Путь в Альвиору

Автор:
Юрий Уленгов

Путь в Альвиору

Юрий Александрович Уленгов

Дан – игровой вор. Редкие предметы, артефакты из клановых хранилищ, рарные доспехи и эпическое оружие – назовите цену, и он это достанет. В любой из трех мегапопулярных игр. Правда, новое задание легким быть не обещает. Прокачаться в новой игре за ограниченное время, чтобы украсть то, чего пока не существует? Вызов принят. Правда, в итоге выясняется, что на кону стоит нечто посерьезнее денег и безупречной репутации супервора. И права на ошибку у него нет. Что остается делать? Да ничего. Играть – и постараться не сдохнуть. Как в игре, так и в реальности.

Пролог

– Триста! Тысяч! Долларов! – голос стоящего на сцене ведущего гремел на весь зал. – Эта сумма достается победителю чемпионата, российскому мини-клану "Экшн. про"!

Гарт довольно улыбнулся. Они победили! Сделали это! Мог ли он поверить в это еще несколько часов назад, глядя на сосредоточенных корейцев, ложащихся в капсулы? Не очень, если честно. И пусть сумма не так велика, как зарабатывают топ-кланы про-геймеров, зато – это прямая дорога на Cyber World Games, которые состоятся через четыре месяца. Вот там уж они себя покажут! А выигранных денег как раз хватит, чтобы забыть о бытовой суете и полностью отдаться тренировкам перед всемирным турниром. Просто отлично!

– Команда победителей – жду вас на сцене! – выкрикнул ведущий в микрофон. – Трисс, Колоб, Айсмэн, клан-лид Гарт – вперед, не робейте, герои!

Зал ревел и гудел, и в голове у Гарта тоже загудело, когда они вскочил на ноги и начал пробираться вдоль ряда, задевая колени зрителей. Колоб, Трисс и Айсмэн следовали за ним. У Трисс глаза так и блестели, аж сверкали, а толстый Колоб раскраснелся как помидор и радостно ахал. Только высокий изящный Айсмэн пытался сохранить спокойствие, хотя у него не очень-то получалось. На всех игроках команды были голубые джинсы и красные футболки с гербом клана. Красивый герб: меч, чей клинок состоит из красно-оранжевых цифр, а вместо гарды-поперечины надпись: action.pro.

Достигнув прохода, Гарт пошел к сцене, хотя хотелось бежать вприпрыжку. В глазах рябило, сотни лиц смотрели со всех сторон. Будто бы поняв состояние парня, его догнала Трисс, рыжая, стройная, раскрасневшаяся. У него аж дыхание перехватило. Сейчас она была особенно красива. Она взяла Гарта под руку и на секунду тесно прижалась к парню, заставив сердце пропустить пару ударов. Когда он посмотрел на девушку, в ее глазах мелькнули бесовские огоньки. Трисс многообещающе улыбнулась, и Гарт едва не споткнулся. Ну, точно, сегодня со всех сторон пруха у него! Звездный час! К черту все! Вот закончится церемония награждения, и он ей обо всем скажет. Впрочем, вряд ли для девушки его чувства тайна, то, как Гарт сохнет по рыжей, до сих пор не заметил только слепой. Ну, тем лучше.

На отборочный тур Cyber World Games в Москву прикатило множество гостей, куча азиатов, поддерживающих свои команды и просто любителей киберспорта. Хватало в зале и молодежи из Европы и России. Все орут, свистят, кто-то с осуждением – болели за свои команды, а нате вам, выкусите! – кто с восторгом. Гарт, сжимая руку Трисс, шел посреди всего этого безумия и внутренне ликовал. Их догнал Айсмэн, зашагал рядом. Гарт – лидер, и Айсмэн это признает, но старается всегда показывать, что ни в чем Гарту не уступает. А еще… А еще, кажется, у него тоже какие-то виды на Трисс. Гарт не удержался, и торжествующей взглянул на соклановца. Кто победу добыл – тому и дама прекрасная, мол.

Когда проходили мимо первого ряда, взгляд скользнул по невысокому бородачу, одетому во что-то такое народное, вроде крестьянской одежды, в широченной длинной рубахе, да еще и в лаптях. Косплееров на турнире много, народ рядится в костюмы своих игровых персонажей или натягивает шмотки всяких известных

персов из роликов Близзарда, корейских франшиз и дорогостоящих кибер-блокбастеров от EA. Хватает и неизменных сталкеров, и бойцов Ворфейса, и бессмертных из Скайфорш. По залу, бряцая топорами, мечами и лазерами расхаживают Космические Десантники Хаоса, мохнатые пандарены в конических азиатских шляпах, гномы с кирками – только почему-то все нормального роста, – эльфы и прочие халфлинги. Но внимание Гарта привлек именно этот дядька: во-первых, у него был невероятно пронзительный взгляд, будто сверлом врубался, во-вторых, ему было за пятьдесят. Пенсионер-косплеер? Прикольно.

Через минуту ему стало не до того. Он взбежал на сцену, оглушенный криками и бравурной музыкой. Огни прожекторов, вспышками фотоаппаратов… Просто ад. Или рай? Нет, пожалуй, все же второе. А вот и заправляющий здесь архангел, то есть ведущий в черном смокинге, на котором светятся вертикальные ряды цифр и закорючек, совсем как у Гарта на футболке, только зеленые. Ведущий ухватил его за руку, развернул к залу. Краем глаза тот заметил, что закорючки на смокинге скользят сверху вниз… и как они такой эффект сделали? Все-таки бабки в чемпионат вгроханы колоссальные, с каждым годом игровая индустрия расцветает все пышнее, и уже начинает теснить кино, по сравнению с которым раньше казалась бедной родственницей.

Рядом с ним остановились Трисс с Колобом, а Айсмэн обошел ведущего и пристроился по другую сторону от него. Ишь, гордец, и тут решил выделиться… да еще и руки на груди сложил, изображая из себя бог знает что.

Ведущий опять заорал в микрофон. Из стоящих по бокам сцены колонок, огромных как черные небоскребы, заиграла знакомая музыка, донеслись крики мобов, шипение боевых заклинаний, и Гарт с друзьями оглянулись.

Над сценой в глубине висел огромный экран, на который пустили их финальный бой. В нем они мощно вынесли клан «Гиганты Сеула», Гарт лично завалил их клан-лида в поединке, продлившемся больше двадцати минут. Под конец боя футболка была мокрая, будто свалился одетым в Москву-реку, но он таки сделал надменного азиата, и вот теперь…

Теперь они поедут на Cyber World Games. И если смогут победить еще и там… Тогда они станут миллионерами. Карьера профессиональных игроков, и без того в последний год вполне успешная, пойдет в гору. Еще перед церемонией к Гарту подходили трое потенциальных спонсоров, предлагали сотрудничество, но он никому ничего не обещал, кивал только, улыбался, пожимал руки, обменивался

визитками… И правильно делал, после вручения будут новые предложения, щедрее. Глаза клин-лида смотрели на экран, где орк-танк Колоба прорубался сквозь ряды гноллов, спеша на помощь темному клирику, которого отыгрывала Трисс, а мозг уже прокручивал планы. Черт, Cyber World Games. Нужно сделать все, чтобы там победить. Впрочем, даже если они и не возьмут первое место – летом поездка в Майями на Sunset Games, сделать америкосов и примкнувших канадцев с мексиканцами, и осенью можно будет-таки открывать офис клана, Айсмэн давно требует, хочется ему, говорит, для статуса хорошо. Гарт тянул с этим, деньги экономил, но теперь – пора, ну а к Новому году они смогут…

– Вы куда?! Немедленно на место! Охрана!

Крик ведущего вырвал из потока мыслей. Чего это он так истошно… Что такое, что в зале происходит?

Бородач, пенсионер-косплеер из первого ряда, взбегал на сцену. На ходу он рванул длинную рубаху, распахнул на груди, открыв что-то странное. Гарт такого раньше не видел, какая-то зловещая сбруя: то ли проводки, то ли тонкие трубки, а еще колбы или что-то вроде того, и в них… не разобрать, порошок, что ли?

Шум в зале смолк, как топором обрубило, теперь раздались только аханье и отдельные выкрики изумления. Гарт увидел выпученные глаза бородача. Крупным планом, будто он уже стоял прямо передо ним, хотя на самом деле бородатый еще только бежал к нам от края сцены, грузно топая. Глаза его безумно сверкали, и в них горел огонь. Сумасшедший, яростный.

Сбоку спешили двое охранников, но это уже ничего не могло изменить. Бородач выкрикнул нечто непонятное, Гарту послышалось "За Степу!". Что за бред? А потом, запрыгнув на сцену, старик надавил на что-то, зажатое в правой руке. Гарт схватил Трисс, повернулся к ней, прижал к себе и резко подался вперед, опрокидывая ее на спину, падая сверху. И даже не услышал взрыва – просто стало темно, как будто лампочку выключили.

* * *

– Морфин кололи? Нужно купировать травматический шок.

– Первым делом – донорская кровь.

– Леонид Павлович, а какая у него группа?

– Посмотрите в паспорте, вашу мать! Сердце останавливается, Варя, адреналин, живо, живо!

Тряска, быстрый перестук снизу, вроде маленькие колеса стучат на стыках половой плитки. Ритмичный скрип. Зрения нет, только светлые пятна расплываются, наползают друг на друга, гаснут, снова делаются ярче. Кажется, он видит расплывчатые силуэты над собой, но уверенности нет.

– Террориста сразу вычислили. Учитель старших классов, представляете?

– Придержи здесь. Осторожно, поворот, в стенку не въедьте! Теперь быстрее! И что хотел террорист?

– Его сын год назад покончил с собой, когда проигрался в какую-то игру. Вроде украл у родителей деньги и спустил все. Отец вступил в подпольную организацию, они против компьютерных игр, считают, что те созданы дьяволом или что-то такое.

Сын… Степа… Гарт же его знает! Не лично, а как игрока Стен-666. Он проиграл им тогда… он и его клан… На виртуальный счет экшен. про перешло несколько сотен тысяч золотых монет… А потом они случайно узнали про самоубийство клан-лида проигравших! Но они же не обманывали, они не аферисты, они ВЫИГРАЛИ эти деньги, потому что были умнее, умелее и хитрее…

Мысль смазывается, уплывает. Голоса доносятся гулко и будто издалека, Гарт все никак не может сфокусироваться, чтобы разглядеть этих людей. Ведь они врачи? Куда-то везут… катят по коридору… Что с Трисс, с остальными ребятами? Надо спросить, но не получается, все качается, исчезает, теперь голоса совсем неразборчивые: бу-бу-бу…

Какая-то комната. Колесики больше не стучат и не скрипят. Его берут, поднимают, кладут, жутко больно, но кричать нет сил. А потом все меркнет. Только слышно еще, где-то совсем далеко:

– Леонид Павлович, сердце остановилось!

– Дефибриллятор сюда. Хотя уже не поможет. Это не человек, а котлета. Хребет перебит, ребра в фарш… Молодой, жалко

Все стихло. И темно. Совсем темно, ничего нет. Гарта тоже нет. Сколько это длится, сказать нельзя, потому что и времени нет. Вообще ничего, пусто. Темная пустота, в которой он растворяется, как капля чернил в бочке дегтя.

* * *

После целой вечности тишины, кажется, что-то начало проясняться.

Свет. Он появился откуда-то сверху, упал на него ласковым лучом. Теплым, приятным. Теплым? Значит, он снова чувствует?

Тепло, да. И ветерок на лице. Где-то вдали щебет птиц, шелест листвы. Сочный, густой такой, как бывает в лесу по весне, когда подует ветер. Отличный звук, от него хочется жить. Еще, кажется, журчание, плюс низкий рокот… похоже на водопад.

Солнце, лес, водопад? Где он?

Гарт попытался открыть глаза – нет, никак. Тело не слушалось. Все, что есть – ощущение света. А еще осознание себя, как личности. И больше ничего. Только мрак. Полный. Непроглядный. Глухой.

Вдруг во мраке звучит голос. Мужской, красивый, с густым тембром и богатыми переливами.

– С пробуждением, Гарт. Ты ведь слышишь? Знаю, слышишь. Это очень хорошо. Скоро будешь еще и видеть. Если, конечно, согласишься на наши условия…

Глава 1

Об интересных способах заработка в играх и некоторых заказах, за которые лучше не стоило бы браться

Удар, уклонение, еще удар – мимо. Выкуси! Уход в тень, шаг за спину боссу – комбо! Легендарные клинки замелькали, запели, для постороннего взгляда сливаясь в сплошную зеленоватую дугу. Крит! Отлично, ускоряюсь, еще, еще! Второе комбо! Лайфбар над головой огромного тролля тает на глазах, скатываясь в оранжевую зону. Давай-давай, еще! Крит! Босс замирает, иконка над его головой показывает, что ближайшие шесть секунд он отдан мне на полное растерзание – сказывается эффект «Ошеломление». Шесть секунд – целая вечность для асассина девяносто пятого уровня. И пусть моя полоса жизни тоже давно преодолела рубеж в пятьдесят процентов, а свитков исцеления не осталось – плевать. Теперь он никуда не денется!

Эффектный разворот завершает серию ударов, подсекая колени тролля, раздается дикий рев, и я едва успеваю отскочить в сторону, когда огромная туша, мигнув напоследок полосой жизни, валится на пол. А вот от шквала системных сообщений отскакивать некуда. Ладно, что у нас там?

Враг «Пещерный тролль» повержен. Вы получаете 3000 опыта.

Получено 1000 золота.

Получен предмет «Ключ от сокровищ Пещерного тролля». Класс – редкий».

Отлично! Ради этого все и затевалось. Закинув мешок с золотом в инвентарь, я поместил ключ в свободный слот. Так. Сейчас – неприятное.

Активировав интерфейс, я удаляю всех из группы. В чат тут же начинают сыпаться сначала недоуменные возгласы, а потом – уже откровенные угрозы.

«Ты что творишь? Верни меня в группу!»

«Эй, чувак, что ты делаешь?»

«Крыса! Все, ты в черном списке! Труба тебе, урод!».

Да-да-да. Конечно, ребята. Само собой. И в реале вы меня найдете, и в игре жизни не дадите и прочая, и прочая, и прочая. Знаем, проходили, и не раз. Конечно обидно, верю. Пройти недавно введенный разработчиками данж, надеясь на плюшку «Первопроходца», а в итоге – получить лишь опыт с достаточно среднего босса и убитых мобов. Уж извините, но вы мне нужны были только для того, чтобы расчистить дорогу. Опыта за выполнение квеста мне не жалко. Было бы дело в опыте да плюшке – да без проблем. Но не нужно вам знать, что у тролля в сундуке хранится. Не для того я так долго проходил цепочку невероятно тупых квестов, которая привела к получению этого задания. Да и сами виноваты. Если бы кто-то выжил – я б так вряд ли поступил бы. Договорились бы. Но увы и ах – все улетели на респаун. Так что извините.

Я отключил чат, и пересек пещеру, не обращая внимания на лут, в изобилии валяющийся на полу. А вот и ниша. Полезный класс – асассин. Видишь не только ловушки, но и скрытые тайники. Кстати, в группе у меня сплошь паладины, воины да клирики… были. Фиг бы они на постном масле увидели, а не тайник. Если, конечно, ни у кого амулета Пронизывающего Взгляда не завалялось, в чем я лично сильно сомневаюсь. Я усмехнулся, и скользнул сквозь полупрозрачный для моих глаз полог, скрывающий сокровищницу тролля.

Подойдя к сундуку, стоящему в нише, я активировал ключ.

Вы добыли предмет: Глаз Дракона. Класс – редкий.

Задание «Сокровище пещерного тролля» выполнено. Вы получаете 25 000 опыта.

Вы первый, кто сразил пещерного тролля! Вы получаете достижение «Первопроходец».

Вот и все.

Открыв внутриигровой мессенджер, я быстро написал сообщение заказчику.

«Заказ у меня. Все в силе?»

Заместитель кланлида «Неистовых сокрушителей» ответил сразу же.

«Конечно! Как и договаривались!».

Я быстро открыл окно аукциона и выставил на продажу полученный предмет, выставив в свойствах самостоятельное принятие решения о продаже. Тут же появилась заявка. Некто Слэйд желал купить «Глаз Дракона» за сто тысяч золотых. Я мысленно ткнул в кнопку «принять», и тут же раздался приятный звон.

«На счет поступило 100 000 золота. Желаете перевести в реальную валюту?».

Конечно желаю!

Деньги, за вычетом процента за конвертацию, ушли на привязанный к игровому счету электронный кошелек, и тут же пришло еще одно сообщение:

«Приятно иметь дело с тобой».

«Взаимно» – я отправил сообщение, вызвал перед глазами меню логаута и вышел из игры.

* * *

Стянув с головы шлем, я аккуратно положил его на стол рядом с ноутбуком, на экране которого висел игровой чат, заполненный угрозами моих недавних товарищей по группе. Вот неугомонные же! Их что, никогда не кидали в игре? Как дети прямо! Я потянулся, скривился, услышав треск занемевших суставов, и направился в ванную. Отрегулировал воду, и, дожидаясь пока ванна наполнится, вышел на балкон покурить.

Сто тысяч игрового золота в пересчете на реальные деньги – триста баксов. Вроде и немного, но это в зависимости от того, какой обменный курс и уровень жизни в стране проживания. Как по мне – так вполне нормальные деньги. Особенно – за пару дней игры. Ну, ладно, не за пару. За пять. И обычно я беру больше. Вот только толковых заказчиков в последнее время не было. А откуда им взяться? В мире Варланда я уже добыл все редкие, легендарные и даже эпичные предметы, доступные игроку моего уровня. А новые данжи для уровней «девяносто плюс» вводятся нечасто. Вот, с этим повезло, но, если я и дальше хочу зарабатывать деньги – надо качаться. А это так муторно… Одна надежда на вечно враждующие кланы, так и норовящие стянуть что-либо из кланхранов оппонентов.

Щелчком отправив окурок в полет, я вернулся в квартиру, и перед тем, как двинуться в ванную, бросил взгляд на экран ноутбука.

Гневных сообщений меньше не стало, только теперь к ним прибавилась мерцающая иконка мессенджера. Хм. На ловца и зверь бежит? Ну-ка, ну-ка, кто там у нас? Нашарив мышь, я развернул окно сообщений.

«Пользователь Трион хочет добавить вас в список контактов». И прикрепленное сообщение:

«Привет! Мне тебя посоветовали, как человека, умеющего добывать всякие редкие штуки. Есть работа. Отпишись, если интересно.». Конечно интересно! Щелкнув подтверждение, я сунул ноут под мышку и отправился в ванную. Совмещать приятное с полезным.

Развалившись поудобнее, я поставил ноутбук на анахронизм советской эпохи – подставку для стиральной машины, подвешивающуюся на бортики ванны. Эта штука с успехом заменяла мне новомодные столики, стоящие баснословных денег в разных «Икеях». Все придумано до вас, проклятые буржуины! Усмехнувшись, я аккуратно погрузился в горячую воду, отхлебнул особенно холодного на контрасте пива из прихваченной на кухне запотевшей бутылки, и отстучал на клавиатуре:

«Привет. Интересно. Хочу подробностей». Кликнул по иконке подтверждения, добавляя Триона в контакт-лист, и приготовился к ожиданию.

К моему удивлению, ждать долго не пришлось. Буквально через несколько секунд на экране появилось всего одно слово:

«Голосом?».

А почему бы и нет? Мне же удобнее.

«Давай».

Динамики ноутбука закурлыкали мелодией вызова, и я принял звонок.

– Привет. Мне к тебе посоветовал обратиться Блэквуд, – выжидающая пауза. Судя по всему, собеседник ждал моей реакции. Я же молчал, вынуждая его говорить дальше.

– Мне сказали, что ты специалист по… игровым кражам. Так? – несколько растерявшийся из-за моего молчания продолжил собеседник. Тут молчать смысла уже не имело.

– Да, все верно. Блэквуда знаю, – ответил я.

– Нужно достать одну штуку. Штука достаточно редкая, придется потрудиться. Но и по деньгам не обижу.

– Что за штука, сколько это – «не обижу», и какая игра? «Герои Варланда»? «Темный мир»? «Эпоха истребления»?

– «Гриада».

* * *

Из ванной я вышел в глубокой задумчивости. С одной стороны – сумма, которую мне предложил неведомый Трион внушала. Серьезно внушала. Я даже пивом чуть не поперхнулся, когда услышал. С другой – задание действительно не из простых. Это тебе не в клановое хранилище «Фениксов» залезть. И даже не кинуть десяток-другой игроков за то, чтобы самому забрать артефакт у босса.

Украсть вещь, которой еще не существует – это сильно. Хотя это, как раз, ерунда, учитывая, что известны условия появления вещи. Гораздо больше меня расстраивал другой факт. «Гриада Онлайн». Игра, в которой предстояло совершить кражу. Я скривился, будто от зубной боли, сделал большой глоток из новой бутылки, упал в кресло перед компом, небрежно сдвинув ноутбук на край стола, и уставился на монитор компьютера.

На скринсейвере неторопливо сменялись фигуры игровых персонажей. Три легенды игрового мира, три мастера-вора.

Эдгар. Человек. Разбойник. Уровень – 78. «Темный мир» не знает более крутого стелсера.

Блэквалиант. Темный эльф. Асассин. 95 уровень. «Герои Варланда» – старая игра, и Блэквалиант – мой первый персонаж, которого я начал вдумчиво вкачивать в вора. Потому и уровень самый высокий.

Плуто. Человек. Тихий убийца. 63. В «Эпохе истребления» уровни набирать тяжело, к тому же я к выходу игры наигрался до чертиков и в «Героев», и в «Темный мир», и качать персонажа заново у меня желания не было никакого. Но к тому моменту игра для меня уже перестала быть игрой, обо мне услышали, и пошли заказы на легендарки-уникалки из «Эпохи». Я выкрутился из ситуации. Долго сидел с билд-калькулятором в поисках идеальной модели, потом просто сделал заказ в компании, специализирующейся на прокачке игровых персонажей и свалил на море. По возвращении меня ждал готовый тихий убийца сорокового уровня. Конечно, они могли бы догнать персонажа и выше, но это было бы неправильно. Мастер-вор – это не просто прокачанный персонаж. Это образ мышления, призвание, если хотите. И, чтобы реально стать высококлассным рогой – нужно задротить. Долго и вдумчиво. У меня получилось навернуть еще двадцать с лишним уровней, но дальше я качать свою вороферму не в силах. Тошнит аж.

«Гриада». Лучшая MMORPG из всех игр с полным погружением по версии всех известных мне игровых обозревателей. Огромный мир, постоянные ивенты, невероятная реалистичность… И полное отсутствие у меня перса для этой игры. Нету. Совсем. Ну, вернее, есть охотник первого уровня – это я заходил исключительно на игру посмотреть. А вот вора нет. А задание Триона – для высокоуровневого роги. Пятьдесят плюс – минимум. Самый-самый минимум, на котором, при условии невероятного везения и виртуозной игры можно

выполнить задачу.

Я закурил прямо за компьютером, что обычно делал только в исключительных случаях. На одной чаше весов – долгий и мучительный процесс прокачки. Нет. Не долгий. Время ограничено. Предмет, который мне предстоит украсть появится в игре через неделю. То есть, за семь дней мне надо взлететь минимум до пятидесятого уровня. Даже меньше, чем за семь – ведь, помимо самого кача, мне придется выполнить обязательные условия. Найти конкретного мага и попасть к нему в группу. Ха! Элементарно, Ватсон. Стать настолько крутым, чтобы получить приглашение на уникальный ивент. Еще три раза «ха». А вот на другой чаше…

На другой чаше весов – двадцать тысяч полновесных условных единиц. десять из которых Трион переведет мне, как только я соглашусь. Двадцать штук за неделю. Я тряхнул головой. Да о чем я вообще думаю! Над чем тут размышлять? Будто у меня выбор есть! Нет его, выбора. Вот только фокус в том, что права на ошибку у меня тоже нет. Я не стал говорить заказчику, что у меня нет персонажа в «Гриаде». Еще чего! Чтобы такой куш уплыл в никуда? И, если я солью задание – моей репутации придет конец. Трион об этом меня отдельно предупредил.

Так и сказал – забудь, мол, о своем заработке. Типа, ни один мой персонаж в игре больше не появится. И показал мне файлик, в котором были аккуратно отмечены все художества Плуто, Эдгара и Блэквалианта. Да, если этот файл уйдет главам кланов, до сих пор обещавшим немалую награду за установление личности мастера-вора, не раз пощипавшего их кланхраны – мне действительно труба. Можно сразу удалять моих воришек, жизни им в играх не дадут. Некоторым моим недругам достаточно объявить о бесплатной прокачке для убийц персонажей – и ПК-счетчики закрутятся с нереальной скоростью. Меня с респауна просто выпускать не будут. Не знаю, где он такую инфу нарыл, но аргумент серьезный. Надо серьезно подумать…

«Серьезно. Подумать».

Мозг еще заканчивал мысль, а пальцы уже отстучали на клавиатуре согласие, сами скинули номер криптокошелька, и запустили скачивание гайдов по «Гриаде». Авантюризм – такой авантюризм. Но что поделаешь?

Тем не менее, навести справки о заказчике стоило. Я придвинул ноутбук ближе, краем глаза косясь на один из мониторов, на дисплее которого светился прогресс скачивания гайдов, и ткнул курсором в нужный контакт в скайпе.

«Привет. Есть минутка?»

«Привет. Спрашивай».

«Мне тут заказ пришел. От чувака с ником Трион. С «Гриадой» как-то связан. Слышал о таком?».

Если мой заказчик светился в «Гриаде» под этим ником хоть раз – Аттила мне выдаст исчерпывающую информацию. Об этой игре парень знал едва ли не больше ее разработчиков. Как, впрочем, и о многих других. Работа у него такая. Первое в мире агентство по решению игровых проблем, шутка ли? Я пересекся с ним, когда выполнял один из заказов в «Героях Варланда», и он мне едва не прищемил хвост, приняв за другого. Но разобрались, и даже познакомились поближе. Можно сказать, подружились. Если этот термин вообще применим к сетевому общению. Тем не менее, он мне уже несколько раз помогал по мелочи. И доказал, что доверять ему можно.

Динамики ноутбука булькнули сообщением.

«Надеюсь, ты отказался?».

Эммм. Интересно.

«А должен был?».

«Ну, если тебе не нужны большие проблемы – то да».

Еще интереснее.

«А конкретнее?».

Пауза. «Пользователь набирает сообщение». Ого. Долго. Ну, подождем.

Наконец, через пару минут ожидания, всплыл текст, занявший полэкрана. Я погрузился в чтение, а когда дочитал – настроение мое уже не было таким хорошим.

По данным Аттилы, Трион был заместителем главы одного из самых крутых кланов в «Гриаде». Клан был не игровым, а коммерческим. Это означало, что игра для его членов не развлечение, а средство заработка. И заработка немалого, если их клан в топе. Чем дальше я читал – тем больше мне не нравилось происходящее.

В кидняке Трион замечен не был. Как и весь его клан, впрочем. Вот только, исходя из сообщения Аттилы, связываться с ними было себе дороже. Во всем выполняя взятые на себя обязательства, лидеры клана тщательно следили, чтобы другие своего слова также придерживались. В противном же случае…

Эти ребята не гнушались ничем. И не ограничивались игровым миром. Я хмуро смотрел на присланную детективом сводку.

Игрок, отказавшийся продавать клану Триона игровой предмет. Раздробленные колени, пожизненная инвалидность. К копам идти отказался.

Еще один похожий случай. Сломанные руки, сожженная квартира.

И апофеоз – самоубийство главы клана, имевшего серьезные терки с кланом Триона. Выпрыгнул из окна. Закрытого. Прямо сквозь раму. Доказательств никаких, но, если Аттила приводит этот случай в пример – значит, у него есть не просто домыслы.

Откинувшись на спинку кресла, я закурил новую сигарету. Черт побери, серьезные ребята. А если я не успею докачаться? Или что-то еще пойдет не так? У меня бывали проколы. И клиенты всегда относились с пониманием. И даже не всегда требовали деньги назад. Отнесется ли с пониманием Трион? Слив персонажей в случае неудачи теперь не казался мне такой уж катастрофой.

Да ну нафиг! Я нагнулся над ноутбуком, намереваясь уведомить заказчика о перемене решения, как вдруг на краю стола завибрировал смартфон. Я потянулся за ним и выругался. Оповещение. Я стал богаче на десять тысяч долларов. И, судя по данным Аттилы, обратного пути у меня нет. Или?

«Слушай, у меня изменились планы. Должен отказаться. Сейчас скину деньги назад», – отстучал я на клавиатуре и палец завис над клавишей ввода. Я заколебался.

Десять штук у меня уже есть. И в случае успеха я получу еще столько же. И деньги нужны. И очень нужны. А учитывая, что на кону стоит не покупка авто или отдых в Таиланде – повод сомневаться был. Сколько мне еще перебиваться по мелочи? Вчера из больницы очередной счет пришел, только на этот раз денег, остававшихся у меня, едва хватило, чтоб его погасить. А если я не найду больше заказов? Что будет с Юлькой? Эскулапы ясно дали понять – шансов нет, пора выключать оборудование. И до сих пор это самое оборудование работало только потому, что я оплачивал баснословные счета. Если у меня не станет денег, рука там ни у кого не дрогнет, они уже все решили и приговор вынесли. Перебитые колени? Сломанные руки? Да фигня все это, по сравнению с тем, что ждет Юлю, если я не заработаю денег. Кроме того, Аттила сам сказал, что доказательств никаких нет. А если это совпадение?

Я раздраженно повел головой, и решительно удалил написанную строку. Вместо этого пальцы отстучали на клавиатуре:

«Деньги пришли, все ок. Приступаю».

Через секунду пришел короткий ответ:

«Хорошо. Жду. Удачи».

Почему-то это пожелание удачи показалось мне особенно зловещим.

* * *

«Когда-то мир Гриады был прекрасен и безмятежен. Здесь было место бесстрашным героям и коварным злодеям, могучим драконам и изящным эльфам, работящим гномам и лукавым гоблинам. Корабли бороздили океаны, торгуя с другими материками, города были богаты и сказочно красивы. Но это продлилось недолго.

Однажды мир содрогнулся. Семь магов, ослепленных могуществом, возомнили себя равными богам – великим Титанам, создавшим Гриаду. В поисках запретных знаний проникли они в Магосферу – наполненное колдовской энергией пространство, где обитают души умерших и еще не рожденных. Весы равновесия пошатнулись, и, дабы компенсировать внезапное могущество людей, разверзлась Бездна, из которой на земли Гриады хлынули порождения первозданного Хаоса.

Пожертвовав собой, магам удалось вызвать Магический Шторм, уничтоживший полчища монстров, и запечатавший проход в Бездну. Но дорого заплатила Гриада за эксперимент безумцев. Дрогнула земля и осыпались горы. Перестали существовать целые города и даже страны. На месте королевства Варп, полностью разрушенного Магическим Штормом раскинулась зловещая Падь – место, где обитают ужасные монстры и твари Бездны, куда стекаются ренегаты и отступники из всех сопредельных королевств. Изуродованная колдовскими искажениями, Падь – раковая опухоль на теле некогда цветущей Гриады.

На всем материке уцелело лишь пять королевств – Вардис, Селур, Нидерия, Крайт, Зайгон, вокруг которых раскинулись Великие Пустоши, преодолеть которые не удавалось еще ни одному герою. Прошло много лет, жизнь в королевствах пошла своим чередом, но никто так и не смог узнать о судьбе других земель Гриады – каменного Гоблинтауна, подземного королевства дворфов – Андерлэнда, цветущей родины эльфов, прекрасной лесной Альвиоры. Быть может, именно ты станешь тем, кто отыщет путь в Затерянные Земли и возродит былое величие Гриады? Решайся, воин! Приди на земли Гриады и прославь свое имя бессмертным подвигом – или умри в безвестности!»

Войти в игру? Внимание! «Гриада Онлайн» – игра с полным погружением. Настройте фильтры ощущений перед входом.

Я стянул шлем, и тяжело выдохнул. Картина, пронесшаяся перед моими глазами, давала сто очков форы самому совершенному голофильму. Виды величественной Гриады, сменившиеся калейдоскопом событий – проколом Магосферы, вторжением чудовищ Хаоса и последующим магическим Штормом, практически уничтожившим земли Гриады – были настолько реалистичными, что просто дух захватывало. Свежесть лесов, яркие краски столиц, жаркое дыхание магического пламени – если игра хотя бы наполовину так же реалистична, как

вступительный ролик, то у меня просто нет слов.

Подавив желание закурить, я сделал глоток энергетика, и снова одел шлем. Замершая было на мониторе картинка вновь ожила, я подтвердил вход, и передо мной возникло меню создания персонажа.

Выберите расу. Внимание! Сменить расу в процессе игры невозможно! Для смены расы потребуется удалить текущего персонажа и создать нового!

Хотя я уже знал расу своего будущего персонажа, я не смог удержаться, и снова пробежался по списку.

Люди – таинственная раса, пришедшая в Гриаду откуда-то извне, и в считанные столетия вытеснившая исконных жителей этих земель. Человек – прирожденный воин, огнем и мечом прошел по землям Гриады, истребляя всех, кто не походил на эти заносчивые создания. Столетия понадобились, чтобы между обитателями Гриады и пришельцами воцарился мир. Столетия войн и раздоров. Сейчас люди – самая многочисленная раса Гриады. Но их гнетет незнание своих корней. Стань тем, кто откроет тайну появления людей в Гриаде и вознеси свою расу на новые вершины величия.

Угу. Понятно. Дальше.

Дворфы – признанные мастера-ремесленники. Отличные кузнецы и великолепные ювелиры, настоящие знатоки горного дела и при этом – отличные воины. Когда беда стучится в дверь дворфа, он меняет фартук мастера на доспех воина, а кирку, молот или сверло – на боевую мотыгу. И нет более страшного и величественного зрелища, чем хирд дворфов, идущий в атаку на неприятеля. Магический Шторм отрезал живущих в Гриаде дворфов от их родины, и теперь они скитаются по миру, надеясь когда-нибудь воссоединиться с сородичами. Найди путь в потерянный Андерлэнд и стань самым великим из дворфов.

И отрасти бороду до колена, как дворф, пока будешь качаться. Нет, спасибо. Дальше.

Гоблины. Лукавые создания были безвредны и добродушны, пока люди не устроили гонения на них. С тех пор зеленые хитрецы затаили обиду, и изменили свой нрав. Гоблины коварны и умны, а их малый рост компенсируется величием духа. Каждый гоблин втайне мечтает стать тем, кто найдет путь в Гоблинтаун, потерянный после Магического Шторма, сплотит свой народ и отомстит людям. Быть может, этим героем хочешь стать ты?

Ага, конечно. Делать мне больше нечего. Отыгрывать зеленого недоросля, которому каждый норовит настучать по ушам. Ну его.

Мне надоело читать описания, и я промотал несколько рас, практически не глядя. Тем более, что там пошел настоящий хардкор. Кто только за них играет? Тролли, орки, пещерные кобольды, недорослики… Жесть какая-то. Эльфы. Тут я на миг задержался, снова взвешивая за и против. В принципе, практически идеальный вариант для роги, коим я собираюсь стать, но, проштудировав гайды и покурив форумы, я понял, что есть раса, который для моих целей будет прям как яичко к Пасхе.

Альв-полукровка. Эльфы-бастарды, плод кровосмешения людей и эльфов. Немногочисленны, встречаются редко. Для эльфа связь с человеком – позор, и потому к альвам лесные жители относятся с презрением. Однако, древнее пророчество гласит, что именно полукровка найдет путь в потерянную Альвиору, чьи роскошные сады и пышные леса до сих пор снятся благородным эльфам. Альвы взяли от каждого из родителей лучшее – ловкость и скорость лесного эльфа, силу и выносливость человека, а мудрость обеих рас нашла отражение в высоком интеллекте полукровок. Будучи гонимыми как эльфами, так и людьми, альвы воспитали в себе по-настоящему стальной характер и железную волю. Стань тем, кто докажет эльфам и людям свое право на существование!

Сперва, когда я посмотрел характеристики альвов, я решил, что это косяк разработчиков. Недосмотр. Ну чит же явный! Ловкость эльфа, сила и выносливость человека, еще и бонус на интеллект! Ну как так может быть? Это же идеальный рога! Однако, покопавшись в недрах форумов, я понял, что все не так просто. Минус к репутации у людей и эльфов – самых, пожалуй, распространенных в «Гриаде» рас – выливается в НПС, не желающих давать задания, в ограничения по нахождению на локациях, в задранных ценах у торговцев и отсутствии востребованности для кланов. Однако, чем больше я рассматривал характеристики и прикидывал направления будущего развития персонажа – тем больше мне нравилась эта идея. Кто знает – возможно именно

расовые бонусы альва станут той необходимой мне плюшкой, которая поможет выполнить заказ. Решено!

Вы выбираете расу Альв-полукровка. Подтвердите выбор. Предупреждаем о расовом штрафе: отношения с людьми и эльфами – Неприязнь.

Ха, тоже мне! Я людей тоже не очень жалую! Подтверждаю!

Выберите класс персонажа.

Ну, тут и думать нечего. «Крадущийся в тенях» – аналог роги, вора, и кто там еще в современных игрушках бывает?

«Для Крадущегося в тенях не существует замков и преград. Мастер скрытого перемещения, знаток отмычек и замков, тот, кто найдет ключ к любой двери. Превосходно обращается с легким оружием ближнего и среднего боя – ножи, кинжалы, легкие мечи, секиры, сюрикены, метательные ножи, легкие арбалеты. Среднее и тяжелое оружие недоступно. Тяжелая броня недоступна. Подтвердите выбор».

Подтверждаю!

Внешность персонажа будет сгенерирована случайным образом с учетом оригинальной внешности игрока. Введите имя персонажа.

Я ухмыльнулся и отстучал:

Герм.

Самонадеянно назваться сокращенным именем бога-вора? Да пофиг!

Имя принято. Добро пожаловать в Гриаду, Герм! Да будут к тебе благосклонны Титаны!

Ну что, Гриада? Встречай нового героя!

Глава 2

О нюансах охоты на диких гоблинят и пользе взаимодействия при атаке мертвого вепря

– Какого дьявола тебе здесь нужно, ублюдок? – окрик заставил меня вздрогнуть и отпрянуть от забора, через который я пытался рассмотреть ферму.

Я медленно повернулся. Сзади меня стоял фермер. Типичная «соль земли» – темное от загара, задубевшее от ветра лицо. Грубые черты, дешевая льняная рубаха. Рукава рубахи закатаны по локоть и открывают большие, мускулистые руки. Сжимающие черенок вил, недвусмысленно направленных мне в грудь.

– Доброе утро, любезнейший, – я улыбнулся так мило, как только мог. Уголки губ разошлись, показав доставшиеся мне в наследство от папеньки-эльфа клыки (хотя может и от маменьки, кто его знает), и фермер нахмурился еще сильнее.

– А ну, вали отсюда, отродье бесовское! Не хватало мне еще, чтоб ты тут глазом дурным своим зыркал!

Вот я и начинаю вкушать плоды параметра «Неприязнь» и отрицательной харизмы. А ведь игра только началась!

Эта ферма была первым, что я увидел, выбравшись из чащи, в которой появился. Кстати, интересно, почему во всех играх эльфы и им подобные появляются именно в лесу? Не, ну я понимаю, что это как бы естественная среда обитания

для них, но, блин, скучно же! Одно и то же, без каких-либо оригинальностей. Ну, если не считать оригинальным тот факт, что в лес Гриады я поверил, едва лишь появился в нем. Я даже позалипал несколько минут. Все было абсолютно как в реале. В других играх я находил несостыковки, баги в текстурах, еще что-то, что однозначно говорило – ты в игре, чувак. Здесь все было настолько естественным, что я даже растерялся. Никаких общих спрайтов для травы или листвы на деревьях – все идеально прорисовано, для каждой травинки и листика – своя физика. Понятно, что это особенности полного погружения – восемьдесят процентов реальности домысливает мой мозг. Но масштаб поражал. И это с моим-то древним шлемом! Думаю, люди с крутым железом сюда могут ходить, как в отпуск. Теперь понятно, почему такой отток из других игр произошел. Это как после восьмибитной приставки пересесть на «плей стэйшн» – хотя не факт, что такое сравнение будет понятным большинству игровой аудитории.

Но что-то я отвлекся. Так вот. Ферма, расположенная поблизости от места спауна – это квест. Однозначно. А в моей ситуации пренебрегать квестами нельзя. Потому вполне логично, что я решил найти хозяина и пообщаться с ним. Понятно, что в самом начале игры все, что он мне может выдать – это какой-нибудь трэш, типа, дров наколоть или огород вскопать. Но для начала и это сойдет. Правда, я почему-то не учел, что квест я могу и не получить. И сейчас все шло к тому, что меня погонят отсюда поганой метлой. Ну, это в лучшем случае. Потому что вилы дядя держал очень решительно, а уровень его был на пяток повыше, чем у меня. Того и гляди, на респ улечу, даже не начав играть.

Я лихорадочно прокачивал ситуацию. Отказываться от квеста не хотелось, но не хотелось и зарабатывать штрафные очки опыта, которые в Гриаде выдают за смерть – причем, для новичков тут послаблений нет. И уйти в минус с первого появления в игре не улыбалось.

– Я прошу простить меня, если я нарушил границы вашей частной собственности, – черт, что я несу? Это фермер-непись, откуда ему такие обороты знать? – но я думал, что, возможно, у вас найдется какая-то работа, которую вы сами делать погнушались бы…

Черт! Сейчас он не поймет меня, решит, что я издеваюсь и точно проткнет вилами.

– Денег не дам! И во двор не пущу! – тут же буркнул мужик. Фух, ну, хоть понял, что я сказал. И чуть вроде успокоился. Видимо, квест я все же получу. Правда,

как же неприятно унижаться-то! Ох и расу я себе выбрал!

– Поверьте, мне не нужно к вам во двор. Я просто хотел бы помочь – если, вам, конечно, нужна помощь, – я развел руками, стараясь выглядеть, как можно доброжелательнее. Правда, улыбаться опять не рискнул. Ну ее, улыбку эту.

– Для бесовского отродья может быть только одна работа – сортир чистить! – проворчал мужик. Э, сортир? В настолько реалистичной игре? Блин, а мне точно нужен этот квест?

– …Но его уже почистили вчера. Так что работы нет. Тем более – для такого задохлика, как ты, – смерил меня презрительным взглядом мужик.

Я насторожился. Это он намекает на мой уровень? То есть, квест все-таки есть?

– С другой стороны – что мне до отродья? Сдохнет – туда и дорога, – себе под нос буркнул мужик. – А не сдохнет – хоть какая-то польза…

Я весь превратился во внимание. Мужик опустил вилы и внимательно меня осмотрел. Впечатления я и правда не производил.

Простые штаны из темной ткани, такая же рубаха. На ногах – невысокие сапоги из дешевой, грубой кожи. Через плечо – перевязь с ножами, которую я подобрал в лесу – расщедрились разрабы. Правда, ножи больше походили на заточенные куски стали и урон наносили минимальный. Но это ничего. Главное – начать, а потом разживусь нормальным оружием. На втором плече висит простая котомка – доступ к игровому инвентарю.

– В общем, слушай, два раза повторять не буду. Повадились ко мне лесные твари шастать. Капусту жрут, помидоры жрут, все жрут, твари! Молоко киснет из-за них. Корова пугливая становится. А мне с ними разбираться некогда. Днем они в лесу сидят, а ночью гадить ходят. Мелкие они, но шустрые. Угомонишь их – могу пожрать дать тебе. Ну, и еще что найду, может, ненужное.

– Только ты это… имей в виду! – посуровел хозяин. – Пойти в травке полежать, а потом сказать, что все сделал – не прокатит! Принесешь мне уши их! Не меньше десятка! Десятка пар. Вот тогда – поверю!

«Внимание! Доступно новое задание!

Фермеру досаждают детеныши диких гоблинов. Отправляйтесь на лесную поляну, убейте десять гоблинов и принесите их уши фермеру. Награда за выполнение задания – 300 очков опыта, игровой предмет на выбор фермера.

Уровень сложности – легко.

Принять задание? Да/Нет»

Черт, что тут думать! Да, конечно!

Что-то звякнуло, и на периферии зрения замерцала полупрозрачная иконка. Я сосредоточился на ней, и тут же развернулось игровое меню с картой и отметкой на ней. Так, это совсем недалеко. Отлично! Можно идти качаться!

– Спасибо, – я степенно поклонился фермеру, – я не подведу вас.

– Угу, – буркнул фермер. – Не подведешь, конечно. Особенно, если будешь продолжать тут столбом стоять.

– Все-все, уже ухожу! – заверил я непись, и едва ли не вприпрыжку, ринулся к лесу.

– Тьфу! – за спиной смачно плюнули на землю. – Шастают тут!

М-да. Весело быть альвом, ничего не скажешь!

* * *

Маленький зеленый гоблин, похожий на лягушку, нажравшуюся стероидов, настороженно замер, вытянув шею и огляделся по сторонам. Он никак не мог понять, что же явилось причиной для беспокойства. Я аккуратно перенес вес тела с одной ноги на другую, и приблизился к тварюшке еще на метр.

Я провел уже несколько часов на лесной опушке, устроив настоящий геноцид местной мелкой нечисти. Десять пар ушей диких гоблинят уже лежали в инвентаре, но бежать назад на ферму я пока не спешил – успеется. Пока надо покачаться малость.

Я уже мог похвастаться целым вторым уровнем и двумя же свободными очками характеристик. Такого показателя можно было бы достичь гораздо быстрее, но у меня была своя цель. Для убийства живности я не пользовался метательными ножами – оружием среднего боя, появившимися у меня на самом старте. Стараясь максимально прокачать всю возможную на начальных уровнях скрытность, я подбирался к гоблинятам, пытаясь не потревожить их. Сначала не получалось. После десятого сбежавшего зеленого уродца дела пошли лучше. И сейчас до нового уровня мне оставалось совсем немного.

Не могу сказать, что мне нравилось это занятие. Но для новичка охота на гоблинов была максимально быстрым способом раскачаться хоть немного, прежде чем отправиться в город. Большинство игроков пренебрегало охотой на мелких мобов, я же решил сделать все правильно. Чем выше уровень у меня будет, когда я приду в город – тем проще будет брать нормальные квесты, а не всякий хлам, типа отнеси письмо от бабушки к дедушке. А значит – кач будет идти быстрее. А мне сейчас больше ничего не требовалось. Но, чтобы выполнять квесты, не умирая и не теряя опыт штрафами, нужно раскачиваться симметрично. То есть, не только уровень задирать, но и уменя с навыками прокачивать. Иначе что толку с высокоуровневого идиота, который и в тени-то уйти не может?

Судя по шкале опыта, заполненной почти полностью, мне оставалось свернуть шею последнему гоблиненку, и я получу новый уровень. Потом можно будет сгонять к фермеру, сдать задание, сделать небольшой перерыв на выход в офлайн, и отправляться в город.

Мне оставался один шаг, когда пропела тетива, и стрела с темным оперением сбила гоблина в траву, заставив его смешно подергивать лапками. Я, не в силах сдержать раздражение, громко выругался.

– Тебя не учили, что ругаться в присутствии дамы неприлично? – кусты неподалеку шевельнулись и из них выбралась лучница. Темная эльфийка четвертого уровня. Я посмотрел на испортившую мне охоту барышню и шумно

сглотнул.

Как я уже говорил, «Гриада» была очень реалистичной игрой. Гораздо реалистичнее всего, во что я играл раньше. Запах хвои, жужжание пчел, перелетавших с цветка на цветок, легкое дуновение свежего ветерка – все это было настолько живым, что разница с реальностью совсем размывалась. Но два упругих полушария под кожаным топом, соблазнительно колышущиеся при каждом шаге, были самой реальной деталью, виденной мной за сегодня. По тонкой шее прямо в манящую ложбинку сбежала капелька пота, и я сглотнул еще раз.

Эльфийка проследила за моим взглядом и усмехнулась. Нарочно красуясь, она прошла, покачивая едва прикрытыми бёдрами мимо меня и грациозно нагнулась над убитым гоблином, заставив меня задышать тяжело и часто.

– Не сильно помешала? – убрав лут – уши гоблина, в инвентарь, эльфийка обворожительно улыбнулась, проведя язычком по нижней губе и с насмешкой посмотрела на меня.

Ах ты ж… Я проглотил ругательство. Наслаждаясь формами барышни, я практически забыл о том, что появившаяся особа украла у меня минимум час времени. А теперь она еще и смеется надо мной.

– Сильно. Помешала, – едва сдерживая накатившую злость проговорил я. – Пошла бы ты… охотиться куда-нибудь в другое место?

– Ой-ой. Какие мы обидчивые, – эльфийка усмехнулась. – Как будто не полукровка, а благородный! – она демонстративно медленно повернулась, и пошла по тропинке вглубь леса.

– Вот же коза! – наваждение схлынуло, и раздражение так и выплескивалось наружу. Очень хотелось кого-нибудь ударить. Желательно – ножом. Да, с таким настроем я сейчас до фига гоблинов наловлю!

На то, чтобы успокоиться, ушло несколько минут. Усилием воли я выкинул наглую эльфийку из головы, и продолжил охоту.

Зеленомордый, которого я заприметил в качестве жертвы на этот раз, оказался непоседливым. Не успевал я к нему приблизиться, как он, смешно перебирая короткими ногами, уносился в сторону, все глубже уводя меня в лес. Постепенно пение птиц смолкало, раскидистые кроны деревьев перекрывали доступ солнечному свету, погружая лес в мягкую полутьму, а гоблин все так же играл со мной, то подпуская поближе, то разрывая дистанцию. Мне это изрядно надоело, и я уже нашарил на кожаной перевязи рукоятку метательного ножа, намереваясь прекратить нелепое преследование, как вдруг кусты справа затрещали, раздался дикий рев и на поляну выскочило нечто.

Огромная туша на четырех коротких ногах сверкала бельмами глаз, угрожающе поводя длинными сероватыми бивнями. Короткая щетина на теле была покрыта струпьями, и мне даже показалось, что в сочащихся гноем отверстиях на оголенных участках кожи шевелились черви.

«Мертвый вепрь. 7 уровень. Вполне обычный в прошлом житель лесов Гриады хотя и отличался повышенной агрессивностью, однако никогда не нападал на разумных первым. Погибнув же в гиблых пустошах Варпа, зверь пропитался энергией некросферы, и восстал из мертвых. Теперь единственная его цель – уничтожить как можно больше разумных, встретившихся на его пути. Степень опасности – средняя».

Нифига себе – средняя! Это система так определяет опасность для меня, или в принципе? Если для меня – то не хотелось бы мне встретиться с тварью, которую она промаркирует особо опасной! Хрюшка на пять уровней толще меня, да и лайфбар прям неприлично длинный по сравнению с моим. Кажется, лететь мне сейчас на респ. Без вариантов.

Кабан хрюкнул, из пасти, «украшенной» мелкими, кривыми зубами, в траву протянулась ниточка коричневатой слизи. Тварь гребанула копытом по земле и ринулась в атаку.

Не знаю, что мне помогло – природная ли ловкость альва, или то, что с перепугу я мобилизовал все доступные мне ресурсы виртуального организма – только туша свиньи-зомби пролетела в считанных миллиметрах от меня, и с разгона врубилась в толстый ствол дерева. Я еще раз убедился в совершенстве искусственного интеллекта «Гриады» – полоса жизни над головой твари

замерцала и едва заметно убавилась. И это только от того, что тварь в дерево врезалась! Может, шансы все же есть?

Не теряя времени, я выхватил два метательных ножа и один за другим швырнул их в разворачивающуюся тварь. Та тонко взвизгнула и снова ломанулась вперед. Я, будто решив ошеломить противника, устремился к нему на встречу.

Удивить свинью не удалось – для этого она была слишком тупой. Но зато мой план воплотился в жизнь. Когда до кабана оставалось пара шагов, я резко оттолкнулся от земли, и взмыл в воздух, перелетев через атакующего врага. Резко развернулся, оставив в мягкой земле две борозды от кожаных сапог, и снова метнул два ножа – по одному с каждой руки. После второго броска возникло сообщение о нанесенном критическом уроне, и лайфбар свинки еще немного просел.

Ха! А ведь мне, кажется, удалось разработать тактику. Мой соперник силен и быстр, но при этом ужасно неповоротлив. Если продолжать пользоваться этим – раунд может закончиться в мою пользу. Эх, мне бы что-нибудь серьезнее стартовых ножей, подобранных вскоре после появления в игре – глядишь, я бы и заборол свинку. Хотя еще побарахтаемся.

Кабан снова взревел, устремившись в атаку, я, повторяя маневр, кинулся к нему навстречу…

… и едва не поплатился.

Мягкая подошва сапога потеряла сцепление со скользкой травой, и я рухнул на землю. Тут же накатила волна зловония, источаемого хрюшкой, я почувствовал сильный удар в бок и взмыл в воздух.

Эй! А какого хрена так больно?

Перед погружением игра предупредила меня, что в «Гриаде» используется инновационная система передачи ощущений и предложила настроить фильтры. Только когда я их настраивал – мне почему-то казалось, что относится это как раз-таки ко всем вот этим запахам-цветочкам, ну, может еще к посещению игровых домов терпимости – но никак не к боли! Да какого хрена вообще, живодеры, блин!

Я упал в траву, корчась от боли и прижимая ладони к окровавленному боку. Да-да, именно окровавленному. Из круглой раны толчками выплескивалась кровь, и с каждым толчком полоса жизни проседала все сильнее, медленно, но неотвратимо заваливаясь в оранжевую зону. Где-то рядом трещала кустами неуклюжая тварь, пытающаяся развернуться, чтобы покончить со мной. Кажется, я уже слышу, как она ломится ко мне. Ну, все. Прощай, половина накопленного опыта!

Звук отпущенной тетивы прозвучал для меня, подобно музыке, а последовавший за ним рев зомби-свина показался мелодичнее пения ангелов. Снова свист стрелы, звук глухого удара, и свинья уже не ревет – тонко верещит, забивая барабанные перепонки.

– Эй ты, живой еще? – голос показался знакомым, но я не придал этому значения. Боль вроде улеглась, а вот лайфбар и не думал успокаиваться, продолжая пугающе пульсировать, только теперь уже – красным.

«Дебаф третьей степени – «Кровотечение». Каждую секунду вы теряете 5 % жизни».

Ну отлично! Учитывая, что удар свиньи снес мне едва ли не половину здоровья, валяться мне осталось не так долго. Сейчас на респ, а потом – потом ну его все в жопу! Логаут и к Юльке. Что-то хватило мне Гриады на сегодняшнее утро!

– Эй! Как тебя!? Полукровка! Лови приглашение!

Перед глазами развернулось полупрозрачное сообщение:

«Эллина, дроу, четвертый уровень, охотник, приглашает вас присоединиться к группе. Принять приглашение?»

Блин, она что, издевается? Зачем мне ее приглашение, я тут загибаюсь вообще-то!

– Ну не тормози давай! Герм! Я не могу тебе фиал передать по-другому!

Снова рев вепря, правда уже не такой самоуверенный. Снова свист стрелы и визг.

Ну точно! В Гриаде на низкоуровневых персонажей наложено ограничение: они не могут передать игровой предмет другому игроку. Даже если он младше по уровню. Только в пределах группы. Так администрация пытается хоть немного сократить ущерб от тысяч геймеров, выходящих в игру, как на работу. Гриндящих и крафтящих все, что попадет под руку – от заячьих шкур, до чешуи дракона, и сливающих добро барыгам, минуя ИИ, отвечающего за отчисление денег в систему. Там, правда, еще какие-то ограничения по группам были, но я их сейчас не помнил.

Ладно! Вариантов не так и много. Я мысленно ткнул кнопку «Принять» и тут же высветилась другая табличка, извещающая, что я теперь в одной группе с Эллиной со всеми вытекающими последствиями. Последствия мне были не интересны. Куда больше меня интересовала пиктограмма, призывающая завершить обмен с Эллиной.

Мне потребовалось два фиала, чтобы полоска жизни перебралась из пугающего красного сектора в жизнеутверждающий зеленый. Я вскочил на ноги и огляделся.

Вот черт!

Эллиной оказалась моя недавняя знакомая, спершая у меня гоблиненка. И сейчас она с трудом отскочила от кабана, сменившего приоритет агро на более высокоуровневую цель. В боках у зомбосвина торчали три стрелы, лайфбар просел далеко за половину, но успокаиваться моб не собирался. Он как раз разворачивался, готовясь закончить с наглой охотницей, и вернуться к первому блюду. То есть ко мне.

Не колеблясь ни секунды, я бросился вперед, на ходу выдергивая из ножен на бедрах клинки ближнего боя. Ни комбо, ни спецприемы мне пока доступны не были, но как-то перетянуть агро на себя было необходимо, иначе свин просто растерзает охотницу, заточенную под бой на средних дистанциях.

– Йи-эх-ха! – издав какой-то совершенно дикий боевой клич, я врубился в бок вепрю. Тот взвизгнул, отскочил в сторону, увеличивая дистанцию, и тут же ему в бок воткнулась очередная стрела. Над тварью замерцала иконка эффекта оглушения, и я, не теряя времени, принялся кромсать моба обоими клинками со всей доступной мне скоростью.

Раздался протяжный визг-хрип, лайфбар моба мигнул напоследок красным и погас, а тварь наконец-то завалилась набок.

«Мертвый вепрь упокоен!

Вы получаете 20 000 очков опыта!

Вы получаете новый уровень!

Текущий уровень – 3.

Вы получаете новый уровень!

Текущий уровень – 4

Вы получаете новый уровень!

Текущий уровень – 5!»

Нормально. Сказалась разница в уровнях между мной и вепрем. А если бы сам завалил его, без дроу – минимум пять уровней навернул бы. Ну да. Мечтать не вредно, завалил бы, как же. И так хорошо. Три уровня – как с куста. Правда, до третьего мне всего ничего оставалось. А вот до пятого мне еще много зеленомордых укотрупить пришлось бы. Пойдет.

– Уф, – от напряжения у меня аж колени дрожали. Ничуть не стесняясь охотницы, я тяжело опустился в траву. Впрочем, она выглядела не лучше. Красивое лицо эльфийки побледнело, и будто осунулось от пережитого испуга. Впрочем, наверное, мне это показалось, так как через секунду Эллина снова

приняла насмешливо-снисходительный вид.

– Ну что, живой?

– Твоими… – «молитвами», хотел съязвить я, но проглотил язык. В конце концов, если бы не дроу – скакать бы мне сейчас сюда с респа в одних подштанниках, надеясь подобрать свои пожитки и не зажмуриться от кабана во второй раз.

– Спасибо, – вместо этого сказал я.

– Не за что, – усмехнулась Эллина, отбрасывая темный локон. – Ты где его нашел вообще? – Мотнула девушка головой в сторону туши зомби. – Здесь они не появляются обычно. Им тут взяться неоткуда.

– Да я откуда знаю? – пожал я плечами. – За гоблином охотился, а тут эта вот хреновина выскочила.

– Тебе повезло, что я рядом была, – будто забыв, кто на самом деле поставил точку в противостоянии с мертвым вепрем, произнесла она. Хотя, действительно повезло. Без ее фиалов мне бы туго пришлось.

– Угу, – только и кивнул я.

– Ну ладно. Что, пойдем? – девушка посмотрела на меня. Я опешил.

– Что значит «пойдем»? Куда?

Дроу фыркнула, перехватив мой взгляд, невольно прилипший к ее груди.

– Ну уж точно не туда, куда тебе хотелось бы сейчас. Не раскатывай губу. Работать пойдем. Фиалы отрабатывать.

Я вскинул брови.

– Чего удивляешься? Они на дороге не валяются. Впрочем, ты это знаешь, думаю. У тебя я эликсиров что-то не заметила, – так же насмешливо глядя на

меня проговорила Эллина. – Так что пошли.

Да что она о себе возомнила? Я мысленно вызвал интерфейс, и нажал на кнопку «покинуть группу». Как только я это сделал, перед глазами всплыло системное сообщение:

«Внимание! Если вы покинете группу раньше, чем через два часа – на вас будет наложен штраф: 35 % приобретенного за сегодня опыта».

Да что б вам пусто было!

Все правильно. Какой смысл запрещать передачу предметов вне групп, если можно в любой момент группу создать и покинуть? Информация именно об этом ограничении крутилась у меня в голове, когда я принимал предложение темной эльфийки, но тогда мне было не до него: я пытался спасти свой опыт, не отправившись на респ. Ну а теперь мне предстояло ближайшие пару часов выполнять желания моей спасительницы, если я правильно понял ее интонации. Надеюсь, у нее не слишком извращенная фантазия. Хотя… Я бы не прочь. Если честно.

– Пойдем, – уныло вздохнул я, поднимаясь на ноги. – Только имей в виду – я извращения не практикую.

Та только усмехнулась, и поднялась, тряхнув густой гривой темных волос. Вот коза же!

Я пожал плечами и поплелся за дроу.

* * *

Я стянул шлем и провел ладонью по ежику волос, влажных от пота. Хреновина китайская, никакой вентиляции. Давно собирался нормальный лицензионный шлем взять, вот только не сложилось. Сначала с заработком совсем не круто было, а потом… А потом случилось то, что случилось. Не до шлемов стало.

Я встал, потянулся и направился в душ. Надо ехать в Реанимационный Центр, а это другой конец города. Придется поспешить.

В метро я достал смартфон, и попытался вникнуть в гайды по «Гриаде». По игре вором инфы было много. Вот только почти вся она касалась других рас, и опиралась на их уникальные фишки. Если кто-то и играл альвом, с широкой общественностью делиться своими открытиями он не спешил. Сунув гаджет в карман, я откинулся на спинку сидения и прикрыл глаза.

С Эллиной мне пришлось провести все два часа до окончания запрета на роспуск группы. В качестве оплаты за фиалы она использовала меня, как тупого гриндера, добывающего ей опыт. А так как гоблины на ее – да и на моем теперь – уровне котировались уже слабо, мы охотились на оленей. Ну, как охотились? Эта сучка валялась на поляне под деревом, а я находил, агрил и мочил рогатых. Хотя, спору нет – толк с этого был. Я поднял себе еще один уровень. Правда, после этого ловить что мне, что ей на поляне было уже нечего. Мобы были слишком мелкими для нас. Дроу заикалась что-то про данж, населенный средними гоблинами, но как только система оповестила меня о том, что можно покинуть группу, я, не мешкая это сделал. С такой напарницей только по данжам ходить, ага. Мне, конечно, надо раскачаться, но что-то мне подсказывает, что с Эллиной у нас группа не сложится.

Открыв глаза, я взглянул на табло. Следующая станция – моя. Пора двигаться к выходу.

* * *

– Ну как она?

Сидящий напротив меня седой доктор покачал головой.

– Без изменений. Я вам уже неоднократно говорил – пустая трата денег. Не знаю, где вы их берете, но выбрасываете вы их на ветер. Чудеса, возможно, случаются, но я в них не верю. С такими повреждениями не живут, понимаете? Даже если она когда-нибудь и выйдет из комы… В общем, только механизмы в ней поддерживают что-то вроде жизни. Организм полностью нежизнеспособен. Полностью, понимаете? Только мозг и живет.

Я метнул на доктора полный ярости взгляд.

– Скажите, вы вообще понимаете, что мне предлагаете? Вы…

– Понимаю, молодой человек. Я полностью отдаю себе отчет во всем, что говорю. Поймите, так будет лучше для всех. Формально – ваша сестра и так уже мертва, вы лишь продлеваете агонию.

– Но вы же сами говорите, что она ничего не чувствует!

– Не чувствует, верно. И девяносто девять процентов из ста, что никогда не почувствует. Я понимаю, насколько тяжелым для вас может быть это решение, но поймите – так будет лучше для всех.

Я скрипнул зубами.

– Я принес деньги. Тут должно хватить на два месяца.

Док тяжело вздохнул и покачал головой.

– Хорошо, я сейчас заполню бланк для бухгалтерии.

– Могу я увидеть сестру?

– Да. Конечно. На обратном пути зайдите ко мне, я как раз закончу с документами.

Десять минут быстрой ходьбы по бесконечным коридорам центра, созерцая спину, затянутую в белый халат – и мы на месте. Хмурая медсестра напомнила, что у меня есть пять минут и ушла. Хоть над душой стоять не стала. Пять минут… Дурацкие правила. Как я могу нанести вред длительным посещением той, кого почти и нет-то с нами уже практически?

Я подошел к прозрачному колпаку капсулы регенерации, и присел на корточки, прижавшись лбом к прохладному пластику. Несколько секунд я не мог заставить себя поднять глаза, но потом собрался с силами.

– Привет, Юль.

Такая глупость. Знаю, что сестра не слышит меня, но все равно всегда с ней разговариваю, когда прихожу. Не могу по-другому. Мне кажется, если я перестану с ней говорить, то ее совсем ничего не будет тут держать. Глупо, смешно, но – как есть.

Юлька – моя сестра-близнец. Старше на шесть минут. Непоседливая, веселая и жизнерадостная. Сколько себя помню – мы всегда были вместе. А вот после смерти родителей как-то отдалились. Не знаю, как так получилось. То ли потому, что родители погибли глупо, несуразно, и можно сказать, что в чем-то по моей вине. То ли еще почему. Не знаю. После сорока дней Юлька предложила продать родительскую квартиру и поделить деньги. Может, мне надо было поступить как-то иначе, отговорить ее. Только тогда я сам был на грани срыва. Каждый раз мне чудился молчаливый укор в глазах сестры, и я не мог жить с ней под одной крышей. Наняли риэлторов, те нашли покупателей. После сделки она забрала деньги и уехала. С головой нырнула в киберспорт. Пыталась убежать от реальности. В итоге, ее команда добилась серьезных успехов, они выиграл отбор на всемирные соревнования, а на церемонии награждения после турнира какой-то урод взорвал себя. Возле сцены. Копы мне рассказывали про мотив, что-то говорили про какого-то пацана, покончившего жизнь самоубийством после проигрыша Юлькиной команде. Все прошло как-то мимо меня. Какое это имело значение? Я поднял голову, и посмотрел на сестру.

Из криогеля капсулы выглядывало только лицо. Оно и к лучшему. Как сказали врачи – ожоги третьей степени девяноста пяти процентов тела, множественные переломы, разрывы тканей и органов, трещина в черепе. Если бы не тот парень, их кланлид, как его… Гарт? Вот если бы не он, тогда бы все. Я бы пожал ему руку. Только пожимать некому. Чувак закрыл Юлю собой, приняв на себя основную волну осколков и умер в больнице.

Я скрипнул зубами. Черт, должен же быть какой-то выход, прост обязан найтись! Если б она хотя бы пришла в себя… Хоть один, маленький шанс. Но, чтобы этот шанс был – нужно, чтобы оборудование работало. И для этого нужны деньги. А распуская сопли у криокапсулы, много не заработаешь. Я утер намокшие глаза рукавом и встал.

– Пока, Юль. Я скоро вернусь. И все будет хорошо. Обещаю.

Шмыгнув носом, я вышел из бокса.

Глава 3

Повествующая о том, как плохо, когда тебя не любят НПС, и рассказывающая о коварстве некоторых дворфов

– Проход – пять золотых! – стражник широко ухмыльнулся, обдав меня едким миксом жевательного табака, застарелого перегара и давно немытого тела. Будь они неладны, настройки восприятия!

– Но позвольте! – попытался протестовать я. – Ведь остальных вы пропускаете бесплатно!

Тупая непись переглянулась с напарником, чья рожа выражала такое же отсутствие интеллекта, как у компаньона, и оба расхохотались. Потом, враз став серьезным, первый наклонился ко мне, заставив чуть отвернуть голову, в надежде хоть немного спастись от вони, заставляющей слезиться глаза и прорычал:

– Это потому что они не полукровки! Плати – или проваливай!

Я мысленно выругался.

– Да гоните его! – послышалось сзади.

Из-за близости проклятого королевства Варп, ночью в Крайте было небезопасно, и все – и игроки, и неписи – стремились после заката укрыться за крепкими городскими воротами. У входа в город скопилась порядочная толпа. Геймеры, торопящиеся сдать квесты, и НПС, отыгрывающие скрипты, заложенные в них разработчиками, выстроились в длинную очередь. И их совсем не устраивало то, что какой-то альв задерживает всех.

– Ты слышал? – стражник многозначительно взялся за алебарду. – Плати, или проваливай!

Я мысленно выругался, и отошел в сторону.

Вот тебе и «неприязнь». Мне теперь что, ночь за воротами провести? Да ну нафиг! Смысл какой? Те, кто выбредут на охоту под городские стены мне, пока что, не по зубам. А терять времени столько мне не хотелось. Кроме того, у меня уже пятый уровень, а это значило, что для выхода мне нужна персональная, или хотя бы общественная зона логаута. Иначе слишком велик шанс, что, вернувшись в игру, я не досчитаюсь вещей или порядочной части опыта, снимаемого штрафом за смерть персонажа. Ни то, ни другое меня не устраивало. Не для того я гоблинов да оленей истреблял, чтобы завтра сначала начать. Да кто в это играет вообще? Такая система штрафов – дух захватывает, блин. Надо быть реальным задротом, чтобы чего-то добиться в «Гриаде». Впрочем, игра настолько крута, что все эти излишества окупает. Потому и ломятся сюда. Сплюнув на землю, я пошел в сторону от очереди. И что теперь делать?

– Эй! Эй, парень!

Я не сразу понял, что обращаются ко мне. А поняв – долго не мог понять, кто именно.

– Эй, слышишь? Да тут я, куда ты смотришь?

Я опустил глаза и увидел… Дворфа. Система услужливо высветила имя: Гнум. Уровня не было, значит, это обычный квестовый НПС. Квестовый? Это хорошо. Хотя с какой стороны посмотреть. Взять квест ночью за городскими воротами… Так сразу и не поймешь, хорошо это или плохо.

– Тебе же в город надо, да?

А вот это уже точно удача.

– Да, мне бы очень хотелось попасть в город до наступления темноты.

Я старался сразу обозначить условия. Кто знает, что у неписи в голове? Скажет, мол, дождись утра – и все.

– Я могу тебе помочь, но за это мне нужно кое-что взамен.

Я попытался сдержать радость.

– Конечно! Я с радостью помогу тебе!

Дворф приблизился ко мне, и поманил рукой. Я нагнулся, так, чтобы мое ухо оказалось на одном уровне со ртом дворфа.

– Есть один проход. Через заброшенную канализацию. По нему ты сможешь попасть в город.

– Ты мне его покажешь? – внутри я ликовал. Только оставался один вопрос: что дворф попросит взамен?

– Покажу. Но с условием, – дворф смешно нахмурил брови.

– И что ты хочешь взамен? – елки зеленые, вот сейчас он у меня денег попросит – и давай-до свиданья. Отличную расу я выбрал.

– Кобольды! – выдохнул помрачневший дворф.

– Кобольды? – непонимающе переспросил я.

– Да! Мелкие, противные, зеленые твари! Они заселили часть городской канализации, и пакостят, сволочи!

– А тебе что до этого? – Дворф совсем не походил на обеспокоенного благополучием города горожанина.

– Эти сволочи не дают мне спать и воруют материалы! Стоит мне только оставить работу на ночь в мастерской – как эти уродцы портят ткань! Я не успеваю сдавать заказы! Прошлой ночью они испортили мантию, которую у меня заказал паладин. Это невозможно терпеть! – видимо, кобольды действительно достали дворфа. Он помрачнел, его ноздри гневно раздувались. Он нервно теребил бороду и буравил меня взглядом.

– Ты хочешь, чтобы я разобрался с кобольдами?

– Да! Разгони мелких уродцев, а я выпущу тебя в город через свой подвал!

Дзенькнуло, и передо мной развернулась полупрозрачная табличка с текстом:

«Заполонившие канализацию кобольды мешают спать и работать дворфу-портному Гнуму. Очисти часть подземных коммуникаций и получи доступ в города.

Награда – 2500 опыта.

Дополнительная награда – вещь, сделанная руками Гнума

Принять? Да/Нет/Отмена».

Ха! Принять, конечно! Моя раскачка оставляет желать лучшего, но уж с кобольдами я, думаю, как-нибудь разберусь. Насколько помню, этих зеленых тварюшек как раз и придумали для нубов вроде меня. Ну, нуб-то я только телом, так сказать. А так-то опыта у меня в истреблении всякой фэнтезийной нечисти – дай бог каждому. Так что разберусь, думаю.

Как только я принял задание, дворф повеселел.

– Давай сюда свою карту!

Я достал из инвентаря свиток пергамента и протянул его дворфу. Тот извлек откуда-то из складок одежды отточенное гусиное перо, несколько секунд смотрел на карту, пытаясь сориентироваться и смешно морща лоб, а потом несколькими уверенными движениями прочертил маршрут, обозначив в ход в подземелье. Я же погрузился в манипуляции с менюшками, настраивая их более удобно. Повесил карту в правый верхний угол «рабочего стола», внизу вывел шкалу опыта, жизни и прочие показатели. Многие играют без интерфейса, для пущей реалистичности, но я сюда не за развлечениями пришел, так что пусть будет, как в прошлом веке – перед глазами все. Если честно, была б

возможность, я бы вообще играл с клавиатурой и мышкой, развалившись перед монитором в удобном кресле, но увы и ах – прогресс не остановить.

Карта обновилась и на ней загорелся маркер входа в подземелье. Он был совсем недалеко от зеленой точки, которой было обозначено мое положение.

– Поторопись! – снова обратился ко мне дворф. – Скоро стемнеет. Кто знает, что может забрести в канализацию из темноты? А я пошел домой. Буду ждать тебя. Удачи!

Дворф поспешил к городским воротам, а я направился ко входу в подземелье.

Расстояние на карте оказалось обманчивым. Отмахать мне пришлось немало, и, когда я увидел темный провал прохода, спрятавшийся среди растительности, затянувшей городскую стену, уже темнело. Лезть в темный провал не было никакого желания, но доносящиеся из виднеющегося вдали леса завывания еще меньше располагали к тому, чтобы оставаться за стенами. Я всмотрелся в черноту прохода и звонко шлепнул себя ладонью по лбу. Вот балбес! У меня же нет факелов! Как я там ориентироваться буду? На звук?

Ладно. Надо глянуть, что там. Может, там не так уж и темно на самом деле, как кажется. Не торчать же тут до утра!

Я отодвинул какие-то желто-зеленые лианы, увившие стены и скрывающие проход, и сунулся внутрь.

Хм. А ведь и правда не так темно. Даже полумраком назвать сложно. То тут, то там натыканы кучки каких-то грибов. Они и светятся. Ну что ж, это крайне хорошо.

Канализация была немного не такой, как я ее представлял. Большой квадратный коридор с высоким потолком, пол желобом, полукруглый, и совершенно сухой. Ну да. Если канализация заброшенная – логично, что она не работает. Глядя под ноги и по сторонам, надеясь различить ловушку, если такая тут случится, я двинулся вперед.

Прошел я недалеко. Путь мне преградила массивная кованая решетка. Запертая. Тем не менее, значок навигации, светящийся на карте, уверял меня в том, что идти нужно прямо. Ну, дворф, ну гаденыш! Не знал, что ли, про решетку? Или… Или тут какой-то секрет?

Я осмотрелся по сторонам. Мое внимание привлек кирпич, как-то странно выдвинувшийся из кладки. Может, это оно?

Подойдя к странному камню, я положил на него ладонь и надавил. Есть! Камень шевельнулся, двинулся, раздался скрежет, и решетка медленно пошла вверх. И тут же я оказался вознагражден за наблюдательность. В очередной раз дзенькнуло, и в углу интерфейса всплыло системное оповещение:

«Вы успешно воспользовались навыком «Всепроникающий взгляд». Уровень навыка повышен. Продолжайте использовать навыки для их улучшения. Всепроникающий взгляд – +1».

Отлично. Работаем дальше, как говорил незабвенный маркетолог из глубинки.

Не теряя времени, я пригнулся и юркнул под заостренные колья. Мало ли? Вдруг сейчас что-то не так пойдет, и решетка закроется?

По ту сторону решетки коридор ветвился. Прямо вел такой же коридор, как тот, по которому я пришел, а справа и слева темнели проходы поменьше. Сверившись с картой, я убедился, что сворачивать мне не надо, и пошел по главному коридору.

Шагов через двадцать стены коридора разошлись в стороны, и я оказался в большом зале. На той стороне виднелась решетка – такая же, как я открыл несколько минут назад. Я сделал шаг, подъемный механизм потащил преграду вверх, и из темноты по ту сторону хлынули маленькие зеленые существа.

Кобольды!

Я рванул клинки из ножен и стал в оборонительную стойку, ожидая, когда мелкие добегут до меня. Не тут-то было! В воздухе свистнуло, и я едва успел

отклониться от небольшого топора, летевшего мне прямо в голову. Ах вы ж уродцы! Еще один топор пролетел чуть правее, и я, пригнувшись, ринулся в атаку.

Бой в виртуальности – штука, которую сложно описать. Ты только намечаешь мысленно движение, а тело, будто подчиненное какой-то незримой силе, реагирует само, выделывая головокружительные пируэты, повторить которые в реале смог бы разве что каскадер. По мере изучения новых приемов и комбинаций ударов, чувствуешь себя и вовсе героем боевика. Пока что мне было доступно всего два удара – колющий и рубящий, но учитывая классовую ловкость с расовым бонусом, этого хватало с головой. Я уклонялся от ударов, перекатывался по полу и отпрыгивал в сторону, в то время как клинки собирали кровавую жатву. Развалить ударом наотмашь голову ближайшего кобольда, в выпаде дотянуться до следующего, увернуться от удара топором, в пируэте снести голову мелкой нечисти, оказавшейся за моей спиной, отскочить, ударить, выпад, отскочить, ударить, выпад…

Шкала бодрости уже начала тревожно мерцать, когда я добил последнего из нападающих и остановился, тяжело дыша и опустил ставшие вдруг такими тяжелыми клинки.

Пол подземелья был усеян окровавленными тушками. Справился. Шкала опыта значительно подросла – я намеренно отключил игровые оповещения, кроме самых важных и появляющихся впервые, перед тем, как войти в подземелье, чтобы не мешали, и не разглядел, сколько падает с каждого убитого. Бодрость потихоньку восстанавливалась, постепенно наливаясь здоровым зеленым цветом, шкала жизни совсем незначительно просела. Надо же! А я и не заметил в пылу схватки, как меня зацепили. А вот сейчас чувствовал беспокоящее жжение в спине. Так, надо бы восстановиться. Посмотрим, чего мне тут нападало.

Я прошелся по залу, собирая трофеи. Мелкие медные монетки, какие-то грубые стальные кольца и браслеты, пара фиалов с восстанавливающим зельем. Ну, на безрыбье и рак рыба. Опорожнив один из фиалов, я восстановил здоровье, убедился, что бодрость вернулась к нормальному показателю и двинулся дальше.

На прохождение подземелья, судя по мерцающим в углу часам, у меня ушло больше двух часов. Я зачистил от кобольдов еще три зала, не кисло испугался,

когда зеленые уродцы накинулись на меня в коридоре, когда я совсем не ожидал атаки, едва не погиб из-за собственной глупости и неосторожности, активировав ловушку в одном из переходов и наконец добрался до цели. Мигающий значок навигации говорил о том, что эта самая цель находится за крепкой деревянной дверью. Инвентарь был забит мелким лутом, насыпавшимся с кобольдов, слоты быстрого доступа под завязку набиты фиалами исцеления, а показатель текущего уровня дружески подмигивал цифрой семь. Неплохая прогулка получилась. Прибавить сюда награду, которую я получу от дворфа и опыт за выполнение квеста – и можно будет сказать, что сегодня мне повезло. С такими веселыми и даже обнадеживающими мыслями я и толкнул дверь, входя в следующее помещение.

И замер на входе.

В этом зале не было светящихся грибов. Зато было костры. Много костров, расположившихся по периметру. Они чадили, не давали света достаточно, чтобы рассеять мрак, и маленькие фигурки, шныряющие в темноте, угадывались неясными силуэтами. А вот фигуру, замершую у центрального костра, было видно хорошо. В два раза выше рядовых кобольдов, она куталась в темный плащ с капюшоном, из-под которого недобро блестели угольки глаз.

«Кобольд-шаман. 10 уровень». – Услужливо подсказала мне система. Пользуясь тем, что я пока не попал в агро-зону мобов, я вызвал справку, пытаясь понять, чего мне ожидать от нового, и явно опасного врага.

«Кобольд-шаман вдохновляет племя на битву, лечит раны и поднимает боевой дух. Наносит дистанционный урон фаерболами. Некоторые из шаманов кобольдов владеют магией земли и способны вызывать легкие землетрясения, сбивающие с ног. После смерти шамана кобольды впадают в оцепенение, сменяющееся утроенной яростью атаки».

Отлично. Прогулялся. Зачистил от кобольдов подземелье. Кажется, тут я и останусь. Кобольдов в зале вдвое больше, чем мне встречалось до этого, а учитывая, что их будет поддерживать шаман – станет вообще туго. Блин, назад никак нельзя по-тихому свалить, а?

И тут какой-то из мелких кобольдов ткнулся мне прямо в ноги, моментально сагрился и заверещал на весь зал.

Глаза шамана вспыхнули, он сделал пасс руками, и пламя костров вдруг взметнулось вверх, освещая самые дальние уголки зала.

Мать моя женщина, да как же я вас всех убивать-то буду?

Не теряя времени, я махнул клинком, и голова сдавшего меня кобольда покатилась по полу. Бросив оружие назад в ножны, я схватился за метательные ножи. Ну, что? Поехали?

Мои руки замелькали с невероятной скоростью, посылая к цели нож за ножом. Метательные ножи бесконечные, это бесспорный плюс. Только этот плюс уравновешивается жирным минусом – малым уроном, который наносится врагу. На одного кобольда я тратил не меньше четырех ножей, стараясь в первую очередь выбить лучников и метателей. Мне это почти удалось, когда мобы опомнились, и с дружным боевым воплем, от которого я едва не оглох, кинулись в атаку. Я оставил в покое метательное оружие, приготовил основное, и замер, ожидая, когда первая волна атакующих доберется до меня.

Удар, еще удар, в сторону, перекат, упасть на колено, подрубить ноги атакующему рослому кобольду, перекатиться, уходя от удара короткого копья, переломить древко сильным рубящим ударом, достать копейщика вторым клинком, развернуться, отпрыгнуть, ударить, развернуться, отпрыгнуть, ударить…

Когда количество кобольдов сократилось наполовину, в дело вступил шаман. Он поднял руки над костром, что-то протяжно пропел, и шкала здоровья у врагов на моих глазах увеличилась вдвое. Ох нифига себе, абилка! А ничего, что я тут один вообще-то? Я ж с такими раскладами с ними не справлюсь! Эх, сунулся, легкую дорогу в город нашел!

Видимо, чтобы подбодрить меня, и показать, что до этого все было не так плохо, шаман скастовал заклинание, и отправил в меня огромный фаербол, зачерпнув огонь прямо из костра. Я рванулся в сторону, пламя расплескалось по стене, и тут кобольды пошли в атаку.

Теперь на то, чтобы завалить одного моба, мне требовалось не меньше трех ударов. Сказать, что это сильно меня замедляло – значит, не сказать ничего. Еще и долбанный шаман периодически отлечивал тех, кого я не успел завалить сразу. Такой расклад мне совсем не нравился. Я вертелся ужом на сковородке, старясь пропускать как можно меньше ставших вдруг очень ощутимыми ударов, а мозг лихорадочно искал решение. Не может же так продолжаться! Я ж не вытяну!

Решение пришло само. Уворачиваясь от летящего в меня топора, я прыгнул сильно далеко в сторону и разметал один из костров, горящих у стены. Пламя вдруг как-то сразу заметалось и опало. И тут же уменьшилась интенсивность свечения главного костра. Шаман недовольно взревел, остальные кобольды ему вторили.

Так вот оно что! Главный костер каким-то образом подпитывается от маленьких! Значит, если их погасить – сила шамана упадет, я спокойно добью кобольдов и расправлюсь с ним самим!

Решение найдено, решение надо воплощать. Развернувшись, я ударил ногой по второму костру. Снова рев шамана, снова волна злобы, накатившая от подземных существ – и главный костер стал меньше!

Выхватив фиал из сумки на поясе, я опрокинул его в горло. Здоровье и бодрость вернулись к нормальным показателям, и я ринулся вперед. Перемахнул в высоком прыжке через головы ошеломленных кобольдов, ударом ноги разметал еще один костер, рубанул клинком оказавшегося поблизости врага, и метнулся вперед, к очередному костру.

Шаману мои действия явно не понравились. Реветь и лечить своих соплеменников он перестал, зато полностью сосредоточился на мне. Фаерболы, которые он метал, стали меньше первого, зато плотности атаки позавидовала бы и система залпового огня. Один из огненных сгустков ударил меня в спину, я заорал от жгучей боли, а полоса здоровья рывком уменьшилась почти на треть. Да вы обалдели?!

Взревев, я ускорился еще сильнее, пиком развалил очередной костер, швырнул в шамана пару метательных ножей, с удовлетворением отметив, как незначительно, но просел его лайфбар, и с диким ревом повернулся к

кобольдам. На этот раз я не стал убегать, а сам ринулся навстречу, врубившись в серо-зеленую кобольдскую массу.

На миг зрения закрыла всплывшая надпись:

«Вы впали в боевое безумие! Наносимый урон увеличивается в два раза!»

Я отмахнулся от надписи, юлой закрутившись среди мелкой нечисти. Клинки сверкали и пели, летела кровь, и вот уже кобольды не напирают. Сложилось впечатление, что им вдруг резко перехотелось со мной связываться, но угрожающий рык шамана за спиной не давал им пуститься в бегство. Это так он их вдохновляет, что ли? Хорошее вдохновление!

Удар, прыжок, укол. Увернуться от фаербола, рубануть, уколоть. Пять минут дикой рубки – и вот я стою среди кучи кобольдских трупов, а в паре шагов от меня горят два последних костра.

Я скорее почувствовал, чем увидел шевеление в темном углу и молниеносно отправил туда пару метательных ножей. Кто-то хрюкнул, и все вновь стихло.

Медленно, стараясь воспользоваться возникшей паузой, я подошел к первому костру и тщательно затоптал его. Шаман не издал ни звука. Переход к последнему, удар по горящему мусору…

… И я едва успел уклониться от налетевшего на меня колдуна.

Куда девался застывший у костра кобольд-переросток? На меня обрушился настоящий вихрь ударов посохом, каждый из которых заставлял болезненно вскрикивать и обеспокоенно поглядывать на шкалу здоровья.

Но через несколько секунд я уже успел взять себя в руки, и начал контратаковать. Как выяснилось, боец из шамана был сильно так себе, и когда эффект неожиданности прошел, он начал сдавать позиции. Я резко разорвал дистанцию, метнулся за спину к шаману, прижал руки с клинками к плечам, а потом резко развел их в стороны.

«Вы выучили новый прием! Парализующий удар! Нанося удар двумя клинками в спину, вы вызываете двухсекундный паралич у жертвы. Вероятность критического удара возрастает на 10 %!»

Шаман застыл, и я, воспользовавшись паузой, обрушил на него целый шквал ударов.

Наконец, полоса его здоровья мигнула и погасла. Кобольд издал стон и осел на пол.

«Вы убили кобольда-шамана! Задание «Зачистка канализации» выполнено! Вы получаете 2500 очков опыта!

Вы получили новый уровень! Текущий уровень – 8! Доступны новые приемы для изучения!

Доступны новые умения!

У вас 8 нераспределенных очков опыта! Распределить сейчас?»

Я отмахнулся от сообщения и тяжело опустился на каменный пол. Ух! Ничего так поиграл! Давно так не доводилось порубиться! Все стелс да кражи. А тут аж кровь забурлила. Куча эмоций. Все-таки «Гриада» крута. Невероятная реалистичность! И получается вроде неплохо. Конечно, это начальные уровни так бодро набираются, дальше сложнее будет. Но это будет потом. А сейчас надо лут собрать, да выход найти. Там же еще Гнум меня одарить чем-то должен.

Я огляделся по сторонам. Лута хватало. Вот только хватит ли мне инвентаря на него? Оставлять тут не хотелось ничего. Все в дело пойдет. Любую ерунду торговцам сбыть можно. За копейки, конечно, но копейка рубль бережет. Реал вводить буду только в самом крайнем случае. Потому что стоит только начать – потом не остановишься. А если вдруг сорвется что-то – и Триону возвращать бабки придется, и искать что-то лихорадочно. Потому что времени остается все

меньше.

О том, что Трион может не просто потребовать деньги назад, а выполнить свою угрозу или отмочить чего-то из рассказанного Аттилой, думать не хотелось. Ну его, еще успею покоматозить. А сейчас качаться надо, вылезать из подвала и искать зону логаута. Отдохнуть пора, и в реале, а не в вирте. Да и у Гнума награду обещанную забрать не помешает.

Я осмотрелся по сторонам, и принялся собирать добро.

Инвентаря мне ожидаемо не хватило, и потому, когда я нашел в углу «Суму странника» на сорок ячеек, моей радости не было предела. Из интересных находок была еще пара кривых ятаганов, которые я пока что закинул в сумку, чтобы не тратить время, и кожаные перчатки с крагами. Их я пока тоже спрятал подальше. Вот отдохну, вернусь в игру, и тогда уже буду и статы рассматривать, и очки распределять, и приемы изучать. А сейчас я слишком устал.

Подобрав с пола все, что только можно было, включая найденные в углу свертки с тканью, стопудово утащенные у Гнума, я нашел в дальнем углу небольшую металлическую дверку. Дверка привел меня в подвал, уставленный соленьями. По логике выходило, что это и есть подвал Гнума, да и значок навигации говорил о том же. Я поднялся по короткой лесенке, и постучал в дверь, приготовившись к длительному ожиданию. Однако дверь открылась в ту же секунду, и мне прямо в лицо уставился заряженный арбалет.

– Явился? – голос Гнума теперь не звучал так дружелюбно. – Это хорошо, что явился. Давай, проходи. Нечего в проходе торчать.

Дворф отошел в сторону, продолжая держать меня на мушке, и я зашел в комнату, прикрыв за собой дверь.

Глава 4

О том, чем чреваты сделки с некромантами и о способах попасть на Проклятое Кладбище

Арбалет дворфа все так же смотрел мне в грудь. И чего теперь делать? Руки сами собой метнулись к клинкам на поясе. Однако я остановил себя. Иконка-то красная, да. Но почему сам моб меня не атакует?

Такого в играх я еще не видел. Неписи угрожали оружием только в скриптованных роликах древних двумерных игр – и то, если это по сюжету нужно было. В игровом процессе же все просто: попал в агро-зону – сражайся или сдохни. Но сейчас проклятый дворф стоял ко мне едва ли не впритык, но нападать не спешил. Или это тоже такой себе сюжетный скрипт? Ладно. Посмотрим тогда, чем эта сцена закончится. Сдохнуть, атакуя моба, который вдвое выше меня по уровням – всегда успею.

– Я сделал то, о чем ты просил, – я старался говорить максимально дружелюбно. – Кобольды тебя больше не побеспокоят.

– Да я уж понял, – Ехидно усмехнулся дворф. – Молодец, спасибо.

Мне показалось, или у неписи проскочило нечто вроде сарказма? Да, сильна «Гриада». Что ж за движок у этой игры-то?

Снизу, тем временем, послышался шум. Дворф махнул арбалетом, показывая, что мне нужно пройти внутрь. Я послушался. Причем – раньше, чем это осознал. Да что тут за фигня творится? Неужели игра способна перехватывать управление над аватарами игроков?

Усилием воли я вызвал игровое меню. Оно появилось без задержки. Хм. Ну, это радует. Значит, все-таки это что-то вроде ролика. Ладно. Досмотрим его до конца. Выйти-то в любой момент можно. Только желательно тушку свою прописать где-то на время логаута. Жалко опыта. Да и точка респауна моя где? Вот то-то же – в лесу. Второй раз пробираться в город? А получится ли?

Оказавшись в комнате, я огляделся. Гнум и правда портной – вон, в углу стоит швейная машина с ножным приводом, стол завален лекалами и выкройками. Дворф показал мне на простой деревянный табурет в углу.

– Присядь. Посиди. Не до тебя сейчас.

Ноги сами понесли меня к табурету, развернули и усадили на жесткое сиденье пятой точкой. Дворф пошевелил руками, что-то пробормотал – и вокруг меня вспыхнула голубая прозрачная сфера.

К вам применили заклятие сдерживания! В течение четырех минут вы не сможете двигаться!

Внимание! Заклятие сдерживания – игровой антураж и доступно только не игровым персонажам в целях поддержания атмосферы игры! «Гриада Онлайн» не использует механизмов, ограничивающих свободу игрока!

Ну, это хорошо. Значит, все правильно я догадался – сейчас мне покажут сюжетный ролик. Видимо, не самый рядовой квест я поднял. Это радует.

На лестнице, ведущей из подвала послышались шаги и лязг металла. А через несколько секунд в мастерскую заглянул… Скелет, облаченный в доспехи! Ну надо же! Нежить в Крайте!

Скелет осмотрелся, смешно поведя безносым черепом по сторонам, и прошел внутрь. За ним последовал еще пятерка таких же – похожих друг на друга, как близнецы-братья. Мертвые воины рассредоточились по мастерской и встали вдоль стен. А из подвала показалась огромная псина.

Черный пес непонятной породы, стань я с ним рядом, в холке доставал бы мне… Да, наверное, до груди! Глаза собаки были неестественно белыми, будто лишенными зрачков, шерсть свалялась и местами открывала покрытую язвами кожу. Я присмотрелся, пытаясь понять, что мне кажется неправильным в псине – кроме того, что выглядела она так, будто неделю провалялась на помойке гниющим трупом – и тут до меня дошло: собака не дышала! Она действительно мертвая!

Пес повернул морду с торчащими из пасти внушительными клыками в мою сторону, повел носом, будто принюхиваясь, и не спеша направился ко мне. Постоял секунду возле табурета, а потом опустился на пол, положив морду на передние лапы и не сводя с меня своих пугающих глаз.

После скелетов и мертвой собаки я совсем не удивился, увидев, кто пожаловал в мастерскую дворфа последним. Длинный, черный плащ, окутывающий своего владельца будто густой тенью, посох, увенчанный детским черепом, и два красных уголька глаз, горящих под глубоким капюшоном, скрывающим лицо. Некромант. Ну а кто еще может путешествовать в компании шестерых скелетов и мертвой собаки? Только вот что он делает в мастерской Гнума? Неужели…

Гнум склонился перед некромантом в почтительном поклоне.

– Приветствую, о, владыка! – прощебетал дворф. Ишь ты! Со мной он в других интонациях разговаривал! А перед нежитью гляди как заискивает!

– Ты заставил нас слишком долго ждать! – голос некроманта напоминал нечто среднее между шипением змеи и раскатами далекого грома. Я и сам не понял, как могут слова звучать так омерзительно-шипяще и вместе с тем – так угрожающе-раскатисто. Крутые звукачи у игры!

– Владыка, ты же знаешь о соглашении кобольдов-отщепенцев с Королевским Домом Крайт! Им позволили жить в канализации, а они взамен должны были поднять тревогу при появлении нежи… – Гнум осекся – При появлении таких как вы.

– Ты говорил, что можешь решить эту проблему! – некромант был явно недоволен.

– Но я же и решил ее, владыка! Я же не виноват, что слишком долго не находился тот, кого бы не пустили через городские ворота! Тот, кому до такой степени нужно было бы в город, чтобы он не выбирал пути!

Вот честно – слушаю и заслушиваюсь. Как живые люди, чесслово! Не зря об этой игре шумели, ох, не зря! Я поймал себя на том, что действительно получаю удовольствие от игры. А ведь я думал, что больше не испытаю это ощущение, забытое с тех пор, как игра стала для меня работой.

А вообще – получается, что это я привел нежить в Крайт. Интересно, это рядовой квест или я послужил катализатором какого-то глобального сценария, введенного разработчиками с целью оживить и разнообразить игру?

– Ты достал то, что нужно для ритуала? – некромант решил сменить тему разговора.

И тут дворф затрясся, сжался в комок и рухнул на колени.

– Владыка, я…

– Нет??? – глаза некроманта вспыхнули ярче прежнего, а посох окутался зеленоватым сиянием.

– Владыка, я не смог! Я всего лишь портной! Мне не удалось! Я не смог пройти мимо стражи!

– Ты не достал Темный Жезл? – глаза некроманта метали молнии, и нельзя сказать, что это была лищь фигура речи.

– Нет, – обреченно ответил Гнум. – Но я знаю, кто может! – дворф повернул голову и уставился на меня.

Э! не-не-не! Я с нежитью не якшаюсь! У меня и так «неприязнь» с людьми, куда себе еще карму портить?

Некромант посмотрел на меня.

– Вор, – обратился он ко мне своим странным голосом. – Ты уже неплохо послужил нам, расчистив проход в город. И мы за это благодарны. Но сейчас у тебя есть возможность снискать благосклонность самого Верховного Владыки! Не каждый смертный удостаивается такой чести. Принеси мне Темный Жезл – и получишь метку Верховного! Ты сможешь беспрепятственно ходить по Мертвым Землям – ни один воин Царства Мертвых не тронет тебя. Все богатства Мертвых Земель откроются перед тобой! Решайся!

Не успел он договорить, как передо мной всплыло полупрозрачное системное сообщение.

«Вам доступен сюжетный сценарий «Отравленная вода»

Часть первая: «Темный Жезл».

Магический Шторм запечатал путь в Бездну, закрыв дорогу ее порождениям на земли Гриады. Но огромное количество тварей Бездны остались здесь, и они непрестанно ищут возможность распечатать портал и установить во всех пяти королевствах власть Хаоса. Орден некромантов – волшебники и маги, перешедшие на темную сторону. Они мечтают создать непобедимую армию нежити, которая поможет захватить им все пять королевств.

Темный Жезл, хранящийся на Проклятом Кладбище – могущественный артефакт, принадлежавший некогда Вильгельму Отравителю – одному из Семи. С его помощью Орден собирается отравить воду во всем Крайте и сделать погибших жителей своими воинами. С таким войском они смогут пойти войной на оставшиеся четыре королевства – и, возможно, победить. Трудно противостоять врагу, когда его воины уже мертвы, а каждый твой убитый воин вливается в его воинство.

Достань Темный Жезл, передай его посланнику Ордена – и измени мировой порядок Гриады. Ты станешь своим для воинов Хаоса – и они откроют перед тобой все свои секреты».

Задание: достать Темный Жезл с Проклятого Кладбища и передать его посланнику Ордена. Награда – 7500 единиц опыта. Отношение со всеми расами нежити – благосклонность.

Внимание! Если вы выполните задание «Отравленная вода», отношение с расой людей изменится на «Ненависть», вне зависимости от действующего значения!

Принять задание? Да/Нет/Отмена»

Я задумался.

С одной стороны – нафиг бы мне оно нужно было. Мне и с «неприязнью»-то не особо весело, а уж с «ненавистью» игра точно превратится в хардкор. С другой стороны – халявный квест и возможность поднять опыта. Кроме того – откажись я сейчас, и меня тупо убьют. Скелеты двадцать третьего уровня, псина –

тридцатого, а некр – и вовсе пятидесятого. Я улечу на респ и потеряю кучу опыта. И придется все начинать почти заново – то есть, один день я потеряю. А терять время – та роскошь, которую я себе не могу позволить.

Я лихорадочно думал. В задании написано, что «Темный Жезл» – это только первая часть квеста. Про то, что меня возненавидят, едва я его выполню, речи не ведется. «Ненависть» я получу, только если выполню все части квеста «Отравленная вода». А делать я этого не собирался. В конце концов, квест может болтаться сколько угодно, если только он не привязан ко времени – а в условиях об ограничениях ничего не сказано. Так что…

– А как я проникну на ваше это Проклятое Кладбище? Если уж дворфа стража не пропустила – меня и подавно не пустят. Я альв, если вы, ребята, не заметили. Меня тут не любят.

Поневоле я заговорил так, как говорил бы с живыми людьми – видимо, слишком уж глубоко погрузился в игру. Поймут ли неписи мои витийствования? Ладно, повторю, если что.

Дворф только ухмыльнулся, подошел к столу, покопался в груде материи, и достал какой-то сверток. Взглянул на него, будто о чем-то задумался, и бросил его мне на колени. Тренькнуло оповещение, и передо мной возникло новое окно с текстом:

«Задание «Подземелье кобольдов» выполнено!

Вы получаете 2500 опыта.

Вы получаете предмет – накидку вора».

Вы получили новый уровень! Текущий уровень – 9! Доступны новые приемы для изучения!

Доступны новые умения!

У вас 9 нераспределенных очков опыта! Распределить сейчас?»

Свернув оповещение о получении нового уровня, я быстренько зарылся в свойства полученного предмета и улыбнулся.

«Скрытность +10 %»

Десять процентов скрытности – нормальный такой бонус. Не знаю, как насчет Темного Жезла – а в остальных заданиях мне это точно пригодится. Эх, была-не была! Кто не рискует, тот не пьет шампанское.

Я развернул окно с заданием и мысленно ткнул в кнопку согласия.

– Я согласен, – продублировал я на всякий случай голосом.

Блин, мне показалось, или дворф как-то уж очень ехидно улыбнулся?

Перед глазами развернулось новое окно с системным оповещением.

«Получен доступ к сюжетному сценарию «Отравленная вода».

Часть первая. «Темный Жезл».

На территории Крайта есть Проклятое Кладбище. Это единственное место в городе, не очищенное от скверны, заполнившей Гриаду во время Прорыва Магосферы. Маги королевства не смогли ничего сделать с Кладбищем – слишком сильна была аура Вильгельма Отравителя, последнего из Семи, похороненного здесь. Вместе с Отравителем, в саркофаг поместили Темный Жезл – древний артефакт, из которого Отравитель черпал силу. Добудьте Жезл, принесите его представителю Ордена Некромантов – и станьте своим для сил Хаоса.

Задания:

Проникните на Проклятое Кладбище. Доступ туда имеют только лицензированные маги Крайта – для всех остальных путь туда закрыт.

2

Проникните в склеп Отравителя и доберитесь до его саркофага. Добудьте Темный Жезл.

3

Принесите Темный Жезл представителю Ордена Некромантов.

Прогресс: 0/3

Внимание! Точка возрождения изменена! Новая точка возрождения – «Мастерская Гнума».

Вы получили первую крышу над головой в Крайте! При возрождении в мастерской Гнума вы не получаете штраф к полученному опыту!»

Ну офигеть теперь!

Я почесал затылок.

С одной стороны – у меня теперь есть новая точка респа, и не нужно так трястись за пролюбленный из-за смерти опыт.

С другой – эта самая точка находится там, где мне ее устраивать совсем не хотелось бы. Теперь, каждый раз, когда я погибну, я буду возвращаться сюда – а тут меня будет поджидать некромант со свитой. Превосходно!

Некр довольно зыркнул на меня своими пугающими глазами.

– Иди же, и достань Темный Жезл, новое дитя Хаоса!

Угу. Новое дитя, как же. Не дождешься!

Да и с жезлом не мешало бы повременить, если честно.

Я устроился на табурете поудобнее, вызвал игровое меню и нажал на кнопку выхода.

* * *

Дрожащими руками стянув шлем, я попытался сглотнуть. Не получилось. Во рту была настоящая пустыня. Я чертыхнулся сухими губами, встал, и на ватных ногах побрел на кухню.

Множество различных организаций который месяц бьются, чтобы разработчики встраивали в игры принудительный логаут по истечению определенного времени. В принципе – они правы. В игре можно напиться и наесться, и обманутый психосоматикой мозг не станет подавать тревожные сигналы. Только обман недостаточно реалистичен для того чтобы действительно не ощущать голода, жажды и переутомления. И была пара вполне реальных случаев смертей в виртуале – от банального обезвоживания организма. Но штука в том, что игры с принудительным отключением не пользовались популярностью и считались песочницей.

Хардкорные игроки презрительно морщились, когда видели значок принудиловки на сайте игры – и тупо в нее не заходили. Они хотели сами решать, сколько времени им проводить в игре. Я слышал про ребят, которые уходили в виртуал под капельницами – чтобы питаться, не отрываясь от игры. Понятно, что у владельцев вирткапсул повышенного комфорта такие вещи не вызывали ничего, кроме сдавленного смеха. В соцсетях ходит множество мемов про «коматозников», как называют подобных хардкорщиков. Но что поделать, если капсула с массажем и контролем за организмом стоит, как однокомнатная квартира?

В общем, боясь потерять аудиторию, разработчики ограничились дополнительным пунктом в лицензионном соглашении, которые «подписывал» игрок перед входом в ту или иную онлайн-вселенную. Если отбросить хитросплетения не имеющего ничего общего с обычным человеческим,

юридического языка, написано там было следующее: разработчики игры и производители «железа» ни за что ответственности не несут. И все.

Я добрался, наконец, до холодильника, дернул из него полуторалитровую бутылку минералки и принялся жадно пить. Пустой желудок ответил на струю холодной воды голодным спазмом. Поморщившись, я достал из холодильника вчерашнюю пиццу и забросил ее в микроволновку, поставил чайник и отправился назад в комнату за ноутом. Расположился за кухонным столом, закурил, с наслаждением выдохнув в потолок струю сизого дыма и принялся изучать форумы.

Как выяснилось, «Отравленная вода» – недавний квест. И, как я и думал, предназначался он только для бедолаг-альвов, которым почти все другие пути в город были закрыты. Учитывая, что альвами хотели быть немногие – я нашел всего несколько сообщений в ветке квеста. И все – преисполненные злостью и раздражением.

После успешного завершения сюжетного сценария, для несчастного игрока, и так прибитого «неприязнью», врагами становились все вокруг: люди, эльфы, дворфы и даже другие альвы. Неписи атаковали, едва завидев персонажа. Игрокам не накручивался ПК-счетчик – а что делает любой игрок, когда не опасается выхватить штраф за ПК? Правильно – убивает, не задумываясь. Ради шмота, опыта – или просто ради забавы. Короче, нормально играть, не обороняясь непрерывно от желающих ткнуть в игрока чем-то острым, можно было только в Пади. Большинство созданий Бездны принимали игрока с печатью Хаоса за своего, и можно было отдохнуть от череды непрерывных смертей – которые, со временем начинали нормально так обнулять опыт игрока. Скинуть уровень ниже существующего было нельзя – но и набирать опыт снова и снова, без надежды перешагнуть уровень, было, мягко говоря, неприятно.

Но в Пади, кроме неписей, высокоуровневых героев, отправившихся добывать сокровища Хаоса и редких отщепенцев, почти никого не было. Здесь не было движухи – торговли, общения, тусовки – всего того, за чем игроки и приходят в игру. Короче, три из пяти отписавшихся в ветке, удалили учетную запись и начали с нуля, едва поняли, что их ожидает теперь, еще один попробовал помыкаться в Пади, и сделал так же. И только один написал что-то, типа, «Отравленная вода» – единственный нормальный квест в игре, наконец-то можно играть за темную сторону!». И все.

М-да. В принципе, все так, как я и думал. Ладно. Понты это все. Ничего сложного – если предупрежден о последствиях.

Я доел пиццу, глянул на закипевший чайник – и махнул рукой. Пока читал – чаю расхотелось. Лучше поспать часа четыре – и назад, в «Гриаду». Мне еще Темный Жезл, как-никак, добывать.

* * *

– Вали отсюда! Хода нет! В кутузку захотел, полукровка?

Я хмыкнул. А чего я хотел от человека-стражника, бывшего, практически, близнецом того, что меня от ворот завернул? То, что я уже в городе, еще ничего не значит. Отношение к альвам от этого не поменялось никак. Так что я даже не удивился, и просто отошел назад, чтобы малость подумать.

Крайт – один из пяти городов-государств «Гриады». Соответственно, почти вся масса игроков, поделенная на пять, тусовалась здесь. Пробираясь по мощеным булыжником улочкам, мне то и дело приходилось уворачиваться от высокоуровневых игроков верхом на дорогущих петах, прущих куда-то по своим делам, и не обращающим внимания на низкоуровневого полукровку. На каждом шагу – то торговец, то глашатай, зазывающий геймеров на ивент. Куча квестовых НПС, которые, само собой, лишь презрительно кривили губы и отворачивались, едва завидев меня. Нет, я точно знал, что здесь есть места, где даже я могу без проблем получить задание. Но пока мне туда соваться не стоило – сначала следовало подкачаться. Остальным же было раздолье. Как и в любом крупном игровом городе, здесь было все, что нужно игроку: рынки, мастерские, филиалы гильдий, школы ремесленников. Город гудел, как растревоженный улей, и, играй я как раньше, в двумерном режиме, глядя на монитор компьютера или дисплей ноутбука, машина уже начала бы тормозить и греться от огромного количества ресурсов, потребляемых игрой. Но тормоза и лаги канули в лету: системные ресурсы мозга были практически неисчерпаемыми, а потому я шел вслед за золотистым свечением, видным одному мне и обозначавшим дорогу к началу квеста, и любовался красотами города.

Поблуждать по Крайту мне пришлось знатно: Проклятое Кладбище находилось на его противоположной окраине, а денег, чтобы воспользоваться городским телепортом, у меня не было. И я вдоволь насмотрелся на пики, башни, минареты

и купола, прежде чем пришел к ограде.

За оградой было темно и жутко. Оттуда, на хорошо освещенную улочку, прямо выплескивались какие-то тревожные эманации. Время от времени там что-то сверкало, вспыхивало и грохотало. И, кажется, даже дюжие стражи-неписи, охранявшие вход, чувствовали себя не в своей тарелке. Впрочем, возможно, я это себе придумал. Тем не менее, представив, что мне нужно пробираться туда, блуждать, разыскивая склеп, а после – и саркофаг Отравителя, мне стало сильно не по себе.

Как попасть внутрь – я уже придумал. Осталось только реализовать задуманное.

В ожидании подходящего момента, я зарылся в интерфейс игры.

Очки-очечки. Головная боль всех начинающих геймеров, однако. Попробуй распредели их так, чтобы потом не было мучительно больно. Но у меня какой-никакой опыт имелся, да и прежде чем нырнуть в «Гриаду» после короткого сна, я немного посидел с билд-калькулятором, и сейчас уже знал, что и куда я вложу. Тем более, пока что особого ума не требовалось.

Итак, начнем с умений. У меня их пока не много, и интересуют меня, в основном, боевые.

Базовые – рубящий и колющий удар. То, чем я пользуюсь большую часть времени. Значит, их усиливать нужно в первую очередь, пока до максимума не дойду. По два очка в каждый – нормально будет. Сила атаки и урон сразу подросли. Это хорошо. То, что нужно. А нужно мне, пока что, как можно быстрее нарезать мобов. Как колка дров. Просто и эффективно.

Еще у нас имеется недавно изученный в автоматическом режиме парализующий удар. С шаманом кобольдов он хорошо помог – сносит дай бог, хоть и очков действия, или бодрости, как она тут называется, отнимает немало. Пригодится. Сюда двоечку тоже.

Так, а вот мерцает иконка нового приема, доступного для изучения. Что тут у нас?

«Удар из тени. Применяя этот прием, вы растворяетесь в тенях, возникаете за спиной у цели и наносите ей точный, неожиданный и коварный удар. Возможные эффекты: оглушение, кровотечение, потеря ориентации в пространстве

Изучить? Да/Нет».

Интересная штука. И, думается, полезная. Пожалуй, нужно изучать. Судя по циферкам, бодрости этот удар будет отнимать значительно меньше, чем просто уход в тень и удар в спину, а эффекта больше. Стоимость изучения – три очка… Ммм… Ладно, решено! Изучаю!

Вот и все. Очки так тяжело зарабатывать, и так легко тратить. Ладно. Будем надеяться, что это все мне поможет. Глянуть одним глазом на основные характеристики – и сворачиваю интерфейс. Итак, что тут у нас?

Базовое значение ловкости нормально подросло с момента старта. Все-таки прав я был, выбрав альва. Играй я каким-нибудь дроу, ловкость сейчас была бы на отметке… Ммм, сколько там на старте-то у темных эльфов? Семнадцать? Да, точно. А с расовым бонусом к ловкости – девятнадцать. Хорошо. Плюс, улучшения характеристик от подъема по уровням, итого – двадцать восемь. Нормально. Учитывая, что ловкость – основная характеристика «Крадущегося», получается нормально. С самого начала я круче всех воров в игре, хоть и незначительно на этих уровнях. Но – какая-никакая, а фора. Хорошо. Движемся дальше.

Сила. Тут тоже чит, однако. Изначальное значение эльфа-крадущегося – тринадцать. Мне же от человеческого родителя прилетело дополнительные два очка – итого пятнадцать на старте. Для вора как бы даже многовато, обычно у них столько не бывает. Благодаря этому, да плюс девять улучшений – двадцать четыре. То есть, и сила удара у меня повыше будет. Хороший бонус, иногда совсем немного не хватает, чтобы не слиться. Хотя это «совсем немного» всегда присутствовать будет. Всегда мало. Но – уже лучше, чем у других при прочих равных.

Ну и единичка плюсом к интелелкту. Тоже лишним не будет, учитывая, что от интеллекта зависит распознавание ловушек, алхимия, крафт и прочее. Одиннадцать – базовое умение, единичка бонуса и девять за каждый полученный уровень. Итого – двадцать один. Пойдет.

Харизма. Харизма, туды ее в качель! Расовый штраф сжирал половину прогресса и весьма затруднял для меня торг, возможность пройти некоторые квесты с помощью убеждения и все прочее. Если на первом уровне базовые двенадцать единиц для меня превращались в шесть, то сейчас, вместо двадцати одного я имел десять с половиной. Не радостно, не радостно. Ну, ничего не попишешь. Я еще не решил для себя, стоила ли фора в два очка на старте и повышенная сила такого размена, но – что сделано, то сделано. Придется как-то с этим жить.

Выносливость и удача – держались на отметках, стандартных для эльфа. Тут мои человеческие родственнички ничем мне не помогли. Эх, жаль нет в «Гриаде» ремесла «Генная инженерия». Можно было бы такого рогу собрать – танки бы десятой дорогой обходили бы. Итак, что мы имеем в итоге?

Я окинул взглядом таблицу характеристик.

Герм, Альв, Крадущийся в тени. 9 уровень.

Сила: 23 (21 + 2 расовый бонус)

Ловкость: 27 (25 + 2 расовый бонус)

Выносливость: 20

Интеллект: 20 (19 + 1 расовый бонус)

Харизма: 10 (20 / 2 расовый штраф)

Удача: 12

Спецприемы:

Рубящий удар 3/5

Колющий удар 3/5

Парализующий удар 3/5

Удар из тени 1/5

Умения:

Скрытность: 6

Всепроникающий взгляд: 1

Боевое безумие: 1

Отношение:

Люди: Неприязнь

Эльфы: Неприязнь

Альвы: Дружелюбие

Дворфы: Безразличие

Гоблины: Безразличие

Орки: Безразличие

Тролли: Безразличие

Полурослики: Безразличие

Нежить: Вражда

Так, все, хорош. Чет я увлекся.

Я закончил фапать на статы, свернул окно интерфейса и понял, что едва не пропустил тот шанс, которого так ожидал.

К воротам не спеша подходил игрок в хламиде мага. Я даже не стал смотреть на его ник и уровень. Мне важно было другое. То, что он так уверенно сюда шел, означало, что у него на Проклятом Кладбище квест. Пускают-то сюда только лицензированных магов, верно? А лицензированный маг – это игрок, который состоит в гильдии магов. Вот и все.

Я накинул капюшон накидки, и активировал скрытность. Мир вокруг померк, а движения окружающих меня неписей и игроков – замедлились. Я сделал несколько шагов вперед, стараясь держаться в тени здания – дополнительный фактор, который поможет мне стать еще незаметнее.

Стражник о чем-то поговорил с магом, и повернулся к калитке в ограде. Достал откуда-то огромный, черный ключ, и несколько раз провернул его в замке. Я, затаив дыхание, подобрался к ограде.

Калитка скрипнула, маг сделал шаг – и я метнулся вперед.

Протиснувшись между магом и калиткой, я перекатом ушел в сторону – тени померкли от быстрого движения, но красться было некогда – шкала бодрости стремительно уменьшалась и через секунду я бы просто вывалился из теней на глазах у мага и стражников. А мне это было не нужно. Кто знает, как стража отреагирует на нарушителя?

За спиной бряцнула калитка – впустив мага, стражник снова запер проход. Я выпрямился и окинул взглядом новую локацию.

Покосившиеся склепы, уходящие вдаль кривые и не очень надгробия, чадящие факелы на стенах редких построек и магические светильники, едва рассеивающие тьму, и озаряющие могилы мертвенно-бледным, зеленоватым сиянием.

Где-то впереди взорвался сноп пламени, и кто-то душераздирающе закричал на одной ноте. Уж не тот ли маг, благодаря которому я сюда и попал? Отчего-то мне невыносимо захотелось вернуться назад, на ярко освещенные и многолюдные улочки Крайта.

– Так вот ты какое, Проклятое Кладбище… – Криво ухмыльнувшись, пробормотал я. – Ну, здравствуй, что ли.

В ответ раздался дикий рев, и на меня кинулась темная фигура. Я ощутил непереносимое зловоние, а в следующую секунду покатился в кусты, сбитый с ног мощным ударом.

Глава 5

Про особенности флоры, растущей на Проклятом Кладбище и издержки архитектурных изысков в древних склепах

Смотреть на сообщение о входящем уроне я не стал, а просто перекатился через голову, и рванул клинки из ножен. Ноздри буквально разъедало от запаха мертвечины. Темная фигура метнулась ко мне, и я почти наугад отмахнулся правой.

Кто-то взвыл в темноте, и я, развивая успех, пошел в атаку.

Удар, удар, еще – и фигура валится на землю. Фух.

Пинком отбросил труп на свет. Труп. Гм. Вдвойне труп, я бы сказал.

Система услужливо вывела подсказку:

«Разлагающийся труп. Нежить. Воскрешенный отголосками сильной некромагии мертвец без хозяина. Эти твари кровожадны и бросаются на все живое, при этом слишком тупы, чтобы атаковать из засады или использовать оружие. Но не стоит недооценивать живых мертвецов: собравшись в стаю, они могут представлять серьезную опасность».

Ну, правильно. Кого-то серьезнее в самом начале локации быть и не должно. Учитывая, что при входе я не увидел предупреждения о том, что мобы тут более высокого уровня, чем я – здесь такая себе песочница. Ну, по крайней мере, некоторые сектора локации. Дальше может быть и покруче, но, надеюсь, мне туда не надо.

Я не стал возвращать клинки в ножны – мало ли какая тварь еще захочет попить моей кровушки? Так, с оружием в руках и двинулся по своей золотой тропинке.

Сказать, что кладбище пугало – значит, не сказать ничего. Чуть покачивались, поскрипывая ветвями на легком ветерке старые, иссушенные деревья, хлопала крыльями какая-то ночная птица. Время от времени из глубины кладбища доносились душераздирающие вопли. Странно, но здесь, в отличие от многих виденных мною локаций-песочниц, не наблюдалось других игроков. Обычно в подобных местах никакой атмосферы: вокруг постоянно снуют игроки, слышен звон стали, хлопают заклятья, вспыхивают фаерболы. В итоге ощущение – как будто пришел на тусовку. Здесь – не так. Даже мимо никто не гарцевал ежесекундно. Может, это персонализированное пространство для сюжетного квеста?

Впереди начиналось открытое пространство. Моя золотая тропинка, указывающая путь, пересекала его по самой середине. Но я решил не кидаться вперед наобум, а сначала оценить обстановку. Что-то мне тут не нравилось.

Прижавшись к крошащемуся кирпичу стены склепа, я аккуратно выглянул из-за нее. И мысленно поблагодарил себя за то, что не ринулся вперед, сломя голову.

Вдалеке, на расчищенном пятачке, странные фигуры проводили какой-то обряд. А как еще можно было назвать то, что я увидел?

Посреди пятачка алела горящая пентаграмма, вокруг которой корчились… Черт, я даже не знаю, кто это! Но то, что это какая-то нежить – факт. Какие-то красные кафтаны, зеленая кожа, вытянутые уши…

По центру – видать, главный. Покрупнее остальных, с посохом. Закинул к небу морду с пастью клыкастой и поет чего-то, подметая в странном танце мусор с земли полами длинного и красного, как и кафтаны остальных, халата.

Вообще – мне то чего с них? Ну поет – пусть поет, мне не жалко. Даже мелодично выходит, слух не режет. Только вот лучше делал бы он это где-нибудь в сторонке.

Пентаграмма расположилась аккурат возле дыры в заборе, перегораживающем территорию. А если верить моей золотистой дорожке-проводнику – именно туда мне и нужно.

Стараясь держаться в тени, поминутно косясь на индикатор скрытности, появившийся, едва я начал красться вдоль стены, я брел вперед. Единственная надежда избежать схватки – прошмыгнуть мимо, врубив стелс. Что-то мне подсказывало, что, встретив меня, зверушки не преминут прервать свое занимательное занятие и кинутся меня рвать. А мне сейчас как-то не до них.

Шаг за шагом, аккуратно, глядя под ноги – игра игрой, но слишком уж Гриада реалистична, с разрабов станется выдать игрока хрустом ветки – я подбирался к забору. Еще немного – и предстоит самое опасное. Из-за проклятой ярко горящей пентаграммы теней там, где мне нужно пройти, нет вообще. И я, если честно, даже не знаю, как в таких условиях сработает моя невидимость. Ладно, сейчас проверим…

Отлепившись от стены, я ухожу в тени – те, которые навык, а не те, что отбрасываются предметами, и начинаю двигаться к пролому. Шажочек… И еще… И еще…

Не сра-бо-та-ло!

Судя по всему, поющий крокодил был на вершине экстаза и в этом состоянии ему не понадобились даже артефакты Истинного Зрения. Он взревел, махнул посохом в мою сторону, и вся его шобла ринулась вперед.

Мама, роди меня обратно! Ну почему это не гули, а?

Кто именно на меня прет – я смотреть не стал. Не до этого. Но если это и нежить – то нежить поумнее. Потому что в своих лапах мелкие твари сжимали оружие.

От первого удара я увернулся, второй – парировал. Причем удар этот едва не вывернул мне руку из сустава. Вертясь юлой, я нашел время, чтобы глянуть на уровень моба: одиннадцатый. Нормальная разница, оно так и есть в играх, обычно. Моб на два уровня выше особых проблем не доставляет. Но, блин, какие же они сильные!

Уклонение, удар – на одного моба стало меньше. Уже проще. Но остались еще четверо – и они меня постепенно теснили к этой своей пентаграмме. Им что, жертва нужна, что ли?

Ладно.

Просто так с вами не справиться, смотрю. Поехали!

«Вы впали в боевое безумие! Время действия…»

То, что перед глазами всплыла какая-то надпись, я не увидел – почувствовал. Потому что сознание полностью растворилось в вихре клинков. Я превратился в машину смерти. В карающую длань господа. В…

«Внимание! Вы слишком истощены, чтобы двигаться!»

Эту надпись я прочел, уже валяясь на земле. Бодрость была на нуле. Нереально тяжелые клинки выпали из рук, и я непроизвольно застонал. Но были и хорошие новости. Пятерка нападающих – система идентифицировала их, как темных гоблинов – валялась на земле изрубленными кучами мяса. Но и сам я себя чувствовал не сказать, чтоб хорошо. Лайфбар просел до тревожной оранжевой зоны и мерцал, сигнализируя об опасности.

Нащупав непослушными руками на поясе средний фиал исцеления, я вытянул зубами пробку и опрокинул его в горло. На вкус зелье было… Как зеленый чай с малиновым вареньем. Приятно. Но особенно приятным было то, что как только жидкость достигла желудка, мне ощутимо полегчало. Лайфбар снова налился радующим глаз зеленым сиянием, а шкала бодрости поползла вверх.

Нащупав клинки, я поднялся на ноги. Только сейчас до меня дошло, что пение гоблина-шамана прекратилось. И, кстати, да. Не нежить это, выходит. Вполне живые гоблины. Только, видать, перешедшие на темную сторону. Иначе с чего бы они себя на Проклятом Кладбище, как дома чувствовали?

Я обхватил рукояти поудобнее и подмигнул гоблину-шаману.

– Ты когда-нибудь танцевал с дьяволом под бледной луной? – почему-то из меня перли пафос и веселье. Странно. Не от пятерки же убитых мобов? Хотя, какая разница? Надо его мочить быстренько, и валить за долбанным Жезлом. И так уже сорок минут в игре – а толку нет пока. Раз-два, вперед!

И тут гоблин стукнул концом посоха о землю и что-то гортанно прокричал.

– Че орешь, а? – я шагнул вперед, и вдруг замер.

Раздался странный шум, а потом я увидел, что ближайшие к шаману надгробия шатаются. Одно, второе, третье…

Один из памятников с треском рухнул, и из-под земли показались руки, покрытые струпьями и лоскутами свисающей кожи. И из-под второго…

Не прошло и пяти секунд, как ко мне, вытянув вперед руки, пошатываясь, но с каждым шагом ступая все увереннее, двинулся десяток разлагающихся трупов, наполняя воздух нереальным зловонием.

– Мать моя конная армия… – присвистнул я. – И что мне свами всеми делать теперь?

Мертвецы рычали, шаман что-то гортанно выкрикивал, я мандражировал. Не, ну не то, чтоб меня пугала перспектива схватиться с десятком равных мне по уровню, медлительных мобов – не реал, но все же. Улетать на респ к Гнуму, под взор ясных очей некроманта мне не очень хотелось, если честно. И, опять же – черт его знает, получится ли потом вернуться на кладбище, прошмыгнув мимо строгой охраны.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ulengov_yuriy/put-v-al-vioru

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