Чужой среди чужих

Автор:
Георгий Смородинский

Чужой среди чужих

Георгий Георгиевич Смородинский

Мир АрконаТемный Завет Ушедших #1

Может ли что-то заменить привычные будни серого города и повседневной жизни? Ты ведь наверняка мечтал убежать от этого всего туда, где реальны и рыцарский конь, и надежный меч, и прекрасная принцесса! Туда, где подвиги замечают Боги, а друзья никогда не предадут. Где приключения, пророчества, опасность и страх смешиваются с безумным желанием идти дальше, разгадать еще одну тайну, выучить еще одно заклинание.

Добро пожаловать в Аркон. Бескрайний мир загадок и приключений. Тут тебя ждут непроходимые леса и неприступные скалы, развалины замков и руины древних городов. Здесь тебе удастся реализовать свои мечты, стать великим воином, легендарным полководцем или могучим волшебником. Ты сможешь жить жизнью обычного человека или пройти тяжелые испытания и овеять свое имя бессмертной славой. Выбор всегда останется за тобой!

Георгий Смородинский

Чужой среди чужих

Глава 1

– Да скоро он там? – Сэм раздраженно посмотрел на дверь, хотел еще что-то добавить, но, видимо, передумал, махнул рукой и замолчал.

– Успокойся, – усмехнулся Кларк. – Майк сейчас разговаривает с шефом и к началу в любом случае подойдет.

Ну да… Вот уже сорок минут мы сидим в комнате за ареной и ждем менеджера команды Майка Матьюза, которого за глаза зовем Барсуком. Мы – это Кларк, Сэм, Лима, Гаррет и я. Рейнджер, воин, пристесса, маг и разбойник. Два русских, два американца и одна очень болтливая француженка. Даже не представляю, где и при каких обстоятельствах такая разношерстная компания могла бы собраться, однако в многопользовательских играх с полным погружением случается и не такое. «Мир Аркона» с его тридцатимиллионным онлайном занимает в списке аналогичных игр первое место. Без нормального PvP-контента[1 - PvP – сокр. от англ. Player vs Player, переводится как «Игрок против Игрока». Термин появился для того, чтобы можно было отличить игру человека против персонажей, управляемых компьютером (то есть окружения, от англ. environment) – PvE, от игры против других игроков – PvP.] подобную толпу народа не привлечь, поэтому все тут организовано на высшем уровне. Отдельной строкой стоят гладиаторские бои пятерок. Вот мы и сидим – готовимся к очередному такому бою.

– Да что он, в самом деле?! Пятнадцать минут же осталось! – в очередной раз дернулся Сэм. Теперь ему никто уже не ответил…

Все нервничают. Бой нам и впрямь предстоит нелегкий. Наверное, самый сложный из всех, в какие приходилось вступать каждому из нас. Полуфинал Восточной Зоны[2 - Зона – зональный турнир (игровой сленг).] по боям пятерок. И надо же было такому случиться, что из трех оставшихся команд жребий определил нам в соперники именно «Варпов».

– Внимание, бойцы! – Возникший на пороге Барсук захлопнул дверь, убедился, что все его слушают, и кивнул на ворота в стартовой области арены. – Только что говорил с шефом. Он сказал, что за выход в финал каждый из вас вместо двадцати тысяч получит пятьдесят. Вы все и так знаете, как нам эта победа нужна, ну а деньги послужат неплохим стимулом…

– Да хоть по полмиллиона, – буркнул слева Гаррет. – Если бы он сказал еще, что делать с Дисом и его масштабируемым двуручом…

Маг скроил кислую физиономию, небрежно провел ладонью по древку посоха, откинулся спиной на стену и замолчал. На лицах Сэма, Кларка и Лимы я тоже особого энтузиазма не заметил. Оно и понятно: победить бронзовых призеров прошлой «Европы» шансов у нас нет почти никаких. Рейтинг «Варпов» на семь тысяч выше нашего, у них лучше обвес[3 - Обвес, эквип – предметы экипировки персонажа (игровой сленг).], и не зря ставки один к восьми против нас. Но финал Зоны – это гарантированное попадание на чемпионат, и, как бы там ни стонал Гаррет, мы все-таки побарахтаемся. Да и пятьдесят тысяч евро мне будут совсем не лишними.

– Крис! Да какого хрена ты опять спишь?!

«Не, ну вот чего ему от меня надо?» – подумал я, затем демонстративно вздохнул и медленно повернул голову.

– Ну чего тебе, Майк? Мы вроде утром уже здоровались…

– Трейд открой! – едва сдерживаясь, нарочито спокойным голосом попросил менеджер. – И перед боем выплюнь то, что жуешь, в мусорку!

Жвачка ему моя не понравилась, ну да… Чуть больше десяти минут до выхода на арену, и понятно, почему Барсук так нервничает, но мне-то какое дело до его состояния? Нет, так-то Майк Матьюз совсем неплохой парень, и, если бы не он, скакал бы я сейчас по крышам от гвардов или очередную треху отбывал бы в Шанаме. И не скажу, чтобы мне так уж не нравились мои занятия, но в MDM мне предложили очень неплохие деньги, и я особенно не ломался.

– Крис?! Веном?! – рявкнул, выходя из себя, Барсук. – Ты оглох?!

Видя, что Майк уже на пределе, я усмехнулся и кинул наконец ему трейд. Представляю, как бесит всех эта моя показная медлительность, но поделать с собой ничего не могу. В том смысле, что мне плевать на чувства всех окружающих персонажей и одного конкретного менеджера в частности. Сложно стать другим за пару недель. Любой человек, хоть раз в жизни менявший среду своего общения, меня поймет. Откинувшийся зек еще месяц будет с недоверием

брать в руки кухонный нож и на мгновение замирать возле любой двери, ожидая, что ее ему с той стороны кто-то откроет. Вернувшийся со службы солдат пару недель будет выискивать на улицах глазами патруль и просыпаться в семь утра даже после очень серьезной пьянки. Ну а человеку, который четыре года сознательно загонял себя на городское дно, очень сложно почувствовать себя гладиатором.

Получив трейд, Майк быстро передал мне кинжал, подождал, пока я его рассмотрю, и усмехнулся, глядя на мое слегка ошарашенное лицо.

– Это наш ультимейт на сегодняшний бой, – кивнув на даггер[4 - Даггер (англ. Dagger) – кинжал.], пояснил он. – Почти девятьсот рейтинга плюсом. Сам по себе он ничего не решит, но в твоих руках – очень даже может. После боя сдашь вместе с остальными вещами. Мне его надо зарегистрировать. На финал мы заявим тебя уже с ним и в полностью обновленном эквипе.

Менеджер хлопнул меня по плечу и, обернувшись к Лиме, спросил:

– Надеюсь, у тебя сегодня все в порядке?..

Эльфийка что-то ответила, но я уже не слушал. Мир сузился до лежащего на коленях предмета.

Заточка Отложенной Гибели.

Кинжал; одноручное.

Прочность 1625/2500.

Легендарный. Масштабируемый.

Класс: Разбойник.

Не требует уровня.

Урон: 320–380.

+199 к ловкости.

+199 к здоровью.

+100 % к урону от нанесенного на кинжал яда.

При атаке из состояния невидимости добавляет атакующему два комбо-очка[5 - Основной особенностью механики боя разбойника являются комбо-очки, которые можно набирать с помощью комбо-ударов и тратить на завершающие удары. Всего можно накопить до 5 комбо-очков. Причем чем больше накоплено комбо-очков, тем сильнее будет завершающий удар. В «Арконе», помимо комбо-очков, разбойник также расходует Запас Сил.].

Противник не может снять с себя отравление в течение первых трех секунд.

Вес: 0,8 кг.

Выкован Великим Мастером народа дроу Крон-Риш Алеаном.

Базелард[6 - Базелард, или басселард, – тип кинжала и короткого меча с прямым, относительно узким клинком, как правило, четырехгранного сечения.] с рукояткой, напоминающей латинскую литеру «I». Титановый клинок ромбовидного сечения с двумя долами и длиной около тридцати сантиметров. Шершавая жесткая кожа на рукояти с четырьмя изогнутыми заклепками в виде рун.

Он был прекрасен, как последний «порш» жены нашего шефа, стоил ничуть не меньше, а я впервые за все четыре года игры держал в руках такое сокровище…

На бои подобного уровня эквип участников заявляется за сутки, чтобы любой желающий, видя содержимое ячеек бойцов, мог сделать адекватную ставку. Команда имеет право заменить перед боем только один предмет, и такая ротация называется ультимейтом. Это редко когда влияло на исход знаковых боев, но бывали случаи… да… Сейчас как раз, надеюсь, будет такой, потому как это ТОТ САМЫЙ КИНЖАЛ. В том смысле, что из трех основных специализаций

кинжальщика я выбрал именно яды и получил ачивку[7 - Ачив, ачива, ачивка (от англ. Achievement) – достижение, учитывающееся в списке достижений вашего персонажа.] мастера еще полгода назад. Да, обнаружить меня проще, чем мастера скрыта[8 - Скрыт (сленг) – от «скрытность». Одна из специализаций класса «разбойник».]. Да, правильный головорез[9 - Головорез – разбойник со специализацией «бой».] продамажит[10 - Продамажит (от англ. Damage) – нанесет урон.] моба[11 - Моб (от англ. mob – толпа, чернь, бандит) – в онлайн-играх – монстр или просто неигровой персонаж (НПС), агрессивно настроенный по отношению к вашему персонажу.] в полтора раза сильнее меня, но плевать! Специализация Убийство идеально подходила для выбранной мной манеры игры, и свой билд[12 - Билд – сочетание талантов вашего персонажа. Билд зависит от специализации (спека), и часто эти понятия взаимозаменяются, хоть это и не совсем верно. Правильно говорить «я играю в холи спеке, билд 32/5/4», например, где цифры после слова «билд» показывают, сколько очков талантов вложено в различные ветки.] я строил на ядах. С двумя же дополнительными комбо-очками на даггере я раскроюсь[13 - Раскроюсь (сленг) – нанесу удар из невидимости и перестану быть невидимым.] с одиннадцатью тысячами урона вместо семи, на три тысячи оттикает[14 - Тик – срабатывание лечащего или атакующего заклинания, висящего на цели определенное количество времени. Такие заклинания называются ХоТы и ДоТы соответственно.Например: ХоТ – Исцеление, ДоТ – Яд. За время действия такого заклинания при стандартных условиях происходит определенное количество тиков.] яд, и это гарантированно заберет любую не подготовленную к атаке тряпку[15 - Тряпка – персонаж, защитную экипировку которого составляют предметы из материи. Как правило, это творящие заклинания персонажи: маги, священники и т. д.]. Бронзовый он призер прошлой «Европы» или нет – дело десятое.

Нет, понятно, что «Варпы» прекрасно знают, кто я такой, но подобной подлянки, думаю, не ожидают. Вот, казалось бы, еще один левел, и я, за счет возросшего на оффхенде[16 - Оффхенд (от англ. off hand) – предмет экипировки для левой руки. Как правило, наносит меньше урона, чем предмет экипировки main hand (правой, главной руки). Урон от оффхенда можно повысить вложением очков талантов.] урона, смог бы забрать даже этого треклятого Диса, но двухсотый уровень – это уже, увы, совсем другая лига.

Усмехнувшись своим мыслям, я закончил наконец любоваться кинжалом и аккуратно нанес на лезвие тягучую серую жидкость. «Вытяжка из костей грумма» – лучший по моему уровню яд. По крайней мере – из всех на сегодня известных. Вот в душе не имею, что за зверь этот грумм, но кости у него замечательные. Стоят, правда, по весу адамантита – по пять сотен золота за

килограмм, но я же из своего кармана за них не плачу. Мне на бой готовый яд покупают. Десять тиков за десять секунд, и Парализация цели на три секунды в конце – как раз то, что прописал доктор. Я не знаю, где Майк этот кинжал раздобыл, но в моих глазах менеджер только что вырос как минимум на пару пунктов.

Секунд за двадцать я аккуратно нанес на оружие яд, убрал пузырек в сумку и вдруг понял, что в комнате тихо. Оторвав взгляд от лежащего на коленях кинжала, заметил, что все смотрят на меня, и недоверчиво оглядел ухмыляющиеся физиономии сопартийцев. Одновременно с этим Лима, соединив руки вроде съемочного нумератора, хлопнула в ладоши и воскликнула:

– Снято!

– Че? – нахмурился я, непонимающе глядя на развеселившуюся девушку. – Вам делать нехрен? На меня пялитесь?

– Ты свою рожу-то видел? – хмыкнул сидевший напротив Сэм. – В кои-то веки на нормального человека стал похож, а не на наследного принца в изгнании.

– На меня даже будущий муж в день знакомства не смотрел так, как ты только что на этот нож, – кивнув на даггер, с улыбкой пояснила пристесса. – Под маской надменного мастера-убийцы, оказывается, таится робкая застенчивая душа…

М-да. Не знаю, при чем тут робость и застенчивость, но однозначно – прокололся… И ведь с этой овцы станется выложить запись в Сеть на всеобщее обозрение. И вроде не дура, и руки не из задницы растут, а ведет себя как малолетняя идиотка! Впрочем – пофигу, пусть выкладывает. Хайп – он и в Африке хайп.

Не отреагировав на шпильки, я мазнул безразличным взглядом по смеющейся девушке и небрежно пояснил воину:

– Да будет тебе известно, что у дроу не бывает наследных принцев. Изучай матчасть, Сэм, и читай классику. Если ты, конечно, умеешь читать…

– Ну вот, Крис вернулся. – Кларк кивнул менеджеру, поднялся со скамьи и, хлопнув по плечу «задремавшего» Гаррета, указал пальцем на мои колени, где лежал кинжал. – Если уж даггер все-таки сумели достать, то нам сегодня придется полностью сменить тактику. Ты! – Он пристально посмотрел мне в глаза. – Ты обязан сразу же забрать мага. Не законтролить, а вынести в течение полуминуты!

– Яволь, босс, – ответил я капитану команды. – Сделаю!

Кларк еще пару секунд буравил меня взглядом, потом кивнул, обернулся к ребятам и продолжил:

– Лима, ты – как всегда; я, Сэм и Гаррет фокусим[17 - Фокусить (от англ. Focus – фокус, центр) – тактика согласованного уничтожения группой игроков наиболее приоритетной цели. Быстро фокусить самых опасных врагов является важной составляющей командной игры.] приста. Только он и маг могут снимать с остальных яд. Когда оба лягут, я и Гаррет переключаемся на Диса. Веном и Сэм – к Дису не подходить, и дальше по обстоятельствам. Выходим, как обычно, под Куполом, баффы без изменений. Все! Четыре минуты до боя. Настраивайтесь!

Кларк перевел взгляд на сидящего в углу Барсука, пожал плечами и вздохнул:

– Мы постараемся, Майк…

Менеджер кивнул, поднялся и медленно оглядел наши лица.

– Да уж, постарайтесь! Удачи вам, ребята! А я, как всегда, пойду пить успокоительное…

Майк улыбнулся, махнул рукой и направился к выходу.

«Ну да, успокоительное, конечно!» – хмыкнул про себя я, проводив взглядом менеджера. Видел я его, когда он в Москву прилетал на заключение контракта. Ему если и пить, то только вискарь литрами. Два метра ростом, и кулаки – с мою голову каждый. Если бы не вытянутая физиономия с двумя шрамами на проплешине, то его не Барсуком звали бы, а Кинг Конгом. Майк на «барсука» вроде не обижается, но все равно мы его так только за глаза зовем. Ну его – а

вдруг да обидится? Впрочем, в задницу Майка с его нервами!

Я провел ладонью по лежащему на коленях кинжалу и попытался сосредоточиться на предстоящем бое.

Кларк ничего нового не сказал. Сетапы[18 - Сетап (от англ. Setup) – состав команды или рейда. «Оптимальный сетап» – такой, в котором учитывается получение максимального количества баффов, нанесение максимально возможного урона, выгоды позиционирования.] у нас с «Варпами» почти одинаковые. Рога[19 - Ро?га (от англ. Rogue) – разбойник, плут, жулик.] – маг – прист – воин – лучник. Отличия только в специализациях. Кларк у нас – чистый рейнджер без пета, а Гита777 у противника – хант[20 - Хант (от англ. Hanter) – охотник.]. Дамаг у нее процентов на двадцать меньше, чем у Кларка, но ее пет – бородавочник – имеет рывок и стан[21 - Стан (от англ. Stun) – оглушение, ошеломление, способность других игроков или монстров лишать вашего персонажа возможности действовать на какое-то время.], чем может серьезно попортить нам кровь. Наш Сэм – берсерк, как Дис, и влить[22 - Влить – нанести урон (сленг).] может в противника много, но оба его меча не идут ни в какое сравнение с масштабируемым двуручником оппонента. Дис вообще – тот еще урод, и я в душе не имею, какого хрена он уже второй сезон заявляется в «Варпах». С его скилом[23 - Скил – здесь: уровень игрового мастерства игрока – насколько правильно растут у него руки (сленг).] и обвесом – мог бы спокойно за «Самсунг» выступать. И этот его двуручный меч… Почти пятнадцать крита на сто девяносто девятом уровне! Талантами и ачивками Дис себе еще девять процентов набрал. Если учесть, что арена срезает десять процентов от шанса нанесения критического урона ради зрелищности и баланса, то у него все равно остается четырнадцать! Это против моих семи! А крит его рельсой гарантированно шотнет[24 - Шотнуть, ваншотнуть (от англ. one shot – один выстрел) – убить кого-либо одним ударом/выстрелом, или, наоборот, когда кто-либо умирает от одного удара босса/монстра.] любого из нас, кроме Сэма! И ведь даже уклониться нельзя: у каждого нормального вара[25 - Вар (от англ. Warrior) – воин.] на увернувшуюся цель сразу следует инстантная[26 - И нстантный (от англ. instant – «мгновенный») – удар, заклинание, на которые не требуется время.]Расплата с пятидесятипроцентным критовым шансом.

Созерцать падающий на тебя двуруч и не двигаться с места – то еще удовольствие. Особенно если учесть, что бои гладиаторские и на арене включены десятипроцентные болевые ощущения. Впрочем, эти десять процентов боли – голимое вранье. Будь это так – некоторые удары и касты

вызывали бы смертельный болевой шок. А так – даже при одном проценте ХП самая сильная боль ощущается как хороший удар боксерской перчаткой по носу. Неприятно, но терпимо[27 - В игре «Мир Аркона» болевые ощущения нарастают по мере уменьшения твоего ХП – хит пойнтов – количества единиц жизни. Теоретически заявленный порог боли игровой персонаж почувствует, когда у него останется менее 10 % очков жизни (здоровья).]. В общем, Диса нужно валить на расстоянии. Это в теории, а на практике – что с ним делать, не знает никто.

Вообще, неосведомленный человек, выслушав тактический план Кларка, покрутит у виска пальцем. А как двигаться? В каком порядке атаковать? Кто кого прикрывает? Вот только арена, увы, не шахматная доска, и что там нас ждет – решает Его Величество Рандом.

Всего разработчиками создано двести пятьдесят площадок разных размеров и форм. Препятствия и покрытие тоже появляются случайным образом в момент генерации арены. Никто никогда не знает, где он будет биться: на песке, в развалинах замка или по колено в болотной воде. Но это общие правила. На соревнованиях не будет ни песка, ни воды, покрытие – исключительно твердое, чтобы невозможно было по следам вычислить скрывающегося в невидимости противника. Ландшафт и препятствия тоже должны быть симметричными, чтобы ни у одной из команд не возникло даже тени преимущества. Деньги на соревнованиях крутятся немалые, и драка просто обязана быть честной.

«Аркон», как и все подобные игры, создан для легального отъема денег у скучающего населения планеты Земля, и правило честного боя тут прописано на уровне аксиом. Иначе никто не будет в эти игры играть. Поэтому свои ценные указания Кларк начнет раздавать, как только увидит, в каких условиях нам предстоит драться, а это случится только тогда, когда исчезнет прикрывающий арену туман. Впрочем, нубов в команде нет, и свои задачи каждый знает и так. Я вот, к примеру, доведу ребят под Куполом Невидимости до препятствия и только тогда уже пойду валить мага. Стандартная для роги практика.

Резкий прерывистый звук известил о минутной готовности, на воротах арены появились цифры обратного отсчета, а в чат Зоны выскочило яркое системное сообщение:

Внимание! Первый полуфинал (5x5 Gladiators East 180–199) MDM – Warps начнется через минуту. Место на трибуне по коду GRDVYD-199…

Ну вот, через двадцать секунд разойдутся створки, еще полминуты на баффы в «предбаннике» – и бой… В кровь словно впрыснули кубик адреналина, от предвкушения на пару секунд задрожали колени. В детдоме, школе и армейке так было всегда. Перед каждой серьезной дракой. Ненавижу и обожаю это чувство… и именно из-за него я когда-то подался в «разбойники».

033… 032… 031…

Створки ворот беззвучно разъехались, открыв небольшую квадратную комнату, дальняя стена которой скрывалась в тумане.

– Ну что, пошли? Окропим снежок красненьким? – Гаррет посмотрел на жующего меня, с сомнением покачал головой, усмехнулся и первым зашел в «предбанник».

Спешить смысла не было, все баффы вешаются за пять секунд до старта, но зайти нужно в течение десяти секунд, чтобы не нервировать остальных. Баффы от еды и химии отключены, «бинты» – тоже. На поясе только по одной бутылочке ХП, маны и запаса сил.

Быстро пробежав пальцами по ячейкам, я вытащил второй нож и зашел в комнату вслед за Лимой. Кларк, как обычно, последним.

009… 008… 007…

Кожу пощипывает от каждого баффа, в воздухе – запах озона…

003… 002… 001… Бой!

Туман исчезает! Купол!

– Пошли! – привычно командует Кларк, и я, скрыв всех ребят, быстро направляюсь к стоящим неподалеку колоннам.

Арена на сей раз являла собой идеальный круг чуть больше полусотни метров, с покрытием из шершавых каменных плит. Оба выхода – шириной метров десять, каждый обрамлен парой мраморных колонн – таких, что за любой спокойно мог спрятаться слон.

Навскидку – больше пяти тысяч зрителей. Трибуны что-то орут, но звуки сюда не долетают. На арене только групповой чат.

– Гаррета к левой колонне, Лиму направо, – увидев площадку, мгновенно приказал Кларк. – А нас потом до упора тащи на десятку[28 - Во время боя есть правила быстрого ориентирования. Круглая или близкая к круглой арена рассматривается как циферблат с шестеркой в месте выхода. Квадрат мысленно разбивается на девять равных площадок. Неправильная форма арены предполагает ориентирование по сторонам света, где выход является югом.].

Кэп решил атаковать? Логично, и ничем другим эту «десятку» не объяснить. Лима и Гаррет избегут на первых секундах воинского рывка и прямых рейндж-атак[29 - Рейндж-атака (от англ. Range) – атака, наносимая на расстоянии.], а Кларку и Сэму откроется тот, кто прячется за дальней левой колонной. У «Варпов» такой трюк не получится, потому что я на десять процентов быстрее роги противника. Они просто-напросто не зайдут так далеко. Нет, конечно, враги могут ждать нас за этой колонной все, но это тактически глупо: Дис – козырная карта противника, и они обязательно ее разыграют. Это значит, что воина и хантера рога поведет в центр. С середины арены Дис сможет рвануть в любую ее точку, а Гита777 его по необходимости прикроет.

Не драка, а какие-то, мать его, шахматы! Но Кларк все-таки мастер! Мгновенно все просчитал! За левой колонной, скорее всего, прячется прист: Дис и Гита должны быть под хилом. Маг будет за дальним укрытием, и с его позиции

Кларка и Сэма не достать! Если только он выбежит вперед… мне навстречу… А я как раз проскользну мимо центра… С меня-то невидимость не спадет.

«Скинув» Гаррета и Лиму, я быстро двинулся к нужной точке и, на последних секундах Купола, начал обратный отсчет:

– …три…два…один…бой!

Сэм с ходу влетает Рывком в притаившегося за колонной бородатого приста. Кларк всаживает стрелу хилеру в грудь, а я, резко сместившись вправо, сапаю[30 - Сап – сленговое название Ошеломления. Парализует не участвующую или не вступившую в бой цель сроком на 1 минуту. Действует только на гуманоидов и зверей. При получении урона цель придет в себя. Максимально 1 цель.] появившуюся на дороге Гиту и, обогнув Диса, устремляюсь к выскочившему из-за колонны магу.

Молодой парень в синей мантии, заметив Ошеломленную лучницу, швыряет перед собой Засветку и атакует кого-то из ребят Ледяным Болтом. Быстро обхожу детект[31 - Детект (от англ. Detection – обнаружение) – в игре Детектящие заклинания – заклинания, позволяющие обнаружить невидимого противника.] и раскрываюсь в спину магу Глубоким Порезом. Станить нет смысла, он все равно уйдет, поэтому просто сливаю в него четыре комбо-очка и тут же замираю в Оковах.

Потеряв три тысячи ХП, маг блинкается[32 - Блинк (от англ. blink – «вспышка») – способность персонажа мгновенно перемещаться на короткие расстояния (телепортироваться).] в центр и пытается снять с себя яд. Гита, выйдя из Сапа кольцом[33 - Аксессуар, получаемый игроком за очки славы. При использовании раз в пять минут снимает определенные негативные воздействия.], всаживает мне в грудь стрелу из своего странно изменившегося лука, вешает Метку Охотника и тут же получает в спину Ледяной Болт от выскочившего из-за колонны Гаррета. В мою сторону бежит бородавочник лучницы, Кларк с половиной ХП отпрыгивает от влетевшего в него Диса, Сэм снимает Устрашение Ревом Берсерка и продолжает фокусить бородатого. Головорез «Варпов» станом открывается на Лиме. Пошла массовка!

Бородавочник похож на крупную клыкастую крысу – очень неудобный зверь, и его обязательно нужно кончать! Пет[34 - Пет (от англ. Pet) – питомец.] охотницы

влетает в меня одновременно с Болтом опомнившегося мага, и к Ледяным Оковам и Метке Охотника добавляется пятисекундный стан. Собственно, этого я и ждал!

Кольцом сбрасываю с себя все дебаффы, опрокидываю свинью на плиты и двумя комбо-ударами набираю на ней три очка. На арене Опрокидывание работает только на некоторых призванных существах, и роги этот навык, как правило, не берут. Но я-то в команде только третий бой, с билдом окончательно не определился. Ребята не настаивали – вот оно и пригодилось.

Два удара проходят по лежащей цели критами, свинья визжит, кровь из разорванного бока брызжет мне на рукав. Пет уже не жилец: две тысячи ХП – яд его доберет.

Кувырок вправо от очередного Болта обнаглевшего мага, Шаг за Спину, Обездвиживающий удар и Кара на пять комбо-очков – и восемь тысяч ХП. Кинжал по рукоять погружается парню в спину, маг юзает кольцо, сбрасывая стан, но первый же тик яда скручивает его смертельной судорогой.

– Веном! Гиту! У нее «Гидра»! – выкрикивает Кларк, и его иконка гаснет следом за иконкой убитого мага.

Спустя секунду «падает» бородатый прист и Дис с ревом влетает в Сэма. Тот, выйдя из секундного стана, отвечает сдвоенным ударом клинков, но это уже агония. Гита потрудилась на славу, расстреливая Сэма, как в тире, пока тот висел на присте, а Дис добивал Кларка. У наших колонн Лима с Гарретом разбираются с законтроленным рогой, а с начала боя прошло чуть больше минуты.

На меня запоздало обрушиваются звуки сражения. Грохот металла, хлопки тетивы, тупые удары стрел, треск рассыпающихся Ледяных Болтов, грубая ругань Гаррета.

Маг с пристом мертвы, и вроде бы все пока идет по плану, и если бы не «Гидра» у Гиты… Гребаный каламбур! Масштабируемый лук с нереальным уроном! Ультимейт «Варпов» на этот бой… и если Диса мне не забрать никак, то Гиту – можно попробовать. Черноволосая эльфийка, словно услышав мои мысли, оборачивается и всаживает мне в грудь стрелу, сбрасывая ХП до четырех тысяч.

Сука!

Тут же разбиваю на поясе мензурку и, Уйдя в Тень, с максимальной скоростью направляюсь прямиком к охотнице. Бег в невидимости будет доступен только на двести пятидесятом уровне, но мне хватит и ста тридцати процентов от базовой скорости.

Эльфийка, полностью переключившись на меня, пускает две Осветительные Стрелы: право-лево, с пересекающимися областями. Но кратчайшее расстояние между двумя точками, как известно, прямая, и я, обогнув область первой стрелы по дуге, успеваю проскочить, пока вторая не преградила дорогу.

Глубокий Порез! Охотница вскрикивает, и я, уже раскрывшись, оглушаю ее Коварным Финтом! Получи, сука! Проскользнув ей за спину, разряжаюсь Искусным Ударом и тут же накидываю на руку Цепь! Цепная Связь – прикольная фича[35 - Фича (от англ. feature) – в жаргоне программистов, геймеров и других пользователей компьютеров какая-нибудь недокументированная возможность, фишка.], очень популярная у бандитов Вайдарры, но на арене из-за пятнадцати бесполезных проходных талантов ее используют редко.

Гита скидывает стан, отпрыгивая на тридцать метров вправо. Мои ноги опутывает какая-то липкая дрянь, но Цепь тянет меня за охотницей.

Приземлившись по-кошачьи, девчонка бьет мне сапогом в живот, вскидывает свой уродливый лук и всаживает в плечо стрелу. Вот же стерва рукастая[36 - Уровень игры, то же самое, что и скилл.]! В ту же секунду сереет иконка Сэма, ледяными обломками рассыпается вражеский рога, и Дис, мгновенно оценив ситуацию, гремя на ходу доспехами, бежит к Гаррету. Лима восстанавливает магу ХП – жаль, что до меня опять не достает.

Левая ладонь яростно оскалившейся Гиты вспыхивает зеленым колдовским светом, и я, зная, что за этим последует, ухожу в Танец с Тенями! Весь дамаг от Залпа охотницы распределяется между восемью появившимися вокруг нее призрачными целями. Я отхватываю свою дозу урона и, дождавшись отката Обездвиживающего Удара, отправляю лучницу в нокдаун! Яд и предыдущая атака уже сожрали две трети ее ХП, поэтому я завершаю трехочковой Карой, бью Обманным Ударом и провожу Удушающий Захват, набирая еще три очка, дабы иметь возможность маневра. Дис с удара сносит разрядившегося в него

Гаррета, скидывает Устрашение Ревом Берсерка и, вскинув на плечо свой чудовищный меч, бежит к хрупкой пристессе.

Тело задушенной эльфийки выгибается у меня в руках, я кидаю труп на пол и бегу следом за воином.

Две тысячи ХП… я ему на один удар… как же не вовремя прошел по Гаррету этот крит! Блеснувшее лезвие рвет ткань на плече у Лимы и почти в ноль скидывает ее ХП. Закусив от боли губу и покачнувшись, пристесса вскидывает руки.

Кувырок! Глубокий Порез — по бедру воина. Он вновь заносит меч! Кувырок в сторону! Сверху падает прилетевшее от Лимы лечение! Меч с треском разрубает девчонке плечо, и она, нелепо взмахнув руками, валится на землю окровавленной куклой. Гребаные спецэффекты в действии!

Дис, у которого осталось еще тринадцать тысяч ХП против моих семи, резко оборачивается и режет мне скорость Устрашающим Ревом! Обернувшись, пячусь, стараясь выглядеть жалко и про себя считая секунды тикающего на нем яда. Пять комбо-очков – тут, главное, рассчитать и ни в коем случае не уворачиваться, иначе попаду под мгновенную Расплату…

…6…7

Резко бросаюсь вперед и разряжаюсь воину в грудь завершающей Карой! Огромный двуруч, падая, попадает мне почти по шее, во рту сразу появляется противный привкус, а перед глазами полыхает багровый туман.

…9

Меч вновь взлетает, на перекошенном от напряжения лице Диса мелькает торжествующая улыбка, и он замирает на десятом тике моего чудесного яда! Парализ! Да!

Обманный удар! Укус Скорпиона! Не зря я все-таки выполнял мастера! Скольжение за спину! Коварным Финтом перевести Парализ в Оглушение! Подлый Удар! И снова Кара! Все!

Острие кинжала пробивает воину шею, Дис вздрагивает всем телом и, скрежетнув мифрилом, валится на плиты у моих ног!

Внимание! Первый полуфинал (5x5 Gladiators East 180–199) MDM – Warps завершен победой MDM! Администрация игры поздравляет гладиаторов MDM (Кларк Уайт – Лима Нейше – Сэм Нейше – Гаррет Аррс – Крис Веном) с выходом в Финал Восточной Лиги Претендентов!

Рев зрителей рушится на меня подобно цунами. Перехватываю кинжалы, раскидываю руки и, обводя взглядом трибуны, дерзко улыбаюсь болельщикам. Кошелек команды звенит, как игровой автомат с выпавшими семерками. Перед глазами все еще плывет туман, но пофигу! Мы уже на «Европе»! Резко опускаю руки и так же резко кланяюсь. Людям это нравится, а нам немного денег не помешает!

Во время всего боя и в течение пяти минут после него каждый болельщик может забросить немного денег в кошелек понравившейся ему команды. У пятерок нашего уровня, как правило, выходит не больше десяти золотых за выступление, но сегодня мы, по ходу, установим личный рекорд. Деньги нужны. Мне даже страшно подумать, сколько может стоить выданный Майком кинжал, но когда-нибудь я куплю себе такой же. Вот уже четыре года большую часть времени я провожу в игре. А уж раз игра стала твоей жизнью, ее нужно сделать максимально комфортной и интересной.

Закончив с поклонами, я крутанул в ладонях ножи, убрал их за пояс и, помахав трибунам, направился к выходу. Я не очень люблю людей, а когда их много и они орут – не люблю тем более.

Подходя к перекрытым пленкой воротам, я мазнул взглядом по окровавленному телу Лимы и вздохнул. Если бы не ее прощальный хил, не арендованный Майком нож и не тактика Кларка – этой победы бы не было. Хороший прист всегда умирает первым, а каждый бой складывается из сотни таких вот «если». Ребята

уже в «раздевалке», а их тела еще полежат, радуя своим видом болельщиков, и исчезнут только с исчезновением арены. Ведь трупы и кровь – это по-своему красиво, и не просто так эти бои названы гладиаторскими.

В комнате подготовки царило радостное оживление, а при моем появлении народ дружно зааплодировал. Чувствуя себя не в своей тарелке, я с сомнением оглядел улыбающиеся лица, нашел взглядом Лиму и кивнул:

– Спасибо!

– А до нас ты свою фирменную улыбку не донес? – еще шире улыбнулась пристесса и, приблизившись, прошептала мне на ухо так, чтоб слышали все: – Ты когда улыбаешься, Крис, старайся это делать естественно, а не так, словно кто-то растягивает тебе рот. Тренируйся, и к тебе потянутся люди. Заведешь новых друзей…

– Да мне и вас-то с Майком уже много, – хмыкнул я, глядя на стоящего посреди комнаты менеджера. – Нахрена мне кто-то еще?

– Если бы ты не был таким социопатом, то, скорее всего, тебя не было бы в команде, – смерив меня взглядом, улыбнулся Майк в ответ. – Но мы тебя все-таки нашли, и сегодня ты вытащил бой! Да выплюнь уже эту жвачку и сдавай по-быстрому эквип, а то меня срочно требует шеф!

– Чего это – «социопат»? – поинтересовался я, перекидывая менеджеру оружие и броню. – У моего канала на твиче[37 - Twitch – видеостриминговый сервис, специализирующийся на тематике компьютерных игр, в том числе на трансляциях геймплея и киберспортивных турниров.] около ста тысяч подписчиков было!

– Будь ты пообщительнее – их было бы за миллион, – приняв трейд, пояснил Майк, – и подписать с тобой контракт у нас бы вряд ли получилось. Ты прекрасно это знаешь и без меня. Ну все, ребят! – Менеджер поднял руку в прощальном жесте и напоследок оглядел нас: – Вы лучшие! Спасибо за великолепный бой, и послезавтра, в полдень, жду всех в офисе. Деньги перечислены. Удачи!

Майк кивнул и скрылся за дверью.

Эффектнее, конечно, на его месте было бы растаять, подобно Чеширскому Коту, но в «Арконе» такой трюк, увы, не пройдет. Комнату подготовки покинуть можно только на своих двоих. Тут из игры-то не везде разрешено выходить. Нет, кнопку логаута[38 - Выход из системы, в частности, из игры (от англ. logout).] можно нажать даже на Площади Героев Вайдарры, но тогда твоего перса автоматически портанет на кладбище, что в пяти километрах от городских стен. Сомнительное, я бы сказал, удовольствие.

– Так, ты не забыл, что у нас завтра праздник? – тронув меня за рукав, напомнила Лима.

Ну да, помню, как же. У Лимы с Сэмом завтра годовщина свадьбы, и им зачем-то понадобился я. Не то чтобы меня радовала перспектива проторчать несколько часов на бессмысленном, с моей точки зрения, мероприятии, но отказывать – глупее вдвойне. Мне в этой команде еще минимум год играть, так что усложнять не стоит.

– В час по-местному в «Лебеде»? – обернувшись, уточнил у девушки я.

– Да, все правильно, – кивнула эльфийка. – И еще ты говорил, что у тебя есть подруга. Обязательно приходи с ней! Мы все хотим познакомиться с этой отважной женщиной.

– Обязательно, – хмыкнул я и, попрощавшись с ребятами, покинул помещение, пока Лиме в голову еще какая-нибудь идиотия не пришла.

Нет, конечно, Дашу позвать можно, да только пошлет она меня по известному адресу. Свою подругу я уже успел изучить хорошо.

Выйдя в коридор, я сразу же повернул направо и открыл ключом первую попавшуюся дверь. Оказавшись в личной комнате, сразу нажал кнопку выхода и сел на кровать, ожидая, пока дотикают секунды появившегося перед глазами таймера. С игрой на сегодня все: есть важные дела в реале.

Глава 2

Открыв глаза, я дождался, пока крышка капсулы отъедет в сторону, откинул боковину, сел и посмотрел на стенные часы. Четыре часа дня – все по плану, – времени у меня вагон. Как был – в одежде Адама – прошел на кухню и, вытащив из холодильника бутылку минеральной воды, сделал пять глубоких глотков. Виртуал высушивает организм, и после восьми часов в «Арконе» пить хочется, как после десятикилометрового марш-броска с полной выкладкой. Впрочем, пить много нельзя, мне еще нужно сегодня позаниматься.

Вообще, маршрут после выхода из игры у меня за эти годы выработался стандартный: холодильник – туалет – беговая дорожка. Пять коротких комплексов физических упражнений после бега – и дальше по плану.

В двадцатых годах бытовало мнение, что профессиональный игрок – это обязательно прыщавый толстый задрот, не способный о себе позаботиться. Все это ерунда! Безвольный неудачник никогда ничего достигнуть не сможет. И пусть киберспорт вместе с шахматами и шашками называют спортом только в угоду публике, а в том же «Арконе» твои физические данные что-то решают лишь до тридцатого уровня – запускать себя все равно нельзя. Физическая форма влияет на общее состояние организма, настроение, скорость оценки ситуации. Да, вкачав тысячу в ловкость, ты можешь поймать стрелу, пущенную в тебя равноуровневым лучником, но что с этой стрелой делать дальше? Куда бежать? Кого из противников атаковать? Какие навыки и в какой последовательности использовать? Тренировки и практика в игре, спорт и правильное питание в реале – залог нормального развития любого профессионального игрока. И не важно, чем он занимается: шарит по сумкам на рынке одной из шести столиц, бьется на арене или рейдит в основе какого-нибудь клана. Без нормальной физической формы в реале результаты будут не те. А результат – это деньги, которые просто так тебе никто, увы, не дает.

Вернувшись в комнату, я включил уборщика, затем оглядел свое холостяцкое жилище, задержал взгляд на фотографии деда, украшавшей стену, и вздохнул. Ладно, пора начинать. В семь у меня встреча с подругой, и нужно до шести все закончить.

С Дашей мы познакомились четыре года назад в игре, в стартовой локации дроу, но встречаться стали только в прошлом году. И виной всему книга Роберта Сальваторе. Даша оказалась фанаткой «Темного эльфа», а я, в отличие от нее, расу выбрал исключительно из-за двухпроцентного бонуса к даггерам и экономии двух талантов на скрыте. У меня даже кожа в игре нормального

светлого цвета. Фанатизм – дело такое, и ко всем этим толкиенутым ролеплейщикам я отношусь с понятной долей иронии, но когда дело касается лично тебя – пытаешься соответствовать. И я пытался: звонил, ухаживал, разделял некоторые ее феминистские взгляды. Даже согласился прочитать сагу о темном эльфе… тут-то и вышел облом.

В существование описанного в книге мира может поверить только человек, совершенно не знакомый с историей развития общества. И дело тут вовсе не в матриархате и не в том, что автор писал не про людей. Общество, где уничтожение правящих домов фактически поощряется этими самыми правящими домами, а воины проигравшей стороны сразу и безоговорочно присягают победителю, дебильно по своей сути. По логике, лет через сто остался бы только один правящий дом, но, скорее всего, общественный строй сменился бы гораздо раньше. Фанаты могут сколько угодно орать, что это не эльфы виноваты, а их богиня, но на вопрос: «Какой толк богине от описанного в книге беспредела?» – логично не ответит никто. Даша вот не ответила, и мы не виделись больше трех лет… Конечно, я мог с ней во всем тогда согласиться и изобразить восторг от прочитанного, но это было бы неправильно. Будь честен с человеком ровно настолько, насколько хочешь, чтобы он был честен с тобой. Мне уже как-то врали, а потом предали, и больше я такого для себя не хочу…

К слову, разработчики частично повторили описанное в книге общество, и в игру сразу же ломанулись фанаты. И это несмотря на то что в «Арконе» дроу не являются темными эльфами, как те описаны у классиков. Раса создана в противовес государству гномов, а темные эльфы, в свою очередь, враждуют на поверхности со своими светлыми собратьями. Место обитания дроу в «Арконе» носит название Антрума и серьезно отличается от классического Подземья. Отдельные пещеры тут имеют площадь свыше сотни квадратных километров, а их своды в некоторых местах поднимаются на километровую высоту. Столица государства Лууу по размерам не сильно уступает Вайдарре – столице государства людей Эрантии, а общая протяженность тоннелей, по заявлению разработчиков, соизмерима с протяженностью дорог крупного европейского государства. Тут даже сельское хозяйство есть, поскольку на грибах, рыбе и мясе рофов[39 - Рофы – существа, похожие на яков, служат домашним скотом народам классического Подземья.] долго не вытянуть. Часть дроу, в основном простолюдины, живут на поверхности, где занимаются возделыванием земли.

Всего Антрума насчитывает четырнадцать крупных городов. Высший орган государственной власти – Совет Десяти Матерей, каждая из которых по

совместительству является Великой жрицей богини Ллос и лидером своего Дома. В отличие от классики, Домов у дроу всего десять. Пять Старших и пять Младших. Не знаю, какие там между ними отличия, кроме представленности в Младшем Совете, да и не очень-то мне это интересно.

Совет Десяти Матерей собирается два раза в год на полмесяца. В остальное время страной управляет Младший Совет, куда входит двадцать пять Высших жриц богини – по три женщины от каждого Старшего Дома, и по две – от Младшего.

Мужчины тут находятся не в таком униженно-скотском положении. Некоторые из них даже могут влиять на политику своего Дома, однако верховной властью может обладать только женщина. Дроу, по замыслу разработчиков, очень воинственная и непримиримая раса, но развитие любого общества в первую очередь основано на жизни. Поэтому у руля стоят Несущие Жизнь. Так решила богиня. Ллос может быть сколь угодно подлой и кровавой, но тупой дурой она не может быть по умолчанию. В «Арконе» почти полсотни богов, и некоторые из них не уступают Ллос по силе, поэтому идиот, решивший поиграть в Большую Войну, скорее всего, принесет эту войну на свою землю. Так что дальше пограничных стычек с другими расами у дроу никогда не заходит. По крайней мере, я о таком ни разу не слышал. Внутри государства тоже постоянно возникают конфликты, заключаются и распадаются союзы, интригует знать, но богиня держит свою паству в строгом ошейнике. Да, дроу – раса жриц, воинов, диверсантов и темных магов; да, все они воинственны, как маори и курды, но Ллос никогда не допустит падения ни одного из подвластных ей социальных образований. Уничтожать своих почитателей она могла только в книгах прошлого века.

Закончив с физкультурой, я сходил в душ, покормил рыбок и, поведя ладонью перед экраном компьютера, уселся за стол. Сразу открыл почту. Сообщение из банка об одобрении кредита – не прошло и полгода с момента подачи заявки. Увидели деньги и зашевелились, да только мне оно и на фиг уже не нужно.

Еще одиннадцать писем от разных игровых сообществ, и сотня – непонятно от кого. Деньги упали на счет – и ладно, а письма я никогда не читаю. Просто не вижу смысла. Ни в какое сообщество тоже не собираюсь вступать. Клановые бонусы – это, конечно, хорошо, но они мне только будут мешать. Чтобы твои стримы смотрели, ты обязан играть исключительно на скилле, ни от кого не зависеть и находиться в максимально неудобных условиях. А просто так стримить[40 - Стример – человек, который в режиме реального времени

показывает другим, как он играет, комментируя при этом каждое свое действие.] может и каждый дурак.

Закрыв окно, сразу же зашел на сайт «Аркона», отмахнулся от приветствия и кликнул кнопку «магазин». Свои желания нужно исполнять, какими бы идиотскими они тебе когда-то ни казались. «Алмазный премиум» мне нужен как воздух, поскольку с моим количеством неотмытых убийств я не могу появляться ни в одном нормальном населенном пункте. Разумеется, разработчики подумали о каждом игроке, и у любого ПК[41 - ПК (сокр. от англ. Player killer – «убийца игроков») – игрок, целенаправленно убивающий персонажей других игроков, а также некоторых неигровых персонажей.] после первой сотни убийств автоматически открывается способность Личина. Этот навык на пять часов позволяет сменить внешность, имя, расу, класс и уровень в десятипроцентном диапазоне его значения. Отрицательная карма на эти пять часов «забывается», и ты можешь ходить где угодно, не опасаясь атак городской стражи и всех обиженных на тебя игроков. Избегать нужно только особо защищенных мест и каких-то совсем уж нереальных НПС[42 - НПС (от англ. NPC – non-player character) – персонаж, не управляемый игроками, будь то монстр или вендор. Чаще употребляется в отношении «мирных» мобов.], способных вычислить тебя под Личиной. «Алмазный премиум» позволит мне изменять внешность на любое время, что сделает для меня игру значительно разнообразней и позволит в перспективе провернуть несколько давно продуманных операций. Стоит он, правда, недешево, но затраты я, разумеется, окуплю.

Помимо Личины, в мой вариант годового комплекта стоимостью тридцать тысяч евро входит пятидесятипроцентная прибавка ко всему получаемому опыту, разовая возможность смены навыков и характеристик, пять глупых тату на выбор и уникальный сундук с полезной фичей для моего класса или профессии. Любой далекий от игры человек покрутит пальцем у виска от огромной, казалось бы, стоимости комплекта, но для меня премиум – это возможность дополнительного заработка, и это при том, что ни дополнительный опыт, ни мажорские татуировки мне не нужны. Сундук тоже так себе… Лежащий в нем предмет исчезнет через месяц, если его не использовать, а использовать его могу только я. Продать не получится, золота в сундуке не может быть по умолчанию.

Покупка игровой валюты ограничена тремя тысячами долларов на человека по игровому курсу. Глупо? Совсем нет! Не будь этого, некоторые товарищи и компании, имеющие в «Арконе» свои представительства, со своими деньгами

быстро обвалили бы экономику игры. А так каждый, возжелавший гору золота, нанимает для этого игроков или покупает его у фармеров[43 - Фармеры (от англ. farmers) – название людей, которые пытаются заполучить («нафармить») ценные предметы и деньги в MMORPG, эксплуатируя скучные и обыденные элементы игровой механики. Явление подобной эксплуатации – фарминг, или фарм (от англ. farm – фермерство), фармить – заниматься фармом. Иногда это сопровождается регулярным (по мере восстановления) фармом важных игровых NPC, например, ключевого босса для какого-то квеста).]. Все это обеспечивает игре дополнительный онлайн, миллионы рабочих мест, ежегодный рост продаж игровых капсул и доход тысячам околоигровых компаний. Так что с золотом в сундуке облом, легендарной брони или оружия там тоже нет, а вот от набора расходников[44 - Расходники – расходуемые предметы (сленг).], вроде травы и зелий, я бы не отказался. «Впрочем, мечтать не вредно», – подумал я, затем нашел на странице магазина нужную опцию, заплатил и, погасив комп, поднялся из-за стола. Сундук проверю завтра при входе в игру, а сейчас пора уже собираться.

Быстро одевшись и выключив закончившего работу уборщика, я остановился перед зеркалом, придирчиво себя осмотрел и ничего нового, разумеется, не увидел.

Сухощавый тип ростом метр восемьдесят два, с треугольным лицом, короткими светлыми волосами и тонкой линией губ – он хмуро смотрел на меня из отражения. В игре довеском к этому – только узкие заостренные уши. Внешность я свою не менял. Не скажу, что она мне так уж нравится, просто как-то пофигу, и для работы полезно.

Пригладив пятерней волосы, я надел куртку, щелкнул электрозамком, вышел из квартиры и захлопнул за собой дверь. Не стоит опаздывать на встречу с женщиной, и с меня не убудет, если выйду по- раньше.

Зима в этом году выдалась премерзкая: до Нового года осталось пятнадцать дней, а снег пока так и не выпал. Мокрый асфальт, промозглый ветер, скудный свет фонарей. Который год пытаюсь убедить себя в том, что с моей работой можно жить где угодно, но все как-то не хватает решимости уехать туда, где тепло. Возможно, когда-нибудь…

Поздоровавшись с соседом, возвращавшимся, вероятно, с работы, я сунул руки в карманы куртки и отправился к метро пешком. Тут всего-то двадцать три

минуты ходьбы, если напрямик. С моим образом жизни лишняя нагрузка не помешает, ну а по дороге можно подумать и помечтать. Ведь, как ни крути, сегодняшний бой стал для меня новой точкой отсчета. Тридцать три года – и впервые я почувствовал железобетонную уверенность в завтрашнем дне. Чем бы ни закончился завтра второй полуфинал и как бы мы ни сыграли в финале – в начале весны уже точно выступим на чемпионате Европы. Для меня лично это другой статус и совершенно другие деньги.

Нет, я и раньше не жаловался. За вычетом налогов и расходов на экипировку, в среднем выходило около пяти тысяч евро в месяц. Однако внимание публики и игровая удача – вещи непостоянные, ну а работа в команде европейского уровня – это как минимум стабильный и постоянный доход. Неплохой на самом деле результат за четыре года игры.

Вообще, «Аркон» дает возможность заработка миллионам. Понятно, что все не так уж безоблачно. Стоимость капсулы, оплата электричества и игрового времени складываются для большинства людей в неподъемную сумму, а тысячи растущих как грибы игровых центров лишь частично решают проблему. Однако в тридцать седьмом году онлайн ни разу не падал ниже двадцати миллионов, и это говорит о многом. Заработать в «Арконе» можно практически на всем: разведка территорий, крафт, гриндинг[45 - Гриндинг (от англ. grind – молоть, затачивать, зубрить) – монотонная, повторяющаяся, нудная работа, которая включает в себя однообразные действия. Слово чаще всего употребляется в видеоиграх. Постоянные убийства одних и тех же мобов, добыча ресурсов ради добычи ресурсов, бесконечный фарм золота – все это и есть гринд.]. Волшебный мир возможностей – современный Клондайк. Политику и законы в нем определяет мощнейший искусственный интеллект класса «Мудрец», под началом которого работают десятки тысяч искинов[46 - Искин – искусственный интеллект.] рангом пониже. Изменить его настройки может только Совет акционеров игры семьюдесятью процентами голосов. В акционерах числятся тысячи крупных компаний и даже некоторые европейские государства. Акции постоянно растут, и, пока это так, изменять настройки никто, разумеется, не будет. Именно это и добавляет игре популярности в глазах простых пользователей, поскольку «Мудрец» жестко и публично пресекает любые попытки некоторых транснациональных корпораций и государств притащить в «Аркон» земные законы и свои схемы работы. Не будь этого – мир утонул бы в потоке рекламы. А так – даже работники «Кока-колы» по второму разу изобретали свою уникальную формулу: с учетом игровых особенностей и имеющихся в «Арконе» ресурсов. Дошло до абсурда: кто-то из чиновников-НПС содрал с менеджеров компании огромную взятку, а первый же идущий в

Вайдарру обоз разграбили какие-то хейтеры. Но, как бы то ни было, куалэ – близкий аналог всемирно известного напитка – сейчас продается почти везде. Вода камень точит, и, возможно, когда-нибудь «Аркон» превратится в магическую копию Земли, только вряд ли это произойдет в ближайшую пару десятков лет.

Поморщившись от порыва холодного ветра, я сунул в рот пластинку жвачки, задержал взгляд на ярких огнях стадиона и усмехнулся. Вот ведь, блин! Может быть, я и впрямь неадекватен? Иду на свидание, а продолжаю думать об игре. Впрочем, в такую погоду думать лучше о позитивном. Я с большим удовольствием пересекся бы с Дашей в Вайдарре, но виртуальная еда только похожа по вкусу на реальную. Разница такая же, как между мясом краба и крабовыми палочками, произведенными из рыбьих ошметков. Так что в «Арконе» я ем только по необходимости. Виртуальная еда – для виртуального мира, а в реале лучше питаться нормально. Да и с подругой уже почти неделю не виделись, поскольку я большую часть времени готовился к боям, а она бегала по своим бесконечным социалкам[47 - Социалки – социальные квесты. Квесты, выполняемые для определенных социальных групп с целью повышения репутации вашего персонажа с этими группами, а также для получения различных наград.]. Вообще, Даша, отыгрывая роль жрицы, серьезно изменилась с момента нашего первого знакомства. Веселая девчонка превратилась в серьезную молодую женщину, а ее поклонение виртуальной богине частично переместилось в реал. Подруга порой шептала какие-то молитвы на непонятном языке, а о Ллос отзывалась как о своей родной матери. Впрочем, я ко всему этому относился спокойно. Некоторым, вон, инопланетяне на каждом шагу мерещатся, кто-то, начитавшись Кинга, начинает слышать потусторонние голоса, а тут-то, подумаешь… Если бы я столько времени проторчал в храме, наверное, тоже шептал бы молитвы. Вообще, каждый человек имеет право на свои безобидные сдвиги. Нашим отношениям это не мешало, и ладно…

Когда до метро оставалось чуть больше километра, ветер резко усилился, с неба посыпал мелкий противный дождь и всю оставшуюся дорогу я морщился из-за падающих на лицо капель. Впрочем, настроения мне это ничуть не испортило. Заскочив по дороге в магазин, я минут десять выбирал букет, но, так и не придя ни к какому решению, купил семь самых дорогих роз и со спокойной душой направился в подземку.

Небольшое уютное кафе на Кузнецком Мосту встретило меня негромкой музыкой, запахами кофе и миндаля. Я не опоздал, однако Даша приехала

раньше и уже ждала меня за столиком. Не очень на нее похоже, поэтому я немного напрягся. Выглядела она, как всегда, безупречно: шерстяной белый свитер полностью прикрывал шею и удачно подчеркивал золотистый цвет смуглой кожи. Умело нанесенный макияж, прямой нос, короткие темные волосы, правильный овал лица. Нет, Даша не была записной красавицей, но было в ней что-то такое… что я мог только чувствовать, но словесному выражению это не поддавалось.

– Привет! – Я передал подруге цветы и положил перед ней на стол резной деревянный браслет. – Вот… подумал, что тебе понравится.

Прекрасно знаю, что Даша обожает деревянные безделушки, но дело даже не в этом. Женщине на каждой встрече нужно обязательно что-то дарить. Какую-нибудь мелочь – внимание. Как доказательство того, что ты о ней вспоминаешь. Первая моя женщина когда-то буквально вдалбливала мне это в голову. С той, правда, ничего серьезного так в итоге и не получилось…

– Привет, Олег! – Даша кинула взгляд на цифры на экране айфона, поднялась и с улыбкой коснулась своими губами моих. – Без пятнадцати семь – по тебе часы сверять можно.

– Привычка, – пожал плечами я и жестом подозвал официанта.

Нам с Дашей обоим нравилось это место, и мы часто ужинали здесь. Когда-то тут был роскошный французский ресторан, но времена меняются. Старинные зеркала, белые скатерти и респектабельный шик хрустальных люстр сменил теплый уют круглых столиков в окружении венских стульев из темного дуба. Франция отсюда никуда не ушла, просто стала чуть ближе и понятнее.

Сделав заказ, Даша поставила цветы в вазу, внимательно рассмотрела подаренный браслет, надела на запястье и подняла на меня взгляд.

– Спасибо! Обожаю красный сандал… – Девушка улыбнулась и как-то странно на меня посмотрела. – Но ты меня удивил…

– Чем?

– Знала, что ты крут, но даже не представляла насколько! – покачала головой Даша. – Срезать мага и так красиво положить охотницу… Я там, на трибуне, голос чуть не сорвала!

В первые мгновения после сказанного я от изумления буквально потерял дар речи. И было от чего. Даша никогда особо не интересовалась моими занятиями. Нет, она прекрасно знала, чем я занимаюсь в игре, но считала все это блажью. И ведь, по большому счету, она права. Четыре года, что существует игра, я ганкал[48 - Ганк (от англ. Gank) – в MMORPG разновидность PvP, при котором атакуют противника, заведомо не готового к бою. Например, атака противника намного ниже уровнем, или находящегося в бою с одним или несколькими мобами, или из укрытия со спины, вследствие чего атакуемый не способен оценить обстановку или полноценно оказать сопротивление.] игроков и НПС, повышал репутацию с гильдиями воров и бандитов, грабил купцов – то есть, по сути, опускался на самое дно. В отличие от меня, подруга, наоборот, поднималась по социальной лестнице, фактически работая в главном храмовом комплексе Лууу и время от времени выполняя задания жриц. Год назад она стала одной из тысячи служительниц столичного храма Паучьей Богини, получила несколько уникальных навыков и значительно увеличила свою магическую силу. Скажем так: при прочих равных я бы очень сильно подумал, прежде чем атаковать двести тринадцатую жрицу богини Ллос.

Только болваны считают социальные квесты бесполезным занятием. В виртуальном мире, где пересекаются интересы крупных торговых корпораций, любой хоть как-то приближенный к власти игрок может оказаться полезным. Даша вот успела пробиться, потому что была одной из первых. Сейчас повторить такое – сродни фантастике. Слишком много желающих. Так что ее скептическое отношение к моему игровому образу жизни вполне объяснимо, но вот же…

– Ты… была на матче? – собравшись наконец с мыслями, удивленно произнес я. – Но как? Ты же никогда…

– Когда-то же нужно начинать интересоваться жизнью своего мужчины? – глядя в глаза, с милой улыбкой ответила Даша, чем повергла меня в очередной шок.

Своего мужчины? Раньше она никогда не называла меня так. Мы просто встречались, а сейчас… Она приглашает шагнуть в отношениях дальше? Готов ли я? Не знаю, но…

– У меня просто был хороший нож, – поспешно ответил я, стараясь, чтобы голос звучал ровно, и очень надеясь, что сидящая напротив девушка не замечает моей внутренней борьбы. – Менеджер где-то раздобыл масштабируемую легендарку.

– Хватит скромничать! Ты был лучшим! – Даша картинно нахмурилась, потом улыбнулась и добавила: – А еще мне так нравится, когда ты смущаешься. Я горжусь тобой, только…

На ее лице вдруг мелькнуло виноватое выражение, она вздохнула и опустила глаза.

– Что – «только»? – тут же переспросил я, уже слегка ошалев от всех этих откровений.

– Понимаешь… – негромко произнесла она. – В моей жизни произошли некоторые изменения. Я не поеду к тебе сегодня, прости!

– Ясно…

Я взял со стола принесенную официантом бутылку. Разлил вино и коснулся бокалом бокала.

– За тебя…

Мы выпили, и я, поставив бокал на стол, молча принялся за еду. Настроение испортилось. Весь этот концерт нужен был для расставания? Жестоко и глупо… но мне не впервой. Как-нибудь переживу.

– И ты даже ничего у меня не спросишь? – выдержав минутную паузу, неожиданно поинтересовалась Даша. В голосе девушки проскользнули странные нотки. – Так и будешь молчать?

– Лучше промолчать и показаться дураком, нежели заговорить и не оставить на этот счет никаких сомнений, – пожал плечами я, не поднимая взгляда. – Да и что в такой ситуации говорить?

– Я не знаю, как ты общаешься со своими бандитами, у тебя же сейчас все написано на лице, – тем же тоном продолжила Даша. – Может, ты все-таки перестанешь дуться и поговорим?

– Бандиты – это игра, и я ни с кем из них не был близок, – спокойно пояснил я, затем отложил приборы и, сложив руки на столе, поднял на девушку взгляд: – Поговорить? Ну давай поговорим…

– Какой же ты все-таки у меня странный, – со вздохом покачала головой Даша, сделала глоток из бокала, а потом неожиданно улыбнулась.

– Да будет тебе известно, что я теперь младшая жрица Ллос! – торжественно произнесла она. – Вчера выбор Статуи пал на меня! Представляешь?! Сегодня я не могу к тебе поехать только потому, что через два часа у меня первое Служение в Храме, а завтра вечером я вся твоя! Хоть на целые сутки.

В глазах у Даши заплясали веселые бесенята, и я тут же почувствовал себя последним ослом.

Отношения с женщинами, наверное, мое единственное слабое место. Я очень тяжело переношу разрывы, поэтому всегда жду какого-то подвоха. Стараюсь держаться на контролируемом расстоянии, чтобы боль была не такой сильной, но… какой же я кретин! Ведь она и приехала пораньше, чтобы у нас было лишних пятнадцать минут, а я из-за этого напрягся и сделал идиотские выводы. Как же стыдно…

– Мне… мне показалось, что ты… Прости. – Я развел руками и виновато вздохнул. – Поздравляю с повышением, Даш! Я представляю, насколько это круто, и…

– Завтра ночью будешь вымаливать прощение, низший! – ткнув в меня пальцем и еле сдерживая смех, нахмурилась девушка. – Да будет тебе известно, что меня автоматически удочерил Великий Дом Кладд и я могу получать квесты пятого уровня! У меня теперь даже своя комната в Храме есть – девятая на первом этаже в жреческих покоях Южного храмового крыла! А в весеннем обновлении, помимо всего прочего, откроется цепочка квестов на полноправную жрицу! Надеюсь, ты осознаешь оказанную тебе честь? Внимание благородной дочери Великого Дома стоит многого!

– Да, госпожа, – включаясь в игру, нарочито смиренно произнес я и, низко склонив голову, добавил: – Великая жрица ДетиЕдятКоня – звучит восхитительно!

– Гад! – Даша выдохнула набранный в легкие воздух и рассмеялась.

– Почему же гад? Мне всегда нравилось…

– Мне тоже, – отсмеявшись, кивнула Даша, – но боюсь, мать Алесса мой ник не оценит. Так что останусь Нессой. Ты ведь тоже используешь игровое имя.

Все верно – полученным в игре прозвищем гораздо удобнее пользоваться, потому что с некоторыми социальными группами репутация «включается» только тогда, когда у тебя над головой «правильное» имя. Так, например, Дашу с ее прикольным ником могут просто не пропустить в храм, поскольку храмовая стража напрямую подчиняется Совету Матерей и никакого отношения к жрицам не имеет. «Сослуживицы» ее, конечно, узнают, но будут несказанно удивлены. У меня, в принципе, то же самое. Имя Крис Веном я получил еще на тридцатом уровне, вместе с ачивкой мастера-убийцы, и с тех пор пользуюсь только им.

Мы еще с час поговорили о разном. Даша рассказала об открывшихся перед ней перспективах, я поведал ей о своих. Время за разговором летело незаметно, и звук таймера такси на телефоне подруги стал для нас полной неожиданностью. Даша засобиралась, я быстро расплатился, и через пять минут мы, держась за руки, выбрались в промозглую московскую зиму. Уже возле машины Даша обернулась, закинула руки мне на плечи и прижалась губами к губам.

– До завтра, Олеж, – отстранившись, лукаво улыбнулась она.

– До завтра, принцесса…

Я посадил подругу в машину, проводил взглядом такси, сунул руки в карманы куртки и с улыбкой отправился к подземке.

Глава 3

Если какой-то геймер скажет вам, что по природе он жаворонок – не верьте, этот человек обязательно врет. Так просто не может быть. Для игроков, как и для вампиров, все самое интересное начинается ночью. Все совы, по своей сути, существа увлекающиеся. И совсем не важно, что ты делаешь: читаешь книжку, смотришь сериал, проходишь очередной данж или просто работаешь. Важно то, что ты не можешь вовремя остановиться. Поэтому настоящим игроком может быть только сова!

Проснувшись в час дня по Москве, я сделал зарядку, сходил в душ, позавтракал и лег в капсулу. Вайдарра живет по парижскому времени, и до встречи в «Лебеде» у меня еще целый час. Вообще, столица людей – самый густонаселенный город Аркона. Большинство игроков, получив расовые бонусы и достигнув тридцатого уровня, отправляются сюда… ну, или в Каргалар, к оркам. Все-таки мы люди, и шариться по пещерам или скакать по деревьям желающих среди нас находится мало. Я вот свалил в Вайдарру из Антрумы и ни разу об этом не пожалел. Достаточно стремно себя чувствуешь, когда над твоей головой нависают миллиарды тонн горной породы. Да, я прекрасно осознаю, что нахожусь в игре, однако помогает это слабо. Да что я? Сэм с Лимой, вон, из Великого Леса сбежали. Она светлая – он темный. Их расы враждуют, и появляться в обществе друг друга в Великом Лесу чревато репутационными штрафами. Другое дело Вайдарра, тут у нас пролетарский интернационализм и всем плевать на форму и размер твоих ушей, если, конечно, ты не орк. Впрочем, и клыкастой братии в городе хватает. Любому игроку-орку достаточно выполнить десяток несложных репутационных квестов – и можно смело отправляться к людям, не опасаясь получить паладинским молотком по башке. Неприязнь, правда, будет с обеими расами, но по-другому тут никак не получится.

Оказавшись в личной комнате, я сразу же активировал купленный вчера премиум, открыл появившийся в центре комнаты сундук и выругался. Не повезло!

Вытащив наружу тонкий продолговатый предмет, я на всякий случай сфокусировал на нем взгляд и ничего нового не увидел:

Отмычка мастера-взломщика.

Отмычка.

Не имеет уровня.

Персональный при получении.

Уникальный. Расходуемый.

С пятидесятипроцентной вероятностью отключит на цели все магические ловушки и вскроет замок независимо от его уровня и уровня вашего навыка взлома.

Внимание! Использовать предмет необходимо в течение тридцати дней.

Черт! Я бы это дерьмо уже сейчас выкинул, если бы мог, но ее даже в хранилище не положишь! Придется таскать; хорошо хоть, она много не весит.

Вообще, взлом в игре устроен через задницу. Отмычки работают как ключи: сунул, провернул – сработала вероятность, на которую влияет уровень твоего навыка взлома. Магические ловушки полностью отключаются недорогими свитками, а если еще учесть, что за всю свою игру я ни разу не встречал замка выше сто восьмидесятого уровня – эта дрянь бесполезна вдвойне. Отмычку в сундуке может найти только разбойник, и она даже считается самым редким призом за премиум, но по сути – это бесполезная безделушка. Как ключ от главного сейфа форта Нокс. То есть открыть-то, может, и откроет, но кто же вас пустит к тому замку?

Убрав отмычку в инвентарь, я подошел к личному хранилищу, открыл его и задумчиво почесал подбородок. На праздник нужно в чем-то идти, а экипировку я вчера сдал Майку. Впрочем, у меня еще остался комплект, который менеджер выдавал мне для прокачки. Восемь частей брони, три кольца (четвертое, пвпшное, на мне – его никому передавать нельзя), амулет, серьга и два криса[49 - Крис (либо к ерис) – национальный кинжал с характерной асимметричной формой клинка. Появился на острове Ява, распространен по всей Индонезии, на Филиппинах и в Малайзии.]. Все – необычного класса, на сто пятидесятый уровень.

Идти на праздник без экипировки в моем случае было бы форменным идиотизмом. Бесконечная маскировка от премиум-аккаунта – это, конечно, здорово, но даже она не является панацеей, поскольку некоторых НПС Личиной не обмануть. Доспех же даст мне лишние шансы на отступление, и я даже не помню, когда в последний раз покидал личную комнату без защиты. Разработчики «Аркона» в свое время поступили грамотно, позволив каждому игроку, помимо брони, носить на себе комплект гражданской одежды. Очень удобно. После смерти, например, не нужно бежать к своему трупу в трусах, а находясь в городе, не обязательно греметь всем навешанным на себя железом. Комплекты можно мгновенно переключать. В случае же неожиданной атаки броня «включится» автоматически, а оружие сразу же появится в руках. Впрочем, некоторые убежденные пацифисты доспехи не надевают принципиально. Так что дураков хватает, чему я лично несказанно рад. Деньги-то у этих дураков, как правило, водятся…

Экипировавшись и прицепив ножны с кинжалами к поясу, я накинул на себя Личину и вышел из комнаты в коридор.

Вообще, личная комната – удобная штука. Она становится таковой, когда ты открываешь ключом любое жилое помещение. Такой ключ украсть нельзя. Получить его можно только законными методами – оплатить комнату в гостинице или, например, взять у хозяина снимаемого тобой дома. Потерять или выбросить его тоже нельзя, он может пропасть из инвентаря только в том случае, если закончится оплаченное время аренды. Таким образом, в один и тот же гостиничный номер теоретически может зайти миллион человек и каждый окажется в своей персональной комнате. Этакий игровой данж[50 - Данж (от англ. Dungeon – подземелье) – это своеобразная локация, созданная для уничтожения боссов с целью получения лута и опыта. В большинстве случаев персональная для каждой вошедшей в него группы игроков.] в миниатюре. Выйти же из комнаты можно в трех разных местах: при условии, что они находятся не дальше десяти километров друг от друга. Для этого всего-то и нужно, что иметь оплаченные комнаты в нескольких трактирах или гостиницах. С моей игрой – это особенно «вкусная» фича. Не сосчитать, сколько раз меня пытались отловить некоторые обиженные товарищи. Они частенько заглядывали ко мне на стрим, потому как в момент смерти игра всегда указывает имя убийцы. Писали всякое, пытались вычислить, подкараулить, но тщетно. Выходы свои я подписчикам никогда не светил, планами заранее не делился, операции проводил быстро, так же быстро уходил, а в случае чего – включал пятичасовую маскировку. Обнаружить меня под Личиной можно только

с помощью специального свитка или непосредственно совершив атаку. Свиток стоит недешево, а атаковать наугад – и в случае ошибки огрести от городской стражи – охотников найдется немного.

Накинув на себя Личину человека, я захлопнул сундук и направился на выход. Пройдя по коридору до конца, спустился вниз и, миновав обеденный зал, вышел из трактира на улицу. Оказавшись на небольшой площади, кинул взгляд на возвышавшуюся над крышами городскую стену, посмотрел на часы и направился к Площади Героев Вайдарры. «Лебедь» находится как раз за ней – всего-то двадцать пять минут пешком.

Вообще, снимать номер в пределах городских стен – не самое дешевое занятие. Почти двадцать евро в перерасчете на реальные деньги, и это при том, что трактир стоит рядом с Ремесленной Окраиной. Впрочем, за удобства нужно платить. Добираться до города пешком и стоять в очереди на вход – удовольствие, прямо скажем, сомнительное. К тому же в Невидимости мимо стражи на воротах гарантированно может проскочить только мастер Скрыта. Ну а топать через катакомбы под городом или тратить на входе Личину… Может быть, и есть такие идиоты, но я к ним точно не отношусь.

Светло-желтое зимнее солнце уже поднялось из-за восточной стены и повисло над главным зданием храмового комплекса Мирта. Прохладный ветер, дувший со стороны реки, пах лавандой и мятой. Вообще, зима в Вайдарре сильно отличается от московской. Снег тут выпадает только в канун Рождества, а в остальное время температура держится в районе пятнадцати градусов. Дожди идут часто, но такой промозглой мерзости, как в Москве, не бывает.

На улицах уже вовсю орали уличные торговцы, мелодично позванивали колокольчики на шеях тягловых лошадей, скрипели телеги, спешили по своим делам игроки.

Ближе к вечеру народу тут заметно прибавится. Игорные дома и бордели гостеприимно распахнут свои двери, и центр Вайдарры превратится в сказочный Лас-Вегас.

Казалось бы, вот они, деньги, пойди и возьми, да только таким, как я, вход в подобные заведения заказан. Срисуют еще на подходе и не помогут ни невидимость, ни маскировка. Бог Воров Бел или кто-то из его подручных,

возможно, и проскочили бы, но не думаю, что их может заинтересовать золото. К тому же тот, у кого есть нормальные деньги, держит их в специальном кошельке. Кража из такого кошелька невозможна, он не выпадает с трупа. Стоит, правда, немало, но кого это когда останавливало?

Отмахнувшись от уличной гадалки, я обогнул палатку торговца фруктами… и тут идущий навстречу маг в одежде воздушника резко выбросил вперед руку. В следующее мгновение короткая молния ударила мне в грудь, и системный лог тут же сообщил о парализации.

Черт! Лазурные!

Месяц назад я на спор ганкнул их драгоценного Джин Хо, и ребята затаили обиду. Азиаты они такие, злопамятные, а когда валишь их лучшего рейд-лидера – могут буквально перетрясти город. Возможности топового клана практически безграничны, и как же хорошо, что я сдал Майку экипировку.

Впрочем, я еще побарахтаюсь! Маг атаковал сразу – следовательно, точно знал, кто я такой. Он только что вышел из-за угла – значит, стоял и ждал команды на выход. Меня ведут от самого трактира? Черт! Нужно срочно найти остальных! Поскольку сразу они меня убивать не стали – хотят быстро скрутить и порталом оттащить в спокойное место. Запишут ролик, а потом выложат в Сеть: как назидание всем. Типа мы крутые, любого найдем и накажем. Ну-ну… Ход за мной!

В подобной ситуации рога в девяноста девяти случаях из ста на автомате прыгнет в инвиз – просто чтобы сбросить дебафф и нормально оценить ситуацию. Этого-то они от меня и ждут. «Выдернут» из Невидимости, еще раз законтролят – и можно брать тепленьким…

Все эти мысли пронеслись у меня в голове за долю секунды, и снимать Парализ я, разумеется, не стал. Просто стоял и смотрел на атаковавшего меня парня. Случись подобное в реале, и я тут же рухнул бы на землю, но тут не реал, и в момент Парализации цель замирает, словно ее вморозили в невидимый ледяной куб.

Атаковавший меня маг такого развития событий, понятно, не ожидал. Он машинально вскинул руку, воскликнул: «Есть!» – и понял свой косяк только

после того, как в пяти метрах от меня с двух сторон на брусчатку упали осветительные стрелы, и проломившийся сквозь ящики паладин с ходу влепил по мне Стан.

Ну прямо как дети, ей-богу! В данжах они, может быть, и мастера, но на улице ведут себя как распоследние ламеры[51 - Ламер (от англ. lame – хромой, калечный) – человек, абсолютно некомпетентный в той или иной сфере, обычно в компьютерной, но твердо уверенный в обратном и не предпринимающий абсолютно никаких попыток что-нибудь узнать.]. Два просвета и контроль слиты впустую. А теперь, парни, побегаем!

Скинув оба дебаффа кольцом, я подскочил к магу, сбил Пинком следующий каст и оглушил его Коварным Финтом. И, ни секунды не мешкая, использовав набранные комбо-очки, Шагнул за Спину какой-то левой девчонке, что разглядывала витрину в сорока метрах впереди по улице.

Вот такая случайная жертва уличной войны. Гуляла по городу, смотрела на вывески, а я без урона Шагать за Спину, увы, не умею.

«ПК!» – заорали сразу с трех сторон, и я, оставив за спиной труп нечаянной жертвы и облако дыма от разбитой о булыжники склянки, быстро рванул на соседнюю улицу. Один из рейнджеров все-таки успел кинуть на меня Метку Охотника, но это фигня. В ближайшие пять минут в инвиз я уходить не собираюсь.

Итак, всего их четверо: маг, два рейнджера и паладин. Возможно, есть кто-то еще, но будем плясать от увиденного. Узнать бы еще, как они смогли меня вычислить, но думать об этом буду потом. В любом случае в тот трактир мне больше дороги нет, придется сменить дислокацию. В «Лебедь» я, по понятным причинам, опоздаю. Метка на мне будет висеть пять минут, а потом еще час нужно где-то отсиживаться до отката Личины. Впрочем, мест таких много и одно как раз в паре минут быстрого бега.

По улице я бежал, не особо таясь: тут не редкость такие явления. Мало кто захочет связываться с двухсотым рогой-ПК. Гарантированно атакуют только стражи, но они в этой части города появляются редко. Игроки же скорее запасутся попкорном и будут с интересом наблюдать за травлей красного[52 - Имеется в виду цвет полоски ХП над головой.] ассасина.

Быстро пробежав через небольшой сквер, я сбил с ног зазевавшегося лоточника и не скрываясь забежал в проход между двумя высокими зданиями. Делал я это специально, поскольку был уверен, что Лазурные бегут следом. Метка на мне висит, и они не собьются.

Пятидесятиметровый проход заканчивался небольшой квадратной площадкой, где стоял памятник какому-то рыцарю. Зачем разработчики воткнули этот памятник возле южной стены храмового комплекса Мирта, я не знал, но какая-то история на эту тему обязательно есть. В «Арконе» просто так никому памятники не ставят. Со всех сторон площадку окружали высокие стены – даже мне карабкаться придется минуты три, но лезть я никуда не собираюсь, а вот позлорадствовать не откажусь. Калитка храма всегда закрыта, но с помощью Цепи я легко перемахну через стену. Рукой только помашу на прощание и сохраню запись, которая автоматически включилась в момент нападения. Каждый нормальный ассасин просто обязан иметь с десяток путей отхода, и чем красивее ты сваливаешь, тем больше тебе уважения. Представляю физиономию Ксингжуан. Сначала мужа грохнул, потом бойцов идиотами выставил. Клановый лидер Лазурных Драконов – женщина серьезная, и я уверен, что эти придурки за свой фэйл огребут сегодня по полной. Впрочем, идиотов не жалко.

Раздавшиеся с площади крики подтвердили, что погоня уже рядом. Двое из напавших на меня – рейнджеры. Этот класс бегает быстрее разбойников. Однако сейчас они сюда не сунутся, потому как вдвоем им меня не взять. Убить могут легко, а вот законтролить и скрутить не получится. Убивать меня вроде не собирались, поэтому перекроют проход и будут ждать остальных. По карте же видно, что деваться мне некуда.

Думая в этом ключе, я перескочил груду камней, выбежал на площадку у стены храма и… выматерился. Что такое «не прет», и как с этим бороться! А ведь все так красиво складывалось…

Возле памятника, склонив голову, стоял паладин четыреста пятидесятого уровня. Командор Ордена Приближающегося Рассвета Тукард, Карающая Длань Мирта. Два с половиной метра ростом и почти миллиард очков ХП! Гребаный рейдовый босс из гребаного светлого ордена.

В каждой ММО РПГ есть так называемые Силы Света, и Орден Приближающегося Рассвета как раз к этой категории и относится. Тупоголовые паладины с такими же тупоголовыми инквизиторами, а этот вот – самый тупоголовый из всех.

Прозвище говорит само за себя… Смех смехом, но от рейдового босса мне не сбежать, а миром с ним разойтись не получится. Экипировку жаль, но тут уж ничего не поделать. С другой стороны, ничего зазорного в гибели от руки такого НПС нет, так что день все равно удался, а на праздник побегу сразу с кладбища…

Странно. При такой огромной разнице в уровнях в зону агро[53 - Агро (сокр. от англ. aggression – агрессия, враждебность) – концептуально это можно объяснить как «желание моба или НПС атаковать игрока». У каждого монстра или враждебного НПС в голове существует соответствующая агро-таблица – в ней записаны игроки или питомцы игроков, вызвавшие тем или иным способом «неудовольствие» монстра. Чем сильнее вы его бьете, тем выше поднимаетесь в этой таблице. Если вы лечите кого-то, находящегося в агро-таблице, то поднимаетесь в ней тоже. Монстр всегда бьет игрока или пета, находящегося в агро-таблице на первом месте. Задача танка – удержаться на первом месте в агро-таблицах всех монстров, с которыми бьется его группа. «Зона агро» – воображаемая окружность, в которой враждебное существо вас гарантированно атакует.] паладина я попал еще на середине прохода, но повернулся он ко мне только тогда, когда я выбежал на площадку. Не знаю, что он тут делал, но, похоже, тот рыцарь, чей памятник стоит на площадке, совсем не чужой ему человек.

Тукард атаковал не задумываясь. На лице рыцаря мелькнуло выражение легкой брезгливости. Он резко вытянул руку в мою сторону, и огромный светящийся шар сорвался с его ладони.

Собственно, этого от него я и ждал. НПС такого уровня незачем проводить какие-то хитрые атаки или скакать за мной по всей площадке с молотом наперевес. Достаточно ударить голой силой. Да вот только я просто так подыхать не намерен. Нет, он, конечно, меня убьет, но не сразу. Идет запись, и чем дольше я продержусь, тем больше в будущем получу позитива. Если бы не эта гребаная Метка, я бы и от этого придурка свалил, но…

Уйдя в перекат, я пропустил над головой враждебную магию и, вскочив на ноги, показал паладину средний палец.

– Иди тренируйся, придурок!

Позади, из прохода, раздался грохот подкованных сталью сапог, паладин снова вскинул руку, и второй сгусток ослепительного света ударил в стену дома – туда, где я только что находился. Кирпичная кладка превратилась в метровую оплавленную дыру, а брезгливость на бородатой физиономии Тукарда сменилась досадой. Он скинул с плеча свой чудовищный молот, перехватил его правой рукой, а в следующую секунду мир затопила яркая серебристая вспышка.

Слух и зрение вырубило, словно от взорвавшейся перед носом свето-шумовой гранаты, в воздухе запахло озоном, земля под ногами вздрогнула. Проморгавшись, я с отвисшей от удивления челюстью оглядел шесть дымящихся воронок, опрокинутый памятник и оплавленную дыру в храмовой стене. Охренеть!

Небо над головой почернело, темноту прорезали десятки исполинских разрядов, откуда-то с востока на город наползала непроглядная ночь. Одна из молний ударила в купол храма, брызнули во все стороны светящиеся обломки, и все здание на мгновение превратилось в новогоднюю елку. Какой-то внеочередной ивент[54 - Ивент (от англ. event – событие) – какое-либо нестандартное мероприятие в игре, проводимое администрацией или самими игроками.]? Темные боги атакуют город? Пофигу!

Я быстро огляделся, нашел взглядом своего несостоявшегося убийцу и разочарованно выдохнул. Черт! Паладин пережил удар молнии и лежал сейчас без сознания на краю одной из воронок. Лучше бы он сдох, а сейчас…

Быстро подскочив к Тукарду, я дотронулся до него… и замер. Добить этого урода у меня не получится. Сто миллионов ХП я буду сутки снимать, поэтому ограничимся кражей. Жаль, конечно, что при такой разнице в уровнях я ничего ценного достать из него не смогу. У меня даже в сумку к нему заглянуть не получится, но, может быть, выпадет какая-нибудь именная вещица? Любая безделушка с вензелем этого кадра достаточно серьезно апнет[55 - Апнет (от англ. Up – вверх) – поднимет.] мне репутацию в гильдии воров Вайдарры. Ведь сколько он крови нашему брату попортил!

Цифры таймера кражи вспыхнули красным, и я резко отдернул руку. Система тут же сообщила о пяти украденных предметах, и в этот момент из прохода выбежал маг. Заметив меня, он указал рукой себе за спину, что-то заорал, но услышать его я не мог. Слух еще не вернулся. В следующую секунду перед глазами полыхнуло алым, грудь пронзила резкая боль, я судорожно вздохнул и

медленно опустился на землю.

– Какого черта тут происходит? Что они себе позволяют?! – возмущенный мужской голос донесся откуда-то издалека. – У меня через час встреча в министерстве! Я засужу этих ублюдков!

– Успокойся, Дик, – уверенно ответил второй мужчина. – Скоро все исправят.

– Исправят?! – рявкнул, выходя из себя, первый. – Ты можешь связаться с поддержкой?

– Зачем тебе поддержка? – В голосе второго послышалась ирония. – Позвони домой, попроси, чтобы отключили капсулу…

Господи, как же болит голова… Болит? Черт! Я же в игре… Или нет? И какого хрена так холодно? Стиснув зубы, я сел, потер пальцами виски, затем открыл глаза и ошарашенно огляделся.

Вокруг, насколько хватало глаз, в разных позах без сознания валялись тысячи игроков. Все – дроу. Некоторые, так же, как и я, уже пришли в себя, но большинство оставались неподвижны. Ну ни хрена себе системный сбой!

Я запрокинул голову и с сомнением посмотрел на клубящуюся вверху черноту. Ну да, тут я когда-то был. Своды огромной пещеры теряются во мраке, магические фонари вытянулись голубой змеей вдоль дороги к городу. Массивные каменные башни, двенадцатиметровые стены, две величественные статуи по обеим сторонам от ворот. Всю эту толпу – и меня вместе с ней – закинуло к Зул-Гииту, третьему по величине городу Антрумы. Дела-а…

«Черт! На мне же нет Личины! Сейчас визгу будет…» – подумал было я, но те два товарища, что стояли в десяти метрах справа и чьи голоса я слышал, когда приходил в сознание, не обращали на меня ровным счетом никакого внимания. Это два сорок третьих воина, на двухсотого ПК?! Они настолько озабочены этим сбоем, что ни хрена не видят вокруг?

Один из них – высокий беловолосый парень с тонкими чертами лица – сейчас стоял с отрешенным лицом: послушал, видимо, приятеля и решил дозвониться

до дома, второй же беззаботно оглядывал окрестности. Что, мать его, происходит?

Я быстро открыл меню персонажа и выпал в осадок: счетчик убийств полностью обнулился! Нет, все ачивки остались, но… Вдобавок системный сбой сбросил все таланты и характеристики! Это только у меня или у всех? Если так, то корпорация потеряла сегодня кучу бабла. Впрочем, хрен с ней!

Я кинул рассеянный взгляд на пятидесятую магичку, которая зашевелилась рядом со мной, включил системный лог и подвис окончательно…

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

В «Мире Аркона» добавлены новые планы и игровые зоны: «Планы Богов», «Серые Пределы», «Преисподняя», «Земли Демонов», «Лемурия» и «Пангея».

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

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

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

Игровая механика изменена:

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

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

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

…счетчик убийств обнулен…

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

…усилено восприятие мира у неигровых персонажей…

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

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

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

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

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

…игроки по-прежнему могут связаться по телефону…

…пригласить в игру своих друзей и знакомых…

…на панели кнопка «Википедия» переименована в кнопку «Летописи», информация в «Летописях» постоянно обновляется…

…форум игры отключен…

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

«Мудрец RP-17» желает Вам приятной игры.

Так вот почему у меня раскалывается голова! У управляющего искина просто поехала крыша. Потеря двадцати процентов уровней в момент смерти! Он там совсем охренел? Это с двухсотого сразу до сто шестидесятого падать! Кто будет в такое дерьмо играть?! И вообще – обновление должно было произойти в апреле, но «Мудрец» почему-то сделал его сейчас и ввел до кучи стопроцентную боль. И эти новые планы… Пангея – это же тот сверхматерик, что был когда-то на Земле, а Лемурия вообще затонула. Здесь-то они откуда? Или я что-то пропустил? В обновлении же планировался запуск Земель Демонов с введением соответствующей расы!

Я снова открыл меню и задумчиво почесал щеку. М-да… Кнопка перехода на сайт «Аркона» действительно сменилась на «Летописи», а логаут и связь с администрацией стали недоступны. Мы все заложники искина? Смешно, конечно, но мне в течение трех часов обязательно нужно выйти. Вечером же приедет Даша! Хотя она тоже, наверное, где-то здесь… Черт! И ведь в личку теперь не напишешь!

– Ты вообще нормальная?! Что за бред ты несешь?!

Говоривший по телефону мужик выругался и с досадой посмотрел на товарища.

– Что там? – все так же спокойно поинтересовался тот.

– Не знаю, – со вздохом покачал беловолосый. – У Элен истерика. Говорит, я не дышу, а там еще Марк в капсуле… И он тоже…

– В смысле – не дышишь? Вы что же, с сыном умерли? Ты это хочешь сказать? – поставив ударение на слове «это», удивленно произнес второй.

– Нет, я хочу сказать, что жене моей срочно нужен врач…

Народ вокруг тем временем постепенно приходил в себя. Девушка с ником Леора, лежавшая рядом, села, чертыхнулась и потерла кулаками глаза.

– Фигасе! – негромко произнесла она. – Вроде же почти не пила…

В следующую секунду окрестности огласил тоскливый, захлебывающийся крик. Я резко обернулся и хмыкнул. Еще один больной! Наверное, тоже на встречу опаздывает…

– Чего это с ним? – кивнув на орущего парня, поинтересовалась магичка.

– В душе не имею, – пожал плечами я, затем поднялся и, обходя шевелящиеся тела, быстро пошел в противоположном от города направлении.

Тут бы, конечно, по карманам пошарить с полчасика, но репу[56 - Репа – сокр. от «репутация» (сленг).] я пока, пожалуй, поберегу. Да и времени у меня в обрез. Караван в Халиму уйдет через сорок четыре минуты, а тут еще почти три километра топать до «станции». Следующая отправка через двое суток, и лучше это время провести в дороге к нужной локации, чем толкаться в переполненном игроками городе. Когда все исправится, меня и так закинет обратно в Вайдарру, вопрос только в том, сколько этого «когда» нужно ждать.

Вариантов тут немного… вернее, всего один: у управляющего искина сбились настройки. Экстренный Совет акционеров проголосует за сутки, еще сутки инженеры будут вправлять «Мудрецу» мозги – и это самый позитивный вариант развития событий. Значит, будем считать, что четверо суток у меня есть. Два дня до Халимы и еще столько же там. Как раз успею покачать травничество и, если повезет, затарюсь коричневым мхом. То, что порталы не работают – фигня, я все равно в Халиме ни разу до этого не был. Мне так и так туда в караване

ехать нужно.

«Хотя четыре дня – это все-таки вряд ли», – подумал я, аккуратно обойдя ошалело оглядывающегося парня. Каждая капсула снабжена системой жизнеобеспечения, и здоровый человек спокойно пролежит в ней неделю, но какой-нибудь диабетик загнется гораздо быстрей. Понятно, что у таких людей и капсулы «заряжены» по-особому, но администрация рисковать не станет. Выдернут всех из игры после решения Совета акционеров. «Аркон» отключат на профилактику, а чтобы никто не орал, выдадут потом по какому-нибудь призовому набору. Впрочем, если игру выключат через сутки, я уже на полпути к Халиме буду, и метка на карте, думаю, сохранится. Конечно, трястись в караване – сомнительное удовольствие, но торчать в городе – еще хуже, там сейчас в каждую гостиницу километровая очередь выстроится.

Даже страшно представить, что сейчас творится в Вайдарре. В тексте системного сообщения сказано, что все расы раскидало по стартовым городам. У дроу все четыре центральных города в какой-то мере являются стартовыми. Так что нашего брата совсем уж тонким слоем по территории размазало. Впрочем, коронные земли у людей огромные, а выражение «к стартовому городу» совсем не означает, что прямо под его стены. Да и хрен с ними со всеми, мне-то какое до всего этого дело? Меня лично ничьи проблемы не трогают. На работу не надо, так что в капсуле и десять дней могу пролежать. К слову, у того нервного мужика, вероятно, защитная функция в капсуле и включилась. Что-то вроде легкого анабиоза. Ну, а жена и подумала, что не дышит. Она ж не доктор…

На ведущей в город дороге не было ни одного тела: система заботливо разложила перенесенных сюда игроков по обочинам. Странно, что и местных тут тоже не наблюдалось, если не считать маячившую возле ворот стражу. НПС тоже этим обновлением приложило? Надеюсь, с караванщиками все в порядке?

Выйдя на дорогу и повернув направо, я быстрым шагом направился к одному из тоннелей, что находился примерно в двух километрах от города.

Что-то мне подсказывало, что встреча с Дашей сегодня обломится. А жаль… Так ведь хорошо все вчера прошло… Я вздохнул, на ходу поймал крупного светляка, что в большом количестве кружили над дорогой, затем разжал ладонь и со вздохом выпустил насекомое на волю. Ладно, прорвемся, но Даше все равно позвонить нужно. Ну а вдруг…

Телефон подруги ожидаемо не отвечал. Видимо, она в Лууу, но туда я не поеду по двум причинам. Если у Зул-Гиита такая толпа, то в Лууу вообще, наверное, столпотворение. Не найду я сейчас ее там, да и в храм меня не пропустят. Что там она говорила? Девятая комната на первом этаже Южного храмового крыла? Я даже представить себе не могу, где это. Сайт игры отключен, карты и чат не работают, и у НПС не спросить. С нейтральной репутацией пошлют они меня по известному адресу.

Я с сомнением оглядел «просыпающийся» народ и прибавил шагу. Тут тысяч тридцать, не меньше. И хоть очнулись еще далеко не все, но таких умных, как я, найдется не один десяток. В стандартном караване всего три повозки, на десять человек каждая, и, если не поспешить, в Халиму придется топать пешком. Нет, конечно, можно дойти до ближайшей гостиницы и отсидеться в личной комнате, пока искину не «вправят» мозги, но я уже месяц все никак не соберусь съездить за коричневым мхом. Может быть, сейчас получится? Даже если выдернут из игры по дороге, все равно потом путь окажется намного короче.

Порталом туда, к сожалению, не вариант. Его можно открыть только в то место, где ты уже побывал, а туда вряд ли кто-то уже добирался. Я и сам-то узнал о Халиме из украденной полгода назад книги. Земли дроу исследованы хуже всего. Ролеплейщики тусят в крупных городах, а такие, как я, сваливают отсюда на тридцатом уровне и больше не возвращаются. Ну, а для исследователей в «Арконе» есть места поинтереснее, чем дыра под землей, где нет ничего, кроме коричневого мха и ядовитого озера. Может, конечно, кто-то там и бывал, но на форуме предложений на тему порталов туда не делали. Так что – только самому добираться.

«Кстати!» – Я вывел перед глазами меню и набрал телефон Майка. В Сан-Франциско сейчас ночь, но кого, скажите, волнует чужое горе? Мы тут, значит, в плену у свихнувшегося искина, а он там преспокойно дрыхнет? Непорядок! В любом случае менеджеру обязательно нужно сообщить о случившемся. У меня в контракте на эту тему прописан целый пункт.

Ждать пришлось пару минут, а потом в ушах раздался заспанный раздраженный голос разбуженного Барсука.

– Ты на время смотрел, Крис? О разнице между Москвой и Америкой помнишь? – прорычал в трубку он. – В отличие от тебя, по ночам я, как правило, сплю.

Вот так: ни тебе «здравствуй», ни «как здорово, что ты позвонил». Янки по ночам совсем необщительный народ. А уж по реальному имени он вообще меня называл только один раз – в день подписания контракта.

– Доброй ночи, Майк! – максимально приветливо произнес я. – Тут небольшие проблемы возникли, вот я и решил сообщить.

– Опять, что ли, в тюрягу эту загремел? – уже спокойно произнес Барсук. – Шанаму… или как там ее?

– Я рад, Майк, что ты знаешь названия местных тюрем и владеешь воровским сленгом, но в этот раз в тюрягу загремели мы все.

Я коротко поведал менеджеру о случившемся, ответил на пару уточняющих вопросов, и в трубке на минуту повисло молчание.

– У тебя же вроде никого нет, и ты один живешь? – начал наконец Майк. – Может быть, в полицию вашу сообщить о случившемся?

– Спасибо, но не нужно, – беззаботно ответил я. – Капсула у меня сертифицирована и подключена к распределительному центру. На пятый день, если все это не закончится, они прибегут сами, а я пока по делам тут скатаюсь. В вирте и отосплюсь, мне же не привыкать.

– Добро, – отстраненно ответил Майк. – Набери меня через пару часов, я уже буду знать, что у вас там случилось.

Судя по голосу, Барсук уже включился в происходящее. Нормальный он все-таки мужик. Другой спать завалился бы, а этот, пока все не узнает – не успокоится. Ну да и ладно.

Глава 4

Висящие на стенах и потолке фонари заливали тоннель ярко-оранжевым светом. Впрочем – это для меня он ярко-оранжевый, а окажись тут человек, и ему бы

пришлось ждать, пока глаза привыкнут к темноте, или использовать Кошачье Зрение. Диапазон «светочувствительности» кошачьих глаз на Земле в шесть-восемь раз шире человеческого, а дроу и гномы в Арконе в темноте видят в три раза лучше, чем кошки. Так решили разработчики и, если бы я знал, насколько ярко для дроу может светить солнце, сто раз бы подумал, выбирая эту расу. Три месяца глаза привыкали к дневному свету, и это не считая тех тридцати золотых, что были потрачены мною на эликсиры и зелья. Нет, конечно, можно было бы вложить пять очков талантов в Дневное Зрение и не мучиться все это время, но что такое пять очков для профессионального игрока? Как бы то ни было – сейчас я вижу нормально и там, и здесь и могу спокойно смотреть на солнце без защитного баффа. Однако ночью все равно чувствую себя намного комфортнее.

До нужного прохода я добрался за двадцать четыре минуты. Площадь перед городом к тому моменту представляла собой какую-то дикую смесь Октоберфеста, бразильского карнавала и Ибицы. Толпа пестро одетых, ошалелых после переноса людей гудела, как огромный потревоженный улей. Отрывистые возмущенные фразы и какие-то совсем уж дикие вопли смешивались с веселыми возгласами и смехом. Все правильно: кому-то этот сбой подарил лишний выходной день, а кого-то, возможно, лишил работы и денег. Основная часть народа ожидаемо двинулась к городским воротам, а следом за мной, в сторону «караванной станции», пошли не больше пары десятков высокоуровневых игроков.

На дороге, по которой я шел, спокойно разъехались бы три магнитных экспресса. Восточный проход сквозь скалу тянулся примерно на километр и на всем своем протяжении имел одинаковую ширину. Вообще, обитаемая часть Антрумы не сильно отличается от той же Эрантии. Дороги тут по большей части сухие и ровные, города стоят в огромных пещерах, соединенных целой сетью таких вот тоннелей. Температура ниже пятнадцати градусов не опускается.

Все-таки «Аркон» в первую очередь игровой мир, а потом уже фэнтезийный. Игру за гномов и дроу и так-то выбрало меньше пяти процентов игроков, а сотвори разработчики тут натуральное Подземье – и за эти расы только такие пробитые фанатики, как моя Даша, и играли бы. Нет, кому хочется приключений и драйва – пожалуйста. В необитаемых частях Антрумы есть куча заброшенных шахт, обвалившихся тоннелей, диких пещер и прочих милых геймерскому сердцу мест, в которых, помимо чудовищ всех мастей и неоткрытых данжей, можно найти даже заброшенные города. Все это здорово, да только там,

наверху, этого добра тоже хватает, а мы, люди, комфортнее чувствуем себя под солнцем, даже если играем за дроу.

В самом тоннеле пахло сухим сеном и мятой. Запах исходил от колоний грибов, растущих на стенах правильными геометрическими фигурами. Местные их выращивают вроде декоративных растений. Причем занимаются этим исключительно мужчины, поскольку у женщин есть занятия поважнее. Слабый пол тут ни разу не слабый, и они на особом счету. Не будь Даша девушкой – и до дворянского звания в местных реалиях она бы так быстро не поднялась. Парень за такой срок хорошо, если до десятника дослужится в армии одного из Домов. Ведь у мужчины наверх другого пути нет, в храмах тут службу несут исключительно женщины. Мне сложно понять всех этих ролеплейщиков, но я нормально отношусь к тому факту, что у каждого тут своя игра. Ходить в виртуальный храм на работу или служить в виртуальной армии? Нет, спасибо. Я лучше до Халимы доеду и травку там соберу…

Станция, с которой стартовали все уходящие в восточном направлении караваны, стояла в огромной, хорошо освещенной пещере. Впрочем, огромной эту пещеру можно назвать только по земным меркам. Квадратная, со сторонами около полукилометра. Двухэтажные казармы, п-образное здание конюшен и полусфера зернохранилища. Все неподалеку друг от друга и огорожено невысоким каменным забором.

Из всех игроков сюда я добрался первым, за десять минут до отправления нужного мне каравана. Он уходил в два часа по Парижу, а вообще к отправке готовилось аж целых три. Возницы таскали зерно, осматривали телеги и поправляли упряжь на жующих животных. Солдаты сопровождения о чем-то негромко переговаривались между собой.

Найдя взглядом начальника интересующего меня каравана, я направился к нему, дабы оплатить поездку, и в этот момент у меня в голове что-то щелкнуло. Я резко перевел взгляд на солдат, снова посмотрел на десятника и едва не выматерился от удивления. Все они были темными эльфами! В смысле, дроу! Теми, что из книг! Черная кожа, белые волосы, красные радужки и надменное выражение лиц. Но этого же просто не может быть! У дроу не было темнокожих НПС! Это еще считалось своеобразной отличительной фишкой «Аркона», и только фанаты ДНД при создании персонажа плевали на все эти фишки и в продвинутом редакторе создавали себе классических персонажей.

Я быстро посмотрел на свое запястье и растерянно покачал головой.

Мы теперь все – темнокожие… Охренеть! Нет, мне плевать на цвет кожи и глаз, ведь это, по сути, мелочь, но если искин преступил заложенные в него ограничения, то как далеко он вообще способен зайти? Еще эта боль с потерей уровней за смерть… Мне вдруг стало неуютно от пришедших мыслей. Впрочем, все это ерунда. «Мудреца» починят, правила вернут. Главное, чтобы «Аркон» не закрывали надолго.

Начальника каравана звали Гласс. Двести тридцатый уровень и сто двадцать тысяч ХП. Хмурый широкоплечий воин походил на помесь гадюки и волка. Треугольное лицо, слегка выступающие скулы, тонкий шрам на правой щеке и светлые, забранные в короткую косу волосы.

Остановившись напротив, я вытащил из сумки две золотые монеты:

– Вот деньги! Мне до Халимы, десятник.

Вокруг вдруг стало подозрительно тихо. Гласс медленно поднял голову и смерил меня презрительным взглядом прищуренных глаз.

– В страже Совета нет десятников, безродный, – холодно произнес он. – Для таких, как ты, я – господин децем, они, – кивок в сторону притихших солдат, – господа стражи. Услышу что-то другое – умрешь. Тебе ясно?

В первые мгновения я буквально потерял дар речи. Ни хрена себе непись прикалывается. Господин децем… твою ж мать!

– Тебе ясно? Не слышу, – положив ладонь на рукоять висящего на поясе клинка, повторил дроу.

– Да, господин децем! – не опуская глаз, спокойно ответил я. – Мне бы в Халиму.

Возмущаться можно сколько угодно, но один на один я такого вряд ли завалю даже в нормальной экипировке, а уж в том, что на мне сейчас, с неразложенными талантами, я и с солдатом не справлюсь. Связываться же с

сотней двухсотых вояк – не самое лучшее решение. К тому же глупо обижаться на компьютерную программу. Тут главное не заржать, глядя на этого напыщенного индюка.

– Хорошо, – пристально глядя мне в глаза, кивнул Гласс. – Что ты забыл в Халиме?

Удивляться уже не было сил. Начальник каравана интересуется целью моей поездки? У него московских ментов или таможенников в родственниках, случайно, нет? А то очень похоже выходит. Судя по всему, тут не только у управляющего искина крыша поехала, она поехала у них у всех. Вот ведь блин! Сейчас еще и завернут… Пешком идти неохота.

– К мастеру Алауну еду, господин децем. – Вытащив украденную полгода назад книгу, я продемонстрировал ее Глассу. – Верну утерянный дневник и попрошусь к нему в ученики.

Начальник каравана с сомнением посмотрел на книгу в моей руке, нехотя вздохнул, забрал деньги и кивнул на одну из телег:

– Второй фургон. В караване не шуметь. Свободен!

Охренеть!

Забравшись в телегу под молчаливыми взглядами стражи, я уселся на потрескавшуюся деревянную скамейку и попытался осознать произошедшее. Нет, понятно, что каждым НПС управляет один из искинов, которым, в свою очередь, управляет «RP-17 Мудрец», и некоторые местные практически не отличаются от живых людей. Все так, но у каждого из них обязан быть соответствующий скрипт поведения! Тут же вокруг программы и математика! При нейтральной репутации начальник каравана обязан взять деньги и пожелать мне счастливого пути. И нет ему никакого дела до цели моей поездки! А тут… Я, мать его, словно в реальную страну дроу попал! Безродный… ну да…

Стоп! Что-то же было…

Я открыл системное сообщение, еще раз пробежал текст глазами и быстро нашел требуемое: «…усилено восприятие мира у неигровых персонажей…»

Теперь все ясно, но ни хрена не понятно! Ясно то, что поведение НПС изменилось, но не ясно, в какую сторону и насколько. Хотя в какую сторону-то – как раз…

– Ты охренел, козел?! – громкий возмущенный возглас оторвал меня от чтения.

Орал игрок-маг сто тридцатого уровня. Тот, что шел по тоннелю следом за мной. Он и еще трое направились к тому же каравану, что и я, и сейчас стояли возле десятника. Причина крика тоже понятна: непись, видимо, ответил в характерной после обновления манере, а у парня нервы оказались не такие крепкие, как у меня. Ума же, судя по всему, не оказалось вовсе.

– Мамке своей указывай, урод! Вы мне еще за потерю времени, гондоны, ответите!

А дальше произошло то, что и должно было произойти. Начальник каравана сделал едва заметное движение, и его клинок с характерным звуком снес разговорчивому магу башку. Отрубленная голова с глухим стуком упала на камень, тело жутковато взмахнуло руками и, разбрызгивая целые фонтаны крови, медленно опустилось на землю. Охренеть!

Я машинально потрогал подбородок, ожидая, что просто не найду там своей нижней челюсти, но обошлось. Это, мать его, как?! Так же тоже не может быть! Нет, что десятник его убьет, было понятно, и срубленная голова тоже укладывается в игровые законы. Смертельный удар или, по-другому, fatallity может отрубить конечность или даже развалить тело пополам, но чтобы столько крови и так отвратительно… Я на гладиаторской арене такого не видел ни разу, а ведь там самое кровавое место в игре! И еще этот противный запах от быстро растекающейся по камню лужи…

– Вы, безродные ублюдки, забыли, как нужно обращаться к страже Совета?! – указав острием клинка на опешивших от произошедшего игроков, прорычал Гласс.

Он с презрительной гримасой оттолкнул сапогом лежащую возле его ног голову, полоснул взглядом по стоящим парням и добавил:

– Следующему, кто упомянет слово «мать» в подобном тоне, я сначала вырву язык, а потом уже медленно отрежу его тупую башку! Ясно?!

Один из парней – воин сто тридцать седьмого уровня с ником Эрел – утвердительно кивнул. Остальные двое попятились и, не произнеся ни слова, побежали в сторону города. Следом за ними двинулось еще с десяток игроков: из тех, что собирались отправиться другими караванами с этой же станции.

Дроу проводил их взглядом, презрительно усмехнулся, вытер клинок о мантию убитого и, аккуратно убрав в ножны меч, вопросительно посмотрел на воина:

– Куда собрался?

Говорили они недолго. В итоге Гласс забрал у воина деньги, указал на ту телегу, в которой сидел я, и приказал трогать. Солдаты оперативно заняли свои места, передний возница выкрикнул какую-то команду, и фургоны, скрипнув осями, синхронно двинулись в путь.

– И как тебе новый патч? – нервно хмыкнул усевшийся напротив воин.

– Реализм зашкаливает, – задержав взгляд на брошенном трупе в луже собственной крови, пожал плечами я.

– Точно! – кивнул парень. – Если бы у меня не было квеста в Рахе, этот децем меня бы не взял. Еще эти разговоры про смерть… Жуть… – Он потряс головой, словно отгоняя какие-то мысли, и протянул мне ладонь: – Меня Эрел зовут!

– Крис! – Я пожал воину руку и поинтересовался: – «Про смерть» – это ты про того парня, у которого свихнулась жена?

– Там все свихнулись, если ты об этом, – опустив взгляд, покачал головой Эрел. – Все, кто дозвонились – мертвы. Ты впереди шел и, видимо, не все слышал.

– Ты серьезно веришь во всю эту чушь? – усмехнулся я, глядя на белобрысую макушку опустившего голову парня. – С этим обновлением что-то не то. Вот у них система жизнеобеспечения и включилась!

– Сто человек идиоты? – Эрел поднял взгляд и спокойно посмотрел мне в глаза: – Сам-то веришь?

И тут меня действительно проняло! А ведь он прав! Столько человек одновременно с ума сойти не могут! А когда я шел по дороге, в толпе постоянно кто-то орал, словно и правда…

«Бред! Бред! Бред!» – как заклинание, быстро произнес про себя я, затем глубоко вздохнул и задержал дыхание, стараясь не рухнуть в волну захлестнувшего меня ужаса. Логаута нет! Чат недоступен! Еще этот перенос, боль, темная кожа и странное поведение десятника! Я достал из сумки яблоко, откусил кусок и стал быстро жевать… Черт!

– Что? Нет привкуса пластмассы? – одними губами усмехнулся Эрел. – Я тоже проверял – правда, на мясе. Но все равно это по-прежнему игра: два яблока в одну руку ты можешь взять, только сложив их в стопку. – Он вздохнул и посмотрел на широкое отверстие в скале, по направлению к которому двигался караван. – Никому не смог дозвониться: родители и сестра тоже в игре. Но они не здесь, не в Подземье!

Подземьем Антруму называла Даша, и это воспоминание помогло мне привести в порядок разбегающиеся в ужасе мысли. Ведь если даже так, то она тоже здесь! Телефон не ответил! А у меня в том мире только она да могилы деда и матери… Она, вернее, тоже уже в этом…

– ДнД-шник? – немного успокоившись, поинтересовался я у Эрела.

– Есть немного, как раз в дружину Медорана в Раху еду вступать, праздник у меня типа… – Он вздохнул и снова опустил взгляд.

– Еще ничего не ясно, – я убрал недоеденное яблоко в сумку и, откинувшись на борт фургона, добавил: – Может быть, все это какой-то чудовищный розыгрыш.

– Я тоже! – Эрел поднял голову, ткнул мне пальцем в грудь и быстро заговорил: – Я тоже подумал, что это словно шоу этого… как его…

– Трумана, – подсказал я.

– Да, точно! – кивнул воин. – Ты вот тоже не в курсе происходящего, но мы же с тобой вдвоем в этой телеге оказались! Может, это не просто так? А они все смотрят за нами сейчас!

Он поднял голову и оглядел стены и своды пещеры, словно пытаясь понять, где скрываются все эти невидимые зрители.

– Я дозвонился, – поспешил сообщить я, пока у парня окончательно не поехала крыша. – Через три часа перезвоню, и все прояснится. Нужно подождать.

– У меня есть коньяк. – Эрел полез в сумку и вытащил из нее пузатую глиняную бутыль.

– Хорошая идея, – кивнул я. – Выпить нам точно не помешает…

Эрел оказался родом из Чехии, играть начал три года назад, когда его отец тут, в «Арконе», нашел ранее не открытый данж и выгодно продал информацию о его местонахождении какому-то клану. Стандартная, в общем-то, история. Первое прохождение подземелья дает очень серьезные бонусы всем прошедшим его игрокам конкретно и всем остальным членам клана в частности. Помимо того, предметов с мобов при первом прохождении выпадает больше и их качество значительно выше. В «Арконе» даже существует неофициальный прайс-лист на такие находки, однако окончательную цену всегда объявляет нашедший. Как бы то ни было, вырученных денег их семье хватило на приобретение дома на Кипре и покупки четырех капсул последнего поколения.

Сам Эрел был таким же фанатом расы дроу, как и моя Даша. Три года он повышал репутацию со Старшим Домом Медоран, выполняя нудные и часто повторяющиеся квесты, и вот сейчас везет какие-то письма в Раху – небольшой городок, сотней километров восточнее Зул-Гиита, чтобы там завершить финальную линейку квестов. На мой взгляд, ничего более унылого и скучного, чем подобные занятия, не придумать, но, по словам парня, после вступления в дружину Дома мир заиграет для него новыми красками. Ну да… Из серого

превратится в коричневый! Очешуительная перспектива!

Больше никаких подробностей из жизни Эрела я не запомнил, потому как мне они были неинтересны. Просто кивал и думал о своем. Вернее, пил и тупо пялился на трещины в обшивке фургона. Парень своими бесконечными разговорами отгонял наползающий страх, а я… Я не знаю… Попробуй себя заставить не думать о белой обезьяне, и эта тварь ни на секунду не исчезнет из твоего воображения. Если мы умерли, то кто мы тогда есть? Затухающее сознание или жизнь длиной в сотни миллионов лет? Если первое, то картинка скоро погаснет, если второе… И что помешает искину выключить нас в любой момент времени? Не знаю… Хочется верить, что это все-таки сбой. Майк скоро все прояснит, но мне до жути страшно ему звонить, до холодного пота страшно…

Алкоголь в «Арконе» на организм действует в несколько раз слабее, но коньяка у Эрела было много, и часа через полтора я действительно почувствовал себя лучше. Рассказы парня уже не вызывали такого уныния, тоннель, по которому ехал караван, больше не выглядел мрачным, а при взгляде на молчаливого возницу не возникало желания залепить ему в спину комбо и потом отрезать башку, как это обещал нам его непосредственный начальник. Фургоны катились с приличной скоростью, эхо бежало где-то далеко впереди. Разговаривали только мы, возницы и сопровождающая караван стража словно превратились в картонные декорации, а рофы, мерно качая на ходу своими массивными лобастыми головами, казалось, прислушивались к сбивчивому рассказу Эрела.

Странно еще было то, что меня совсем не напрягали нависающие над головой тонны породы. Словно куда-то еду в московском метро. Я чувствовал себя так, будто ничего необычного не происходит. А ведь машинисты метро проходят жесточайший психологический отбор, потому как ежедневно смотреть в черноту тоннеля – не самое лучшее, с точки зрения человеческого мозга, занятие. Но там станции через каждые пару минут, а здесь некоторые «трассы» тянутся на многие километры. И ведь никакого дискомфорта, хоть убей, не ощущаю. Даже наоборот: сквозь страх перед случившимся пробивается какое-то странное щемящее чувство, словно вернулся после долгой отлучки домой.

Так, по ходу, и начинается сумасшествие: стресс, коньяк и ощущение полной беспомощности. Если кто-то думает, что в такой ситуации три часа могут пролететь незаметно – он ошибается. Минуты ползли улитками, но когда время, наконец, подошло, я вдруг осознал, что звонить не хочу. Просто боюсь…

«Соберись, тряпка!» – мысленно рявкнул я на себя, вывел перед глазами цифры и быстро набрал номер. Два гудка длиной в целую жизнь – и, когда в трубке раздался бодрый голос менеджера, я, прикрыв глаза, с головой кинулся в омут собственного страха.

– Привет, Майк! Ну что там? – негромко спросил я и замер.

– Здравствуй, Крис! Ты не поверишь, что на самом деле произошло, – каким-то странным голосом произнес Майк, и в душе у меня сразу все оборвалось. Однако следующей фразой Барсук меня ошарашил: – Всем нам чудовищно повезло! Аркон стал реальным! Игровой мир с бесконечной жизнью и бесконечными возможностями! Ты ведь о таком даже не мечтал, да?

Первое мгновение я не мог вымолвить ни слова. Кто, черт возьми, сошел с ума? Я или он? Балансируя где-то на грани безумия, я все-таки нашел в себе силы и поинтересовался:

– Так все это правда? Я умер?..

– Ты дурак, что ли, Крис? – захохотал на том конце трубы Майк. – По-твоему, я разговариваю с покойником? Вы все там реально свихнулись? Что вам эта Земля? Чего ты здесь достиг или получил такого, что жалко бросать? Я только что отправил в Аркон жену и детей, они ЖИВЫ, и они мне уже позвонили! Я не говорил никогда, что у меня со старшим, но теперь… Теперь этого дерьма уже нет! Это СЧАСТЬЕ, Крис, и у меня просто нет слов, насколько я рад за всех нас!

А ведь что-то в его словах есть… Блин! Ведь покойники не разговаривают, не думают и уж точно не могут испытывать страх! Может, это и правда не смерть, а просто перенос сознания из одного носителя на другой? Зачем искину нас «выключать», если он не сделал этого сразу? Новый мир? Новая жизнь? Новое тело? А ведь это мое тело гораздо больше приспособлено к выживанию…

– Ты тоже сюда? – наконец справившись с закружившими меня эмоциями, поинтересовался у него я.

– Вот прямо после разговора с тобой! – уже серьезно ответил Майк. – Вылезай из своих пещер и тащи свою задницу в Вайдарру. У меня твоя экипировка и тот

кинжал… Он твой, Крис, и он тоже тебя ждет! Я обещал, и я сохраню его для тебя!

– Спасибо, Майк… – негромко произнес я, чувствуя, как на глаза наворачиваются ненужные слезы. – Удачи тебе в Новом Мире!

– И тебе удачи, Крис! Передавай привет своей девушке.

Примерно с минуту после окончания разговора я сидел, стиснув зубы и крепко закрыв глаза.

Как же странно все порой оборачивается. Ты живешь, не веришь никому и боишься предательства, а потом встречаешь человека. Совершенно постороннего человека, и в какой-то момент он парой фраз вдруг переворачивает все с ног на голову. Я обязательно доберусь до Вайдарры, Майк! Пешком, на оленях или вот так, на запряженной рофами телеге. И тот даггер совершенно не главная тому причина. Я приеду, Майк, чтобы крепко пожать твою руку.

Эти три часа кошмара… я ведь реально едва не двинулся. И из-за чего? Не плевать ли мне, что с тем слабосильным телом? Олега Смирнова больше нет, есть мастер-убийца Крис Веном! А этот мир – я провел ладонями по лицу, посмотрел в спину вознице, затем поднял взгляд к огням на потолке и улыбнулся. Я ведь профессиональный игрок! Этот мир создан для меня! И я обязательно загну его под себя!

– Ну, чего там? – с нескрываемым напряжением в голосе спросил меня Эрел.

– Земли для нас больше нет, – со вздохом констатировал я. – Мы теперь живем здесь.

Воин пару раз моргнул, видимо, пытаясь осознать услышанное, затем закрыл руками лицо и низко опустил голову.

– Значит, все это правда… – тихо произнес он. – Родители… сестра…

– …живы и здоровы, – хмыкнул я и хлопнул Эрела по плечу, дабы привести в чувство, пока он не двинулся окончательно. – Бесконечно живы, заметь!

Парень вздрогнул, затем оторвал ладони от лица и посмотрел на меня каким-то детски-доверчивым взглядом.

– Ты… ты что же, считаешь… – промямлил он, затем потряс головой и, кивнув на спину возницы, добавил: – Мы теперь они? Тебе не жутко, что мы умерли?

– Ты дурак, что ли? – повторил я лечебную фразу Майка. – Ты сидишь, смотришь на меня, говоришь, коньяк пьешь! Неплохой, кстати, коньяк.

Я потряс все еще зажатой в руке бутылкой, хмыкнул и сделал из нее три глубоких глотка. Жгучая жидкость жаркой волной прокатилась по организму, я поморщился и протянул бутылку Эрелу.

– На вот, хлебни! Хорошо мозги прочищает.

Парень вцепился в бутылку, как в спасательный круг, буквально вырвал ее у меня из рук и жадно приложился к горлышку. Пил он долго, пока бутылка не опустела, затем убрал емкость в сумку, вытер выступившие на глазах слезы и снова потряс головой.

– Ты только подумай, что в игру больше заходить не нужно и помесячную оплату вносить тоже, – добавил пару аргументов я, дождавшись, когда у него на лице появится осмысленное выражение. – Смотри, сколько позитива в одном флаконе. А родителей и сестру найдешь, как весь этот ажиотаж закончится. Ники-то их, надеюсь, помнишь?

– Ты смеешься? Тебя совсем не заботит, что мы теперь не люди?! – окончательно проморгавшись, удивленно произнес он. – Мы дроу, Крис! И никогда больше людьми не будем! В игре не предусмотрена смена расы!

– Ну так это я переживать должен, поскольку расу из-за бонусов выбирал, – пожал плечами я и хлопнул ладонью по висящему на поясе даггеру. – А такие, как ты, об этом только мечтали.

– Ну… да, но… – Не ожидавший такой моей реакции Эрел на глазах приходил в себя. Насколько это возможно после литра выпитого коньяка. Хотя, по земным меркам, мы еще даже по пол-литра не выпили, а чехи тоже крепкий на выпивку народ, учитывая их неуемную любовь к пиву.

– Никаких «но», – усмехнулся я. – Ты вообще вон неплохо устроился. Вступишь в дружину – официально возьмут в Дом, и такие, как этот Гласс, перестанут называть тебя безродным. Кстати, децем – это десятник?

– Да, а кентум – сотник. Но стража Совета и Безликие все равно в иерархии выше, чем дружина любого Дома… – На лице Эрела мелькнуло странное выражение, он кивнул на солдат и ошарашенно произнес: – Этот Гласс… он совсем не похож на НПС. Это получается, они тоже…

– Тоже стали реальными дроу? – продолжил его мысль я. – Да, возможно. В тексте обновления об этом сказано. И если это действительно так, то всем игрокам, кто не успел вступить ни в один из десяти местных Домов, придется туго. Видел же, как они на нас смотрели? Но тебе-то переживать нечего.

– Женщинам тоже переживать не стоит, на каждой из них стоит метка богини, – задумчиво произнес Эрел и вытащил из сумки третью по счету бутылку. – А вот парням… Слушай. – Он тронул меня за рукав и кивнул в направлении Зул-Гиита. – Я могу рассказать, где стартует линейка квестов на вступление в Медоран. Я бы и сам попросил за тебя, но обычный дружинник – это ведь самая низшая социальная ступень…

– Не, забей, – хмыкнул я и отрицательно покачал головой. – Я в этот ваш симс[57 - The Sims – популярная однопользовательская видеоигра в жанре симулятора обычной жизни.] играть не собираюсь. К тому же у меня подруга в храме Ллос младшей жрицей стала недавно. С ней сначала посоветоваться нужно.

– Че, серьезно? – недоверчиво произнес воин. – Твоя девушка – гисса? Благородная илитиири?

– Чего? – наморщив лоб, переспросил я. – А теперь повтори по-человечески…

– Илитиири – так дроу называют сами себя, – тут же пояснил Эрел. – А гисса – это как у людей эрла. Младшее дворянское звание и приставка для обращения к

благородным.

– А, ты об этом, – кивнул я. – Да, так и есть, поэтому я и хочу с ней посоветоваться. Ее просто удочерил Дом Кладд, так что мне, наверное, там квесты нужно будет делать, хотя и лень… Я еще ничего не решил.

– Если у вас все серьезно, то, возможно, квесты делать не нужно. – Воин усмехнулся и заговорщически подмигнул. – Не знаю, как сейчас, но раньше благородной достаточно было объявить игрока официальным любовником, для того чтобы его без проблем приняли в Дом. Не думаю, что что-то изменилось после патча.

М-да… Я кивнул и со вздохом опустил голову. Что-то подобное я слышал. Любовник… Как-то неприятно это звучит. Впрочем, обычаи тут не мной придуманы. В обществе, где правят женщины, по-другому, наверное, не может быть…

Караван тем временем выехал на развилку. В воздухе повеяло влагой, под колесами захлюпала вода, запахло грибами и плесенью. Неожиданно заревели идущие впереди рофы, раздалась короткая команда Гласса, и сухие щелчки арбалетных выстрелов утонули в захлебывающемся реве какого-то зверя. Эхо ударило по ушам, но уже через пару секунд рев впереди оборвался. Раздался плеск, и возница нашего фургона, придерживая быков, направил их правее, объезжая черную тушу убитого животного. Секунд десять на все про все. Оперативно ребята сработали.

Зверь звался пещерным мархом. Сто восьмидесятый уровень и семьдесят тысяч ХП. Похож на земного ленивца. Ему хватило трех арбалетных стрел. Все правильно. Согласно введенной разработчиками механике боя, урон у местных по мобам или таким же, как они, НПС значительно выше, чем по игрокам. В противном случае битва двух боссов растягивалась бы на месяц, а то и на год. Очень надеюсь, что эти законы сохранились, иначе мне с моими теперешними десятью тысячами ХП придется очень туго. Впрочем, я еще характеристики с талантами не разложил, потому как делать это удобнее в личной комнате. Доеду вот до Халимы – и первым делом… Надеюсь, комната тоже сохранилась, как прежде. Однако в любом случае нужно будет делать упор на выживаемость и маскировку, а урон доберу потом шмотками и оружием.

– Извини… – вздохнул Эрел, не совсем верно истолковавший мои раздумья. – Но благородная илитиири не может назвать мужем обычного мужчину. Впрочем, времени, думаю, у нас много, и, при желании…

– Оставь! – оборвал его я. – Сам разберусь со своими проблемами. Лучше скажи, почему ты едешь именно в Раху? В Зул-Гиите ведь тоже вроде есть кто-то из твоего будущего Дома?

Мне и правда были неприятны все эти разговоры. Нет, я не шовинист, но все-таки считаю: в тандеме мужчина-женщина защитником и добытчиком должен быть все-таки мужчина. Так я воспитан и ничего с этим поделать не могу. Поэтому, если нужно будет стать благородным – я им стану. Не знаю как, но обязательно разберусь. Услышав вопрос и поняв, что мне не нравится тема разговора, Эрел поспешил ее сменить. Он сделал глоток из бутылки, поморщился и пояснил:

– В Зул-Гиите обычных дружинников нет, там только сотня Воинов Тени и десяток Молчаливых Сестер. Простым солдатам до них как до Луны. Уровни от двести двадцатого и выше. А вот в Рахе как раз заправляет Медоран, и обычных дружинников там хватает.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

1

PvP – сокр. от англ. Player vs Player, переводится как «Игрок против Игрока». Термин появился для того, чтобы можно было отличить игру человека против персонажей, управляемых компьютером (то есть окружения, от англ. environment) – PvE, от игры против других игроков – PvP.

2

Зона – зональный турнир (игровой сленг).

3

Обвес, эквип – предметы экипировки персонажа (игровой сленг).

4

Даггер (англ. Dagger) – кинжал.

5

Основной особенностью механики боя разбойника являются комбо-очки, которые можно набирать с помощью комбо-ударов и тратить на завершающие удары. Всего можно накопить до 5 комбо-очков. Причем чем больше накоплено комбо-очков, тем сильнее будет завершающий удар. В «Арконе», помимо комбо-очков, разбойник также расходует Запас Сил.

6

Базелард, или басселард, – тип кинжала и короткого меча с прямым, относительно узким клинком, как правило, четырехгранного сечения.

7

Ачив, ачива, ачивка (от англ. Achievement) – достижение, учитывающееся в списке достижений вашего персонажа.

8

Скрыт (сленг) – от «скрытность». Одна из специализаций класса «разбойник».

9

Головорез – разбойник со специализацией «бой».

10

Продамажит (от англ. Damage) – нанесет урон.

11

Моб (от англ. mob – толпа, чернь, бандит) – в онлайн-играх – монстр или просто неигровой персонаж (НПС), агрессивно настроенный по отношению к вашему персонажу.

12

Билд – сочетание талантов вашего персонажа. Билд зависит от специализации (спека), и часто эти понятия взаимозаменяются, хоть это и не совсем верно. Правильно говорить «я играю в холи спеке, билд 32/5/4», например, где цифры после слова «билд» показывают, сколько очков талантов вложено в различные ветки.

13

Раскроюсь (сленг) – нанесу удар из невидимости и перестану быть невидимым.

14

Тик – срабатывание лечащего или атакующего заклинания, висящего на цели определенное количество времени. Такие заклинания называются ХоТы и ДоТы соответственно.

Например: ХоТ – Исцеление, ДоТ – Яд. За время действия такого заклинания при стандартных условиях происходит определенное количество тиков.

15

Тряпка – персонаж, защитную экипировку которого составляют предметы из материи. Как правило, это творящие заклинания персонажи: маги, священники и т. д.

16

Оффхенд (от англ. off hand) – предмет экипировки для левой руки. Как правило, наносит меньше урона, чем предмет экипировки main hand (правой, главной руки). Урон от оффхенда можно повысить вложением очков талантов.

17

Фокусить (от англ. Focus – фокус, центр) – тактика согласованного уничтожения группой игроков наиболее приоритетной цели. Быстро фокусить самых опасных врагов является важной составляющей командной игры.

18

Сетап (от англ. Setup) – состав команды или рейда. «Оптимальный сетап» – такой, в котором учитывается получение максимального количества баффов, нанесение максимально возможного урона, выгоды позиционирования.

19

Ро?га (от англ. Rogue) – разбойник, плут, жулик.

20

Хант (от англ. Hanter) – охотник.

21

Стан (от англ. Stun) – оглушение, ошеломление, способность других игроков или монстров лишать вашего персонажа возможности действовать на какое-то время.

22

Влить – нанести урон (сленг).

23

Скил – здесь: уровень игрового мастерства игрока – насколько правильно растут у него руки (сленг).

24

Шотнуть, ваншотнуть (от англ. one shot – один выстрел) – убить кого-либо одним ударом/выстрелом, или, наоборот, когда кто-либо умирает от одного удара босса/монстра.

25

Вар (от англ. Warrior) – воин.

26

И нстантный (от англ. instant – «мгновенный») – удар, заклинание, на которые не требуется время.

27

В игре «Мир Аркона» болевые ощущения нарастают по мере уменьшения твоего ХП – хит пойнтов – количества единиц жизни. Теоретически заявленный порог боли игровой персонаж почувствует, когда у него останется менее 10 % очков жизни (здоровья).

28

Во время боя есть правила быстрого ориентирования. Круглая или близкая к круглой арена рассматривается как циферблат с шестеркой в месте выхода. Квадрат мысленно разбивается на девять равных площадок. Неправильная форма арены предполагает ориентирование по сторонам света, где выход является югом.

29

Рейндж-атака (от англ. Range) – атака, наносимая на расстоянии.

30

Сап – сленговое название Ошеломления. Парализует не участвующую или не вступившую в бой цель сроком на 1 минуту. Действует только на гуманоидов и зверей. При получении урона цель придет в себя. Максимально 1 цель.

31

Детект (от англ. Detection – обнаружение) – в игре Детектящие заклинания – заклинания, позволяющие обнаружить невидимого противника.

32

Блинк (от англ. blink – «вспышка») – способность персонажа мгновенно перемещаться на короткие расстояния (телепортироваться).

33

Аксессуар, получаемый игроком за очки славы. При использовании раз в пять минут снимает определенные негативные воздействия.

34

Пет (от англ. Pet) – питомец.

35

Фича (от англ. feature) – в жаргоне программистов, геймеров и других пользователей компьютеров какая-нибудь недокументированная возможность, фишка.

36

Уровень игры, то же самое, что и скилл.

37

Twitch – видеостриминговый сервис, специализирующийся на тематике компьютерных игр, в том числе на трансляциях геймплея и киберспортивных турниров.

38

Выход из системы, в частности, из игры (от англ. logout).

39

Рофы – существа, похожие на яков, служат домашним скотом народам классического Подземья.

40

Стример – человек, который в режиме реального времени показывает другим, как он играет, комментируя при этом каждое свое действие.

41

ПК (сокр. от англ. Player killer – «убийца игроков») – игрок, целенаправленно убивающий персонажей других игроков, а также некоторых неигровых персонажей.

42

НПС (от англ. NPC – non-player character) – персонаж, не управляемый игроками, будь то монстр или вендор. Чаще употребляется в отношении «мирных» мобов.

43

Фармеры (от англ. farmers) – название людей, которые пытаются заполучить («нафармить») ценные предметы и деньги в MMORPG, эксплуатируя скучные и обыденные элементы игровой механики. Явление подобной эксплуатации – фарминг, или фарм (от англ. farm – фермерство), фармить – заниматься фармом. Иногда это сопровождается регулярным (по мере восстановления) фармом важных игровых NPC, например, ключевого босса для какого-то квеста).

44

Расходники – расходуемые предметы (сленг).

45

Гриндинг (от англ. grind – молоть, затачивать, зубрить) – монотонная, повторяющаяся, нудная работа, которая включает в себя однообразные действия. Слово чаще всего употребляется в видеоиграх. Постоянные убийства одних и тех же мобов, добыча ресурсов ради добычи ресурсов, бесконечный фарм золота – все это и есть гринд.

46

Искин – искусственный интеллект.

47

Социалки – социальные квесты. Квесты, выполняемые для определенных социальных групп с целью повышения репутации вашего персонажа с этими группами, а также для получения различных наград.

48

Ганк (от англ. Gank) – в MMORPG разновидность PvP, при котором атакуют противника, заведомо не готового к бою. Например, атака противника намного ниже уровнем, или находящегося в бою с одним или несколькими мобами, или из укрытия со спины, вследствие чего атакуемый не способен оценить обстановку или полноценно оказать сопротивление.

49

Крис (либо к ерис) – национальный кинжал с характерной асимметричной формой клинка. Появился на острове Ява, распространен по всей Индонезии, на Филиппинах и в Малайзии.

50

Данж (от англ. Dungeon – подземелье) – это своеобразная локация, созданная для уничтожения боссов с целью получения лута и опыта. В большинстве случаев персональная для каждой вошедшей в него группы игроков.

51

Ламер (от англ. lame – хромой, калечный) – человек, абсолютно некомпетентный в той или иной сфере, обычно в компьютерной, но твердо уверенный в обратном и не предпринимающий абсолютно никаких попыток что-нибудь узнать.

52

Имеется в виду цвет полоски ХП над головой.

53

Агро (сокр. от англ. aggression – агрессия, враждебность) – концептуально это можно объяснить как «желание моба или НПС атаковать игрока». У каждого

монстра или враждебного НПС в голове существует соответствующая агро-таблица – в ней записаны игроки или питомцы игроков, вызвавшие тем или иным способом «неудовольствие» монстра. Чем сильнее вы его бьете, тем выше поднимаетесь в этой таблице. Если вы лечите кого-то, находящегося в агро-таблице, то поднимаетесь в ней тоже. Монстр всегда бьет игрока или пета, находящегося в агро-таблице на первом месте. Задача танка – удержаться на первом месте в агро-таблицах всех монстров, с которыми бьется его группа. «Зона агро» – воображаемая окружность, в которой враждебное существо вас гарантированно атакует.

54

Ивент (от англ. event – событие) – какое-либо нестандартное мероприятие в игре, проводимое администрацией или самими игроками.

55

Апнет (от англ. Up – вверх) – поднимет.

56

Репа – сокр. от «репутация» (сленг).

57

The Sims – популярная однопользовательская видеоигра в жанре симулятора обычной жизни.

Купить: https://tellnovel.com/smorodinskiy_georgiy/chuzhoy-sredi-chuzhih

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