не знал его настоящего имени — был известен каждому, кто провел в Альтрее достаточно времени, чтобы погибнуть хотя бы раз. Само это место так же не имело официального названия, поэтому еще с первых дней существования игры его окрестили Чистилищем. Прежде чем возродиться в точке респауна, каждому приходится провести здесь какое-то время, пока его не воскресят товарищи, или, если этого не произошло, пока сам Тень не позволит ему вернуться в мир. Причем ожидание может продлиться от нескольких секунд до нескольких часов, и с чем это было связано — знали только разработчики. Иногда проще было покинуть игру и провести это время в реале.

Я поднялся и огляделся по сторонам. Помещение без окон примерно десять на десять метров, источников света нет, но при этом здесь достаточно светло, чтобы не наткнуться на стены. Несколько массивных колонн, соединяясь арками, образуют низкие сводчатые потолки. Комната абсолютно пуста, если не считать небольшого круглого возвышения в самом ее центре. Мрачное место, напоминающее подвал какого-нибудь замка. Последний раз я был здесь лет десять назад, но, похоже, что с тех пор в этой крохотной локации ничего не изменилось.

И все же, как я здесь оказался? Сюда можно попасть лишь одним способом — умерев в игре. Заблокированное окно статуса персонажа тоже намекает на это. Но если бы меня действительно убили, то я умер бы окончательной смертью. Неужели у Николая наконец получилось решить эту проблему? Тогда почему он не отвечал, когда я пытался с ним связаться? Ничего не понятно. Стоит снова попробовать его вызвать.

И только когда я вспомнил об инфокристалле, я наконец осознал важный факт: моей сумки, ровно как одежды и оружия со мной не было! У меня вообще не было ничего, кроме стандартного нижнего белья и висящего на шее медальона с Дланью Создателя. Эти предметы привязаны к персонажу, и их невозможно потерять при смерти. В Альтрее шанс потери предмета довольно мал, если только у тебя нет огромной отрицательной кармы за убийство других игроков. Но даже если и так, я никогда не слышал, чтобы кто-то терял все вещи сразу. Еще один вопрос, на который я не смогу найти ответ без помощи моего старого

друга. И спросить его теперь нет возможности — инфокристалл был в сумке, а ее со мной нет. С другой стороны, он тоже привязывается к персонажу, и потому должен был перенестись вместе со мной. Нужно поискать на полу.

К счастью, инфокристалл отыскался в нескольких метрах от того места, где я очнулся. А рядом с ним я нашел еще один знакомый мне предмет — один из кинжалов напавшего на меня убийцы. Он-то как сюда попал? Объяснение могло быть только одно: когда тот психопат метнул его в меня, игра посчитала предмет выброшенным, а когда оружие засело в моем теле, игра восприняла его как мою собственность и перенесла вместе со мной. Почти уверен, что сработавший в этот же миг телепорт тоже как-то повлиял на произошедшее. Посмотрим, что за вещица.

???

*Урон???*

*Прочность:???*

*Минимальный уровень персонажа:???*

*Владелец: Лисандр. Невозможно потерять.*

Понятно, моего навыка *Опознание* не хватает для того, чтобы увидеть свойства оружия. Этого следовало ожидать. Придется поискать кого-нибудь для распознавания. Как бы там ни было, у меня в руках оказалось явно высокоуровневое оружие, скорее всего, очень дорогое, и привязанное теперь ко мне. Неплохая компенсация за потерянное имущество.

— Вижу, ты не торопишься обратно в мир живых, как большинство из вас, — голос Тени раздался прямо у меня в голове.

— А зачем? Большой мир — большие проблемы. Мне и здесь неплохо. Будь добр, не мешай думать.

Не смотря на зловещий облик, Тень абсолютно безобиден. Единственное, что он может сделать — продержат игрока в этой локации несколько часов — себе на развлечение. Как и Аукцион, Чистилище — это индивидуальная локация, в которую не может попасть больше одного человека, потому Тень существует одновременно во множестве таких комнат. Создатели игры наделили этого персонажа эмоциями, а потому единственным развлечением для него стали разговоры с игроками.

Игнорируя призрака, я уселся прямо на пол и активировал инфокристалл.

— Знаешь ли ты, что я могу держать тебя здесь вечно? — вкрадчиво произнес Тень.

— Не можешь. Тебе самому надоест, — ответил я, не отрываясь от своего занятия.

В моей голове прошелестел вздох разочарования.

— Ты прав, ты мне уже надоел. Возвращайся к живым, — произнес Тень.

Круглое возвышение в центре комнаты вдруг начало испускать неяркое белое сияние. Портал в Альтрею. Но мне пока что туда не надо.

— Спасибо, но я действительно не тороплюсь. Сначала мне нужно кое в чем разобраться.

Я запустил мессенджер и выругался. Список контактов, в котором были лишь Николай и Виталий, оказался пуст. Да что вообще происходит?!

— В тебе есть что-то необычное, — предпринял новую попытку Тень. — Наверное, с тобой связана какая-нибудь интересная история.

— Ты даже не представляешь, насколько интересная. Таких историй этот мир еще не видел. Может быть, когда-нибудь я тебе ее расскажу. Но не сейчас.

— Почему нет?

— Сейчас нельзя. Она еще не окончена. Никто не любит неоконченных историй.

— Обещай рассказать ее потом.

— Хорошо, обещаю.

— Я буду ждать. Ты обещал, — прошелестел его отдаляющийся голос, и Тень снова неподвижно замер, погрузившись в свои мысли.

*Вы получили задание «Неоконченная история». Расскажите необычную историю призраку, охраняющему вход в мир живых. Класс задания: необычное.*

Я отмахнулся от сообщения о квесте и попытался собраться с мыслями.

По соображениям безопасности, мессенджер был единственным способом связи между мной, Николаем и его помощниками. И если вдруг контакты были удалены — это может означать, что пытаться связаться с кем-то сейчас слишком опасно. Нужно ждать, пока кто-нибудь из них не объявится сам и объяснит мне, что происходит. Сколько может продлиться это ожидание? Тоже непонятно. Может, несколько минут, а может, несколько дней. Отсюда вопрос: что делать дальше?

Портал по — прежнему манил к себе неярким сиянием. Можно немного подождать, но если за это время ничего не случится, то все равно придется идти в портал. Проблема в том, что я не могу знать, куда он меня выведет. Обычно игрок появляется в ближайшей к месту его смерти точке возрождения: храму, кладбищу или чему-нибудь в этом роде. Со мной все гораздо сложнее. Я могу оказаться где угодно: на респе, в Гильдии Магов, на дне какого-нибудь моря, или в своих покоях в Орланде, прямо под носом у убийцы, пытающегося найти потерянный кинжал. И кто знает, чем все тогда закончится? Надо подождать.

Через час я понял, что в ближайшее время никто не станет со мной связываться. Нужно решаться. Вдохнув поглубже, словно перед прыжком в воду, я шагнул в портал.

Уже в следующий миг я стоял на порталной площадке в просторной комнате и рассматривал человека, сидящего за столом напротив меня. Судя по одежде, это был молодой маг или кто-то из старших учеников. Он удивленно уставился на меня, забыв о документе в его руках, который он изучал до моего появления.

Действительно, здесь было, чему удивляться: из портала внезапно вываливается полуголый мужик с инфокристаллом в одной руке и странным оружием в другой. Со стороны это могло выглядеть забавно, но мне сейчас было не до смеха.

— Это Гильдия Магов Лагесты? — решил я уточнить на всякий случай.

— Э — э-э, да, — ответил еще не пришедший в себя маг.

— Отлично. Тарвус сейчас здесь?

— Кажется, да.

— Могу я его видеть? У меня к нему срочное дело.

— Вообще-то, он сейчас сильно занят. Не думаю, что...

— Если вы сообщите ему, что человек по имени Лисандр прибыл по его приглашению, он точно согласится уделить мне пару минут.

— Лисандр?! Тот самый, что помог ему найти ученика!?

— Да, тот самый, — ответил я, немного удивленный такой реакцией. Похоже, что Ленри и здесь успел уже наделать шума.

— Пойду, позову Тарвуса, — сказал маг, поднимаясь с места. — И попробую найти какую-нибудь одежду.

Когда он вышел, я наконец с облегчением заметил, что все параметры персонажа вернулись к нормальному состоянию. Жизненная энергия, мана и выносливость замерли на

сто процентной отметке и стали отображаться нормальным цветом. На всякий случай я снова запустил мессенджер и проверил список контактов, но в нем ничего не изменилось. Он по — прежнему был пуст.

Молодой маг вернулся довольно быстро, принеся охапку вещей. Поблагодарив его, я быстро оделся и осмотрел себя:

*Роба мага — ученика. Качество: необычное. Прочность: 30\40. Защита от физического урона: 10. Бонус к Интеллекту +5. Бонус к регенерации маны: +25 %. Минимальный уровень персонажа: 30.*

*Штаны мага — ученика. Качество: необычное. Прочность: 35\40. Защита от физического урона: 8. Бонус к Интеллекту +4. Бонус к регенерации маны: +15 %. Минимальный уровень персонажа: 30.*

*Ботинки мага — ученика. Качество: необычное. Прочность: 17\25. Защита от физического урона: 2. Бонус к Интеллекту +2. Бонус к регенерации маны: +5 %. Минимальный уровень персонажа: 30.*

Похоже, начинающий волшебник поделился со мной своей старой одеждой. Не совсем то, что мне нужно, но все же лучше, чем ходить голым. Поблагодарив мага, я пообещал вернуть все при первой же возможности. А чуть позже появился и Тарвус.

— Рад, что ты нашел время к нам заглянуть, — сказал он мне после взаимных приветствий. — Даже если к этому тебя вынудили обстоятельства. — Он выразительно посмотрел на мое облачение.

— Рано или поздно я бы все равно вас навестил. Просто так сложились обстоятельства. Мы можем поговорить в более удобном месте?

Молодой маг все еще крутился поблизости, столь усердно делая вид, что наш с Тарвусом разговор его нисколько интересует, что это даже начало меня раздражать.

— Поднимемся в мой кабинет, — кивнул Тарвус.

Я забрал со стола инфокристалл и оружие моего несостоявшегося убийства, которые я отложил, пока одевался, и в этот момент внимание Тарвуса привлек кинжал. Словно замороженный, он уставился на оружие, затем перевел взгляд на меня.

— Что это такое? — спросил он наконец.

— Точно не знаю, отчасти из-за этого я здесь и оказался. Мне нужно распознать это оружие.

Маг отреагировал странно. Кинжал, конечно, необычный, но в Альтрее предметы с аурой всевозможных оттенков не являются редкостью.

— Ладно, пойдем, — скомандовал Тарвус и повел меня за собой.

Мы покинули комнату с порталом и проследовали к лестнице. Поднявшись на несколько этажей, мы наконец дошли до какого-то кабинета.

— Итак, ты хочешь, чтобы я раскрыл для тебя сущность этого оружия? — спросил меня Тарвус, когда мы оказались внутри.

— Да, хочу. А что не так с этим кинжалом?

Маг пристально посмотрел на меня, затем сказал:

— Я не вижу свойств этого предмета, но чувствую его ауру. И она мне не нравится. Я много всякого повидал в руках у Бессмертных, но таких ощущений не вызывала ни одна вещь. Здесь понадобится заклинание Познания Сути, причем нерядовое, а высшее. Мне по силам с ним справиться, но это потребует нескольких часов для подготовки — я просто не помню, как это делается, а библиотека у нас большая.

— Сколько это будет стоить?

Тарвус усмехнулся:

— С тебя я денег не возьму. Я и так по — прежнему тебе должен за своего ученика. К тому же, я уже давно не использовал это заклинание. Будет полезно его вспомнить.

— Спасибо, — искренне поблагодарил я. — Кстати, о долге. Так уж получилось, что я потерял все свое имущество, включая тот документ, по которому я должен был получить награду. Могу ли я забрать обещанные вещи?

— Конечно, можешь. Мы прямо сейчас заглянем к нашему зачарователю и приоденем тебя. Еще что-нибудь?

— По правде говоря, да, — сказал я, когда слова мага о долге предо мной натолкнули меня на одну мысль. — Сейчас у меня нет ни денег, ни оружия, и взять их тоже неоткуда. Может ли Гильдия мне как-то помочь? Скажем, снабдить меня всеми необходимыми вещами в долг?

— Гильдия, пожалуй, нет, — задумавшись, сказал он. — А вот я могу. Комплект брони для тебя ничего не будет мне стоить — наш зачарователь должен мне услугу, но на этом его долг будет оплачен. За все остальное залог внесу я. Это довольно серьезная сумма, а меня сложно назвать богатым человеком, поэтому эти деньги ты должен будешь вернуть, скажем, в течение года. Как тебе такие условия?

— Это даже больше, чем то, на что я рассчитывал, — честно ответил я.

— Вот и отлично. Пойдем, попробуем подобрать для тебя что-нибудь.

Мы спустились на один этаж и оказались в комнате, которая больше походила на склад. Все ее пространство занимали ящики, стенды с оружием и манекены с одеждой и броней. Разложенные на нескольких столах различные инструменты и материалы дополняли эту картину. Среди нагромождений ящиков отыскался и хозяин этого места — маленький старичок в больших очках с толстыми стеклами. Мы с Тарвусом быстро разъяснили ему, что нам нужно, и уже через несколько минут я стал обладателем комплекта брони для лучника из запасов старого зачарователя. Свойства полученных предметов привели меня в восторг:

*Кожаная куртка ловкости. Качество: редкое. Прочность: 120\120. Защита от физического урона: 80. Бонус к Ловкости +25. Бонус к Силе +5. Бонус к Телосложению +3. Минимальный уровень персонажа: 50. При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

*Штаны ловкости. Качество: редкое. Прочность: 100\100. Защита от физического урона: 65. Бонус к Ловкости +20. Бонус к Силе +5. Бонус к Телосложению +3. Минимальный уровень персонажа: 50. При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

*Ботинки ловкости. Качество: редкое. Прочность: 90\90. Защита от физического урона: 20. Бонус к Ловкости +15. Бонус к Силе +3. Бонус к Телосложению +2. Минимальный уровень персонажа: 50. При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

*Перчатки ловкости. Качество: редкое. Прочность: 80\80. Защита от физического урона: 15. Бонус к Ловкости +15. Бонус к Силе +3. Бонус к Телосложению +2. Минимальный уровень персонажа: 50. При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

*Кожаный шлем ловкости. Качество: редкое. Прочность: 95\95. Защита от физического урона: 25. Бонус к Ловкости +18. Бонус к Силе +4. Бонус к Телосложению +2.*

*Минимальный уровень персонажа: 50. При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

*Пояс ловкости. Качество: редкое. Прочность: 70\70. Защита от физического урона: 10. Бонус к Ловкости +15. Бонус к Силе +3. Бонус к Телосложению +2. Минимальный уровень персонажа: 50. При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

*Маскирующий плащ с капюшоном. Качество: редкое. Прочность: 100\100. Защита от физического урона: 40. Бонус к Скрытности +30. Бонус к Ловкости +5. Минимальный уровень персонажа: 50. При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

Я тут же переоделся в обновки, получив в качестве бонуса за сет + 15 к Ловкости, + 10 к Силе и +5 к Телосложению.

Как это часто случается с репутационными предметами, получаемыми от различных фракций за какие-то заслуги перед ними, все они оказались привязанными ко мне, и теперь я не смогу выбросить их, продать или передать — только уничтожить. Но все равно я был рад и этому — в таком сете я уже не буду выглядеть в глазах других игроков полным нубом. Не так уж легко на начальных этапах получить предметы такого качества, и если мне удастся раздобыть остальную экипировку под стать этому сету, то я стану желанным приобретением для любой пати своего уровня.

Вместе с Тарвусом мы тут же составили список необходимых мне вещей, которые я должен получить в долг. Старичок — зачарователь, прочитав его, задумчиво потер подбородок и сказал, чтобы за всем остальным я зашел завтра с утра. На том мы и разошлись.

— Как там успехи нашего юного магического дарования? — поинтересовался я у Тарвуса, когда мы вернулись в его кабинет.

— О, великолепно! — тут же оживился он. — Все схватывает на лету, будто он рожден именно для этого, а потенциал такой, что дух захватывает! Жаль только, что я смогу дать ему лишь базовые знания. Его настоящее призвание — демонология, а в этом я мало что смыслю. Но им уже заинтересовался глава нашей гильдии в Эрии. Думаю, у мальчика большое будущее.

— А где он сейчас?

— Здесь, на тренировочном поле, отрабатывает изученное за сегодня. Хочешь с ним увидеться?

— Пожалуй, нет. У меня сегодня был слишком тяжелый день. Все, что мне сейчас действительно нужно, так это отдых.

— А как же твое оружие? Ты же хотел узнать его свойства?

— Проведем ритуал опознания завтра.

— Как скажешь, — немного разочарованно произнес Тарвус. — Все равно мне понадобится какое-то время, чтобы все подготовить. Можно хотя бы узнать, как у тебя оказался этот кинжал?

— Рассказывать особенно и нечего. Один Бессмертный пытался меня убить, но мне удалось сбежать сюда, прихватив его оружие. При этом я сам остался без всего имущества.

— Да, умеете вы где-то находить такие вещи, — задумчиво кивнул маг.

— Где я мог бы остановиться в этом городе? Я еще не бывал в Лагесте, — спросил я, решив сменить тему разговора.

— В квартале отсюда есть неплохое место с приемлемыми ценами. Оно называется «Эрийский сокол». Денег, как я понимаю, у тебя тоже нет?

В ответ мне лишь оставалось развести руками.

— Понятно. Я могу дать тебе немного денег взаймы. Вернешь вместе со всем остальным, — с этими словами он достал из стола небольшой кошель и передал его мне.

*Получено: 10 золотых монет.*

— Тарвус, ты просто мой спаситель! Даже и не знаю, как мне тебя отблагодарить!

— И не надо, — махнул рукой маг. — Был бы я побогаче — я бы и перед гильдией сам за тебя расплатился. А так, уж извини, тебе придется вернуть эти деньги.

— Все до медяка верну, не проблема. С такой экипировкой я найду способ заработать.

Маг удовлетворенно кивнул и поинтересовался:

— Ты принимал участие в походе на сильванов?

— Нет, в это время я находился в другом месте. Тарвус, я бы с удовольствием поболтал с тобой, но у меня сегодня был действительно непростой день, поэтому лучше я зайду завтра.

— Как скажешь, — вздохнул он. — Я провожу тебя.

Мы вернули одолженные мне магом — телепортером вещи, после чего я наконец покинул здание Гильдии Магов и направился к таверне. Она находилась в той же части города, так что, идти пришлось недалеко. Желания получше осмотреться в новом для меня городе совершенно не было, а часто встречающиеся на улице игроки вызывали беспокойство. Прогоняя параноидальные мысли, я ускорил шаг и быстро дошел до рекомендованного Тарвусом «Эрийского сокола». Только сговорившись с хозяином о цене и оказавшись в снятой комнате, я почувствовал себя в относительной безопасности. Самое время успокоиться и собраться с мыслями.

За прошедшее после попытки моего убийства время никто так и не попытался со мной связаться. С другой стороны, попыток завершить начатое тоже не было. Это значит, что мои враги не всеильны, и им неизвестно, где я сейчас нахожусь. Еще вероятнее, что есть множество обстоятельств, о которых я не знаю. Думать об этом сейчас бесполезно. Самое умное, что я могу сделать в этой ситуации — спокойно подождать, пока что-нибудь не прояснится. Непонятно, что случилось с Николаем и Виталием, и смогу ли я еще получить какую-то поддержку извне. Пока что рассчитывать придется только на самого себя.

Лишь сейчас я осознал, как же мне повезло, что я смог получить экипировку в Гильдии Магов и занять немного денег. Тарвус действительно очень мне помог. Если бы не он, я бы сейчас шатался голым по улицам Лагесты, не имея денег даже на ночлег.

Так и не придумав на завтра ничего лучшего, кроме как забрать оставшиеся вещи и осмотреть город, я завалился спать, предварительно подперев дверь. Единственным моим желанием было забыться во сне — так сильно меня вымотали сегодняшние события, особенно переживание эмоциональных потрясений прошлого.

Утром я почувствовал себя намного лучше. В голове прояснилось, да и параноидальных мыслей стало меньше. Раз уж за проведенные в городе вечер и ночь меня никто не нашел, значит, в ближайшее время этого не произойдет.

Тарвус с нетерпением дожидался меня в своем кабинете. Когда я выложил перед ним свой трофей, он тут же взялся за дело.

Обычно для распознавания какого-либо предмета требуется лишь взглянуть на него. И тогда, если значение навыка *Опознание* достаточно высоко, все параметры тут же становятся видимыми. Если же своего навыка не хватает, то приходится просить другого игрока или

искать НПС, которые смогут помочь. Чаще всего за этим шли к магам. Чем ценнее предмет, тем сложнее увидеть его свойства. В некоторых случаях не удастся обойтись без специальных манипуляций. Это означает, что ко мне в руки попал легендарный предмет, но вот на сколько он ценный — пока не понятно.

Какое-то время Тарвус, закрыв глаза, просто водил руками над лежащим на столе оружием. Затем он стал создавать в воздухе сложную магическую фигуру, похожую на те, что я видел, когда он готовился к бою вместе с Ирмондом. Сияющий знак плавно опустился на кинжал и исчез. На несколько секунд темная аура вокруг оружия словно забурлила, затем снова успокоилось.

— Что-то подобное я и подозревал. Убери это с моего стола, — с отвращением произнес маг.

Удивленный его реакцией, я взял в руки свой трофей и прочитал выделенное красным цветом описание свойств:

*Это оружие получило свое имя в честь одного из братьев — близнецов — Гамалья и Шедара.*

*С самого рождения братья были неразлучны. В раннем детстве их отдали жрецам в храм Ворна, бога убийств, обмана и подлости, где их долгие годы обучали, превратив в превосходных убийц. Они всегда действовали вдвоем, и не было такой цели, до которой они не смогли бы добраться. Короли, вельможи, маги — все они находили смерть от их оружия, если на то был приказ их повелителя. В конце концов, коварный бог якобы в награду даровал братьям по одинаковому превосходному кинжалу, в которые была заложена частица божественной силы. Каждый из братьев захотел владеть сразу обоими кинжалами. Слепленные магией оружия, они набросились друг на друга и оба получили смертельные раны. В дальнейшем кинжалы много раз меняли владельцев, но ни один из них не обладал ими долго и не умер своей смертью. Если оба кинжала находятся у одного владельца, то их мощь усиливается.*

*Шедар.*

*Качество: артефакт.*

*Урон 3500–4500*

*Шанс нанесения критического удара + 10 %*

*Бонус + 30 % ко всем характеристикам персонажа кроме Удачи.*

*Прочность: 98.375\100.000*

*Минимальный уровень персонажа: 500*

*Владелец: Лисандр. Невозможно потерять. В случае, если один из владельцев кинжалов — близнецов убьет другого, оба оружия перейдут во владение к победителю.*

*Если в другой руке находится Гамаль, владелец получает дополнительный бонус:*

*Шанс нанесения критического удара + 10 %*

*Урон, наносимый физическими умениями + 25 %*

— Ох ты ж...! — выдал я с чувством, пробежав взглядом по тексту.

— И я полностью с тобой согласен, — кивнул маг.

Такого я никак не ожидал. В момент запуска Альтреи предметов качества «артефакт» еще не существовало, их добавили только по прошествии нескольких лет. Поистине уникальные, такие вещи стоят сумасшедших денег, находятся в руках избранных и являются пределом мечтаний любого игрока. Должно быть, бывший владелец этого кинжала сейчас, мягко говоря, расстроен. Тем более, что раньше у него был комплект — в его руках я видел

второе точно такое же оружие. Этот же кинжал дает мне шанс найти этого игрока. Персонажей, перешагнувших отметку пятисотого уровня в игре очень немного. Что я буду делать, когда выясню его личность, мне пока и самому непонятно. Надо сначала найти, а там уже обстоятельства сами подскажут.

— Лучше тебе не расхаживать по Гильдии Магов с этим предметом, — прервал мои размышления Тарвус. — Не каждый распознает в нем оружие, которое когда-то держал в руках бог убийств. Но если это произойдет, то это не прибавит тебе популярности среди нас.

— Сейчас я заберу оставшиеся вещи и тут же его спрячу, — сказал я, признавая справедливость слов мага. Терять репутацию не хотелось.

— Побудь здесь. Я сам схожу.

Тарвус ушел, но отсутствовал недолго, принеся с собой мою новую сумку.

Я тут же убрал в нее кинжал и полез в интерфейс инвентаря. Магическая котомка оказалась гораздо лучше подаренной Николаем в мой первый день в игре. В нее уже были сложены все вещи, о которых мы договаривались с зачарователем.

*Вы получили задание «Долг перед магом Тарвусом». Вы должны возратить Тарвусу взятые в долг 110 золотых. Срок выполнения: 1 год. Осталось: 364 дня 23 часа 59 минут. Класс задания: обычное. Внимание, в случае провала данного задания часть репутации с данным НПС и Гильдией Магов будет потеряна!*

Все верно. Вчера мы подсчитали, что моя экипировка обошлась Тарвусу в сотню золотых, еще десять он отдал мне на расходы. Долг в итоге получился приличный, но заработать их за такой срок — не проблема.

Тарвус снова принялся расспрашивать меня о моих приключениях, но я сослался на занятость, поблагодарил мага за помощь и быстро покинул Гильдию.

Чтобы отыскать здание Небесного Банка, мне пришлось потратить больше времени, чем я рассчитывал. Лагеста оказалась довольно крупным городом, а сейчас, из-за только что закончившейся войны с сильванами, на ее улицах было много и НПС, и игроков. Поэтому, когда я вошел в двери Банка, имеющего филиалы почти во всех крупных городах мира Альтреи, я наконец смог вздохнуть с облегчением.

В отличие от множества остальных банков Альтреи, принадлежащих как НПС, так и игрокам, владельцем Небесного Банка являлась администрация игры. Предназначался он в основном для хранения денег, ценных вещей и выдачи кредитов игрокам. Поскольку риск потерять что-нибудь ценное существует почти всегда, клиентуры Банку хватало. Работали в нем исключительно живые люди — сотрудники корпорации или игроки, получавшие вполне приличную зарплату, и для НПС его двери были закрыты.

— Мы рады приветствовать вас в Небесном Банке! Чем я могу вам помочь? — прошептала встретившая меня у стойки ресепшена белокурая эльфийка пятого уровня. Явно не сотрудница корпорации — у них безуровневые персонажи, как и у администраторов. Обычный игрок, создавший персонажа именно для этой работы. Что ж, многие приходят в Альтрею не развлекаться, а зарабатывать.

— Здравствуйте, я хотел бы арендовать сейф для хранения вещей.

— Вы уже являетесь клиентом нашего банка?

— Нет, я здесь впервые.

— Тогда вам нужно зарегистрироваться у нас. Пожалуйста, приложите руку к этой панели.

Я коснулся черного прямоугольника, встроенного в стойку. Панель ожила и засветилась

ровным белым светом.

Эльфийка на несколько секунд замерла с остекленевшими глазами, всматриваясь в текст, выводимый напрямую перед ее взглядом:

— Процедура регистрации завершена! Мы предоставляем всем нашим клиентам возможность открыть вклад в нашем банке. Так же мы оказываем услуги кредитования, но только для тех, у кого уже имелись вклады у нас. К сожалению, Вам эту услугу мы оказать пока что не можем.

— Спасибо, пока что меня интересует только сейф.

— Минимальная стоимость хранения вещей — пять золотых в месяц. За эти деньги вам доступно сто слотов. Дополнительное место в банке оплачивается отдельно. Если плата перестанет поступать своевременно, предметы отсылаются их владельцу. Вас это устраивает?

— Устраивает, — ответил я, отсчитывая монеты и удивившись аппетитам администрации игры.

— Теперь вы можете найти любое здание нашего банка и оттуда попасть в личное хранилище, в котором будут находиться ваши вещи. Доступ в него будете иметь только вы. Если вы готовы, то я перенесу вас туда прямо сейчас. Чтобы покинуть хранилище, вам достаточно лишь пожелать этого.

— Я готов.

Выдав напоследок парочку стандартных фраз о том, как важен для них каждый клиент, эльфийка наконец перенесла меня в небольшую комнату с сейфом.

Я тут же переложил в него артефактный кинжал, свой единственный по — настоящему ценный предмет. На мне механика игры постоянно сбивается, и не факт, что лишившись в следующий раз вещей, я не потеряю свой трофей. Что я вообще буду с ним делать — непонятно. Воспользоваться им до положенного уровня я не смогу, он просто не будет наносить урон. Зато я могу его продать или подарить, на это ограничений нет. Вот только делать этого я не буду. Пусть пока что полежит здесь.

Отдав мысленную команду, я оказался снаружи здания банка, прямо перед входом. Не торопясь добрался до таверны, и там наконец детально осмотрел экипировку, полученную от магов.

Пару кинжалов я тут же повесил на пояс:

*Острый кинжал из отличной стали.*

*Качество: редкое.*

*Урон: 75–100.*

*Шанс нанесения критического удара + 2 %.*

*Бонус к Ловкости +10.*

*Бонус к Силе +5.*

*Бонус к Телосложению +5.*

*Прочность: 150\150.*

*Минимальный уровень персонажа: 50.*

*При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

Рядом с ними нашлось место и для меча:

*Длинный меч из отличной стали.*

*Качество: редкое.*

*Урон: 100–130.*

*Бонус к Ловкости +10.*

*Бонус к Силе +5.*

*Бонус к Телосложению +5.*

*Прочность: 150\150.*

*Минимальный уровень персонажа: 50.*

*При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

Простой с виду лук, похожий на английский, порадовал своими характеристиками:

*Ясневый лук.*

*Качество: редкое.*

*Урон: 170–220.*

*Бонус к Ловкости +25.*

*Бонус к Силе +10.*

*Бонус к Телосложению +10.*

*Прочность: 150\150.*

*Минимальный уровень персонажа: 50.*

*При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

Затем наступил черед ювелирки. Я извлек из сумки кольцо, любуясь тонкой работой:

*Изящное серебряное кольцо.*

*Качество: редкое.*

*Бонус к Ловкости +10.*

*Бонус к Телосложению + 5.*

*Прочность: 150\150.*

*Минимальный уровень персонажа: 50.*

*При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать или потерять.*

Ювелирный сет, состоящий из пары колец, серьги, амулета и пары браслетов, тоже занял положенные ему слоты. Все предметы оказались с одинаковыми параметрами.

Толком оценить подросшие характеристики персонажа я не успел: в сумке тихо пиликнул инфокристалл, настроенный оповещать меня звуком о входящих сообщениях на мессенджер.

Наконец-то! Надеюсь, теперь хоть что-нибудь прояснится!

Сообщение оказалось от неизвестного адресата и содержало только видеозапись. После первого же кадра с моих плеч словно сняли целую гору: на видео был Николай. Он сидел за письменным столом в кабинете, оборудованном у него дома. Как обычно, все шторы были задернуты — дома он почему-то всегда любил работать в полумраке. Даже при таком освещении было видно, что он безмерно устал, и будто даже постарел на несколько лет, но это был он, живой и здоровый!

Несколько секунд он просто смотрел куда-то прямо перед собой, затем наконец заговорил:

«Здравствуй, Саша. Эта запись будет уничтожена сразу же после того, как ты просмотришь ее до конца, поэтому я хочу, чтобы ты внимательно выслушал каждое мое слово. Знал бы ты, на какие ухищрения мне пришлось пойти, чтобы отправить тебе это

сообщение! Ну да ладно, сейчас это не важно.

Я знаю, что с тобой произошло, а вот ты, возможно, пока еще не понял. Дело в том, что тебя пытались убить, и эта попытка оказалась удачной. Ты был стерт из игры почти на десять дней. Для тебя все это произошло лишь вчера, но на самом деле прошло одиннадцать дней. Я точно не знаю, что происходило с тобой все это время, но подозреваю, что это было не очень приятно.

Прежде чем объяснить, каким образом ты смог выжить, я должен извиниться перед тобой. Прости, но я сказал тебе неправду. И тебе, и корпорации. Все, что я делал последние несколько недель якобы для твоего спасения, было пустой тратой времени. Тебя невозможно было спасти этим способом. И это понимал только я один, поэтому мне удалось убедить руководство Неракона, что я знаю, как тебе помочь. У меня были на это причины, я расскажу о них позже. Наверное, больше всего тебя сейчас интересует, почему ты до сих пор жив? Я могу ответить на этот вопрос.

Когда мы поместили тебя в мир Альтреи, я уже знал, что у тебя есть лишь один шанс выжить в нем. Если отбросить непонятные для тебя термины, то было необходимо, чтобы твоя душа попросту растворилась в этом мире, впиталась в него, стала его частью. Только тогда ты смог бы возродиться, но не так, как делают это НПС или другие игроки.

Видишь ли, Альтрея давно перестала быть просто игрой, управляемой множеством мощнейших искинов. Она превратилась в механизм, сложность которого превосходит понимание ее разработчиков. Можно сказать, что она развивается сама по себе, ей лишь задают правильное направление. И тебе нужно было вжиться в игру, поверить в нее... Нет, даже не так. Нужно было, чтобы она поверила в тебя, признала своей частью. И у тебя это получилось. Я знал, что рано или поздно это обязательно произойдет, нужно было лишь время, но я не знал, сколько именно. Мне нужно было, чтобы ты смог продержаться без смертей как можно дольше, и поэтому я предупредил тебя о последствиях смерти в игре. Больше тебе не нужно беспокоиться о перерождении. Чем больше будет проходить времени, тем быстрее будет происходить твое возрождение после очередной смерти.

Теперь о том, почему я не рассказал тебе правду. Внутри корпорации все последние месяцы происходило много различных событий, и я оказался в самом их эпицентре. С момента, когда в проекте „Второй шанс“ были получены первые положительные результаты, в руководстве корпорации наметился раскол. Большая его часть выступала за продолжение исследований, но были и противники. Они считали, что владение такими технологиями слишком опасны и могут разрушить корпорацию, если о них станет известно конкурентам. Со временем конфликт нарастал, и достиг пика, когда эксперимент с тобой завершился успехом. Это стало последней каплей для противников технологии „Второй шанс“. Одно дело, когда человека помещают в Хранилище, где его ждет забвение неизвестно на сколько лет. На это не каждый согласится. А вот провести все эти годы в почти полноценной реальности, получив истинное бессмертие и все возможные виды удовольствия — это совсем другое. Никто бы не позволил Неракону единолично владеть такими технологиями, нас бы силой заставили ими поделиться, и раздавили бы, если бы мы попытались сопротивляться. По крайней мере, так считало несколько человек в руководстве корпорации.

Все шло к открытой войне в правлении. Чтобы предотвратить это, я был вынужден приуменьшить результаты эксперимента. Я уверял их, что ты почти обречен, что для твоего спасения потребуется несколько лет работы, и что в ближайшие несколько лет перенос человека в виртуальную реальность невозможен. Тебя же я говорил, что твою проблему мы

решим через несколько недель.

Как видишь, я врал всем, но у меня были на это серьезные причины. К сожалению, я ошибся. Конфликт вышел за пределы корпорации. Оказалось, что та утечка информации, о которой я тебе говорил, была организована оппозицией в руководстве. Это поставило нас в безвыходное положение. На нас стали давить со всех сторон: конкуренты, их лобби в правительствах различных стран. Нам ничего не оставалось, кроме как поделиться разработками с другими корпорациями, пока нас не уничтожили. Одновременно с этим кто-то решил, что правильнее будет от тебя избавиться. С этой целью была организована мощнейшая хакерская атака на Альтрею, сопровождавшаяся саботажем изнутри. В итоге администраторы на несколько часов утратили доступ к игре, и когда ты просил о помощи, мы попросту не смогли ничего сделать. Нам так и не удалось выяснить, кто все это организовал.»

Николай сделал небольшую паузу, чтобы сделать пару глотков из стоящей рядом чашки, затем продолжил:

«Почему все так сложно, почему нельзя было просто удалить твой аккаунт? Потому что не было никакой гарантии, что это может тебе как-то навредить. Воспользоваться правами администратора и убить тебя они тоже не могли: администраторы попросту не могут навредить игроку ни напрямую, ни косвенно. Переместить тебя можно было только с твоего согласия. У администраторов здесь на самом деле не так уж много прав. Они могут, например, снять репутацию, оштрафовать игрока в случае нарушения правил или наложить санкции, связанные с доступом в игру. Запрещать тебе доступ в игру бесполезно — невозможно перекрыть сигнал, идущий от капсулы, потому что сигнала попросту нет. Тебя можно было убить только внутри игры, и сделать это проще всего было другому игроку.

Как ты наверное уже понял, для внешнего мира ты умер окончательно. О том, что ты жив, знаю только я, да и то потому, что я этого ожидал и время от времени проверял твою активность в Инфосети. Никому в корпорации и в голову не придет тебя разыскивать, потому что несколько дней назад твой аккаунт был удален из базы. Они сделали это после того, как они окончательно убедились, что тебя стерло из мира Альтреи. Да, не удивляйся, теперь ты — просто часть игры, и что-то сделать с тобой снаружи невозможно. Но это не означает, что ты в полной безопасности. Ты подчиняешься определенным игровым механикам, и это можно использовать для твоего окончательного устранения. Я не знаю, что они могут для этого придумать, в этом ты разбираешься лучше меня. Но я знаю точно, что это возможно, поэтому ты в безопасности только до того момента, пока о тебе не знают. Именно по этой причине я больше не смогу с тобой связываться, слишком велик риск для тебя. Прости, но с этого момента ты сам по себе.

Могу посоветовать тебе то же, что и раньше. Веди себя тихо. Не высовывайся. Будь, как другие игроки. Играй, путешествуй, найди для себе интересное занятие. Живи. У тебя теперь новая жизнь. Встречи с обычными администраторами можешь не опасаться: они будут видеть в тебе обычного игрока. Но при попытке получить твои личные данные они обнаружат, что в базе тебя нет. Скорее всего, они подумают, что ты какой-нибудь тестер с исключительными правами или кто-то вип — игроков, и решат тебя не трогать. Таких персонажей в игре немного, но они есть. Даже администраторы не могут получить их личную информацию и обходят их стороной.

Не пытайся связаться со мной или с кем-то еще. Кстати говоря, я настоял, чтобы Виталия повысили и перевели на другую должность, чтобы парнишка ненароком не влез,

куда не следует. Больше в Альтрее он не появится, а кроме нас двоих никому доверять нельзя. В общем, сам все понимаешь.»

Николай ненадолго умолк, опустив глаза и собираясь с мыслями, потом вновь заговорил, переведя взгляд на камеру:

«Давай прощаться, Саша. Не знаю, сможем ли мы еще когда-нибудь поговорить, но очень на это надеюсь. Я хорошо тебя знаю и думаю, что ты найдешь свое место в этом мире. Прощай.»

Видеозапись оборвалась, надолго погрузив комнату в тишину, изредка нарушаемую доносящимся с улицы шумом, а я все сидел, пытаюсь осмыслить только что услышанное.

Один. Я остался один. Ни друзей, ни знакомых. Разве что НПС... С другой стороны, ведь Тарвус мне очень помог! Да и мои советники в Орланде принесли много пользы, пусть даже это было в них заложено. А два алхимика, Фелар и Хельмар, предложившие мне учиться у них? Или Бранн, первый встреченный мною НПС? Друзьями я их не назову, но все это время я воспринимал их, как полноценных личностей со своей историей и характерами, и каждый из них чем-то мне помог. Чувствовал ли я себя одиноким? Нет! Не смотря на постоянную опасность и ограничения, эти несколько недель я жил полнее, чем многие годы до этого. Мне даже удалось в итоге превратиться во вполне жизнеспособного персонажа, у которого не будет сложностей с дальнейшим развитием.

Финальная статистика радовала глаз, вознаграждая за труды последних нескольких недель:

**Раса:** человек, даргардец.

**Уровень:** 50

**Класс:** нет

**Основные характеристики:**

**Сила** — 142

**Телосложение** — 405

**Ловкость** — 437

**Интеллект** — 66

**Воля** — 64

**Харизма** — 64

**Мудрость** — 59

**Удача** — 115

**Жизненная Энергия** — 4050

**Мана** — 660

**Выносливость** — 4050

**Броня** — 225

**Навыки:**

**Торговля** — 12

**Красноречие** — 24

**Опознание** — 38

**Атлетика** — 44

**Скрытность** — 75

**Акробатика** — 4

**Точность** — 74

## **Профессии:**

**Алхимия** — 99

**Травничество** — 38

А ведь неплохо вышло, жить можно! Перекос в прокачке по — прежнему бросается в глаза, но через пару десятков уровней все выровняется.

Исчезло полученное в Орланде достижение «Барон», а вместе с ним и бонус к Харизме. Замок и титул, конечно, жаль, но еще больше жаль его жителей, погибших из-за меня. Хотя... Пока Орланд не добавили в мир игры — с ним можно делать что угодно. Погибших просто возродят, и это никак не нарушит целостность игрового мира. Все равно после окончания тестирования всех НПС ждало обнуление памяти, после чего им загрузили бы совершенно новую. Затем все баронство разместят в каком-нибудь из уже существующих государств, в котором они будут жить, не помня ничего о происходящих сейчас событиях. Мои советники, к которым я даже успел немного привязаться, будут служить какому-нибудь другому барону, даже не зная о моем существовании... Но ничто не мешает мне снова обзавестись небольшим замком, на этот раз уже заслуженным, а не подаренным на время. Потом, когда-нибудь. Потому что сейчас в этом мире слишком много интересного, чтобы сидеть на одном месте!

Только сейчас, после всего сказанного Николаем, я по — настоящему ощутил, что та реальность для меня потеряна — со всеми ее радостями, но и со всеми трудностями. Я буквально физически почувствовал, как груз проблем, принесенных мною из реального мира, стал постепенно исчезать, и будто даже стало легче дышать. Не мечтал ли я о чем-то подобном все последнее годы?

Теперь, когда исчезла непосредственная угроза, меня ничто не ограничивает. Можно поселиться в каком-нибудь городе и жить там годами, как многие игроки. Заниматься только ремеслами, завести свою лавочку. А можно в одиночку исследовать мир в поисках приключений или даже вступить в клан. Преду мной открыты все дороги этого огромного мира, мира меча и магии, прекрасных принцесс и великих героев, где добро и зло отделимы друг от друга. У меня есть долг перед Гильдией Магов, а еще очень хочется когда-нибудь снова посмотреть в глаза человеку, пытавшемуся меня убить. Мне действительно выпал второй шанс, и я воспользуюсь им в полной мере. Рекламный слоган «Альтрея — больше, чем игра» обрел новый смысл. Теперь для меня Альтрея больше, чем игра. Она — вторая жизнь.

**КОНЕЦ ПЕРВОЙ КНИГИ**

**Больше книг Вы можете скачать на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)**