

# Семнадцатое обновление

**Автор:**

Георгий Смородинский

Семнадцатое обновление

Георгий Георгиевич Смородинский

LitRPGСемнадцатое обновление #1

2037 год...

Сверхпопулярная онлайн-игра «Мир Аркона» получила семнадцатое обновление. Отныне все ощущения, которые пользователи, погруженные в индивидуальные капсулы, испытывают в процессе игры, стали неотличимы от реальных. Это в полной мере прочувствовал Роман Кожевников, не по своей воле оказавшийся в Арконе. И не просто в Арконе, а в самом страшном его месте – Землях Демонов. Слившись со своим персонажем, демоном Крианом, Роман должен не только выжить, но и отомстить за свое заточение в виртуальной реальности, где достоверность болевых ощущений достигла ста процентов...

Георгий Смородинский

Семнадцатое обновление

© Смородинский Г., 2015

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2015

\* \* \*

## Благодарности

Я от всей души благодарю своего друга Илью Бродского, известного в WoW под ником Бродяга, без которого эта книга вряд ли вообще появилась бы на свет. И весь старый состав гильдии Shadow Angels на сервере Executus, в которой я когда-то был Гильдмастером. Мы с ними пережили кучу приятных моментов и получили в игре огромное количество фана. Многие из них есть на страницах моей книги.

Хочу также поблагодарить свою жену Анжелику и дочерей Диану, Эрику и Любу за их терпение и поддержку.

Надеюсь, они все когда-нибудь всё-таки прочитают эту книгу.

Георгий «Akella» Смородинский

\* \* \*

Ваш выбор принят. Добро пожаловать в Мир Аркона, Криан!

Навалилась привычная при входе в игру темнота.

ERROR 757@4#!278 %\$

Перед глазами снова меню выбора расы.

Демон.

Каждый представитель этой расы несет в себе частичку крови верховного владыки Преисподней...

ERROR 757\$%\*&^

...закованные в тяжелую броню являются одними из лучших воинов Мира Аркона. Вы получаете расовый бонус 75 % (максимально) защиты от ментальной магии, возможность ношения тяжелой брони и +2 % к рейтингу брони при ее ношении.

ERROR 757 %#\$@\*)&

Демон? Какой демон? Мне же выбрали человека! Игровой план демонов еще не запущен!

– Ну что? Ты готов? – раздался в моей голове ненавистный голос. – Поработаешь немного бета-тестером. У тебя двое суток. Кладбище в трехстах метрах от главных ворот – добежишь, получишь передышку. Да, и вот что: триста-четыреста смертей, и ты превратишься в пускающего слюни и гадящего под себя идиота. Не подведи меня, я на тебя поставил. Удачи! – он засмеялся.

«Какая же тварь!» – только и успел подумать я.

Звуки, которые появились в момент загрузки, совершенно не соответствовали звукам в стартовой локации людей. Вместо запаха молока и свежеспеченного хлеба (игроки, выбравшие человеческую расу, появлялись в деревеньке с названием Озерки, если мне память не изменяет, неподалеку от пекарни) в нос ударил запах опилок, дегтя и еще какой-то, не поддающийся классификации, но удивительно неприятный. Справа раздался рев животного, скрип телеги и удивленно-яростный вскрик:

– Ррра-а-а!!!

Я увидел, что нахожусь уж точно не в Озерках. Не было в Озерках ни песчаника под ногами, ни домов из дерева и камня непонятной конструкции, не было также загона со стоящим там зверем – то ли яком, то ли овцой размером с яка. И уж чего точно не было, так это бегущего ко мне с лопатой организма с отвратительной перекошенной красной рожей. Перед смертью я успел заметить уровень НПС – сто семьдесят шестой.

Крестьянин наносит Вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Перед тем как погрузиться в черно-белую реальность, я почувствовал БОЛЬ!!! Эти твари, видимо, отключили блокатор болевых ощущений. Как правило, в подобных играх восприятие боли не превышает десяти процентов у обычных нормальных игроков и регулируется в настройках капсулы. Максимальное значение болевых ощущений – двадцать процентов для совсем уж откровенных мазохистов.

Внимание! Восприятие боли у Вашего персонажа 100 %. Возможно, это связано со сбоем персональной капсулы или с игровой ошибкой! Немедленно покиньте игру и сообщите об этом в Администрацию! Неисполнение требования может привести к смертельному исходу. В этом случае Администрация «Мира Аркона» не будет нести ответственности за Вашу смерть!

Внимание! Вы погибли в бою и сейчас будете воскрешены в точке последней привязки.

Напоминаем, что точку можно изменить при помощи специального заклинания. На месте Вашей гибели остается надгробие, которое содержит деньги, экипировку и предметы из сумки. Деньги и предметы из сумки может подобрать любой игрок, натолкнувшийся на Ваше тело. Свою экипировку, включая эликсиры и зелья, помещенные в специальные карманы на поясе, подобрать можете только Вы. Если в течение пяти суток Вы так и не забрали их, вещи исчезнут навсегда. Ваши вещи может также забрать любой игрок, которому вы выдадите на это разрешение.

На всякий случай я посмотрел опции. Кнопки «Логаут», «Связаться с Администрацией», «Телефонный звонок», как я и предполагал, оказались неактивны. В чате локации было тихо, как в морге, а название чата говорило само за себя: «Земли демонов» – Восточные пустоши, провинция Ярух, доминион Аштар, уровень локации «170+». Вот это влип!

Воскрешение через 9...8...7...

Поскольку никакой привязки, кроме точки моего появления, в этом мире не было, я должен был воскреснуть на том же месте. Перед оживлением я попытался максимально отдалиться от кретина с лопатой, который пошел в сторону какой-то кучи опилок, ведь я собирался сразу рвануть куда подальше. Забрать свои вещи и не мечтал, да и не жалко их – рваная одежда, убогий посох, пара кусков хлеба и фляга с водой. Мне бы до этого кладбища только добраться, а там что-нибудь придумаю.

Когда цветная картинка появилась, я развернулся и как был в набедренной повязке, так и побежал по утоптанной пыльной дороге в противоположную от крестьянина сторону. То есть попытался побежать. Раздался женский визг, и баба, попавшаяся навстречу, сбросив коромысло с пустыми, громко зазвеневшими при падении ведрами, четким боксерским ударом с плеча отправила меня на новое перерождение.

Вот и не верь теперь приметам! Я даже на ее уровень не обратил внимания. Крестьянка и крестьянка, вполне миловидное, почти человеческое лицо, красноватая кожа, незамысловатая одежда.

Крестьянка наносит Вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Две минуты до воскрешения. В серо-белых тонах определиться с направлением очень сложно. Тем более что в состоянии призрака я вижу только ближайших НПС и смутные очертания построек. Выйти из зоны воскрешения я не могу. Не ожить тоже. Игра будет меня оживлять каждые две минуты, и, учитывая

разность уровня с окружающими меня агрессивными НПС, агрится они будут на меня метров за сто минимум. По идее я не должен умереть от болевого шока, так как каждый удар для меня фатален. Да, больно! Очень больно! Но только в короткий миг. После «гибели» боль проходит.

В последующие часы не изменилось ровным счетом ничего... Я оживал и умирал. Умирал и оживал.

Мальчик наносит вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Вами открыто скрытое пассивное умение «Стойкость». Вы умеете сопротивляться боли! Теперь при получении урона Ваш болевой порог снижен на 1 %. С этого момента болевой порог вашего персонажа составляет 99 %.

Рост навыка возможен до достижения 80 % значения.

Маленький снайпер, кидаясь камнями, уже в четвертый раз отправляет меня на перерождение. Вот гаденыш!

Стойкость... Я никогда не слышал о таком навыке. Скорее всего она открылась из-за стопроцентного болевого порога. Иван же мне рассказывал о том, что в игре иногда происходят необъяснимые вещи. В любом случае это пока мало чем может мне помочь.

Воскрешение через 9...8...7...

Я потерял счет времени, смертям и вспышкам боли. В какой-то момент пришла нечеловеческая жажда. Пить хотелось невыносимо. Запаса сил хватало на двухсекундное ускорение, но что такое две секунды в моей ситуации? Один раз мне даже удалось добежать до ворот, где два амбала двухсотого уровня с секирами в руках вновь отправили меня к конюшне...

Воскрешение через 9...8...7...

Кошмар продолжается...

## Глава 1

...Вышедшая в 2034 году многопользовательская онлайн-игра «Мир Аркона» уверенно занимает первое место в мире по популярности. На первое января 2037 года в игре зарегистрировано 57 898 345 человек.

Общая территория игровых зон на сегодня составляет порядка 7 млн. кв. км, что по размерам сопоставимо с Австралией. Тип подключения – полное погружение.

Успех игры обусловлен тем, что в ней задействовано более 50 000 искусственных интеллектов четвертого-шестого поколений под управлением искусственного интеллекта седьмого поколения класса «Мудрец» – RP?17. По словам разработчиков, ощущения в игре на 87 % приближены к реальным.

Анонс обновления «Земель демонов»:

Внимание: 27 апреля в игре будет произведено очередное, семнадцатое, обновление.

Желающих принять участие в бета-тестировании просим отправлять заявки со своей учетной записи.

Много веков назад, проиграв битву светлым богам, остатки армии Велиала спешно отступали к Адскому Провалу. Чтобы задержать объединенные силы светлых и некоторых темных рас Аркона, верховный владыка Преисподней запечатал целый план сущего и швырнул на землю захваченные в боях души, подчинив их своей воле. От Великого Аркона, на создание которого владыка

пожертвовал половину своей крови и все оставшиеся силы, дрогнули пласты реальности. Когда светлые боги сорвали адские печати, их армию встречали готовые к бою легионы их вчерашних товарищей. Велиал со своим разбитым войском уже скрылся в глубинах Преисподней: в битве не было смысла. И светлые ушли, снова запечатав этот план, который был назван Землями демонов. С тех пор легионы восставших охраняют вход в Преисподнюю. Кровь светлых и темных рас смешалась с кровью верховного владыки зла, а близость Преисподней изменила их внешний облик. Так на Арконе появилась новая раса. Раса демонов.

Ярость, коварство, жестокость соседствуют тут с бесстрашием и мудростью. Демоны в основе своей не признают ни светлых, ни темных богов, ни владыку Преисподней, оставивших их в трудные времена.

Больше половины представителей этой расы – гуманоиды, унаследовавшие все качества и черты своих предков. А кровь Истинного Демона и близость Преисподней проявили себя в некоторых мутациях, характерных только для этой расы.

Шестнадцать доминионов находятся в состоянии постоянной войны как друг с другом, так и с порождениями Преисподней, лезущими из многочисленных разломов. Помимо демонов, в закрытом плане обитает огромное количество разнообразных существ, ранее населявших эти земли. Существа за прошедшее время мутировали в большей или меньшей степени.

В игру вводятся 4 новых класса! У игроков откроются отличные возможности развития и совершенствования своих персонажей. Появятся 16 новых рейдовых подземелий, свыше 100 скрытых заданий, 18 новых сетовых комплектов, свыше 200 легендарных предметов, свыше 400 видов новых существ, новые фамильяры, ездовые животные и многое, многое другое.

Информация об обновлении будет дана позже на официальном сайте корпорации.

\* \* \*

Все началось пару лет назад, когда я, по настоянию своей младшей и единственной сестры, отправил свои работы в корпорацию «Мир Аркона»...

Итак, Кожевников Роман Игоревич, москвич, 32 года, разведен, детей нет. Родился, учился, ничем особенным не выделялся. Заочно окончил финансово-экономический институт. Работал, можно сказать, по специальности – начальником отдела продаж в компании средней руки. Увлечения: рисование, пиво, женщины. Все стандартно, без отклонений.

В тот памятный выходной день сестренка, как всегда, словно вихрь ворвалась в снимаемую мною квартиру. Сморщила нос, приняв себя к аромату духов, витавших в прихожей, – моя последняя пассия ушла минут за десять до ее прихода, – сунула мне в руки сумки с продуктами, чмокнула в щеку и, не разуваясь, проскочила в комнату.

– Эй, – крикнул я вслед этому рыжему безобразию, – обувь снимать не пробовала?!

– Можно подумать, ты тут убираешься! – крикнула мне из комнаты Аленка. – Ты бы хоть своих женщин пылесосить заставлял иногда, а то кувыркаешься тут с ними, а как убираться, так, кроме меня, никому.

Я отнес сумки на кухню – не может моя сестра заехать просто так, вечно ей кажется, что брат тут вот-вот умрет с голода. Сколько ни говорил не таскать мне домой еду, не помогает.

– Да ладно свистеть, – с возмущением в голосе произнес я, входя в комнату, – убираюсь тут через день, ну или почти через день...

– Ну да, ну да! Стереть пыль с компьютера, помыть чашку и спустить воду в унитазе – это, конечно, великая уборка, – хмыкнула она, внимательно глядя в монитор и что-то отстукивая на клавиатуре.

Эх, весело будет ее будущему мужу! По крайней мере, с ней он точно не соскучится. А учитывая Аленкину энергию, ежедневная встряска и кормление с ложечки ему гарантировано.

– У тебя Интернета нет дома? Что ты там ищешь? Может, помочь? – спросил я, но сестра лишь махнула в мою сторону рукой.

– Ты можешь помочь найти только адрес очередного кабака или сайта знакомств, – вон у тебя их штук шесть на панели избранного... Стоп! Вот оно! – Она ткнула пальцем в монитор. – Иди сюда скорее.

– Что тут? – спросил я, подойдя к ней, и посмотрел на картинку на мониторе, где две эльфийки, одетые в ну очень легкую броню, стояли, позируя, над тушей какого-то животного. Животное было истыкано стрелами, как дикобраз иголками. – И?

Сестра глубоко вздохнула, состроила грустную рожицу, поднялась с кресла, усадила меня в него и проникновенным голосом врача, разговаривающего с душевнобольным, произнесла:

– Мне кажется, тебе давно пора жениться... Ты же, кроме баб, ничего вокруг не замечаешь. Соберись и перестань глазеть на сиськи. – Она развернула меня к монитору и ткнула пальцем в иконку с надписью: «Вакансии компании». – Вот конкурс на место художника локаций. Это же твой шанс! У тебя такие шикарные рисунки! «Мир Аркона» – это же... – Аленка восхищенно взмахнула руками, – это проект, который только набирает обороты и стоит под сотню миллиардов долларов. Да тебе там отработать лет пять – и обеспечен на всю жизнь.

– Слушай, фантазерка, им нужен профессионал. Я в этих компьютерных программах соображаю не больше, чем свинья в апельсинах. Там же нужно, наверное, уметь рисовать в 3D.

– Ой, Ромка, какой же ты все-таки недалекий! Тут же ясным английским языком написано – им нужен тот, кто при-ду-мы-ва-ет. А уж как реализовать это в игре – не твоя проблема!

Я не стал с ней спорить. Было у меня увлечение – рисование пейзажей в стиле фэнтези. Прочитаешь интересную книжку по теме и пытаешься нарисовать какое-нибудь место из нее. Правда, об этом моем увлечении знали только несколько человек. В тот же день я отправил семь сканов моих рисунков по указанному на сайте адресу, а текст самого письма мне придумала Алена. Через три дня пришел ответ. А еще через две недели я уже был в Сан-

Франциско...

Аудитория игры постоянно возрастала, мир расширялся, и моя работа была максимально востребована. Платили мне много. Так много, что я мог совершенно не думать о хлебе насущном и подкидывать денег сестренке в далекой Москве.

Два года я вкалывал как проклятый, купил домик в пригороде, машину. В общем, получил то, о чем даже не мечтал. Пару раз ездил в Россию и уже подумывал о том, как перетащить к себе сестру, когда, собственно, все и произошло.

Последние несколько месяцев над корпорацией заметно сгущались тучи. Какие-то незнакомые люди все чаще появлялись в офисе и вызывали сотрудников для беседы. Начальство пропадало на совещаниях. Ходили слухи, что нас выкупает правительство США.

Отдел наш не трогали: что взять с художников? Самое страшное, что могло со мной произойти, – увольнение, но, учитывая перспективы проекта, я особо не переживал. Ведь, как правило, в таких случаях получается всегда одно и то же: большие дяденьки решают все где-то в своих заоблачных кабинетах, сменяют часть руководства, а нас, простых смертных, это никак не цепляет. Коллектив у нас в отделе подобрался интернациональный, и, что удивительно, ни одного американца. Мы еще шутили, что после продажи компании на карте Аркона появится новая раса – американцы с государством Великая Америка, гамбургером на флаге и аппаратами с кока-колой по паре золотых за бутылку.

Хотя это и не шутка, кока-колу и пепси в игре можно было купить почти в каждом баре Эрантии, правда, назывались они иначе, чем в реале. И мобильная связь присутствовала с реальным миром – все по стандартным расценкам. Если шеф, к примеру, занят тем, что прокачивает кузнечное дело, это же не повод, чтобы контора не работала. Да что уж там говорить – многие компании и банки основывали тут свои представительства, получали официальное разрешение от властных структур, платили взятки НПС, покупали замки, прокачивали своих сотрудников, придумывали всякие ухищрения, как обойти требования RP?17 и перенести в игру свои названия и логотип. Игровое золото стоило примерно столько же, сколько и в реале. Один золотой, трехграммовая монета, стоил около сотни вечнозеленых. Деньги вполне официально можно было ввести в игру или вывести из нее, уплатив налоги

и определенный процент. Сумму ввода денег ограничивали тремя тысячами долларов на один аккаунт, сумма вывода не ограничивалась.

Каждый человек в игре мог создать только одного персонажа. Наигрался друидом? Хочешь воина? Нет проблем – удаляй друида, создавай воина. Второй раз реальные деньги ввести в игру уже не можешь, как не можешь создать персонажа противоположного пола. Игра при создании первого персонажа считывала твои биометрические параметры, и они поступали в базу данных Мудреца. Все эти «сложности» легко можно было обойти: кинул денег на счет специальной конторы в реале, например по договору оказания консультационных услуг по разведению тушканчиков в Антарктике, а в игре получил золото по счету. В игровом и околоигровом мире происходила натуральная золотая лихорадка, люди бросали работу в реале и уходили зарабатывать в виртуал. Деньги в игре крутились огромные. Высокоуровневые кланы зачищали и охраняли места добычи редких металлов, их шахтеры день и ночь качали профу и зарабатывали клану реальные и виртуальные плюшки. Рейнджеры сновали тут и там в поисках новых, еще не открытых подземелий, с целью продажи информации о них любым заинтересованным игровым сообществам. Многие компании вводили в игру свой реальный бизнес. Так что неудивительно, что игрой заинтересовалось правительство Самой Демократической Страны в мире.

В конце лета нас вывезли на обучение. Это такая муть с созданием корпоративной культуры, тренингами по умению работать в команде и воспитанию лидерства. И все это в шикарном отеле на побережье. Примерно до пяти часов нам парили мозги на различных тренингах, а вечером народ предавался пьянству и разврату. И так в течение недели.

В пятницу, на финальной вечеринке, когда руководство уже произнесло все свои речи и началось очередное веселье, я направился в свой номер, чтобы сменить сорочку, рукав которой моя коллега, с мягкими губами и третьим размером груди, заляпала каким-то экзотическим соусом.

Проходя мимо двери, ведущей на балкон этажа, я услышал возню и женское всхлипывание и решил посмотреть, не нужна ли кому моя помощь. Там я застал такую картину: метрах в трех от меня у мраморных перил спиной ко мне стоял мужчина и двумя пальцами левой руки держал за подбородок всхлипывающую девчонку в вечернем платье, лениво цедя сквозь зубы:

– Ты, шлюха, понимаешь, кому ты отказываешь? На колени, тварь, начинай отрабатывать. – И, отпустив подбородок, залепил ей пощечину. – Быстро!

Нет, я не рыцарь на белом коне, просто не люблю, когда обижают женщин, и еще я очень не люблю насильников. Положив левую руку на плечо ублюдка, я резко рванул его на себя так, что его челюсть на встречном ходу поймала кулак моей правой руки. Когда он начал падать, я добавил с левой, чисто на автомате. Несостоявшийся насильник завалился на пол. Я еще хотел вмазать ему ногой – я же говорил, что ни разу не рыцарь, но тут, узнав в упавшем Адама Чейни, редкостного говнюка и «по совместительству» члена Совета директоров корпорации, решил, что это будет лишним. И зря...

Чейни заворочался, поднимаясь на ноги. В глазах его полыхала ярость, он сплюнул на белый мрамор кровь и произнес ледяным голосом:

– Дурак ты, Рома. Вернее, покойник, – при этом провел себе большим пальцем правой руки по горлу и, одернув пиджак, вышел с балкона.

Да, нехорошо получилось. Впрочем, я ни о чем не жалел и жалеть не собирался. Видимо, пора сваливать из этой приветливой страны, потому что как минимум увольнение мне обеспечено. А насчет покойника это мы еще посмотрим, все-таки не в Африке живем, хотя нужно поговорить с одним человеком. Может быть, он мне что-нибудь подскажет. Я обернулся к девчонке:

– Ты как? – спросил я у нее.

Девушка, широко распахнув карие глаза и прикрыв ладошкой рот, с неприкрытым ужасом переводила взгляд с двери, за которой скрылся Адам, на меня. Затем, видимо, придя к какому-то решению, она произнесла:

– Нам нужно убираться отсюда! Ты отвезешь меня?

– Через двадцать минут у главного входа, я подгоню машину. Меня Роман зовут.

– Меня Джейн, и спасибо тебе, Роман, – тихо произнесла она.

Минут тридцать мы ехали молча. Я размышлял, глядя на дорогу, Джейн что-то там разглядывала в своем зеркальце. Девчонка была очень красивой: огромные карие, почти черные глаза, темное каре волос, стройная фигурка, которую совсем не портил джинсовый костюм, в который она успела переодеться.

А думал я о том, что мне совершенно не хотелось уезжать в Россию, и пусть патриоты плюнут в мою сторону, но мне нравилось тут жить. Вы когда-нибудь видели, как туман обволакивает залив и мост Золотые Ворота? Потрясающее чувство испытываешь, если наблюдаешь это зрелище с самого моста. А горы Йосемити с их ледниками и водопадами, а древние секвойи в роще Марипоса! Я не очень люблю Америку как страну, с ее невообразимыми амбициями, но сами американцы по сути своей достаточно дружелюбный народ.

Только что могу сделать я, обычный рядовой художник? В том же Арконе, к примеру, возможности одного человека неизмеримо больше. Может быть, поэтому столько народа сутками напролет просиживает в игре?

– Откуда Чейни знает тебя? – Голос Джейн прервал мои раздумья.

– Да было одно дело, примерно полтора года назад, – я на секунду скопил взгляд на ее сосредоточенное лицо, – он персонально курировал проект, в подробности которого меня не посвящали. Я прорисовывал локацию – замок, десяток деревень, природа, окрестности. Нестандартный заказ, явно зона отдыха. Озеро в центре, яхты, особняки, лес, а сам замок раза в полтора больше стандартного, из тех, что десятого уровня. Ох и достал тогда меня его заместитель... – Я сморщил лоб, вспоминая фамилию. – Мак-Лейн, по-моему. Ты понимаешь, есть определенные правила. Ну не позволит, к примеру, RP?17 создать в игре современные строения. Нельзя также создать локацию, в которую невозможно попасть пешком. Я пытался этому придурку что-то объяснить – бесполезно. В итоге сделал в точности, как он просил, и отдал проектировщикам. Вроде легкое задание – почти идеальный круг, двадцать км в диаметре. Но геморроя было столько, словно второй Великий лес рисовал.

– Мак-Лейн ушел из корпорации семь месяцев назад, – Джейн убрала зеркальце в сумку. – Роман, мне страшно! Очень страшно. Чейни не тот человек, который может простить такое. Я больше не хочу работать тут. – Она посмотрела на меня. В ее глазах плескалась тревога. – Я с понедельника в отпуске, по почте вышлю бумаги на увольнение. И отсижусь где-нибудь в тихом месте. А там, думаю, ему будет не до меня – корпорация сейчас переживает непростые

времена.

– Как ты вообще там оказалась?

– Потому что мозгов нет! Документы нужно было подписать, а в офисе Адам давно не появлялся, он постоянно в разъездах и на переговорах. Поймала его после официальной части, и он предложил подняться к нему и обсудить несколько спорных моментов. Когда он начал приставать, я выскочила из номера. Он догнал меня и вытолкнул на балкон. Я, наверное, дура, что поперлась к нему в номер, да?

Я хмыкнул. Извечный женский вопрос, и попробуй ответить честно, тогда тебе точно ничего не обломится. А поскольку девчонка мне действительно очень нравилась, я ответил правильно: что-то о том, что она ни в чем не виновата, просто обстоятельства иногда сильнее нас.

Потом мы заехали к ней за вещами и отправились в отель, куда она собралась переехать на время, поскольку не хотела оставаться в своем доме. По дороге попросила остановить машину и куда-то позвонила с городского аппарата.

– Подруга заедет за мной в воскресенье вечером, – сказала Джейн, садясь в машину. Затем добавила: – Я надеюсь, ты не оставишь беззащитную девушку одну?

Выходные пролетели незаметно. Джейн оказалась на удивление приятной собеседницей, мы гуляли с ней по городу, ходили в кино, сидели в кафе, а по ночам занимались любовью. Нет, никакого чувства между нами не возникло, нам просто было хорошо вместе – по крайней мере, я так думал, хотя в общении чувствовалось какое-то напряжение. По молчаливому согласию мы не разговаривали ни о работе, ни о произошедшем в пятницу. И лишь в воскресенье вечером, когда я уже погрузил ее вещи в «Фольксваген» заехавшей за ней подруги, она прижалась ко мне и прошептала:

– Уезжай отсюда, пожалуйста. У меня беспокойно на душе.

Я приподнял ее за подбородок, поцеловал, подмигнул и произнес:

– Все будет хорошо, солнышко. – А потом зачем-то сказал: – Если что – в игре мой ник Криан, – первые три буквы – мои инициалы. Запомнить легко. Удачи тебе...

Не люблю расставаться вот так, без определенности. Грустная какая-то история, без начала и с непонятным концом. Увижу ли я когда-нибудь Джейн, я не знал. А если встретимся, вспомним ли эти два дня и захотим ли продолжения?

Из задумчивости меня вывел телефонный звонок.

– Привет, Иван, я как раз собирался тебе звонить, – обрадованно произнес я.

– Здравствуй, Рома. Неподалеку от Маркет-стрит есть французское кафе, запоминай адрес... Тебе туда добираться минут пятнадцать. На входе назовешься – тебя проведут. Все, давай пулей, жду.

– А откуда ты... – но в трубке уже раздались гудки.

Странно все это. Иван прекрасно знал, что я живу в пригороде и оттуда до Маркет-стрит добираться не менее часа. Хотя... я посмотрел на телефон в своей руке. Ну да, мы живем в мире высоких технологий! Ладно, так даже лучше.

С Иваном Барнсом мы познакомились полтора года назад, через пять минут после того, как я вытащил его ребенка из-под колес автомашины. Его жена Сара приехала с сынишкой встречать мужа, и четырехлетний Сэм, смешной занятный мальчуган, выбежал за мячиком на проезжую часть. Я вовремя оказался рядом, как раз только вышел из офиса после работы. Никто не пострадал – и вечером я уже ужинал у них дома. Узнал, что Иваном моего нового приятеля назвали в честь русского прадеда, когда-то давно приехавшего из России в Канаду. Потом мы достаточно часто встречались, пару раз даже ездили на рыбалку. Но началась активная суeta вокруг корпорации, и Иван стал пропадать на работе сутками. Прошло уже месяца три, как мы не виделись.

Иван был не самым последним человеком в службе безопасности «Мира Аркона», только вот его внешность была для меня разрывом всех шаблонов: светлая кожа, светлые волосы, высокий лоб. Кто-то там говорил, что представители этой профессии должны обладать незапоминающейся внешностью? Да я Ванин портрет и сейчас легко нарисую по памяти. И хотя служба безопасности

корпорации это, конечно, не ЦРУ, но поверьте, тут работают тоже далеко не мальчики.

Мелодично звякнул колокольчик на входе, ко мне от стойки подошла улыбающаяся симпатичная девушка в строгой черной юбке и белой блузке. Слегка наклонив голову и глядя на меня максимально приветливо, она произнесла:

– Месье ожидают?

Ну да, конечно, «месье», последним парижским дилижансом прибыл, улыбнулся я и огляделся – уютное небольшое кафе, стандартные французские бордовые тона...

– Да, моя фамилия Кожевников, – ответил я девушке.

– Пойдемте, я вас провожу.

Иван сидел в дальнем углу, лицом к входу: чашка кофе, дымящаяся сигарета. Увидев меня, он встал со стула, улыбнулся своей фирменной американской улыбкой на тридцать два зуба, а глаза его на мгновение потеплели.

– Здорово, дружище, сколько лет, сколько зим? – произнес он. – Ведь так говорят в России?

– Привет, Иван! Именно так! Выйдешь на пенсию, прижай в Россию, там тебя точно примут за своего, – я улыбнулся и ответил на крепкое рукопожатие. – Как Сара с Сэмом?

Девушка, следовавшая за мной, приняла заказ на один «американо» и удалилась.

– Да у нас-то в порядке вроде все. Это у тебя приключения, – покачал головой он.

Мы сели за стол, я достал пачку «Лаки», сунул в зубы сигарету, затянулся, выпустил изо рта дым и спросил:

- Как я понимаю, ты мне не случайно позвонил? Или ты узнал, что я нахожусь неподалеку, и решил, что все-таки нужно иметь хоть немного совести и повидаться?

- Ты вот что скажи мне, Рома, обязательно было бить морду члену Совета директоров? Хотя... этому члену многие бы вот так хотели разбить физиономию. Мои ребята эту запись смотрели с завистью.

- Запись? - удивленно произнес я.

- Ну что ты, право, как ребенок? - подмигнул мне он. - В отеле есть камеры, все пишется, а фигура размера Чейни, уж поверь, почти постоянно находится под наблюдением.

- Значит, получается... - начал было я.

- Ничего не получается, - оборвал меня на полуслове Иван и откинулся в кресле, - если бы эта запись случайно, - он выделил слово «случайно», - не попала в руки специального агента ФБР Фостера, ты ведь заметил, что ФБР сейчас лезет во все дела Аркона, то ты, мой друг, вместе со своей спасенной из лап чудовища красавицей сейчас бы кормили рыб где-нибудь на дне залива.

Я сидел и подавленно молчал. Действительно влип.

- Спасибо, Иван. Я ведь не разглядел, что это он, а потом уже было поздно. - Я затаился и погасил сигарету в пепельнице. - И что мне теперь делать?

- Не за что пока еще, - словно не расслышав вопроса, произнес Иван. - Девчонку твою мои ребята потеряют по дороге. - Он улыбнулся и осуждающе покачал головой: - Тоже мне конспираторы! Так что ей некоторое время ничего не грозит, а потом, вероятно, все это будет уже неважно.

- Так вы следили за нами?

- Ну а как ты думал? Запись попала в ФБР. Кстати, жди, они тебя скоро пригласят для беседы, я в этом уверен. Так вот, на этой записи Чейни угрожает тебе, и это гарантия твоей безопасности. Если с тобой что случится, у ФБР

появятся дополнительные рычаги воздействия на корпорацию.  
Это понимают все, поэтому нам приказали только следить.

Мне наконец принесли кофе. Я отхлебнул глоток и чуть не подавился от пришедшей мне в голову мысли.

– А в номере отеля тоже камеры стояли? – спросил я. – А то мы там...

Иван сначала непонимающе уставился на меня, а потом, сообразив, рассмеялся.

– Нет, не стояли. Чего мы там не видели? – успокоил он меня. – Хотя шуметь ночью вы могли поменьше, конечно... Ну ладно, пошутили, и хватит, теперь о главном. Ты же понимаешь: то, о чем я сейчас буду с тобой говорить, это даже не служебная тайна.

Я выставил перед собой руки и сделал движение, будто закрываю рот на замок и выбрасываю ключ.

Иван недовольно покачал головой и спросил:

– Что ты знаешь об Арконе?

– Да то же, что и все. Игровой мир с полным погружением. ТОП?1 в мире, цена проекта около двухсот миллиардов долларов вроде. Около десяти миллионов онлайн в среднем, если мне память не изменяет.

– А сам-то что только тридцать пятый уровень получил? Это же мир возможностей. Волшебники, воины и эльфийки всякие с феечками. Возможность стать реально крутым и добиться того, чего никогда не добьешься в этом мире. – Иван внимательно смотрел на меня своими серо-стальными холодными глазами, ожидая ответа.

Я откинулся на спинку кресла и ответил не задумываясь:

– Ты знаешь, я же художник, я очень хорошо чувствую фальшь. Воин тридцать пятого уровня – это больше для работы, по локациям попрыгать, посмотреть на результаты своего труда. А когда знаешь, что это нарисовано тобой... И хоть

наши кричат о практически идентичных с реалом ощущениях – ерунда это. Мозг говорит одно, а руки чувствуют другое. Ну вот, например, есть там такое заведение, неподалеку от Площади Героев в Вайдарре, «Черная фиалка» называется. – Иван понимающе хмыкнул, а я продолжил: – Я там был один раз всего – взял девчонку на ночь, и вроде все хорошо, но чувствуешь, что спишь с резиновой куклой. Вернее, так – с ожившей резиновой куклой. Тактильные ощущения не те. Скажем, ландыши пахнут ландышами, но как-то не так. Я не знаю, как еще объяснить. И самое главное, – я достал новую сигарету из пачки, – я хочу нормально жить, найти себе подругу. Наконец, завести детишек, а там это невозможно, – развел руками я.

– А ты эстет, брат, – улыбнулся Иван, – ландыши ему не угодили. Да будет тебе известно, что у тех, кто долго сидит в виртуале, совсем другое восприятие мира и ландыши – ландыши. И девушки настоящие. По прогнозам аналитиков, где-нибудь через полгода RP?17 выйдет на новый уровень управления. Он же обучается в процессе работы, и ощущения, даже у таких, как ты, приблизятся к максимальным. Хотя тебе, конечно, это не поможет – девочек там много, а вот детей ты не сделаешь, факт. Ладно, все это лирика, – он пожал плечами и нахмурился, – на самом деле все очень плохо.

– Да что происходит?! – не выдержал я. – К чему эти шпионские игры?

– Помнишь, у нас две девчонки пропали из департамента внешних связей? Моника Рид и Сара Прайс? – Он достал из пачки очередную сигарету. – Так вот, и та и другая несколько раз присутствовали на приемах у Чейни в его особняке. – Иван глубоко затянулся. – В общем, когда мы стали искать, ну ты знаешь, полиция сама по себе, а наша контора просто обязана влезать в такие дела. Мы должны пресекать даже возможность утечки информации, а тут две сотрудницы с третьим уровнем допуска. Так вот, когда мы проверяли всех присутствовавших на тех вечеринках, всплыла информация о некоем проекте «Парадиз» – зоне отдыха в Арконе, которую не контролирует управляющий искусственный интеллект.

– Такое невозможно, – возразил я, – без участия семнадцатого ничего в Арконе не происходит – он там как демиург. Любые системные изменения проходят только с его одобрения, а чтобы изменить его настройки, нужен совет акционеров и не менее семидесяти пяти процентов голосов. – Я посмотрел на хмурящегося приятеля. – Вань, ты же читаешь новости. Аркону сейчас принадлежит только сорок один процент акций.

– Да мне плевать, что там возможно, а что нет, – Иван подался вперед, – когда меня вызывает Хейз и говорит, чтобы мы прекратили копать, а потом один из моих ребят приносит это. – Он сунул руку во внутренний карман пиджака, что-то достал и, положив на стол, пододвинул ко мне.

На столе передо мной лежал обычный дешевенький китайский видеоплеер, размером чуть больше пачки сигарет.

– Что это? – не понял я.

Иван откинулся на спинку кресла и, скрестив руки на груди, кивнул на плеер.

– А ты включи и посмотри.

Я пожал плечами и нажал на кнопку воспроизведения.

Картинка проступила сразу: скулящая, растянутая цепями на столе светлая эльфийка – явно игрок, ник Присси, пятнадцатый уровень, здоровье в желтой зоне, многочисленные порезы на теле, из одежды только стандартные трусики и лифчик. Обстановка вокруг выполнена в кроваво-красных тонах: черная мебель, огромное зеркало – все, что цепляет камера. Рядом со столом темный эльф, сто семьдесят восьмого уровня, ник Куваз, в руке обычный столовый нож, стоит к камере вполоборота, поэтому лица его не видно.

– Не волнуйся, зайчик, – произносит он голосом доброго доктора, – мы еще немного поиграем, а потом обязательно подлечим тебя. – Ножом он перерезает лифчик, отшвыривает его в сторону, по-хозяйски кладет левую руку на грудь девчонки и вопрошает ее: – Как тебе?

Тут он оборачивается к снимающему.

– На хрена ты это пишешь, идиот! – Его красивое лицо искажается.

– Да ладно тебе, Ронни, – слышен голос второго, и на этом запись обрывается...

– Откуда это у тебя? – уставился я на Ивана. – Это же, это...

– Оттуда, – он забрал плеер, – и что ты скажешь теперь? пытки, говоришь, невозможны? Насилие невозможно? Что-то я сомневаюсь, чтобы она добровольно позволила снять с себя бюстгальтер. Кстати, Присси – он сделал паузу, – такой ник был у персонажа Сары Прайс. Ник в игре значит офлайн, но она явно там! Ты же видел запись, это точно Аркон, а не тайский порносайт, расположение кнопок на панели, индикаторов здоровья и маны...

Я пораженно молчал. В игре запрещены пытки, если это не касалось игрового процесса. По квесту тебя могли, к примеру, поймать и сжечь на костре («веселая» жизнь у темных!), но во время этого болевые ощущения исчезали. Но чтобы вот так – приковать и резать ножом! Всегда есть кнопка «логаут» и связь с администрацией. Аккаунт попытавшегося такое сделать будет немедленно удален, без права восстановления. И нельзя с кого бы то ни было снять ни одного предмета экипировки, включая нижнее белье, которое снимается по обоюдному желанию. Все-таки 18+, и секс тут возможен между любыми представителями гуманоидных рас.

Возможно, эта девчонка – реальная мазохистка и все это элемент игры. Но почему тогда у нее совпадает ник с пропавшей и почему она не в Сети? Я окончательно запутался.

У Ивана зазвонил телефон.

– Да. – Пока он слушал говорившего, я наблюдал, как хмурится его лицо. – Понял, отбой, – произнес он, убрал телефон в карман и о чем-то задумался.

– Уезжай, Рома, ты вляпался в огромную кучу дерьма, – констатировал Иван, достал ручку и написал на салфетке адрес. – Нам сказали снять с тебя наблюдение. Странно... – Он передал мне салфетку. – Поезжай по этому адресу, отсидишься дня три, потом сваливай на такси из штата. – Это он от меня таких словечек понабрался? – Телефон забудь здесь, машину оставь, мои ребята ее потом отгонят к твоему дому. Позвони мне через неделю на работу. Все, давай, удачи тебе, иди, я расплачусь.

– Спасибо тебе. – Я поднялся и протянул ему руку.

Он встал, пожал мне руку и хлопнул меня по плечу.

– Ключи не забудь оставить.

Я положил на стол связку ключей, от машины и дома, еще раз глянул на него и, развернувшись, пошел на выход.

На улице я огляделся, приподнял воротник ветровки и, чувствуя себя участником дешевого детектива, быстрым шагом пошел в сторону подземки. Как же быстро может измениться твоя жизнь, дом, машина, работа, ребята из отдела, все это нужно бросить и куда-то бежать. Поглощенный своими мыслями, я прозевал движение парня, идущего мне навстречу... Сильнейший удар в солнечное сплетение, выбив из легких воздух, сложил меня пополам, шею кольнуло, и, уже теряя сознание, я услышал звук открывающихся дверей подъехавшей сзади машины.

\* \* \*

– Долго еще, док? – Голос Чейни прорывается в сознание.

– Сейчас, босс, он уже приходит в себя, – раздается откуда-то справа.

Я открыл глаза. Чувствую себя отвратительно, в голове шумит, мышцы сводит судорога, шея затекла. Обвожу взглядом помещение: белые стены, какое-то оборудование шумит в углу, компьютерный стол со стоящим на нем монитором, за спиной шесть игровых капсул в ряд. Сажусь в одних трусах на жестком стуле, руки скованы за спиной наручниками. Помимо меня в комнате четверо в пластиковых синих халатах, напротив лыбится Чейни, потирая руки в черных перчатках, – замерз он, что ли? По бокам от меня две гориллы, справа невысокого роста плешивый тип кладет пустой шприц на передвижной столик с какими-то склянками. Мне стало страшно...

– Здравствуй, Рома! – Чейни смотрел на меня как на старого друга, которого он встретил совершенно случайно на улице. – Ты думал, я тебя не найду? Как нехорошо с твоей стороны.

Мощный удар в челюсть опрокинул меня на пол вместе со стулом. Падая, я ударился о кафель лицом.

- Да держите его, идиоты, - крикнул он своим шестеркам.

Меня споро подняли и снова усадили, придерживая.

Сейчас они будут меня убивать, я это понимал и ничего с этим поделать не мог, лучше бы уж сразу, не мучаясь, но это не мой вариант. Страх внезапно прошел, уступая место ненависти.

- Ну, ты-то сам по себе кусок ослиного дерьма, без этих своих членососов, - произнес я, с трудом ворочая челюстью, которая скорее всего сломана.

Снова удар, голову мотнуло назад, рот наполнился кровью, потом два подряд в корпус и снова в голову - я, вместе со стулом, опять на полу, выbleвывая желчь вместе с кровью на белый кафель.

- Я сказал «держаться»! - задыхаясь от бешенства, проорал Чейни.

- Босс, вы сломаете ему шею, вы же не хотите этого пока? - спокойно произнес один из его телохранителей, поставив ударение на последнее слово.

- Да, Курт, ты прав, мне он нужен живой. - Адам с силой опустил каблук своей лакированной туфли на кисть моей правой руки. Снова хруст - сквозь тело словно пропустили высокое напряжение, и я задохнулся от невыносимой боли.

- Этой рукой ты ударил меня, мразь! - прошипел Чейни и снова опустил каблук на мою руку...

Запах нашатыря привел меня в чувство:

- Он в сознании, босс, - слышу я голос плешивого и открываю глаза.

- Ты думаешь, у тебя получится сдохнуть? И не рассчитывай, у нас еще много интересного впереди, - шипит Чейни.

- Пидор, - выдыхаю я и плюю в ненавистную морду мучителя, склонившегося надо мной. Получилось плохо, но все-таки получилось.

Чейни интуитивно отпрянул, стер алые капли со своей щеки, лицо его превратилось в маску звериной ярости, и первый же удар острым носком в грудь снова погасил мое сознание.

В себя я пришел уже сидя на стуле, вновь поддерживаемый с двух сторон, боль разрывала мое тело на части, было трудно дышать, все вокруг, казалось, плыло в тумане.

– Док, ты мне обещал, что он не сдохнет. – Адам посмотрел в сторону плешивого, тот кивнул. – Хорошо, облейте это дерьмо водой, – сморщил он нос, глядя в мою сторону, – не стоит пачкать оборудование.

– А насчет пидоров, – Чейни ткнул в меня пальцем, – ты правильно мыслишь, есть два огра в неизвестной тебе локации, думаю, ты понравишься этим ребятам. Но это потом, сейчас у нас по плану бег с препятствиями, – Адам снял забрызганный кровью халат и вместе с перчатками кинул его в мусорное ведро, стоящее у двери.

– Делайте, что я сказал, и приберите тут. – Он посмотрел на меня. – Удачной игры, Рома, – процедил он и покинул кабинет.

Меня молча усадили на стул, укололи чем-то пару раз, сняли наручники и оттащили к одной из игровых капсул. Я не сопротивлялся, да и что я мог сделать голый и избитый двум мужикам, каждый из которых был раза в полтора крупнее меня. Щелкнули зажимы шлема, система меня опознала, перед глазами возникла заставка загружаемой операционной системы, а затем сразу пошла загрузка игры, а через мгновение перед глазами появилось меню выбора расы...

Меню выбора расы.

Человек.

Представители гордой человеческой расы отвоевали себе место под солнцем Аркона. Могучие маги и непобедимые рыцари по праву несут прославленные

знамена предков. Игра за человеческую расу открывает перед Вами большой выбор направлений развития персонажа. Вы можете примкнуть к любой стороне в нескончаемом противостоянии темных и светлых сил. Королевство людей Эрантия находится на северо-западе Карна – обитаемого континента. На востоке королевство граничит с Землями орков, на юге проходит граница с Великим лесом, населенным светлыми и темными эльфами, на юго-востоке – с Крайтскими горами, местом проживания гномов и дроу. Стартовый город – Вайдарра, город Семи Ветров, находится на пересечении основных торговых путей. Локация находится в центре земель, в основном населенных человеческой расой. Вы уверены, что хотите выбрать данную расу?

Ну да! Меня, конечно, спросили! Хорошо, хоть не эльф или гном. Я не понимаю, как вообще можно играть гномами, этими квадратно-бородатыми персонажами. Мне, разумеется, было наплевать, какую расу мне выбрали мои мучители, но, чтобы совсем не скатиться в отчаяние, я старался думать рационально.

Подтверждение!

От своих славных предков, воевавших по обе стороны силы, люди унаследовали высокую сопротивляемость к магии тьмы и света и высокое искусство владения мечами. Расовый бонус +1 % к сопротивлению магии света за уровень и +1 % к сопротивлению магии тьмы за уровень, +2 % к наносимому физическому урону при использовании мечей.

У дроу, к примеру, с рождения максимальное сопротивление темной магии, бонус к сопротивлению водной стихии – один процент за уровень и «плюс два процента» к урону кинжалами и маскировке. Дроу – лучшие разбойники в игре. Самые вкусные бонусы у гномов, так как администрация всеми силами пытается хоть как-то привлечь игроков к игре за эту расу.

Теоретически, если бы я достиг семьдесят пятого уровня, сопротивления магии тьмы и света у меня стали бы максимальными. Выше можно поднять только в талантах, вещами, с плюсом к максимальному сопротивлению или за выполнение скрытых заданий. Практически нереально поднять хоть какое-то сопротивление выше девяноста пяти процентов. У Ксингджуан – главы

Лазурных Драконов, самого сильного клана в игре – только четыре сопротивления из восьми превышают девяносто процентов. А у нее, если память мне не изменяет, двести тридцать четвертый уровень. Да там весь клан такой, средний уровень около 160... Корейцы – они такие корейцы...

Страница тем временем поменялась.

Выберите класс персонажа.

Чародей.

В мире Аркона разлиты океаны силы. Чародеи учатся повелевать ими. После десятого уровня Чародею придется выбрать сторону силы и точнее определиться с классом своего персонажа:

маг, если Вы хотите повелевать стихиями и наносить противнику огромный урон за короткий промежуток времени. Отношение темных и светлых сил изначально: темных – нейтральное; светлых – нейтральное.

Некромант, если Вы хотите повелевать мертвыми, насылая на своих противников проклятья и призывать существ из иных планов. Отношение темных и светлых сил изначально: темных – нейтральное; светлых – неприязненное.

Жрец, если Вы хотите атаковать своих врагов заклинаниями светлой и ментальной магии, лечить других игроков и существ, населяющих Аркон, брать под контроль могучих противников. Отношение темных и светлых сил изначально: темных – неприязненное; светлых – нейтральное.

Внимание! Маги, жрецы и некроманты, несмотря на свою невероятную силу, чрезвычайно уязвимы в бою, поэтому игра за них рекомендуется только для опытных игроков. Классовый бонус: +1 к интеллекту и +1 к духу за каждый уровень.

Вот придурки! Я никогда не любил этот класс. Воин или охотник всегда был моим выбором, ну на хрена мне этот чародей!..

Какая же ерунда лезет в голову! Да какое мне дело до того, каким классом меня засунут в игру, когда мое искалеченное в реале тело лежит в капсуле.

Подтверждение!

Вами получен классовый бонус +1 к интеллекту и +1 к духу за каждый уровень.

Следующая страница.

Добро пожаловать в меню распределения начальных характеристик!

Вы имеете 20 единиц нераспределенных характеристик.

Администрация игры предупреждает Вас, что после создания персонажа изменения невозможны!

Страница распределения характеристик.

Ловкость: повышает шанс уклонения от вражеских атак, шанс критического удара атак ближнего и дальнего боя, уменьшает урон при падении и увеличивает скорость передвижения (50 единиц ловкости = +1 % к скорости передвижения).

Сила: увеличивает рейтинг брони и атак оружием, находящимся в руках Вашего персонажа. Параметр силы определяет вес переносимого груза.

Здоровье: общая сумма урона, который может получить Ваш персонаж до гибели. (1 единица здоровья = 10 единицам жизни.)

Запас сил: физическая энергия игрока, любое физическое действие (атака, блокирование, парирование, ускорение при беге) расходует единицы энергии. (1 единица запаса сил = 10 единиц энергии.)

Дух: увеличивает скорость регенерации запаса сил, здоровья и маны.

Интеллект: увеличивает рейтинг магических атак, вероятность нанести критический удар заклинанием, количество маны Вашего персонажа. (1 единица интеллекта = 10 единицам маны.)

По логике вещей нужно кинуть в силу три-четыре очка, единичку в ловкость и дух, пять в здоровье, а остальное загнать в интеллект. Я же, увы, оставался сторонним наблюдателем на празднике выбора моего персонажа. Цифры на экране изменились.

Однако... Чего-то другого ожидать было по меньшей мере глупо.

Ловкость: 10.

Самый бесполезный параметр – максимальный при выборе. Насколько я помню, больше десяти очков нельзя кинуть в одну характеристику. Зато теперь с критами у меня проблем не будет точно. И уворачиваться буду – мама не горюй как. Это я так от безысходности рассуждаю, ибо во всем нужно находить

положительные моменты.

Сила: 6.

Еще одна практически бесполезная для мага характеристика. Зато те двое суток, что у меня есть, точно не будет проблем с переносимым грузом.

Здоровье: 1.

Запас сил: 1.

Дух: 1.

Интеллект: 1.

Ну да. С нулевыми характеристиками начинать игру нельзя, хотя бы по единичке нужно кинуть в каждую.

Принять новые характеристики?

Рахитичный, тупой, но сильный и ловкий. Неплохое сочетание для начала игры за чародея. Хуже не бывает.

Подтверждение.

Поздравляем! Добро пожаловать в меню визуализации персонажа! Выберите внешний вид.

Моего воина тридцать пятого уровня они, конечно, удалили. Аватара осталась, и, видимо, чтобы не тратить время, поскольку от внешнего вида и имени мало что зависит, я сохранил прежние внешность и имя.

Ваш выбор принят. Добро пожаловать в Мир Аркона, Криан.

Навалилась привычная при входе в игру темнота.

ERROR 757@4#!278 %\$

Перед глазами снова меню выбора расы.

Демон.

Глава 2

Я вырвался из проклятой деревни ночью, когда ее обитатели расползлись по домам. Не знаю, как я не сошел с ума. Видимо, бурлившая во мне ненависть помогла мне удержаться в сознании. Раз за разом я оживал и бежал в сторону ворот, проклиная тварь, возомнившую себя хозяином мира. Я представлял, будто рву зубами его глотку, и мне становилось легче. И вот в какой-то момент после очередного воскрешения я оказался на улице перед конюшней в одиночестве.

Свет еще горел в домах, из трактира раздавались громкие голоса подданных селян. Я подобрал свои вещи, выдул литр воды из фляги и, постоянно оглядываясь, направился к воротам.

Остановившись на безопасном расстоянии, а уж это расстояние я знал чуть ли не до сантиметра, я наблюдал за двумя скучающими у ворот стражниками. Они то и дело прикладывались к какой-то емкости и о чем-то негромко разговаривали. Слов не слышал, я просто ждал, пока мне представится возможность выбежать.

Через трехметровый частокол, ограждающий деревню, мне не перебраться – с моими-то параметрами, да и не для того его ставили, чтобы кто попало через него перелезал. Идти искать лестницу – шанс нарваться на какого-нибудь загулявшего крестьянина или засветиться перед стражником на одной из трех сторожевых башен, которые стояли по периметру деревни. Четвертая башня находилась справа от ворот и пустовала. Укрепленная такая деревенька с названием Ламорна.

Один из стражей направился в сторону постоянного двора, видимо, за очередной дозой спиртного, а второй пошел закрывать ворота, и тогда я побежал. Когда пробежал через ворота, страж заметил меня и заорал что-то матерное, но в этот момент я врубил спринт и выскочил на оперативный простор.

Кладбище я заметил сразу и побежал к нему не оглядываясь, уверенный в том, что в тяжелых кольчугах никто не будет долго за мной бежать. Быстро привязавшись к точке оживления, я без сил рухнул на землю.

Сказалось чудовищное утомление последних суток, и я вырубился на теплой земле, возле могильного камня.

Все-таки великая вещь эти игры с полным погружением! Часами можно слушать рассказы бывалого моряка, читать книги, написанные великими путешественниками, слушать интервью со знаменитыми альпинистами. Кто-то будет видеть только красивую картинку событий, пережитых этими людьми, кто-то задумается о тяготах и невзгодах, которые эти люди преодолели, и станет сопереживать им, кто-то представит себя в их роли. Но по факту девяносто девять человек из ста в своих личных приключениях не пойдут дальше выезда за город с друзьями на пикник.

Может, это и хорошо.

Однако тот, кто все-таки решится примерить романтическую стезю на себя, быстро поймет, что морская болезнь – не просто два слова в книжке, а ты сам, скрюченный в рвотных конвульсиях. Стоптаные кровавые мозоли, ночевка под дождем в лесу, боли в натруженных ногах, противный запах лошадиного пота – эти и еще многие прелести ждут его в пути. И пусть он знал или предполагал что-то подобное. Знать – одно, а чувствовать все это на себе, поверьте, другое.

Те, кто играют в игры с полным погружением, постоянно находятся в зоне комфорта. Никаких тебе кровавых мозолей и морских болезней, тут даже лошадей не нужно ни кормить, ни расседлывать, ни мыть – отослал ее куда-то за ненадобностью и потом призвал по необходимости уже чистенькую и накормленную, и тебе глубоко по фигу, чем там она в это время питалась и какой шампунь использовала для мытья.

Я проснулся минут пятнадцать назад, сгрыз сухарь, запил водой и теперь сидел, привалившись спиной к теплему камню, молча разглядывая окрестности: африканская саванна в сухой сезон – такое сравнение приходило на ум. Насколько хватало глаз – слегка всхолмленная равнина; пустые участки, поросшие желто-коричневой невысокой травой, чередовались с группами деревьев и густыми зарослями кустарника. Километрах в трех к западу – небольшое горное образование и высокий холм по дороге к нему, поросший все той же высохшей травой. Стада неразличимых отсюда животных паслись на пределе видимости.

Как-то не вязалась окружающая обстановка с названием – Земли демонов. Где, простите, извергающиеся вулканы? Многокилометровые трещины в земле с текущей по ним раскаленной лавой? Где пепел, сыплющийся с багровых небес? Ладно, мне-то что? – разработчикам виднее.

Куда-то идти и чем-то заниматься у меня не было никакого желания, да и возможности не имелось. Я глянул на копошащегося в траве, метрах в двадцати от меня, какого-то неагрессивного бобра с мордой поросенка. Надпись над ним гласила: это степной суслик шестнадцатого уровня. Однако! Да меня в этой локации любая мышь загрызет одним укусом. Сколько еще мне тут осталось – пять, шесть часов? Проспал я, судя по всему, чуть ли не сутки. Еще раз пожелав Чейни и его шакалам сдохнуть в мучениях, я постарался не думать о своей дальнейшей судьбе. Чтобы отвлечься, я открыл меню персонажа:

Чародей Криан, уровень 1.

Раса – человек [демон].

Ловкость: 10.

Сила: 6.

Здоровье: 1.

Запас сил: 1.

Дух: 1.

Интеллект: 1.

Жизнь: 10.

Энергия: 10.

Мана: 10.

Броня: 20.

Защита от заклинаний: магии воды нет, магии воздуха нет, магии земли нет, магии огня нет, ментальной магии 75 %, магии тьмы 1 %, природной магии нет, магии света 1 %.

Пассивные навыки. Стойкость: 31 %.

Бонус к наносимому физическому урону при использовании мечей: + 2 %.

Бонус к показателю тяжелой брони: +2 %.

Отношение с остальными расами: люди – вражда, эльфы – вражда, орки – вражда, темные эльфы – вражда, гномы – вражда, дроу – вражда, демоны – вражда.

Я усмехнулся. И человек и демон одновременно, с получением всех отрицательных репутаций.

Будь мой персонаж просто человеком, то с эльфами и гномами у меня имелся бы нейтралитет и была бы вражда с темными эльфами, дроу и орками. Про демонов ничего сказать не могу, они, похоже, враждуют со всеми – эту расу еще не ввели, и я первый среди демонов-игроков, хотя как бы и не демон вовсе.

А вот одна из пассивок мне досталась просто читерская – ношение тяжелой брони. Да за такой навык любой маг продал бы душу Дьяволу. Только мне от этого ни горячо, ни холодно. У меня и тяжелой брони-то нет: халат, штаны, сапоги и пояс новичка. Висящие на мне тряпки из серой мешковины с суммарным показателем брони в 20 единиц и палка, похожая на черенок от граблей, – это посох новичка с уроном 5–9, два сухаря, четверть фляжки воды в сумке – все мое имущество.

Когда солнце почти скрылось за горным массивом, из-за холма выскочил всадник и, нахлестывая лошадь, направил ее в сторону треклятой деревеньки за моей спиной. Мгновением позже следом выскочили пять то ли волков, то ли собак размером чуть ли не с лошадь и помчались за ним. Страшная картина, если не понимать, что это происходит в виртуале. Секунд через двадцать все было кончено – бегущий впереди вожак вцепился лошади в горло и опрокинул ее на землю вместе с человеком, вернее, демоном – тут людей быть не может. Предсмертное ржание лошади и крик заживо пожираемого всадника пробежали мурашками по моей спине. Чудовища ели молча, трапеза заняла у них не больше пяти минут. Под конец, уже покидая место позднего ужина, одно из них

взглянуло в мою сторону, блеснув в свете луны багровыми огоньками глаз. Нехилые такие собачки, чем-то напоминающие доберманов, уровень и название я с такого расстояния видеть не мог, но думаю, он у них далеко за сотый.

Внезапно небо потемнело, землю ощутимо затрясло, сумерки резким грохотом прорезали десятки ветвистых разрядов молний. Стражники у ворот похватили свои секиры, прислоненные к частоколу, и тревожно уставились на небо. Мощный подземный толчок подбросил меня в воздух так, что при падении из меня вышибло дух. Из деревни раздались крики, треск. Частокол перекосило, одна створка ворот рухнула на землю. На западе титанических размеров электрический заряд ударил в верхушку самой высокой горы, вышибая из нее куски породы.

Картинка погасла.

Вот и все, – мое время подошло к концу. Я внутренне похолодел, думая о том, что еще меня ожидает. Секунды бежали за секундами, но ничего не происходило. Может, там у них какой-то программный сбой? Внезапно через мое тело словно пропустили электрический разряд. Я дернулся от боли и, похоже, потерял сознание.

Очнулся я лежащим на земле там же, где и был, у могильного камня, посох валялся рядом. Я сел, машинально отряхнул испачканный рукав и уставился на поток системных сообщений.

**Вниманию игроков! В игре «Мир Аркона» проведено семнадцатое, и последнее, системное обновление!**

В «Мир Аркона» добавлены новые планы и игровые зоны: «Планы богов», «Серые пределы», «Преисподняя», «Земли демонов», «Лемурия» и «Пангея».

В мир пришли новые боги, появились многочисленные новые виды существ, животных и растений. Новые скрытые квесты, артефакты, легендарные и сетовые предметы, редкие виды полезных ископаемых.

В игру добавлены скрытые активные и пассивные навыки, новые профессии...

Чувства и ощущения игроков доведены до стопроцентного восприятия. Некоторые из них можно снизить, прокачивая определенные навыки. Пример: восприятие боли может быть снижено до 20 % путем повышения навыка «стойкость»...

Игровая механика изменена:

...изменена система начисления очков репутации, но уже достигнутые игроками значения репутаций с различными фракциями, сообществами, расами и богами сохранены...

...у игроков сброшены все активные и пассивные навыки. Это сделано для того, чтобы каждый мог повторно и более вдумчиво распределить...

...полученные ими в процессе игры уникальные и скрытые навыки и умения сохранены и оставлены без изменений...

...Теперь после смерти игроки будут оживать в точке своей привязки через 6 часов. Время до исчезновения тел игроков увеличено с 5 до 15 суток...

...усилено восприятие мира у неигровых персонажей...

В случае гибели игроки будут терять 20 % своего уровня, но не ниже тридцатого уровня включительно. При этом все пассивные, активные навыки и защиты будут оставаться на прежнем уровне, а самая высокая характеристика снизится на 3 за каждый потерянный уровень. Получение нового очка таланта игроком возможно только при получении ранее не достигнутого им уровня, получение трех очков характеристик при восстановлении уровня стандартно. В случае смерти от рук другого игрока погибший перед оживлением может изменить точку привязки на любую точку, к которой он когда-либо привязывался...

...из-за случившихся прорывов из Преисподней и Серых пределов стационарные порталы перехода между столицами государств перестали действовать. Все игровые персонажи, находящиеся на материке Карн, отправлены в стартовые города своих фракций...

...связь в игре с этого момента возможна только по почте. Почтовая связь с представителями не враждующих между собой рас возможна только после установления стационарного портала между столицами...

Для удобства совместного прохождения игровых заданий, при нахождении игроков в группе или рейде, голоса лидеров рейдов, офицеров, командиров групп приобретают магическое усиление. Между командирами появляется возможность ментального общения...

...чтобы создать портал перехода, игрокам нужно вновь посетить это место...

...игроки по-прежнему могут связаться по телефону...

...пригласить в игру своих друзей и знакомых...

...на панели кнопка «википедия» переименована в кнопку «летописи», информация в «летописях» постоянно обновляется...

...форум игры отключен...

...кнопки «логаут» и «связь с администрацией» удалены из меню опций за ненадобностью.

Мудрец RP?17 желает Вам приятной игры

Я обалдело глядел на бегущие строки информации и пытался сообразить, кто тут сошел с ума, я или все-таки RP?17, искусственный разум?

Господи, какой бред, какие планы богов, какая, на хрен, Лемурия и что это вообще такое. Я заглянул в опции: кнопки «логаут» и «связь с администрацией» исчезли с панели. Как вообще такое возможно? Так, что-то там было про телефон... Я открыл опцию звонка и вскрикнул от радости – работает! Черт, у меня же ни цента, в смысле, ни золотого. Сразу понимаю, какой же я идиот, и набираю 911 – платить не нужно. Ну, быстрее же. Только бы успеть. Локализация звонка произойдет по моему аппарату, даже если он выключен. Только бы эти уроды не выкинули его по дороге.

– Служба «девять один один», оператор 1284. Здравствуйте! Что у вас произошло? – заботливо-встревоженный – и как это у них получается? – женский голос прозвучал для меня небесным откровением. Я по возможности четко описал ситуацию.

– Звонок локализован, патрульная машина будет на месте примерно через четыре минуты, оставайтесь, пожалуйста, на линии. – В виртуальной телефонной трубке заиграла легкая музыка.

Я поднялся с земли и потянулся, подставляя лицо легкому ветерку: «Все, Чейни, тебе крышка!» Потом снова уселся поудобнее и, положив на колени свой нубопосох, стал смотреть, как в потрепанной землетрясением деревне словно муравьи копошатся разбуженные жители. Два стражника и еще пятеро прибежавших им на помощь пытались с руганью и криками приладить створку ворот на ее законное место.

А ведь теперь мне, быть может, с работы увольняться не придется. И прятаться больше не нужно. Что у меня там, в реале? Сломана челюсть, сотрясение? Но по крайней мере я жив, и это главное.

Да что они там так долго, полчаса уже прошло! Мою тушку им опознать – раз плюнуть, сейчас у полиции куча различных приспособлений. Не нужно проверять документы, просто посмотрел на человека через небольшой прибор – и глобальный комп выдает всю информацию. Демократы, конечно, кричат, как всегда, о тотальном полицейском контроле, но простым обывателям от такого контроля только спокойнее.

Ждать пришлось долго, демоны успели повесить створку на свое место и теперь занимались частоколом, на небо выползла огромная луна, тускло вспыхнули звезды, немного похолодало. Музыка наконец оборвалась:

– Капитан Грэг Уорд, полиция Сан-Франциско, – в трубке раздался напряженный мужской голос, – представьтесь.

– Кожевников Роман Игоревич, – я уже представлялся оператору. – Что происходит? Когда меня вытащат отсюда?

– Вы утверждаете, что люди Адама Уокера Чейни похитили вас в районе Маркет-стрит, – проигнорировал мои вопросы полицейский, – доставили в неизвестное место, где Чейни вас избил, предположительно сломав вам челюсть. Затем вас поместили в игровую капсулу, подключенную к игре «Мир Аркона»? Так?

– Да! Что происходит, объясните! Вы меня нашли? – заорал я в виртуальную трубку.

– В загородном особняке мистера Чейни работают шесть наших групп и двенадцать машин «Скорой помощи», – голос полицейского звучал устало, – в подвале дома, в игровых капсулах, нами обнаружено пятьдесят четыре мертвых тела: сам Чейни, три его охранника и еще пятьдесят человек, из которых нами в настоящий момент опознано тридцать девять. Один из опознанных – Кожевников Роман Игоревич, гражданин России 2006 года рождения.

– Вы хотите сказать, что я труп? – ошарашенно пробормотал я. – Но я же... я же говорю с вами!

– Я ничего не хочу сказать, у нас уже несколько сотен подобных случаев в Сан-Франциско и тысячи по стране. Оставьте свои контактные данные оператору, – с вами свяжутся по возможности. А сейчас, извините, мне нужно работать.

Вновь заиграла музыка, и я сбросил звонок. «Какие в пень контактные данные? Деревня Ламорна, Восточные пустоши, провинция Ярух, доминион Аштар, что в Землях демонов, – я тут у камня на местном кладбище. Найдете быстро, тут всего шесть камней. А еще я мертв. Так что не беспокойтесь. Полный аут! Чейни же говорил, что от такого количества смертей люди сходят с ума, вот и...» – Я ущипнул себя. Больно! Вспомнил зачем-то таблицу умножения.

«Как проверить, сошел ты с ума или нет? Если лошадь скажет тебе, что ты сумасшедший, то так оно и есть, – вспомнил я один прикол. – Тут только одна лошадь была в округе, да и ту сожрали какие-то собаки. Зато вон демоны частокол поправляют, можно спросить у них. Оценив идиотизм ситуации, я непроизвольно улыбнулся. Ладно. Сумасшедший никогда не задумается о том, что он болен».

И тут накатило: «Да я же мертв! Черт, это же... это же», – меня затрясло от осознания происходящего. Минут пять я просидел, пялясь в какую-то трещинку на соседнем памятнике, совершенно не воспринимая окружающую действительность, но в конце концов здравый смысл победил. «Стоп! – заорал я сам себе. – Я соображаю, значит, я живой. И мне наплевать, что это игра, а не реал. Я только что разговаривал с полицейским, а трупы, как известно, разговаривать не умеют. Хотя нет, некоторые умеют, если это происходит в компьютерной игре – да что за бред я несу! Так, спокойно! Все в порядке. Я не псих и не труп, просто случилось что-то непонятное, и поэтому будем считать, что я каким-то образом перенесен в игру, пока нет других вариантов».

«Итак, что мы имеем? – я открыл окно своего персонажа. – Тут все без изменений. Бессмертие! Я же теперь бессмертен! – осенило меня, и я замер, пытаюсь осознать это. – Ладно, с этим потом. Что еще? Отношения всех рас Аркона ко мне отрицательное, каждый встреченный мною НПС моментально меня атакует, игроков тут нет, квестов мне никто не даст, а прокачиваться на мобах я не могу. Вернее, могу, но только не в этой локации». Положение казалось безвыходным. Сколько там километров до стартовых локаций? Пятьсот? Тысяча? Это же придется постоянно бежать от кладбища к кладбищу, сотни раз умирая по дороге.

Сейчас я ненавижу Чейни так, что, казалось, моя ненависть принимала материальную форму.

– Мерзкая, поганая тварь! Если бы не RP?17, я бы уже снова подышал или еще что похуже. А ведь ты где-то здесь, ублюдок! Но я выживу, Чейни! Я обязательно выживу! А потом доберусь до тебя и перегрызу глотку тебе и твоим шестеркам! Ведь я знаю, как тебя можно найти...

Я заставил себя успокоиться. Так что я знаю о репутации? Некоторые социальные и военные сообщества в игре имеют каждое свою репутацию, независимую от расовой. Гильдии торговцев и магов, рыцарские ордена, отряды наемников, различные братства. Как правило, начальная репутация с такими социальными образованиями нейтральна для любого игрока, если класс или раса твоего персонажа, конечно, не является объектом охоты этого образования. Вряд ли темный маг, придя в монастырь Мирта – светлого божества людской расы, может рассчитывать на теплый прием. У демонов тут, судя по всему, своя социалка, значит, у меня еще не все потеряно.

На этом погосте сидеть нет смысла, нужно начинать делать хоть что-то. Я задумчиво огляделся. Точно! Метрах в семистах от меня собаки кого-то сожрали, нужно пошарить в останках, может быть, разживусь чем-нибудь полезным.

До останков всадника и лошади я добрался без приключений, чуть больше полукилометра по ровной неширокой дороге и никаких агрессивных животных, лишь уже знакомые мне суслики провожали бредущего по дороге мужика в нищенском рубище задумчиво-презрительными взглядами.

Еще метров за десять я почувствовал запах крови, а когда увидел то, что осталось от всадника с лошадей, мой желудок чуть не вылез наружу. Ошметки мяса, белеющие кости со следами зубов, обрывки шкуры, кишок и какой-то материи на площади примерно квадратов в десять. И отвратительный запах мокрой шерсти. «Однако, – подумал я, – реалистичность зашкаливает».

Такого раньше точно не было. Я не бог весть какой игрок, мой тридцать пятый уровень был получен за три дня, когда меня и еще трех сотрудников быстро протащили по квестам в нескольких нуболокациях. Сам же я поднялся только до десятого уровня в Озерках и там как раз выполнял задание с заблудившейся лошадей, которую в итоге задрали волки. Нужно было найти задранный кобылу, снять с нее уздечку и отнести местному конюху. После чего тот выдавал квест на уничтожение волков. Так вот, та задранный лошадь по сравнению с этой была просто верхом эстетики: полутуша на земле с лужей крови рядом, там волки даже не погрызли переднюю часть заблудившейся скотины, да и запаха не было такого, а тут... Я, едва сдерживая рвотные позывы, прикоснулся к тому, что осталось от демона.

Звякнуло – мне в сумку упали монеты. Ого, золотой, четыре серебряных и двадцать пять медяков. Еще два запечатанных послания, бляха на цепи и плащ. Что тут у нас? Я сфокусировал взгляд на бляхе и заорал от радости.

Нагрудный знак курьера.

Необычный предмет.

Поднимает отрицательное отношение к Вам всех разумных рас в Землях демонов до неприязни. Если с встреченным разумным представителем любой расы вы имеете положительную репутацию, она остается неизменной.

Доминионы часто воюют между собой и для почтового сообщения используют специальных посыльных, отличить которых можно по специальному знаку. Атаковать посыльных первыми строго запрещено во всех Землях демонов.

Обычный металлический круг сантиметров десять в диаметре без каких-либо характеристик, с вязью букв по краю и какой-то физиономией в центре, но для меня эта железяка покруче любого масштабируемого артефакта! Скорее всего управляющий таким образом подкинул мне выход из в общем-то безвыходной ситуации. Все-таки в игре «Мир Аркона» все сделано для и ради игроков, вернее, ради их денег. Я быстро натянул цепочку на шею. Знак занял место амулета, но, поскольку амулетов у меня пока не предвидится, буду носить его.

Плащ скорости говорящего с родниками

Ткань.

Прочность: 163/200

Необычный предмет.

Необходимый для использования уровень: 190.

Броня: 520.

+ 80 к ловкости.

+ 60 к здоровью.

+ 50 к выносливости.

Вес: 2 кг.

Неплохой такой плащик на друида со специализацией ближнего боя, разбойника или какого-нибудь стрелка. На самом деле ничего особенного – не дороже пары золотых на аукционе. Предметы в Арконе, как и во многих играх, подразделялись на несколько категорий, от простых до артефактов. Отдельно стояли сеты – наборы предметов легендарного и выше класса, от двух до восьми в комплекте. Несколько таких предметов в экипировке давали дополнительные нехилые плюшки носящему. Я убрал плащ в свою сумку и потянулся к самому большому письму.

Вам доступно задание «Курьерская доставка».

Тип задания: обычное.

Доставьте письмо Ар-Ираза, князя провинции Ярух, в Ниттал госпоже Джанам Прекрасной, второй жене Астарота, владыки доминиона Аштар.

Награда: 5 золотых; опыт.

Разумеется, принимаем.

Я с опаской взял письмо в руки. Свиток из тонкой кожи, покрытый сверху вязью каких-то непонятных символов, запечатанный красной восковой печатью. По символам на печати время от времени пробегали красные искорки. Нет, я не любопытный, по крайней мере не на этом уровне, к тому же читать чужие письма – признак дурного воспитания.

Второе письмо выглядело попроще:

Вам доступно задание «Доставка торгового отчета».

Тип задания: обычное.

Доставьте торговый отчет из провинции Ярух в Ниттал уважаемому Илдизу, главе торговой гильдии доминиона Аштар.

Награда: 2 золотых; опыт.

Все-таки настроение – странная штука. Всего двадцать минут назад мне хотелось выть на луну, а сейчас я стоял и улыбался ей, как старой подруге. Да и кто я был двадцать минут назад? Оборванец без копейки в кармане, без определенного места жительства и без определенного рода занятий, ненавидимый всеми вокруг, ну, кроме сусликов, пожалуй. А сейчас я вполне себе занятой человек, осталось только узнать, где находится этот Ниттал, который, судя по тому, что там проживает владыка, является столицей доминиона.

Я вышел на дорогу и направился в сторону Ламорны. В моей голове потихоньку зрел план. Все государства Аркона были устроены примерно одинаково. К примеру, в Эрантии, людском королевстве, примерно в центре расположена столица – стартовый город для представителей человеческой расы. Вокруг столицы – коронные земли, локации с первых до пятидесятих уровней. За коронными землями – земли Великих герцогств, тут локации примерно с тридцатого до сотого – сто восьмидесятого. Затем идет Приграничье, сто пятидесятый – двести пятидесятый уровень локаций, с его крепостями, дикими племенами, бандами и отсутствием крупных городов.

На юге Эрантия граничит с Великим лесом – местом обитания темных и светлых эльфов, на юго-западе – Крайтские горы с населяющими их гномами и дроу, на востоке – орочьи степи. Границы государств четко не определены, поэтому между противоборствующими расами постоянно возникают конфликты, что, впрочем, не мешает темным эльфам, дроу и оркам разгуливать по Вайдарре и поступать на службу к правителям людей.

Сложная система репутаций, чинов, рангов... Теоретически каждый игрок может стать королем Эрантии, а практически все как в реале – оглянитесь по сторонам, много у вас шансов стать президентом? А губернатором? По-настоящему

сильные кланы строят свои замки на незанятых территориях, подписывают вассальные и союзнические договоры. Бесплатно и без разрешения можно построить замок на ничейных землях, с которыми Эрантия граничит на юго-востоке и в глубине которых, по слухам, находится Темная империя Даркан. Но строить замок на землях, населенных враждебными НПС и монстрами уровня двести и выше, насколько знаю, желающих пока не нашлось.

Земли демонов скорее всего устроены так же, и, значит, мне нужно добраться до столицы и начать свой путь там. С «неприятностью» в репутации большинство квестов будут для меня закрытыми, но мне вполне хватит и того, что останется. Репутация – дело наживное. Только во всем этом есть огромный жирный минус – я один. Сам себе и танк, и хилер. Мне даже поболтать, кроме НПС, не с кем. Из доступных ресурсов – Википедия, в которой практически нет ни слова ни о Землях демонов, ни об их столице. Связаться ни с кем не могу, чат локации вызвать больше нельзя. Почтовая связь с другими планами не работает, а тут у меня знакомых пока нет.

И тут я вспомнил, что у меня есть деньги и я могу позвонить сестре! Я набрал номер, но ее телефон почему-то не отвечал. Может быть, спит? Но в Москве по идее уже день. Странно. Я остановился и задумался: кому бы еще мне набрать?

– Кто ты такой и что делаешь здесь, человек с душой демона? – Неожиданно раздавшийся за спиной глубокий властный голос заставил меня подпрыгнуть от неожиданности. Я резко обернулся, и моя челюсть упала до земли.

Передо мной стоял призрак пятьсот шестнадцатого – пятьсот шестнадцатого!!! – уровня. При жизни незнакомец был человеком: рост выше среднего, навскидку – лет пятьдесят пять, волевое лицо, коротко подстриженная борода, волосы до плеч стянуты на лбу узорным обручем. Пронзительным взглядом он смотрел на меня так, словно я был мухой, волею случая залетевшей в его суп. «Призрак архимага Альтуса» – гласила надпись над его головой. Пятьсот шестнадцатый уровень! Самый крутой рейдовый босс, убитый Лазурными, был не выше триста пятидесятого! Я, вытаращив от удивления глаза, смотрел на этого непонятно откуда взявшегося тут НПС и лихорадочно соображал, что бы ему ответить...

– Ты оглох? – Маг слегка наклонил голову, будто прислушиваясь.

– Нет, не оглох, – вздохнул я, – не знаю, как оказался, родился в Вайдарре, – не буду же я травмировать психику НПС рассказами о небоскребах и самолетах, – заснул возле какого-то храма, проснулся уже здесь. Видимо, боги выбрали меня для выполнения какой-то неведомой мне миссии, – красиво соврал я.

– Какой сейчас год, кто правит в Вайдарре? – продолжил маг свои вопросы.

– 1376 год с окончания последней войны Хаоса, – я быстро нашел информацию в Вики, – правит Райан I Эраст, прозванный Благоразумным.

Архимаг Альтус о чем-то на мгновение задумался, затем сделал небрежный жест, сотворив из воздуха два вполне материальных стула, и сел на один из них, положив посох, который он все это время держал в правой руке, себе на колени.

– Садись и расскажи мне, как выглядел храм, возле которого ты уснул. – Он нахмурился: – Что за рвань на тебе надета, ты попрошайка?

– Я маг! – произнес я, стараясь, чтобы мой голос звучал уверенно, но, заметив удивленно-ироничный взгляд Альтуса, поправился: – В смысле, э... собираюсь им стать.

– Как меняются времена, – покачал головой мой собеседник, – раньше дар просыпался только у благородных, а теперь... – разочарованно выдохнул он. – Так что насчет храма?

Мы с ним представляли довольно забавное зрелище – человек и призрак сидят посреди дороги ночью на двух стульях в полукилометре от закрытых ворот деревни демонов и спокойно беседуют.

– Да не знаю я, ночью было дело, – я пытался быстро найти информацию по богам, из которых я знал только Мирта, – может быть, Сетары или Лоэтии, – наконец нашел я список богов пантеона Аркона.

Повышение репутации с призраком архимага Эрантии Альтусом! Архимаг Альтус относится к Вам нейтрально.

Полоска над головой моего собеседника сменила цвет с бледно-красного на желтый.

– Сетара, говоришь, – задумчиво произнес архимаг, – может, и правда тебя послала она, чтобы прекратить мое трехвековое одиночество.

Та?а?ак, сейчас по ходу пьесы мне должны дать задание...

– Чем я могу помочь вам, уважаемый? – произнес я стандартную в таких случаях фразу.

Он вздохнул, внимательно посмотрел на меня и, похоже, принял решение:

Вам доступно задание: «Исполнение долга».

Тип задания: скрытое; цепочка заданий.

Помогите архимагу Альтусу выполнить последний долг перед его людьми.

Вам доступно задание: «Исполнение долга I».

Тип задания: скрытое.

Выслушайте рассказ архимага Альтуса.

Награда: опыт.

Скрытые задания – мечта любого игрока, получить его можно, только случайно оказавшись в нужное время в нужном месте и выполнив при этом кучу условий. Так, к примеру, в Вайдарре один парень из Кореи почти месяц долбил кулаками по манекену. Видимо, охреневший от такого упорства

управляющий сжалился над убогим, которого уже свои братья-корейцы принимали за НПС, и выдал тому скрытое задание на получение какой-то уникальной профессии.

Я принял задание, посмотрел на сидящего напротив меня архимага и оцепенел под его взглядом...

\* \* \*

Королевский дворец, главное строение Вайдарры, был построен знаменитым Велькато, во времена правления Эраста Великого, подкупом и мечом объединившего под своими знаменами восемь Великих герцогств. Красота дворца поражала воображение. Архитектор с любовью воплотил каждую мельчайшую деталь. Казалось, все вокруг застыло на какой-то короткий миг, и тот воин у стены сейчас шагнет со своего пьедестала, расправит плечи, стряхивая с них груз пятнадцати веков, и наконец вздохнет полной грудью. Именно здесь на выпускном балу двести шестьдесят лет тому назад он, тогда еще молодой мастер огня, встретил свою Эльсу.

Архимаг Киам Альтус, один из сильнейших магов Аркона, Великий мастер четырех стихий, отогнал невеселые воспоминания и обвел взглядом малый зал Королевского Совета, за овальным столом которого собрались первые лица Эрантии. Все ждали короля, и каждый занимался своими делами: напротив граф Кале, командир королевской гвардии, что-то тихо объяснял полноватому лысому господину с лицом уличного торговца, чья обманчивая внешность со многими сыграла злую шутку, – имя графа Гельта, главы Тайной Канцелярии, большинство людей и представителей других рас, проживавших в Эрантии, произносило только шепотом. Главный казначей, сидевший по левую руку от королевского кресла, что-то записывал в своей тетради, первый министр, слушая архимага Ставуса, время от времени кивал, и только вояки – герцог Грасс и какой-то незнакомый полковник – сидели молча.

Они с Ларсом были тут явно лишними: он, давно отошедший от дел, и его друг – магистр ордена Рыжего Пламени, фактически ордена наемников, не входили в число королевских советников, и если бы не случившееся...

– Ларс, ты думаешь, какой-то из владык спелся с Дарканом или это частная инициатива одного из Ковенов? Эманации тьмы на месте уничтоженных

поселений и астральные следы свидетельствуют, что в разрушенных селах явно побывали некроманты, но выжившие говорят о демонах, – Альтус кивнул на бумаги. Они не успели пообщаться перед советом, архимаг спешно прибыл из Великого леса по высочайшей просьбе (приказывать ему не мог даже король). Ларс же в это время был занят подготовкой операции, – разбирал детали со своими лисами, как неофициально называли рыцарей ордена.

– Только вот давай без этих эманаций с проявлениями, у меня от них голова пухнет, а я ею ем, – Ларс оторвался от своих бумаг. – Но если серьезно, то мне все равно, кто в этом замешан, наша задача проникнуть через портал, блокируемый святошами, уничтожить гадину, которая творит все эти непотребства, и вывести людей. А демоны это или некроманты, – он нежно погладил рукоять любимого меча, – так Серебряной Слезе все равно.

– Перестань строить из себя тупого солдафона, – Альтус нахмурился, – никто не знает, что будет ждать нас там. Я понимаю, два миллиона – хорошая цена за риск, но давай хотя бы попробуем предположить? Ты же знаешь, что построить портал от демонов к нам без божественного вмешательства невозможно.

– Ну, давай подумаем, – вздохнул магистр. – Вряд ли это Ахриман, не станет верховный связываться с темными, и он оторвет любому владыке голову за такую связь. Они скорее с чистыми договорятся.

– Так уж с чистыми, – улыбнулся Альтус, представив отца Себастьяна, коротающего вечерок за бутылочкой арто с кем-нибудь из повелителей демонов.

– Но если кто-то из владык или князей заручился поддержкой какой-нибудь Великой Сущности, то... Так что скорее всего кто-то из них спелся с кем-то из дважды проклятых.

Король Ритар III Эраст быстрыми шагами вошел в малый зал Совета. Сморщившись от крика слуги, объявляющего о его прибытии, он махнул – сидите! – поднимающимся вельможам и занял свое место.

– Начинайте, эрл, – король посмотрел на первого министра, – только кратко, у нас мало времени.

Герцог Галайн открыл красную папку, лежащую перед ним на столе:

– За последний месяц произошло четыре нападения на села в Пограничье. Они совершены по единому сценарию. Нападающие предположительно демоны. Оказавших сопротивление вырезают, остальных уводят порталом. Очевидцы – четверо крестьян – утверждают, что нападавших было около тысячи. – Министр отхлебнул из стоящего перед ним бокала воды и продолжил: – На месте портала маги короны обнаружили остаточные эманации темной магии...

Король ударил ладонью по столу:

– Мы только начали приходить в себя после войны с орками. Раздавите тварей на той стороне. Отшельник предсказал время и место следующего нападения, это большая удача, вряд ли он будет разговаривать с моим посланником снова.

– Мои ребята и сорок мастеров мессира Альтуса готовы, – произнес Ларс. – Главное, чтобы с этой стороны маги удержали портал.

– Может, вам дать еще воинов? – спросил король. – Вас всего две с половиной сотни, этого мало!

Ларс отрицательно покачал головой и пояснил:

– Маги мессира Альтуса смогут прикрыть только две сотни без потери эффективности, остальные будут только мешать. Три года назад мы уничтожили Саарт Дак именно такими силами.

– Ну что ж, у вас будет шесть часов, – король посмотрел на главного мага королевства и, дождавшись его кивка, продолжил: – С вами пойдут полторы тысячи мечников, усиленных стрелками полковника Морриса, и пятьсот среброкрылых, которых поведет Кале, чтобы гарантированно уничтожить захватчиков здесь. – Полковник и командир гвардии кивнули. – Двадцать порталов мы откроем через три часа в Ливедуме. Общее руководство – полковник Моррис. Все, господа, совет закончен, время дорого.

В пяти километрах от города на полигоне в Ливедуме, облюбованном магами для совершенствования своего искусства, царила предбоевая суета. Сотрясая воздух проклятиями, лейтенанты строили свои сотни, сновали туда-сюда штабные офицеры, в стороне спокойно выравнивали свои порядки среброкрылые – лучшая кавалерия в мире, не знающие поражения рыцари в отливающих серебром доспехах.

– Мессир, магистр, здравствуйте, – к Альтусу и Ларсу уверенной походкой подошел Саверус, правая рука Киама, – у нас все готово. Первые четыре восьмерки пойдут с соответствующими полусотнями магистра Ларса, я с восьмеркой Раены с вами, мессир. – Ларс пожал ему руку и направился в сторону своих бойцов – принимать доклады и раздавать последние указания.

– Та-ак, опять бардак, – по-стариковски занудно произнес Альтус, когда они с Саверусом подошли к расположению своих, и командиры восьмерок, заметив начальство, вместе с подчиненными вскочили с земли и, одергивая мантии, попытались принять хоть какое-то подобие строя.

– Саверус, когда ты научишь этих обормотов хоть какому-то подобию дисциплины? – привычно проворчал архимаг.

Саверус незаметно показал подчиненным кулак, а подчиненные так же привычно изобразили испуг и рвение на лицах. «Ничего не меняется», – усмехнулся Альтус и посмотрел на своих учеников: вечно хмурый Герат, красавица Альса, близнецы Гейбл и Ронан, холодная и задумчивая Раена, – когда-то зеленые выпускники академии, а сейчас матерые мастера боевой магии.

– Итак, никто не знает, куда нас выведет портал, поэтому быть готовыми ко всему. Действуем, как всегда, при взаимодействии с лисами. Максимальное внимание защите от темной магии. – Альтус обвел людей суровым взглядом. – Вы хоть понимаете, почему выбрали именно нас?

– Потому что мы самые лучшие, – не задумываясь, звонким голосом ответила Альса.

– И самые скромные, – косо посмотрел на нее Герат. – Мессир, вы идете с нами? – тут же спросил он.

– Да, я с вами, – он увидел, как заулыбались все, – а нас выбрали, потому что у нас до сих пор, несмотря на ваше разгильдяйство, самый высокий коэффициент защиты и площадь покрытия при взаимодействии с боевыми группами. Ну и, – он посмотрел на Альсу и улыбнулся, – потому что мы действительно лучшие.

– Мессир Альтус! – К Киаму обратился полковник Моррис, рядом с ним стояли человек десять незнакомых, из которых выделялись шестеро в серых хламидах – чистые. Подошел и Ларс со своими офицерами. – Через полчаса начинаем, вы и люди графа вместе с полутысячей капитана Аркса, – полковник указал на одного из присутствующих, – идете в шесть крайних порталов, которые мы откроем здесь, – жест рукой в сторону суетящихся в отдалении групп магов. – Аркс, после захвата портала удерживайте его, чтобы ни одна тварь не ушла, ну а вы, Норрис, свою задачу знаете, – он повернулся к одному из чистых. – Мы со среброкрылыми отсечем противника и уничтожим. Удачи вам, господа, и до встречи после операции.

Они опоздали, село уже горело, сбитые створки ворот валялись на земле, частокол проломан в двух местах, из ворот лился ручеек пленных, которых захватчики подгоняли к мерцающему в трехстах метрах от села красному с черными прожилками зеркалу портала. Но и демоны, а захватчиками были именно они, оказались застигнуты врасплох людьми, выбегающими из двадцати одновременно открытых порталов и спешно перестраивающимися в боевой порядок. Боевое охранение – около шестисот краснокожих – еще только разворачивались навстречу угрозе, демоны спешно принимали боевые формы, когда на их строй уже упали первые стрелы.

– Триста восемьдесят метров до цели, двадцать шесть магов, около полусотни солдат, два гиганта и шесть не пойми кого, – в голове архимага раздался сухой голос Саверуса.

– Это скорее всего высшие, они могут долго находиться в боевой форме, – ответил Альтус. – Сейчас проверим.

И он, в одно мгновение переместившись на двести пятьдесят метров в сторону красного портала, ударил без затей ледяным веером и, мгновением позже, кулаком ветра.

Удар огромной силы буквально смел вражеских солдат и магов, а один из гигантов с оторванной ледяными лезвиями головой рухнул на траву.

– А наш дед-то силе-ен! – услышал он молодой восхищенный голос из-за спин набегающих сзади лисов и хмыкнул. Ох и достанется кому-то, когда все закончится!

В четырехстах метрах левее среброкрылые первым же ударом опрокинули и втоптали в землю ряды демонов. Началось избиение. Что-то кричали разбегающиеся пленники, пятились под ударами прикрывшиеся магическими щитами высшие. Ларс, увернувшись от огромной дубины, без труда перерубил ногу второму гиганту, и бегущие следом лисы мгновенно добились упавшего.

– Портал под контролем! У вас не больше шести часов! – крикнул Альтусу чистый. Киам кивнул и обратился к Саверусу:

– Докладывай, только в темпе, – потребовал он.

– Все целы, Юркис получил удар в голову, но его уже подлечили, среди этих, – кивнул на трупы высших Саверус, – был сильный разумник. У лисов тоже без потерь...

– Только магистр Ларс в горячке боя чуть в одиночку не запрыгнул к демонам в гости, – ехидно продолжила стоящая неподалеку Раена.

– Эй, я все слышу, – подошедший Ларс, улыбаясь, посмотрел на женщину. – Начинаем через пять минут.

Первое, что почувствовал Альтус, очутившись в замковом дворе, окруженном серыми стенами, – это чудовищные эманации смерти и сладковатый, идущий откуда-то сверху запах свежепролитой крови. Он вложил максимум силы в щиты, прикрывая идущих за ним, и ударил по стоящим вокруг демонам в красных мантиях тем же веером холода, ломая и разрывая их тела. Мастера

порталов он увидел мгновением позже – трехметровая хвостатая тварь с треугольной мордой и загнутыми к затылку рогами. Демон пытался, судя по всему, уничтожить заклинание перехода, но был бессилен перед магией чистых. Четыре удара понадобились для того, чтобы пробить щиты высшего, и сейчас его изломанное тело, пробитое стрелой холода насквозь, мертвым взглядом уставилось в багровые небеса.

Выходящие из портала полусотни, прикрываемые магами, сразу ввязались в бой с превосходящими их числом бегущими отовсюду демонами. Над цитаделью истошно звучал набат. Со стороны каких-то построек справа и с лестницы донжона, построенного в виде огромной пирамиды, бежали мужчины и женщины с оружием, на ходу перекидываясь в боевую форму, страшное и красивое зрелище одновременно.

Но лисов не зря называли лучшими наемниками севера, они во всем превосходили оборонявшихся. Прикрытые магическими щитами, накачаные под завязку защитными и атакующими зельями, они быстро сминали сопротивление.

– Киам, что за мерзость здесь происходит? – Голос Ларса раздался в его голове.

– Какой-то ритуал наверху пирамиды, завязанный на жертвоприношение, не могу разобрать.

Внезапно Альтус почувствовал где-то рядом гигантский выброс силы.

– Ларс, похоже, у нас гости!

В центре внутреннего двора с оглушительным грохотом в облаке дыма появился четырехметровый демон с двумя спутниками поменьше. Ударная волна расшвыряла сражающихся на десяток метров вокруг. Демон поднял перевитые мускулами лапы вверх и с ревом пустил вокруг себя огненный вал, его спутники тем временем кинулись на оторопевших лисов и людей архимага. Раздались крики сгораемых заживо людей, некоторые щиты не выдержали напора огненной стихии. Демон прыгнул к группе оглушенных воинов и ударами лап и хвоста, похожего на жало скорпиона, буквально разорвал трех рыцарей. Но тут в его бок воткнулась Серебряная Слеза! Ларс, в градации воинов королевства занимавший такой же ранг, как архимаг среди магов, сориентировался

мгновенно. Увернувшись от ответного выпада, мощным ударом щита он ошеломил чудовище и, повторно ударив Слезой, попытался перерубить ему связки. Лезвие меча оставило глубокий порез на правой ноге, демон взревел и мощным ударом в грудь отбросил воина метров на пять.

– Первая и вторая полусотни, забирайте его спутников! Третья и четвертая, добиваем оставшихся и атакуем главного! Максимальное лечение – в магистра! – звуки битвы перекрыл крик заместителя Ларса, рыцаря-командора Кан Шиома.

Защита и регенерация владыки и высших демонов, появившихся с ним, поражала. Заклинания всех стихий просто стекали по их шкуре, и лишь меч магистра оставлял глубокие раны, которые, впрочем, моментально затягивались. Альтус посмотрел на битву истинным зрением и тут же отругал себя за тупость. Сверху пирамиды к демонам тянулись переполненные энергией жгуты.

– Раена, бери своих и быстро за мной! – Архимаг телепортировался на верхние ступени пирамиды.

Запах свежей крови и смерти ошеломил магов. Открывшееся их глазам зрелище ужасало. Донжон был построен в виде пирамиды со срезанным верхом, и тут, на верхней площадке, лежало не меньше сотни тел, если это можно было назвать телами. Гексаграмма в центре, вписанная в шестиугольник со стороной не менее десяти метров, по углам которой выгибались в каком-то безумном танце серые, заляпанные кровью фигуры. Толстые жгуты силы, исходящие от них, смыкались на небольшом кубическом алтаре в центре рисунка. На алтаре стояла золотая чаша, от которой потоки силы тянулись уже вниз, к владыке и его спутникам.

Горхи, мерзкие создания со сморщенными обезьяньими лицами и серыми безволосыми телами, всего около пятидесяти тварей, осоловевших от обильной трапезы, лежали вокруг в лужах крови.

– Отрекшиеся, – прошипела сбоку Раена. – Что делаем, мессир?

– Вы займитесь горхами, – кивнул он в сторону заметивших их и уже вскакивающих тварей, – а я разберусь с алтарем.

Альтус понимал, что некромантов трогать бесполезно, они, как и демоны внизу, пока неуязвимы. А вот алтарь с чашей на нем... Архимаг усилил истинное зрение до предела и посмотрел еще раз. И если алтарь по-прежнему был залит темной магией, то чаша – огромная емкость в истинном зрении, в которой плещутся силы всех стихий, а в центре мерцает искра... «Пресветлый Мирт! – мысленно воскликнул архимаг. – Это же первозданный Хаос! Как они смогли! И что за артефакт они хотят сотворить?»

«Так, спокойно, – одернул он себя и привел мысли в порядок, – они накачивают энергией чашу, а часть энергии скидывают вниз». До заполнения осталось совсем немного. Если он грубо вмешается, разрушив алтарь и тем самым нарушив хрупкое равновесие ритуала, то от этой твердыни не останется камня на камне. А если...

Архимаг не обращал внимания на окружающее. Лишь изредка его слух фиксировал предсмертные хрипы и визг уничтожаемых восьмеркой Раены горхов. Его ребята справятся и без него. Он же решил завершить проводимый некромантами ритуал. С артефактом он разберется позже. Исследователь в нем кричал: ТО, из-за чего владыка пошел на сделку с отрекшимися, поклоняющимися лишь Виллу и Сирату – проклятым даже большинством темных рас богам, представляет уникальную ценность.

Он умел работать с любыми видами темной магии, но энергию смерти не любил больше всего. Архимаг сосредоточился и, зачерпнув клубящуюся вокруг силу, щедро влил ее в чашу. Его скрутило от мерзости и, освобождая желудок, Альтус упал на колени, а со стороны алтаря раздался негромкий хлопок.

– Мессир, мессир Альтус, – трясла его за плечо Раена.

Архимаг потряс головой и, чувствуя на теле прохладу очищающих заклятий, тяжело поднялся на ноги.

– Я в порядке, девочка, – прохрипел он, – я что-то пропустил?

– Мы, – магесса покраснела, – я понимаю, мы должны были захватить кого-нибудь из этих, – она со злобой посмотрела в сторону мертвых некромантов, – но после увиденного мы...

– Все нормально, – он одобряюще улыбнулся ей, – бегите вниз, помогите остальным, а я тут немного задержусь. – Он кивнул и по липким от крови людей и горхов плитам пошел в сторону алтаря.

В чаше лежало угольно-черное кольцо с крупным изумрудом, который слегка мерцал от переполнявшей его силы. Внезапно твердыня содрогнулась, маг быстро достал шкатулку из истинного серебра, вытряхнул в нее кольцо из чаши, плотно закрыл, кинул вместе с чашей в сумку и поспешил вниз.

Ларс лежал, откинув правую руку в сторону. Его шлем валялся неподалеку, а голубые глаза воина смотрели в багровое небо. Казалось, он сейчас встанет и, как всегда, подмигнет прикрывшей губы руками Раене, на щеках которой сейчас блестели дорожки от слез, а потом рявкнет на столпившихся вокруг него бойцов и магов Альтуса, заставляя их построиться. Если бы не огромная оплавленная рана на его груди... В трех метрах от него лежал его лучший и последний трофей – четырехметровая туша одного из владык, из глазницы которого торчала рукоять Серебряной Слезы.

Голос Кан Шиома вывел архимага из раздумья.

– Под конец тварь впала в состояние берсерка, мы потеряли многих, – замаялся он, – и я не знаю, как магистру это удалось, но, если бы не он, мы бы легли тут все. – Рыцарь вздохнул. – Это была достойная смерть, – глядя в пол, тихо произнес командор. – Вот, – он протянул Альтусу перстень с затейливым знаком языка пламени. – До совета Ордена никто не может его носить, – пусть он пока будет у вас.

Архимаг бережно взял перстень и убрал его в сумку.

– Соберите всех погибших. Кан, я проведу обряд.

– Сделаем, – рыцарь поднял глаза на Альтуса, – и еще... – Он помедлил и наконец проговорил: – Заберите Слезу, она была ему очень дорога. Я думаю, он бы хотел, чтобы ею владел его друг. – Командор четко по-строевому развернулся и пошел раздавать указания.

– Мы потеряли семнадцать человек, – угрюмый голос Саверуса, который неслышно подошел к архимагу откуда-то сбоку, заставил его сердце еще раз сжаться от боли, – и лисов осталось не больше сотни.

– Как! Кто? – вырвалось у архимага.

– Близнецы со своими людьми и Альса, – она прикрыла магистра в последний момент, а сама... – Саверус тяжело вздохнул. – Эта тварь, – он с ненавистью посмотрел на тушу поверженного демона, – под конец просто взбесилась.

– Сколько у нас времени? – спросил у своего заместителя Альтус, скорби он будет предаваться потом, а сейчас нужно закончить этот рейд, в котором они потеряли больше народа, чем в общей сложности за последнее пятидесятилетие. Проклятый план с его проклятыми тварями!

– Мы управились за полтора часа, мессир, – у нас еще есть как минимум четыре. Живых врагов не осталось. И вот что странно, в цитадели ни одного ребенка, ни одного ремесленника или слуги – одни воины и маги. И еще тут пахнет Смертью, нет, – он посмотрел наверх пирамиды, – Раена мне рассказала, что было там... Этот замок будто посетил кто-то из дважды проклятых...

Разговаривая, они подошли к туше владыки. Альтус одним движением вырвал меч из его глазницы и содрогнулся от мощного ментального удара. Слеза уже совсем не походила на прежнюю: по серебристому лезвию с красной вязью у гарды струились языки темного тумана. Маг прошептал пару слов, и туман исчез.

– Что с ним? – Саверус указал на меч.

– Потом будем разбираться, – хмуро произнес архимаг, – он, судя по всему, поглотил его душу. – Альтус указал клинком на труп владыки и вздохнул. – Говорил я Ларсу, что непросто все было с тем курганом... Что-то еще? – Он устало взглянул на своего заместителя.

– Мы нашли хранилище, пока ничего не трогали, после обряда займемся, – Саверус посмотрел в небо. – Не нравится мне здесь. Думаю, за пару часов управимся.

Потом было пламя, Рыжее Пламя, возносящее их товарищей к светлым богам под стук мечей о щиты отдающих прощальную почесть лисов. Маги мрачно хмурились.

Альтус смотрел на огонь и думал о том, что, пожалуй, ему пора уходить на покой. Ректор Академии магов в Ровендуме, однокурсник и хороший товарищ, давно звал его к себе, обещал золотые горы: место своего заместителя и несколько лабораторий для научных исследований. А еще он думал, что ему очень будет не хватать Ларса и что это его вторая невосполнимая потеря за прошедшие пятьдесят лет. С тоской вспоминал близнецов Ронана и Гейбла, и рыжеволосую красавицу Альсу, своего лучшего аналитика и разумника.

Когда пламя погасло, не оставив на плитах ни крупинки пепла, Архимаг шагнул вперед и произнес:

– У вас два часа, не больше, – он добавил магии в голос для усиления эффекта, – вытряхните этот замок наизнанку. Все как обычно – забираем все ценное, потом уничтожаем крепость и уходим, время пошло.

В это мгновение замок сотрясла серия мощных ударов. Красное окно портала в земли людей с грохотом захлопнулось, надвратная башня взорвалась от попадания нескольких огненных шаров, брызнув во все стороны осколками камня. Справа от главных ворот от серии подземных толчков просела и обрушилась, подняв облако пыли, стена. Раздались крики раненых, ничего не понимающие маги спешно возводили щиты.

– Шлемы! Шлемы! Сукины дети, быстро! Боевое построение! – крик Кан Шиома перекрыл стоны раненых и удивленные возгласы. – Лекари, назад!

Лисы бегом занимали места в строю.

Ворота сотряслись от мощного удара, но выстояли. Еще три сгустка огня, пролетев над стенами, врезались в каменную кладку донжона, брызнув в стороны раскаленными осколками и заливая серый камень жидким огнем.

Когда пыль немного развеялась, ошарашенным взорам людей предстала наступающая на замок армия демонов: четыре квадрата тяжелой пехоты под черными знаменами, тяжелая конница на двуногих ящерах на правом

фланге, шесть каких-то огромных животных, напоминающих степных носорогов, если, конечно, этих носорогов увеличить раз в пять и накрыть сверху черепашьим панцирем, и шестнадцать высоких фигур, идущих между квадратами пехоты.

- Черви! Как вы посмели приползти на мои земли! - грозный рык раздался в голове Альтуса, и он почувствовал нити ужаса, усиливающие ментальный посыл. Лица стоящих позади него исказились, воины стали валиться на землю.

- Ментальные щиты на максимум! - крикнул он и добавил к «ментальному пологу», окутавшему людей, «шипы разума».

- Что происходит, кто это? - прокричал подбежавший к нему Кан Шиом. Он еще не пришел в себя после ментального удара и потому морщился при каждом взрыве.

- Это Ахриман, верховный владыка, тот синий круг с пентаграммой в центре на штандартах - его знак. Эти, - Альтус указал на высокие фигуры демонов, пускающих в сторону крепости огненные шары, - стоящие у трона. Судя по расстоянию и мощи ударов, они не уступают мне по силе, - мрачно констатировал он.

- Мессир, мы долго не продержимся, - голос Саверуса звучал излишне спокойно, - невозможно подпитывать одновременно щиты от физики стихий и ментала, люди свалятся минут через десять.

Внешне спокойный Альтус пытался лихорадочно найти выход: портал разрушен, уйти они не могут. Драться? - даже не смешно... Расстояние до демонов примерно километр, и, даже если конница пойдет в атаку через пролом, у них еще есть минут десять-пятнадцать.

- Что ж, это будет славный бой, - улыбнулся Кан...

- Никакого боя не будет. Быстро гони всех в хранилище. - Кан Шиом был образцовым офицером, он лишь кивнул и поспешил выполнять приказ.

– Вы что-то задумали? – По дороге к воротам донжона, в которые под крики младших офицеров организованно забежали лисы и люди Альтуса, архимага нагнали Саверус и Раена. Было видно, что последние минуты дались им нелегко. Мантия припадающего на левую ногу магистра двух стихий в нескольких местах была заляпана чем-то черным, сине-коричневый узор на ней – знаки воды и земли, поблек. Волосы магессы пребывали в беспорядке, а из глубокой царапины на лбу сочилась кровь.

– Да, закрою вас в хранилище, под «забвением», печатью Бела, – Альтус поморщился из-за раздавшегося неподалеку взрыва, – сам уйду, потом вернусь и будем думать, что нам делать дальше.

– Откуда у вас печать бога воров? – удивленно произнес магистр, на ходу поправляя перевязь с посохом.

– Уже неважно; главное, что она у меня есть. – Альтус взглянул на пытающуюся что-то возразить Раену, лицо которой было исполнено решимости. – Нет! Я пойду один. Извини, Ледышка, ты мне будешь только мешать. – Молодая женщина лишь хмуро промолчала.

Большое замковое хранилище представляло собой прямоугольное помещение. Стеллажи с оружием и броней, съестные припасы, какие-то ящики, бочки, рулоны материи, у дальней стены детали двух разобранных баллист.

– Воины, – привлек к себе внимание архимаг, стоя в дверях хранилища. Он дождался, пока затихли последние голоса и все посмотрели на него, затем продолжил: – Я наложу «забвение» на всех находящихся здесь и запечатаю дверь печатью Бела. Никто – ни демоны, ни боги – не сможет увидеть сокрытое за печатью бога воров. Поскольку печать может быть наложена только снаружи, мне придется уйти. Я вернусь, когда демоны покинут замок, и сниму заклинание. С вами ничего не случится, даже если войска верховного сровняют этот замок с землей. – Альтус повернулся к командору. – Я наложу заклинание на перстень магистра Ордена. Вот, возьми, – он протянул Кан Шиому завернутый в рунную ткань меч Ларса и шкатулку из истинного серебра. – Отдашь мне, когда я вернусь, или... – архимаг посмотрел в глаза рыцарю, – или тому, кто придет вместо меня.

– Прощайте, – Альтус шагнул к дверям, обернулся, посмотрел на угрюмого Кана, задумчивого Саверуса, плачущую Раену и активировал «забвение». Едва взглянув на оседающие на плиты тела, Альтус вышел из хранилища, захлопнул массивные металлические двери, поднес перстень магистра Ордена Рыжего Пламени к щели между створками и прошептал несколько длинных фраз на странном шипящем языке. В лицо дохнуло холодом, по створкам побежала вязь узоров, очень напоминавших паутину морозных пауков. Архимаг убрал в карман чуть потеплевший перстень и побежал на выход.

Подбегая к распахнутым воротам донжона, Альтус увидел, что в крепость уже въезжают всадники на ящерах. Он хлестнул по ним поочередно ледяным веером и цепью молний, напоследок поднял в воздух осколки камней, которыми был завален внутренний двор, и швырнул их в уже смешавшуюся, поредевшую толпу всадников. С удовлетворением взглянув на свою работу – около двадцати нападавших вместе с их жутковатыми ездовыми животными остались лежать во внутреннем дворе и проломе стены, маг легко отбил два ледяных копья, отскочил за стену и случайным порталом покинул цитадель, кинув в заклинание с десяток обманок.

\* \* \*

Архимаг Альтус стоял в середине небольшого каньона и смотрел вверх на причудливо ползущие по синему небу облака, легкий ветерок трепал его седые волосы. Он устал. Бежать дальше не имело смысла – ему не оторваться от преследователей в их землях, это, как оказалось, бесполезная трата сил. Сюда он попал после двенадцатого прыжка.

Впадина с гладкими стенами по краям, с нагромождениями глыб и валунов на дне. Склоны, сложенные красноватыми известняками с подлеском из какого-то ползучего кустарника, местами поросли деревьями, очень похожими на сосны. Неподалеку раздавался плеск небольшого водопада. Достаточно живописное место, чтобы принять здесь свой последний бой. Альтус наскоро раскидал ловушки с обманками и теперь просто ждал.

«Совсем так, как там, в недоступной теперь Эрантии, – думал он с легкой грустью, глядя на небо. – Боги! Почему так?» – Он не боялся смерти, но его ребята... Как они выберутся без него? Он никогда ни о чем не просил богов, считая недостойным отрывать высших существ от их недоступных пониманию

смертных дел пустыми просьбами. Несколько раз за свою жизнь он выполнял повеления некоторых из них, его одаривали, но сам он не просил ничего. Никогда. И вот сейчас, впервые за свою длинную жизнь, он умолял дать ему шанс спасти своих людей и рыцарей Рыжего Пламени. А он, – он уверен, что ОНА ждет его там, куда ему суждено попасть, и подождет еще немного, пока он выполнит свой долг до конца.

Воспоминания нахлынули на него мощным стремительным потоком, возвращая его назад на двести шестьдесят лет...

Он стоял в стороне от гудящей толпы, с бокалом кьенской слезы в руке, у огромного арочного окна и молча смотрел на кружащиеся пары. Выпускной королевский бал во всем его великолепии. Достаточно глупо смотрелись праздничные ленты на молодых офицерах и мешковатые разноцветные одеяния на выпускниках Академии Высокой магии. Его раздражали снующие повсюду официанты с подносами, запах духов, улыбающиеся лица вокруг.

Десять лет назад, на своем выпускном балу он позорно напился и, сцепившись с третьим сыном герцога Керата, разбил тому лицо и спалил шевелюру, лишившись при этом трех передних зубов... и хорошего распределения. Ибо вместо огромной Синалы, с ее эльфийками и ровасским, поехал в пропахший плесенью и треской небольшой порт Валлиду на севере. С тех пор он и не любил подобные мероприятия.

Альтус отхлебнул из бокала. Мелькание лиц вокруг кружило ему голову – дипломаты, военные, высший свет, люди, эльфы, гномы! Он бы с удовольствием сбежал отсюда, да что там говорить – его бы вообще здесь не было, но личная просьба короля... Еще бы, – командир известного на все людские и не только земли отряда «Синие саламандры», вычистившего руины Норлейда от нечисти, убивший Харталиона в Крайтских горах, полный кавалер ордена кленовой ветви. Его узнавали, но, натываясь на бесстрастный взгляд, обходили стороной. До его слуха лишь изредка долетали обрывки фраз: «Тот самый...»

– Не вы ли тот самый повелитель огня магистр граф Альтус, в одиночку отстоявший Валлиду от нашествия нежити? – слева от него раздался звонкий девичий голос.

Маг повернулся и склонил голову в почтительном поклоне.

– Чем могу служить, ваше высочество? – с улыбкой произнес он...

Девушка разочарованно вздохнула.

– Как вы догадались, кто я? Мы же ни разу не встречались, – нахмурилась она, отчего стала еще прекраснее. Он окинул ее взглядом: ладная девичья фигурка, зеленая мантия, белая лилия в волосах...

– Я разбираюсь в татуировках и в состоянии отличить тату Дома Поющей Росы от какого-либо другого. Так что вы хотите от меня, княжна?

– Я хочу вступить в ваш отряд!

Он опешил: невиданное дело, вторая дочь правителя одного из сильнейших Домов...

– Я готова к испытанию, я только что прошла обучение, – голос ее дрогнул. – Или вас пугают неприятности, которые могут возникнуть в отношениях с моим отцом?

Неприятности возникнуть действительно могли, и неслабые, однако даже Князь обязан следовать Закону. К тому же по большому счету архимагу было плевать на всех правителей Великого леса, вместе взятых.

– Княжна...

– Эльсаниэль, – улыбнулась девушка, – лучше просто Эльса, я училась в Академии и знаю, что вы, люди, любите укорачивать наши имена.

– Зачем вам это? У нас строгие правила, нет пышных приемов, – он обвел взглядом зал, – и этих... – он запнулся, – кулуаров и интриг... вот.

Княжна звонко и заразительно засмеялась.

– Зато у вас интересно, за последние пять лет вы постоянно на слуху, а в княжестве так скучно, – она состроила грустное лицо, – одни эти... – она покрутила кистью, будто вспоминая, – кулуары и интриги, вот. – В этот раз они рассмеялись вдвоем.

– А почему вы не танцуете? Пригласите даму, или мне нужно вас упрашивать? – Она нахмурила брови.

– Княжна, я не совсем умею, то есть совсем не умею... – внезапно покраснел он.

– Ничего. Это не сложно, пойдете, – и она протянула ему руку.

Чувствуя дрожь в коленях и нехватку кислорода, Киам взял девушку за руку и повел ее в зал к танцующим парам.

Не зря он ненавидел эти балы. Танец все не кончался, маг пытался подстроиться под быстрые плавные движения, но... Он три раза наступил княжне на ногу. Несколько раз перепутал направление движения и уже готов был умереть со стыда, когда пытка наконец прекратилась.

Эльсаниэль, к его удивлению, решила посвятить почти весь вечер только ему одному. Они разговаривали о пустяках, пили вино, смеялись и, когда бал закончился, покинули его вместе. И с тех пор никогда не расставались.

А сорок шесть лет назад в Приграничье, когда их отряд, зажатый в замке захудалого баронства тысячей охотников за ушами, молодых волков дроу, поддержанных магами Дома Сумеречных Теней, был спасен в последний момент внезапным ударом в тыл врагов тяжелой конницы графа д'Арисака и рыцарями Ларса, он вынес ее, убитую отравленной стрелой, из уже горящего замка. А потом лично перерезал глотки двадцати шести высокородным пленникам, включая младшего сына правителя Дома.

Шум крыльев оторвал архимага от воспоминаний. На большой валун, метрах в двадцати от него, приземлилась большая белая птица, что-то тревожно крикнула, вытянув шею, подернулась дымкой. Маг ошарашенно уставился на сидящую на камне полупрозрачную молодую женщину, которая, не шевелясь,

с грустью смотрела на него.

– Ты пришла за мной? – Альтус улыбнулся.

В этот момент метрах в ста впереди него раздался треск, землю заволокло дымом, из которого появились семь высоких фигур.

– Подожди, я скоро, – тихо проговорил он.

– Я князь Саад Хор, Первый из Равных, Стоящих у Трона владыки Ахримана, генерал Первого легиона карателей, пришел за тобой, червь! – Пятиметровый демон, закованный в черную броню, шагнул вперед. – На колени, и не думай о сопротивлении. Быть может, тогда владыка подарит тебе легкую смерть.

От демона распространялась мощная аура, способная внушать ужас.

Альтус усмехнулся:

– Я граф Киам Альтус, архимаг Эрантии, и мне плевать, твари, на вас и на милость вашего поганого владыки.

В его голове внезапно заиграла музыка, под которую они танцевали с ней тогда, двести шестьдесят лет назад. Альтус отбил два ледяных копья и, уходя перекатом, в такт музыке, от выстреливших под ногами каменных шипов, активировал ловушки и создал десять астральных двойников. Ущелье заволокло дымом, он услышал рев одного из семерых, попавшего в западню. Жаль, он рассчитывал на большее, но, Эльса, смотри, у меня начинает получаться! Очередное па, прыжок телепортом в сторону на полсотни метров, уходя от четырех страшных ударов молнии. «Ледяной веер», его любимое заклинание, «зыбучий песок» и снова «веер» по попавшей в капкан песка твари! Снова телепорт, разворот, теперь он не ошибается, как тогда. Два мощных удара водяной плетью по появившейся из дыма рогатой роже и затем добить – ледяная стрела с вложенной в нее обманкой.

Его щиты уже истощились, последняя фигура танца – лезвиями ветра в появившихся справа двух демонов, и все оставшиеся силы – в удар ледяным

копьем, направленный в не успевшего заблокировать лезвие. Последний аккорд, музыка стихает, перед глазами – ее заплаканное лицо.

– У меня все получилось, любимая! Почему же ты плачешь?..

Через несколько мгновений четыре демона стояли над лежащим на камнях телом. Генерал Саад Хор, придерживая пробитую ледяным копьем левую руку, наклонился и мрачно разглядывал золотую вязь на груди мертвого архимага Эрантии.

\* \* \*

Я сидел неподвижно, пораженный увиденным. Гулкий треск раскалывающихся каменных глыб, яростный рев пламени, грохот ударов молний постепенно отступали на второй план, сменяясь в моей голове звуками ночной саванны.

Задание «Исполнение долга I» выполнено.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 2.

Расовый бонус: +1 % защиты от заклинаний темной магии, +1 % защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступны 3 единицы характеристик.

Вами получен новый уровень!

...

Вами получен новый уровень!

...

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 10.

Вам доступна одна единица очков таланта.

Расовый бонус: +1 % защиты от заклинаний темной магии, +1 % защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступны 27 единиц характеристик.

У Вашего персонажа появилась возможность выбора направления развития.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 11.

Вам доступны две единицы очков таланта.

Расовый бонус: +1 % защиты от заклинаний темной магии, +1 % защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступны 30 единиц характеристик.

Рассуждая логически, за подобный квест я должен был получить в разы больше опыта и взлететь уровней на тридцать, но тут сработал скрытый «коэффициент выравнивания», введенный разработчиками и препятствующий скоростной прокачке игрока. У нас его еще называли коэффициентом хитрожопости.

Насколько я помню, максимальный уровень квеста, который до последнего обновления можно было получить в игре, мог лишь на двадцать уровней превышать уровень персонажа. Исключение составляли уникальные задания. То, что мне достался квест от пятисотого НПС, я мог объяснить лишь прошедшим некоторое время назад вывертом RP?17, в тексте которого что-то говорилось о поумневших НПС.

Согласитесь, имея в игре друга, к примеру, сотого уровня, легко можно набрать кучу максимальных для тебя квестов и попросить этого самого друга выполнить их вместе с тобой в группе. И получить в итоге тот же сотый уровень в десятки раз быстрее. Твой друг также мог, не вступая с тобой в группу, просто взять высокоуровневого моба на себя и не наносить ему урон, пока ты будешь «ковырять» этого моба до его смерти, и в итоге ты получишь весь опыт за его убийство. Потому и был введен «коэффициент выравнивания». Выполнив квест на двадцать уровней выше уровня своего персонажа, игрок, конечно, получал больше опыта, чем за равный ему по уровню квест, но не в сотни раз, как это было до введения коэффициента, а раза примерно в полтора. То же самое и с убийством высокоуровневых монстров. Игроки, конечно, находили разные лазейки, но такие вещи, как правило, жестко пресекались администрацией, которая повсеместно пропагандировала принципы честной игры. Не так-то и сложно отследить резкие взлеты отдельных персонажей.

И все равно – с почином меня, все великое начинается с первого шага. Пока Альтус дожидается, когда я проморгаюсь и приду в себя от увиденного, быстро открываю меню персонажа. И, ни секунды не колеблясь, выбираю мага. Некроманты меня и раньше не привлекали, а уж после увиденного и подавно. Ходить в сопровождении сгнивших трупов и прочей нечисти, реально воняющей тем, чем ей вонять положено, – ищите идиота! Жрец – один из самых востребованных персонажей в игре, отличный хилер и баффер, но практически никакой с точки зрения нанесения урона, был для меня не самым привлекательным классом. Большинство игроков хотели «нагибать», поэтому за светлого играли люди только с определенным складом характера. Я к таким не относился.

Поздравляем тебя с Выбором, ученик, отныне перед тобой лежит путь постижения силы стихий. Как ты по нему пройдешь, зависит только от тебя.

Вами получено звание «ученик мага», звание можно повесить, обратившись в одну из школ магии Аркона.

Все, назад пути нет, я теперь маг – нужно быстро раскидать характеристики. Логично, конечно, было бы что-нибудь кинуть в интеллект, но в задницу это «логично» с моим-то количеством жизни и энергии. Кидаю 20 в здоровье и 10 в запас сил. Таланты оставляю на потом.

– Что мне нужно сделать, мессир? – спросил я сидящего напротив меня архимага. После увиденного и пережитого за него мне не хотелось обращаться с ним, как с призраком.

– Сетара, богиня справедливости, ответила на мою просьбу и даровала мне возможность найти того, кто освободит моих людей и рыцарей Ордена. Там, – он указал на горное образование, – вот уже двести восемьдесят лет лежат мои кости. Демоны не могли взять перстень, на который наложено заклинание ключа, его нельзя забрать с трупа или украсть – только передать добровольно. Я не могу отойти от своих останков дальше определенного расстояния, таково условие богини. Лишь передав перстень в надежные руки, я наконец смогу обрести покой, – покачал головой он.

Вам доступно задание: «Исполнение долга II».

Тип задания: скрытое.

Убейте Шаартаха и заберите перстень магистра Ордена Рыжего Пламени с останков архимага Альтуса.

Награда: опыт; неизвестно. Внимание, для выполнения этого задания вам нужно пригласить не менее ста союзников.

Я мысленно застонал. Почему, когда что-то начинает нормально складываться, наступает такой облом?! Где я в этих землях найду сто человек уровня «сто

семьдесят +»?! Да сейчас я и на Карне-то, думаю, не нашел бы желающих. Представляю, какая там сейчас творится паника, люди шокированы, и никому не до рейдов. Танкам еще стойкость качать пару месяцев, и не только им. Вряд ли сейчас найдутся мазохисты, способные вынести хотя бы десять минут настоящей боли.

– Мессир, – спросил я архимага, принимая задание, – что за зверь такой этот Шаартах?

– Когда Велиал покинул этот план, не все его твари последовали за ним, – какие-то остались здесь. Демоны изрядно проредили их число, но некоторые из них, в основном особо могущественные и мерзкие, – Альтус скривился, глядя в сторону гор, – до сих пор живы. Во время боя в каньоне произошел большой выброс силы. Вот он и приполз... Ну так что ты думаешь?

Я машинально похлопал себя по несуществующим карманам, курить хотелось невыносимо, понял тщетность своих попыток и, чтобы как-то занять руки, сложил их в замок.

– Я думаю, как мне захватить власть в этом доминионе, – пожал плечами я и, видя, что Альтус уставился на меня как на идиота, продолжил: – Мессир, я очень хочу вам помочь обрести покой, помочь воссоединиться с возлюбленной, – ударил я по слабому месту, – но сам я вряд ли убью этого Шаартаха... Сам я не смогу убить даже суслика, – я оглянулся вокруг, ища глазами хоть одного грызуна, будто они могли подтвердить мою правоту. – Где я найду людей или даже демонов, которые помогут мне? Карн для меня закрыт, как и для вас.

– А ты далеко пойдешь, – Альтус усмехнулся. – Сетара ничего не говорила о том, что я не могу помочь тебе. – Архимаг резко встал, легко подхватив посох. – Пойдем, я действительно устал тут торчать.

Архимаг Альтус приглашает Вас присоединиться к его группе.

Ни фиги себе! Раньше НПС не могли сами создавать группы, или я чего-то не знаю? Я быстро принял приглашение и вскочил со стула, всем своим видом

выражая максимальную жажду деятельности. Альтус скептически осмотрел мой прикид, затем, не выпуская посоха, свел руки вместе и резко поднял их вверх. Теплая волна пробежала по моему телу. Я взглянул в логи и обомлел.

Вами получено двухчасовое улучшение: «Благословение архимага Альтуса».

Ловкость: + 500.

Сила: + 500.

Здоровье: +500.

Запас сил: + 500.

Дух: +500.

Интеллект: +500.

Ощущение было такое, будто я залпом выпил литров пять энергетика или закинулся какой-нибудь дурью.

– Так-то лучше, – хмыкнул архимаг. – Пошли уже, не стой столбом. – Он шагнул в открытое им мгновением раньше синее окно портала, жестом приказав следовать за ним.

Каньон, в котором архимаг Альтус принял свой последний бой, я узнал сразу – те же в беспорядке валяющиеся камни и валуны, вот только не было тут больше ни сосен, ни кустарника, лишь какие-то коричневые мхи ползли по оплавленным склонам. Поймав мой взгляд, Альтус пояснил:

– Демоны били в основном по площадям, тут еще долго ничего не будет расти. Там, – он указал в сторону большого коричневого валуна, лежащего метрах в ста от того места, где мы стояли, – примерно в десяти метрах левее камня лежат

мои кости. Стой здесь и не суйся вперед, и вот что, – он вздохнул, – атаковав Шаартаха, я стану уязвимым. Если у меня не получится убить его, – произнес он, пристально глядя на меня, – тебе придется вернуться сюда позже. Обещай мне это.

– Обещаю, мессир. – Я приложил кулак правой руки к сердцу, это получилось как-то автоматически, вживаюсь, наверное, в роль, кивнул и добавил: – Даже если ради этого мне придется поставить раком все эти земли.

Архимаг кивнул и пошел вперед.

Я стоял и крутил головой в поисках Шаартаха, но тут большая груда камней на пути Альтуса зашевелилась, и мои волосы встали дыбом. Я не знаю, из каких глубин компьютерной мысли выползла эта тварь, но я был уверен на сто процентов, что художники вроде меня тут точно ни при чем. Чудовище казалось воплощением кошмаров пациентов какой-нибудь не самой маленькой психиатрической лечебницы. Огромная, размером с карьерный самосвал, серая масса щупалец и каких-то темных наростов, – монстр напоминал жуткую помесь осьминога и гусеницы. Мать моя женщина! Четыреста семьдесят третий уровень!!! Тем временем передняя часть тела Шаартаха медленно приподнялась над землей, и монстр тремя желтыми глазами уставился на архимага, остановившегося от него метрах в тридцати.

Прозрачная фигура Альтуса подернулась дымкой, архимаг раскинул руки назад и в стороны и, словно они вдруг стали очень тяжелыми, начал поднимать их вверх, тут я увидел прозрачные смерчи силы, вырастающие из его кистей. Когда руки Альтуса достигли наивысшей точки, маг что-то выкрикнул, и с оглушительным грохотом в чудовище ударила исполинская молния. Полоска жизни монстра просела на четверть, Тварь дико завизжала и метнулась к Альтусу.

От пронзительного визга у меня скрутило внутренности, потемнело в глазах. Ощущение было такое, будто кто-то пытается просверлить мне голову тонким сверлом через ушную раковину. Я попытался зажать уши руками – бесполезно. Посмотрев на кровь, идущую из ушей и испачкавшую кисти рук, я выматерился.

Глубинный вой Шаартаха наносит Вам 20 единиц повреждения ментальной магией! 5190/5210.

Глубинный вой Шаартаха наносит Вам 20 единиц повреждения ментальной магией! 5170/5210.

...

Глубинный вой Шаартаха наносит Вам 20 единиц повреждения ментальной магией! 4170/5210.

Навык «стойкость» увеличен до 32 %.

А впереди, в ста метрах от меня, великий маг Киам Альтус творил чудеса. Визжащий Шаартах, окруженный наносящими урон разноцветными аурами, резкими бросками пытался опутать его своими щупальцами и раз за разом попадал в ловушки, замирая на несколько секунд и получая новые удары молниями и глыбами льда. На половине жизни монстр разделился на три части, похожие на три гигантских кактуса с хоботками вместо веток, и атаковал мага какими-то белесыми силовыми линиями.

Глубинный вой Шаартаха наносит Вам 20 единиц повреждения ментальной магией! 1150/5210.

Навык «стойкость» увеличен до 33 %.

АОЕ-урон, то есть урон от «воздействия по площади», с нанесением повреждения происходил раз в две секунды. Мне осталось не больше двух минут, и это при том, что в меня, спасибо расовому бонусу, влетает только четверть ментального урона. Потом на шесть часов на кладбище... И отбежать нельзя, квест не засчитается. Что же делать?!

Делать ничего не пришлось. Все закончилось быстрее, Шаартах в третьей фазе боя, вновь собравшийся воедино, в очередной раз промахнулся, и архимаг,

обездвижив его, обрушил на монстра нависающий над каньоном кусок скалы, а затем добил его двумя ледяными глыбами.

Вами получено уникальное достижение «Убийца Шаартаха». Шаартах – уникальный босс. Убить его можно только единожды. Вы и Ваши соратники получаете пятипроцентное увеличение физического и магического урона.

Повышение репутации! Жители доминиона Аштар теперь относятся к Вам нейтрально.

- Ни фига се!.. – только и успел подумать я.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 12.

Вам доступны три единицы очков таланта.

Расовый бонус: +1 % защиты от заклинаний темной магии, +1 % защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступно 3 единицы характеристик.

...

Вами получен новый уровень!

Вами получен новый уровень!

...

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 17.

Вам доступны восемь единиц очков таланта.

Расовый бонус: +1 % защиты от заклинаний темной магии, +1 % защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступны 18 единиц характеристик.

Неплохо, Архимаг намного выше меня по уровню, и, находясь с ним в группе, я получаю лишь крохи опыта, но и этих крох хватило на шесть уровней.

Архимаг Альтус исключает Вас из своей группы. Вы теряете двухчасовое улучшение «Благословение архимага Альтуса».

«Правильно, теперь сам», – думал я по дороге к останкам. Боль прекратилась, зато теперь к запаху озона и гари примешивалась такая непереносимая вонь от туши мертвого чудовища, что я поневоле пытался задерживать дыхание. Паленая плоть, испражнения, запахи мертвечины. «Хорошо, хоть урон не наносит», – мысленно скривился я.

В десяти метрах от коричневого валуна я остановился и вздохнул, глядя на слегка присыпанный грунтом и пожелтевший от времени человеческий костяк, череп которого загадочно улыбался, глядя в небо.

– Неприятное зрелище, – посмотрел на свои останки подошедший со спины архимаг. – Ладно, чего тянуть, бери перстень.

Я наклонился и дотронулся до лежащих костей.

Перстень магистра Ордена Рыжего Пламени.

Квестовый предмет. Украсть, продать невозможно. При смерти владельца не пропадает из инвентаря.

Я держал в руках массивную печатку из непонятого металла, на которой, словно живые, переплетались в непонятный узор рыжие язычки огня. От перстня исходило осяутиое тепло. Я сжал его в кулаке и обернулся к архимагу.

- Вот и все, - пожал плечами он:

Задание «Исполнение долга II» выполнено.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 18.

Вам доступны девять единиц очков таланта.

Вами получено звание «Ученик архимага Альтуса», дающее разовое улучшение: +5 % ко всем магическим действиям.

Вами получено разовое улучшение: + 20 % к максимальной защите от ментальной магии.

Вам доступны девять единиц очков таланта.

Расовый бонус: +1 % защиты от заклинаний темной магии, +1 % защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступны 21 единица характеристик.

Вами получен новый уровень!

...

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 67.

Вам доступны пятьдесят восемь единиц очков таланта.

Расовый бонус: +1 % защиты от заклинаний темной магии, +1 % защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступны 168 единиц характеристик.

Я стоял и не дыша, уронив на землю челюсть, смотрел на бегущие перед глазами строки. Что-то подобное я предполагал, – рейдовое, рассчитанное на уровень «170+» задание, – с убийством босса, которого сейчас не в состоянии убить ни одна из гильдий, и все плюшки только мне одному. Пятьдесят уровней в плюс, и это несмотря на коэффициент выравнивания. Если бы не он, я бы, наверное, был бы уже двухсотым.

– Для того чтобы стать моими учениками, некоторые ждали десятилетия, так что цени мое доверие, – хмыкнул архимаг, – на самом деле так тебе проще будет найти общий язык с моими ребятами, а то Раена девочка импульсивная, сначала кастует, потом разбирается.

– Это для меня большая честь, – произнес я, – попытаюсь соответствовать моменту.

– Ну да, ну да, – пробормотал он, – защита от магии разума у тебя, как я заметил, невысокая, а она, поверь, очень тебе пригодится, так что я немного подправил ее.

Вам доступно задание: «Исполнение долга III».

Тип задания: скрытое.

Найдите запечатанную заклинанием «Печать Бела» дверь в хранилище, откройте ее и освободите людей сводного отряда архимага Альтуса и рыцарей Ордена Рыжего Пламени.

Награда: меч убитого магистра Ордена Рыжего Пламени, шкатулка из истинного серебра с неизвестным артефактом.

– Саверусу скажешь, чтобы принимал отряд, – он знает, где спрятаны бумаги. Кан Шиому вернешь перстень, хотя нет, ему и никому из лисов нельзя его пока носить. – Архимаг задумался. – Решите сами там, в общем. Заберешь у Кан Шиома меч Ларса и шкатулку. Ларс был бы не против того, чтобы его Слеза досталась человеку, спасшему его людей. Что же насчет кольца в шкатулке, – взгляд архимага стал предельно серьезным, – оно очень непростое, и лучше бы тебе не брать его в руки. Моим людям оно добра не принесет, а тебе... Решай сам... Ну, все, – грустно улыбнулся архимаг и посмотрел на начинающее стремительно светлеть небо, – прощай, ученик, богиня уже зовет меня.

– Прощайте, мессир учитель, спасибо вам за все... – последние слова я произносил уже в пустоту. Призрак Альтуса исчез. Не было ни столба света, ни кружащихся искр. Архимаг, столько для меня сделавший, просто растворился в воздухе.

В Землях демонов между тем занимался рассвет. Первые солнечные лучи проникли в истерзанный каньон и робко осветили место двух великих сражений, выхватывая силуэты оплавленных камней и отражаясь в остекленевшей породе. На душе было отвратительно, я понимал, что для Альтуса наступило избавление и, быть может, счастье встречи с любимой, но когда вот так уходит человек, который стал тебе глубоко симпатичен, ты чувствуешь только горечь и пустоту.

Что теперь? Я огляделся в поисках выхода из каньона и... мысленно обругал себя. Я же в игре! Последние события и реальность происходящего как-то стерли грань восприятия. Хотя какая игра, это теперь мой мир, который живет по игровым законам. В пятидесяти метрах от меня, воняя, как десяток дохлых

слонов, в озере слизи лежит туша четыреста семьдесят третьего уровня, внутри которой, скорее всего, находится целое состояние.

С трудом преодолевая рвотные позывы, содрогаясь от омерзения, заливая в сапоги синюшную жижу, я подобрался к туше и дотронулся до нее. Говорят, в каждом игроке сидит хомяк, радостно орущий при виде достойной добычи. Так вот, если это так, то крик моего хомяка в этот момент был бы похож на рев Кинг-Конга, которому что-то массивное упало на известное место. Шестнадцать предметов экипировки классом не ниже редкого, около пятидесяти каких-то разноцветных склянок, прожженный в нескольких местах кусок ткани, украшенный непонятными символами, обычное овальное зеркальце с ручкой, размером с две моих ладони, и девять тысяч золотых монет. Радоваться не было сил, я устало пожал плечами, мысленно нажал «забрать все», и тут же, придавленный звоном поменявших хозяина монет, упал на пятую точку в отвратительную жижу.

Внимание! Персонаж перегружен и не может двигаться 147/12. Избавьтесь от лишнего веса, чтобы продолжить движение.

– Ага, щазз!

Там любой предмет не дешевле пяти тысяч баксов! Я даже на время забыл про запах и гадость, в которой сидел. Так, что у нас с силой? Одна единица силы дает два килограмма переносимого веса. Открываю меню и царским жестом закидываю девяносто четыре очка в силу и еще десятку в выносливость. Все равно ведь придется что-то решать с ношением тяжелой брони. Тело мгновенно стало легким, я поднялся и направился к замеченному мною ранее вытекающему из скалы небольшому ручью. Смыв с себя грязь и запекшуюся кровь – еще одно новшество. Раньше одежда просто не пачкалась и не промокала: вышел из болота – снова как новенький, кровь не текла и не засыхала, что характерно. Хорошо, хоть не холодно, подумал я, выжимая свои убогие тряпки. Все, можно идти в деревню и наконец передохнуть. Бешеный темп и нервотрепка событий последних нескольких дней дали себя знать. Кроме того, случившиеся в моей жизни катастрофические перемены нужно обдумать.

– Черт, – я хлопнул себя ладонью по лбу, затем направился к останкам архимага и собрал кости себе в сумку. Вот так, все, что осталось от некогда могучего мага, поместилось в две ячейки инвентаря, череп архимага Альтуса и кости архимага Альтуса. Тут мой взгляд наткнулся на какую-то палку, смутно мне знакомую, лежащую в трех метрах от меня, я подошел и поднял ее.

Вам доступно задание: «Обретение посоха».

Тип задания: легендарное.

Передайте обломок посоха архимага Киама Альтуса ректору Академии магов в Ровендуме.

Награда: один из четырех стихийных посохов на выбор – Сжигающий, Поступь гиганта, Ледяной жнец, Громовой раскат.

Удивляться не было сил. Награда за легендарное задание – предмет класса не ниже легендарного. И у меня есть еще два квестовых предмета в сумке, там тоже скорее всего все непросто, не может с такой твари выпасть что-то простое. Наверное, RP?17, или кто там следит за Землями демонов, подводит меня к таким заданиям, потому что я здесь один. Ну, я, собственно, не против. Убрал покрытый рунами обожженный обломок посоха в сумку, я пошел к выходу из каньона.

Пологий холм между каньоном и Ламорной был примерно десяти метров высотой и пятидесяти метров в диаметре, с ровной вершиной, заросшей буро-желтой колючей травой. Почва на вершине была жесткая, а посох ученика слабо подходил на роль лопаты, но все-таки часа за два, разрыхляя землю посохом и выгребая ее руками, я вырыл неширокую яму метровой глубины. Останки архимага я аккуратно уложил на дно и засыпал сверху землей. Я не знал никаких молитв, но молча стоять было как-то неправильно, и я тихо прочитал стихи Иосифа Бродского:

Значит, нету разлук.

Существует громадная Встреча.

Значит, кто-то нас вдруг  
в темноте обнимает за плечи,  
и полны темноты,  
и полны темноты и покоя,  
мы все вместе стоим над холодной  
блестящей рекою.

Потом достал из сумки обломок посоха архимага, с силой воткнул его в изголовье могилы, открыл меню и отказался от квеста на обретение посоха. За столько лет посох сроднился со своим хозяином, стал частью его души, и я не считал себя вправе уносить эту часть с собой.

Вот теперь все правильно, мертвый маг и его мертвый посох пусть покоятся здесь. Я приложил кулак правой руки к сердцу, склонил голову, затем развернулся и быстро пошел в сторону лежащей неподалеку деревни.

Внезапно, когда я уже спустился с холма, меня в спину, словно играя, толкнул порыв теплого ветра, который принес с собой запах лилий, в ушах зазвучали звуки вальса. Я обернулся и застыл пораженный, глаза предательски защипало. На вдруг ставшем зеленым холме около чудесным образом появившегося там большого раскидистого дерева стояли двое – хрупкая эльфийка в зеленой мантии, с белой лилией в каштановых волосах и молодой-молодой, одетый в строгий камзол, темноволосый мужчина. Девушка закинула руки ему на плечи, он не отрываясь смотрел на нее. Эльфийка повернулась в мою сторону, улыбнулась и помахала мне рукой. Альтус с трудом оторвал взгляд от своей женщины, посмотрел на меня и дружески кивнул мне, подмигивая.

Внимание! Вы обратили на себя внимание высшего существа. Богиня справедливости Сетара относится к Вам благосклонно.

Вами получена разовая способность: «Щит Сетары».

Щит Сетары снимает любую недружественную магию и в течение 10 секунд защищает вас от любых видов урона и проклятий.

Я помахал рукой вслед исчезающему видению и подумал, что, наверное, этот мир справедливее того, из которого я сюда попал, хотя бы потому, что здесь есть своя богиня справедливости.

### Глава 3

Перемены в жизни неизбежны, человек меняется сам, изменяется его окружение. «Не бойтесь перемен, – призывают психологи, – мир изменчив, и тот, кто осознал это, поймал удачу за хвост». Однако им противоречит древняя народная мудрость: «Лучше быть собакой в спокойное время, чем человеком во время хаоса». И где здесь истина?

Нужно что-то менять в своей жизни – так, уже находясь в Америке, однажды решил я. И задумался. Подругу? Какую из них? Кроме того, они и так меняются достаточно быстро. Жениться? Нет, это как-то глобально, не готов я на такие перемены. Работу я лучше не найду. Ориентацию? Не дай бог! Тогда я так и заснул неизменным. Утром, не выспавшийся и злой, я сменил ненавистную мелодию будильника, и на душе как-то сразу стало легче.

Сейчас же никто не давал мне права выбора – все изменилось без моего участия, и теперь нужно пытаться сориентироваться в окружающем и подстроиться, по возможности, это самое окружающее под себя. Размышляя таким образом, подошел к воротам деревни. Я совершенно не испытывал злости на ее обитателей. Какой смысл злиться на НПС, которые всего лишь отыгрывали заложенную в них модель поведения?

– Ты откуда, такой красивый, путь держишь? – улыбнулся молодой страж, глядя на мои живописные лохмотья и палку в руке.

– Полегче, Рхон, – поддержал его второй, постарше, – господин маг сейчас обратит тебя в жабу за непочтительность, – будешь тогда квакать на прохожих.

– Ох, простите, господин маг! Что привело такого, как вы, в нашу забытую Хартом дыру? – Этим двоим, видимо, было скучно, и они развлекались как могли.

Оба стража внешне ничем не отличались от обычных людей – две руки, две ноги, выражения лиц вполне себе человеческие, и если бы я не видел, как мгновенно демоны могут принимать боевую форму... Странно, что и на меня они реагировали как на демона. Думаю, узнай они во мне человека, вопросы были бы другие, хотя мне бы и в том случае ничего бы не грозило – нейтральная репутация как-никак.

– Не помню я ничего, очнулся тут неподалеку, – пожал плечами я, – мне в Ниттал нужно, курьер я.

Старший, прищурившись, глянул на знак, висящий у меня на груди, и кивнул.

– Ну, проходи, раз курьер. К Веллаху зайди, он знает, когда следующий караван придет.

– А кто такой Веллах и где его искать? – спросил я.

– Староста местный, – хмыкнул старший. – Вон прямо по дороге, через шесть домов от постоянного двора, желтое здание. – Он указал пальцем на здоровый каменный дом, метрах в двухстах. – За ним загон такой еще есть, скорее всего он там уже, в загоне, значит. Увидишь его, не ошибешься.

– Спасибо, – кивнул я и вошел в открытые ворота.

Когда я появился в этом мире, мне было не до разглядывания окрестностей. Сейчас я понял, что Ламорна – никакая не деревня, а скорее форпост, слишком уж много было вокруг вооруженного люда. Нет, крестьяне и крестьянки присутствовали тоже, играли на дороге чумазные дети, бабы с ведрами тусовались у колодца, что-то орали местные петухи и прочая живность, только вот что выращивают местные крестьяне, я понять не мог. Не видел я пока никаких полей. Из скотины – только як, в очень хорошо знакомом мне загоне. Подойдя ближе, я увидел в том же загоне четырех обычных коров. Вот так, раздумывая о занятости местного населения в сельском хозяйстве и животноводстве, я и дошел до искомого здания.

– Куда прешь? – Из тени под козырьком, звякнув железом, навстречу мне шагнул демон в полном доспехе, со щитом с изображением какого-то оскаленного зверя.

На его лице, под открытым забралом, явно читались следы вчерашнего веселья.

– К старосте местному, Веллаху, мне сказали он где-то тут...

– К старосте, говоришь, – хмыкнул рогатый, – тогда проходи, – там, за домом, староста, – он жестом указал мне, где обойти строение, откуда раздавались какие-то крики и звон железа.

За домом оказалась тренировочная площадка, на которой десяток солдат в полном доспехе молотили друг друга какими-то палками.

– Ноги! Ноги ставьте правильно! Беременные бабы лучше вас с коромыслами управляются! – орал черноволосый жилистый мужик в кожаных штанах и с голым торсом.

Конец ознакомительного фрагмента.

----

Купить: [https://tellnovel.com/smorodinskiy\\_georgiy/semnadcatoe-obnovlenie](https://tellnovel.com/smorodinskiy_georgiy/semnadcatoe-obnovlenie)

надано

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