Проклятое княжество

Автор:
Георгий Смородинский

Проклятое княжество

Георгий Георгиевич Смородинский

LitRPGСемнадцатое обновление #2

Приключения Романа Кожевникова в виртуальном «Мире Аркона» продолжаются!

Адам Чейни, один из членов Совета директоров корпорации, заблокировал выход из игры для Романа, который, к своему ужасу, узнал, что его тело, находящееся в игровой капсуле, мертво. И не только его тело. Миллионы игроков навсегда обречены на скитания по цифровым мирам в образе эльфов, орков и некромантов. И пока полиция в реале ищет виновников массовой гибели пользователей «Мира Аркона», Роман в облике могучего демона Крина сражается с воинами Преисподней, мечтая выбраться на новые уровни…

Георгий Смородинский

Проклятое княжество

© Смородинский Г., 2015

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2015

Глава 1

Я поднырнул под удар, шагнул скелету-воину за спину и пробил ему в открывшийся бок ледяным клинком. Тяжелый двуручный меч нежити вышиб каменную крошку из колонны в том месте, где только что находилась моя голова. Еще одного удара в щит мне не вынести, я вообще не понимаю, как удержался на ногах, – очков жизни осталось чуть больше трети.

Двуручный меч – массивное оружие, и, пока противник с ним разворачивается, успеваю нанести скелету еще два удара в район ключицы, сбрасывая его жизнь в красный сектор. Кровь стучит в ушах, мир для меня сузился до двухметровой фигуры с горящими голубым магическим светом глазницами.

– Сдохни, тварь! – ору я, делая шаг к размахнувшемуся скелету, и с ненавистью вбиваю ему свой клинок снизу в подбородок. Мы бьем практически одновременно, но я оказываюсь все-таки быстрее. С хрустом мое оружие ломает кости черепа – глаза противника гаснут, и через мгновение костяк с отразившимся от стен скрежетом осыпается на плиты.

С противным чавкающим звуком мне в плечо вонзается стрела – последний скелет, из непонятно откуда взявшегося пака, уже освободился от оков земли и теперь, обежав колонну, снова натягивает лук.

Навык «Стойкость» увеличен до 44 %.

Мир окрасился в красный туман. Я уже практически ничего не соображаю – двадцать процентов жизни, мое тело корежит от невыносимой боли. Сжимаю до хруста зубы и прыгаю прямо на этого урода, сбивая ему выстрел языком пламени. Скелет-лучник пытается разорвать дистанцию, отмахиваясь появившимся в его руке кинжалом, но я, не видя ничего вокруг, в исступлении наношу удар за ударом, пока в какой-то момент до меня не доходит, что мои удары уже просто рассекают воздух. Выжил! Нет сил даже на то, чтобы использовать откатившееся лечебное зелье. Валюсь на плиты, и меня накрывает спасительная темнота.

Не знаю, сколько я пролежал без сознания, но явно не больше пяти минут. Происходи это в реале, я, без сомнения, истек бы кровью, так и не приходя в себя. Но я все же не в реале, вернее, этот мир стал для меня реальным, но в нем по-прежнему действуют игровые законы.

Откуда взялся этот гребаный пак?.. Я поднялся с плит, на которых изображал эмбриона, на ноги и огляделся: огонь факелов отражался от потрескавшихся замшелых стен широкого каменного коридора, в котором шесть уродливых колонн с вырезанными на них непонятными символами поддерживали нависающий потолок. Впереди меня проход резко поворачивал вправо – именно оттуда, из-за угла, несколько минут назад и появились заставшие меня врасплох четыре скелета. Я как раз добивал последнюю группу в этой части помещения, и их появление стало для меня полной неожиданностью. Это точно не патруль. Оба патруля – шесть унылых кучек ржавого железа и костей – валяются у меня за спиной. Перед тем как начать прохождение, я специально полчаса сидел и изучал маршруты нежити, чтобы теперь с точностью это утверждать. Но откуда же тогда взялись напавшие на меня?

Примерно полтора часа назад я влетел в это подземелье, спасаясь от неминуемой смерти, которую несла каменная горгулья двести тридцать второго уровня – именной моб, непонятно за каким хреном оказавшийся в локации для семидесятых-восьмидесятых уровней. Эта горгулья уже один раз отправляла меня на шестичасовое перерождение, и повторно отправляться на кладбище не было никакого желания, – я и так из-за этой смерти потерял семнадцать уровней, то есть почти весь свой трехнедельный прогресс.

В подземельях «Мира Аркона» – игры, в которую я был безвозвратно затянут около месяца назад, действовал принцип: «Со щитом или на щите». Игроки, зашедшие внутрь подземелья, уже не могли покинуть его до тех пор, пока был жив финальный босс. Поэтому вариантов имелось два: пройти подземелье до конца или погибнуть при его прохождении.

Расскажи кому, что игрок шестьдесят пятого уровня поперся в подземелье семьдесят пятого – восьмидесятого уровня, рассчитанное на прохождение группой из трех человек, – тот, кому это рассказали, покрутит пальцем у виска и будет прав. К счастью, мой случай не настолько уныл, как может показаться на первый взгляд, поскольку до игровой смерти я уже имел восемьдесят второй уровень и все изученные мною навыки остались при мне. В итоге я не смог на

себя надеть только три предмета из своей экипировки: кольцо, серьгу и плащ – для их ношения требовался семидесятый уровень. Потеря пятидесяти одного очка характеристик была для меня не настолько критична, поскольку основной прирост характеристик в «Мире Аркона» шел от носимых предметов.

Сейчас на мне был надет комплект брони класса «необычное», состоящий из восьми частей, с бонусом «+50» к здоровью за ношение хотя бы четырех из них. Каждая деталь доспеха добавляла мне тридцать пять очков силы и тридцать здоровья соответственно. Треугольный щит с поглощением шестидесяти процентов урона в случае удачного блокирования атаки давал мне еще десять единиц силы и пятьдесят пять – здоровья. Редкий по классу меч со средним уроном около двухсот двадцати единиц добавлял еще сотню силы и повышал вероятность нанесения критического урона на целых три процента. Конечно, далеко не топовый прикид, но, как говорится, что есть, то есть, а если еще учесть уникальный расклад талантов, то мои шансы удачно завершить эту авантюру были достаточно высоки. И все получалось так, как надо, пока не появилась непонятно откуда взявшаяся группа из четырех скелетов.

Я вздохнул, снял перчатки со шлемом, рукавом рубахи вытер с подбородка кровь и обошел по кругу только что убитых мобов. В моей сумке звякнуло – я стал богаче на двести восемнадцать медяков, это чуть больше двух серебряных монет. Забрал с трупов три куска шерсти и ржавый, без характеристик, железный пояс – такого хлама у меня в сумке скопилось уже предостаточно, но я решил собирать все подряд – потом разберусь, что к чему. За все время нахождения в подземелье мне упал только один предмет необычного класса – перчатки на мага семидесятого уровня. Может быть, удастся выручить за них пару золотых в будущем? Мне они точно не нужны – я хоть и маг, но неправильный, мне больше подойдет что-нибудь из воинского обвеса.

Свет факелов рисовал на каменном полу причудливые тени, тишину подземелья нарушали лишь капающая где-то вода и звуки тяжелых шаркающих шагов за углом, сопровождаемые едва слышным позвякиванием. «Нужно идти дальше», – сказал себе я. После пережитого пару минут назад такое решение далось с трудом, но деваться мне все равно некуда. Там, наверху, на недоступном пока для меня основном игровом материке Карне меня ждут единственные близкие мне люди и пара неоплаченных счетов.

У потрескавшегося, с подтеками потолка в сторону выхода из подземелья тянулась ниточка серого тумана – та самая отрава, которая поднимает в округе

нежить. Карты подземелья у меня нет, и этот туман для меня сейчас как нить Ариадны, он в итоге выведет меня к финальному боссу.

Я надел латные перчатки и шлем, поправил ремни на внутренней стороне щита, доложил в пустующие на поясе ячейки пару зелий восстановления здоровья и обновил на себе бафф щита стихий – все, готов. Аккуратными шагами обошел колонну и, двигаясь вдоль левой стены, чтобы не зацепить никого из мобов, заглянул за угол. Уходящий направо рукав коридора практически ничем не отличался от того, который я только что прошел. Правда, был немного длиннее, навскидку метров пятьдесят-шестьдесят. А в остальном – такие же факелы на стенах, восемь паков знакомых мне скелетов между колоннами и черный проем перехода на нижний этаж в конце помещения.

И еще я наконец увидел источник шума. Закованный в кандалы двухметровый вурдалак восьмидесятого уровня патрулировал эту часть коридора, проходя по ней из конца в конец. Тяжелыми шагами монстр двигался по своему маршруту, и обрывки ржавых цепей, свисающие с обхватывающих его запястья металлических браслетов, сопровождали его движение негромким позвякиванием. Сорок тысяч очков жизни первого встреченного мною тут босса ввели меня в некоторое уныние, хорошо хоть брони на нем никакой нет, иначе бы вообще труба. Монстр двигался медленно, изредка останавливался около паков нежити и, доходя до конца коридора, замирал на пару минут.

Я некоторое время понаблюдал за его движениями, изучая маршрут, и, дождавшись очередной его остановки, кинул оковы земли на ближайший ко мне пак, сковав двух мечников и лучника. Кидаю молчание на скелета-мага и смещаюсь вправо за колонну, чтобы не попасть под шальную стрелу прикованного к плитам лучника. Секунд через пять появляется маг, который, не имея возможности читать заклинания, пытается атаковать меня в ближнем бою. Легко уворачиваюсь от удара двуручного посоха и четырьмя ударами сношу скелету две с половиной тысячи ХП – первый готов. Бегу в сторону входа… Слышу за спиной грохот железа по камню – это мечники избавились от оков и резво побежали за мной. Обегаю предпоследнюю в ряду колонну по кругу – тупые мобы бегут следом, делаю прыжок в сторону лучника и сбиваю ему выстрел ледяным клинком. Любой игрок, отыгрывающий стрелком, на его месте отпрыгнул бы в сторону, разрывая дистанцию, но у скелета такого навыка, к счастью, нет. Он стандартно выхватывает кинжал, а я так же стандартно добавляю ему языком пламени, снимая до половины его ХП, бью еще раз ледяным клинком и бегу дальше – у меня нет никакого желания подставлять

спину под удары мечей двух экипированных в ржавые доспехи скелетов-воинов.

Сейчас, когда я расчистил часть коридора, уходить от атак мобов гораздо легче, чем поначалу. Некоторое время петляю между колоннами, не позволяя воинам сделать рывок, успеваю получить в плечо стрелу, которая снимает с меня семь процентов жизни, и, наконец, маршрут бега снова выводит меня на лучника. Получаю в грудь еще одну стрелу и с холодной яростью сшибаю костяк на плиты ударом ледяного клинка. Боли я пока не чувствую. Отлично! Разворачиваюсь, встречая преследователей в проеме между стеной и колонной, принимаю первый удар на щит, и на ответном ударе ледяного клинка срабатывает заморозка. Воин с двуручным мечом, подбежавший ко мне первым, застывает ледяной статуей, не успевая нанести следующий удар. Блокируя щитом атаки второго скелета, пятью ударами добиваю застывшего – как раз хватило пяти секунд. И ухожу прыжком в сторону, на ходу выпивая зелье лечения. Петляю еще секунд десять, ожидая, пока восстановится жизнь, и встречаю оставшегося воина. Ему понадобилось шесть ударов, как и предыдущему, – все-таки ржавые доспехи дают скелетам некоторую защиту от физического урона.

Я подождал, пока восстановится жизнь, и привычно обошел убитых мобов, собирая лут. Помимо стандартного барахла и двух серебряных монет – еще четыре черепа для сдачи их по повторяющемуся квесту десятнику охраняющих Урканту карателей. Пренебрегать даже такими крохами опыта в моей ситуации было бы по меньшей мере глупо.

Перед тем как атаковать босса, я по стандартной схеме таскал скелетов в сторону выхода из подземелья и, вернувшись после убийства четвертого пака, с удивлением обнаружил, что только что убитые мною скелеты преспокойно стоят на своих местах. Вот и разгадка того, откуда появились мобы, которые чуть было повторно не отправили меня на кладбище. Подземелье генерирует, скорее всего, с определенным интервалом новые паки нежити, которые появляются откуда-то снизу. Жаль, я в первый раз не засек время их появления, мне было как-то не до того, но можно предположить, что паки возникают примерно раз в двадцать – двадцать пять минут. Придется быть аккуратнее и следить за временем, что, в общем-то, несложно.

Босса этажа я убил на удивление легко – вурдалак действовал довольно предсказуемо: примерно раз в тридцать секунд специальными ударами оглушал и опрокидывал меня на землю. Я уходил от двойного удара цепями шагом сквозь

тьму ему за спину и, ежесекундно чередуя навыки, спокойно продолжал обрабатывать мечом противную, бугрящуюся язвами плоть. От обычных ударов неповоротливого моба я уворачивался или блокировал их щитом. Побегать, конечно, пару раз мне пришлось все равно, но весь бой я вполне контролировал ситуацию и минут за пять все-таки завалил урода.

Единственным минусом этого боя была нестерпимая вонь, испускаемая ходячим трупом, и отвратительная слизь, брызги которой теперь украшали мой доспех. Скелеты пахли гораздо пристойнее – нет, конечно, они тоже совсем не благоухали ландышами, но, если сравнивать запах свежего трупа с запахом древних костей, сравнение явно выйдет в пользу последних. RP-17 – искусственный интеллект, заперший в этой игре миллионы человек, стопроцентно приблизил ощущения в игре к реальным. Не завидую я сейчас игрокам, в свое время выбравшим класс некроманта, – каждый день нюхать эту дрянь, тут у кого хочешь крышу сорвет, а с одними скелетами много не навоюешь, хотя я не очень разбирался в этом классе. Кто знает, может, у них есть какие-то навыки, снимающие неприятные запахи с подопечных.

Лут с босса меня порадовал первым подходящим мне предметом – необычными латными наручами на семидесятый уровень, которые, следуя канонам игры, назывались плотными наручами вурдалака и добавляли сорок единиц к силе, тридцать – к выносливости и имели лучший показатель брони, чем те, что были надеты на мне. Помимо наручей, в вурдалаке нашлись четыре мензурки восстановления здоровья и пара золотых монет – негусто, но не стоило ожидать выпадения легендарной вещи с восьмидесятого моба из простенького подземелья.

По обеим сторонам выхода с этого уровня стояли две последние четверки скелетов. Минут за десять я без особого труда пополнил свою коллекцию черепов и, войдя в темный арочный проем, оказался в просторном, плохо освещенном цилиндрическом помещении, вдоль стены которого вниз уходила винтовая широкая лестница. Следуя за полоской сероватого тумана и осторожно ступая по скошенным каменным ступеням, я стал спускаться на третий, нижний этаж. Мелкая щебенка хрустела под ногами, ощутимый сквозняк приносил снизу запахи тлена и разложения, а единственный горящий на уровне второго этажа магический светильник слабо освещал древнюю, местами потрескавшуюся кирпичную кладку.

Спускаясь, я миновал два прохода, ведущих, судя по всему, на такие же уровни подземелья, как тот, который я только что зачистил. Скорее всего, в Горазмские руины ведет несколько цепочек заданий, которые выполнять нужно именно на этих этажах, а может быть, предприимчивого игрока ждут за этими арками сундуки, заполненные золотом и легендарными предметами. И не то чтобы я совсем не любопытный, просто для того, чтобы быть беспричинно любопытным здесь в одиночку, нужно иметь хотя бы девяностый-сотый уровень, желательно подкрепленный легендарным комплектом брони и таким же оружием. Поэтому я без особого сожаления спустился на самый низ и по неширокому, словно выломанному в скале проходу вышел на нижний этаж подземелья.

Большое прямоугольное помещение уходило вперед метров на сто, а низкий, местами обвалившийся потолок ощутимо давил на психику. Вдоль стен, чередуясь с урнами, вертикально стояли многочисленные саркофаги, большей частью пустые, но в некоторых я заметил полуразложившиеся, словно залитые известью, трупы. Грубо выдолбленные ниши стен были заполнены наваленными в них как попало костями. Шесть полуразрушенных каменных колонн из-за невысокого потолка больше напоминали огромные тумбы. Запахи, витающие в этом могильнике, были настолько отвратительны, что приходилось дышать ртом, хотя и это помогало слабо. Струйка серого тумана уходила вперед, к трещине в стене в конце зала, путь туда мне преграждали шестнадцать паков скелетов и два патрульных вурдалака, точно таких же, как тот, которого я прикончил тремя этажами выше.

Весь зал я очистил примерно часа за четыре, и, если бы не приходящие каждые двадцать пять минут новые паки, это получилось бы у меня значительно быстрее. Чистил по старой отработанной схеме – сковывал трех скелетов оковами земли, кидал молчание на мага, потом, скрываясь от стрел лучника на ведущей наверх лестнице или за ближайшей колонной, спокойно разбирал мага на запчасти, после чего убегал по лестнице наверх. Скорость бега у мобов была разная, и добегали они до меня поодиночке, иногда мне даже не приходилось петлять между колоннами, восстанавливая жизнь. В итоге, изрядно завалив лестницу и верхний этаж костями, я стал богаче на семь золотых, кучу металлического, шерстяного и кожаного хлама, необычный кинжал на семьдесят пятый уровень и пузырек с зельем подводного дыхания.

Щель в дальнем конце огромного склепа вывела меня в квадратную каменную пещеру со стороной около сорока метров. В дальнем конце помещения стояли

два больших каменных стола, заставленных какими-то склянками и мисками. Серая мерзость, служившая мне путеводителем, поднималась из двух кипевших на огне котлов, закрепленных на треногих металлических конструкциях.
В качестве материала для растопки использовались кости и черепа, наваленные у стен в четыре огромные кучи.

Вот она, моя основная цель! Грязно-серое пятно портала клубилось у дальней стены этой лаборатории смерти.

Финальный босс Горазмских руин – мастер Г’Храш, одетый в темно-серую рясу с откинутым капюшоном, сейчас стоял у одного из каменных столов, ко мне боком, и что-то толок в импровизированной ступке, сделанной из теменной части пожелтевшего от времени черепа. И ведь если посмотреть со спины – не подумаешь, что это ходячий труп. Седые волосы аккуратно расчесаны и придерживаются на голове серебристым обручем, ряса полностью скрывает тело – обычный алхимик за работой и, если бы не внешний антураж помещения… Разработчики игры и RP-17, по-моему, слегка перестарались с наведением жути в подобных ситуациях, ибо гораздо удобнее использовать для опытов обычную посуду. Дело в том, что в какой-то момент весь антураж начинает напоминать детскую страшилку: «В Черном доме на краю Темного леса стоит Черный дом, в Темной комнате которого…» – и тут жуть оборачивается смехом.

Мастер Г’Храш – дали же имя уроду, без стакана не произнесешь – тем временем закончил свои манипуляции, подошел к одному из котлов и швырнул в него содержимое своей жутковатой емкости, потом, секунду помедлив, швырнул следом и саму ступку. «Ну еще бы, – хмыкнул про себя я, – у него вон у стен сколько запчастей навалено». Во всем же остальном мне было совсем не смешно – семьдесят тысяч очков жизни у босса и то, что этот упырь является некромантом, сводили на нет мою стандартную тактику. С дебаффом, наносящим периодический урон, особо не побегаешь, вернее, побегаешь, конечно, – но финишной ленточкой для меня станет кладбище в Урканте, на котором я уже успел побывать, и повторять это сомнительное достижение не намерен.

Во мне начала закипать холодная ярость. Мне плевать на костяки вокруг, на то, что некромант своей магией отравил территорию вокруг подземелья на пару десятков квадратных километров. Мне по большому счету наплевать и на местных жителей, страдающих из-за наведенной им порчи. Но этот дохлый

ублюдок смеет стоять между мной и моими близкими!

Срываюсь с места и бегу по направлению к боссу. За двадцать метров до него делаю прыжок и одновременно разбиваю о его отвратительную, повернувшуюся в мою сторону рожу склянку с ядом Высшего демона Преисподней. Тело лича сводит судорогой, очки его ХП падают до семи тысяч, он что-то хрипит, пытаясь шагнуть назад, но колющий удар ледяным клинком в морду вместе с брызнувшими в стороны остатками пожелтевших зубов опускает его здоровье еще процентов на десять. Кисти лича окутываются черными сполохами, он вскидывает руки вверх, но молчанием я затыкаю ему глотку и с ненавистью продолжаю рубить эту отвратительную тварь. Его кости трещат под моими ударами, лич пытается отмахиваться зажатым в руке кинжалом, но он явно не боец ближнего боя. Еще пара секунд – и останки некроманта с сухим треском осыпаются на каменные плиты пола.

Внимание! Вами получено уникальное достижение: «Первый в Горазмских руинах». Вы и Ваши соратники получаете однопроцентное увеличение наносимого физического и магического урона.

Вами восстановлен 66-й уровень! Текущий уровень: 66.

Вам доступны 3 единицы характеристик.

Отмахиваюсь от сообщений в логе. Клокочущая во мне ярость требует выхода, я сшибаю с огня оба кипящих котла, ударами латных сапог расшвыриваю импровизированные кострища и смахиваю со столов алхимическое дерьмо вместе со стоящими на них склянками. Череп лича улетает в сторону от мощного пинка.

– Стоп! – ору сам себе и наконец, тяжело дыша, останавливаюсь.

«А неплохо повеселился», – хмыкнул я, оглядывая помещение, по каменным плитам которого растекалась огромная лужа, в которой шипели обугленные кости. Ручеек серой мерзости больше не тек в сторону выхода из подземелья.

Подойдя к трупу лича и наклонившись, я коснулся его рукой в латной перчатке, снимать которую просто побрезговал.

Ну наконец-то! Вот он, первый более-менее нормальный предмет, пригодный мне для ношения.

Руническое кольцо силы.

Аксессуар; кольцо.

Прочность: 520/520.

Редкий предмет.

Требует уровень 80.

+ 80 к силе.

+ 40 к здоровью.

+1 % к параметру брони.

Вес: 0,01 кг.

Надеть мне удастся его еще не скоро – до восьмидесятого мне еще очень далеко. Я с ненавистью вспомнил горгулью, из-за которой потерял семнадцать уровней. Надеюсь, легионеры сегодня уничтожат эту гадину – жаль только, что сам не могу при этом присутствовать!

В игре «Мир Аркона» разрешено ношение только четырех колец, а то некоторые особо предприимчивые деятели могли бы при желании натянуть на себя штук по сорок. А чего, разве мало ли на человеческом теле мест для подобного пирсинга? Одно кольцо у меня уже есть, это тоже совсем не лишнее. Кстати, будучи в Ниттале, я совсем забыл про ювелирку. Броню заказал, а о кольцах и

амулете как-то не подумал. По возвращении нужно будет посетить пару лавок и затариться колечками впрок.

Помимо кольца, в личе обнаружились еще два редких предмета – кожаные друидские сапоги и кольчуга на какого-нибудь стрелка, оба предмета тоже для ношения на восьмидесятом уровне. Такой хороший дроп редких вещей, скорее всего, был обусловлен первым в игре убийством этого босса. Достижение, полученное мною, давало мне и тем, кто будет находиться со мною в группе или в клане, один процент к наносимому физическому и магическому урону. За Шаартаха, помнится, дали пять процентов, но высший демон был четыреста семьдесят третьего уровня, а этот, валяющийся у моих ног хмырь, – всего восьмидесятого. Будь он выше сотого – за достижение дали бы пару процентов увеличения, и так по аналогии с двухсотыми и трехсотыми боссами. Двадцать золотых монет поменяли хозяина. «Хм, а где его башка?» – подумал я и, вспомнив, хлопнул себя по лбу так, что латная перчатка выбила глухой звон из надетого на меня шлема, – я же сам отфутболил ее куда-то пару минут назад. Поискав глазами вокруг, я довольно быстро обнаружил искомое. После того как голова Г’Храша заняла свое место в моем инвентаре, по кожаному свитку, который я с остальными вещами поднял с его тела и поначалу посчитал каким-нибудь рецептом для крафта, пробежала голубая искорка. Я вздохнул и протянул к нему руку.

Вам доступно задание: «Очищение территории».

Тип задания: обычное.

Отнесите свиток с рецептом болотной отравы в Урканту магу Пеотию для определения им противодействующего распространению отравы заклинания.

Награда: опыт; десять зелий или эликсиров из запасов Пеотия.

«Видимо, квест нельзя было получить, не имея в инвентаре головы убитого лича», – подумал я, засунул в сумку свиток и пошел собирать разбросанные мною по гроту алхимические реагенты. Если сам не буду прокачивать навык, то хотя бы продам мастеру Реусу – алхимику в Ниттале. Думаю, он даст лучшую цену за эту хрень – все-таки у меня с ним репутация прокачана нормально. Лужи

на полу исчезли, поэтому я быстро собрал все пробирки, коробочки, пакетики и мензурки. Происхождения больше половины собранных мной реагентов я не понимал даже близко. Ладно, к примеру, «костная мука» – и ежу понятно, что это размолотые в порошок кости, а вот что такое «слизь листогрыза» или «выделения экилота»? М-да, навертели тут разработчики с этими профессиями. По мне, так проще с киркой в шахте вырубать из месторождений куски породы, чем соскребать слизь с этих непонятных листогрызов или ходить с совком за экилотами, ожидая, пока они выделят требуемый реагент. Меня аж передернуло от возникшей в голове картины, а желание не качать алхимию окончательно утвердилось в моей голове. Решено, по прибытии в стартовый город любой дружественной расы иду к шахтерам и изучаю горное дело. А алхимики пусть собирают выделения со всех, с кого захотят, мне проще купить пару мензурок, чем заниматься такой ерундой.

Три очка характеристик я кинул в здоровье, урон у меня и так неплохой, а вот тридцать очков жизни лишними точно не будут. Очки талантов, так же как и классовый бонус увеличения духа и интеллекта, я начну получать только с восемьдесят третьего уровня. Раньше в игре такого не было, эта хардкорная составляющая была введена в последнем обновлении сошедшим с ума, или осознавшим себя (тут кому как удобно считать), искусственным интеллектом «Мудрец RP-17». О мотивах, которыми он руководствовался, вводя двадцатипроцентное понижение в уровнях при смерти персонажа, я мог только догадываться. Скорее всего, подарив бессмертие игрокам, затянутым в игровой мир, искин решил как-то ограничить их в развитии. Ну, с драной овцы, как говорится, хоть шерсти клок – потерянные очки характеристик с духа и интеллекта я вложу в здоровье и силу. Интересная получается штука – дух с интеллектом у меня сейчас по семьдесят два очка, а классовый бонус начнет начисляться только с восемьдесят третьего уровня. Теоретически, доведя себя смертями до тридцатого, минимально возможного уровня, я смог бы максимально снизить ненужные мне характеристики, перераспределив их в здоровье и силу. Но умирать я, понятно, больше не собираюсь – мне и одного раза хватило за глаза.

Ладно, вроде бы все собрал – я задумчиво обвел помещение взглядом. А если… Подойдя к куче лежащих у стены черепов, я взял один из них в руки.
По внешнему виду череп совершенно не отличался от тех, что мне нужно было сдавать по квесту. Была не была – я покидал все черепа из кучи в свою сумку, вернулся в соседний грот и подобрал все, что были там. Некоторые мне даже пришлось выламывать из застывшей извести. Хорошо иметь практически безразмерную сумку, ограниченную только максимально переносимым весом.

Мертвые головы укладывались в стопки по пятьдесят штук и очень уж много места не занимали. Конечно, это в какой-то мере читерство, но мне накласть с прицепом на все эти условности. Пятьсот тридцать шесть черепов весили пятьсот тридцать шесть килограммов соответственно, а моя сила, если учитывать бафф от зелья возможностей, в настоящий момент позволяла переносить мне тысячу двадцать два килограмма – по два за каждую единицу характеристики. Так что даже с учетом собранного с убитых скелетов хлама и веса моей экипировки я мог себе позволить набрать в сумку еще примерно двести пятьдесят килограммов чистого веса. Вот порадуется десятник Нейл, когда я вывалю перед ним эту кучку. Впрочем, героическое возвращение в Урканту мы отложим на потом, – я так и представил себя въезжающим под торжественные звуки оркестра на белом жеребце в деревеньку, благодарных жителей, швыряющих цветы под копыта моего коня, и влюбленные взгляды деревенских девчонок. Нет, со взглядами я, пожалуй, погорячился – из деревенских девушек я хорошо запомнил только двух длинноносых и тощих, как жерди, дочерей старосты. Я улыбнулся, впервые за последние сутки: «Ладно, посмеялись и хватит». Я сюда пришел немного не за тем. Нет, конечно, спасение жителей деревни от нашествия нечисти очень даже благородное дело, но у меня тут есть свои шкурные цели, которые сейчас лежат за серой дымкой портала в лаборатории дважды дохлого алхимика.

Дополнительные паки скелетов больше не появлялись, я подошел к порталу и достал из кармана выданный мне загадочным посланником бога воров Харта пузырек. Порошок в склянке был похож на обыкновенную марганцовку, которую, как рассказывала мне бабушка, когда-то продавали как раз вот так – в стеклянных баночках. Марганцовка не марганцовка, а высыпа?ть на руку эту смесь я не собирался – ну его, от греха подальше. С трудом отковыряв пробку, я одним движением сыпанул порошок из пузырька на овальное окно перехода.

ERROR@#$*&^

Системного сообщения об ошибке я не видел с того момента, как один ублюдок создавал моего персонажа. Впрочем, ничего особенного не произошло, кроме того, что окно портала заметно потемнело. «Сработало!» – хмыкнул я, отхлебнул для храбрости из фляги похожего на самогон местного сорокаградусного пойла и шагнул в клубящуюся передо мной темно-серую дымку.

«М-мать…» – вырвалось у меня, когда увидел место, где оказался. Нет, я, конечно, что-то подобное предполагал, но одно дело предполагать, другое – увидеть воочию. Я стоял на каменной площадке примерно в двух метрах над землей, а за моей спиной высилось небольшое горное образование. Впереди, насколько хватало глаз, тянулась унылая, однообразная равнина, перечеркнутая справа титаническим разломом, противоположный край которого скрывался в серой дымке. Поросшая чахлыми деревцами и невысокими кустарниками унылая местность на всем протяжении была покрыта клочьями белесого прозрачного тумана, стелющегося у самой земли, и упиралась на горизонте в темную цепочку гор. Висящая в небе полная луна освещала белеющие тут и там костяки каких-то крупных животных. Прямо под тем выступом, на котором я стоял, на земле, прикрытые туманной дымкой, лежали останки трех гуманоидов. Может быть, их было больше, но голов я насчитал всего три. Обгрызенные берцовые кости, проломленные черепа и разбросанные вокруг ребра свидетельствовали о том, что простуда вряд ли была причиной их смерти.

Дорога, извивающаяся по этой пустыне, проходила от меня метрах в двухстах и упиралась в разрушенные ворота когда-то огромной цитадели. Сейчас бывшее укрепление сложно было даже назвать руинами – просто огромная груда камней, окруженная остатками каменных стен.

По обеим сторонам дороги в гнетущей тишине поодиночке и небольшими группами перемещались высокие фигуры в темных рясах – их головы были покрыты капюшонами, в лунном свете поблескивали металлом косы на плечах. Иногда они застывали на месте и будто что-то подбирали с земли, затем снова продолжали движение, а иногда их маршруты пересекали ведущую к цитадели дорогу. «Умертвие, 378-й уровень» – прочитал я над одной из фигур и выругался повторно. «Серые пределы, Долина плача, окрестности укрепления Йорт, уровень локации 370–390», – гласила информация в логе.

Я резко обернулся и выдохнул с облегчением – портал и не думал исчезать. «Если исчезнет этот переход, отсюда мне точно не выбраться», – подумал я и внимательно присмотрелся к цели своего визита. Лик не обманул, хранилище видно даже отсюда. Но, разглядев место, где оно находилось, я выматерился в третий раз за последние пять минут. Темное, слегка подсвеченное по граням кубическое помещение висело прямо над разломом, на краю которого когда-то стояла цитадель. От края разлома к нему вела светящаяся слабым голубым светом, но без перил и какой-то опоры дорожка, которая с этого расстояния казалась тонкой ниткой. Я слабо представлял, как пройду по ней, но подумал,

что нужно решать проблемы по мере их появления. Мне туда еще добраться нужно, и один я этого не сделаю никак.

Я спрыгнул с каменной площадки на землю, расчистил небольшой пятачок от костей, просто распинав их ногами в стороны. Никакого уважения к останкам сожранных кем-то гуманоидов я не испытывал, и мне было совсем не любопытно, ни кто их сожрал, ни к какой расе они принадлежали, – мне бы свои дела порешать.

На свитке, который мне передал Лик, была нарисована несложная пентаграмма, и, хотя дело сейчас происходило не в реале, где остались все мои навыки художника, – мастерство, как говорится, не пропьешь. Поэтому я всего за пару минут изобразил на земле требуемый рисунок. Размеров на свитке не было никаких, и я по наитию нарисовал пентаграмму так, чтобы находиться вне ее в тот момент, когда перейду к завершающей стадии вызова. С этими магическими штуками лучше держать ухо востро, а то или рванет так, что мало не покажется, или вылезет не тот, кого вызываешь. И отвечай ему потом, что ты совсем тут не при делах и просто проходил мимо.

Камень, выданный мне демоном, я положил в центр рисунка и, далее также следуя указаниям Лика, высыпал сверху порошок из коробочки и быстро одернул руку. Некоторое время не происходило ничего, а потом земля ощутимо дрогнула у меня под ногами. Рисунок полыхнул ослепительным белым светом и исчез.
На расстоянии метров тридцати от меня в землю ударила молния, следом за ней вторая, третья… Молнии били не переставая, землю под ногами трясло так, что мне лишь с большим трудом удавалось удержать равновесие, а запах озона перебивал все остальные. Прикрываясь левой рукой от слепящего света, я ждал появления существа, которое Лик называл своим родственником.

Внезапно все стихло, и из облака пыли, поднятого ударами молний, мне навстречу шагнули восемь массивных фигур, закованных в золоченую броню наподобие той, что носили воины в Древней Греции. Возглавлял прибывших мощный длинноволосый мужик двухметрового роста с физиономией известного актера прошлого века, сыгравшего в свое время роль Конана-варвара. В отличие от фильма, в котором Конан бегал с голым торсом, этот был с ног до головы закован в латы, да и выглядел в разы внушительнее своего прообраза – черные как смоль волосы перехвачены кожаным ремешком, на плече – огромный двуручный молот с пробегающими по нему электрическими разрядами, в руке – золоченый коринфский шлем.

Спутники были под стать своему командиру: орк, орчанка, два гнома, похожие на братьев-близнецов, высокая темная эльфийка и два хумана: мужчина и женщина. Все – бойцы ближнего боя; вооружены до зубов и закованы в латно-кольчужную броню. Уровни и имена прибывших были скрыты, но мне почему-то казалось, что те умертвия, занятые сбором какой-то непонятной хрени и преграждающие мне путь к хранилищу Дважды проклятого бога, при виде этой гоп-компании прикинутся безобидными грибниками и постараются не отсвечивать.

В полной тишине черноволосый гигант повел головой из стороны в сторону, и взгляд его голубых полыхающих гневом глаз остановился на моей персоне.

Внимание! Вы обратили на себя внимание высшего существа. Бог воинов Ингвар относится к Вам неприязненно.

«Попал!» – мелькнуло в голове, а спустя мгновение черноволосый, из рук которого исчезли шлем с молотком, одним плавным движением оказался рядом. Земля рывком ушла из-под моих ног – бог одной рукой прихватил меня за пояс и крепко сжал горло второй. Полоска моей жизни уменьшилась на треть, а горло сдавило так, что дышать стало практически невозможно.

– Надеюсь, ты понимаешь, воренок, что смерть твоя будет очень непростой? – прорычал он мне в лицо и огляделся по сторонам, словно думая, куда бы меня швырнуть.

Да что это, дьявол его раздери, такое?! Почему каждый перекачанный урод сначала пытается действовать с позиции силы?! Ярость накрыла меня с головой. Да, я понимал, что шансов у меня не больше, чем у муравья против лесного пожара, что легкое движение пальцами бога сломает мне шею, и еще я очень не хотел отправляться на перерождение, но сделать с собой ничего не мог. Вцепившись в душившую меня руку, я пробил обеими ногами в грудь держащего меня на весу Ингвара. Пояс, не выдержав, лопнул, мензурки рассыпались по земле, а я чувствительно приземлился на пятую точку.

Рывком вскакиваю на ноги, меч со свистом покидает ножны.

– Ты можешь убить меня, урод, – мой голос похож на шипение змеи, щит брошен в левую руку, острие меча смотрит в сторону бога. – Ты можешь убивать меня, сколько хочешь, но тогда тебе никогда не видать диадему твоей жены. И я не воренок, обращайся ко мне «господин маг»!

Неуловимое движение, и я вновь сбит на землю, меч отлетает в сторону, очков жизни не больше тридцати процентов. Превозмогая нечеловеческую боль, с трудом поднимаюсь на ноги и снова выставляю перед собой щит.

Внимание! Вы повторно обратили на себя внимание высшего существа. Бог воинов Ингвар относится к Вам с заинтересованностью.

– У волчонка прорезались зубы? – голос бога сочится иронией, голубые глаза смотрят на меня оценивающе. – Ты так же похож на мага, как Лиид на уличную потаскуху, – усмехается он. При этих словах стоящая позади него темная эльфийка с косым шрамом на правой щеке, вооруженная парными, исходящими зеленой дымкой саблями, скептически смотрит на меня, будто прикидывая, насколько она похожа на гулящую девку. Она, видимо, осталась довольной сравнением, презрительно сморщила нос и отвернулась. – Хотя и на вора ты тоже не очень-то похож. Так что ты там говорил про диадему?

Ингвар кивнул женщине-хуману, и та легким движением кисти полностью восстановила мое здоровье. «Что-то я никогда не слышал о воинах-лекарях», – тяжелый двуручный меч, лежащий на ее плече, нисколько не был похож на жреческий посох. Прохладная освежающая волна смыла боль, которая прошла вместе с яростью.

– Твой родственник уверял, что я могу позвать тебя и ты поможешь мне дойти до хранилища, – буркнул я и, не обращая внимания на заинтересованные взгляды спутников Ингвара, подобрал с земли меч и рассыпавшиеся мензурки. – Он же дал мне реагенты для вызова и сказал, что эта диадема тебе нужна.

Скептически оглядев свой пояс, прочность которого упала до нуля, я сунул его следом за мензурками в сумку и поднял взгляд на бога.

– И ты можешь увидеть то, что скрыто за печатью Безымянного? Ты видишь хранилище?

– Вон оно висит над ущельем, – я кивнул в сторону висящей в воздухе коробки, – не знаю, смогу ли я в него войти, но Лик был в этом уверен.

– Какой еще Лик?

– Тот, что передал мне реагенты для твоего вызова.

– Узнаю своего братца-пройдоху, привыкшего загребать жар чужими руками, – усмехнулся черноволосый. – Хотя, если он уверен, скорее всего, так оно и есть.

Вам доступно задание: «Возвращение диадемы».

Тип задания: уникальное.

Принесите богу воинов Ингвару диадему Лоэтии.

Награда: опыт; неизвестно.

– Так вы доведете меня до края утеса? – приняв задание, спросил я.

– Да, – кивнул Ингвар. – Дорогу мы знаем – не первый раз здесь. Не думал, что придется сюда еще раз вернуться. Ну что ж, завершим начатое, – в руках бога вновь появился искрящийся молниями молот, – держись Улиссы, – бросил он мне через плечо и, кивнув своим спутникам, направился в сторону разрушенной цитадели.

Мне почему-то казалось, что боги в этом мире должны выглядеть несколько иначе. Ведь, по сути, сильнее богов в игре никого быть не может. Но… когда ты видишь высшую сущность, которая ничем не отличается от обычного человека, у тебя наступает некоторый разрыв шаблона. Да большинство рейдовых боссов в игре, которые в разы слабее ушедшего вперед бога воинов, достигают просто

невероятных размеров! Хотя, скорее всего, у каждого бога тоже есть какая-нибудь особая форма, в которой он превращается во что-нибудь страшное и огромное.

Спутники Ингвара тем временем разошлись немного в стороны и, как на загонной охоте, двинулись следом за командиром. Идущая последней высокая светловолосая женщина с атлетической фигурой и пронзительными голубыми глазами подмигнула мне и сделала приглашающий жест.

– Пойдем, красавчик, держись немного позади меня, и тебя никто тут не обидит, – улыбнувшись, произнесла она неожиданно приятным для своей комплекции голосом.

Легкие порывы ветра шевелили короткий плащ идущей впереди Улиссы, и я некоторое время созерцал ее ягодицы, на которых тяжелая кольчужная юбка, усиленная металлическими пластинами, выглядела легкими летними шортиками. Тяжелый двуручный меч на плече Улиссы казался донельзя уместным, двигалась она с грацией крупной опасной кошки, так что я невольно залюбовался воительницей. Убери этот массивный двуруч с ее плеча – и ее образ окажется незаконченным. Я невольно представил себе стоящую перед зеркалом молодую женщину, подбирающую себе именно тот меч, который бы соответствовал дизайну ее доспеха, и улыбнулся. Ну да, кому-то сумочки под цвет обуви, кому-то железки – о вкусах не спорят.

Тем временем впереди раздались глухие рубящие удары – воины вступили в бой. Хотя боем это можно было назвать с большой натяжкой: умертвия складывались с двух-трех ударов, зачастую не успевая даже ответить. Какая-то странная здесь акустика. Ингвар со своими спутниками рубили умертвий метрах в пятидесяти впереди, а звук был такой, будто это происходило прямо перед нами. Быть может, в этом виноват покрывающий землю метровым покровом туман? Улисса в бой не лезла, она даже не стала надевать шлем, лишь иногда со скучающим видом посматривала по сторонам. «Это сколько же экспы пропадает», – думал я, глядя, как спутники Ингвара уничтожают триста восьмидесятых умертвий. Лут был для меня так же недоступен, как и опыт, – я попробовал коснуться валяющейся посредине дороги груды костей, но был культурно послан по известному маршруту выскочившим системным сообщением.

– Это вы разрушили укрепление? – задал я вопрос своей провожатой, кивнув в сторону руин, до которых оставалось уже не больше трехсот метров.

– Да, – кивнула моя спутница, – жаль только, что самому ублюдку удалось смыться. Беловолосый гаденыш в последнее время настроил против себя практически всех. Тут дела-то – двадцать катапульт и две недели обстрела. Это с основной его крепостью пришлось бы повозиться… эх, найти бы ее еще, – со вздохом закончила она, и я некоторое время шел молча, стараясь представить себе катапульты, которые могли сотворить такие вот разрушения.

Луна тем временем скрылась за облаками, стало заметно холоднее.
В разрушенные ворота никто заходить не стал – воины просто двинулись вдоль остатков стен направо.

– А ты счастливчик, – нарушила затянувшееся молчание Улисса, – я очень удивилась тому, что Ингвар тебя не убил. Догадайся, кто украл корону у его жены и передал ее Виллу?

Ну, что-то подобное я предполагал, поэтому не очень-то и удивился. У богов свои отношения, и в большинстве случаев лучше держаться от них подальше.

Глава 2

Дальний край разлома терялся в сером тумане. Вот она, цель, всего в трехстах метрах от меня, но эти метры мне придется пройти по узкой, сотканной из непонятной субстанции дорожке над пропастью, дно которой скрывает непроглядный мрак. Откуда-то из глубин исполинской трещины поднимался теплый воздух, который приносил с собой запахи гари и пепла. Луна окончательно скрылась за тучами, и теперь подсвеченная голубым свечением и вытянувшаяся под небольшим уклоном вверх тропка казалась еще более нереальной.

Я всегда боялся высоты. Когда-то давно, лет в двенадцать, я поспорил с товарищем, что прыгну в бассейн с десятиметровой вышки. Свидетелем спора была одна девчонка, которая в тот момент мне просто безумно нравилась,

поэтому я просто не мог позволить себе проиграть. Смелым часто считают того, кто не хочет в чужих глазах выглядеть трусом. Тогда, двадцать лет назад, я понял одно: самое главное – сделать первый шаг. И все равно, стоишь ты на вышке или на краю пропасти, – всего один шаг навстречу своему страху. Я снял шлем, оглянулся на внимательно наблюдавших за мной спутников, подмигнул Улиссе и шагнул на дорожку, сотканную из голубого тумана…

Не больше трех минут мне понадобилось для того, чтобы добраться до хранилища. Кубическое помещение, висевшее в воздухе, не имело ни окон, ни дверей. Я протянул руку и коснулся серой стены, сделанной из странного материала, похожего на пластик. И как, черт возьми, мне забраться внутрь?..
Я снял перчатку с правой руки и почесал затылок. «Должен же быть какой-то выход!» – я попытался постучать по стене, но рука неожиданно провалилась внутрь, ровно до того места, где мое предплечье прикрывал стальной наруч. Все ясно! Доспехи принадлежат этому миру, а я всего лишь обычный баг. Значит, нужно просто раздеться и зайти внутрь.

Я посмотрел на разверзшуюся под ногами темную пропасть и тяжело вздохнул. Если что – падать придется долго, да и экипировки будет жаль. Ладно, все равно вариантов нет! Если тропа держит меня, значит, выдержит и мои вещи. Я снял сумку и, осторожно придерживая ее, положил на дорожку. Разделся, сложил доспехи с одеждой в инвентарь. Немного подумав, кинул следом набедренную повязку и, ежась на ветру от холода, шагнул внутрь хранилища.

И оказался в комнате, подсвечиваемой изнутри мягким, исходящим от стен зеленым светом. Светящаяся полоса по центру на полу – с нее мне лучше не сходить, если не хочу экспрессом попасть на кладбище Урканты. Искомое я заметил сразу – диадема Лоэтии и Звезда Хиттары лежали на полке у правой стены комнаты среди других вещей, назначения которых я понять не мог: обрывок шкуры с начертанным на нем каким-то странным символом, похожим на китайский иероглиф, причем краской для рисования скорее всего послужила чья-то кровь, моток шпагата на костяной катушке, странная фиолетовая фосфоресцирующая жидкость в прозрачной колбе, кусок светлого металла с вырезанными на нем мелкими письменами, сломанный нож с деревянной рукояткой и пожелтевший череп небольшого неизвестного мне животного. Зачем нужны эти предметы, я не понимал. Осторожно брал их поочередно в руки и внимательно всматривался в свойства, но никаких квестов не получил, а названия всех этих предметов были от меня скрыты. Интуиция, можно сказать, орала мне, что в хранилище бога мучительной смерти не может быть обычного

мусора. Проблема заключалась в том, что унести я мог в каждой руке по одному предмету, имел право и на шею повесить лишь одну вещицу, – этот мир работает по игровым правилам, и я, увы, не мог собрать все вещи в охапку, а моя сумка осталась снаружи.

В комнате ощутимо поднялась температура. Черт, пора отсюда валить!
Я схватил Звезду Хиттары, крупный рубин на серебряной цепи – обычный квестовый предмет без характеристик – и повесил на шею, в правую руку взял диадему Лоэтии, незамкнутый, украшенный огромным изумрудом и кучей мелких камней обруч, мельком взглянув на ее свойства.

Диадема Лоэтии.

Голова; кожа.

Прочность: 15 785/20 000.

Легендарный предмет из набора богини Лоэтии.

Требует уровень 600.

Броня: 600.

+500 к интеллекту.

+300 к духу.

+400 к здоровью.

+50 % к любым заклинаниям лечения.

+ 5 % к критическому эффекту заклинаний лечения.

Вес: 1 кг.

Часть доспеха Лоэтии Благословенной.

Однако! Еще одна атомная бомба в руках у обезьяны. Шестисотый уровень – это что-то невероятное! Интересно, а сама богиня какого уровня? Дышать стало совсем невмоготу, свечение стен сменилось с зеленого на желтый. «И здесь светофоров понаставили», – мелькнуло в голове, и я, почти не раздумывая, схватил левой свободной рукой кусок металла с письменами и… провалился в черноту…

В небе висит полная луна, ветер скрипит покореженными ставнями, гоняет по брусчатке кусочки материи, обрывки бумаг, принося с собой запахи плесени и разложения… Сижу в центре небольшой квадратной площади, прислонившись спиной к потрескавшемуся постаменту какой-то статуи, от которой сейчас остались только обломки ног.

Очнулся я пять минут назад, на мне незнакомый доспех, в руке темный клинок. Меню персонажа неактивно, поэтому ни свои параметры, ни параметры экипировки посмотреть не могу. В сумке нубская фляга с водой и четыре сухаря – на поясе пусто, там вообще нет ни одного кармашка. Местность называется «Петля искажений», уровень локации – 66–67, хорошо хоть не 370…

Город вокруг мертв: полуразрушенные покосившиеся деревянные дома зияют провалами выбитых окон, ржавые фонарные столбы напоминают сгорбленных стариков, брусчатка местами выбита, вывороченные камни лежат тут же. У дома напротив валяются остатки прогнившего фургона. От площади в четыре стороны ведут неширокие улицы, заполненные паками нежити: скелеты, зомби, гули, вурдалаки – кого тут только нет.

«И чего, интересно, мне тут делать?» – я поднялся на ноги, спина затекла, да и вообще хватит сидеть. Застудить, конечно, ничего не застужу, но и выхода из этой задницы не найду. «Эх, и ведь чувствовал, что выйдет мне с этими божественными заданиями какая-нибудь хрень, но чего теперь скулить, нужно радоваться, что хоть какая-то экипировка есть, да и вообще пора хоть осмотреться», – подумал я, пожал плечами и отправился к остаткам фургона.

Когда до гнилого остова оставалось метра два, из-под него в разные стороны выскочили три здоровенные крысы, заставив меня от неожиданности вздрогнуть. В самом фургоне лежал наполовину обглоданный, сгнивший труп коровы. Откуда она вообще тут взялась, на хрена забралась в этот фургон и почему до сих пор не превратилась в скелет, я не знаю, и узнавать как-то не тянет. Кроме коровы, в фургоне валялся ржавый плотницкий топор, разбитая бутылка и два дырявых гнилых мешка с какой-то темной массой внутри.

Морщась от вони, я обошел повозку и аккуратно, держа наготове клинок и выставив перед собой щит, зашел в темный проем входной двери ближайшего двухэтажного дома. Разруха. На первом этаже валяются опрокинутые шкафы и стулья, осколки глиняной посуды, у заваленного кирпичами камина стоит прислоненная к стене гнутая чугунная кочерга. Поднявшись наверх по скрипучей винтовой лестнице, спугнул десяток квартировавших тут летучих мышей, металлической подошвой раздавил какую-то отвратительную многоножку и понял, что искать тут, собственно, нечего.

Обстановка напоминала декорации какого-то дешевого фильма ужасов – такие любили снимать в прошлом веке. Нередко в ужастиках показывали какой-нибудь древний дом на краю леса, в комнатах на стенах развешаны головы разных животных, в подсвечниках оплавленные свечи, на полу пентаграмма. Еще в этом доме по сюжету просто обязательно должны быть части какой-нибудь детской куклы и наполненный нечистью подвал.

Кукла здесь была целиком – желтый глиняный уродец, одетый в истлевшую ткань, сидел в глубине второго этажа, спиной прислонившись к стене.
Я хмыкнул, сокрушенно покачал головой, но подвал искать не стал – мне и на улицах нечисти хватит. Обидно, что меню недоступно, – со мной только те навыки, которые были на активной панели, так что зачаровать оружие я, к сожалению, не смогу, а это потеря почти пятнадцати процентов наносимого урона.

Сильно напрягало то, что я совершенно не понимал, где нахожусь и кто такой этот Безымянный, чьей печатью опечатали хранилище бога мучительной смерти. Да и что вообще за мода на эти печати? Печать Бела, печать Безымянного! Вряд ли Безымянный – это сам RP-17, у того имя имеется. Скорее какой-то нереализованный проект игры. Сколько их было, не сосчитать! Некоторые так и не довели до запуска, некоторые не пропустил сам управляющий искин. Может, это и есть один из таких игровых карманов? Или что-то еще? Я, к сожалению, не

программист. Самое поганое – меня не оставляло противное чувство: если я тут погибну, то ни на какое кладбище в Урканте уже не попаду и вообще никуда не попаду…

Обыск еще трех домов на площади ничего не дал. «Ладно, если делать нечего, будем делать хоть что-нибудь», – пожав плечами, подумал я. Только вот какое направление для этого «что-нибудь» выбрать? Я попытался прислушаться к внутреннему голосу, но тот молчал и не отсвечивал. Что ж, тогда прислушаемся к мнению героя старого мультика и пойдем на север.

Первый пак: два скелета, один из которых маг, и два вурдалака, похожих на больших орангутангов. Вообще фантазия разработчиков и художников безгранична. Тут же, как в том анекдоте, когда сын получил двойку за то, что нарисовал инопланетянина. Ему еще учительница сказала, что таких инопланетян не бывает. И поскольку этих самых вурдалаков никто в реальной жизни не видел, можно взять крупную обезьяну, сделать ее похожей на сгнивший труп, отрастить ей когти с клыками – и получить на выходе вурдалака. А чтобы всем тупым было понятно, кто это, – над головой у каждого есть надпись.

Действую по стандартной схеме. Оковами земли связываю двух вурдалаков и скелета с одноручным мечом, молчание бросаю в мага. Уворачиваюсь от посоха набегающего костяка и бью ледяным клинком. Пока скелет вновь пытается замахнуться, наношу ему еще два удара – готов. Отхожу, пятясь, внутрь ближайшего дома, чтобы сузить противникам площадь атаки. Первым в дверном проеме появляется один из орангутангов. Теперь ледяной клинок, затем блокирую щитом удар когтистой лапы и, стараясь дышать только через нос, наношу два удара – языком пламени и ледяным клинком. Снова блок и снова два удара. Ходячий труп, выпустив ядовитое облако, с хрипом валится на пол, а я, чтобы не дышать этой отравой, вынужден отойти в глубь дома.

Какой идиот рисовал эти дома?! Если у входа потолок был выше двух метров, что не мешало мне наносить рубящие удары, то в глубине дома он почему-то снизился, и мне пришлось атаковать только колющими. Впрочем, на урон это не влияло.

Второй вурдалак, спотыкаясь о труп своего собрата, подставляет мне покрытый язвами бок, и я вгоняю ему туда свой клинок. Срабатывает заморозка, я, не обращая внимания на удары скелета, добиваю обездвиженного противника и

сквозь тьму выскакиваю из дома на оперативный простор. Полоска моих ХП просела примерно на треть, неприятно побаливает плечо, но жить можно.

Дожидаюсь бегущего ко мне скелета – ледяной клинок, блок, язык пламени… Скелет осыпается на брусчатку. А это еще что за хрень? Передо мной появились желтые цифры: 29.58.14… 29.58.13. Какой-то обратный отсчет, который запустился в момент моей первой атаки. Что обозначают эти цифры? Я заглянул в квест-лог – без изменений. Мне за это время нужно куда-то дойти? Через тридцать часов все вокруг исчезнет, и я снова окажусь в Арконе? Последнее вряд ли – было бы слишком просто. Думая так, я обошел трупы нежити – пусто, то есть вообще никакого лута.

Странно, но останавливаться не стоит – уходящее время ощутимо давило на мозги, нужно быстро идти вперед. «По ощущениям, на мне такой же доспех, как и мой, меч похуже, но и нежить равна мне по уровню – поэтому убивается даже быстрее, чем в Горазмских руинах. Плохо только то, что нет ни одного зелья восстановления здоровья, придется быть аккуратнее вдвойне», – думая подобным образом, я подошел на расстояние атаки к следующему паку. Поехали…

Улицы были похожи одна на другую, деревянные дома сменялись каменными. Какие-то площади, фонтаны, разрушенные статуи – город был бесконечен, как и ночь. Луна, словно прибитая к небу гвоздями, иногда скрывалась за облаками, но и не думала двигаться с места. Скелеты, зомби, вурдалаки… Иногда встречались патрули. В таких случаях приходилось ждать и терять время.

Я сбился со счета, запоминая число уничтоженных мною представителей нежити, – думаю, по возвращении на Карн смело можно подавать заявку в какой-нибудь паладинский орден. Это я так шучу. Ну их, этих светлых рыцарей. Все они немного фанатики – отпечаток «профессии», знаете ли. В процессе монотонного уничтожения нежити я старался не думать об утекающем времени и поначалу даже пытался обыскивать дома. Но примерно после двадцатого понял, что все это без толку. Обломки мебели, мусор, иногда гниющие трупы и почти неизменные глиняные куклы. Просто какой-то театр уродцев – я представил, как вопила бы Аленка в детстве, вздумай ей кто-то подарить подобное творение местных кукольников, и потом минут десять с моего лица не сходила улыбка. Немного подумав, я захватил одну из кукол с собой. Пол ее определить было сложно, и сделана она была, судя по всему, из фарфора, что

выгодно отличало ее от глиняных собратьев, хотя и выглядела она при этом на порядок страшнее их. Сантиметров пятидесяти ростом, кукла имела зеленые стеклянные с черной радужкой глаза и ярко-рыжие волосы. Тряпки на ней сохранились вполне сносно. Зачем я захватил эту гадость с собой? Не знаю – наверное, чтобы хоть чем-нибудь себя занять.

Вами получен 67-й уровень! Текущий уровень: 67.

Повышение уровня застало меня над останками одного из бесчисленных паков, прямо посередине неширокой улицы. «Странно, – задумался я, – когда получил шестьдесят шестой, системный лог выдал, что уровень восстановлен. А где единицы характеристик? И если уровень получен, где прирост интеллекта и духа? Как же достали все эти непонятки!» – у меня даже не было сил ругаться вслух. От раздумий меня отвлек скрип, раздавшийся справа, – дверь в одноэтажном каменном доме с отсутствующей крышей медленно открылась, явив переливающийся голубым цветом проем портала. «Ну, наконец-то!» – с облегчением выдохнул я, бросил взгляд на остановившиеся часы и поспешил покинуть этот могильник.

Я находился в большой квадратной комнате. В центре – похожая на шахматную доску площадка с черными и желтоватыми квадратными клетками. Серый потрескавшийся потолок обвалился в нескольких местах, стены украшены непонятной вязью барельефов. По углам импровизированной стоклеточной шахматной доски стояли четыре одинаковые мраморные фигуры в рясах.

И еще в комнате были сундуки – я насчитал их сотню. Сделанные из коричневого, обитого железными пластинами дерева, сундуки были абсолютно одинаковы. Никаких замочных скважин и ручек – я обошел все, не заходя на шахматную доску, слишком уж подозрительной она мне показалась. «И что тут делать?» – поняв бесплодность своих попыток добраться до содержимого, я сел на один из сундуков. Что там внутри? Легендарное оружие и экипировка? Пороховой заряд, который разнесет тут все к чертям? Выход наверх, в ту коробку над пропастью?

Клеток на площадке сто, как и сундуков. Может быть, их нужно вытащить на площадку? Или расставить в каком-нибудь порядке? Ненавижу эти задания на

сообразительность! Поднявшись, я внимательно осмотрел стены и стоящие по краям доски фигуры, пытаясь найти хоть какой-то ответ. Бесполезно!
На фигурах вообще ничего нет, а роспись на стенах непонятная – смесь волнистых и прямых линий. Сундуки с места не сдвигались – по крайней мере, с моим количеством силы. На площадку с клетками выходить почему-то не хотелось, но, видимо, этого не избежать.

Аккуратно ступая и на всякий случай держа наготове оружие и щит, я пересек площадку из конца в конец… Ничего не случилось. Прошел зигзагом по всем клеткам – та же хрень. В раздумье я остановился на краю площадки, прикидывая очередной маршрут, и тут внезапно мои ноги приросли к полу. Секундная паника и… снова ничего… хотя нет – по сундукам пробежали оранжевые искры.

Так, с какого из них начать? Выбираю ближайший ко мне. Будь что будет! Резко поднимаю крышку и… снова чернота…

Сырость. Запахи гнилых водорослей смешиваются с запахами рыбы. За спиной из трещины в стене, покрытой мхом и какими-то грибами, на плиты вытекает вода и сбегает по мраморным ступеням вниз, в освещенный магическими светильниками широкий проход. Невыносимо хочется спать – беготня по мертвому городу не прошла бесследно. На мне болотного цвета броня, в руках фальшион. В инвентаре стандартная фляга с водой, четыре сухаря и прихваченный из мертвого города уродец. Название локации не поменялось, уровень вырос на один. Внизу, у подножия длинной мраморной лестницы – пак из четырех местных обитателей.

Сверху вполне человеческие тела, от пояса вниз они превращаются в массивные змеиные хвосты, – наги. Три мужика в кольчугах держат в руках трезубцы, женщина позади в головном уборе, похожем на кокошник, прикрыла свои прелести кожаным нагрудником и вооружена, как и все маги, двуручным посохом. Руины какого-то затопленного храма… «Ничего, подождут», – махнув рукой, я перебрался на сухое место, которое обнаружилось у одной из стен. За неимением плаща улегся прямо на мраморные плиты и через мгновение провалился в глубокий сон.

Кровь у местных светло-розового цвета – рыба, она и в Африке рыба. Отсчет начался сразу после атаки первого пака змеелюдей, время на получение уровня сократилось на десять минут – не беда, Мертвый город я не торопясь прошел за двадцать пять с половиной часов. Хотя у меня было процентов пять опыта на шестьдесят шестом уровне, но я кучу времени потерял, обыскивая дома, поэтому переживать не стоит. Наги оказались не намного умнее скелетов: оковы бросил на милишников, молчание – на мага, схема выноса паков не поменялась.

Как я понимаю, в одном из сундуков в шахматной комнате что-то лежит, и мне до этого «чего-то» нужно добраться. Правда, я не понял смысла шахматной доски – может, должна быть какая-то связь между той клеткой, на которую встаешь, и определенным сундуком? Ладно, доберусь – посмотрю. Всего-то осталось несколько часов. «Хорошо хоть никаких боссов тут нет», – подумал я и одернул себя, не накаркать бы.

Пару раз жизнь висела на волоске – внезапно появляющиеся из каких-то щелей патрули изрядно потрепали мне нервы и научили быть предельно аккуратным. Идти зачастую приходилось по пояс в воде, и убежать от змеелюдей не было никакой возможности – двадцать метров моего прыжка они спокойно сокращали своим воинским рывком, при этом еще и оглушая меня на несколько секунд. Но все же я пока еще жив, а за моей спиной около полутора тысяч убитых тварей.

Кто вообще придумал этот идиотизм – этот затопленный храм? Такого храма в реале просто не могло быть, ну да рисовать – не строить. Однако только для того, чтобы прорисовать все эти стены с их барельефами и картинами и добавить еще и гроты, статуи, колонны, одного художника явно недостаточно, хотя, если быть честным, подобную работу вполне может выполнить не самый продвинутый искин.

Вами получен 68-й уровень! Текущий уровень: 68.

Отъехавший со скрежетом в сторону кусок стены с изображенной на нем двухголовой бородавчатой жабой открыл мне путь к следующему этапу этого бессмысленного пути.

Комната с расчерченной на квадраты площадкой осталась без изменения. Те же четыре болвана в рясах по краям шахматной доски, те же странные знаки на стенах – только вот того сундука, который я в прошлый раз открыл, не оказалось. Ну да. «Еще десять тысяч ведер, и золотой ключик наш», – вспомнил я фразу из старого детского фильма. Только как бы не сойти тут с ума, пока я буду идти до сто шестьдесят шестого уровня. А уж с моим-то «везением» по выпадению шмоток – нужная мне вещь будет лежать именно в последнем сундуке.

Я некоторое время пытался найти взаимосвязь между стоящими в комнате сундуками и шахматной доской, но в итоге сдался – или ее не было, или я непроходимо тупой человек. Делать нечего – я выбрал понравившуюся мне клетку, встал на нее и замер. Ноги, как и в прошлый раз, приросли к полу, и в этот момент раздался противный хруст – черный квадрат в двух клетках от меня исчез в черной вспышке.

Едва ноги освободились, я быстро покинул площадку и, не торопясь открывать очередной сундук, присел на край постамента одной из статуй. От избытка чувств я выругался самым страшным ругательством, какое знал, потом еще и еще раз, сорвавшись на крик, – это каждый раз теперь я буду угадывать сундук, а перед этим рисковать?! Как я понял, с каждой неудавшейся попыткой с сундуками сгорающих клеток на доске будет прибавляться. Я с ненавистью посмотрел на шахматную доску, которая вновь была такой, как пять минут назад, – какая тварь придумала все это?! «Спокойно, – сказал себе я, – тут ярость вряд ли поможет – деваться-то все равно некуда, будем пробовать». Выбираю дальний от площадки сундук, открываю. Ну конечно, вот она, привычная чернота…

В небе висит полная луна, небо усыпано звездами – со стороны леса ветер приносит запахи хвои и сосновой смолы. Трава подо мной густая и мягкая, как толстый персидский ковер. Сижу у камня на высоком холме и смотрю на лежащую внизу покинутую деревеньку. На огромном, по меркам такой маленькой деревушки, кладбище под холмом меж перекошенных могильных камней бродят многочисленные паки нежити. Неожиданно раздавшийся со стороны леса вой заставляет меня вздрогнуть. «Тут еще и волки есть? Что-то новенькое», – зеваю я и автоматически закрываю латной перчаткой рот, и так прикрытый опущенным забралом поменявшегося на мне доспеха. «Да пошли они все! – я удобно устраиваюсь на траве, глядя на бесконечную россыпь звезд. –

Интересно, а Ингвар все еще ждет меня, чтоб получить диадему? Сколько я тут? Уже, наверное, пошли третьи сутки – хотя у богов, думаю, времени полно – может и подождать», – с этой мыслью я вырубаюсь окончательно…

Вами получен 69-й уровень! Текущий уровень: 69.

Треск двух сгорающих в черном пламени клеток пола и привычная чернота после открытия сундука…

……

Вами получен 92-й уровень! Текущий уровень: 92.

Четверть шахматного поля проваливается в пустоту, одна из клеток исчезает рядом с моими ногами.

Иногда я часами сижу, не решаясь зайти на шахматное поле, но ярость, как всегда, побеждает слабость, и вот я захожу на очередной придуманный каким-то уродом круг. Разрушенные замки, руины древних городов, мрачные леса, пустоши и равнины… Скелеты, зомби, гоблины, наги, воргены…

Сказать, что я устал, – не сказать ничего. Иногда я, проснувшись в очередной раз, по нескольку часов сижу и наблюдаю за бродящими неподалеку тварями, но здравый смысл пока побеждает, и я двигаюсь дальше…

Вами получен 127-й уровень! Текущий уровень: 127.

Больше половины пола исчезает в черной вспышке, безразлично смотрю на черноту вокруг моих ног – шестьдесят уровней… Мне пока везет, опускаюсь на вновь появившиеся участки пола, и не везет – смотрю на оставшиеся сорок

сундуков. Иногда я достаю из инвентаря фарфорового уродца, сажаю напротив себя и разговариваю с ним. Куклу зовут Додо. Кто он, мальчик или девочка, я не знаю, но мне этого и не надо знать – я рассказываю ему про то, как оказался в игре, что где-то там меня ждет родная сестра, у которой во всем мире есть лишь только я один. Иногда мне кажется, что кукла кивает мне в ответ, и она уже не кажется мне такой уродливой, как вначале.

Проходить этапы с каждым разом становится труднее – отсчет времени с каждым прохождением уменьшается на десять минут. Я иду, как в тумане, все движения на автомате: ледяной клинок, язык пламени, щит стихий, прыжок, шаг сквозь тьму. Боли я почти не чувствую. Даже в те моменты, когда моя жизнь опускается ниже половины. Меня ведут вперед только два чувства – ярость и ненависть к твари, придумавшей эту пытку, и еще злость на себя за то, что согласился на все это.

Вами получен 131-й уровень! Текущий уровень: 131.

– Ничего, еще немного, – шепчу я себе, привалившись спиной к мраморной статуе, и допиваю из фляги остатки ржавой воды. Последнее прохождение далось мне тяжелее всего. Пещеры с пауками… Твари постоянно плевались паутиной, замедляя движение по узким подземным норам. Рубящих ударов в подземелье я наносить не мог, дышать было трудно, – я успел получить уровень практически в последнюю минуту и нырнул в образовавшийся в обрушившейся части земляной стены проем. Иногда хотелось остановиться и посмотреть: а что будет, если я не успею? Но я гнал от себя такие мысли, понимая, что проверить это я когда-нибудь смогу и проверю, скорее всего, не по своей воле.

Просыпаюсь и поначалу не понимаю, где нахожусь. Ах, ну да – шахматная плита и фигура мраморного болвана за моей спиной. Я как-то, после очередного захода, пытался рубить эти статуи, но меч даже не оставлял на них царапин. Воды во фляге больше нет, я поднимаюсь на ноги и оглядываю оставшиеся в комнате тридцать шесть проклятых сундуков. «Вышел месяц из тумана. Вынул ножик из кармана…» – вспоминаю я любимую Аленкину считалку. Потом подхожу и открываю сундук, на котором закончился стишок.

Знакомая комната обдает меня жаром и оранжевым мелькающим светом! В руках диадема Лоэтии и фарфоровая кукла. Я выскакиваю из хранилища наружу. Тело окутывает приятная прохлада, быстро кидаю предметы в сумку и натягиваю на себя одежду. Сзади раздается подозрительное потрескивание, латы я надеваю со скоростью солдата, разбуженного по тревоге. Оставив в сумке шлем, я бегу в сторону спасительного края разлома, совсем не вспоминая о своей боязни высоты.

Я успел! Через несколько мгновений после того, как мои ноги ступили на твердую поверхность, позади раздался хлопок. Хватая ртом затхлый, показавшийся мне родным, воздух Серых пределов, после спринта – до полного восстановления запаса сил тут такие же ощущения, как в реале после стометровки, я обернулся и увидел, что никакого хранилища и ведущей к нему дорожки больше нет.

«Суки! Почему у меня снова шестьдесят шестой уровень?! Я что, на халяву там больше двух месяцев сходил с ума?! – Усилием воли заставляю себя успокоиться. – Не могло мне это присниться. Не могло! Вот она, кукла, подобранная мною на втором этаже каменного с развалившимися стенами дома в Мертвом городе, куда меня занесло поначалу! Да как же так?!»

Пару раз вздохнув, восстанавливая дыхание, я развернулся к ожидавшим меня Ингвару со спутниками. «Они еще здесь? Значит, прошло совсем немного времени по меркам Аркона? Но почему они молчат и так странно на меня смотрят? – подумал я, доставая диадему из сумки. – Они же не могут знать, что там происходило со мной? Или могут? Может, это из-за стриптиза, устроенного мной на прозрачной дорожке? Или из-за моего сумасшедшего крика, с которым я вылетел из опасного хранилища? Да нет, вряд ли. Что они, мужика голого не видели?!» Решив не заморачиваться и оставить все вопросы на потом, я, слыша, как в тишине хрустят под латными сапогами мелкие камни, подошел и протянул диадему Ингвару.

– Вот головной убор твоей жены, – мой хриплый голос прозвучал неожиданно громко.

– А он скромник, – поднимаясь с камня, на котором сидел, хохотнул один из гномов, – на вот, хлебни, заслужил.

Я принял у него плоскую флягу емкостью на пару литров, благодарно кивнул и сделал пару больших глотков. Жидкость огненным комком провалилась в желудок. «Градусов семьдесят», – отметил про себя я, сделал еще несколько глотков и вернул флягу хозяину. После ржавой затхлой воды вкус гномьей настойки показался мне божественным. Наверное, ни один коньяк в жизни не доставлял мне такого удовольствия. В голове слегка зашумело, во рту остался приятный привкус каких-то трав.

– Ты дважды сегодня удивил меня, волчонок, – медленно произнес Ингвар, поднимая глаза от диадемы, которую держал в руках, и пристально заглядывая в мои глаза. – Не каждый вот так, без раздумий, может шагнуть в ничто и потом вернуться назад… Я вижу, что тебе удалось пережить, но все уже позади…

Повышение репутации с богом воинов Ингваром. Бог воинов Ингвар относится к Вам благосклонно.

– У тебя порвался пояс, – прищурив один глаз, с иронией продолжил он, – и одним движением расстегнул поясную пряжку. – Вот возьми, – он протянул мне свой латный ремень.

Все это произошло быстро, и мне показалось, что сейчас с Ингвара упадут его штаны. «Что за идиотские мысли лезут в голову вот в таких торжественных ситуациях», – одернул я себя и, отогнав видение сверкающего голой задницей бога, осторожно взял из его рук девайс, составленный из черных продолговатых пластин, прочно крепившихся к кольчужному основанию. На массивной прямоугольной пряжке этого чуда был выгравирован распахнувший крылья орел.

Задание «Возвращение диадемы» выполнено.

Вами восстановлен 67-й уровень! Текущий уровень: 67.

Вам доступны 3 единицы характеристик.

Вами восстановлен 68-й уровень! Текущий уровень: 68.

Вам доступны 6 единиц характеристик.

.....

Вами восстановлен 82-й уровень! Текущий уровень: 82.

Вам доступны 48 единиц характеристик.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 83.

Вам доступна одна единица очков талантов.

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

Вам доступна 51 единица характеристик.

Вами получен «Пояс доблести Ингвара».

.....

Вами получен новый уровень!

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 102.

Вам доступны двадцать единиц очков таланта.

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

Вам доступно 108 единиц характеристик.

Да! Хоть так, но справедливость хоть отчасти восстановлена! Я стоял, слушал музыкальное сопровождение роста уровней, смотрел на масштабируемую легендарку и думал, что, может, все оно того стоило…. Может, не зря я два месяца таскался по бесконечным локациям…

Пояс доблести Ингвара.

Пояс; латы.

Прочность: 3689/4000.

Легендарный масштабируемый. Предмет из набора «Доблесть Ингвара».

Не требует уровня.

Броня: 204.

+102 к силе.

+102 к здоровью.

+5,1 % к показателю брони.

+5,1 % к физическому урону.

Вес: 1 кг.

Часть доспеха бога воинов Ингвара.

– Спасибо, – кивнул я, поднял глаза на Ингвара и, тяжело вздохнув, произнес: – Для меня это большая честь.

– Конечно, ты же у нас «господин маг», – хмыкнул тот. – Стой спокойно, – он протянул руку и коснулся моего лица.

Щеку обожгло невыносимой болью, словно к ней приложили расплавленный металл, но при этом полоска моих ХП не двинулась с места.

Вами получено звание «Рыцарь-лейтенант Ордена Разящей Стали». Теперь Вы можете командовать группами разумных НПС до ста человек. Вы и бойцы под Вашим командованием получают 5 %-ное увеличение наносимого физического и магического урона, 5 %-ное увеличение рейтинга брони и всех защит, а так же 5 %-ное увеличение лечебных заклинаний. Опыт, получаемый разумными под Вашим командованием, увеличен на 5 %.

Вами получено достижение «Отмеченный богом воинов».

Повышение репутации с Орденом Разящей Стали. Рыцари Ордена и некоторые другие НПС относятся к Вам с уважением.

Обстановка вокруг неуловимо изменилась. Имена улыбающихся спутников Ингвара поменяли цвет с желтого на зеленый, и теперь я уже мог разглядеть их уровни. Самое интересное, что на правой стороне лица каждого проступили какие-то знаки, судя по всему, воинское тату, указывающее звание в Ордене. Щеку Улиссы пересекала ломаная линия, изображавшая разряд молнии, а, к примеру, у орка, имевшего самый высокий, пятьсот шестидесятый уровень, таких молний на щеке было две. Я снял перчатку, задумчиво потрогал свою щеку, и до меня наконец стало доходить…

Охренеть! Одним махом меня посвятили в рыцари! Я просто офигенно крут – могу теперь командовать сотней НПС! Хотя, понятно, никто мне эту сотню просто так не доверит без заслуг и репутации, но репутация – дело наживное, тут главное – возможность. Про Орден Разящей Стали я вообще первый раз слышу, нужно обязательно посмотреть в вики, что это вообще за Орден такой, и почитать его устав.

Пояс наделся без проблем, словно был для меня создан. Класс!!! Не зная, как вести себя в подобной ситуации, я просто склонил голову, прижал кулак правой руки к сердцу, поблагодарил Ингвара за оказанную мне честь и пообещал быть достойным столь высокой награды. Моя речь сквозила киношным пафосом, но, похоже, богу она понравилась.

– Расти, волчонок, я посмотрел – у тебя хороший потенциал. А что до моего подарка, – произнес он, глядя, как я бережно вкладываю мензурки в двенадцать ячеек нового девайса, – полный доспех утерян, но ты можешь попытаться его найти.

– Как?! Где? – я с надеждой посмотрел на ухмыляющегося бога.

Вам доступно задание: «Обретение доспеха».

Тип задания: легендарное.

Найдите в Вайдарре командора Ордена Разящей Стали Джонатана и расспросите его об утерянном доспехе Ингвара.

Награда: опыт.

«Эх, где та Вайдарра? – вздохнул я, принимая квест. – А если…» Я уже было открыл рот, чтобы задать животрепещущий вопрос, но Ингвар опередил меня.

– До Вайдарры ты должен добраться сам, – словно прочитав мои мысли, отрицательно покачал головой он. – Улисса проводит тебя назад, к порталу. Прощай! – Ингвар хлопнул меня по спине и скрылся в синем окне открытого портала.

– Добро пожаловать в Орден, брат, – оскалился в улыбке огромный орк и, хлопнув меня по плечу, исчез вслед за богом.

Еще некоторое время я служил волейбольным мячиком для поздравляющих меня воинов, пока, наконец, на краю разлома не остались только я и светловолосая

воительница.

– Пойдем? – вопросительно посмотрела на меня она. – А то меня ждут мои люди. – Увидев в моих глазах невысказанный вопрос, пояснила: – Ты нас сорвал из-за обеденного стола. В кои веки выдалась минута, чтоб спокойно поесть, а тут ты со своими вызовами. У Бела с Ингваром была какая-то договоренность, вот и пришлось идти. Не знаю уж, что у них там за дела, да мне и неинтересно.

– Сколько вы меня ждали? – я достал из сумки сэндвич и откусил от него огромный кусок. Хмель из головы еще не выветрился, и окружающий пейзаж, несмотря на свою унылость, виделся мне в розовом цвете. Женщина напротив вообще казалась мне сказочной принцессой.

– Часа три, – пожала плечами она. – Ты с едой никак потерпеть не можешь?

– А ты посиди пару месяцев на сухарях, и я посмотрю на тебя.

Но под ее укоризненным взглядом мне вдруг и впрямь стало стыдно, и я с тяжелым вздохом убрал бутерброд обратно в сумку.

На губах у девушки мелькнула улыбка:

– Пойдем, герой, мне действительно нужно спешить.

– А что за люди тебя ждут? – спрашиваю уже на ходу.

– На границе с Дарканом последний прорыв из Преисподней закрываем. Набежало там всякого… Правда, уже почти закончили, ничего опасного там не осталось. – Улисса перекинула меч с правого плеча на левое, остановилась и, словно почуяв что-то, огляделась. Впрочем, тревога оказалась ложной, и она сделала мне знак следовать за ней. – Так что с остальными теперь справятся баронские дружины и такие вот, как ты.

– Такие – это какие? – Мне было интересно, что она думает об игроках.

– Двуживущие, – пожала плечами она, – некоторые из вас заслуживают уважения, но в большинстве своем вы шлак. Имея возможность перерождения,

трусливо сидеть под защитой герцогских и княжеских дружин, – лицо девушки исказила гримаса презрения.

Конечно, у спутницы Ингвара вызывает недоумение нежелание игроков рисковать своими уровнями, а тут еще стопроцентное усиление боли. Люди пришли в Аркон, чтобы играть, а не заниматься мазохизмом, и я их в этом понимал. Будь у меня возможность играть, я, наверное, вел бы себя так же. Только у меня такой возможности, к сожалению, нет.

Но вообще мне хотелось петь, и вряд ли это действие алкоголя. С моим-то слухом я даже пьяным никогда не решался демонстрировать свой вокал. «Просто КЛАССНО!!! Я выбрался из этого дерьма! Чтобы еще хоть раз я повелся на такие разводы! Хотя… – я потрогал пряжку легендарного ремня, – кто знает…»

Некоторое время я молча шел за Улиссой, изредка поглядывая по сторонам, и думал. Эйфория от мгновенного роста уровней и получения плюшек прошла, и сейчас я понимал, что для меня фактически ничего не изменилось. Нет, конечно, с масштабируемым поясом и сто вторым уровнем жить значительно легче, чем без них, и еще Лик, я уверен, подкинет мне не меньше двадцати девяти уровней, но что такое даже сто тридцатый, когда мои интересы лежат в двухсотых локациях? «От Ингвара, по ходу, не скрылись мои приключения в хранилище, – подумал я, – иначе почему он посвятил меня в рыцари и принял офицером в Орден, где сам является Великим магистром?» Больше ничего об Ордене Разящей Стали в вики не было, я и эту-то информацию нашел только через описание самого бога. «Вот если бы он мне дал пару воинских навыков, тогда бы было реально круто!» Но мечтать, конечно, не вредно, пуговиц на загривок для не в меру раскатанных губ еще никто не отменял. «Ладно, от добра добра не ищут, я и так неплохо приподнялся. Интересно, а какой рисунок у меня появился на щеке?» – я решил посмотреть на свою физиономию в верхней, полированной части своего щита, скинул его со спины, взял в обе руки и… обалдело остановился.

– Ну что там еще? – заметив, что я застыл, Улисса со вздохом повернулась в мою сторону.

Вот ведь как! Ростом с меня, в плечах почти такая же, и, судя по ее словам, подчиненных у нее хватает, а ведет себя, как обыкновенная девчонка.

– Вот, – я развернул в ее сторону поверхность щита, с которой на окружающих смотрела умильно ушастая мордочка волчонка, которая, как я понимаю, появилась на моем щите после прощального хлопка по моей спине одной великой сущности.

– Радуйся, Криан, – отсмеявшись, произнесла воительница. – Ингвар одарил тебя знаменем. На моей памяти он нечасто это делал. Чем-то ты ему приглянулся, – закончила она уже серьезно. – И давай уже, лейтенант-волчонок, шевели булками, потом налюбуешься на свое изображение.

Параметры щита не изменились, сам рисунок появился у меня в опциях, и теперь я мог наносить его на любые предметы, точно так же, как и все эмблемы в игре, которые игроки получали или покупали за деньги. «Хорошо хоть не лягушка какая-нибудь, – подумал я и двинулся за ушедшей вперед Улиссой. – Волк, хоть и маленький, все-таки намного симпатичнее. Жаль вот только – брутальности, конечно, в этой удивленной мордочке ни на йоту… Ладно, пусть будет так, а то решит бог повесить тебе на щит хомяка, и доказывай потом всем, что это маленький тигр. Хотя к хомякам у игроков отношение особое».

Нужно еще придумать, что делать с этим моим званием и вообще с Орденом. То, что у меня появилась возможность командовать сотней, еще ни о чем не говорит, особенно если вспомнить, сколько в реале таких вот лейтенантов и сколько из них на самом деле командует хотя бы взводом солдат. Хорошо, если один из двадцати. Да и то вряд ли. А тут игра максимально приближена к реалу, и ситуация, думаю, здесь похожая, но, раз мне дана возможность, буду пытаться ее реализовать, решил я и прибавил шагу.

– Все, волчонок, пришли. – Молодая женщина развернулась ко мне и убрала меч.

«И чего, спрашивается, таскала эту рельсу на плече? – подумал я. – Какие-то выверты женской эмансипации или неприкрытый феминизм? Умертвия поднимутся еще не скоро, и вряд ли она боялась, что я по дороге начну щупать ее за разные места».

Заметив мою ухмылку, она вопросительно изогнула бровь…

– Спасибо тебе, Улисса, – оставив при себе свои мысли, искренне поблагодарил ее я, – без тебя бы я здесь точно заблудился. Кстати, как твое полное имя? Вдруг

у меня возникнут вопросы, и мне…

– Графиня Улисса де Кевраз, – оборвала она меня на полуслове, – ныне командор Ордена Разящей Стали, в котором теперь состоишь и ты, лейтенант.

От ее голоса мне захотелось вытянуться в струнку, но я пересилил себя. Хрен вам, мы не на плацу, и конкретно ей я пока не подчиняюсь. Девушка заметила мои метания и улыбнулась.

– Прощай, волчонок, на свои вопросы ищи ответы самостоятельно. Если будет нужно, я сама тебя найду. И вот что еще… – стоя у открывшегося мгновением раньше портала, произнесла воительница.

– Да?

– Кушай побольше, а то твоя костлявая задница совсем меня не впечатлила. – Она подмигнула мне, хохотнула и скрылась в дымке портала.

– И чего вы все озабочены моим питанием? – со вздохом пробурчал я в пустоту.

Глава 3

Горазмские руины встретили меня гробовой тишиной, изредка нарушаемой капающей с потолка водой. В подземелье ничего не изменилось, точно так же между столов валялось безголовое тело некроманта, так же лежали вдоль стен чьи-то кости, а в воздухе витали те же запахи разложения и смерти. Секунд через пять после моего появления в подземелье окошко портала исчезло. Странно. Видимо, я этим порошком что-то там нарушил. «Не зря же выскакивала надпись с ошибкой, – подумал я, – интересно, а нежить-то здесь оживет или уже нет?»

Часы показывали половину третьего дня – из подземелья можно выходить. Думаю, десяток Нейла уже разобрался с крылатым уродом, караулящим меня у входа. Интересное все-таки существо человек. Полчаса назад я сходил с ума, а сейчас стою себе отдохнувший и бодрый. «Кстати! – я вытащил из инвентаря

недоеденный бутерброд. – Война войной, а обед по расписанию!» Одним сэндвичем дело не ограничилось. Никакой брезгливости я не ощущал, просто не замечая местных видов и запахов. За пару месяцев я на такое насмотрелся, что валяющиеся тут кости никакого омерзения у меня не вызывали и аппетит не портили. Все, хорош жрать! Пора выбираться. А то мне еще с полчаса до Урканты топать! Я уже собрался двигаться в сторону выхода из инстанса, когда понял, какой же я болван! У меня же есть куча свободных очков талантов и сотый уровень! Сейчас бы поперся мимо скелетов пешком! Я стряхнул несуществующую пыль с одного их столов, уселся на каменную столешницу и открыл меню персонажа. Как же я по нему соскучился. Сначала характеристики, но тут думать особо не о чем. Я кинул двадцать пять очков в здоровье и сорок в запас сил, доведя их до ста, а оставшиеся сорок три очка кинул в силу. Теперь до ста пятидесяти все буду кидать в нее. Перейдем к талантам – тут тоже все по плану, трачу десять очков на«Превращение V», а в качестве животного из двадцати предоставленных мне на выбор выбираю хомяка.

Вы изучили заклинание «Превращение V».

Чтение: 2 сек.

Затраты маны: 5 % от общего запаса.

Время восстановления: 20 сек.

Превращает противника в хомяка. Хомяк не может атаковать или произносить заклинания. При получении урона цель принимает свой первоначальный облик.

Регенерация здоровья, запаса сил, маны у цели увеличены на 300 %.

Единовременно эффект превращения можно наложить только на одну цель. Действует только на гуманоидов и животных.

Многих игроков удивил бы мой выбор, но я не очень люблю хомяков, с тех пор как в детстве, на даче, парочка, жившая у нас дома, сбежала и погрызла все, что могла, пока их не поймал соседский кот. Следующие десять очков я кинул в

заклинание портала:

Вы изучили заклинание «Создание портала I».

Чтение: 10 сек.

Затраты маны: 500 единиц.

Время восстановления: 24 часа.

Открывает портал перехода только для заклинателя в любое ранее посещенное им место.

Вот и все. Последнее очко – в навык верховой езды, убрал все новые звания из имени от греха и свернул окошко меню. Не стоит пока светить каждому встречному, что меня вдруг посвятили в рыцари. Ученикам мага живется не в пример проще, по крайней мере, внимания они к своей персоне привлекают значительно меньше. А кому нужно, увидит и так – по аналогии с убийством Шаартаха. Кольца, серьга и плащ, требовавшие для ношения семидесятый-восьмидесятый уровень, заняли свои места в экипировке. «По прибытии в Ниттал нужно не забыть посетить ювелира», – напомнил я себе и на всякий случай огляделся.

Больше ничего меня тут не держит, можно возвращаться в Урканту, главный босс подземелья убит – вон лежит его безголовая тушка, значит, портал построить можно. Вот и проверим. Мои руки окутались синей дымкой, сами собой разошлись в стороны, поднялись наверх и резко опустились вниз. Готово! Построенный мной портал отличался от всех виденных ранее: светло-синее клубящееся окно с красными тут и там проскакивающими вкраплениями. Впрочем, цвет портала меня волновал мало, главное, чтобы он сработал.

Портал вывел меня на границу Урканты метрах в десяти от местного блок-поста. На улице лил проливной дождь, и солдаты десятка кучковались под просторным навесом. Красота! Я снял шлем и подставил лицо под падающие с неба струи воды. Какой же кайф вот так стоять, зная, что пройден еще один шаг! И плевать,

сколько их осталось, главное то, что моя цель стала ближе! Небо прорезала ветвистая молния, и одновременно с ней грянул громовой раскат. Ингвар в этом мире по совместительству является богом молний – быть может, это от него пришла эсэмэска, которую я пока не в состоянии прочитать? После двух месяцев путешествий по затхлым подземельям и мертвым городам от свежего воздуха, наполненного запахами мокрой травы и озона, у меня даже слегка закружилась голова. Заметив краем глаза удивленные взгляды легионеров и их десятника, я расставил руки в стороны и засмеялся.

– Криан, вы в порядке? – услышал я голос десятника, когда смывший с меня накопившееся напряжение дождь внезапно закончился.

– Вполне. Извините, что не пришел в полдень, дела помешали мне присоединиться к вам. Как, кстати, поживает горгулья?

– Горгулья поживает плохо. Совсем, я бы сказал, не поживает. – Декан убедился в том, что я вполне адекватен, и усмехнулся в свои роскошные усы.

– Отлично!

Конечно, жаль, что мне не удалось поучаствовать в убийстве этой крылатой твари, но, поскольку для меня с момента моей смерти прошло уже больше двух месяцев, прежней ненависти я не испытывал. К тому же успел вдоволь поиздеваться над горгульями в одном из своих путешествий по скомканной реальности. Затем, под изумленными взглядами десятка, я вывалил на землю собранные в подземелье черепа и наконец вздохнул с облегчением.

– Полтысячи мертвых голов! – ошарашенно выдохнул Нейл. – Ни в жизнь бы не поверил, если бы не увидел собственными глазами! Где вы там столько мертвяков-то нашли?!

– Пятьсот тридцать шесть, – с улыбкой глядя на вытянувшиеся вокруг меня лица, объявил я. – Думаю, нежити больше не будет. Тот, кто ее поднимал, мертв окончательно.

– Хорошая новость, по крайней мере, не нужно обоз вызывать под ваши трофеи, – кивнул Нейл на немаленькую груду костей. – Да и устали мы. Два месяца вдали от семей. Вы голову некроманта прихватили? А то без нее нас

Гилим отсюда не отпустит.

– Да, в сумке. Сейчас заскочу к местному магу и потом сразу к старосте. Так что если дело в голове, то сегодня уже будете в Ниттале.

– Сегодня мы будем пить в местной забегаловке, – Нейл окинул взглядом повеселевших легионеров, – и вы подходите обязательно – без вас ведь никак.

Я пообещал быть и направился в сторону дома Пеотия. Опыта за сдачу черепов я не получил никакого, но хоть потешил свое ЧСВ – чувство собственной важности. Быстро сдав задание магу и забрав у него взамен десять хорошо знакомых мне зелий невидимости – лучшее из предложенного мне выбора, я минут через пять был у дома местного старосты.

Гилим нашелся у себя во дворе. Он, размахивая похожими на крылья руками, что-то увлеченно втолковывал невысокому демону в расшитой серебром черной рубахе. Заметив меня, староста сделал знак собеседнику подождать и повернулся в мою сторону.

– Здравствуйте, мастер Криан. У вас что-то срочное?

– Здравствуйте, – кивнул ему я, – нет, ничего особо срочного, разве только это. – Вытащив из сумки голову Г’Храша, я протянул ее старосте.

– Да это же… – Гилим шагнул ближе, всматриваясь в болтающуюся у меня в руке черепушку.

При этом его собеседник, заметив предмет в моей руке, отшатнулся и сделал отвращающий знак рукой.

– Лоська! Быстро неси мою шкатулку! – проорал староста дочери и громко, с облегчением выматерился. – Так это… Господин маг… Может быть, зайдете, выпьем по маленькой?

Пить мне пока не хотелось, поэтому я вежливо отказался, а через минуту запыхавшаяся дочь старосты вынесла на улицу массивную шкатулку из темного дерева. Староста отсчитал пятьдесят золотых и, натянув на руки матерчатые

перчатки, с опаской принял у меня голову убитого некроманта.

Задание «Неприятности в Урканте I» выполнено.

Вами получено 50 золотых монет.

Повышение репутации у доминиона Аштар! Жители доминиона Аштар теперь относятся к Вам с уважением.

«Ну вот, наверное, не зря черепа сдавал, – подумал я, – хотя, быть может, там еще от убийства Шаартаха неплохой задел остался, кто знает». Тем не менее «уважение» доминиона – это очень и очень неплохо. Снижение цен во всех лавках на пять процентов, улучшение отношения стражи и прочих государственных служащих, доступ к новым, ранее недоступным заданиям – многие игроки ради такого месяцами сидели на «социалках», устраивались на службу, выполняли нудные повторяющиеся квесты. Мне на получение «уважения» хватило месяца, если, конечно, не считать двух месяцев, проведенных в хранилище. Отличный результат, если задуматься. Львиную долю репутации для меня заработал мертвый архимаг, а мне просто повезло оказаться в нужном месте в нужное время, хотя, если вспомнить мои пять сотен смертей, никому я такого «везения» не пожелаю.

– И вот еще что, – привлек я внимание демонов, осторожно рассматривающих мертвую голову, – в вещах некроманта я нашел свиток. Он сейчас у Пеотия. Маг пообещал за сутки подготовить заклинание, которое очистит местность от отравы.

– Хорошая новость, господин маг. Только вот нежити в округе еще предостаточно. Может быть, вы…

Вам доступно задание: «Уничтожение оставшейся в окрестностях Горазмских руин нежити».

Тип задания: обычное.

Уничтожьте в окрестностях Горазмских руин 100 пораженных скверной свиней, 50 пораженных скверной волков, 30 пораженных скверной медведей, 30 скелетов и 20 зомби.

Награда: 10 золотых.

– Послушайте, Гилим, – сказал я расстроенному моим отказом старосте, ну не входило в мои планы зависать тут еще на несколько дней из-за нескольких золотых, – ваших охотников убивала горгулья, с которой сегодня расправился десяток Нейла. Так что жители деревни могут и сами вычистить окрестности от нежити, а вы еще и сэкономите кучу денег.

– Уважаемый, это точная информация? – сиплым голосом обратился ко мне до этого молчавший демон в черной рубахе.

– А какой смысл врать? Можете уточнить у Нейла.

– Я ни в коей мере не ставлю вашу честность под сомнение, – замахал руками низкорослый, – я хотел сказать, а нет ли там случайно второй горгульи или еще кого опасного?

– Абсолютно точно нет, – успокоил я его, понимая, куда он клонит, – не рассказывать же им про то, что именной моб может быть только один.

– Отлично, – воскликнул тот и обернулся к старосте: – Ты можешь отдать голову карателям вечером? Ну, напои их за наш счет или еще как.

Гилим моментально просек тему и кивнул:

– Да без проблем…

Больше я задерживаться во дворе у старосты не стал, попрощался с обоими и направился в гостиницу.

– Странный какой-то сегодня староста, – покачал головой Нейл, переводя взгляд с содержимого своего стакана на заставленные снедью два сдвинутых стола, за которыми сейчас отмечали окончание службы каратели. – Раньше от него все строго по спискам, а тут на такое угощение расщедрился.

– Так благодарен вам за службу, – пожал плечами я и опрокинул в себя последние сто граммов.

Я согласился выпить пару стаканчиков с легионерами, но пояснил, что задержусь ненадолго, сославшись на срочные дела в Ниттале.

– Не похоже что-то на него, – усмехнулся десятник, – суетливый он какой-то сегодня. Сказал, что голову нам торжественно передаст вечером. Чтобы, значит, вся деревня видела. Зачем это ему, не могу понять…

– Вам-то не все равно? – хмыкнул я, поднялся со своего места и пошел по кругу, пожимая на прощание руки этим хорошим парням. – Ладно, мужики, давайте!

– Криан, помните: захотите стать некромантом, найдите меня, а уж я вам учителя посоветую, – улыбнулся мне Нейл, который без шлема, со стаканом мутного пойла в руке как никогда напоминал Тараса Бульбу.

– Непременно, – кивнул ему я и покинул гостиницу.

А в Урканте царила суета, и, пока я шел в сторону основного тракта, мимо меня в сторону руин проскочили две группы охотников. Как я понимаю, все население деревни решило поучаствовать в уничтожении местной нежити. А что, замотивированная работа – это отлично выполненная работа, – думаю, через пару часов от местной нежити не останется и следа. Ну не говорить же мне старосте о том, что фонд оплаты у карателей иссяк? Всю дорогу до Ниттала меня преследовало хорошее настроение…

До Ниттала я добрался к семи часам вечера. Предъявив стражникам на воротах бирку, вошел в город и сразу направился к Храму Всех Богов. Лик обещал поделиться со мной информацией о пути на Карн. Как он это сделает, я не знал,

но откладывать на завтра такое важное дело не собирался. Дорога заняла у меня минут сорок, когда я, наконец, пройдя под звездным небом купола, через ротонду Храма, зашел в святилище бога обмана.

Внешне тут ничего не изменилось: украшенные барельефами и освещенные магическими светильниками стены, мраморная тумба алтаря, приятный, ни на что не похожий запах… Только вот старик, сидящий на стуле, казалось, неуловимо изменился. Теперь он выглядел как умудренный годами дедушка. Ему бы бороду и украшенную звездами мантию, и вот вам на выходе добрый волшебник из детских сказок.

Святилище, как и в прошлый раз, пустовало. Я кивнул статуе Харта, подошел к алтарю и аккуратно положил Звезду Хиттары в чашу для пожертвований. Раздался мелодичный перезвон, амулет в чаше исчез, а появившиеся на его месте золотое кольцо и небольшой кожаный свиток заставили меня замереть в нерешительности. Как-то неудобно было брать что-то из жертвенной чаши.
Я поднял голову и посмотрел на статую Харта, как бы прося разрешения, и замер… Сидящий на стуле Лик смотрел на меня веселым одобрительным взглядом.

– Бери, заслужил, – произнес он, подмигнул мне и указал на лежащие в чаше предметы.

Я, находясь в некоторой прострации, кивнул Лику и осторожно забрал полагающуюся мне награду.

Задание «Восстановление справедливости» выполнено.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 103.

Вам доступна одна единица очков талантов.

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

Вам доступны 3 единицы характеристик.

Вами получено «Кольцо искажения Реальности».

……

Вами получен новый уровень!

Вами получен новый уровень!

……

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 131.

Вам доступны 29 единиц очков таланта.

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

Вам доступно 87 единиц характеристик.

Вы обратили на себя внимание высшего существа. Бог обмана Бел относится к Вам благосклонно.

«Спасибо», – я кивнул на прощанье застывшему в мраморе Лику и, положив предметы в сумку, покинул святилище. «Ну вот, справедливость действительно восстановлена вместе с моим сто тридцать первым уровнем», – я почувствовал несказанное облегчение. «Нужно, наверное, заскочить к Даре, отметить мое повышение», – подумал было я, когда услышал знакомый голос.

– Здравствуйте, Криан, – поприветствовала меня стоявшая у мраморной колонны на выходе из храма знакомая фигура в бежевой рясе. – Я немного удивлена… – Арса грациозно откинула капюшон, отчего ее светлые волосы волной рассыпались по плечам. «А ведь она очень красива, – машинально отметил я, – почему же в прошлый раз я не обратил на это внимания?»

– Здравствуйте, сестра, – склонил я в приветствии голову, – и чем вызвано ваше удивление?

– Такие, как вы, предпочитают общаться с богами не в храмах. – В ее огромных зеленых глазах мелькнула печаль.

– Вас что-то расстраивает? – спросил ее я.

– Пустяки, не берите в голову. – Она внимательно посмотрела на меня. – Вы интересный человек, Криан. На моей памяти вы первый, кого отмечают столь разные сущности. Я все больше убеждаюсь, что у вас получится…

– Что именно? – окончательно запутался я.

– Добраться до замка Крейд и освободить мою дочь, – последние слова она произнесла таким мягким завораживающим голосом, что я на мгновение утратил чувство реальности, а через секунду придя в себя, понял, что пялюсь на мраморную колонну. И лишь витающий в воздухе запах легких духов свидетельствовал о том, что я все еще нахожусь в здравом рассудке.

«Все чудесатее и чудесатее, – мне в голову пришла бессмертная присказка Алисы. – И почему вокруг меня постоянно что-то происходит?» Видимо, это из-за того, что я единственный из тридцати миллионов игроков сейчас нахожусь в Землях демонов. Да и создан мой персонаж не совсем правильно. Вот от скуки местные искины и подкидывают мне загадку за загадкой, хотя, конечно, пока мне это идет только в плюс… Кстати, что мне вручил Харт? Я вытащил из инвентаря ничем не примечательное золотое колечко.

Кольцо искажения Реальности.

Аксессуар: кольцо.

Прочность: 3987/4520.

Персональный предмет.

??????????????????

Требует уровень 100.

Бесконечная невидимость (зелья невидимости не имеют ограничений по времени).

??????????????????

??????????????????

Вес: 0,01 кг.

Золотое кольцо работы неизвестного мастера.

Бесконечная невидимость, вероятно, снимет некоторые проблемы, связанные с моим безопасным перемещением. Главное, не забывать, что с мобами, превышающими меня более чем на тридцать уровней, эта невидимость не прокатит, да и некоторые из существ Аркона способны видеть скрывающихся под этим баффом игроков. В разбойника кольцо меня тоже не превратит. Ведь это у них огромные бонусы к атакам из инвиза и способность уходить в невидимость прямо в бою. Но дареному коню в зубы не смотрят, и вообще, что означают эти знаки вопроса? Кольцо нужно идентифицировать? Однако в игре когда-то отказались от идентификации предметов, посчитав это ненужным делом. Завтра покажу это кольцо ювелиру, все равно ведь собирался навестить некоторых городских торговцев.

Так, теперь главное – то, ради чего я, собственно, подписывался на этот квест. Я осторожно развернул свиток и чуть не взвыл от досады. В принципе, чего-то подобного я и ожидал! Короткая запись на тонкой коже гласила: «Закрытая библиотека Ахримана. Путевые заметки Саадака Ар-Килата о двадцатилетнем путешествии по территориям южных варваров». И ведь никакого обмана – Харт честно выполнил свою часть договора, только вот кажется мне, что в закрытую библиотеку верховного владыки я так просто не зайду. «Ладно, – пожал плечами я, – доделаю оставшиеся задания в этом доминионе и отправлюсь в Исхарту, а там, на месте, буду решать, как мне получить читательский билет…»

Глава 4

Какой русский не был на знаменитом Гранд-Базаре в самом центре Стамбула? Никакая восточная сказка не обходится без базара, наполненного шумом, красками и непередаваемым ароматом специй. Помню, в мое первое посещение Турции во взгляде таксиста, который довез меня до центра города, мелькнуло сочувствие. Смысл этого стал понятен позже, когда запланированная на пару часов экскурсия затянулась до закрытия базара и практически полностью опустошила мой кошелек. Рынок в Ниттале был, конечно, поменьше стамбульского и располагался под открытым небом, но если заменить за прилавками демонов на турок, то я бы, наверное, не заметил никакой разницы.

Настроение у меня было приподнятое, мастер Крайон работу над моим доспехом еще не закончил и поэтому согласился подогнать его под мой теперешний уровень, содрав с меня за это еще пятьсот золотых монет. Мой знакомый алхимик продал мне по пятьдесят обычных зелий лечения и выносливости, которые можно было использовать с сотого уровня, и принял заказ на сотню эликсиров возможностей, добавляющих по сто очков всех характеристик сроком на четыре часа. Четыре неиспользованные бутылочки со средним эликсиром я решил на всякий случай сберечь в хранилище.

Всю оставшуюся часть вчерашнего вечера я пытался понять, кто же все-таки такая эта Арса, и обдумывал ее последние слова. Герид, с которым мы удачно отметили мое возвращение, также не смог ничего прояснить по этому поводу. В общем, погуляли мы с ним славно, и, когда совсем уже стемнело, я на автопилоте поднялся в свой номер, рухнул на кровать и, не снимая доспехов, вырубился.

«Хорошо хоть не взялся распределять очки талантов», – думал я, мельком оглядывая выложенные на лотках товары. Сюда я пришел с определенной целью и не собирался отвлекаться, ведь чтобы рассмотреть все это, нужно потратить не один день. Мне было безумно интересно, каковы на вкус лежащие на прилавках фрукты и сладости, зачем нужны выложенные на светлом полотне кожаные и металлические мелочи, из шерсти какого животного сделаны висящие на специальных креплениях огромные ковры. «Потом, все потом, – как заклинание повторял про себя я, замечая очередную диковинку, – мне сейчас

нужны меч, кольца и ящер! Любопытство подождет, а этот рынок никуда от меня не убежит». Единственной задержкой была остановка около табачной лавки: перебрав около двадцати видов табака, я купил себе про запас несколько килограммов в ассортименте, узнал у продавца дорогу к торговцам оружием и продолжил движение.

Оставив за спиной продуктовые ряды с запахами рыбы и пряностей, я прошел мимо стоящих в ряд четырех небольших ателье, обошел вдоль забора торговцев тканями и наконец попал в нужное место. Примерно за час мне удалось обойти все лавки оружейников. Тут было все: от небольших ножей до огромных двуручных мечей, от кожаных пращей до длинных составных луков. Не было только мечей редкого качества на сотый – сто тридцатый уровень. Немного поколебавшись, я купил единственный подходящий мне меч, по виду и размеру напоминающий мой. Прямой обоюдоострый клинок длиной около восьмидесяти сантиметров с удобной шершавой рукоятью и прямой матовой крестовиной.

Прямой меч ополчения.

Меч: одноручное.

Прочность: 500/500.

Необычный.

Требует уровень 120.

Урон: 200–240.

+120 силы.

+1 % нанесения критического урона физической атакой.

Вес: 3 кг.

Первоначальная цена, объявленная торговцем, – двести золотых. В итоге сторговались на восьмидесяти. На самом деле красная цена такому мечу на игровом аукционе – не больше двадцати пяти золотых монет. Необычные предметы, как правило, стоят дешевле редких примерно раз в пятьдесят, ну а о цене на легендарки я вообще молчу. По крайней мере, так было раньше. Что сейчас происходит наверху, я не знаю, но, думаю, цены на предметы до сто пятидесятого уровня на Карне упали. Приток денег из реала перекрыт, а зарабатывать на профессиях можно в относительной безопасности. Месторождения железа начинаются с шестидесятых-семидесятых локаций, правда, найти его в локациях такого уровня – большая удача. А вот уже, к примеру, за мифрилом придется прогуляться в Крайтские горы, на границу с владениями гномов и дроу – а там уровни локаций уже от сто пятидесятого и выше, да и мифрила того с одного найденного месторождения добывается, как правило, не больше десяти-двадцати граммов. Следом за мифрилом, насколько я помню, идет адамантит, а металлические части на легендарных предметах четырехсотого уровня, лежащих у меня в хранилище, выкованы из титана. «Но титан для игроков – это уже что-то из разряда мечтаний, поэтому за неимением лучшего будем пользоваться тем, что есть», – вздохнул я, убрал меч в сумку и пошел искать ювелира.

– Что угодно юному магу? – скрипучим голосом произнес низкий худощавый старичок с аккуратно расчесанными остатками волос на плешивой голове. Витрина, за которой он стоял, доходила ему почти до середины груди.

Сюда я зашел случайно, привлеченный необычной вывеской на входе, которая изображала пять олимпийских колец, – прикол какого-нибудь скучающего дизайнера. На олимпийца старичок был похож ну с очень большим допущением, а скучающий справа от входа жилистый мужик двухсотого уровня, с предплечьями, разукрашенными наколками, походил скорее на моряка, чем на охранника, хотя его короткий меч совсем не напоминал абордажную саблю.

– Здравствуйте, – кивнул я пожилому демону, – мне нужно, чтобы вы посмотрели одно интересное кольцо и высказали свое мнение, а я, в свою очередь, приобрету у вас три кольца и серьгу, если найдутся подходящие.

– Сначала давайте определимся с вашими покупками, – проскрипел хитрый старик и жестом подозвал меня к витрине.

Минут пять понадобилось мне, чтобы выбрать три кольца необычного качества. Выбор был не такой большой, у старика нашлось даже редкое кольцо, но он запросил за него восемьсот золотых монет, и я не стал даже торговаться. Кольца я купил разные: по сто тридцать к здоровью, запасу сил и ловкости. Амулеты даже не стал смотреть, поскольку знак курьера менять пока ни на что не собирался. Из всех серег, которые имелись у мастера, самый приличный вид имела только одна – небольшая серебристая капля, повышающая ловкость на сто двадцать. В итоге все посещение магазина встало мне ровно в триста пятьдесят золотых монет.

– Может, бокал вина? – спросил повеселевший демон, когда я рассчитывался за покупки.

– Нет, спасибо, мастер, я тороплюсь, посмотрите кольцо, о котором я говорил.

– Я уже посмотрел, – улыбнулся старик, – очень необычное изделие. Даже сейчас, с неопределенным классом и скрытыми параметрами, оно представляет значительную ценность. Я однажды уже видел такое кольцо, поэтому немного разбираюсь в этом.

– А как определить его класс и параметры?

– Параметры – никак, – развел руками мастер, – их на кольце максимально может проявиться еще четыре, но сколько их будет на самом деле – узнать невозможно, пока они не откроются сами. Может быть, все четыре окажутся пустышками, и кольцо останется таким же, как оно есть сейчас, но, если на нем проявятся еще хотя бы два любых, – тихо произнес он и поднял на меня глаза, – я даже затрудняюсь представить себе его истинную ценность.

– А когда откроются эти скрытые параметры? – Я понял, что кольцо еще может преподнести сюрприз.

– Молодым людям порой присуща излишняя торопливость, – вздохнул старый ювелир, – радуйтесь, юноша, что у вас оно есть, а все, что должно произойти, произойдет в свое время…

«Ну что ж, логично: с ростом уровня проявятся и свойства кольца, если они, конечно, есть, а то с Харта станется подсунуть мне что-нибудь абсолютно

бесполезное. Например, какое-нибудь увеличение урона от магии света».
Я вздохнул, поблагодарил торговца и пошел выбирать себе тачку.

В северной части рынка у меня поначалу разбежались глаза. В огороженной невысоким забором части рядами тянулись телеги и фургоны самых разнообразных конструкций. Среди них я заметил даже несколько позолоченных, с высокими колесами карет – продукция местного элитного «автопрома». За телегами – лошади всевозможных размеров и окрасов.
В проулках, образованных телегами, толпились пестро наряженные демоны всех возрастов и видов, от крестьян до десятников легионов. У повозок и коновязей, лениво поглядывая по сторонам, одетые в основном в красные рубахи, ожидали своих покупателей торговцы. Кучерявые черноволосые краснорожие демоны, поразительно напоминающие цыган, метались между рядами, что-то кричали, смотрели лошадям в зубы и зачем-то поднимали им ноги и хвосты.
Относительное спокойствие царило в дальнем левом углу огороженной площади, где у забора я увидел пару десятков привязанных к столбам ящеров. Местные «цыгане» обходили этот закуток стороной. «Еще бы, немного найдется желающих заглядывать этим сухопутным крокодилам под хвост», – хмыкнул я, втискиваясь в горланящую толпу.

У привязи меня постигло глубокое разочарование, поскольку, дойдя до нее, я понял, почему в караване ездовой ящер был только у Лирака. Ездить на них разрешалось с двести двадцатого уровня, до которого мне пока как в известной позиции до известной страны. Я, расстроенный таким поворотом событий, не торопясь выкурил трубку, перечитал информацию о лошадях в летописях и в итоге купил за восемь сотен золотых серую кобылу с черными гривой и хвостом. Кобыла приглянулась мне своим спокойным видом. Я как любой городской человек с некоторым опасением отношусь ко всем животным крупнее тараканов. Я собаку-то не завел в свое время, поскольку не хотел брать на себя ответственность за живое существо, а тут целая кобыла!

Отпускать ее можно только через двенадцать часов после призыва, в случае смерти она потеряет весь свой набранный опыт на текущем уровне развития, и призвать ее можно будет только через сутки – вот такая игровая математика. До последнего обновления, в случае выхода из игры, игрок, не отпустивший лошадь, должен пристроить ее в какую-нибудь конюшню, само собой, оплачивая ее содержание. В противном случае лошадь считалась погибшей и теряла весь накопленный ею прогресс. Конечно, многие находились в игре больше

двенадцати часов в сутки, но все равно содержание личного маунта было делом достаточно геморройным и, как правило, требовало определенных затрат, сравнимых с затратами на содержание автомобиля в реале.

Покинув рынок через северные ворота, я наконец смог расслабленно вздохнуть. Как же я ненавижу эти толпы народа в торговых центрах. Думаю, со мной согласится любой взрослый представитель мужского пола, проживающий в городах с населением больше миллиона, для которого субботний выезд с женой и детьми за покупками превращается в настоящее испытание. Эдакий квест на повышение репутации в семье, с булькающей наградой вечером или в виде пива с друзьями в гараже.

«Ну что, давай знакомиться?» – обернулся я к своему серому приобретению, которое вел за собой на уздечке. Из-под спутанной челки на меня смотрели огромные карие глаза. Взгляд кобылы был печален и насторожен и, казалось, говорил что-то вроде: «Ну на хрена я тебе сдалась?» Я вздохнул и осторожно протянул ей на ладони яблоко, которое вместе со сбруей купил у того же торговца. Кобыла недоверчиво скосила взгляд на мою руку и осторожно взяла у меня из рук лакомство. «Хм, – глядя на хрустящую яблоком лошадь, я задумчиво почесал подбородок, – а ведь тебя же теперь нужно как-то назвать». Я открыл меню опций и изменил лошади имя со «Степной мышастой кобылы» на обыкновенную Машку.

Машка.

Лошадь. Транспорт.

Необычное. 120-й уровень.

Требует 120-й уровень. Верховая езда.

Броня: 500.

Сила: 10.

Выносливость: 500 (восстановление 100 ед./ч).

Здоровье: 500. Жизнь: 5000.

Свободных 120 ед. хар-к.

Шаг: 3–4 км/ч (не расходует единицы выносливости).

Рысь: 10–15 км/ч (1 ед. выносливости в минуту).

Галоп: 35–45 км/ч (10 ед. выносливости в минуту).

Особые умения: второе дыхание – лошадь в течение 10 минут не расходует единицы выносливости. Доступно раз в сутки.

М-да, непросто все с этими лошадьми – почесал затылок я и кинул все свободные очки в выносливость. Здоровья у нее и так достаточно, в силу вкладывать смысла тоже нет никакого, ибо я не собираюсь вешать на нее броню. Это же не боевой конь, а так хоть увеличится длина перехода. Из задумчивости меня вывел требовательный толчок мордой в плечо, Машке, судя по всему, понравилось угощение, и она требовала добавки. Недоверие во взгляде сменилось хитринкой. «Похоже, поладим», – хмыкнул я, скармливая лошади очередное яблоко.

До «Ученого тролля» я добрался к восьми часам вечера, по дороге вспомнил, что неплохо бы прикупить себе еще и накидку, что и сделал, заскочив в небольшую торговую лавку. Новый плащ, необычный предмет на сто двадцатый уровень, добавлял мне сто двадцать единиц ловкости. Торговаться долго не пришлось, и уже через полчаса я въезжал на огороженный забором двор гостиницы. «Нужно не забыть спросить Герида, что за цилиндрический белый хрен надстроен над третьим этажом его здания», – думал я, кидая подскочившему пареньку серебряную монету и передавая Машкины поводья. Просиявший мальчишка заверил меня, что моя кобыла будет чувствовать себя в загоне Лошадиной Королевой, увел Машку в конюшню, а я, глядя ему вслед, подумал, что опять, видимо, переплатил. «Ну да и черт с ним, – хмыкнул я, толкая рукой входную дверь, – себя менять уже поздно, да и нужно ли?»

За стойкой стоял помощник Герида, и я понял, что загадка с «фаллическим символом» на крыше гостиницы сегодня останется неразгаданной. Конечно, можно было спросить и этого парня, но мне почему-то хотелось услышать ответ от самого трактирщика. Есть я не хотел – мы на пару с лошадью употребили пару килограммов яблок из тех, что я скупил у довольного уличного торговца. Еще бы ему не радоваться, если он одним махом распродал весь свой товар. Поэтому я просто поднялся наверх и включил компьютер, поскольку на мониторе разбираться с очками талантов и с характеристиками как-то привычнее.

Выбранный мной наугад табак оказался с яблочным привкусом, и комната быстро заполнилась ароматным дымом. Я отхлебнул из стакана местного аналога кваса и кинул все восемьдесят семь очков характеристик в силу, доведя ее до двухсот одного.

«Теперь разберемся с талантами», – я глубоко затянулся, выдохнул и задумался над своими приоритетами. По три очка в усиление физических ударов – это не обсуждается, а вот что делать дальше? Или кинуть десять проходных очков к каменному диску и увеличить его до второго уровня, или, не заморачиваясь, увеличить до третьего уровня оковы земли. Впрочем, раздумывал я недолго – диск, несмотря на свой невеликий урон, лишним не будет, а оков мне пока хватит и второго уровня. Значит, кидаем десять проходных и два очка талантов в каменный диск и так же десять проходных и одно очко в оковы второго уровня. А прыжок и шаг сквозь тьму подниму следующим улучшением, там как раз до второго уровня можно сейчас поднять.

Вы изучили «Язык пламени VIII».

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 42.

Восстановление: 2 сек.

Вы атакуете противника раскаленным силой огня клинком, нанося 210 % урона дополнительно к базовому урону от оружия, и игнорируете 8 % его физической защиты.

Вы изучили «Ледяной клинок VIII».

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 42.

Восстановление: 2 сек.

Вы атакуете противника ледяным клинком, нанося 210 % урона дополнительно к базовому урону от оружия, замедляете его передвижение на 30 % на 10 секунд и имеете 8 %-ный шанс заморозить противника на 8 секунд.

Вы изучили заклинание «Оковы земли II».

Мгновенное действие.

Время действия: 10 секунд.

Затраты маны: 300 единиц.

Время восстановления: 30 сек.

Вы создаете в выбранном месте в радиусе 40 м область диаметром 4 м. Все существа, оказавшиеся в этой области или зашедшие в нее, сковываются силой стихии земли на время действия заклинания.

Вы изучили заклинание «Каменный диск II».

Мгновенное действие.

Радиус применения: 50 м.

Затраты маны: 110 единиц.

Восстановление: 2 сек.

Наносит Вашему противнику 320–400 урона от магии земли.

Я допил остатки кваса из стакана и откинулся на спинку стула: «А может, попробовать поискать информацию об одной интересной служительнице Храма Всех Богов?.. Вот блин! Чуть не забыл!» – в одно мгновение я подскочил к зеркалу, на ходу снимая с себя шлем.

Черные волосы заметно отросли, зрачок стал вертикальным, а радужки глаз оказались желтого цвета – еще приделать на голову рога, и от демона я буду отличаться только цветом кожи. Изменились и черты лица. Они заострились и стали заметно жестче, на правой скуле чернели две вертикальные полоски, сантиметра по четыре длиной, похожие на след от чьих-то когтей, – местные «лейтенантские звезды». Как я понял, эти знаки, пока я сам того не захочу, могут видеть только члены Ордена Разящей Стали. Хотя кто его знает – я убрал с панели звание, полученное мною за убийство высшего демона, и все равно от некоторых НПС скрыть это достижение не удалось.

«Не так уж важно, как ты выглядишь внешне, – важно, что ты собой представляешь», – со вздохом успокоил себя я и пошел выключать компьютер.

– Руки вверх подними! Да не так! Через стороны – что ты как… – Крайон мучил меня вот уже минут десять. Заставлял приседать, поворачиваться и размахивать стальной болванкой, которую он мне сунул в руки вместо меча.

– Мастер, все просто великолепно, – вяло сопротивлялся я, но демон был непреклонен, казалось, ему доставляло удовольствие наблюдать за моими идиотскими движениями, очень напоминающими мне армейский комплекс вольных упражнений.

– Молодой человек, на этих доспехах стоит мое клеймо, и я не хочу, чтобы какой-нибудь бородатый хмырь там, наверху, – Крайон ткнул пальцем в потолок, –

сказал, что у меня руки растут из задницы. Ладно, – наконец смилостивился он, – принимай работу.

Сказать, что доспех был великолепен, – ничего не сказать. Серо-стального цвета с позолоченной узорной гравировкой доспех сидел на мне как влитой: плотно облегающий закрытый шлем с небольшим низким гребнем и двойным забралом; латный воротник, собранный из четырех подвижных друг относительно друга пластин, без единого зазора стыковался с кирасой, которая состояла из нагрудника и наспинника, соединенных хитрыми креплениями. Наплечники плотно прилегали к кирасе, каждый собран из семи пластин. Латная юбка – это две широкие пластины по бокам и прочная кольчуга с прикрепленными полосками металла спереди и сзади – для облегчения езды верхом. Наручи полностью закрывали запястья, в локтевом сочленении использованы подвижные налокотники, состоящие из четырех пластин, а многосоставные пальцевидные перчатки с конусообразными запястьями прикрывали их сверху.

Из общей картины немного выбивался черный пояс Ингвара, на пряжке которого, абсолютно без моего участия, орел сменился ушастой любопытной мордочкой. Вчера Крайон долго благоговейно рассматривал подарок бога воинов, часто моргая и что-то потрясенно шепча. Потом, пробурчав что-то про счастливых идиотов, которым повезло носить легендарное черное железо, он накинул еще сотню золотых за переделку доспеха, мотивировав это тем, что таким, как я, торговаться не пристало.

Комплект, выкованный мастером, назывался «Латный пластинчатый доспех силы», каждая его часть добавляла сотню к силе, семьдесят к здоровью и имела 227 единиц брони. Бонус за ношение четырех предметов – сотня к выносливости и двадцать ко всем сопротивлениям – меня тоже очень порадовал.

– Ну как? – довольно усмехнулся мастер, видя мое искреннее восхищение его работой.

– Нет слов, – честно отозвался я, не отрывая взгляда от ростового отшлифованного куска металла, выполняющего в мастерской функции зеркала. – Если какой-нибудь бородатый хмырь там, наверху, – я ткнул пальцем латной перчатки в потолок, скопировав жест мастера, – что-то вякнет в сторону этого чуда, его же фразу я просто вобью ему в глотку!

– Носи на здоровье, – мастеру пришлись мои слова по душе, – щит не забудь и иди уже – у меня работы невпроворот.

Глава 5

Солнце медленно клонилось к закату. Мягкий золотистый свет его последних лучей стекал по белым стенам цитадели, отражался от доспехов и наконечников копий караульных, наполнял уютом и теплом аккуратные домики горожан. Откуда-то издалека раздавались четкие команды разводящего, меняющего легионеров на их постах, ржание лошадей доносилось из конюшен справа от громады цитадели. Жители Ниттала неторопливо стекались в многочисленные городские трактиры, чтобы за душевной беседой и кружкой ароматного темного пива на время забыть заботы и отдохнуть от одуряющей дневной жары. С реки, невидимой за постройками, доносилось прохладное дыхание бриза: в Ниттал пришел вечер.

За месяц этот город почти не изменился, и только увеличившееся количество патрулей на улицах по вечерам свидетельствовало о том, что в доминионе происходит что-то не то. Позавчера Герид поделился со мной слухами и новостями, из которых следовало, что примерно через два-три месяца, скорее всего, решится, останется ли в Аштаре прежняя власть. Политика меня волновала мало, мне, в принципе, все равно, кто тут будет стоять у руля – при смене власти моя репутация в доминионе не изменится, поэтому эти новости я слушал больше из уважения к хозяину гостиницы.

На воду набегал легкий ветерок и пригибал к берегу ростки прибрежной травы. Я сидел на знакомой скамейке неподалеку от библиотеки и размышлял, идти мне в старые архивы сейчас или подождать до завтра. Прохождение подземелья восемьдесят пятого уровня в моем новом доспехе с улучшенным зачарованным мечом и щитом, блокирующим семьдесят процентов урона, будет не сложнее легкой прогулки по вечернему Нитталу. Я открыл меню персонажа и еще раз полюбовался своими параметрами:

Криан, уровень 131.

Раса – человек [демон].

Ученик архимага Альтуса.

Убийца Шаартаха.

Рыцарь-лейтенант Ордена Разящей Стали.

Отмеченный богом воинов Ингваром.

Первый в Горазмских руинах.

Ловкость: 380.

7,9 % – шанс нанесения критического урона физическими атаками: 5 %-ный базовый, 1,9 % – от параметра «ловкость», 1 % – от экипировки.

38 % – снижение урона при падении с высоты.

Сила: 1152.

18,07 % – увеличение показателя брони, 11,52 % от показателя силы, 6,55 % от экипировки.

236,55 % – увеличение наносимого физического урона, 230 % от показателя силы, 6,55 % от экипировки.

2304 кг – максимальный переносимый вес.

Здоровье: 1081.

10 810 единиц жизни.

Запас сил: 230.

2300 единиц энергии.

Дух: 121.

6,21 % – регенерация маны и энергии в бою, 5 % базовый + 1,21 % от параметра «дух».

6,21 % регенерации, маны и энергии вне боя, 5 % базовый + 1,21 % от параметра «дух».

1,21 % регенерации жизни вне боя, 0 % базовый + 1,21 % от параметра «дух».

Интеллект: 121.

5,6 % – шанс нанесения критического урона заклинаниями: 5 % базовый + 0,6 % от параметра «интеллект».

60,5 % к силе заклинаний.

1210 единиц маны.

Броня: 2771 (73,4 % поглощения физического урона).

Умения и навыки:

«Язык пламени VIII» – активная панель.

«Ледяной клинок VIII» – активная панель.

«Прыжок I» – активная панель.

«Шаг сквозь тьму I» – активная панель.

«Каменный диск II» – активная панель.

«Превращение V» – активная панель.

«Молчание V» – активная панель.

«Оковы земли II» – активная панель.

«Щит стихий V» [активировано].

«Создание портала I».

«Зачарование личного оружия силой стихий V».

Пассивные навыки и достижения:

+ 5 % к любому магическому действию [ученик Архимага Альтуса],

+ 5 % к физическому и магическому урону (бонус клану; группе) [убийца Шаартаха],

+ 1 % к физическому и магическому урону (бонус клану; группе) [Первый в Горазмских руинах],

+ 5 % к физическому и магическому урону, +5 % к рейтингу брони и всем защитам, +5 % к заклинаниям лечения, +5 % к получаемому опыту (бонус группе) [рыцарь-лейтенант Ордена Разящей Стали].

Бонус к урону при использовании мечей: + 2 %.

Бонус к показателю тяжелой брони: +2 %.

Стойкость: 44 %.

Защита от заклинаний:

магии воды: 20 % (45 % со щитом стихий),

магии воздуха: 20 % (45 % со щитом стихий),

магии земли: 20 % (45 % со щитом стихий),

магии огня: 20 % (45 % со щитом стихий),

ментальной магии: 95 %,

магии Тьмы: 75 %,

природной магии: 20 %,

магии Света: 75 %.

Отношения с высшими существами:

Сетара – благосклонно,

Ингвар – благосклонно,

Бел – благосклонно.

Отношения с остальными расами:

люди – вражда,

эльфы – вражда,

темные эльфы – вражда,

орки – вражда,

гномы – вражда,

дроу – вражда,

демоны – неприязнь (доминион Аштар – уважение).

Урон от оружия: 344,6 – 413,6.

«Каменный диск II»—595,8 – 744,7 – урон магии земли.

«Язык пламени VIII» – 3525,2–4231,1 – физический урон.

«Ледяной клинок VIII» – 3525,2–4231,1 – физический урон.

А вот последние цифры меня порадовали больше всего. Физический урон тут рассчитывается по нехитрой схеме: сначала к урону оружия добавляются плюсы от пассивных навыков, затем плюс от активного, и уже на все добавляется процент от основной характеристики. На моей активной панели после получения сотого уровня появилась свободная, девятая ячейка, и я, немного поразмышляв, решил пока ничем ее не занимать.

«Где бы еще узнать, закрываются ли на ночь ворота цитадели? – подумал я, глядя вслед обходящему территорию патрулю. – Не хотелось бы ночевать в подземелье или тут, на скамейке». Портал из цитадели построить нельзя. Его иконка стала неактивной, как только я зашел в главные ворота. Впрочем, с

таким уроном прохождение подземелья займет у меня не больше пары часов, думаю, успею. Хотелось бы уже сегодня узнать, что меня ждет в Проклятом княжестве.

Хлопнувшая за спиной тяжелая дверь отгородила меня от внешнего мира, я оказался в знакомом полутемном помещении, которое месяц назад видел чужими глазами. Только не было справа больше конторки старого привратника, погибшего в коридоре первого этажа, от его стола не осталось даже обломков. Помещение выглядело ужасно – обгорелые, местами обугленные стены, по всему полу разбросаны куски черной, обугленной штукатурки. Огромное зеркало, когда-то висевшее напротив входа, частично вплавлено в камень, а на полу, под почерневшей оправой, лежат куски застывшего стекла. Обломки когда-то ведущей наверх лестницы валяются на каменном, покрытом кучей мелкого щебня полу, а у пролета, ведущего вниз, дежурит пять отвратительного вида собак восьмидесятого – восемьдесят первого уровней.

Когда-то в прошлой жизни эти собаки были похожи на крупных мастифов, но сейчас больше напоминали волков из окрестностей Горазмских руин. Покрытая язвами, местами сгнившая кожа, торчащие сквозь дыры в боках ребра, огромные гипертрофированные челюсти и горящие синим светом глаза – ничего нового, я на такое уже насмотрелся.

Хрустнуло стекло мензурки с эликсиром возможностей, и все мои характеристики выросли на сотню. Пора начинать. Четыре пса бессильно захрипели в оковах земли, в одного из скованных сразу летит каменный диск, вышибая из него шесть с половиной сотен очков жизни. Встречаю рванувшего ко мне пятого пса ледяным клинком и отхожу в сторону от летящего по инерции трупа с разрубленной башкой, одновременно с этим резким движением выдергивая застрявший в его грудине меч. Минус один.

Три каменных диска летят в подраненную собаку: первый с треском ломает ей передние лапы, второй с глухим звуком ударяет в бок, оставляя страшную, с рваными краями рану, третий попадает туда же, и с утробным выдохом нежить валится на каменный пол. Оковы спадают, и три оставшихся пса с жутким ревом срываются в мою сторону. Один останавливается на полдороге, вскидывает морду к потолку и издает леденящий душу рев.

В логе мелькает информация о не прошедшем по мне дебаффе – защита от ментала рулит, я отшагиваю назад в глубокий дверной проем и первым же ударом в оскаленную морду делаю счет три – ноль в мою пользу. Меч после удара языком пламени выходит из трупа легко, но все равно четвертая тварь ухитряется вцепиться мне в бедро, сняв при этом триста пятьдесят единиц жизни. Ледяной клинок сносит гадине голову, и я встречаю последнего пса выставленным щитом и очередным языком пламени. Меньше полминуты на пак – боли нет никакой, я обхожу трупы собак и поднимаю с каждой алхимические потроха: две селезенки, одно сердце и два желчных пузыря. Морщась от вони, кладу эту мерзость в заранее приготовленную стеклянную тару и убираю в инвентарь. Нет, конечно, можно было просто кинуть эту гадость в сумку, ничего бы с ней не случилось, и остальные вещи не пропитались бы запахом, но потом это придется оттуда доставать. Вытираю испачканную перчатку куском шерстяной ткани и, держась за покрытые пылью перила, начинаю аккуратно спускаться вниз. По аналогии выношу точно такой же собачий пак, стоящий у входа на минус первый этаж, и сквозь покрытую копотью арку выхожу в длинный знакомый коридор.

Тут разрушения еще заметнее – почерневшие стены местами оплавлены, по обеим сторонам слабо освещенного магическим светом редких светильников коридора зияют выгоревшие провалы помещений. Остатков дверей не видно – все дерево здесь сгорело полностью. Потрескавшийся потолок ощутимо давит на психику – человек с клаустрофобией долго бы тут не продержался. Вообще же, с того момента, как я зашел в разрушенное крыло, меня не покидает ощущение, что я попал в какую-то постапокалиптическую игру и сейчас стоящие примерно метров через десять в глубь по коридору смешанные паки скелетов и собак вдруг превратятся в камуфляжные фигуры в ОЗК и противогазах.

Я с трудом сдержал себя от непонятного порыва – прыгнуть в первый же пак, круша все вокруг, и потряс головой, отгоняя наваждение: «Что за хрень со мной происходит? Я, конечно, без особого труда могу выносить восьмидесятые – восемьдесят пятые паки, но просто так рисковать не стоит – слишком велика цена, и откатываться назад у меня нет никакого желания». Впереди два скелета – воин и маг, у их ног три собаки – тактика отработана. Оковы – на воина с собаками, молчание – в мага, диск – в воина, его двуруч бьет сильнее собачьих челюстей. Уйти в сторону от удара двуручного посоха, ледяной клинок – в мага и под хруст осыпающихся на каменный пол костей три диска – в воина.

Проход в коридор достаточно высокий для замаха мечом – отступаю на шаг, выставив перед собой щит. Освободившиеся собаки, мешая друг другу и глухо рыча, атакуют меня в узком проеме арки, а лог вновь выдает отражение дебаффа. Закрываясь щитом, наношу три удара и, морщась от вони, наклоняюсь над трупами. Три суповых набора, два куска шерстяной ткани, среднее зелье восстановления здоровья и восемьдесят семь медяков. «Негусто, но если чистить это подземелье раз в месяц, по кулдауну, то монет тридцать, с учетом продажи всякого хлама, собирать с него можно. А тридцать монет – это в реале почти три штуки баксов, – со вздохом подумал я. – Только вот где он сейчас, тот реал….»

Я осторожно прошел по коридору вперед и заглянул в правую открытую дверь: железные стеллажи на стенах, разбросанные по полу металлические ящики, осыпавшийся потолок и три скелета в углу. «Может, плюнуть на них? Ведь все равно, находясь в коридоре, я вряд ли привлеку внимание мобов из комнат. Да и опыта за них все равно не дадут», – подумал было я, но тут же отогнал эту мысль. Разработчики иногда подкидывали игрокам подобные подлянки: сделаешь что-то не то, и такие вот пропущенные тобой мобы, согласно скрипту, радостно сбегутся к тебе со всего подземелья. Часы показывали двадцать минут десятого – похоже, придется тут задержаться, я выбрал целью пак и привычно скастовал оковы земли…

Четыре дыры в стене от креплений и валяющийся метрах в двадцати позади кусок искореженного взрывом оплавленного металла – все, что осталось от некогда висящего на стене серебристого блока. Сюда я добрался минут за двадцать, вычистив все помещения за спиной, и теперь стоял и молча смотрел на последний рубеж обороны Ниттала, о котором, кроме меня, так никто и не узнал. Звуки боя из видения вновь накрыли меня с головой, я будто опять перенесся на восемьдесят три года назад. И вновь перед моими глазами в вихре разящей стали яростно сражается угрюмый воин, не пуская отвратительных тварей в беззащитный город, а ему на помощь, тяжело шаркая по каменным плитам коридора, спешит старый, вечно брюзжащий привратник.

Я пришел в себя, тяжело дыша, опираясь рукой на стену. В этот раз все закончилось быстро – видение только мелькнуло перед глазами. Глоток успокоительного из фляги немного привел меня в чувство, и тут мой взгляд натолкнулся на торчащий из небольшой кучи камней кусок почерневшего металла. Я подошел и осторожно освободил находку от лежащих сверху

камней…

Магический взрыв и последовавшее за ним пламя не смогли полностью уничтожить зачарованные доспехи: оплавленный кусок кирасы с приваренными к нему остатками левого наплечника – все, что осталось от карающего Сайнона. Ни его костей, ни остальных деталей его доспеха вокруг не было. Удивительно, что в том пламени уцелело хотя бы это. «Так вот оно что, – грустно усмехнулся я, глядя на покореженный кусок мифрила, – вот и еще одной загадкой стало меньше».

Оставлять останки карателя здесь я не собирался, многие НПС давно перестали быть для меня тупыми куклами, а этот тифлинг как никто другой заслужил, чтобы его похоронили по-человечески.

Я наклонился, собираясь убрать в сумку куски брони…

Вам доступно задание: «Фамильное оружие Сайнона».

Тип задания: уникальное.

Отнесите сыну карающего Сайнона то, что осталось от родовых фамильных мечей.

Награда: опыт, вариативно.

В моих руках обломки двух мечей-близнецов – тех самых, которые перед взрывом тифлинг воткнул в глаза Приносящего Смерть. Прямые гарды, круглые навершия – на одном из обломков сохранились остатки костяной рукояти, а от лезвий осталось не больше десяти сантиметров. Видимо, яд твари растворил металл, или, быть может, это последствия взрыва. В тот момент, когда я принял задание и убрал обломки мечей в сумку, остатки брони карающего осыпались серой пылью…

Очередной уникальный квест – такие задания часто получают первые проходящие подземелье игроки. И это помимо двойного опыта в первую неделю,

достижения за первое прохождение и гарантированно отличный дроп с финального босса. Понятно, почему среди зарабатывающих на игре самым популярным классом был стрелок-рейнджер. Информация о новом найденном подземелье продавалась настолько дорого, что нашедший его мог обеспечить себя домиком с видом на море, нормальной тачкой и гарантированным доходом от вложенных денег. Разбойник, конечно, тоже хорош, но у него нет навыков следопыта и быстрого передвижения по пересеченной местности.

Мне бы радоваться – у меня тут этих нехоженых данжей как грязи, но вот только нет никакой радости. Я к людям хочу, я просто хочу поговорить о чем-нибудь нефэнтезийном – о машинах, о книгах, о том, наконец, что произошло со всеми нами. Я сестру хочу увидеть и друга, на хрена мне эти гребаные подземелья! Может быть, выбравшись наверх, я буду сильно жалеть, что, подобно корейцу-фармеру, не засунул свой нос в каждую щель и не вытащил оттуда все плюшки, но это будет потом. «А сейчас… – я смерил взглядом коридор, где до босса этажа, двухголовой химеры, осталось всего четыре пака, – а сейчас просто нужно идти вперед…»

Магистр Варкас, лич восемьдесят пятого уровня, с четырьмя такими же, как он, мертвыми помощниками стоял на песке арены испытаний. На том самом месте, где когда-то зияло черное пятно портала, из которого появился Приносящий Смерть. Никакого портала, понятно, не было, как и мерзких зелено-коричневых луж слизи. Из всех помещений центра исследований зал испытаний сохранился лучше всего. На то, что здесь когда-то побывало магическое пламя, указывали лишь черные обгорелые стены и полностью выгоревшие входные двери. Каменные парты и скамьи даже не закоптились. Я сидел на верхнем ряду зала, курил и читал нацарапанные на каменной столешнице надписи, лишний раз убеждаясь, что младший научный сотрудник – это не должность, а образ мышления. И совсем не важно, маг он или, к примеру, физик-теоретик.

В архивы я решил заглянуть после того, как полностью зачищу подземелье, и по дороге сюда задержался только в небольшой лаборатории, выполняя поручение Кайла дара Ильсана. Перегонный куб – две закрытые медные кастрюли, соединенные тремя разноцветными трубками, – лежал в моей сумке, и если бы он не был подсвечен, как практически все квестовые предметы в игре, я долго рылся бы в куче разнообразного хлама. Спрашивается, какому идиоту пришло в голову называть кубом эту хрень?

На боссов первого и второго этажей – ящероптицу и трехметровую обезьяну – я потратил не больше полминуты на каждого. Паки по дороге к ним особым разнообразием не отличались и особых хлопот мне не доставили. Не оправдались также мои надежды поживиться мифрилом. От дверей в хранилище главного накопителя не осталось ничего – видимо, шляющиеся тут после трагедии маги куда-то их утащили. Ну не могли же такие огромные двери полностью сгореть в магическом взрыве… или могли? От второго этажа мало что осталось – я вообще слабо понимаю, почему взрыв не разрушил тут на хрен все. Почему сохранились коридоры, откуда взялись эти собаки, скелеты и прочие непонятные создания. Может, стены тут покрыты каким-нибудь магостойким материалом, и поэтому выхлоп и пламя прошлись по коридорам, как по трубам? Не буду гадать – пусть все это останется на совести разработчиков, а мне сейчас нужно прикончить вон ту шайку мертвяков. Я выбил остатки табака об столешницу, сунул трубку в инвентарь, поднялся и выпил зелье невидимости.

У магистра Варкаса девяносто тысяч ХП. Мантия дает мало защиты, поэтому он мне ударов на двадцать пять максимум. Маги рядом с ним имеют по семь тысяч единиц жизни, и в первую очередь валить надо их. Хоть у меня и максимальная защита от темной магии, но мало ли что у них там припасено. Личи стоят квадратом с магистром в центре, поэтому мне, в принципе, по фигу, с которого из них начинать.

Невидимость позволяет подобраться к мобам вплотную: «Поехали!» Ледяной клинок сносит одному из магов больше половины ХП, во мне привычно закипает ярость. Язык пламени – и кости так и не опомнившегося мага с сухим треском валятся на пол. Молчание – в Варкаса: «Заткнись, тварь!», и ледяной клинок сбивает второму скелету каст, но оставшиеся заряжают мне в бок два сгустка тьмы, снимая шестьсот очков жизни. Добиваю второго скелета, подныриваю под размашистый удар посоха магистра и бью его плечом в грудь, швыряя на одного из двух оставшихся личей. Силы у нас явно не равны, и магистр вместе с помощником отлетают на пару метров в сторону и валятся на песок. Получаю в бок еще один сгусток тьмы – вот дрянь! Шаг левой в сторону оставшегося – и с доворотом корпуса наношу удар языком пламени сверху. Скелет пытается парировать удар костяным посохом, но меч легко перерубает его на две половинки, с треском расшибает горящий синими дырами глазниц череп и глубоко уходит в грудину. Крит! Бегу к поднимающемуся с плит последнему

оставшемуся скелету и по ходу пробиваю сапогом в грудь Варкасу, вновь опрокидывая его на песок. На первом же ледяном клинке срабатывает заморозка, и я с разворота вторым ударом сшибаю последнему скелету башку.

Вокруг моих ног закручиваются темные щупальца, растущие прямо из песка, в логе мелькает информация о сковывании и небольшом периодическом уроне. Варкас, с которого спало молчание, уходит прыжком на край арены и замирает, выставив вперед руки, между которыми набирает силу какая-то дрянь. «Ну да! Сейчас!» – рычу я и, снимая с себя все неблагоприятные эффекты, прыжком оказываюсь рядом с ним. Боссу сбить заклинание не получается, почти у каждого из них навык концентрации максимален, – тут только специальный удар поможет, которого у меня нет. Язык пламени снимает с Варкаса четыре тысячи ХП, а я получаю в грудь копье тьмы. «Ерунда, всего шестьсот очков в минус», – снова пробиваю ему в грудь ногой – нужно пользоваться преимуществом в уровнях – и обрабатываю клинком сбитого с ног темного мага, поочередно чередуя удары. По некроманту подряд проходят два крита по пятнадцать тысяч урона, Варкас на половине жизни прыжком уходит в центр арены и вскидывает руки вверх. От его посоха к песку, дергаясь, тянутся серые нити. В местах их касаний на свет появляются отвратительные сгнившие конечности вылезающих из земли мертвецов. У меня откатывается прыжок, и я, не дожидаясь, пока зомби вылезут на поверхность, оказываюсь около босса и рублю его, не замечая ничего вокруг. Вновь сработавшая заморозка сбивает Варкасу «призыв нежити». Не обращая внимания на удары гнилых лап успевших выползти мертвяков, вливаю в босса весь урон. Спину простреливает резкой болью – на автомате пью лечилку и понимаю, что рубить уже некого.

Внимание! Вами получено уникальное достижение: «Первый в Разрушенном дворцовом крыле». Вы и Ваши соратники получаете однопроцентное увеличение наносимого физического и магического урона.

М-да, даже восемьдесят пятого уровня финальный босс может доставить кучу геморроя. Пинаю ногой башку зомбака, сдохшего после смерти призывателя, и наклоняюсь над грудой костей, прикрытой обрывками темной мантии. «Ого! Богато живут темные маги», – хмыкнул я. Двадцать пять золотых монет и три редкие латные вещи! Шлем, наплечники и сапоги – вот какого хрена они раньше не падали? Ладно, с нынешними штрафами за смерть низкоуровневый эквип лишним не будет. Таким образом, если подвести черту, я стал богаче более чем

на пятьдесят золотых за прохождение, плюс три редких предмета. Все необычное и прочий хлам нужно продать, а то у меня еще с Горазмских руин много барахла осталось. И вообще, засиделся я что-то, пора двигать в архивы, тут уже ловить нечего. Напоследок я окинул взглядом зал испытаний и пошел в сторону выхода.

Ключ в древнем замке провернулся с противным скрежетом, я дернул на себя дверь и, сморщившись от запаха гнили, понял, что мастер Прант глубоко ошибался, считая архивы защищенными. То, что не тронул огонь, вполне могли уничтожить сырость и грызуны, хотя когда я зашел внутрь, то подумал, что все, может, не так и плохо.

Помещение архивов было точной копией того, в котором я разговаривал со старым, похожим на китайца в буденновке, демоном. Только сохранилось оно не в пример хуже. Темно-коричневое дерево стеллажей покрыто разводами плесени, некоторые из них обвалились и теперь полностью загромождали и без того узкие проходы. И запах! Отвратительный запах крыс! Самих грызунов нигде видно не было, но следы их деятельности налицо – от книг и свитков с упавших стеллажей и нижних полок, еще пока стоящих, не осталось почти ничего. Судя по шуршанию, доносившемуся откуда-то слева, местные обитатели в настоящий момент переместились туда и что-то сообща пожирали. Наблюдать за этим процессом у меня желания не было, мини-карта помещения указывала точное место, где лежат нужные мне по квесту книги, и это место находилось в противоположной от крысиного пира стороне. А то, что нужно непосредственно мне, вообще находится в дальнем конце зала.

Когда я в первый раз заходил к архивариусу, я даже не удосужился узнать, где мне, собственно, искать нужную информацию. У меня такое часто бывает: зайдешь в магазин, расплатишься – и уходишь без покупки, а тут еще видение, накрывшее меня в первое посещение. Сложно трезво соображать, когда только что умирал от накатывающегося огня, а до этого минут десять рубил всякую мерзость. Так что пришлось снова навещать старика и уточнять у него, что мне конкретно нужно искать.

Убирая в инвентарь шестнадцать тяжелых манускриптов, я негромко материл мастера Куана и его последователей, писавших все это вручную, а заодно с ними и умников разработчиков. Вот почему, если книга древняя, она обязательно должна иметь такие габариты? Как ее читать-то? Хотя какое мне дело, сто шестьдесят килограммов – это в реале много, а тут я точно не надорвусь.

Квестовые книги сохранились нормально, а поскольку стояли на полке в двух метрах над полом, крысы оставили их «чтение» на потом. Или, быть может, их, как и меня, совершенно не интересовала история доминиона Аштар, кто знает…

Нужный мне стеллаж стоял прямо у дальней стены. Когда-то стоял… Я откинул в сторону особенно крупный, покрытый плесенью обломок и осмотрелся. От содержимого пятиметрового стеллажа сохранилось не больше двадцати пергаментных свитков. Они сейчас валялись на полу среди ошметков, оставшихся после крысиного пиршества. Ненавижу крыс! Сожрали все, что смогли, хотя валяющиеся на полу свитки внешне выглядели нетронутыми. То ли на вкус пергамент не понравился грызунам, или, может, он пропитан какой-то магией, поэтому умные твари и не стали это употреблять или все же оставили на потом.

Внезапно до моего слуха донесся какой-то хриплый звук. Я прислушался – звук, казалось, шел откуда-то из-за стены. Шуршание грызунов в архивах мешало, но если слушать внимательно, то можно было различить чье-то прерывистое дыхание. Я оглядел стену и заметил длинную трещину, край которой торчал из-за одного из сохранившихся у стены шкафов. Что это? Герид что-то рассказывал о тюрьме, к которой примыкает разрушенное западное крыло. «Видимо, там за стеной – одна из камер с каким-нибудь бедолагой, – пожал плечами я и махнул рукой. – Мне-то какое до этого дело?» Я не Робин Гуд, у меня и своих проблем выше крыши.

Так, что у нас тут? Я аккуратно собрал с загаженного пола шестнадцать уцелевших свитков, отошел метров на пять вправо и, прислонившись спиной к одному из уцелевших стеллажей, стал по очереди просматривать найденное. Все свитки были примерно десятисантиметрового диаметра, имели длину сантиметров пятьдесят и содержали от одного до десяти листов тонкого пергамента. Первые шесть заполнены какими-то непонятными таблицами, седьмой описывал животное, хм: «Ниоркей – змеевидное существо, достигающее шестиметровой длины и почти трехсоткилограммового веса. Ниоркеи могут скользить по поверхности подобно змеям или использовать для этого восемь пар коротких лап…» Я представил себе этого урода и убрал свиток обратно в сумку: вдруг мне снова захочется внести что-нибудь в летописи – чем не тема? Повезло мне на четырнадцатом, содержащем всего лишь один лист пергамента. Им оказалась достаточно подробная карта Свободного княжества Крейд.

Княжество, как и сказал Прант, состояло из двух провинций, хотя вторую, Гильтор, провинцией можно было назвать с трудом. Примерно в три раза меньше Антарры – главной провинции княжества, Гильтор располагался на юго-западе и со всех сторон был окружен Айримскими горами. Интересующая меня цитадель, Крейд, находилась на юге Антарры, которая, в свою очередь, делилась примерно на девять равных частей. Всего в главной провинции – два небольших города и семь замков. С юга Антарру пересекала река Ител, которая брала начало в варварских землях и впадала в огромное озеро Индис на западе. На севере княжество граничило с доминионами Аштар и Руалт, на востоке – с территориями варваров.

Только карта – и ни слова ни о проклятии, ни о том, что произошло в княжестве двести восемьдесят лет назад. Я тяжело вздохнул – поход в разрушенное крыло ясности мне не добавил, но хорошо, что хоть карта нашлась. Я свернул свиток и только перенес сведения на свою глобальную карту, как внезапно пол под моими ногами резко ушел в сторону…

Багровое солнце клонилось к теряющемуся в дымке горизонту, его последние лучи освещали холмистую, покрытую чахлой растительностью равнину перед захваченной цитаделью, окрашивали в красноватый цвет обломки надвратной башни и, словно отряды неприятеля, проникали на замковый двор через проломы в каменных стенах. Пыль уже улеглась, ветер уносил на запад остатки дыма от сгоревших во время штурма деревянных построек. Часть карателей привычно, без суеты осматривала захваченное укрепление, остальные разбивали походный лагерь напротив главных ворот, а конные десятки гейтар патрулировали территорию на пределе видимости.

На краю пирамидального донжона захваченной крепости стоял высокий темноволосый тифлинг, закованный в черный с золотой гравировкой латный доспех, и, сложив руки на груди, хмуро смотрел на закат. Рубленые черты лица, твердый подбородок, прямой с горбинкой нос и глаза – желтые глаза привыкшего повелевать многими жизнями. Его фигуру окутывала незримая аура могущества, и, казалось, даже ветер с опаской трогал полы его длинного бордового плаща. Демона не смущали ни сотни обезображенных трупов, которыми была завалена верхняя площадка донжона, ни витавшие в воздухе тяжелые запахи крови и смерти.

– Цитадель пуста, господин, – подошедший, худой невысокий тифлинг с хищными чертами лица, был одет в черную с откинутым капюшоном рясу, – мы обыскали тут все. Светлым каким-то образом удалось уйти, я не чувствую следов перехода, но здесь… – он посмотрел на кубический алтарь, расположенный в центре огромной гексаграммы, по краям которой лежали изломанные фигуры в окровавленных серых рясах, и со вздохом продолжил: – Здесь еще долго сложно будет что-то почувствовать. Быть может, Саад Хор хоть как-то прояснит ситуацию?

– Ты говоришь, светлый ушел в одиночку, потому что… – не меняя позы, произнес владыка. Его голос звучал отчужденно и глухо, но у любого неподготовленного кровь стыла в жилах от этого голоса. Впрочем, князя Сайтора, главу ищущих, одного из влиятельнейших лиц доминиона Баллиос, главного доминиона Алкмены, назвать неподготовленным было нельзя.

– Да, владыка, если в его руках находился сотворенный артефакт, это объясняет многое. А все вокруг говорит как раз о том, что отрекшимся удалось завершить ритуал.

– Ты думаешь, люди приходили за артефактом?

– Нет, вряд ли. – Тифлинг кивнул на лежащую на замковом дворе тушу мертвого хозяина цитадели. – Эта тварь, вылизывая своим хозяевам задницы, резала свой народ, словно скот, а когда выжившие восстали и заперлись в Хантаре – городе в устье Ителa, кто-то из Дважды проклятых научил местных открывать порталы на Карн. Вилл и Сират очень хорошо прикрывали своего выкормыша, потому-то мы и узнали обо всем этом только таким образом… Я сожалею и готов понести любое наказание, – со вздохом закончил князь.

– И ты считаешь, у людей кончилось терпение? – пророкотал Ахриман, не обратив внимания на последние слова своего ищущего.

– В одном из замковых хранилищ лежат кости, – сухим безразличным тоном произнес глава одного из самых могущественных магистратов Алкмены, – тысячи разумных: люди, демоны, эльфы, гномы… Да, люди как-то смогли определить время и место очередного набега и успели сюда на несколько часов раньше нас.

– Что с княжеством? – Верховный владыка, наконец, оторвал взгляд от заходящего солнца и перевел его на собеседника.

– Княжество в руинах, – пожал плечами Сайтор, – более-менее уцелело только четыре замка. Мы очистили от тварей центральный город княжества, уничтоженный этим деятелем, – князь кивнул в сторону лежащей среди обломков камней туши бывшего свободного владыки. – Посланные вперед гейтары, усиленные магами, сровняли с землей четыре замка, где происходило примерно то же, что и здесь, и были возможны прорывы из Серых пределов.

– Выживших много?

– Почти все уцелевшие местные сейчас сидят за стенами Хантары, о которой я упоминал, и в трех небольших поселениях Гильтора, их немного – думаю, выжил каждый десятый, не больше. Прикажете их уничтожить?

– Нет, не нужно, – покачал головой Ахриман, – когда мы уйдем, тут уж всякое вылезет. Барьер Забвения перекроет сюда путь проклятым богам, но всякую мелочь он не остановит. Вот пусть местные со всем этим и разбираются. – Я не хочу иметь под боком кусок Серых пределов. Эту цитадель тоже не стоит ровнять с землей – ритуал проходил тут, – владыка шумно вдохнул и выдохнул, словно успокаиваясь, и посмотрел на кубический алтарь. – Я сожалею, что светлые нас опередили и Эрисхат смог спокойно уйти, у меня бы он умирал вечность…

– Душа Эрисхата не ушла в Пламя, – пожал плечами Сайтор.

– Повтори! – рука владыки сжала плечо ищущего, он притянул князя к себе и заглянул ему прямо в глаза.

– Магистр Лайнор говорит, что душа Эрисхата была поглощена каким-то артефактом. – Огромные желтые глаза затягивали в себя, подавляя волю, и князь собрал всю волю в кулак, не позволяя дрожать своему голосу.

– Хоть одна хорошая весть. – Ахриман убрал руку с плеча подчиненного и перевел взгляд на вновь прибывшего.

От ведущей вниз лестницы к ним приближалось пятиметровое закованное в матово-черную броню чудовище. Раскосые, налитые кровью глаза, треугольная хищная морда – демон тяжело ступал прямо по раскиданным под ногами трупам, и казалось, что каменные плиты прогибаются под его тяжестью.

– Говори! – глухо произнес Ахриман, когда князь Саад Хор остановился и склонил перед верховным владыкой голову.

– Он ушел в Пламя и захватил с собой Красса, Нира и Ссаридаха, – хмуро пророкотал гигант утробным, похожим на громовой раскат голосом. – Вот что я нашел в его вещах.

Золотая чаша выглядела наперстком на его огромной узловатой ладони. Владыка молча взял протянутый предмет, покачал головой и протянул чашу ищущему.

– Да, – кивнул Сайтор, – это накопитель, а артефакт, скорее всего, был использован светлым.

– Как могло произойти, что семь моих лучших воинов не смогли без потерь убить человеческого мага? – голос Ахримана звучал устало и отстраненно, казалось, владыка находится где-то далеко.

– Я виноват, – еще ниже склонил голову генерал, – мы не ожидали, что человек окажется настолько силен. Он успел подготовиться к бою, а мы поначалу хотели взять его живым… – с тяжелым выдохом закончил гигант.

– Все сходится, – протягивая чашу владыке, хмуро заметил ищущий. – Артефакт был уничтожен и позволил магу противостоять Стоящим у Трона. Я сожалею, владыка, но…

– Сайтор, – голос владыки оборвал ищущего на полуслове, – проконтролируй постановку Барьера, у вас с некромантами сутки на это. Ты, – Ахриман обратил тяжелый взгляд к генералу, – утром организуй вывод из княжества войск. Свободны.

Оставшись на донжоне в одиночестве, Ахриман долго смотрел на лежащую в его ладони чашу, в которой до сих пор чувствовались отголоски великого заклинания.

– Я тоже сожалею, – произнес он, сминая металл ладонью, а в его глазах и голосе мелькнула затаенная боль…

Перед глазами проступают очертания стеллажей. Сижу, привалившись к одному из них спиной, видимо, в момент очередного «просветления» не смог устоять на ногах. Сильно кружится голова, перед глазами все плывет, во рту неприятная сухость. Достаю фляжку с водой, делаю пару глубоких глотков. Фу, кажется, отпустило.

В паре метров – крупная крыса, за ней еще десятка два, внимательно смотрят на меня черными бусинами глаз. Грызунам, видимо, осточертела бумажная диета, им захотелось мяса. Хорошо, что на мне доспех, – без него, думаю, меня бы уже начали жрать. «Хрен вам, а не консервы», – я показываю крысам средний палец, а каменный диск, пущенный следом, рвет тельца шестерых неудачливых грызунов, разбрызгивая в стороны кровь и размазывая по полу кишки.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/smorodinskiy_georgiy/proklyatoe-knyazhestvo

надано
Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: Купити