

Цитадель

Автор:

Алексей Осадчук

Цитадель

Алексей Витальевич Осадчук

Зазеркалье #2

«Если ты доблестный воин, желающий совершить подвиг, – нам всегда нужен еще один герой на крепостных стенах Марагарской Цитадели!

Ты могущественный маг, ищущий забытые знания? Посети Древнюю Библиотеку!
И тебе откроются многие тайны!

А может, ты просто игрок, жаждущий острых ощущений? Тогда поспеши! В Марагарской Цитадели ты всегда найдешь приключение себе по душе!...»

Олег меньше всего хотел совершить подвиг. Ему не было никакого дела до забытых знаний, а к острым ощущениям он относился резко отрицательно. В Зазеркалье вообще не место таким, как Олег. И все-таки он здесь... Таковы условия Рефлексбанка, выдавшего кредит на лечение дочери Олега. А потому, хочет он или нет, ему придется стать защитником Марагарской Цитадели...

Алексей Осадчук

Цитадель

© Осадчук А., 2015

Глава 1

– Значит, все-таки решился? – На удивление, Вайнар очень спокойно отнесся к новости о моем переезде. – Ну и местечко ты себе выбрал...

– Да, – пожимаю плечами. – Сам ведь понимаешь... Обстоятельства...

– Да уж... Как бы парадоксально это ни звучало – не в игрушки играем. У каждого свои проблемы и цели.

– Если бы ты только знал, как мне не хочется переезжать...

И это чистая правда. Не люблю перемены. За последние девять дней погрузился в некий столичный микроклимат. Познакомился с нормальными людьми, да что говорить, с неписями у меня тоже неплохо все складывается. Но, как правильно заметил Вайнар, вроде как и в игре, но не играю, а живу. Пусть и виртуальной жизнью...

– Знаешь, знакомы-то всего ничего, а уже успел привязаться к тебе, – проворчал с сожалением в голосе раггх. – Да и Сорил тоже... Только недавно тебе косточки перемывали... Хе-хе...

– Взаимно, – улыбаюсь в ответ.

– На самом деле не так уж много здесь народу, с кем можно вот так просто пообщаться. Все куда-то спешат, торопятся. Понимаю, игра, немалые деньги плачены за аккаунты. Ну да ладно... Телячьи нежности в сторону! Перейдем к делу!

Мысленно благодарю Вайнара за то, что не задает лишних вопросов. Наверняка догадывается, чем обусловлен мой переезд. Игроки вроде меня просто так не снимают жилье в Меленвиле, а потом не переезжают внезапно в одно из самых опасных мест этого виртуального мира. И он об этом знает.

– Значит, так, – продолжает раггх. – Насколько я понимаю, ты хочешь продолжить корячиться на Леди Мэл?

– Совершенно верно, – киваю в ответ. – Меня все устраивает. Сам ведь знаешь.

– Ну, это я для протокола, – улыбается раггх. – Порядок такой... Для таких вот моментов предусмотрено несколько вариантов развития дальнейших трудовых отношений. Например, апнулся игрок, а шахт у меня под его уровень нету...

Мне стоило труда сохранять спокойствие. Дело в том, что своего «мастера» я все-таки решил скрывать и дальше. На изумрудах нормально зарабатываю, да и относительная стабильность появилась, не считая переезда, конечно... Какой смысл сейчас переходить на новый ресурс? Да, платят больше, но это не решит мою проблему. Что-то мне подсказывает – это даже усугубит мое положение. Первоочередная цель на данный момент – кредит. Хотя если задуматься... Теоретически плюсов хоть отбавляй. Сильный клан, к примеру, Стальная Сотня. Охраняемая территория. Наверняка походы в богатые инсты. Только вот сколько мне будет перепадать от всех этих благ? Нет, я не жадина какой-нибудь, просто не верю людям. Кто даст гарантию, что моя проблема будет услышана и воспринята так, как хотел бы я сам? Наверняка ведь захотят проехаться на моей слабости. Сперва прикормят, а затем – прощай, свобода! Нет уж...

– Понимаю, это пока не про тебя, – продолжал Вайнар, не замечая моего состояния. – Но мой тебе совет – начинай уже просчитывать варианты. С твоим упорством месяцев этак через шесть-семь возьмешь «мастера». А это уже, сам должен понимать...

Сказав это, раггх наставительно поднял когтистый палец вверх.

Стараясь выглядеть естественно, улыбаюсь.

– Спасибо за совет. Главное, не надорваться раньше времени...

– Не дрейфь! – скалится Вайнар. – Если все сделаешь правильно – еще всех нас переживешь... Так вот о чем я... Есть несколько вариантов. Самый оптимальный для тебя, думаю, обычный перевод. «Пробный» контракт ты подписал... Так? Но двух недель еще не прошло. Смотри, что я предлагаю... Так как у Леди Мэл есть

изумрудные копи в окрестностях Марагарской Цитадели, переведу-ка я тебя на одну из этих шахт. Теоретически тебе даже не придется отмечаться у тамошнего начальства. Пришел на шахту и рой себе камешки в свое удовольствие. Хотя отметить все-таки рекомендую...

Вот оно, лишнее доказательство моих предположений и страхов. Даже человек, с которым у меня нормальные отношения, пытается улучшить свое положение за мой счет.

По правде сказать, я его понимаю. Не хочет терять «опытного» рудокопа. Наверняка капают какие-то бонусы за меня. А с другой стороны, почему бы и нет? Мне вот сотрудничество с Вайнаром тоже выгодно. Отношения приятельские вроде как наладились. Глядишь, контракт двухнедельный с его рекомендацией перерастет в постоянный. Есть ли смысл сейчас разрывать так удачно сложившиеся взаимоотношения? Кто знает, чем обернется для меня переезд?

– Отлично! – киваю в ответ. – Даже лучше, чем я предполагал. А то как подумаю... Новое место... Новые люди...

– Вот-вот! – сияет Вайнар. – Мыслишь в правильном направлении!

Спустя час я вышел из конторы и направился к portalу. Формальности улажены. Соглашение о переводе подписано. Осталось еще несколько дел – и вперед, на новое место жительства. Благо, согласно условиям задания, оно у меня будет бесплатным.

Что-то мне подсказывало, казармы Марагарской Цитадели – место не из самых комфортных в Зазеркалье. Хех... А ведь о халатах и пижамах из постоянного двора Рональда я там буду вспоминать каждый вечер... Кстати, с хозяином «Усталого Путника» уже попрощался, осталось заглянуть к Миле и узнать, как там Томми. Знаю, неписи, но как-то уже успел прикипеть к этому мальчугану. Наверное, потому, что он чем-то напоминает мою Кристу... Решено, заскочу на секунду, но только после того, как увижусь с еще одним моим работодателем.

Контора стряпчего, как всегда, встретила тишиной и затхлостью. Паутина на люстре, пыль на картинах, спертый воздух... Никанор не любил проветривать свой офис. Более того, его службе приходилось это делать тайком от хозяина.

Не знаю, как разработчики умудрились передать всю гамму неприятных запахов этого места. Здесь всегда пахло старческой конурой, ветхой бумагой и почему-то гнилыми яблоками. Догадываюсь – это выверты моего сознания. Что-то мне напоминало эту картину... Что-то из моего прошлого... Видимо, обстановка в конторе Никанора ассоциировалась у меня с чем-то виденным ранее в реальной жизни.

Старик сидел за письменным столом, царапая гусиным пером на желтом листе бумаги. Все это действие сопровождалось неприятным скрипом и редкими покашливаниями. Старческие губы бесшумно дублировали слова, появляющиеся на бумаге. Картину завершал засаленный халат бурого цвета, трехдневная небритость на обвислых щеках и вечно невымытые редкие волосы на лысеющей голове.

– Знаешь, Ольд, – проскрипел стряпчий, не отрываясь от своего занятия. – Это даже хорошо, что ты уезжаешь. И хорошо вдвойне, что едешь ты именно в те края. Есть у меня одно дельце к тебе...

Вот так номер! Это откуда ему известно-то? Кроме Вайнара никто не знает о моем задании, а ему пока в Меленвиль ходу нет. Да и что его может связывать со старым стряпчим? Неувязочка... Я даже Сорилу не сказал. Гном, кстати, спокойно отнесся к моей скрытности. Понимает мужик, что не могу болтать много...

Спустя секунду Никанор развеял все мои сомнения.

– Как только мне пришло уведомление из городской администрации, что ты зачислен в гарнизон Марагарской Цитадели, я понял – это знак свыше!

Костлявые сухие пальцы, перепачканные чернилами, нервно барабанят по столешнице. Бесцветные глаза мечтательно прищурены. Старик здорово возбудился. От напускного безразличия не осталось и следа. На бледно-серых щеках проступил легкий румянец.

А ведь не зря я сюда пришел... Согласившись стать «защитником Марагарской Цитадели», я прекрасно понимал, что от ежемесячного репутационного задания придется отказаться, да и от всех остальных минирепутационных квестов тоже. Несомненно, радовал тот факт, что больше не увижу этого вздорного старика.

Вечно брюзжащего и недовольного своей серой виртуальной жизнью. Но потеря почти восьми сотен единиц репутации сильно огорчала. Тем более столько выбегал уже, выполняя порой дурацкие, отбирающие много времени поручения.

Конечно, проще было бы выбросить из головы мысли об этом задании, но что-то меня все-таки заставило появиться в конторе стряпчего. Понимаю, он всего лишь бездушная программа, набор скриптов... Но, как показала практика в Зазеркалье, случайности не случайны. Очень хорошо! Осталось только узнать, что нужно скряге.

– Слушай меня внимательно, Ольд, – полушепотом начал Никанор, указывая на меня трясущейся старческой рукой. – Да сядь же ты, наконец... У меня уже шея затекла...

Узнаю моего босса. Как всегда, вздорный и раздражительный. Сажусь на указанный стул и, повинувшись требовательному жесту костлявой руки, слегка наклоняюсь вперед. Что за тайны мадридского двора?

– Я весь внимание, хозяин.

Никогда еще не называл Никанора «хозяином». Признаюсь, сделал это намеренно, вдруг перепадет еще парочка единиц репутации. Я уже понял – с неписями нужно отыгрывать свою роль до конца. Спасибо разработчикам...

Похоже, стряпчий оценил. Вон как нижнюю губу задрал, старый маразматик.

– Знаешь, Ольд. Много через меня курьеров прошло. Очень много. В основном глупые, ленивые и тупые. Видел много грубиянов. С такими у меня отдельный разговор... Кхе-кхе... Но вот такого помощника, как ты, у меня еще не было... Расторопный, деликатный и, главное, что я очень ценю, – заслуживающий доверия.

Помимо воли бросаю короткий взгляд на рукав моей куртки, украшенный пестрой вышивкой. Похоже, работают ленточки, а может, просто совпадение.

– Спасибо за похвалу, хозяин.

- Так вот... Как я уже сказал, есть у меня одно дело в тех местах, куда ты надумал отправиться. Возьмешься?

Перед глазами появилась надпись:

- Вы только что получили задание «Интерес старого Никанора».

- Задача: Ежедневно сообщать обо всех новостях в сфере судебных разбирательств в локации «Окрестности Марагарской Цитадели».

- Награда: Неизвестно.

- Принять/Отклонить?

Пока я читал сообщение системы, старик продолжал говорить:

- По сути, от тебя нужно немного. Мне нужны глаза и уши в тех краях. Думаю расширить свое дело. Если все срастется – тебе тоже местечко найдется. Ну как? Что скажешь?

- Не знаю... Мне ведь служить в Цитадели придется. Времени не будет вовсе... – набиваю себе цену я.

Стряпчий улыбнулся беззубым ртом. Непись, а понимает, что к чему.

- О награде не беспокойся. Не обижу...

В подтверждение его слов система выдала новую порцию информации:

- Соглашаясь помочь Никанору, вы автоматически сохраняете право на награду за ежемесячное репутационное задание.

Вот оно как, значит... Не зря я сюда зашел, ой не зря!

– Тем более мое поручение не такое уж и сложное, – продолжал шептать старик. – Так как появляться каждый день с докладом ты не сможешь, будешь просматривать свежую прессу да ставить отметки вот в этом журнальчике.

Сказав это, Никанор пододвинул мне старую потрепанную тетрадь.

– Особенно меня интересуют тяжбы о наследстве и бракоразводные процессы. Ну, это ты и сам знаешь...

Я взглянул на тетрадь.

– Название: Старый дневник Никанора.

– Тип: Квестовый.

По сути, ничего особенного. Догадываюсь, все эти так называемые «секретные» задания выеденного яйца не стоят. Могу себе представить, скольким игрокам пришлось выслушать признание старого стряпчего. Ни за что не поверю, будто получаю уникальный квест. Глеб говорил, задания цикличны. Пусть невелика частота повторений, но все-таки... Думаю, таких, как я, у Никанора было очень много. А вот цели разработчиков ясны. Во-первых, создать атмосферу реальности происходящего. Зная по себе, могу с уверенностью сказать – «зеркальные души» справляются со своей задачей на все сто процентов. Очень по-настоящему здесь все выглядит...

Во-вторых, репутационные задания относятся к так называемым социальным квестам. Скрытых задач у разработчиков хоть отбавляй, да и задумываться мне не особо хочется над этим вопросом.

Есть еще и в-третьих... Выгода... Не мне, конечно... Как понять фразу «сообщать обо всех новостях»? Все просто. Мне придется ежедневно просматривать несколько местных газетенок, а потом тщательно записывать все в тетрадке стряпчего. Задание – легче не бывает. Только вот есть здесь и подводные камешки. Они не особо крупные, но они есть... Например, предполагаю, газет придется покупать не меньше десятка, а это уже минимум три-четыре золотых

монеты. Далее... Письменные принадлежности... В Зазеркалье все взаимосвязано. Кому-то надо ведь прокачивать того же алхимика, что изготавливает чернила. А гусиные перья наверняка какой-нибудь фермер доставляет в канцелярскую лавку. Вон тот же Захар, мой случайный знакомец, на своей телеге много чего вез на ярмарку... Так что такие вот пироги...

- Договорились! - с улыбкой протягиваю руку старику.

Приняв все задания и быстро попрощавшись с Никанором, выскочил на свежий воздух. Осталось навестить Милу, и можно отправляться на место новой службы...

По дороге заглянул в булочную и прикупил сладостей для Томми. Надеюсь, он уже выздоровел.

Дверь открыла жена Рональда, Рита. Увидев меня на пороге, приветливо улыбнулась и пригласила в дом.

- Вот, - протягиваю бумажные пакеты с пирожными. - Еще свежие.

Из салона рыжим метеором выскочил Томми и тут же начал клянчить у тети свою порцию.

- Вот сперва пообедаешь, а потом уже и до сладостей дело дойдет, - менторским тоном отвечала Рита.

- Ну вот, всегда так, - вздыхает карапуз, провожая долгим взглядом розовый пакет, уносимый тетей на кухню.

- Господин Ольд! - Знакомый голос заставил обернуться.

Мила бодро спускалась по лестнице и весело улыбалась. Все те же рыжие локоны и смешные веснушки на слегка вздернутом носике. Легкое синее платье и полупрозрачный бирюзовый шарфик.

- Очень рада!

– Добрый день! – отвечаю, улыбаясь. – А я вот заглянул навестить больного, а он уже, смотрю, и не больной вовсе.

Женщина счастливо улыбнулась.

– Ну что же вы стоите в прихожей? Проходите в салон! Кофе?

– Не откажусь, – киваю в ответ. – Знаете ли, замотался сегодня с утра. Много дел.

– Вот и славно.

Женщины быстро накрыли на стол. И уже спустя несколько минут мы втроем пили черный кофе. Не знаю, какие запахи ощущали мои собеседницы. Другой вопрос, ощущали ли они вообще что-нибудь? Не суть важно... Сделав еще один глоток, я наконец вспомнил этот аромат, вернее, то место, где впервые ощутил его.

Это было в начале мая. Мы со Светой тогда только поженились и поехали к Средиземному морю. Сидели на террасе местной кафешки и пили кофе. Улыбаясь, следили за тем, как на пляже резвилась ребятня...

Углубившись в свои воспоминания, не сразу услышал, что ко мне обращается жена Рональда.

– Господин Ольд! Господин Ольд! Вам нехорошо?

Потерев переносицу, я устало ответил:

– Нет, нет... Прошу простить меня... Просто вспомнилось кое-что... Вы что-то говорили?

– Да, – кивнула Рита. – Я говорила, что мы ждали вас.

– Ах вот как? – удивляюсь я, но тут же легонько хлопаю себя по лбу: – Рональд вам уже сообщил, что я уезжаю?

– Да, – отвечает Мила. – Вот потому-то мы и ждали вас. Мы были уверены, что вы не уедете, не попрощавшись.

Выражение лица мамы Томми говорило о том, что она хочет меня о чем-то попросить. О чем-то очень важном для нее.

– Я так понимаю... – начинаю первым. – У вас ко мне есть какое-то дело, не так ли?

Мила слегка покраснела.

– Понимаете ли, господин Ольд, – ответила за свою родственницу Рита, – кузина моего мужа считает, что в последнее время она вас и так уже загоняла своими просьбами.

– Ну что вы, Мила! – улыбаясь, взмахиваю руками. – Какие пустяки! Скажу больше, еще неизвестно, кто перед кем в долгу. Ведь без вашей рекомендации мне бы пришлось еще долго искать приличное место для жилья. Вы и Томми, можно сказать, первые мои друзья в столице.

– Вот-вот! – наставительно подняла указательный палец вверх Рита. – Именно так я и сказала ей. Сами посудите, Ольд, какие могут быть неудобства между добрыми друзьями?

Мгновенно появившееся сообщение перед глазами заставило меня слегка вздрогнуть, благо мои собеседницы ничего не заметили.

– Поздравляем, Ольд! Вас считают другом несколько жителей столицы.

– Награда: +300 единиц к репутации города Меленвиль.

Быстро просмотрел характеристики. Отлично, уже без малого тысяча пятьсот единиц! Очень хорошо! Даже замечательно!

– Совершенно верно, – улыбаясь, отвечаю я. – Вы в полной мере можете на меня рассчитывать. Я весь внимание.

Рита ободряюще положила ладонь на плечо кузины мужа.

– Понимаете ли, Ольд, – с трудом подбирая слова, начала Мила. – То, о чем я попрошу вас, связано... хм... с некими рисками. Даже в какой-то степени опасностью для жизни...

Я напрягся. Понимаю, у нас сложились определенные приятельские отношения, но лишний риск мне ни к чему. Тем более что у меня и так уже намечается «месяц странствий».

– Прежде чем я озвучу свою просьбу, пообещайте мне, что откажетесь, если посчитаете ее слишком опасной для вас. Уверяю, ваш отказ никоим образом не повлияет на дружбу с нашей семьей. Дело в том, что мы прекрасно понимаем – вы не воин и не боевой маг. Вы обычный мирный гражданин Меленвиля.

Мне оставалось только кивнуть в ответ. А что тут скажешь? Она права.

– Спасибо за откровенность, – улыбнулась Мила. – Теперь мне намного легче говорить. Суть дела в том, что Рональд сообщил нам, куда вы направляетесь.

– Да уж, – подтвердила Рита. – Окрестности Марагарской Цитадели – не самое лучшее место для таких граждан, как вы, уважаемый Ольд.

Я лишь пожимаю плечами. Мол, родина-мать зовет. И все такое...

– И мы искренне восхищены вами! Вот достойный пример настоящего гражданина Меленвиля!

Я уже было ожидал нового сообщения от системы, но, увы, похоже, этот источник не такой уж и бездонный.

Снова молча пожимаю плечами. Мол, я еще и скромный. Эх... Если бы вы только знали, с каким удовольствием отказался бы от этого задания...

– Не буду ходить вокруг да около, – продолжила Мила. – Наверняка вы уже торопитесь... Суть моего дела такова... Я хотела бы, чтобы вы передали вот это письмо моему супругу...

Я посмотрел на протянутый мне предмет и чуть было не закашлялся, прочитав имя адресата...

– Название: Письмо Милы.

– Тип: Квестовый.

– Место доставки: Марагарская Цитадель.

– Имя получателя: Сотник Гард.

Глава 2

Сотник Гард, значит... Случайность? Совпадение? Все может быть... Проделки моего «покровителя»? Вот это уже вряд ли... Не верю я в то, что Андрей Петров настолько «могущественный и всеильный». Меленвиль ему не по зубам.

Что же тогда? Характеристика «доверие» все-таки сработала, так как должна была сработать? А что? Теория, имеющая право на жизнь. Собственно, почему бы и нет? Соглашусь, все это выглядит не очень правдоподобно. Хотя на моем месте мог оказаться кто угодно. Скажу больше... Там, у фонтана... Появись в тот день игрок с «доверием» выше хотя бы на одну единицу, чем у меня, – Томми обратился бы к нему.

Может быть, я ошибаюсь? Возможно... В любом случае пиши для размышлений хоть отбавляй.

Похоже, мне все-таки удалось заполучить одно из тех многоступенчатых репутационных заданий, о которых так живописно рассказывал Глеб. Если все-

таки придерживаться теории «неслучайности», то вырисовывается занятная картинка. Произошла некая цепная реакция. Знакомство с Томми. Затем с его матерью и двоюродным дядей. Потом система генерирует под меня долгосрочное задание, что, собственно, уже очень неправдоподобно. Кстати, если бы я спросил у Милы, как зовут отца Томми, многое прояснилось бы намного раньше...

Получается, мужчина со шрамом с портрета и есть сотник Гард. Другими словами, супруг Милы и отец Томми – мой будущий начальник. В существование еще одного сотника Гарда мне как-то мало верилось... Хм... А ведь Мила упоминала о том, что ее муж служит на границе. Только вот я как-то не обратил на это внимания. Что ж, данная ситуация будет мне уроком. Если я, конечно, не ошибаюсь...

Кстати... Подозреваю, что чем выше статус НПС в столице, тем значительней награда за выполненные задания. Не зря же вокруг дома мэра или того же начальника городской стражи вьются стайки игроков. Понимаю, эти хотят все сразу, много и быстро. Но такие товарищи, как правило, долго в столице не задерживаются. Плюют на репутацию города и уходят в другие локации – бить монстров... С такими ребятами мне точно не по пути...

Надеюсь, сотник Гард – влиятельная фигура в этой игре...

В доме Гарольда пришлось задержаться на полчаса дольше, чем рассчитывал. Дело в том, что, как только Мила узнала о моей миссии, она тут же на моих глазах написала еще одно письмо, в котором рекомендовала меня своему супругу как хорошего друга семьи. Врать не буду, все складывалось очень даже хорошо. Да что говорить... Замечательно! Может, игроку с дорогим аккаунтом мои метания по столице покажутся бессмысленной тратой времени, а будущая поездка в пограничье начальной стадией маразма, спорить не буду... Мне, честно говоря, плевать на то, что там кто обо мне подумает. Как правильно заметил Вайнар – у каждого в Зазеркалье свои цели.

Шагая в сторону «вокзала», прощался со столицей. Аллея Цветов – так называлась одна из улиц, ведущая к порталу, – мне особенно нравилась. Конечно, можно было бы срезать через переулок Мастеров. Когда бегал на работу, всегда так делал. Но не сегодня... В этот раз хотелось пройтись не спеша и полюбоваться на прекрасные цветочные композиции, что ежедневно менялись столичными флористами.

Много лет назад мне по работе довелось побывать в Пекине. Меня поселили в небольшую, но чистенькую гостиницу. Окна номера выходили на площадь. Не помню ее названия, впрочем, как и гостиницы тоже. Я вообще мало помню о той поездке. Все как-то происходило быстро, можно сказать, стремительно. Да и был я там всего ничего. Два или три дня...

Единственное, что хорошо запомнилось, – утренние подъемы. А именно то, что видел из окна каждое утро: на площади располагалась огромная клумба. Их в Пекине, должен заметить, огромное количество. На октябрьские праздники город утопает в зелени и цветах. Так вот «моя» клумба каждое утро меняла свой рисунок и цветовую гамму. В первый день я любовался синими цветами... Но на следующий, когда вместо сине-зеленой лужайки за моим окном появился красно-желтый цветочный дракон, – я замер с открытым ртом. Потом мне объяснили, что ночью по городу ездит специальная бригада с полным грузовиком вазонов и меняет рисунки на некоторых столичных клумбах.

Что-то подобное наблюдалось и на Алее Цветов. Бирюзовые цветочные арки. Разноцветные статуи сказочных животных, застывших в разных позах. Белоснежные фонтаны и причудливые яркие кусты. Сегодня, как никогда, вдруг захотелось, чтобы мои девочки увидели эту красоту. Впервые за много часов, проведенных в Зазеркалье, я пообещал себе, что обязательно покажу этот мир Свете и Кристе...

Здание порталного комплекса встретило обычной «вокзальной» суетой. Кстати, в этом месте, как ни в одном другом, можно с легкостью определить уровень осведомленности игрока. Новички видны всегда. Особенно здесь. И дело даже не в желтых никах, а в самом поведении человека. Например, вон те две альвийки, что вышли только что из портала. Глаза навывкате, головы вертятся на триста шестьдесят градусов, на лицах радостные улыбки. Несмотря на достаточно высокие уровни, ведут себя, как две деревенские школьницы, попавшие в центр мегаполиса. Хех... Вроде бы всего девять дней прошло с момента появления в этом месте, а уже чувствую себя старожилом.

Застываю в шаге от кассы-терминала.

– Добро пожаловать, Ольд!

- Вас приветствует терминал порталного комплекса № 4578.

- Желаете приобрести билет?

Соглашаюсь.

- Выберите место прибытия.

Вчера вечером было достаточно времени подготовиться к этому, по своей сути, невинному предложению. Благо скудный инфопортал Зазеркалья позволял это сделать. Итак, чтобы попасть в Марагарскую Цитадель, нужно совершить два перехода. Вернее, три... Причем последний, насколько я уже понял, не самый приятный.

Мое будущее место службы находилось на самом краю территории Светлых земель. Видимо, именно по этой причине разработчики посчитали, что, несомненно, правильной для них будет не создавать «прямой рейс» до Марагарской Цитадели. Целесообразней будет вытянуть побольше золота из виртуальных карманов игроков.

Итак, у меня несколько вариантов, но в конечном итоге они мало отличаются друг от друга. Первых два «скачка» сделаю, не выходя из порталных комплексов. По сути, разницы особой нет – цена-то одна.

Огромная локация «Окрестности Марагарской Цитадели» представляет собой совокупность нескольких мелких подлокаций, городков и инстансов. Моя же первоначальная цель – городок Драмен. Именно в окрестностях этого населенного пункта и находятся изумрудные копи Леди Мэл. Там же предстоит отметить в местной конторе моей работодательницы. Есть еще несколько городков. Мэллори – Повелительница Бури действительно отхватила себе немало земли во времена клановых войн, но Драмен устраивает меня прежде всего тем, что городок он спокойный. Таким, по крайней мере, его называли на игровом форуме.

Что же касается последнего перехода... Он меня мало радовал. Особенно если учесть тот факт, что придется проделывать его минимум дважды каждый день.

Дело в том, что в Цитадель можно попасть только одним способом – пересекая довольно внушительную по своей территории локацию Бездорожье. То еще местечко. По рассказам очевидцев, широкая степь, населенная огромным количеством всякой игровой живности. К моему глубокому сожалению, высокоуровневой и очень агрессивной. Другими словами, мне с моим нулем не стоит даже показываться в тех местах.

Но из каждой сложной ситуации есть выход. Как показала практика, человеческий ум на выдумки горазд. Особо предприимчивые игроки, осознав, что Цитадель всегда будет объектом «паломничества» репутационных пилигримов, организовали под это дело довольно прибыльное предприятие. Караваны.

Я не особенно понял, как там все происходит, но на форуме уверяли в профессионализме этих ребят. Ну что ж... Посмотрим...

Пролистав сотни наименований, выбираю Драмен.

– Выбранное направление требует двойного перехода.

– Просьба выбрать название первой точки перехода.

Наугад выбираю один из предложенных городов.

– Стоимость услуги 20 золотых монет.

– Предупреждение! В момент перехода уровень вашей энергии будет уменьшен на 500 единиц.

– Подтвердить покупку?

Подтверждаю.

– Спасибо! Ваше имя внесено в реестр порталов выбранных локаций. Можете в любой момент совершить переход. Доброго пути!

Ну что ж, вот и все... Направление выбрано, билет оплачен. Пора прощаться со столицей. Не думаю, что в течение ближайшего месяца снова появлюсь здесь. Перед тем как войти в портал, оглядываюсь. Интересно, что меня ждет там, на новом месте? Надеюсь, мне не откусит голову какой-нибудь монстр в первый же день службы. Хотя до Цитадели еще надо добраться...

Ладно... Вперед! Делая шаг, краем глаза замечаю, что в очереди в мой портал стоят те две альвийки. Хм... Видимо, не доросли еще до столичной жизни... Наверняка специально выбрали Меленвильский порталный комплекс, чтоб хоть глазочком взглянуть на столицу. Странно только, почему не задержались?.. Хотя мне-то какое дело?

* * *

М-да... Мрачный городишко этот Драмен... Чувствую, хлебну здесь счастья по самые уши... Выхожу из порталного комплекса и тут же попадаю под проливной холодный дождь. Вроде как я в игре, а холодно и противно, как в реальном мире. Архитектурный стиль местных построек чем-то напоминает готический. Вкупе с промозглой погодкой и грязью по колено – та еще картинка. Брр... После солнечного и чистенького Меленвиля, похоже, попал прямиком в игровой отстойник. Остается только надеяться, что этот ливень ненадолго.

«Радует» приветственное сообщение системы, особенно ее последняя часть:

– Ольд, добро пожаловать в славный город Драмен!

– Предупреждение! Климат умеренно агрессивный!

- Предупреждение! Уровням ниже 80-го посещение славного города Драмен не рекомендуется!

Чудесно! Мне уже хочется развернуться и рвануть в портал, подальше... к югу.

Быстро устанавливаю приложение «Окрестности Драмена». Бот, будто чувствуя мое нетерпение, торопливо подсветил маршрут до конторы Леди Мэл. Вперед...

А вот и первая напасть! Вроде бы шагаю всего несколько минут, а промок до нитки. Холодные капли хлещут по лицу, вода ручейками стекает по бороде, ноги вязнут в грязи. Интересно, куда смотрит местный градоначальник? Или ему просто плевать на репутацию своего городка? Если разработчики хотели таким образом дать почувствовать игрокам всю полноту прелестей жизни в приграничье – у них это с блеском получилось.

Драмен действительно оказался спокойным городишком, я бы добавил – слишком спокойным. Видимо, товарищи на форуме не хотели пугать будущих посетителей этой дыры.

Пока шел, никого так и не встретил. Будто вымерли все. Хотя я их понимаю. Сидят себе по домам и бока у каминов греют.

Наконец бот привел к темному и мрачному зданию со знакомой вывеской, изображающей Аквилу римского легиона. Странно, сейчас всего одиннадцать утра, а дверь никто не открывает. Да и желающих поработать не вижу. Видать, дела здесь идут не самым лучшим образом. Ну и ладно... Вайнар говорил, могу идти на шахты и спокойно работать без всяких отметок в местном офисе. Хотя, думаю, все-таки отметиться стоит. Надо стучать еще...

Постояв минут десять у дверей конторы, но так и не дождавшись ответа, с чистой совестью ввожу в поисковик бота новый адрес.

Спустя несколько минут навигатор вывел меня к центру города. Вернее будет сказать, подобию центра города. Темные строения и дома, кое-где и кое-как подлатанные, создавали впечатление, будто я попал в декорацию одной из вампирских саг.

Радовало, что по мере моего продвижения дорога становилась все лучше и лучше. Дождь, правда, никто не «отключил», но грязи по колено уже не было. Первые шаги по улице, мощенной уродливыми булыжниками, воспринял как благословение небес. Это же надо, полчаса всего здесь нахожусь, а уже хочется бежать, куда глаза глядят! Видимо, на это и есть расчет создателей этого места. Ну-ну... Не дождетесь...

До конторы караванщиков с навязчивым названием «Поводырь» оставалось топтать еще минут пять, как система сообщила, что мои сапоги и шляпа потеряли по единице прочности. Это что еще за шуточки? Перечитав сообщение, понимаю – ничего подобного. Никто и не думал надо мной смеяться. Оказалось, дождь имеет неприятное свойство разрушать одежду. А я-то думал, почему на улице никого нет! Прибавляю шаг... Еще не хватало потерять дорогостоящую амуницию из-за какого-то ливня!

Открывая дверь в контору караванщиков, я был мрачнее тучи, что накрыла этот мерзкий городок. Итого прогулка по Драмену мне обошлась в несколько единиц прочности всех моих вещей. Надо будет почитать форум о данном феномене. Хотя, помнится, там ничего такого не было... Думаю, админы старательно следят за информацией на своих официальных ресурсах. Мне, конечно, понятна их стратегия: игроки должны сами все почувствовать на своей шкуре. Но, черт возьми, как же это все-таки раздражает!

Оказавшись внутри, слегка был сбит с толку... Торопливо проверяю бот... Нет. Все правильно. Мой навигатор сработал, как всегда, исправно. Может, приложение устарело? Дело в том, что конторой караванщиков здесь даже и не пахло. Ряды грубых столов и стульев, барная стойка, несколько громил на входе. Не понял... В подтверждение моих сомнений система сообщила, что имею честь находиться в таверне «Котелок» и что в сегодняшнем меню запеченный на углях барашек с луком и овощами.

В общем зале несколько игроков. Осматриваю сидящих. А не особо людно здесь, как погляжу. Лица в основном у всех усталые, словно спят с открытыми глазами. На меня ноль внимания. Видать, инфопортал штудируют. А чего зря время терять?

Несмотря на мрачный внешний вид здания, интерьер «Котелка» выглядел не в пример приятней. Я бы добавил – уютней. У дальней стены – огромный пышущий жаром камин. Деревянные пол и стены. Думал, попаду в темную каменную

коробку... Рад, что ошибся...

До стойки добрался, громко чавкая мокрыми сапогами. М-да... Наследил им тут... Надеюсь, не обидятся... Хотя местной уборщице тоже нужны пункты мастерства. Хех... Наверняка после меня она поднимет целый уровень.

- Доброе утро, Ольд! Я вас слушаю.

За стойкой симпатичная женщина средних лет. Дружелюбно улыбается.

- И вам... хм... доброго, Талина.

Она мельком взглянула на мою мокрую одежду и понимающе усмехнулась.

- Да уж, погодка еще та... А я тут с моим «добрым утром».

- Ну что вы, - отмахиваюсь я. - Но за сочувствие спасибо. Что же касается моего визита... Дело в том, что нахожусь в некотором затруднении. Думаю, мой навигатор шалит. Я искал контору караванщиков, а пришел сюда...

Женщина снова усмехнулась и ответила:

- Не волнуйтесь, ваш бот исправен. «Поводыри» действительно заключают все сделки у меня в «Котелке». Им нет смысла арендовать помещение. Постоянно в пути, знаете ли...

- Ясно, - облегченно вздыхаю. - Я уж было подумал, что снова придется выходить на... хм... свежий воздух...

Талина понимающе улыбнулась и предложила:

- Давайте сделаем вот как... Варн, лидер «поводырей», появится здесь только через час... Предлагаю вам установить приложение караванщиков. Оно небольшое, но потребует некоторого времени на изучение. Я смотрю, вы промокли до нитки и наверняка замерзли, поэтому настоятельно рекомендую вам присесть у камина. Так вы совместите полезное с приятным. А я вас тем временем еще и чаем горячим напою. Договорились?

– Отлично! – улыбаюсь я. – Вы так любезны. Это место не такое мрачное, как мне сперва показалось. Благодарю вас!

– Спасибо, – сказала Талина и, усмехнувшись, добавила: – А насчет любезности вы погорячились. Просто мой братец Варн любитель сэкономить... Пользуется моей добротой...

Не скрою, сперва удивился ее заинтересованности делами караванщиков. Приложение даже предложила установить... Но теперь все ясно... Семейный подряд... Правда, никогда не понимал людей, что любят обсуждать своих родственников с абсолютно незнакомыми людьми. Понимаю, она ничего плохого не сказала о своем брате... Но, к примеру, я в этом вопросе очень закрытый человек. Выносить сор из избы – не мое. Да и слушать о чужих семейных проблемах тоже не любитель.

– Знаете... – перевожу разговор в другое русло. – Раз уж ваш брат прибудет не скоро, я бы с удовольствием перекусил. Уж больно аппетитные запахи доносятся из вашей кухни.

Женщина снова мило улыбнулась, а перед моими глазами высветилась надпись с предложением скачать вышеуказанное приложение.

Сидя на широкой скамье, вытянув ноги поближе к огню, я разомлел. Фух... Как же здорово – горячий ужин и долгожданное тепло!

Так, посмотрим, что тут у них и как... Приложение действительно оказалось небольшим, но информативным. Как и предполагал, контора «Поводырь» предлагала перевозки пассажиров и их охрану. Кстати, направлений имелось больше двух десятков. В моем же случае уровни игроков-охранников все за сотый, притом что монстры на пути следования каравана не дотягивали и до девяностого. Что ж, все правильно. А как иначе? Людям тоже нужно зарабатывать. Я, например, со своим нулем очень даже завишу от этого бизнеса.

Дорога от Драмена до Цитадели по времени занимала около сорока пяти минут. Стоимость перехода – пятнадцать золотых. Итого в день придется отдавать тридцать, как здесь любят выражаться, «голдов». Очень дорого, но не смертельно. Не так удобно, как с порталами, конечно, но что поделаешь? Сам

влез в это, теперь расхлебывай... Хорошо, хоть такое решение есть. Смогу каждый день работать... Зато сэкономлю на жилье. Интересно, как там живется – в казармах Марагарской Цитадели? Э-хех... До сих пор не могу поверить, что вляпался во все это...

Была у караванщиков и система скидок. Предлагалось приобрести что-то вроде проездных билетов. Трех видов. На десять, двадцать и тридцать переходов. Мне, например, подходил абонемент на двадцать переходов. Стоил он двести шестьдесят золотых монет. Думаю взять именно его, после того как закончу с ознакомлением.

Еще одна важная деталь. Все эти сорок пять минут похода не придется идти пешком. В моем случае заметная экономия энергии. «Поводыри» предоставляли своим клиентам место в бронированных повозках, которые сами по себе являлись гарантированной защитой от местных чудовищ. Ну, это на случай, если охрана не справится... Хотя, как утверждали сами караванщики, такого быть просто не может... Тут же, кстати, имелись рекомендательные отзывы разных высокоуровневых игроков из уважаемых кланов о качестве работы «поводырей». Думаю, здесь все чисто. Подвоха не вижу.

– Ну как?! Согрелся?!

Грозный рык оторвал меня от размышлений. Поднимаю голову. В двух шагах от меня стоит раггх просто исполинских размеров. Имя Варн. Уровень сто пятьдесят. Весь обвешан режуще-колющими предметами. На клыкастой роже гримаса, изображающая улыбку. Крутой дядька. Если такие будут охранять караваны, то не все так уж и плохо. М-да... Ну и братец у Талины...

– Благодарю вас, – отвечаю с улыбкой.

– Это ты хотел в караван записаться? – присаживаясь напротив, спросил Варн. Грубо сколоченная скамья жалобно заскрипела. Мне показалось, что толстая столешница слегка даже прогнулась под весом его локтей.

– Совершенно верно, – торопливо начал я. – Хочу приобрести для начала «проездной» на двадцать переходов. Направление «Цитадель».

Раггх кивнул. Хищный оскал, видимо, означал удовлетворение услышанным. Странно, удивления на клыкастой роже я не увидел. Смею предположить, такие, как я, здесь не в новинку. Да и при упоминании Цитадели он не особо смутился...

- Что ж, - рыкнул Варн. - Если тебя все устраивает - лови контракт...

Когда с оформлением временного договора было покончено, раггх сообщил:

- Есть небольшая проблемка.

- Что-то не так? - насторожился я.

- Погода, черт бы ее побрал... До завтрашнего вечера мы не сможем попасть в Цитадель...

- То есть как?..

Вот так новость... Теряю почти целый день... А ведь мне нужно как можно скорее отметиться у сотника Гарда. Плохо... Очень плохо...

Видя, как упало мое настроение, раггх успокаивающим тоном стал объяснять:

- Пойми, в такую погоду в ту локацию лучше не соваться. Бездорожье - это тебе не парк с лилиями. Стихия. Если мне стремно там сейчас появляться, то тебе с твоим нулем и неукрепленным шмотом и подавно... Не дрейфь, мужик...

Местные маги обещали улучшение погоды к завтрашнему вечеру. Это тебе не земные синоптики, здесь все иначе... Короче, френдимся, завтра я тебе заранее сообщу о времени выхода...

- Понимаю... Понимаю... - задумчиво бормочу я и машинально подтверждаю запрос.

М-да уж... Это далеко не Меленвиль... Да что Меленвиль?! Это даже не Лутон... Ненормированные переходы, зависящие от погодных условий... Только этого мне не хватало... Служба в Цитадели, работа в шахте... Интересно, когда именно я загнусь - завтра или послезавтра?

Когда раггх уже вставал из-за стола, я, опомнившись, торопливо спросил:

- А что вы имели в виду, говоря о «неукрепленном»... хм... шмоте?

- Ты впервые в таком месте, как Драмен? - хмыкнул Варн.

- Так заметно?

- Еще бы, - кивает он. - Сразу видно, что ты прибыл из той части Стекляшки, где нейтральный климат.

- Нейтральный климат?

- Да. Как ты уже заметил, у нас тут довольно сыро. И так почти круглый год... Правда, зимой еще хуже. Метель, снег, мороз. Особенности локации... По ходу, ты раньше работал в «начальных» локах.

- Не знал, что меня так легко раскусить, - усмехаюсь я. - Интересно... Что вы еще можете сказать?

- Ну, это не сложно, - скалится раггх. - Зуб даю, получил какой-то ништяковый квест, раз намылился в Цитадель. Что, кстати, не так уж и часто случается с нулями. Там вообще таким, как ты, нечего делать... Разве что квест выполнить, и домой...

Он прав. Пока просматривал приложение, обратил внимание, что «работяг» в этом помещении нет. У всех уровни под сотню...

- Рабочий класс здесь редкое явление?

- Не совсем, - уклончиво ответил он. - Но одиночки вроде тебя - редкость.

- Ясно, - отвечаю я. - Буду иметь в виду. Но вы так и не сказали, что не так с моей экипировкой.

– Да все с ней так, – отмахнулся Варн. – Очень приличный шмот для нуля, только его надо укрепить стихийными элементами. Долго он у тебя на этой погоде не протянет. Вода жрет прочку. Если сильно намок – жди сюрпризов. Да я смотрю, ты и сам уже убедился.

– Да уж... Приятного мало... На инфопортале ничего нет по этому вопросу...

– На инфопортале? – хохотнул раггх. – Да кто его вообще читает? Хочешь совет?

– Конечно! С радостью приму его.

– Пошарься по ауку. Посмотри цены. Там все есть. Ищи стихийные элементы «антивлага». Другие тебе пока без надобности. Все, мне пора. Бывай.

Махнув когтистой лапой на прощание, Варн пошел на выход из таверны.

Проводив взглядом массивную фигуру караванщика, я решил углубиться в изучение рынка. Все равно времени теперь хоть отбавляй...

Стихийные элементы, значит... Что ж, посмотрим... Поисковик аукциона услужливо выдает десяток страниц с вышеуказанным названием. Чего тут только не было! Защита от влаги, солнца, холода. Кстати, на моего пета тоже много всего продавалось. Только вот мне это пока без надобности... Шалун, как и я, обречен быть нулевым уровнем...

Мое занятие прервало неожиданное сообщение от Варна. Я даже вздрогнул. Забыл совсем, что внес его в список друзей.

– Слушай, Ольд. Я тут подумал, пока шел. Тебе, наверное, будет интересно. Здесь есть одна лавка, «Радуга» называется... Там много всяких ништяков продается. Я не уверен, но элементы тоже вроде как есть... Имя хозяина – Нилий. Скажешь, от меня. Если хочешь, лови координаты. Будь здоров, не мокни!

Далее в сообщении следовала подсвеченная синим цветом ссылка. Если нажму, бот автоматически проложит кратчайший маршрут.

Поблагодарив раггха, недолго думая, разрешил навигатору заняться своим делом. А что? Прогуляюсь. До завтрашнего вечера времени хватает. А лишняя информация всегда пригодится. Надеюсь, удастся разговорить хозяина.

Перед выходом договорился с хозяйкой «Котелка» о съеме комнаты и, не прощаясь, снова вышел на улицу. Ливень только усилился. Думаю, мокрый ад выглядит именно так, а может, даже и суше...

Кроме удобного маршрута бот услужливо предоставил список всех магических лавок и магазинчиков в округе. Должен заметить: выбор невелик, но конкуренты у «Радуги» все-таки есть. Если предположить, что Варн получает какой-то процент от направленных клиентов, то теперь понимаю, почему он написал какому-то «работяге» в приват. Будто у него других занятий нет, только всяким нубам советы раздавать направо и налево. А вот бонусы, падающие за распространение информации, – другое дело. Хотя какая мне разница? Каждый зарабатывает, как умеет. Ему, может, тоже семью кормить надо или за учебу платить...

До лавки пришлось пробежаться. Несколько раз чуть было не грохнулся на мостовую, но это того стоило. Когда заходил внутрь магазинчика, удовлетворенно улыбался – ни одной единицы прочности не убавилось.

Интерьер «Радуги» выполнен в стиле фэнтезийных алхимических лавок. Множество полочек и вычурных деревянных шкафчиков. Баночки, скляночки, горшочки.

За прилавком стоит мужчина средних лет с черной густой бородой до груди. На голове широкий берет. Одет в мантию темно-зеленого цвета.

Имени мага пока не вижу, хоть и знаю, как его зовут. Непись, значит... Вот так сюрприз. Очень интересно. Теперь еще больше понимаю Варна – видать, какой-то квест выполняет, раз отправил именно сюда.

– Добрый день! Чем могу помочь? – приветливо спросил маг.

– Здравствуйте! – отвечаю я, борясь с желанием сказать все, что думаю об этом «добром» дне и об этом «прекрасном» месте. – Я ищу Нилия...

– Вы от кого? – деловым тоном спрашивает маг.

Хм... Видать, у него повсюду «шпионы» вроде моего нового знакомого.

– От Варна.

Мне эта ситуация напомнила момент из фильма «По семейным обстоятельствам». Я улыбнулся. А что... Сбрить магу бороду и снять берет – получится вылитый маклер Басов.

– Что-то не так? – удивленно спрашивает маг.

– Нет-нет... Все в порядке. Вспомнилось кое-что... Я к вам по делу. Варн уверил, что вы поможете укрепить мою одежду.

– А-а-а, – улыбнулся в бороду маг. – Вы как раз по адресу.

После этих слов над его головой появилось имя. Вот и хорошо... Первый шаг сделан.

– Что вас конкретно интересует? – спросил Нилий и тут же взмахнул руками. – Хотя почему я спрашиваю! Конечно же, характеристика «влагоустойчивость». Небось ощутили на себе все прелести нашего климата?

– Да уж... Вы мне можете помочь?

– Конечно! – улыбнулся маг. – Вот смотрите.

На прилавке появились уже знакомые мне коробочки.

– Руны? – спрашиваю я.

– Не совсем, – кивает маг. – Стихийные элементы.

Он бережно открыл крышечку. И так, что тут у нас?.. Небольшие, примерно в полладони плоские стекляшки, сделанные в виде капелек. Четыре вида. Вернее, четырех цветов. Обычные прозрачные, зеленые, темно-синие и фиолетовые. Я присмотрелся к обычным.

- Название: Простой стихийный элемент Ванн.

- Эффект: + 5 единиц влагоустойчивости.

- Ограничение: Нет.

Быстро просмотрел все. Так-с... Фиолетовые самые мощные: плюс двадцать единиц. Что особенно обрадовало – мне подходили все. Оставалось только узнать цены. Правда, фиолетовые все-таки брать не буду. Они на мастера, раз уж светиться раньше времени я не намерен, то ограничусь синими капельками.

- Уважаемый Нилий, не могли бы вы объяснить, как действуют эти, несомненно, чудесные, элементы?

- О! Конечно! С превеликим удовольствием! Раз уж вы спросили... Собственно, все зависит от того, насколько агрессивна окружающая среда, в которой вы находитесь. Например, наши простые элементы вам будут без надобности. Даже если вы усилите все ваши вещи, этого окажется недостаточно. Проще и дешевле – купить обычный плащ на плюс пятьдесят «антивлажности». Его прочности будет достаточно, чтобы разобратся за несколько дней со всеми делами и уехать из этого сырого места. Другими словами, эти элементы хороши, если вы внезапно попали под грибной дождик где-то посреди южных провинций. Что же касается зеленых капелек... Здесь они довольно популярны среди работников всяческих контор, лавок и забегаловок.

- Даже если идет дождь, из здания в здание перебежать как раз самое то...

- Совершенно верно, – кивает маг. – Кстати, они вам тоже подойдут. Вы ведь в основном работаете в шахтах. Правда, в местных коях влажность повышена, сами понимаете, но зеленые элементы отлично справляются с этой проблемой.

– Спасибо за честность, – киваю я.

– Ну что вы, – улыбается в бороду маг, польщенный моей похвалой. – Я не из тех торгашей, что пытаются нажиться за счет неведения клиента.

– Значит, мне повезло вдвойне, что попал именно к вам, – закрепляю я эффект. – А что скажете насчет остальных?

– Синие капли в чести у всех местных «работяг», что трудятся на свежем воздухе. Они отлично зарекомендовали себя в этих окрестностях. А фиолетовые... Думаю, обладатель полного комплекта этих стихийных элементов может спокойно плавать в местной речушке несколько часов, не переживая о сохранности своей амуниции. Впрочем, это всего лишь мои догадки. Все никак не соберусь провести несколько опытов. Не люблю я купания в ледяной воде, знаете ли...

– Признаюсь, я тоже...

Маг весело расхохотался. Нормальный дядька, хоть и НПС... М-да, а вот разработчики – те еще пройдохи. В инфопортале нет ни слова о стихийных элементах. Мол, вы приходите к нам под дождичек, а мы вам стихийные элементы продадим. Как выйду из игры, сразу же зарежусь в Интернет, этак на недельку...

– Итак, что вы решили? – прервал мои мысли голос мага.

– Ах... Да... – очнулся я. – Думаю, остановлюсь на синих капельках.

– Хороший выбор! – воскликнул маг. – Сколько будете брать?

– Семь штук.

Радовало то, что стихийные элементы значительно дешевле, чем малахитовые и сапфировые руны. Комплект из синих капель обойдется мне в двести десять золотых. Интересно, в чем подвох?

– Хочу вас предупредить, – сказал маг. – Стихийные элементы встраиваются не в сами вещи, а в руны, которые заранее должны быть установлены. «Сложный стихийный элемент Ванн» в вашем случае подойдет только к сапфировым рунам.

А вот и ответ на мое предположение. Хитро. Получается, чтобы защититься от влаги, игроку придется выложить кругленькую сумму за руны плюс элементы. И еще... Будь я бывалым, здесь мне пришлось бы туго. Теперь понимаю, почему контора Леди Мэл закрыта. Подозреваю, дверной замок там уже давно заржавел... Кто из «работяг» в здравом уме появится здесь, чтобы работать на шахтах? Мерзнуть и мокнуть где-то на окраине, если можно спокойно работать в локации с нейтральным климатом. Интересно, Вайнар знал об этом? Если да, то получается, что я ему нужен больше, чем он мне. Вот жук! Ну ничего... Потом с ним переговорю... Тратить время на посещение местного отдела кадров не буду. Поступлю так, как говорил Вайнар с самого начала...

Что ж, это радует. Может, еще успею сделать дневную норму. Надеюсь, местные изумрудные копи находятся не слишком далеко. Потом посмотрю по карте...

– Беру все семь, – отвечаю магу. – У меня как раз комплект сапфировых рун.

– О! Поздравляю! – улыбнулся в бороду Нилий. – Теперь вашей одежде не страшен никакой дождь. Но берегитесь и не злоупотребляйте. Находиться много часов под проливным дождем я вам не рекомендую.

– Благодарю, – киваю в ответ. – Вы позволите установить их прямо здесь?

– Конечно, конечно... Располагайтесь...

Из лавки вышел спустя минут десять. Теперь в характеристиках персонажа появилась новая строка.

– Влагоустойчивость: +105.

Ну что ж... Это обнадеживает... По крайней мере, теперь нет риска остаться без одежды в самый неподходящий момент. Могу себе представить, как

растворяется моя экипировка, словно размокшая бумага... Брр...

А ведь хорошо, что пришел сюда. Во-первых, получил скидку. Хоть на аукционе элементы продавались дешевле, все-таки скидка Нилия полностью развеяла все мои сомнения.

Во-вторых, за неимением доступа к Интернету беседа с магом мне пошла на пользу. Много чего нового узнал. Например, о других стихийных элементах.

И в-третьих, я получил квест. Нилий все-таки непись как-никак. Теперь понятно рвание Варна. Задание мага заключалось в том, чтобы рекламировать его лавку всем встречным, за что тот одаривал потом своих «агентов» скидками и бонусами при следующей покупке. Неплохо...

Дождь льет как из ведра. Самое время проверить действие обновки. Специально вступив в очередную лужу, я с радостью осознал, что мои сапоги не промокли. Да и вся одежда тоже оставалась сухой. Словно покрыта невидимой пленкой. Отлично!

Холодные капли продолжали хлестать по лицу, вода ручьем стекала по бороде, но я улыбался. Оказывается, не все так плохо, как могло показаться с самого начала.

Ступая в очередную лужу, боковым зрением заметил, что мои испытания не остались без внимания. А спустя несколько мгновений до меня наконец дошло – за мной следят...

Глава 3

Нагнувшись, чтобы поправить на сапогах несуществующие шнурки, мельком пытаюсь разглядеть преследователей. Двое. Низкорослые, широкие в плечах. Гномы? Дварфы?

Фигуры закутаны в серые плащи. На головах капюшоны. Лиц не видно. Ага... Вон один перепрыгнул через лужу. Мелькнула черная борода. Похоже, дварфы. По

крайней мере, один точно дварф...

Даже такому профану в шпионских делах, как я, стало ясно – следят. И следят именно за мной. Идут, не сокращая и не разрывая дистанции. Останавливаюсь я – то же самое делают и они. Странные шпионы мне все-таки попались. Либо хотят сильно напугать... не скрою, им это пока удастся... либо такие же новички в сфере разведки, как и я.

Другой вопрос: кто они? Соглядатаи Шантарского? Но откуда? Как он узнал? Неужели все-таки подкупил кого-то в администрации? Хотя мало верится. Будут ли из-за меня, мелкой сошки, работу терять? Правда, в этом деле все зависит от цены вопроса. В том, что лорд Шантара и его сынок не успокоятся, пока не отомстят, сомнений быть не может...

А если предположить, что эти двое не связаны с банкиром? Что тогда? Кто они? Грабители? Черные мародеры? Увидели легкую добычу и решили поживиться?

Я читал предупреждение админов. В этом месте, если меня ограбят, правды придется искать у местных правоохранительных органов, которых я в упор не наблюдаю. Жалобой к разработчикам не отделаешься. Игровой процесс. Я уже далеко от начальных локаций.

Так... Взять себя в руки... Пока ничего не случилось... У меня есть весомый аргумент – я работник Леди Мэл. В случае нападения – всегда могу подать жалобу моему работодателю. Дело, конечно, шито белыми нитками. Кто за меня заступаться-то будет? Кому я нужен? А вот припугнуть стоит. На то и расчет...

Прибавляю шагу. Нужно как можно скорее добраться до таверны. Там, по крайней мере, есть люди. В случае чего подниму шум.

Если все усугубится, дождусь Варна и попрошу проводить до порталного комплекса. Думаю, он не откажется заработать несколько золотых. Но это выход на крайний случай. Мне еще здесь предстоит долго работать. Я не собираюсь сдаваться из-за каких-то надуманных страхов.

Накрутив самому себе хвост, рванул в сторону «Котелка». Кстати, идея насчет Варна навела на интересную мысль... Надо будет все тщательно обдумать...

Видимо, моя прыть стала сюрпризом для «сопровождающих». Когда открывал двери таверны, обернулся. Серая улица казалась пустынной. Надеюсь, меня потеряли. Это хорошо... Оторвался, значит...

Обведя взглядом полный зал, облегченно вздыхаю. Все столы уже почти заняты. У некоторых игроков на груди эмблемка Стальной Сотни. Пусть я и не в клане, но в случае проблемы всегда смогу обратить на себя внимание.

Заметив меня, Талина вопросительно кивнула на столик у окна. Во взгляде сожаление. Вокруг камина не протолкнуться. Все «тепленькие» места заняты. Благодарно улыбнувшись в ответ, я присел на указанное место. А уже спустя минуту рядом появилась и сама хозяйка таверны.

- Вы уж простите, Ольд... - начала было она, но я ее перебил:

- Талина, все в порядке. Не стоит извиняться. Рад, что хоть это местечко есть. Да и не промок я. Все, кстати, благодаря вашему брату. Хороший совет он мне дал и весьма своевременный.

- Я рада, - улыбнулась она. - Кстати, ваша комната готова. Вот ключ. Дверь номер пять.

- Отлично! Благодарю! Выпью чего-нибудь горяченького и поднимусь наверх.

- Глинтвейн подойдет?

- О! Благодарю! Самое то!

Талина упорхнула выполнять заказ. Хм... Глинтвейн... Впервые попробовал его на рождественском базаре в Дрездене. Весь день мы гуляли со Светой по городу, а к вечеру окунулись в чудесную атмосферу ярмарочного веселья. Множество огней, рождественские арочные канделябры, елочные украшения, пирамиды и дымящие человечки. Мы пили горячее вино с пряностями, ели штолен с изюмом и цукатами и были счастливы... М-да... Хороший день... Один из лучших в моей жизни...

Спустя несколько минут на моем столе появилась небольшая глиняная кружка с дымящимся темно-красным напитком, украшенным ломтиком лимона. Даю гарантию, вкус у вина будет именно такой, как в Дрездене. По крайней мере, мое подсознание постарается, чтобы именно так и было.

Присмотревшись к кружке, обнаружил очень приятную деталь, за что Талине отдельное спасибо.

- Название: Глинтвейн.

- Эффект: С каждым глотком ваша энергия будет восстанавливаться на 40 единиц.

- Ограничение: Действует только на территории заведения «Котелок».

Мелочь, но приятно... Хех... мне бы такого глинтвейничка в первый день в Зазеркалье.

Хотел было уже попробовать приятно пахнущий пряностями напиток, как дверь в таверну открылась и на пороге появились двое плечистых коротышек. Ну вот... А я уже было расслабился... Даже посмел думать, что параноя сыграла со мной злую шутку.

Быстро оглядываюсь. В зале на появление новых клиентов никто не обратил внимания. Талина, видимо, заскочила на кухню. Остальные заняты беседой либо ужином.

Невольно подобравшись, вжимаюсь в стул. Опустить глаза не успеваю. «Плащи» меня заметили и, судя по тому, как они переглянулись, узнали. Тяжело бухая стальными ботинками, первый «плащ» шагает в мою сторону. Стараясь не показывать своего волнения, снова оглядываюсь. Бойцы Стальной Сотни в трех столах от меня... Интересно, если подниму шум – помогут?

Мои преследователи в пяти шагах. Капюшоны сняты. Уже могу рассмотреть лица. Правда, слово «лицо» ко второму коротышке не совсем подходит.

Я был прав – первый оказался дварфом, второй же – дуэндом. Хм, странная парочка, должен сказать. Насколько мне уже стало ясно, эти расы не особо ладят. Хотя кто знает? Может, среди «работяг» так оно и есть, а у боевых аккаунтов все по-другому? О принадлежности незнакомцев к боевым красноречиво говорили их уровни. Оба сто двадцатые.

Хм... Должен заметить, где-то в глубине души мне польстил тот факт, что Шантарский прислал за мной таких бойцов. Если это, конечно, был он...

Делаю скриншот и включаю видеозапись. Теперь только так. В случае чего будут доказательства... Чувствую, как немеет правая рука... Ох ты! Глиняная кружка вот-вот брызнет осколками по столу... Чересчур поспешно отдергиваю руку. Надо успокоиться... Вдох-выдох... Моего волнения никто не должен заметить... Вот так... Хорошо...

Дварф и дуэнд остановились в шаге от столика. Имя бородача Сааш, а серокожего – Дэн. Странное дело, на лицах выражения неловкости. Ожидал увидеть что угодно – презрение, злость, мертвенное спокойствие либо какую-нибудь гримасу злорадства... Но, черт возьми, не стеснение!

Беру быка за рога и начинаю первым. Стараюсь, чтобы голос звучал ровно и как можно увереннее.

– Парни. Я не знаю, что вам от меня нужно. Но должен предупредить: мой работодатель Мэллори – Повелительница Бури. Что бы вы себе там ни задумали – если тронете меня, у вас будут проблемы.

Фух... Сказал все-таки... Блефую, конечно. Но так надо. Ага. Как же... Прибежит меня спасать жена кланлидера Стальных. Она даже не подозревает о моем существовании.

– Мужик, ты чего? – недоуменно спрашивает дуэнд. – Мы же поговорить просто...

– Действительно, – вторит ему дварф. – Зачем вы так сразу?

– То есть я еще и виноват? Крадетесь за мной через весь город, а теперь еще и обиженные лица тут строите?

Дварф, к моему удивлению, после отповеди густо покраснел. А вот скальный дуэнд, похоже, не привык лезть за словом в карман.

– Согласен, дали маху. Думали издалека посмотреть, куда пойдешь. Не под дождем же разговаривать?

– Странная у вас логика, молодой человек, – ответил я. – Вам не приходило в голову, что вы могли напугать меня? Здесь ведь зона для таких, как я, не самая благоприятная, знаете ли... Надо было сразу подойти.

Я не зря назвал его молодым человеком. Игровая внешность меня не обманет. Уже научился распознавать примерный возраст игроков. Все-таки время, проведенное в игре, дает о себе знать. Этим парням лет по двадцать. Они уже, кстати, тоже поняли, что не со школьником имеют дело.

– Я же тебе говорил! – дварф обернулся к другу.

– Ну, извини... – тот поднял руки вверх. – Думал, как лучше сделать...

Ссориться не хотелось, иначе сказал бы, какой частью тела он думал.

Фух... Кажется, пронесло. Ложная тревога. Кстати, вряд ли моя речь могла бы произвести должное впечатление в реальном мире. Там я интеллигент-очкарик, а здесь же черноглазый бородатый энан. Все-таки вид у моего персонажа довольно грозный. Непривычно как-то... Таким людям, как я, в реальной жизни с хамством приходится сталкиваться чуть ли не каждый день. А тут чуток надавил – и уже тебя слушаются, краснеют и извиняются. Хех... Мне бы моего энана на денек-другой да в общественный транспорт. Жаль только, на Слэйера в Паучьем гроте моя физиономия не подействовала...

У столика, шурша накрахмаленным платьем, появилась Талина.

– Что-то не так, уважаемый Ольд?

Я взглянул на моих незадачливых преследователей и ответил:

– Все в порядке, Талина. Эти молодые люди пришли поговорить со мной.

Женщина кивнула мне и обратилась уже к ним:

– Будете что-то заказывать?

– Два глинтвейна, – ответил дварф, снимая мокрый плащ и садясь за стол напротив меня.

Дуэнд последовал его примеру.

Когда Талина упорхнула выполнять заказ, я сказал:

– Перейдем сразу к делу. Что вам нужно?

Дуэнд, похоже, тоже не любил расшаркиваний.

– Мы хотим нанять вас, – лаконично ответил он.

Я ожидал чего угодно, но только не этой фразы.

– Не понял...

Дварф, слегка двинув локтем своего друга, заговорил:

– Будет правильней, если мы для начала представимся. Я – Саша, а это мой брат Денис. Ну, а игровые ники вам уже известны. Мы реально не правы. Бес попутал. Надо было просто подойти и поговорить, как это делают нормальные люди.

Дуэнд хотел было что-то добавить, но дварф снова двинул его локтем и многозначительно придавил взглядом.

Что ж, очень интересно. Сперва показалось, что Дэн заводила, но, похоже, не все так просто... А еще интересно, что они братья. Вот уж никогда бы не подумал. Дварф и скальный дуэнд – братья. Хотя какая разница? Видать, на мне все-таки уже сказывается долгое пребывание в Зазеркалье. Начинаю мыслить

игровыми категориями.

– Что ж, извинения приняты, – пожимаю я плечами. – Можете переходить к сути.

Дварф благодарно кивнул и продолжил:

– Буду краток. Все дело в одном квесте. Мы с братом взяли его, еще когда были семидесятыми. Думали, справимся, но не срослось. А задание очень важное для репутации Рода Каменного Лотоса.

– Мы давно качаем эту репу, – вклинился в разговор Дэн. – А этот идиотский квест тормозит нам всю картинку.

– А я-то тут при чем?

– Сейчас вы меня поймете. Наша задача – добыть десять сердец болотного кардаха. На двоих получается двадцать штук.

– Ребята, если вы еще не заметили – я простой «работяга».

Дуэнд усмехнулся.

– Был бы простой, мы бы не обратились.

– Кто сказал, что мы просим сражаться? Кардахов мы сами шлепнем. Тем более что они восьмидесятого уровня. Там возни с каждым на минуту или две. Нам нужен не боец, а рудокоп, – сказал дварф.

– Молодые люди, чем дольше мы говорим, тем меньше я вас понимаю.

– Квест частично завязан на вашей профе, – терпеливо продолжил объяснять дварф. – Схема, по сути, простая. Мы валим кардаха, а вы подбираете сердце.

– А почему я?

– Потому что оно у него каменное. Вернее, из болотного аммолита. И, как вы уже догадались, профа должна быть не меньше уровня опытного рудокопа.

Видя, что я слегка замешкался, осмысливая услышанное, дварф продолжал уже умоляющим тоном:

– Мы понимаем, что вы человек занятой. Работа и все такое... Просто когда увидели вас у магической лавки... Без значка клана. Без сопровождения. Сразу даже не поверили, что так подфартило... Потому и понаблюдали за вами. На всякий случай. Чтобы не вляпаться.

– В смысле? – удивился я.

– Ну, в прямом, – ответил дварф. – Клань ведь не поощряют, когда их «работяги» на стороне халтурят. Вот мы и подумали...

– А-а-а, ну да, ну да... – притворился я сведущим в этих делах. – Теперь понимаю. В этом плане у меня нет проблем... Давайте-ка подытожим. Насколько я понял, у вас есть некий квест. Согласно которому вы, убивая определенных тварей, должны добыть их сердца. Проблема заключается в том, что сердца эти может взять только рудокоп минимум уровня «опытный». Все верно?

– Я бы лучше не сказал, – кивнул дуэнд.

– Ясно, – ответил я. – Теперь растекусь, так сказать, мыслью по дереву. Если вы тут сидите и уламываете меня, предполагаю: на аукционе этих ресурсов нет.

– Верно, – терпеливо ответил дварф. – Они ноу дроп. Непередаваемые. В этом вся и фишка. По сути, задание простое. Зайти с нами в инст и добыть сердца...

– Погодите, – перебил я его. – Как это – зайти в инст? Я ведь «работяга».

– Ты вообще сколько в игре находишься? – удивился Дэн. – Никогда с боевиками в инсты не ходил?

В ответ я лишь отрицательно качнул головой.

– Тогда понятно... – сказал Дэн. – Когда квест частично завязан на профу, боевики могут принимать в группу трудяг. Травников, рыбаков и так далее. Без разницы.

– А вне группы?

– Никак. Ресурс тебе будет недоступен. Ты его просто не увидишь. Он только наш, квестовый. Но в группе – другое дело. Твоя задача – брать сердца и передавать по очереди нам с братом.

– Хм... Хитро... – задумавшись, сказал я.

– Мы понимаем, что вы занятой человек, – сказал дварф. – Дураку понятно – вам лишней геморрой не нужен. Мы, естественно, готовы хорошо заплатить за ваше беспокойство. Скажем, по десять голдов за сердце. Само собой, на всякий случай полный обкаст за наш счет. Вон у Дэна есть хорошие благи.

– Будешь сидеть на камешке и семечки щелкать, – улыбнулся дуэнд. – Да сердечки нам раздавать. Дел-то на пару часов. Соглашайся...

– Но почему я?

– А ты разве видишь в этой дыре еще одного свободного рудокопа с твоим уровнем мастерства? – продолжал скалиться Дэн. – Да мы за тебя его величеству Рандому должны ноги расцеловать.

– Чтобы у вас не было сомнений в наших словах, – давил с другой стороны дварф, – позвольте вам выслать копию задания. Ну... чтобы не решили... мол, мы вас обманываем... Подумайте, двести золотых на дороге не валяются...

Пожимаю плечами и разрешаю выслать письмо. Что ж, почитаем...

– Дайте мне время подумать, – сказал я.

Дуэнд было открыл рот, но дварф его снова двинул локтем. В этот раз еще сильнее, чем в предыдущий, вон как глаза дуэнд выпучил!

– Конечно, конечно, – улыбнулся Сааш. – Понимаем, дело для вас новое.

Благодарно кивнув, я углубился в чтение. Эх... Жаль, нет доступа к Интернету. Посмотреть бы, что к чему. А вдруг это ловушка? Мельком осматриваю лица братьев. Нет... Слишком просто для Шантарского. Да и судя по тексту, что выслал мне дварф, – все в порядке. Подвоха не видно. Тогда в чем проблема? Конечно, будь у меня доступ к форумам и блогам в Сети, мне было бы легче оценивать ситуацию. А так... Предполагаю, единственный подвох с их стороны – это цена моего участия. Вот в это как раз мне очень легко верится. Наверняка догадываются, что не могу выйти из игры. Правильней было бы пошастать по форумам, а потом уже решать что-то. Но, увы, мне такая роскошь в ближайший месяц недоступна.

Ладно, буду работать с тем, что есть. Начну с дварфа. Судя по тяжелой амуниции, он, как здесь говорят, танк. Наверняка в сумке лежит какой-нибудь здоровенный щит и угрожающего вида секира. Так-с... Характеристики скрыты, как и у меня. Но, например, по броне или наручам можно узнать название комплекта.

Открываю аукцион. Фильтр: наручи. Ограничение: сто двадцатый уровень... Нет, лучше броня... Брони дешевле и доступней. Наручи, перчатки, шлем и наплечники – самые дорогие детали доспеха. Решено. Ввод. Перед глазами замелькали изображения. Ага, вот и наши брони. Мельком окидываю взглядом бородача. Точно, она. Итак. Броня дварфа, равно как поножи и кольчуга из комплекта «Убийца Исполинов». Фон: синий, категория: редкий. Не из дешевых, но доступный. Нормально.

Теперь наручи. Как я и предполагал. Комплект «Титан», фонит зеленым, категория: качественный. «Плечи» и перчатки из того же комплекта. Думаю, шлем и оружие из той же оперы. Что ж, средненький танк.

Дальше. Судя по отсутствию значка клана – одиночка. Хм... Вернее, ему хватает компании брата. Игровой ранг – солдат. Такой высокий уровень и такой низкий ранг говорят о том, что весь опыт взял на убийствах монстров. Насколько я понял, ранг растет от количества «доблести», а она дается только за убийство Темных. Кажется, догадываюсь, что эти парни тут делают. Они, как и я, пришли в Цитадель. Я – за репутацией, а они – за скальпами Темных. Похоже, наша встреча действительно случайна. Увидели меня и решили закрыть старый квест.

Незаметно взглянул на дуэнда. Маг. Уровень экипировки примерно такой, как у брата. Если не ошибаюсь, по меркам Зазеркалья два середнячка, высоко поднявшие уровень, но при этом запустившие характеристику «доблесть».

Помнится, мельком просматривал тему у одного блогера по «доблести». Там вся фишка – в рангах. Что-то вроде воинской репутации со своим доступом к Арсеналу Меленвиля. Насколько мне стало ясно, арсенальные доспехи – лучшие в игре. Не считая, конечно, чего-то уникального или реликтового...

Перечитывая второй раз текст квеста, чувствовал, как моя голова вот-вот лопнет. Идея за идеей штурмовали мой мозг. Узнай Глеб хотя бы частично, что я задумал, – сидеть мне взаперти минимум годик... Хех... Глеба здесь нет, а вот детали моего будущего плана начинают обретать очертания...

Закончив чтение, я молча взглянул на братьев. Те синхронно улыбнулись, видимо прочитав ответ на моем лице. И я не стал их разочаровывать.

– Так где, вы говорите, обитают эти твари?

Глава 4

По правде говоря, вопрос был риторический. Мой бот уже предоставил подробную информацию о местонахождении кардахов. Оказалось, инстансы с этими зверюгами расположены во многих локациях. Называются они «Болотные топи». Видимо, фантазии у разработчиков на большее не хватило, хотя, с другой стороны, чем проще, тем лучше воспринимается информация.

Ближайшая топь входила в состав довольно внушительной локации «Окрестности города Итена». Находилась она южнее Драмена. Для перехода требовалось воспользоваться порталом. Как по мне – в самый раз. Дождь и сырость приграничья порядком измучили.

Мои предположения подтвердил Дэн.

– Ближе всего будет перейти в Итен. Там, кстати, не так противно, как здесь.

- Естественно, оплата и порталы амулеты за наш счет, - торопливо добавил дварф.

Я усмехнулся.

- Похоже, вам этот квест поперек горла встал.

- Фух... Не то слово, - усмехнулся дварф.

- Ничего так не раздражает, как незаконченный квест, - добавил Дэн. - У нас таких висяков уже штук тридцать.

- Завязанных на рудокопа много? - поинтересовался я.

- Есть парочка, - кивнул Саша. - Только жаль, вы нам не сможете помочь.

- На мастера, значит, - понимающе говорю я.

- Ага. Вечные висяки по ходу, - хмыкнул Дэн.

- Ну почему сразу висяки? - говорю я с улыбкой. - Попадете в сильный клан, там наверняка есть мастера...

- Ага, - фыркнул дуэнд. - Так они нам и помогли, держи карман шире. У них заказ на заказе от элиты клана. Вы даже не представляете, как там все сложно...

Внутренне улыбаюсь - Денис перешел на «вы». Это уже плюс.

Моя жизнь была насыщена поездками по миру. Естественно, нужно соответствовать протоколу, что в первые годы работы было довольно сложно осуществлять. С разными людьми приходилось вести дела... Хамов тоже хватало.

Помнится, еще в мою студенческую бытность, преподаватель по деловому этикету говорил, что хамы бывают разные. Есть патологические - этих, увы, не

исправишь, тем более если они уже вкусили хотя бы чуточку власти. С такими придется мириться. Но и своего не упускать, например взвинтить цены на свои услуги, так будет легче не обращать внимания на фамильярность и панибратство.

Но есть хамы, которые и не хамы вовсе. Это у них такая защитная реакция на окружающий мир. Им так проще ужиться с людьми. Внутренний барьер такого человека можно разрушить только вежливостью и учтивостью. Показать тем самым, что вы не пытаетесь посмеяться над ним. Нужно отнестись к нему с уважением. Не скрою, я много раз ожегся, воплощая теорию моего преподавателя в жизнь, думая, что патологических хамов на самом деле очень мало... Юношеское человеколюбие сыграло со мной злую шутку. Но шли годы, с ними приходил и опыт... Я научился замечать то, что не видели другие люди.

В Дэне не ошибся. Вся эта фамильярность и хамоватость постепенно слетала с него, как капустные листья. Приоткрывая характер нормального парня.

– Ну, сложно или нет, – сказал я, – а попытаться стоит. Не зря же вы здесь. Я так понимаю, вы прибыли, чтоб «доблесть» в Цитадели прокачивать.

Братья синхронно посмотрели друг на друга.

– С чего вы взяли? – спросил дварф.

Все с вами ясно. Меня не обманешь.

– На самом деле таких, как вы, в этой таверне очень много... – демонстративно киваю на сидящих в зале игроков.

Братья встrepенулись и осмотрели зал. Я-то, конечно, нуб – каких поискать, но информацию, имеющуюся под рукой, стараюсь тщательно обрабатывать.

– Думаю, большинство из них пришли сражаться на стены Цитадели.

Дварф пожал плечами.

– Вы правы. Мы здесь именно для этого. Как подрастем, сможем ходить в рейды в Ничейные земли. В PvP-инсты нам пока рановато. Мы там будем мальчиками для битья.

– Да уж, – согласился я. – Пришлось мне наблюдать сражение на Плато, пару дней назад.

Дуэнд присвистнул.

– На Плато... Вы загнули. Там сражается элита. Есть инсты попроще и для уровней пониже. Хотя и там таким, как мы, делать нечего. Добра вообще дело затратное.

– Но как показала практика, в Зазеркалье эта характеристика очень ценится, – сказал Саша. – Короче, админы сделали все, чтобы люди донатили как можно больше.

– Ладно, – сказал Дэн. – Об этом потом можно будет поболтать. Время идет. Вы согласны помочь нам?

Я улыбнулся.

– До завтрашнего вечера не занят. Сделать все сегодня было бы отлично.

– Договорились, – открыто улыбаясь, сказал Саша. – Держите временный контракт...

* * *

Выходя из портального комплекса Итена, я с облегчением посмотрел на вечернее небо. Ни облачка. Как же все-таки достал этот дождь! Побывать несколько часов вне слякоти и грязи стоило времени, затраченного на это маленькое приключение. Тем более, кроме времени, я ничего не терял. Наоборот. Если вспомнить тот факт, что собирался пробыть в номере до завтрашнего утра – это и вовсе грело душу. Ну, еще и двести золотых. Врать не буду... Рад неожиданному заработку.

До «Болотной топи» добрались минут за тридцать. А все-таки приятно путешествовать в компании игроков сто двадцатого уровня! Дороги уже не кажутся такими опасными. Пусть до этого мой бот вел себя очень осмотрительно, жаловаться не буду, но все-таки... Нет уже страха, что вот-вот выскочит монстр из ближайших кустов, радиус агрессии которого я случайно потревожил.

Перед входом в инстанс дварф создал группу. Затем выслал приглашение мне и Дэну. И, к моему удивлению, все получилось. Честно сказать, до последнего не верил в успех этого предприятия... Сомнения отпали, когда Саша выставил на меня «право передачи». Теперь всей добычей в группе заведовал я. Именно для этого меня и наняли.

В «Болотные топи» вела широкая тропинка через небольшую рожицу. Тут же перед входом стояли знакомые «парковочные автоматы», куда «работяги» могли после зачистки инстанса сдавать собранные ресурсы. В этот раз они мне без надобности.

Тут же нас ожидал небольшой сюрприз. Вернее, сюрпризом это было для меня. Парни же отнеслись к происходящему как к само собой разумеющемуся. Дело в том, что у входа в инст, о чем-то громко совещаясь, толпилось несколько игроков. Насчитал шестерых. Уровни пониже, чем у моих спутников. Наверняка тоже выполняют какой-то квест. Иначе зачем им нужен низкоуровневый инстанс?

Братья с ходу вступили в разговор с лидером группы – широкоплечим воином сто десятого уровня. Я присмотрелся. Раса: человек. Имя: Волк. Должен заметить, экипировка воина, да и остальных членов его команды, была еще хуже, чем у моих провожатых. Стою поодаль, не особо вслушиваясь в разговор. Лишь наблюдаю.

Перебросившись несколькими фразами с Волком, Саша развернулся и направился ко мне. На лице улыбка. Я понял: для нас хорошие новости.

– Лут делят, – коротко прокомментировал он происходящее у входа и, улыбаясь, подтвердил мои предположения: – Двое, как слышали о вас, попросились к нам в группу. Тоже репу Лотоса прокачивают. Вон они. Гном и альвийка. Я сказал насчет цены... Короче, можете заработать еще две сотни золотых. Что скажете?

- Ну что сказать? Я только «за», - отвечаю, улыбаясь.

- Вот и славно, - кивнул Саша. - И нам бои выйдут дешевле.

После того как формальности с подписанием временных договоров с гномом и альвийкой были улажены, дварф принял их в группу. Быстро здесь дела решаются. Мне это только на руку.

Пересекая невидимую черту, отделяющую инстанс от внешнего мира, я получил предупреждение от системы об опасности моих действий, а также предложение скачать карту данного места.

Предупреждение игнорируем, а вот карту установлю. Пока шагал по тропе, изучил немного схему. Топь состояла из шести мелких болот и одного большого. В последнем обитал босс девяносто пятого уровня, убивать которого нам без надобности. Наша цель - обычные кардахи восьмидесятого уровня. Хех... Как все-таки успокаивает присутствие четверых боевиков, которым этот инстанс на один зуб. Вот я уже и монстров, с которыми мне категорически не рекомендуется встречаться, называю обычными. А ведь один такой кардах ту же стальную паучиху сожрет вместе со всей ее стражей и даже не подавится...

Рощица закончилась, и мы вышли на пологий берег. Перед глазами раскинулось бескрайнее болото, заросшее серо-зелеными водорослями. В нос ударил специфический запах сероводорода. Кстати, надо проверить одну догадку.

- Ребята, вы ощущаете какие-нибудь запахи?

- Нашим озером пахнет, - ответил дварф.

- Да, - тут же подтвердил дуэнд, - нас в детстве отец часто возил за город. Там тоже такой воздух был.

- Пахнет сероводородом, - сказал гном.

Альвийка промолчала. Она вообще за все время произнесла только несколько слов. Необщительная дама. Да и ник сам за себя говорит. Тень...

Хотя вижу, что всех внимательно слушает. Может, просто стеснительная. Хотя какая мне разница?

А вот гном в отличие от нее очень быстро нашел общий язык с братьями. Радовался, что недавно поднял уровень. Уже сто девятнадцатый.

Носит такой же «тяжелый» доспех, как и Саша. Правда, немного похуже. Кстати, зря я так слабенько оценил экипировку братьев. На фоне остальных они выглядели очень даже ничего. Вон альвийка так вообще будто недавно только в игру вошла. Несмотря на высокий уровень, одета бедненько. Может, это все из-за того, что ее класс лучницы не особо востребован группами. Хотя, возможно, ошибаюсь. Всякое ведь бывает.

Несмотря на ее на замкнутость и отчасти некую холодность, мне как-то даже стало жаль ее...

– А что? – спросил Борин. Так звали гнома. Правда, он представился намного проще, Борисом.

– Да вот проверяю одну теорию. Я ведь бывал на болотах, вот мое подсознание и шалит. Эффект Зазеркалья, хе-хе...

– Да уж, – хмыкнул Дэн. – Ну что, приступим?

* * *

Удивительно... А ведь все происходит практически так, как это, пусть и в шуточной форме, предрек Дэн. Я сижу на здоровенном поросшем бурым мхом камне и наблюдаю, как группа разделяется с очередным болотным монстром.

Делают они это с завидной легкостью. Чудовища умирают очень быстро. Разница в уровнях дает себя знать. Мне отчасти даже жалко этих кардахов. Правда, в их внешнем облике приятного мало. Дизайнеры постарались. Этакая гремучая смесь огромной жабы и ящерицы.

Бойцы действует слаженно, я бы сказал – играючи. Ни одного лишнего движения. Сражаются молча. Не скрою, меня это слегка пугает. Понимаю, у них

там свой закрытый канал связи – наверняка друг другу что-то говорят, но со стороны смотрится жутковато.

Первый раз присутствую, так сказать, на поле боя. Хех... Даже принимаю, пусть и пассивное, но все-таки какое-то участие. Схема, по сути, проста. Дварф и гном приближаются к воде и, как они говорят, «цепляют моба и подтягивают» его на сушу поближе к магу и лучнице.

Другими словами, тяжеловооруженные игроки вторгаются в зону агрессии ближайшего сидящего в болоте монстра. Тот, естественно, атакует. Чтобы случайно не задеть еще нескольких кардахов, воины отступают подальше на берег, затем наносят сильные удары. Делается это для того, чтобы зверь атаковал только танков. На самом деле неважно, кого из них, главное, чтобы игнорировал легковооруженного мага и стрелка. Если все сделано правильно, остальное – дело техники.

Когда монстр повержен, а его тело растворяется, на земле остается лежать квестовый предмет. Тут в игру вступаю я. Пока не поднял первое сердце, до конца не верил, что все получится. Пора мне что-то делать со своей паранойей...

Вот еще одного завалили...

– Ольд! – кричит Саша. – Можно!

Я поднимаюсь с камня и бодро шагаю к растворяющемуся в воздухе монстру.

– Это Денису кидайте, его очередь, – объясняет Саша, кивая на каменное сердце. – Сейчас отдых на полчаса. Мобы пока ближе к берегу подойдут. Не хочется сразу двух или трех тащить. Лута из-за разницы в левлах ноль, а эликов потратим больше, чем надо.

– Вам еще сколько? – спрашивает он у Борина и Тени.

– Нам по три осталось, – ответил гном за себя и за альвийку.

– Надеюсь, не свалите, как все соберете?

– Обижаешь, – в таком же духе отвечает гном. – Если подписались, работаем до конца.

На самом деле мне не так уж и важно, сколько их останется в группе. Деньги я уже получил, так что... Все остальное – их дело. Лично я свои обязательства исполняю исправно.

– Ну так что, отдыхаем? – обратился ко мне Саша.

– Александр, делайте, как вам удобней, – улыбаясь, отвечаю я. – Для меня это все очень познавательно.

Вручив сердце довольно скалящемуся Денису, я хотел шагнуть в сторону моей «зрительской ложи», как краем глаза заметил еще один маленький предмет, оставшийся после кардоха.

Так-с... Что тут у нас?.. Присев на корточки, углубляюсь в чтение характеристик.

– Название: Бурый уголь.

– Тип: Квестовые вещи.

– Ограничения: После выпадения предмет может взять в руки только рудокоп – мастер своего дела.

– Время жизни: 5 часов.

– Описание: Бурый уголь пользуется большим спросом у кузнецов, а Стражи Рода Каменного Лотоса высоко ценят его магическое свойство накапливать энергию.

– Условия получения: При убийстве любого болотного существа. Вероятность получения напрямую зависит от уровня монстра.

– Внимание! Страж Рода Каменного Лотоса Прист с радостью обменяет его на репутацию.

Имя стража и слово «репутация» подсвечены синим цветом. С именем все ясно. Это координаты для моего навигатора, а вот ссылку на репутацию Рода открою потом. Пока остальные будут заняты охотой – разберусь, ради чего они, собственно, стараются.

От чтения отвлек голос Дениса.

– Вот об этом мы и говорили. Еще один висяк.

– Да уж, – подтвердил с сожалением Саша. – Нам бы таких угольков... да, видать, не судьба...

– И часто выпадает этот уголь? – спросил я.

– Все зависит от уровней мобов, – ответил Борис. – С низких – большая редкость. С высоких чаще. С боссов всегда. Бывает, до десяти штук. Но опять же, смотря по уровню.

– Ясно, – отвечаю, шагая к «моему» камню. – Наверное, больно смотреть на то, как продукт пропадает?

– Еще бы, – хмыкнул Дэн. – Но мы уже привыкли.

Дварф только кивнул в ответ, с сожалением глядя на коричневый осколок, оставшийся лежать на земле. Альвийка снова промолчала. Но ее взгляд красноречиво говорил о том, что она тоже сожалеет о полезном ресурсе. Ну вот. Хоть какие-то эмоции. Неписи, вон, и те больше чувств проявляют.

Хорошо, что не взял этот уголек в руки. М-да... Был бы для народа сюрприз... Жаль ребят, конечно, но светиться я не намерен. А они переживут... Ничего страшного...

– Кстати, – спросил я, когда мы разместились на «моем» камне. – А из-за чего, собственно, сыр-бор? Какие плюсы от этой вашей репутации Каменного Лотоса?

– Ну, много чего, – ответил, хрустя яблоком, Денис.

– В принципе, как и у всех репутаций, – начал объяснять Саша. – Благословения старейшин Рода, доступ в магазин, уникальные квесты.

– Ясно, – киваю я. – А вот за этот квест, который мы сейчас делаем, какая награда? Вы поймите меня правильно, я не проверяю вас. Меня полностью устраивает оплата моих скромных услуг. Просто любопытно.

– Ну что вы, – засмеялся Саша, – мы не могли так подумать о вас.

– На самом деле, – сказал Борин, – вопросы для Стекляшки – это абсолютно нормальное явление. В игре много нюансов. Иногда целый день уходит, а то и два на разбор какого-то момента.

– Это точно, – подтвердил Денис. – Как зароешься в гайды, глядишь, а уже день прошел.

– Это в том случае, – усмехнулся Саша, – если есть гайды. Настоящая проблема – это когда их нет. Тогда уж приходится методом тыка...

– И не говори, – хмыкнул Борин. – Бывает, не разберешься, качаешься себе, а потом как вылезет какая-нибудь гадость... И разбирай как знаешь.

Все понимающе улыбнулись. Даже альвийка слегка кивнула.

Отдых за беседой прошел незаметно. Ребята рассказывали об игре. О том, как начинали, о том, как сложно добыть хороший доспех... Короче, обычный игровой треп. Ну а я сидел и мотал на ус, иногда задавая наводящие вопросы.

Первым опомнился Денис. Он вдруг встрепенулся и взглянул в сторону болота:

– Нормально мы подвисли тут на камешке. Пора в бой за орденами. Мобы уже рядом с берегом.

– Точно, – легко поднимаясь со своего места, сказал Саша. – Пойду, притащу одного. Готовы?

Мы синхронно кивнули, и дварф, прикрываясь ростовым щитом, с секирой на изготовку потрусил к болоту. Остальные последовали за ним спустя несколько секунд, готовя на ходу оружие и боевые заклинания. Охота продолжается...

Пока группа мутузила очередного монстра, я углубился в размышления. Понимал это раньше, понимаю это и теперь: рано или поздно пришлось бы искать союзников. С «наследством» Петруши мне самому не разобраться. Если таким бойцам, как эти ребята, страшновато выходить в Ничейные земли, то что уж говорить обо мне? Правда, для себя уже решил – мой путь лежит именно туда. И не просто так, а в самые далекие и неизведанные части этих земель.

А вот насчет союзников... Понимаю, придется искать людей с повышенной мотивацией. Другими словами, таких, как я сам... Саша и Денис явно к таким не относятся. Они здесь ради самой игры. Да и что я о них, собственно, знаю? Ничего. Случайные знакомые... Что уж говорить об остальных членах группы...

Правда, если чисто гипотетически предположить, плюсов от нашего сотрудничества хоть отбавляй. Ребята мне полезны, так же как и я им. Вместе мы многое смогли бы сделать.

Теперь минусы. Здесь все сложно... Предполагаю, придется открыться. Всего говорить не стоит, но и много не утаивать. В меру, так сказать... Хех... Мне уже не нравится...

Следующий минус – это время. Вернее, его недостаток. Сотрудничество предполагает взаимовыгодные отношения. Союзников нужно растить, так сказать... Как им, так и мне придется тратить свое время на решение проблем партнеров. Конечно, было бы правильней соединить задачи, но к этому еще надо прийти...

Минусов много, но остановлюсь еще на одном. Доверие. Кто они? Какие они? Чем живут? Я совершенно ничего о них не знаю. Да, мы мило поболтали об игре, но это не повод «отдавать им ключи от квартиры, где деньги лежат». Хм... Доверие... Как оно вообще зарождается между людьми? На ровном месте? Нет. Его нужно заслужить. По-настоящему. Испытать друг друга. Стать верными друг другу...

Врать не стану, эти парни мне по душе. Пусть наше знакомство состоялось не самым лучшим образом... С этим мы, похоже, разобрались. Останемся приятелями... Может, еще в каком-нибудь квесте предложат поучаствовать... Но не более...

Решено. Тяжело вздохнув, я по привычке поправил несуществующие очки... Фух... Принял решение, и сразу легче как-то стало на душе.

Теперь можно спокойно просмотреть инфопортал. Так-с... Бурый уголь... Бурый уголь... Сейчас посмотрим, в чем ценность этого ресурса.

Жму на ссылку. Спустя секунду перед глазами появилась официальная страничка с минимальной информацией о Роде Каменного Лотоса. Насколько мне известно, каждый игрок, достигнув десятого уровня, может в будущем посвятить себя какому-нибудь НПС-клану, роду или племени.

Названий здесь куча, и разбираться в них можно месяцами. Среди игроков эта репутация называется основной. Конечно, если есть желание, время и деньги, можно прокачивать и другие репутации. Главное, чтобы основная и второстепенные не находились в конфликте между собой. Должен заметить, администрация не предупреждает об этих подводных камнях. Хех... Я даже не удивлен... Они мало о чем предупреждают... Люди познают игру методом проб и ошибок.

Видел на инфопортале много обращений к разработчикам, что нельзя, мол, так. Но без толку... Эти жалобы так и остаются без ответа... Их даже не удаляют... Админы показывают таким образом свою позицию. Основная масса игроков понимает, что чем меньше предупреждений, тем больше игра приближена к реальности.

Несомненно, будет неприятно, если ты вложишь свои силы, время и деньги в две или более репутаций. А они впоследствии окажутся несовместимыми. Но для этого существует история мира, пресса, легенды, те же гайды в Интернете, в конце концов. Там, кстати, советовали для начала прокачивать основную репутацию. Не распыляться сразу на несколько... Ибо чревато.

Одного взгляда на репутационную таблицу Каменного Лотоса, а именно на компенсации, мне хватило, чтобы понять, к чему стремились мои одноклассники.

Во-первых, как во всех репутационных рейтингах, здесь имелись ордена. Пять штук. Чем значимей орден, тем больше доступ в магазине Рода. Тут, кстати, было на что посмотреть. Несколько особенных заклинаний, доспехи, оружие, эликсиры. Здесь же, имея орден «Дружбы» (второй по значимости), можно было приобрести амулет питомца. Судя по тому, что все четверо били мобов без петов, предполагаю, у них с репутацией не все в порядке.

Честно говоря, только сейчас, вникая в нюансы чужой репутации, осознаю, насколько Петруша упростил мне все... Гурон достался мне без особых усилий... Да еще и на нулевом уровне. Получается, я единственный «работяга», имеющий питомца. Придется соблюдать осторожность. Представляю, как народ удивится, увидев пета у обычного трудяги, да еще и единственного в своем роде. Да уж, мне такой казус ни к чему...

Что касается последнего в рейтинге: ордена «Поклонения»... Счастливики, вернее, самые упорные, могли приобрести амулет боевого ездового животного. У Каменного Лотоса эта зверюга называлась «Длиннохвостый джандай». Характеристики не смотрел, но уверен, мне бы такая зверушка пригодилась. Ну что ж, здесь более или менее все ясно...

А что насчет этих угольков? Посмотрим... Ага... Вот оно что... Теперь понимаю, почему так грустно смотрел Саша на бурый камешек. Для особо нетерпеливых разработчики создали альтернативную систему повышения репутации. Не удивлюсь, если обнаружу в каждом НПС-клане такие же системы. В чем, собственно, фокус? Либо делай нудные задания и зарабатывай скромные единицы репутации, либо неси редкий ресурс и будет тебе счастье. Хочешь орден? Сдай определенное количество бурого угля. Я быстро посчитал. Чтобы «закрыть» всю репутацию, в общей сложности придется собрать полторы тысячи камней.

М-да... Без мастера парни будут качаться до старости. Кстати, начинаю постепенно прозревать – понимать значимость моего уровня мастерства... А ведь это только прокачка репутации. Что уж говорить о каких-то важных походах!

Хм... Если все действительно так, как я себе представляю, думаю, у меня найдется, чем заинтересовать будущих союзников. Осталось только отыскать подходящих на эту роль людей...

Глава 5

Как и предсказывал Варн, к вечеру распогодилось. Если, конечно, можно так сказать о мелком морозящем дожде. Но все-таки погода улучшилась по сравнению со вчерашним вечером и сегодняшним утром...

Должен заметить, стихийные усилители отлично себя зарекомендовали. Экипировка не потеряла ни одной единицы прочности, за что отдельная благодарность Варну. Надо будет угостить его выпивкой, или чем здесь у них принято угощать...

С утра поработал в местных изумрудных копиях. Что сказать? Тишина и запустение... Да уж... Это не самое популярное место среди рудокопов.

Перед работой на всякий случай заскочил в контору. Снова безрезультатно. Так что с чистым сердцем отправился напрямик в шахту, там же, собственно, и провел регистрацию.

Как и предупреждал маг из лавки, в местных копиях было сыро. Но только на верхних уровнях. До нижних вездесущая влага не добралась. На самом деле мне всегда нравилась дождливая погода, но кто бы мог подумать, что за последние сутки мои вкусы так кардинально изменятся.

Сделав норму, устал больше обычного. Так что в харчевню вернулся раздраженным и хмурым. Настроение поднялось только после обеда. Талина сегодня подавала жаркое, вкус которого мне напомнил родительский дом и мамину кухню. Не знаю, как у разработчиков это получается, да и не хочу знать... Главное, что мне нравится...

Когда сообщили о точном времени выхода каравана, я даже повеселел, хотя, может быть, это из-за глинтвейна...

Выезд объявили на шесть вечера. Пообедав и передохнув, решил прийти пораньше на точку сбора. Ну, чтобы освоиться...

Вид бронированных повозок привел в оторопь. Огромные четырехколесные коробки чем-то напоминали вагоны бронепоезда из старых кинофильмов. Показатели защиты зашкаливали. Как-то не хотелось представлять того монстра, что смог бы сковырнуть такую броню.

Кстати, о монстрах... В каждую повозку запряжены разные тягловые зверюги. Настоящий зоопарк... Вон вижу четверку громадных лошадей черной масти. Высокие, широкогрудые. Мощные ноги и спина. Под толстой кожей переливаются чудовищные мускулы. Все лошадки сто сорокового уровня. Неплохо.

Кроме лошадей есть быки, олени, лоси, ящеры. Упряжки разные: четверки, тройки, двойки, но особенно бросается в глаза первая повозка. Я мало смыслю в караванном деле, но думаю, что, учитывая местную специфику, впереди должен находиться самый сильный. Должен сказать, так и есть...

В первую повозку впряжен громадный зверь. Дизайнеры умудрились впихнуть в его облик черты нескольких животных. Правда, двойной длинный рог на носу, толстые ноги-колонны и массивное серокожее туловище больше всего напоминало мне носорога.

Сто шестьдесят пятый уровень. Название тоже подходящее – «Твердородий Андагар». М-да... Эта зверушка не по зубам обитателям Бездорожья. Вижу, «поводыри» изрядно вложились в свой проект. Могу себе представить, сколько стоят такая повозка и такое животное. Прибавить ко всему этому высокий уровень характеристики «верховая езда»... Делаю вывод: я попал к профессионалам своего дела.

– Ну, как вам мой Кузьма?

Оборачиваюсь на голос. Веселый такой, с хрипотцой. В двух шагах от меня стоит гном. Игровой ник: Саныч. Сто сорок пятый уровень. Характеристики скрыты. Одет в тяжелую «зеленую» броню. Комплект полный. Значит, имеет все полагающиеся бонусы. Другими словами, хорошо защищен, но не шикует. На себе сэкономил, а вот в своего зверя вложил. А это, насколько я понимаю, удовольствие не из дешевых.

– Что тут скажешь? Красавец! – искренне отвечаю я.

Гном самодовольно улыбается в тридцать два зуба, отчего седые усы и борода встают торчком.

– Кузьма всем нравится, – кивает он, хлопая широкой ладонью по закованному в броню массивному боку зверя. – Кормилец мой...

Гигантский носорог на это похлопывание никак не отреагировал, продолжая что-то сонно пережевывать.

– Представляю его в бою, – говорю я.

– Ну, специально для боя мой Кузьма не предназначен. Он ведь обычное тягловое животное. В простонародье таких называют «тягач». Для схваток есть специальные боевые маунты. Мобы ведь тягачей игнорируют, пока хозяин жив. Не способен он агро на себя перетянуть, тягловые питомцы не атакуют. Но вы отчасти правы. Помощь от него есть. Иногда урон на себя принимает. Подлечить может. Защитой поделиться. Но опять же, он у меня не боец, и чудес от него не жду. В бою на себя рассчитывать надо. А вот боевой маунт уже другое дело. Но сами знаете, получить такого очень сложно.

– А доспехи? – спрашиваю я.

– Доспехи тягачей увеличивают силу, выносливость, грузоподъемность... Там много чего есть... Но все это, повторю, только для усиления его тягловых качеств. Вот в этом мой Кузьма несомненно хорош.

– Ясно... – задумчиво говорю я. – Получается, есть огромный танк со спиленным дулом, переделанный под трактор.

– Не совсем так, – ухмыляется Саныч. – Если продолжить вашу метафору, мой Кузьма уже родился трактором. Он никогда не был ни танком, ни бэтээром. Он тягловое животное.

– Кажется, я начинаю понимать. А есть ли у меня возможность приобрести такого вот красавца?

– Андагара? Нет, не думаю. Я его в прошлом году в эвенте выиграл. Пятьдесят голов всего разыгрывали. До сих пор удивляюсь, как мне так повезло. С вашим аккаунтом тягловое животное доступно, только если профессия предусматривает его использование. Например, если вы фермер либо, как я, извозчик, всех проф не упомянуть уже... Будь у вас минимум «бронза», тогда да, с пятнадцатого уровня доступен квест по тягловым.

– Понятно... Но прокачка навыка «верховая езда» ведь с нуля? Верно?

– Это да, – кивает гном. – Здесь только плати, и будет тебе счастье.

– Ясно... Вы уж простите за назойливость... Уж больно приглянулся мне ваш Кузьма.

Гном снова хлопает бронированный бок гиганта и отвечает, улыбаясь:

– Все нормально, Ольд. Все равно ведь ждем... За беседой и время быстрее бежит... А насчет животинки... Это сейчас все красиво выглядит, когда он порос и в силу вошел. А ведь его еще вырастить надо, кормить, поить, лечить, играть с ним. Я вот моему обормоту даже сказки на ночь рассказывал... Место под его содержание необходимо. Там он, кстати, и воскресает, если, не приведи боже, в бою погибнет. Тягачи ведь «непризывные», амулета, как у петов или боевых маунтов, нет. Жаловаться не буду – когда самое сложное пройдено, уже идет отдача. На хлебушек с маслом, да еще сверху чего положить, хватает.

Саньч вдруг на мгновение завис. Видимо, сообщение получил. Спустя несколько секунд гном отмер и торопливо сказал:

– Должен вас оставить. Дела каравана. Приятно было познакомиться.

– И мне. – Я кивнул ему и проводил взглядом уходящего в конец колонны извозчика.

Пока бродил среди повозок и восхищенно цокал языком, у ворот постепенно собирались остальные клиенты. Ничего себе! А я-то думал, что в этом городишке почти никого нет. Судя по тому, сколько собралось народу, смело могу предположить – у караванщиков дела идут хорошо.

Основная масса – низкоуровневые игроки. Увидел несколько «работяг». Видимо, Цитадель – довольно популярное место среди неписей, раздающих задания. Письмецо занести или же предмет какой... Мало ли дурацких поручений?

По одежде, а именно по «одноразовым» плащам, легко распознать тех, кто приехал сюда только на один день. Максимум на два... В их глазах я, наверное, выгляжу старожиллом. Вон как изучающе разглядывают... Дождь вроде бы моросит, а этот коротышка ходит себе и даже не обращает внимания на погоду. Я их понимаю. Какой смысл тратиться на дорогостоящие элементы стихии, когда есть дешевые одноразовые предметы? Но, как показала практика моего пребывания в игре, лучше один разок потратиться, чем потом много раз жалеть, когда случится какая-нибудь неприятность. Тем более то, что я потратил в лавке, спустя несколько часов мне удалось вернуть.

А неплохо сходил вчера в инст. Очень полезный опыт приобрел.

После того как были собраны все сердца, мы с ребятами расстались хорошими приятелями. Даже молчаливая лучница расщедрилась на немногословную благодарность. Странная она. Но не мне судить. Разные люди бывают...

Варн объявил посадку на четверть седьмого. Пришлось ждать некоторых не особо обращающих внимание на пунктуальность игроков. Этим товарищам начальник каравана провожал хмурым взглядом до самых дверей повозок. Насколько я понял из подписанного соглашения с «поводырями», пунктуальность здесь в цене. Весь фокус в том, что интервал движения монстров на пути следования колонны уже давно просчитан. Опоздай эти ребята минут на тридцать, караван двинулся бы без них. Варн вряд ли бы допустил, чтобы колонна попала в зону агрессии какого-нибудь монстра из-за кучки необязательных новичков.

Внутренности повозок чем-то отдаленно напоминают вагоны электричек. Хотя «отдаленно» – это мягко сказано. Даже не знаю, почему пришло на ум именно это сравнение. Два ряда деревянных двухместных сидений. Узкий проход между ними. Под потолком – масляные фонари, над головами – полки для багажа. Думаю, на этом сходство заканчивалось. Вместо окон – узкие бойницы для стрелков. Пол зачем-то укрыт слоем соломы. Видимо, стилистика игры – все должно быть приближено к реальности.

От осмотра отвлек веселый голос Саныча.

– Ну, так что, может, со мной поедете или здесь париться будете?

– Конечно, с вами, – улыбаюсь я. – Если вы не против.

– Вот и хорошо, – улыбнулся в ответ гном. – Тогда идем. Почти час на дорогу пялиться. Скучно. А так хоть пообщаемся.

В передней части «вагона» оборудована кабина возницы. Внутри сухо и уютно. Обзор из маленьких окошек много лучше, чем если бы я наблюдал за происходящим из повозок. Саныч усадил меня на мягкое сиденье и сам устроился рядом. Присвистнул и дернул вожжи. Кузьма на это дело лениво повел головой и без особого усилия двинулся вперед. Повозка неожиданно мягко тронулась с места. А что, неплохо так путешествовать, если, конечно, никуда не спешишь.

Высунувшись из окна, я посмотрел назад. Остальные повозки, мерно выстраиваясь одна за другой, следовали за нами.

Гном устало откинулся на спинку сиденья и глухо кашлянул.

– Как там вообще? – спросил я после нескольких минут молчания, кивая в сторону Цитадели.

Гном, запустив пятерню в седую бороду, снова кашлянул.

– Да по-разному... Скажу так, покой им там только снится. То эвент какой-нибудь кровожадный админы нарисуют, то Темные за скальпами придут. Весело, короче... Я не спрашиваю, что вы там забыли, потому как не мое это дело, но советую начинать отращивать еще одну пару глаз на затылке...

– Так все плохо?

Честно говоря, я и так не в восторге от путешествия, а тут еще эти разговоры...

Заметив мое волнение, Саныч успокаивающе сказал:

- Не переживайте. Постепенно втянетесь. Главное - постоянно быть начеку.

Так мы и ехали, неспешно беседуя на разные игровые темы. Иногда просто молчали, думая каждый о своем.

Локация, кстати, полностью оправдала свое название. Грязь, канавы, холмы и холмики, каменные насыпи. Короче, бездорожье - оно и в Зазеркалье бездорожье. Кузьма же показал себя во всей красе. Легко, не напрягаясь, словно гигантский каток, он прокладывал дорогу всему каравану. Ни грязь, ни высокая трава, ни колючие кусты не являлись помехой для этого вездехода. Если на пути попадались камни, то он играючи отодвигал их исполинским рогом. М-да... С такой зверюгой одно удовольствие путешествовать по таким локациям.

Заветная мечта Саныча - ходить с Кузьмой в рейды за стену, в Ничейные земли. Правда, с его слов, они еще не доросли до таких походов. Представляю, если они не доросли, то что делать мне с моим нулем в тех местах... А ведь карта Петруши ясно указывает, что все мегабонусы энанов находятся именно в самом сердце этих земель...

Должен заметить, путешествие до Цитадели проходило неплохо. Я ожидал зубодробительной тряски и нападения всяких монстров, а вышло все наоборот. Очень даже спокойно. Изредка слышались окрики бойцов и рычание тягловых животных. Но не более...

Я честно пытался разглядеть что-нибудь интересное в окне, но, кроме голой степи, морозящего дождя и громко чавкающей грязи под колесами, ничего не увидел. Хотя вру... Несколько раз нам попадались группки охотящихся игроков. Правда, они тут же грамотно старались убратся с нашего пути. Дабы не подставить колонну под атаку какого-нибудь монстра. Саныч, усмехаясь, говорил, что не всегда было так. Когда только зарождался этот бизнес, народ вел себя по-другому. Но «поводыри» со временем расставили все точки над «i».

Чем ближе мы подъезжали, тем сильнее колотилось сердце в груди. Волнение усилилось, когда я наконец увидел стены Цитадели. Дождь прекратился, на смену ему появился туман. Такой же холодный и влажный. Сквозь это вязкое марево проступало что-то черное, огромное и неумолимое. Стены Марагарской Цитадели...

Я не видел пока ни башенок, ни крепостных зубцов, только лишь темное пятно, постепенно надвигающееся на меня... Жуть... Дизайнеры не зря ели свой хлеб... Мощь наступающего на меня строения поражала. Очень надеюсь, что скоро привыкну ко всем этим пейзажам.

- Что? Проняло? – усмехается Саныч.

- Еще бы... – киваю я.

- Нормальная реакция, – улыбается гном. – Сегодня туман... Еще ничего... Жутковато, но нормально... Помнится, первый раз я сюда в грозу попал... Хех... То еще зрелище... Я так скажу... Стену Цитадели в лучах солнца я еще не видел...

- И это, насколько понимаю, тыл... – бормочу я, вертя головой то вправо, то влево.

Видя мои потуги, Саныч хмыкает.

- Даже не пытайся... Стена тянется с юга от Ралдийского хребта на север, соединяясь с Туманными горами. Цитадель полностью перекрывает Марагарское ущелье. Построена специально для защиты Светлого мира от полчищ Тьмы и диких монстров Ничейных земель.

Я удивленно взглянул на гнома.

- Да, я читал историю этого места на инфопортале. Это все, конечно, красиво. Сражения Света и Тьмы... Павшие герои, легендарные подвиги... И так далее и тому подобное... Но ведь на самом деле – это всего лишь пафосный текст. Выдумка писателей, специально нанятых для этого дела разработчиками...

Гном криво усмехается и осуждающе качает головой.

- Сразу видно – вы новичок здесь. Хех... Хотите совет?

- Конечно, – киваю я.

– Не вздумайте ляпнуть в присутствии старожилов что-нибудь этакое. Вам сложно будет это осознать, но для многих этот мир и это место имеют больший смысл, чем реальность. Представьте, что вы, безвыходно из игры, несколько месяцев сражаетесь на стенах, отбивая атаки врагов. А плечом к плечу с вами стоят такие же бойцы, много раз прикрывавшие вам спину. В головах этих людей грань между виртом и реальностью истончается. Постепенно меняя их облик... Это уже больше, чем игра. Для многих это жизнь. Реальная, без условностей и старых порядков. Скажу больше, многие там сражаются уже за друзей. Игровые цели отходят на второй план. Я не говорю, что о них забывают, но там не это главное...

– М-да...

– Вот так... А вы говорите – пафосные тексты...

Я лишь пожимаю плечами. А что сказать? Я не из тех, кто лезет в чужой монастырь со своим уставом. Скажу больше, вообще не люблю навязывать свою точку зрения.

– Благодарю за совет... Может, еще что-нибудь порекомендуете?

Гном, помяв бороду, нахмурил брови.

– С нулем я бы туда вообще не совался... Но... раз уж пришлось... Не лезть на рожон, сильно не высовываться, но и от службы не уклоняться.

Я киваю. В принципе, так и рассчитывал себя вести.

– И еще... – добавил Саныч. – Там много неписей. В основном вояки... Не пытайтесь фамильярничать или подлизываться к ним. Там с этим очень жестко. Всегда находится какой-нибудь хитрозадый или, что еще хуже, самый умный, пытающийся выудить из НПС бонусное задание... Таким я не завидую... Короче, забудьте. Если НПС из Цитадели захочет «осчастливить» вас квестом – это произойдет, но только тогда, когда он сам этого захочет.

– М-да... Порядочки еще те, как я погляжу...

Гном хмыкнул.

- Ну, какие есть... Вас сюда силком никто не тянул.

- Это уж точно... - усмехаюсь я.

Степь закончилась, и Кузьма вывез нас на широкую вымощенную камнем дорогу. Как только это произошло, система проинформировала о въезде на территорию Марагарской Цитадели. Уже знакомо предложила установить местное приложение. Затем назидательно предупредила об опасности для таких, как я, и напоследок велела незамедлительно прикоснуться к алтарю на центральной площади.

- Первый раз вижу, чтобы система была так категорична, - хмыкнул я, перечитывая сообщение.

- Разрабы таким образом умывают руки. Предупредили, мол: коснись алтаря - внеси новую точку воскрешения. Чтобы потом не жаловались.

- Странно, - удивился я. - Не убьют же меня там в первую же минуту.

- Тебя - нет, - усмехнулся гном. - Ты ведь ноль. Только травмой отделаешься. А насчет воскрешения... Если ты внимательно читал контракт, то знаешь: мы вас доставим прямо на площадь, к этому самому алтарю. Скажу тебе по секрету: пять минут пути по городу для нас опасней, чем час езды по Бездорожью.

- Кхм... По городу?

- Ну да. Главная Цитадель - это город-крепость. Примерно как пять Драменов. Дальше вдоль стены с юга на север расположены еще семь замков. Там тоже есть свои гарнизоны. Все это и есть огромная локация Марагарская Цитадель. Ты что, форумы не читал?

Хорошие Саныч вопросы задает, а главное, правильные...

Лишь пожимаю плечами в ответ.

Гном посмотрел на меня, как на идиота, и мрачно сказал:

– Вот тебе еще парочка бесплатных советов... Заранее настрой свой бот на поиск того, что тебе понадобилось в Цитадели. Помни, это не солнечная лока с милыми пейзажами. На открытом пространстве старайся передвигаться очень быстро. По ночам не шляйся. И последнее... Постоянно следи за небом... В семи из десяти случаев убивает именно то, что прилетает сверху...

Вроде бы в игре нахожусь, а мурашки, марширующие по моей спине, ощущаются абсолютно реально...

Последние десять минут повозку ощутимо трясло. Сперва я не особо обратил на это внимание. Но постепенно, когда тряска усилилась, до меня дошло: это не камни и не ухабы на дороге – это землетрясение...

Чем ближе подъезжали, тем угрюмей становился Саныч. Он часто выглядывал из кабины, что-то кому-то кричал, нервно дергал вожжи. На меня ноль внимания. Весь поглощен работой. Только изредка, при особо мощном толчке, я слышал его приглушенные ругательства... Спросить, в чем дело, не решаюсь. Сам не люблю, когда под руку кто-то говорит...

Волнуется мужик... А ведь для него это всего лишь еще один поход из сотни подобных. Что уж говорить обо мне, но стараюсь держать себя в руках и не показывать испуга...

А стена все приближается и приближается. Стена-монстр... Стена-исполин... Дует легкий ветерок. Туман постепенно рассеивается. Уже заметны очертания темных башен. Наконец вижу каменную кладку. Есть камешки размером с Кузьму, и они, должен заметить, не самые большие. Там, где вымыт раствор, торчат уродливые куски бурой травы. Стоп... Не понял... А это еще что? Из-за серых плащей сразу и не заметил несколько человеческих фигурок, висящих высоко на каменной стене. Этаж этак седьмой-восьмой, не ниже...

– Это... кто? – не удержавшись, спрашиваю у гнома.

Саныч подслеповато взгляделся и, махнув рукой, ответил:

– Да кто их знает? Может, каменщики – свежим раствором кладку обновляют. А может, и травники – кусты дергают... Мало ли кто там может висеть? У неписей работа для всех найдется...

Стоило труда не закашляться... Весело тут, ничего не скажешь... Интересно, каким заданием сотник Гард «осчастливит» меня? «Выньте камень из стены самой высокой башни Марагарской Цитадели и получите в награду пять единиц репутации»? М-да...

Влажное марево расступилось, и я увидел крепостные ворота. словно черная пасть гигантского монстра, она оскалилась острыми зубами поднятой решетки. Еще несколько метров, и она проглотила нас...

Да это не ворота даже, а настоящий туннель! Вверху под потолком бойницы лучников. Там же каждые два шага каменные желоба для слива горячего масла на головы атакующих. Если здесь так защищен тыл... Могу себе представить, как обстоят дела на передовой...

Во внутреннем дворе нас встретил отряд из десяти вооруженных воинов. Присмотревшись, я обомлел: у всех уровни за триста, «красный» доспех. Глухие шлемы. Большие ростовые щиты и длинные копья.

– Стражи-неписи... – видя мой восторг, буркнул Саныч. – В случае прорыва Темных первые минуты боя поддерживают равновесие... Как все наши сбегутся, постепенно «сливаются»...

Ни слова не поняв, я лишь кивнул в ответ и проводил взглядом удаляющиеся силуэты бравых вояк.

Когда проезжали сквозь излишне вычурную и миниатюрную арку, система снова дала о себе знать:

– Уважаемый Ольд! Желаете присоединиться к общему чату локации «Марагарская Цитадель»?

– Принять/Отклонить?

Принимаю...

Как только я подтвердил запрос, на меня в буквальном смысле слова обрушился поток информации. Народ продавал, покупал, предлагал вступить в группу или рейд. Хватало и глупых сообщений вроде «Всем привет!» либо «А куда мне идти?». Система периодически сыпала подробностями действующих эвентов. Один, под названием «Кальтийский набег», мне особенно не понравился... Но кое-что и обнадеживало: предложений вступить в рейд в «Туманные горы» насчитал целых семь штук. Это радовало, даже очень... Значит, локация, куда отослал меня мастер Адхур, довольно популярна среди местного воинства...

Кстати, Саныч не соврал. Игроков было много, и двигались они, словно ошпаренные. Особенно на открытых участках...

Что особенно бросалось в глаза, так это огромное количество строительных лесов и материалов. Игроки, словно муравьи-строители, быстро что-то латали, замешивали раствор, перетаскивали булыжники. Стук молотков, визг пил, ругательства и смачные матюги... Складывалось впечатление, что этот город целый месяц кто-то целенаправленно бомбил.

Вдруг на мгновение все замерло, крики и шум прекратились. Перед глазами появилось системное сообщение, мигающее ядовито-красными буквами:

- Предупреждение! Магический щит перестанет быть активным через:

- 05:00 минут...

- 04:59 минут...

- 04:58 минут...

- 04:57 минут...

Глава 6

Саныч, ругнувшись, дернул вожжи. Кузьма на это дело резко качнул мощной башкой и рванул вперед. Ух! Не ожидал от этой махины такой прыти!

В окне часто-часто замелькали ремонтируемые дома, строительные леса и бросающие свою работу игроки. Город кипел и шевелился с удвоенной силой. Как будто кто-то большой и невидимый поворошил прутиком в гигантском муравейнике.

Число на таймере неумолимо уменьшается... Что-то неприятное должно произойти...

Первая минута закончилась очень быстро. Как-то уж чересчур быстро...

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/osadchuk_aleksey/citadel

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)