Стальные псы

Автор:
Владимир Василенко

Стальные псы

Владимир Василенко

Хроники Артара #1

Пройдет время – и они станут одной из самых загадочных и неоднозначных гильдий игрового мира Артара. Их будут ненавидеть, бояться, осуждать, но в то же время восхищаться их дерзостью и силой. И рано или поздно пользоваться их услугами. Но с чего всё начиналось? С разрозненной горстки бойцов, с трудом уживающихся даже друг с другом. Стасу Князеву по прозвищу Мангуст повезло оказаться среди них, у самых истоков. Впрочем, считать ли это удачей – это еще очень большой вопрос…

Владимир Василенко

Хроники Артара. Стальные псы

© Василенко В., 2019

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2019

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет за собой уголовную,

административную и гражданскую ответственность.

Глава 1

Вызов принят

Язык мой – враг мой. Но, чёрт возьми, злить людей иногда так весело!

Полицейский подался вперед, и на секунду мне показалось, что он сейчас бросится через стол и вцепится мне в глотку. Второй – пожилой усатый капитан, видимо, тоже так решил. Шагнул ближе и успокаивающе похлопал напарника по плечу.

– Да ладно, Серёг, остынь! Может, сходишь, перекуришь?

Тот раздраженно дернул плечом и откинулся на спинку стула. Руки на груди скрестил, желваки под кожей так и ходят. А взглядом-то как буравит! Будто надеется, что я воспламенюсь от его праведного гнева.

Я демонстративно принюхался.

– Кажется, чем-то паленым потянуло. Не под вами ли стул подгорает?

– У тебя у самого скоро будет подгорать, сопляк! – рявкнул полицейский. – Посмотрим, как ты в СИЗО запоешь, рядом с уголовниками.

Я изобразил было испуг, но потом рассмеялся. Из-за этого у бедного Серёги едва не повалил пар из ушей. Капитан, видя, что напарник уже совсем на взводе, все-таки вытолкал его из комнатушки и сам занял стул напротив меня. Устало вздохнул, проскроллив какой-то документ на стареньком планшете с исцарапанным экраном.

Этот опер куда старше, опытнее и на все мои подколки и ухом не ведет. А может, до него просто не доходит.

Да нет. Не стоит обольщаться. Рожа у него, конечно, простовата. Типичный мент, рано полысевший и растолстевший от постоянного недосыпа и пристрастия к фастфуду. Да и бухает, похоже, регулярно – куда ж без этого на такой работе. Усы – смешные, как щётка обувная. Сбрил бы лучше их к чёрту – кто их сейчас вообще носит. Но вот взгляд… Спокойный, цепкий, с легкой ноткой снисхождения. Неуютно под таким взглядом. Чувствуешь себя нашкодившим щенком.

К счастью, во всем известном спектакле про хорошего и плохого полицейского этот отвел себе первую роль.

– Ну чего ты нарываешься-то, Князев? Только усложняешь всё – и себе, и нам.

Я тоже вздохнул и потупил взгляд, изображая раскаянье.

– Взяли тебя с поличным, прямо возле здания. От того, что ты был внутри – не отвертишься. Ты же сам, балбес, выложил видео из приемной гендиректора. Еще и неприличное нарисовал на аквариуме. Лазерным нестираемым маркером. Не стыдно?

– Перед рыбками-то?

– Перед родителями своими, к примеру.

– Сирота я, господин полицейский. – Я еще больше сгорбился на стуле. – И безработный. Денег ни на что не хватает, девушка вот тоже недавно бросила. Страсть к рисованию – то немногое, что скрашивает мою задрипанную жизнь. Но разве же кому-то до этого есть дело?

– Ой, не свисти! – поморщился опер. – Ты думаешь, мы тебя уже не пробили по всем базам? Никакой ты не сирота. Родители у тебя в Новосибирске. Беспокоятся о тебе, деньги каждый месяц перечисляют. В полной уверенности, что ты учишься на юрфаке МГУ. Но в универе ты кое-как продержался первый семестр, а после второй сессии вылетел.

– Ну вот. Вы же про меня всё знаете. Чего ж допрашиваете-то?

Капитан задумчиво побарабанил пальцами по дешевой пластиковой столешнице.

– Знаешь, есть в таких историях два извечных вопроса: «Как?» и «Нахрена?» Ты забрался ночью в офис компании «Обсидиан». В не самом кислом бизнес-центре Москвы. Как-то обошел всю охрану, все системы сигнализации. Как-то умудрился даже выбраться обратно. Кое-как тебя перехватили.

– Хрен бы вы меня перехватили, если б я ногу не подвернул.

– Это да. Ловок ты, чертяка. Но попался же всё-таки. И отвечать придется.

– За что? – пожал я плечами. – Я ж ничего не украл.

– Но нарушил границы частной собственности, – парировал он.

– Но без умысла на совершение правонарушений, – тем же тоном возразил я с ехидной усмешкой. – Это же так, баловство. Административка. Чего уж вы меня камерой с уголовниками пугаете.

Он тоже ухмыльнулся, и эта его ухмылочка мне не понравилась.

– Грамотный больно, как я погляжу. Ну да, ну да, ты ж юрист… недоделанный. Вот только учиться надо было на своем юрфаке, а не фигней страдать. А еще не надо было поганить стекло на аквариуме, который стоит больше, чем моя квартира. Потому как это – уже вполне себе умысел и конкретная статья. Вандализм называется. Это первое.

На моем лице вряд ли что-то отразилось – блефую я неплохо. Но капитан прекрасно понимал, что бьёт прямо по болевым точкам.

– Из этого вытекает второе. Раз уж мы тебя повязали в ходе правонарушения, то продержать можем не три часа, а все сорок восемь. Так что зря ты так хорохоришься. За двое суток много чего может случиться.

– Угрожаете мне, что ли?

Усатый укоризненно покачал головой.

– Дурак ты. Встрял – так хоть не рыпайся. И постарайся облегчить себе положение. Сдать сообщников своих, например.

– Каких еще сообщников?

– Следов взлома электронной пропускной системы нет. Значит, у тебя либо в нейрокомпьютерном интерфейсе какая-нибудь хитрая незаконная софтина стоит…

– Проверяйте! – пренебрежительно фыркнул я.

– …либо – что более вероятно – у тебя сговор с кем-то из местных айтишников, отвечающих за системы безопасности. А сговор – это уже отягчающие обстоятельства.

– Да не было никаких сообщников, зря пыжитесь! Ну допустим, незаконное проникновение. Ну допустим, вандализм. Больше вы мне всё равно ничего не пришьете.

– Посмотрим. Когда выясним, как именно ты туда забрался.

Он замолчал, внимательно меня разглядывая.

Настроение мое портилось с ужасающей скоростью – будто газ из воздушного шарика спускали. Да и соответствующий звук, кстати, весьма подходил к ситуации. Может, это, конечно, отходняки после адреналинового куража или из-за боли в подвернутой ноге. А может, до меня просто потихоньку дошло, что в этот раз я действительно встрял. Хрен с ним, со штрафом. Но ведь эти гады меня и правда здесь могут двое суток промурыжить. И, как пить дать, сообщат обо всём родителям. А вот этого очень бы не хотелось.

Да, да, смейтесь. Великий и ужасный Мангуст не хочет расстраивать маму.

– Так всё просто было, – сдался я. – Окно осталось открытым на этаже. В сортире. Там, похоже, система вентиляции барахлит, и эти олухи частенько форточку

даже на ночь не закрывают. И никакой сигнализации на окнах. Экономят, наверное.

– Ясен пень. Этаж-то девятый. И не свисти – никаких тросов с крыши там не болталось. Или у тебя все-таки был сообщник, который всё успел убрать?

Я страдальчески закатил глаза.

– Да не было никаких тросов. И никакого сообщника. Снизу я залез, а не с крыши. Слепое пятно есть по периметру, там и проскочил. А дальше вообще легкотня. Датчики только на двух нижних и на двух верхних этажах. И на крыше. А по остальному фасаду – лазай сколько угодно.

– Где лазать-то? Ты чего несёшь? – «Добрый полицейский» тоже уже потихоньку начал терять терпение. – Там сплошь либо остекление, либо просто кирпич облицовочный. И никакого снаряжения с тобой не нашли…

Я молча улыбнулся.

– Опять издеваешься? – мрачно поинтересовался опер.

– Ну я же не говорю, что меня розовые крылатые пони туда занесли.

– Было бы более правдоподобно.

Я развёл руками. И спокойно встретил его внимательный взгляд.

Опер поиграл желваками, снова побарабанил пальцами по столешнице. Исчерпав весь свой нехитрый запас драматических жестов, переспросил:

– То есть ты это серьезно?

– Угу.

– Без снаряжения? По голым стенам?

– Да не такие уж они и голые. Карнизы там. Кронштейны для подсветки. Обрешётка остекления. Но главное – фасад-то неровный. Там всякие… архитектурные излишества. Например, ниши удобные есть, вертикальные. Отталкиваешься от одного простенка и в аккурат допрыгиваешь до противоположного…

– И что?

– И опять отталкиваешься.

Я нарисовал в воздухе восходящую зигзагообразную линию.

– И что, вот так, без страховки? На девятый этаж? – недоверчиво скривился опер. – И всё ради того, чтобы письку нарисовать на аквариуме?

– Чего не сделаешь ради искусства, – пожал я плечами.

Он открыл было рот, чтобы что-то сказать – причём явно нелестное, но вдруг осекся – в кармане у него завибрировало. Он вытащил допотопный смартфон – натурально, кусок пластика с экранчиком, в который нужно пальцами тыкать. На НКИ – нейрокомпьютерный интерфейс, вживляемый прямо в височные доли мозга, – у него, видно, денег не хватает, с его-то зарплатой. А может, он из тех ретроградов, что предпочитает не совать себе квантовые процессоры в мозг. Таких тоже немало, особенно среди старперов.

– Да… Да… В смысле?! Да они там что, совсем… Ладно, понял… Да понял я, понял!

Он зло взглянул на меня и, ни слова не говоря, поднялся и пошел к выходу. Но, уже приоткрыв дверь, вдруг снова захлопнул её и, вернувшись, навис надо мной, упираясь руками в стол.

– Повезло тебе в этот раз, Князев. Но ты учти – если такие фокусы не прекратишь, то всё равно плохо кончишь. Это я тебе от души говорю. Завязывай!

– Конечно, мамочка, – согласился я. – А что случилось-то?

Капитан скрипнул зубами, но сдержался.

– Какой-то хлыщ из «Обсидиана» припёрся. Сообщил, что никаких обвинений против тебя компания не выдвигает.

Вот так поворот! Сморщившийся было шарик моего настроения снова воспрял, раздуваясь от радости.

– Ты особо-то не лыбься, – слегка охладил меня капитан. – Он с тобой сам переговорить хочет. Сейчас будет здесь. Но ты мне вот что ответь. Не для протокола. Просто любопытно…

Он наклонился ещё ближе, шибанув запахом табака и дешевого одеколона, и заговорщически прошептал:

– Так всё-таки – нахрена?

Я только улыбался.

– Всё просто, капитан. Это челлендж, – раздался за его спиной мужской голос.

Полицейский недовольно поморщился и обернулся.

– Чего?

Вошедший в комнату для допросов мужик мог бы запросто играть Джеймса Бонда. Безупречный дорогой костюм сидел на нём как влитой, подчеркивая осанку и атлетическое сложение. Во всём – во взгляде, в интонациях, в походке – чувствовалась уверенность и сила. Но не грубая, как бывает у каких-нибудь тупых качков-охранников, а этакая спокойная, дремлющая.

Хозяин жизни, мать его! Меня такие почему-то жутко раздражают. Но я внутренне одёрнул себя. Хватит, Стас. Терпи. И так сегодня по краю ходишь.

– Модно это сейчас у молодежи, – пояснил гость, подходя к столу. Не сделал ни жеста, но капитан послушно отстранился, пропуская его. – В закрытых группах в соцсетях организаторы объявляют некое задание. Собирают под него призовой

фонд. Ставки растут, и кто первый выполнит челлендж – тот и срывает банк. Но задания сложные. И часто опасные. Или неприличные.

– Или незаконные? – продолжил капитан.

«Джеймс Бонд» кивнул.

– А иногда и всё сразу.

– Слышал, слышал что-то такое. С жиру бесятся какие-то гады. Зрелищ им подавай. Реалити-шоу – на что ты готов ради денег? А молодежь на это клюёт.

– Что поделать – такие сейчас у них развлечения.

– Далеко не безобидные. Месяца полтора назад мы одного такого дурика с рельсов метро соскребали – похоже, и он какой-то челлендж пытался выполнить.

– Вы правы. Очень тревожная тенденция. Кстати, и забираться на частную охраняемую территорию – тоже плохая затея. Наша служба охраны, между прочим, вооружена.

– Что ж вы заявление-то не подаете на этого? – Капитан мотнул головой в мою сторону.

Хлыщ из «Обсидиана» пожал плечами.

– Распоряжение руководства. Но мы примем меры. Так я могу переговорить с задержанным? Это ненадолго.

– Да, конечно, – проворчал полицейский и вышел, напоследок хлопнув дверью.

После его ухода повисла долгая пауза. Франт в костюме придвинул к себе стул, но садиться не стал – лишь опирался на его спинку кончиками пальцев. И разглядывал меня со снисходительным интересом.

Да сговорились они все, что ли? Вылупятся и молчат многозначительно, все такие из себя крутые, как поросячьи хвостики. А я домой уже хочу. И нога болит.

– Ну а вам-то чего понадобилось? – не выдержал я. – Вы же и так всё знаете – и как, и зачем. Так какие у вас ко мне вопросы?

– Вопросов – никаких. Но есть предложение.

Франт выдержал очередную драматическую паузу и продолжил:

– Ты уже слышал – компания «Обсидиан» не будет предъявлять никаких обвинений. Ты свободен.

– Слышал. Спасибо!

Благодарил я искренне – еще бы, такая гора с плеч. Но что дальше-то?

– Не за что. Надеюсь, это уверит тебя в наших добрых намерениях. Ну а чтобы ты уж точно был уверен…

Он скосил глаза чуть в сторону, разглядывая только ему видимое меню, транслируемое через НКИ в режиме дополненной реальности. Ладонь его с полминуты порхала над невидимыми кнопками. Почти сразу же у меня самого в ушах тренькнуло звуковое уведомление. Я машинально глянул, что там, и едва не ушиб челюсть об стол.

Мне на счёт упала шестизначная сумма. Чуть больше ста тысяч рублей. Да это же призовой фонд челленджа!

– Уговор есть уговор, Стас, – усмехнулся франт. – Ты принял вызов и успешно справился. Всё по-честному.

– То есть вы сами это всё устроили, что ли? Зачем? Чтобы проверить, насколько хороша ваша служба безопасности?

– Не льсти себе, Стас. Наша служба безопасности очень хороша. У нас всё было под контролем. Единственный наш промах – мы не собирались тебя на улицу

выпускать. И уж точно не собирались впутывать в это дело полицию.

– Но тогда зачем это всё?

– Считай это… тестовым заданием.

– Для меня?

– Для любого, кто готов был взяться.

– И много было таких?

– Кроме тебя, еще шестеро. И человек двадцать слонялось вокруг офиса все эти три дня, подбирая варианты. Но ты нас, признаться, удивил. Мы предусмотрели несколько лазеек к контрольной точке. Можно было, например, задержаться в здании после закрытия, спрятавшись где-нибудь, и найти «окна» в маршрутах охраны. И слепые пятна в системе видеонаблюдения специально оставили. И через вентиляцию можно было попробовать…

– Знаю, знаю. Но там грязновато. И у меня клаустрофобия.

– Ну ты-то вообще нашел свой путь. Мы такой вариант, если честно, даже не рассматривали. Да и мало сейчас таких спецов по экстремальному паркуру. Не особо-то модное направления. Но ты – настоящий талант. Я заглядывал в твой видеоблог. Ты ведь тот самый Мангуст? На видео ты в маске, но вычислить тебя несложно.

– Вы так и не сказали, для чего вам это? – не очень-то вежливо отозвался я.

Несмотря на пополнившийся счет на банковской карте, ощущения возникли какие-то смешанные. Вроде бы подозреваешь, что тебя хотят обдурить, но пока не понимаешь, как именно.

– Нам нужен такой человек, как ты. Который быстро соображает, быстро действует. Но главное – умеет пробираться во всякие труднодоступные места.

– Так я вроде бы юрист, а не проктолог.

– И снова ты себе льстишь. С юридического факультета тебя уже полгода как выперли.

– Да что ж такое-то? Уже вся Москва в курсе, что ли? Или вы тоже меня того… пробили по всяким базам?

– А как же! У нас возможности не хуже полицейских. А по некоторым позициям и лучше. К примеру, мы знаем и то, зачем ты участвуешь во всех этих сомнительных челленджах.

– Пфф! Невелика тайна. Деньги-то всем нужны!

– Ты и так особо не бедствуешь. У тебя вполне обеспеченные родители, помогают тебе материально. Да и на канале своем зарабатываешь вполне стабильно, я думаю. На жизнь точно должно хватать.

– Смотря какую жизнь. Ну так вы мне расскажете, чего вам от меня надо, или так и будете ходить вокруг да около? Работу мне хотите предложить, что ли? В этом вашем «Обсидиане»?

– К компании это не имеет прямого отношения. Это… личное. Скажем так, у нашего босса есть некий побочный проект. Считай, это хобби. Но относится он к нему довольно серьёзно. Собирает команду. Ему нужны люди, на которых можно положиться. Уже есть несколько отличных бойцов, но нужна и толковая поддержка. В том числе этакий… эм… разведчик. И диверсант. Тот, кто сможет действовать скрытно, быстро, нестандартно. Мы уже пробовали несколько кандидатур, но потом решили, что проще устроить такой вот кастинг и найти человека, у которого изначально хорошие задатки. А уж потом натаскать его на практике.

– По описанию – что-то не совсем законное, – прищурился я.

– Вовсе нет. Речь ведь всего лишь о виртуальном игровом мире. Ты ведь слышал об Артаре?

А вот тут мне, похоже, не удалось совладать с эмоциями, потому что хлыщ довольно рассмеялся, видя мою реакцию.

– Ну конечно, ты слышал. Вот именно в нём всё дело. Оборудование для выхода в эйдетическую сеть стоит недёшево. Абонемент в Артар – тоже. Причем вряд ли деньги на всё это ты можешь попросить у родителей. Вот ты и пытаешься раздобыть их сам, всеми доступными средствами.

– Откуда вы… – начал было я, но тут же осёкся. Ну уж это выяснить было несложно, достаточно посмотреть мои посты в соцсетях.

– То есть вы мне предлагаете работу… в Артаре?!

– Именно. Эйдос-модем мы предоставим. И абонемент на первый месяц тоже оплатим, если нужно.

– А в чём подвох?

– Да ни в чём. Условие одно – ты вступаешь в наш клан и работаешь на нас. Как минимум до тех пор, пока не отработаешь вложенные в тебя деньги.

– А если не отработаю?

– Думаю, всё будет хорошо. Старт в Артаре тяжеловат, но ты вроде способный малый. Да и мы поможем. Мы заинтересованы в том, чтобы ты побыстрее втянулся.

– Ну а всё-таки? У меня это… иногда не очень получается вливаться в коллектив. Характер такой дурацкий.

– Нам, если честно, плевать на твой характер. Главное, чтобы ты делал своё дело. Мы готовы дать тебе шанс, Стас. Просто постарайся не просрать его. Главное – учти, что особо церемониться с тобой никто не будет. Не думаешь же ты, что ты у нас единственный такой рекрут?

– Что-то вроде испытательного срока дадите, что ли?

– Вот именно. У тебя будет неделя на то, чтобы проявить себя. Облажаешься – просто отдадим модем другому.

– Да что там можно успеть за неделю-то? Я же буду совсем нубом, зелёным лопухом, не успею толком прокачаться.

– Игровые сессии в Эйдосе – от 12 до 20 часов субъективного времени. Так что неделя – это около сотни часов геймплея. Вполне достаточно, чтобы доказать, что ты можешь быть нам полезен. Ну и вообще, что у тебя кишка не тонка для Артара.

– В смысле?

– Поймешь, когда окажешься там, – усмехнулся он.

Он выложил на стол маленький прямоугольник из плотного картона. Визитка. Реальная, не электронная. Надо же, кто-то до сих пор их использует?

Визитка простая, без дизайнерских изысков – лишь логотип «Обсидиана» и несколько строчек. Терехов Леонид Владимирович. Начальник службы безопасности. И номер для связи.

– Ладно, заболтались мы с тобой, Стас. Подробности можно обсудить позже и уж точно не здесь. Если, конечно, тебе это интересно.

Интересно ли это мне?! Да я чувствовал себя, как тот очкарик из старых книжек, который получил письмо с приглашением в школу магии. Но лицо-то надо держать. Так что я, изо всех сил стараясь оставаться внешне спокойным, небрежно кивнул:

– Я подумаю.

– Подумай.

Терехов, посчитав, что разговор закончен, направился к двери. Но перед самым выходом чуть задержался и, обернувшись через плечо, с усмешкой добавил:

– Кстати, шефу очень нравится этот аквариум. Так что зря ты так. Стоимость замены стекла тоже включим в твой счёт.

Он, похоже, нисколько не сомневается, что я приму их предложение. Моя дурацкая поперечная натура на это реагировала поднимающейся изнутри волной раздражения и протеста, но я на корню задавил этот порыв. Чёрт его знает, что там у богатеньких за причуды. Но для меня это действительно шанс. Шанс оказаться в игре уже сейчас, а не через три-четыре месяца – только к тому времени я рассчитывал накопить на Эйдос-модем. Стоит он как хороший автомобиль.

– Не вопрос, Леонид Владимирович.

Терехов удовлетворенно кивнул.

– Тогда до встречи в Артаре, Мангуст.

Глава 2

Калибровка

Первые образцы нейрокомпьютерных интерфейсов появились еще в XX веке, а в начале XXI в продажу поступали уже более-менее доступные простым пользователям модели. То же самое и с устройствами дополненной реальности.

Но это всё было не то. Либо специализированные устройства для инвалидов, либо просто неудобные и неоправданно дорогие игрушки.

Настоящий прорыв случился в конце 20-х годов. Началось массовое использование квантовых процессоров нового поколения – в десятки раз меньше предшественников, но в те же десятки раз мощнее. Но главное – был преодолен «языковой барьер» между человеческим мозгом и компьютером. Люди научились имитировать сигналы, полностью идентичные тем, что мозг воспринимает от органов чувств.

Дальше – дело техники.

Массовые и относительно недорогие НКИ появились буквально через пару лет. Никаких внешних устройств – под кожу владельцу на висках вшиваются небольшие пластинки. В этих имплантах размером с монету – вычислительные мощности, сравнимые с суперкомпьютерами начала XXI века, плюс сетевая карта с пропускной способностью в десятки гигабит в секунду. И все это соединено напрямую с височными долями мозга тончайшими электродами из специального полимера, не вызывающего отторжения в тканях и со временем врастающего в нейронную сеть владельца.

Никаких дисплеев – вся визуальная информация, которую нужно предоставить владельцу, формируется прямо в его зрительных центрах. Этакие рукотворные галлюцинации – в полном HD и 3D. С помощью НКИ можно, например, вызвать экран на всю стену, в любом месте, где захочешь.

Музыка? Слушай любую, и она будет звучать только у тебя в голове.

Общение? Если у собеседника тоже НКИ, то можешь вызвать его трехмерную проекцию, и незачем переться к нему через полгорода, чтобы увидеться.

У меня НКИ установлен с 15 лет. И, честно говоря, я слабо представляю, как люди обходятся без него. Нет, я знаю, что еще лет 50 назад даже мобильных телефонов не было, и ничего – люди как-то жили. Но я бы уже так не смог, наверное. Это же как без руки или без глаза.

Впрочем, НКИ до сих пор не особо массовое явление, хотя и начали продаваться еще 20 лет назад. Все-таки это вам не мобильные телефоны. Одно дело – просто купить гаджет, и совсем другое – воткнуть электронику себе в мозг. У многих предрассудки на этот счет.

А тем временем не успели тугодумы прочухать этот прорыв – подоспел следующий. Открытие феномена эйдетического транса. Ну или ЭТ-фазы, если короче.

Это особое состояние мозга, что-то вроде фазы быстрого сна – тех самых промежутков, когда мы видим сновидения. Оказалось, что в этом состоянии мозг в сочетании с НКИ способен на просто невероятные вещи.

Виртуальная реальность в ЭТ-фазе такая, что не отличишь от настоящей. Но фишка даже не в этом. Выяснилось, что в ЭТ-фазе мозг – будто на форсаже, и даже течение времени воспринимает иначе. Субъективно оно растягивается в несколько раз. Причем это можно масштабировать – читал, что в лабораторных условиях мозг разгоняли до масштаба времени 60 к 1. То есть тебе кажется, что в виртуальности ты пробыл час, но на самом деле прошла всего минута.

Люди научились добавлять часы в сутках. И по сути, подарили себе вторую жизнь, виртуальную.

Поговаривают, что ЭТ-фазу открыли тоже примерно в конце 20-х, но долгое время эта технология была засекречена. Эйдос и первые общедоступные вирты появился меньше пяти лет назад.

Эйдос – это всемирная эйдетическая сеть. Что-то вроде интернета, но только работающая исключительно с пользователями, находящимися в ЭТ-фазе. Через эту сеть пользователь может подключиться к доступным ему виртуальным реальностям, которые сейчас активно разрабатываются вирт-дизайнерами.

Сейчас настоящий бум виртостроения, но пока готовых миров не очень много. В основном это что-то вроде парков аттракционов, которые демонстрируют пользователям возможности виртуальной реальности нового поколения.

Чаще всего вирты сольные или для небольшой группы людей. Например, Голливуд начал потихоньку штамповать ремейки известных кинопроектов с возможностью полного погружения – можно стать главным героем и двигать сюжет к одной из предусмотренных сценаристами концовок. Ну и конечно, порноиндустрии Эйдос сулит небывалый взлёт.

Есть и многопользовательские вирты – их называют пабликами. К ним могут подключаться уже не два-три человека одновременно, а десятки, сотни. Используются паблики по-разному. Поговаривают, что первыми такими проектами были всякие полигоны для военных и спецслужб. Ну и некоторые крупные корпорации начали устраивать виртуальные офисы, в которых могут совместно работать люди из разных точек земного шара.

Но, по мне, это извврат. Получить дополнительные 10–20 часов в сутки и тратить их на работу? Чёрт возьми, Эйдос – для того, чтобы веселиться! И такие, как я, с

нетерпением ждали появления по-настоящему крутого и масштабного проекта.

И вот студия Next Generation Games наконец анонсировала выход Артара.

Первый многопользовательский игровой проект, рассчитанный на десятки тысяч человек онлайна. С площадью мира под миллион квадратных километров. С сотнями тысяч компьютерных персонажей, управляемых искусственным интеллектом, и с совсем уж невообразимым количеством всякого зверья и монстров. Целый континент для исследования и приключений в духе меча и магии. Только там ты не нарисованного персонажа по экрану гоняешь, а сам ныряешь в приключения с головой.

То, что я вылетел из универа, – процентов на восемьдесят вина создателей Артара. Конечно, у студентов частенько бывают проблемы с учебой из-за компьютерных игр. Пожалуй, с тех самых пор, как эти игры изобрели. Но в моем случае вдвойне обидно, что я и поиграть-то не успел.

Вся загвоздка – в стоимости Эйдос-модема. Для того чтобы подключаться к Эйдосу, недостаточно НКИ. Нужно специализированное устройство, которое погружает мозг в ЭТ-фазу, контролирует его и транслирует в него данные, необходимые для связи с виртом. Цена вопроса – около пяти тысяч еврокредитов, то есть по курсу больше, чем полмиллиона рублей. Даже дороже, чем операция по установке нейрокомпьютерного интерфейса.

На ту операцию мне в свое время дали денег родители. Но это дело другое. За НКИ реально будущее, это все адекватные люди понимают. Встроенный комп в мозгах – это преимущество по жизни, особенно когда большая часть населения пока без него. Но пол-лимона на игрушку отец мне сроду не даст. Да и нет у него таких денег.

Вот и пытался я заработать деньги сам. Терехов всё верно говорил – на текущие расходы мне вполне хватает присылаемых родителями денег и небольшого пассивного дохода с видеоблога. Но накопить с этого на Эйдос-модем было нереально. Вот и я пустился в эту авантюру с челленджем. Рисковал, конечно, страшно. Это я перед капитаном в полиции рисовался, что мне, мол, раз плюнуть забраться на этот небоскреб по фасаду. На самом деле это, пожалуй, самая отчаянная и самая опасная выходка за всю мою жизнь.

Но в итоге-то – получилось!

Спецы по установке ушли только что, а я, как детсадовец, получивший на Новый год крутую игрушку, сидел и пялился на новенький модем, вмонтированный в стену у изголовья кровати. Глядел и не решался прикоснуться.

Смотреть, если честно, особо не на что. Внешняя панель – глянцевая, белая, похожа на выпуклое кольцо, подсвеченное изнутри. В общем, буду спать с этаким нимбом над головой. От кольца отходит толстенный кабель, упрятанный в серебристую оплётку. Это кажется дикостью в век беспроводных технологий, но без кабеля никак – для Эйдоса нужен широкий канал связи с минимальными потерями.

Я улегся на кровать и командой через НКИ активировал модем.

– Вас приветствует единый оператор всемирной эйдетической сети Эйдос, – раздался в голове приятный женский голос. – Для подключения к сети необходимо произвести первичную калибровку оборудования. Это займет от полутора до двух часов. Если прервать процесс – его можно будет возобновить с одной из контрольных точек, которые будут созданы в ходе калибровки.

– Запускай.

Во время сеансов подключения к Эйдосу модем не просто гонит терабайты информации в мозг пользователю. Он постоянно взаимодействует с нейронной сетью человека, становясь на время её надстройкой вместе с НКИ. Поэтому нужна такая тонкая калибровка и настройка.

Кстати, по этой же причине, увы, не развит бизнес почасовой аренды таких модемов. Я узнавал – во всей Москве пытались работать всего два таких салона и то вскоре закрылись. Чтобы сдавать модем на часок-полтора – для стандартного игрового сеанса – его приходится заново калибровать под каждого нового пользователя. В итоге в сутки модем отработает максимум 5–6 сеансов. А техника тонкая – от постоянного ковыряния в настройках начинает барахлить.

К счастью, во время калибровки необязательно валяться, пялясь в одну точку.

Я набрал Терехова.

Обсидиановский «Джеймс Бонд» долго не отвечал. Наконец, его двухмерный аватар возник на стене над моей кроватью.

– Что-то срочное?

И вам здрасте, Леонид Владимирович. Но ехидничать я не стал – понятно же, что занят человек.

– Да просто звоню сообщить, что всё в порядке. Модем привезли, установили. Калибруюсь вот. Что дальше-то?

– Будь готов выйти в онлайн сегодня без четверти полночь. Мы все стыкуемся в игре в это время. Я сам тебя встречу в Золотой гавани. Но перед этим созвонимся, дам инструкции.

– Понял. А можно…

– Нельзя. Все вопросы – вечером. Извини, сейчас занят.

И отключился.

– Все вопросы – вечером, – пробубнил я в пустоту, передразнивая безопасника. Деловой, спасу нет.

Значит, ждать до ночи. А сейчас у нас… 11.38. Блин, ещё весь день впереди.

Я тихо выругался себе под нос.

Честно говоря, ситуация с этим «Обсидианом» очень мутная.

С Тереховым я созвонился на следующий же день после того памятного разговора в полиции. Он сказал, что ему нужно окончательно согласовать всё с шефом, и пообещал перезвонить позже.

Это был долгий и нервный день. Я себе места не находил. Уж и в тренажёрку сходил, и по городу немного побегал – сколько позволила подвернутая при задержании нога, и в кофейне любимой проторчал. Время тянулось, и тянулось, и тянулось, а у меня эта сделка с Тереховым из головы не шла. А вдруг всё сорвется? Это был бы такой облом, что меня просто порвало бы с досады, как хомячка от петарды.

Позвонить он соизволил только поздно вечером. И – снова никаких подробностей. Сказал с утра быть дома – должны привезти модем. Абонемент на первый месяц в Артаре мне уже проплатили. Но оборудование зарегистрировано за «Обсидианом», и в случае, если у нас что-то пойдет не так, его заберут обратно. Плюс за замену стекла в аквариуме его босса мне выкатили счет в восемьдесят тысяч.

Долг я отдал сразу же – благо не успел потратить куш, выигранный на челлендже. В итоге остался почти без денег, с чужим модемом, который могут в любой момент забрать, и без четких инструкций по дальнейшим действиям.

Ну точнее, инструкция-то была – ждать до вечера. Но это же с ума сойти можно! Еще полдня ходить, облизываться?

Я полез в Сеть, проверить кое-что.

Ну так и есть! Минимальный рекомендуемый промежуток между двумя полноценными сеансами в Эйдосе – не менее восьми часов. То есть я запросто смогу одну игровую сессию провести прямо сейчас, после калибровки, а потом, ближе к полуночи, подключиться второй раз. А дальше уж – в рекомендуемом медиками режиме – по два часа в сутки.

Вот только что на это скажет Терехов? Он же вроде напрямую не запрещал самостоятельно подключаться к Артару. Наоборот, в полиции подчеркнул, что им нужно, чтобы я как можно быстрее втянулся в игру. Неделю дал, чтобы себя проявил.

В первой игровой сессии от меня всё равно толку мало будет – буду нуб нубом. Так уж лучше я этот унизительный этап сам как-нибудь пройду. Масштаб времени в Артаре – один к восьми, то есть одна игровая сессия – около 16 часов субъективного времени. Вполне можно немного освоиться.

Ладно, кого я обманываю? Пытаюсь сам себя уговорить. Всё-таки надо уточнить у Терехова.

Второй мой вызов безопасник «Обсидиана» попросту сбросил.

Ну вот и ладненько. Только не говорите потом, что я не пытался вас предупредить!

– Калибровка оборудования завершена на двадцать процентов, – объявил оператор.

Отлично! Процесс движется.

Я поудобнее устроился на кровати и развернул над собой здоровенное вогнутое полотнище виртуального экрана. Зашел на уже ставший родным за последние месяцы русскоязычный сайт Артара. Я на этом сайте в последнее время бывал чаще, чем среднестатистический восьмиклассник на Pornhub, и примерно с теми же мотивами – раз уж сама игра мне недоступна, так хоть посмотреть, как в неё играют другие.

Сервер запустили меньше двух месяцев назад, но за это время игроки столько там наворотить успели – жуть. Уже куча гильдий зарегистрирована, игроки начинают потихоньку делить территорию. Впрочем, учитывая особенности Эйдоса, это они еще толком не расшевелились. Думаю, любой игрок в Артар заходит в игру ежедневно – иначе нет смысла платить такие бабки за месячный абонемент. Средняя продолжительность сеанса, как говорил Терехов, – от 12 до 20 часов субъективного времени. Выходит, за месяц игрок проводит в игре от 360 до 600 часов. В играх старых поколений за это время можно освоить весь контент, какой только есть.

Но создатели Артара, видимо, это предусмотрели. Поэтому игра довольно хардкорная, и прокачиваться в ней сложно. А основной упор сделали на взаимодействие игроков. Гильдии, гладиаторские бои, сложные цепочки крафта, монстры и боссы, которых можно завалить только хорошо сыгранной группой. Ну и всё такое прочее.

В этом смысле здорово, что я в игре стартую уже с кланом. Если бы начинал играть один – неизвестно еще, когда смог бы найти подходящую компанию.

Я открыл раздел с описаниями классов персонажей. Вот тут надо всё тщательно обмозговать.

Персонажа в Артаре можно создать только одного. Сменить класс или кардинально поменять внешность потом нельзя. Можно будет только полностью обнулить персонажа, причем нового создать только после определенного перерыва – от недели до месяца, в зависимости от того, сколько провел в игре. Там какие-то сложные заморочки с созданием и настройкой альтернативной ментальной проекции.

Предварительный проект внешности можно создать на самом сайте, и я это давным-давно уже сделал, проведя не один час в редакторе. Как, наверное, и большинство игроков, за основу взял свою внешность, но подкорректировал её. Чуточку. В двадцати местах. Ей-богу, наверное, да Винчи свою Мону Лизу быстрее нарисовал, чем я – персонажа для Артара.

Персонаж по-прежнему был похож на меня, но очень отдалённо. Куда более смуглый, чернобровый, бритоголовый, с миндалевидным разрезом глаз и чётко очерченными скулами. Этакий метис с примесью азиатской крови. Единственная досада – мое альтер эго получилось довольно худосочным. Но для того были причины.

Система прокачки в Артаре минималистична. Там вообще весь упор – на максимальную реалистичность происходящего, поэтому игровые условности стараются свести к минимуму. Характеристик персонажа всего четыре – Сила, Ловкость, Интеллект и Живучесть. Их начальные значения близки к 100 единицам – это некое усредненное значение для обычного человека. А уж дальше твоя внешность будет меняться пропорционально повышению характеристик.

Особенно это заметно на воинах. Например, есть там один – Крушителем себя называет. Уже под 800 единиц Силы накопил, то есть силищи в нем – на восьмерых. Выглядит – как гора мускулов, и доспехи килограммов под шестьдесят весом.

Характеристики прокачиваются, когда выполняешь какие-нибудь действия, завязанные на них, – бегаешь, прыгаешь, из лука стреляешь и всё такое. Но это скорее побочный способ, который актуален в основном в начале игры. А главную прибавку получаешь, когда убиваешь монстров или других игроков. Это вместо абстрактного опыта из старых компьютерных игр. В Артаре нет никаких уровней и экспы – просто с каждой победой ты как бы забираешь часть силы противника себе. А когда откинул копыта, наоборот, теряешь.

То, в какой конкретно пропорции будут расти характеристики, зависит от класса. Плюс для каждого класса предусмотрен набор различных Талантов, которые влияют на игровой процесс. Но Таланты открывать и прокачивать нужно будет уже в процессе игры, и для этого понадобится проходить специальные квесты и качать репутацию у разных неписей, некоторых из которых еще разыскать надо. Так что вариантов билдов для каждого класса – десятки.

Терехов говорил, что им нужен в отряде разведчик-диверсант. И мои навыки паркура его впечатлили. Что ж, значит, и в игре от меня ждут развития в этом направлении. По каким-нибудь там деревьям лазать, по скалам, по крепостным стенам. Тут, конечно, ловкость нужна, координация движений. Но и сила тоже. Это уж я по реалу знаю. С четырех лет на спортивную гимнастику ходил. Имел все шансы в олимпийский резерв попасть, если бы хватило дисциплины и целеустремленности.

Но с этим у меня, увы, проблемы.

В воздухе надо мной зависло десятка полтора круглых медальонов с различными символами. Это медальоны игроков. Часть интерфейса. У каждого игрока они есть, и их нельзя потерять, передать кому-нибудь или уничтожить.

Медальоны были расположены треугольником. На вершинах базовые архетипы игроков – Воин, Маг и Лучник. На медальоне Воина выгравирована обоюдоострая секира, у Мага – четырехконечная звезда, у Лучника – наконечник стрелы. Медальоны остальных классов расположены по сторонам треугольника или внутри него – так проще определить визуально, какие пропорции Силы, Ловкости и Интеллекта характерны для каждого класса.

Мне, по идее, надо присмотреть что-нибудь на линии между Силой и Ловкостью. Что тут у нас?..

Наемник. По сути, тот же Воин, только более подвижный, с упором на одноручное оружие и легкий щит либо на парное оружие. Вообще, судя по форумам, чуть ли не половина игроков в Артаре качают либо Воинов, либо близкие к ним классы – Наёмников и Паладинов. Пока самый эффективный архетип, особенно для новичков. Броня и грубая физическая сила решают. А Паладины еще и лечить немного умеют и всякие полезные ауры применяют.

Ассасин. Это уже ближе к Лучнику по балансу между Силой и Ловкостью. Основная его фишка – это Таланты на скрытность, на дополнительный урон при ударе со спины, на дополнительную прибавку к статам за убийство других игроков. Для моих целей, пожалуй, самое то.

Я чуть приблизил медальон Ассасина. Два перекрещенных кривых кинжала.

Смотрел я немало видеообзоров на этот класс. Как, впрочем, и на все остальные. Главный его потенциал – в неожиданном нападении исподтишка, и особенно эффективен он при выслеживании одиночных целей. Естественно, таких крыс остальные игроки терпеть не могут и отыгрываются на них в открытом бою. В прямой схватке сины уязвимы – слабая броня, низкая Живучесть, слабые удары.

Ну хотя Терехов же говорил, что действовать будем в команде, так что, наверное, мне особо и драться-то не придется один на один. Мое дело – разведывать, заманивать в ловушки, добивать раненых…

Да уж. Столько месяцев мечтать об Артаре и стать в нем крысой?

Я вздохнул.

Сам-то я уже давно выбрал класс. Мне неинтересны были классические архетипы, с их ярко выраженными слабыми и сильными сторонами. Хотелось чего-то универсального, сочетающего в себе и ловкость, и силу, и магию. Таких гибридных классов не так много. В самом центре треугольника и вовсе всего два медальона.

Первый – класс Искателей. Вообще без всяких бонусов и штрафов к характеристикам и без классовых Талантов. Чистый лист – развивай кого хочешь. Но после последнего патча этот класс стал недоступен – даже на сайте его медальон с изображением змеи, кусающей собственный хвост, стал серым и полупрозрачным.

На втором медальоне – символ Инь-Янь. Монах.

Монах – не в смысле ряса, борода, воздержание, молитвы. Любая вещь из этого списка – вообще не про меня. А вот всякая азиатчина с боевыми искусствами, мантрами, сенсеями и эпичными ударами с разворота пяткой в нос меня очень даже привлекала с детства. Увы, школы кунг-фу в нашем районе не было, а самое близкое по смыслу, что нашлось, – это секция гимнастики.

Артар, конечно, не Шаолинь, и у местных боевых монахов – своя специфика. Но всё равно – мне нравилось. А придётся выбирать не то, что хочешь, а то, что надо.

Хотя…

Собственно, а чем не подходит монах? Баланс Силы и Ловкости неплохой. Плюс главная фишка Монахов в том, что они владеют особой магией. Огнём и молниями не пуляются, зато умеют за счет магии усиливать возможности своего тела.

Я еще некоторое время повалялся, перебирая варианты.

– Калибровка оборудования завершена на восемьдесят процентов, – сообщила оператор.

Ух, как время-то летит! Еще минут десять-пятнадцать – и я смогу начать свою первую игровую сессию.

Все-таки позвонить напоследок Терехову? Ай, да ну его в пень! Я что, у него разрешения должен теперь спрашивать на каждое действие?

А вдруг это важно? Вдруг модем отберут из-за того, что я не согласовал с ним выбор класса и первую вылазку в Артар?

Я еще пару минут пометался, раздираемый сомнениями, но потом решил расслабиться и хотя бы дождаться завершения калибровки. А там видно будет.

Хотя кого я опять обманываю. Я уже прекрасно знал, как поступлю в итоге. А там уж – будь что будет.

Глава 3

Золотая гавань

Очнулся я от того, что всё вокруг качалось. Да неслабо так качалось – я с непривычки даже долбанулся головой об какую-то деревяшку. Потирая ушиб, успел поразиться реалистичности ощущений. Затихающая боль от удара, приглушенный плеск волн, доносящийся снаружи, запах моря, мокрого дерева, каких-то специй…

Провёл кончиками пальцев по бритой голове – слегка шершавой от начинающих пробиваться волосков. Щекотно.

А-хре-неть!

К достоверности визуальной составляющей Эйдоса я был готов – НКИ и без ЭТ-фазы создает образы, неотличимые от реальности. Но здесь-то и звуки, и запахи, и тактильные ощущения – всё как по-настоящему!

Я огляделся. Крохотная корабельная каютка – едва хватает места для грубой деревянной лежанки и небольшого сундука у стены. Окошек нет, но и без них ясно, что мы недалеко от берега. Корабль кренится на один борт – видимо, разворачивается. Извне доносится гомон матросов, звонкие удары колокола, топот множества ног по деревянной палубе, крики чаек.

Скособоченная дверь каюты со скрипом приоткрылась, и на пороге появился матрос в широких мешковатых штанах, голый по пояс. Через правый глаз у него пролегал вертикальный шрам. Но здоровый глаз смотрел весело.

– Ха, ну ты и соня! Тебя даже вчерашний шторм не разбудил. Вставай, мы уже прибыли в Золотую гавань!

– Отлично. Можно сходить на берег?

– Да, сейчас причаливаем. Только вещички свои не забудь! Возвращаться за ними никто не будет.

Он отправился дальше – похоже, обходить остальные каюты.

Я поднялся, оглядел себя. Одежда у меня и у него почти одинаковая – свободные штаны из грубой серой ткани, подпоясанные широким матерчатым поясом. Телосложения я был, прямо скажем, не выдающегося. Даже обидно. Я в реале, конечно, тоже не бодибилдер, но с детства с турников не слезаю, так что жилистый, рельефный. А тут – сосиска сосиской.

Ладно, это дело наживное.

На груди, холодя кожу – гладкий серебристый медальон. Круглый, немного выпуклый в обе стороны, как линза. С символом Инь-Ян на лицевой стороне. Я коснулся его, и тут же в поле зрения вспыхнули полупрозрачные элементы интерфейса.

Их немного. В правом нижнем углу – несколько пустых квадратных ячеек. Слоты быстрого доступа для инвентаря. В левом верхнем – силуэт человеческой головы. Там данные о характеристиках. В правом верхнем углу – прозрачная человеческая фигура с раскинутыми руками – что-то в духе рисунков да Винчи. Насколько я знаю, там отображается информация про всякие баффы, отравления, ранения, эффекты различных зелий и прочее и прочее.

Я задержал взгляд на иконке статуса, и в воздухе всплыли полупрозрачные меню.

Первая вкладка – характеристики. Сила, Ловкость, Интеллект, Живучесть – все по сотне. Ну да, Монах стартует со средними значениями всех характеристик. И уж как будут они развиваться дальше – зависит от билда.

Вторая вкладка – Таланты. На ней горит полупрозрачный знак Инь-Ян, и вокруг него – еще пять каких-то значков, тоже неактивных. Я предварительно смотрел материалы на эту тему, но только самые общие. Инфа от разработчиков короткая, а толковых гайдов по Монаху от игроков еще не успело появиться. Хотя и не нужны они мне – люблю сам в таких вещах разбираться и экспериментировать. Знаю только, что пять символов означают стихии – Огонь, Воду, Дерево, Металл и Землю. Что-то вроде разных школ развития, которые можно будет потом комбинировать. И вариантов билдов – масса.

Вот пока и всё вроде бы. Никаких тебе полосок хитпойнтов и маны. Впрочем, у Монахов маны нет, у них энергия Ци, и она просто так не появляется – ее еще накопить нужно. А вот хитпойнтов в игре и вовсе нет, ни у игроков, ни у мобов. Тут всё реалистично. Есть жизненно важные органы, есть кровопотеря, возможность отравиться, обморозиться, обжечься. То есть драться здесь придется практически как в реале, а не просто рубить друг друга мечами – у кого полоска хитпойнтов раньше кончится.

Я просмотрел немало роликов с боями в Артаре. Со стороны выглядит жутковато – как в боевиках с хорошими спецэффектами. Звон скрещивающихся клинков, крики, кровища, порой и отрубленные конечности отлетают. И боль здесь, говорят, тоже вполне чувствуется. Не совсем, конечно, как в реале – разработчики не садисты. Но мало не покажется.

Для пробы ущипнул себя за руку. Потом ещё раз, посильнее. Не особо чувствуется. Шлепнул самого себя по щеке. Пощечина получилась звонкая, но терпимая. Попробовал еще…

За этим увлекательным занятием меня и застукал всё тот же непись-матрос.

– Ха! Ну ты и соня! Тебя даже вчерашний шторм не разбудил, – повторил он.

– Да понял я, понял! Сейчас выйду.

И правда, хватит дурью маяться. Я полез в сундук за стартовым шмотом. Так, что тут у нас?..

Обувка. Что-то вроде кожаных сандалий, застегивающихся на щиколотках. Как будто ничего, удобные.

Рубаха. Точнее, что-то вроде просторной футболки из плотной серой ткани. Размера на четыре больше, чем надо. Повисла на мне как на вешалке – ворот широкий, до самых ключиц. Зато удобно, движения не стесняет.

Простенькая холщовая сумка с лямкой, перебрасываемой через плечо. С десяток небольших круглых лепёшек. Бутыль с водой. Пять флакончиков из толстого стекла. Во флакончиках – какая-то красная жидкость.

Всё, что ли? Деньги на первое время, насколько я знал, мне выдадут на берегу. Но как насчет хоть какого-нибудь завалящего доспеха? Или оружия?

Оружие, впрочем, нашлось – оно просто не поместилось в сундук и стояло прислоненное к стене. Прямой деревянный шест – этакий черенок от лопаты, только подлиннее, с меня ростом. Центральная часть плотно перемотана шнуром, чтобы держать было удобнее.

Я повертел палку в руках. Как-то же здесь можно вызывать описание предметов…

Снова коснулся медальона, задержал взгляд на палке.

«Бо. Материал – бук».

Мда. Урон на оружии здесь, видимо, не отображается. Логично, раз хитпойнтов у игроков и мобов нет. Хотя, судя по материалам, которые я смотрел на сайте Артара, все-таки многие характеристики здесь показываются в конкретных числовых значениях. Например, есть единицы брони, магического урона, урона от ядов и прочее, и прочее. Так что наверняка игровой движок все-таки просчитывает всё по математическим формулам. Просто игрокам показывают только верхушку айсберга – чтобы они не на цифры смотрели, а ориентировались на собственные ощущения.

Ну что ж, хоть палку дали. Вроде бы крепкая, врезать ею можно неслабо, в случае чего. А там уж посмотрим, где обзавестись нормальным оружием.

Найти путь на палубу оказалось проще простого – туда вёл единственный узкий проход, тянущийся через весь трюм. По нему шагала вереница пассажиров – все примерно в такой же простецкой одежде, что и я. Прям парад голодранцев. Большинство сами по себе, но некоторые уже сейчас держались небольшими группами – видимо, друзья, скооперировавшиеся для совместной игры.

Хотя рассматривать в трюме особо нечего, все вертели головами и возбужденно галдели. В основном на английском. Ну да, я ведь вошел в игру в середине дня. А в Америке сейчас как раз первая половина ночи, самый высокий онлайн.

Вообще, с онлайном в Артаре занятная штука. В играх старого поколения геймер мог проводить по нескольку часов кряду, но в Эйдосе время игры ограничено парой часов в сутки – по медицинским показаниям. Причем подавляющее большинство игроков используют это время для одного большого ночного сеанса. Так удобнее – лег спать, заснул, проснулся в Эйдосе. Провёл там целый день субъективного времени – вышел и опять заснул до утра.

В связи с этим идет очень явное разделение онлайна по часовым поясам, и процентов восемьдесят игроков вообще никогда не пересекаются друг с другом. А зайти в онлайн не в «свое» время – это приключение в духе «Ох, парень, ты забрел не в тот район». Тем более что русских в Эйдосе, как правило, недолюбливают. Это какой-то старый тренд, еще со времен сетевых игр начала века. Да и недавняя вторая холодная война основательно подпортила отношения.

Одно радует – игра мультиязычная, и со мной неписи будут разговаривать на великом и могучем. Да и вроде бы для общения с другими игроками какой-то переводчик есть. Ладно, разберёмся.

У выхода на палубу стоял здоровенный пузатый мужик, голый по пояс, с такими густыми курчавыми волосами на груди, что мне издалека показалось, что он в меховой манишке. Каждому выходящему наружу – будь то игрок или неписьматрос из команды – он всучивал какой-нибудь увесистый мешок или бочонок.

– Пошевеливайтесь, раззявы! Освобождаем трюмы, мне до прилива еще надо успеть загрузиться новым товаром!

Я попробовал было прошмыгнуть мимо него порожняком, но здоровенная волосатая лапища цепко ухватила меня за плечо.

– Эй, а ты куда? Самый умный, что ли?

– Полегче! Я тебе тут не грузчик. Предпочитаю работать головой.

– Да ну? Может, хочешь своей лысой головёнкой пересчитать ступени на палубу? Так я помогу!

Вот ведь охреневший непись! Но препираться дальше не стоило – за мной уже образовался небольшой затор, и жаждущие, наконец, выйти в открытый мир игроки настойчиво подпирали в спину.

– Ладно, давай свой мешок.

– Да хоть два!

Он и правда всучил мне две авоськи, набитые крупными продолговатыми плодами, похожими на кабачки. Сетки были тяжеленными, но я использовал свой посох в качестве коромысла и распределил вес на плечи. Вскарабкался по пружинящему под ногами трапу на палубу.

Выйдя на солнце, признаться, немного ошалел от нахлынувших звуков, запахов, яркого света. И главное – ощущения безграничного простора. Слева до самого горизонта простирался лазурный океан. Справа отвесные скалистые берега охватывали гигантской округлой клешнёй обширную бухту, весь берег которой застроен далеко уходящими в море деревянными и каменными мостками.

Корабль наш небольшой – метров тридцати в длину, с двумя мачтами, и подошел он прямо к берегу, к причальной стенке. Матросы суетились, затягивая последние канаты на столбах, торчащих по всей кромке стены. На берег были сброшены длиннющие сходни, по которым спускалась вереница навьюченных игроков и матросов.

Сходни представляли собой просто три широкие доски, брошенные на берег и, кажется, толком не закрепленные. Никаких бортиков или перил по сторонам не было, далеко внизу плескались мутноватые волны, на которых покачивался какой-то мусор. Я осторожно шагнул на трап, стараясь подстроиться под шаги впереди идущих – доски под ногами ощутимо прогибались и покачивались.

Свалив свой груз в общую кучу на берегу, я получил от местного бригадира аж пять монет за труды, а также что-то вроде первого квеста – добраться до здания имперского портового управления и получить свои подъёмные.

Я предпочел не торопиться и пропустил основную партию новичков вперед. Денег на всех хватит, а лишний раз светиться, разговаривая с неписями по-русски, ни к чему. Мало ли на кого нарвёшься. Убивать других игроков в Артаре не запрещено. Единственные ограничения – это небольшие зоны безопасности возле менгиров Возврата, с помощью которых ты входишь и выходишь из игры, а также воскресаешь после смерти. Ну и за драки в больших городах, типа Золотой гавани, стражники могут оштрафовать. Или даже заступиться за более слабого игрока. Но это если повезёт и стражник окажется поблизости до того, как тебя отправят на респ.

Новичкам в Артаре советуют действовать осторожно, особенно поначалу. Если уж покидать безопасные места вокруг гавани – то держаться в группе либо стараться искать локации, в которых поменьше других игроков. Найти такие места несложно – достаточно уйти подальше от города. Но там и мобы становятся всё сильнее. Так что прям палка о двух концах.

К счастью, я в одиночку долго бродить не планирую. А в эту первую сессию – уж будь что будет. Терять мне пока нечего.

Портовый район Золотой гавани тянулся вдоль всего берега бухты, а от основной части города был отделен высокой каменной стеной, поверх которой можно разглядеть только шпили самых высоких башен. По эту сторону стены, впрочем, тоже есть на что посмотреть. Здесь было многолюдно, шумно, вокруг сновали сотни игроков и неписей. Отличить одних от других сложно. Никаких надписей над головами не появлялось, даже когда я касался медальона. Да и для предметов всплывающие подсказки появлялись далеко не каждый раз.

А, вспомнил… Количество информации, получаемой через интерфейс, зависит от показателя Интеллекта, так что пока мне доступен только самый минимум. Хотя это даже к лучшему – в игру буду втягиваться постепенно. А то голова опухнет от избытка новой инфы.

Портовое управление было, пожалуй, самым приметным зданием в округе. Нечто в древнеримском стиле – с колоннадой у входа и с искусно вырезанными барельефами на фасаде. На небольшой площади перед входом высился фонтан, украшенный скульптурой из белого камня с золочеными элементами. Статная женщина в длинном струящемся платье восседала на троне с высокой спинкой, а у ног её разлеглись две львицы в шипастых ошейниках. И сама натурщица, и мастерство скульптора были на высоте – взгляд поневоле задерживался на каменных округлостях и на точеных линиях строгого, но прекрасного лица.

– Да славится императрица Этель! – воскликнул сидевший рядом с фонтаном забулдыга, увидев, что я глазею на скульптуру. – И добро пожаловать в Артар, добрый человек!

Нищий расположился на замызганной дырявой подстилке, у ног его стояла глиняная плошка, на дне которой сиротливо ютилась одна-единственная монетка. Я обогнул его и собрался было направиться в портовое управление, но попрошайка с поразительным проворством преградил мне путь.

– Не поделится ли молодой монах монеткой с бедным больным Кассием?

– Да знаю я эту болезнь, дружище. Пить надо меньше.

– О, такой ответ не красит адепта Пути. Те, кто ищет просветления, должны быть равнодушны к звону монет.

– Да было бы чем звенеть! – усмехнулся я. – У самого всего пять монет в кармане. Я же только с корабля.

– О, для бедного старого Кассия пять монет – это целое состояние! И он готов дать тебе кое-что взамен.

– И что у тебя есть?

– То, что нужно приезжему. Я дам тебе пару способов заработать.

В его грязных руках с обгрызенными черными ногтями появилось два свитка пергамента.

– А, ты выдаешь квесты? Так бы сразу и сказал. И в чём заключаются эти задания?

– Заплати пять монет – и узнаешь.

– Экий ты шустрый! Какой мне смысл покупать их у тебя? Я же могу получить любой квест бесплатно – причём с каждой доски.

Насчет этого я тоже узнавал заранее. В Золотой гавани куча мест, где можно получить квесты. В основном это таверны и отделения местного гарнизона. Сидят специальные неписи, рядом с ними – этакая доска объявлений с пришпиленными к ней пергаментами с квестами. Каждый такой свиток – что-то вроде контракта. Берешь его и потом, когда выполнишь, сдаешь за награду.

– Так уж и любой? – хитро ухмыльнулся Кассий в лучших иудейских традициях.

Хм…

А ведь и правда, в этом есть смысл. Количество квестов хоть и регулярно пополняется, все-таки ограничено – чтобы игроки не бегали толпами по одной и той же локации. К тому же вокруг этих досок наверняка постоянно толпится куча других игроков, и каждый такой пергамент – нарасхват. А тут – целых два, и всего за пяток монет. Только вот в чём подвох?

– И какие же это задания?

Попрошайка развёл руками.

– Я не заглядывал, юноша. Я просто умыкнул их с доски.

– То есть ты пытаешься втюхать мне кота в мешке?

– О нет, я не торгую животными, молодой монах! Я лишь предлагаю тебе испытать свою удачу. Какое задание от стражи может получить новичок, только что сошедший с корабля? Прежде чем тебе доверят что-то интересное, раз пять пошлют убивать каких-нибудь несчастных крыс или собирать козьи шарики на местной ферме. А тут… Вдруг здесь что-то редкое?

Он снова хитро прищурился и помахал одним из свитков перед моим носом. Я попытался было выхватить у него пергамент, но он молниеносно отдернул руку.

– Эх, врезать бы тебе, да неохота руки марать!

– Но-но, я ведь и стражу могу позвать!

– С тебя станется!

Неподалеку от нас остановились еще двое парней – судя по виду, тоже новички. Похоже, заинтересовались разговором. Не хватало еще, чтоб перехватили.

– Ладно, заткнись и бери мои деньги!

В считаные секунды пять монет перекочевали в немытые руки попрошайки, а пергаменты с контрактами – ко мне в сумку. Разглядывать я их у всех на виду я не стал, вместо этого поспешил наконец в управу.

Бюрократия – она и в Артаре бюрократия. Всех вновь прибывших встречал сутулый невзрачный клерк в сером балахоне, сидящий за необъятным столом из темного дерева. По обе стороны от него застыли истуканами два мрачных охранника в начищенных до блеска кирасах.

Стол был завален свитками и небольшими кожаными мешочками – видимо, кошельками. На правой половине стола высилась целая гора монет. Некоторые были уложены в аккуратные столбики.

Хм, интересно, кто-нибудь пробовал умыкнуть отсюда хоть парочку?

– Добро пожаловать в Артар, поселенец! Да славится великая императрица Этель! – поприветствовал меня клерк, не поднимая взгляда от пергамента, на

котором гусиным пером строчил какое-то длинное письмо.

– Пусть славится, разве ж кто против? Я слышал, тут можно деньжата получить на первое время…

– Всё верно. Империя Этель развивает колонию на этом диком континенте, и каждого поселенца, который поможет в этом, готова щедро отблагодарить. Императрица настолько щедра и великодушна, что готова помочь даже тем, кто только что прибыл в Артар. Каждый, в соответствии со своими задатками, может получить небольшую сумму подъемных и несколько простых заданий на выбор. Посмотрим, на что можете рассчитывать вы, юноша. Сейчас я сверюсь со своими списками…

Он подвинул к себе здоровенный талмуд в кожаном переплете и, подслеповато щурясь, принялся водить пальцем по строчкам.

– Увы, пока мы не можем предложить вам работу, уважаемый Мангуст. Империи требуются воины, лучники, целители. Монаху будет сложно найти в нашем гарнизоне подходящее занятие. Однако позже, когда вы овладеете какими-нибудь полезными навыками или станете искусны в бою, обязательно возвращайтесь. Возможно, вы окажетесь полезны Империи. Ну а пока примите от Королевы-львицы этот щедрый дар. Используйте его с умом!

Он выбрал один из лежащих на столе свитков и присовокупил к нему потёртый кожаный кошелёк. Свиток оказался грубоватой картой местности вокруг Золотой гавани. Кошелёк же, надо сказать, был не особо увесистым. Я развязал шнурок, стягивающий его горловину, и заглянул внутрь. Ну монет пятьдесят, не больше.

– И это всё, уважаемый?

Маска невозмутимости потихоньку начала сползать с лица клерка.

– А вы ожидали чего-то еще?

– Ну хотя бы совета. Я знаю, что у имперской армии нет работы для молодых монахов. Но к кому мне обратиться дальше?

– Обучением монахов занимаются ксилаи. Это раса торговцев, ученых и исследователей, чьи лагеря можно встретить во всех уголках Артара. Ближайший из них – к северу от города. Он отмечен на вашей карте.

– Понял. Отстал. Ну благодарю. Счастливо оставаться!

– Удачи вам на дорогах Артара, Мангуст! С этого момента вы – сами по себе.

На каменное крыльцо портового управления я вышел со смешанными чувствами. С одной стороны, здорово – свободен, иди куда хочешь. Но от этой свободы пока только глаза разбегаются.

Пройтись по местным лавкам и проверить, какое снаряжение можно купить за мои полсотни монет? Или отправиться прямиком в лагерь ксилаев? Или просто побродить по городу, выпить чего-нибудь, послушать байки в тавернах?

Хотя о чём я. Часики-то тикают. У меня ведь всего неделя на то, чтобы впечатлить Терехова своими неимоверными талантами. А для этого нужно каждый час в Артаре проводить с пользой. Качаться, качаться и еще раз качаться.

Кстати, пока далеко не ушёл, надо проверить, что мне все-таки подсунул этот прохиндей Кассий. Если что, точно опробую свой боевой дрын на его наглой роже.

Развернул первый свиток пергамента.

Уф. Н, не козьи шарики, но близко к тому. Имперская мануфактура платит поставщикам сырья. Контракт на поставку ракушек каури – аж по целой монете за каждые 20 белых ракушек, и по курсу один к одному – за черные. Внизу контракта нарисована область, где можно отыскать нужные предметы. Судя по ней, собирать ракушки можно практически по всему побережью. Плюс в подсказке говорится, что каури частенько попадается у дрэков – мелких ящероподобных гуманоидов, которых в Артаре с десяток видов. Местные называются береговыми, и ожерелья из раковин частенько используют для украшения.

Ладно, сойдёт для начала. Тем более что этот квест можно выполнить по пути в лагерь ксилаев.

Что у нас там второе?..

Хм, что-то посерьезнее. С гербовой печатью. Выдан лично Крэйгом Лайонхартом, капитаном Львиной стражи.

«Двухголовая образина по имени Дракенбольт продолжает вылезать из своей берлоги к северу от Золотой гавани и грабить мирные караваны. Немало героев уже сложили свои головы, пытаясь убить чудовище, но пока никому этого не удавалось. Поэтому Львиная стража удваивает награду. Первый, кто принесет Крэйгу Лайонхарту мерзкие головы огра, получит 5000 монет.

Остерегайтесь, герои! Огр коварен и очень силен. Его точное местонахождение неизвестно. А чтобы победить его, нужен отряд хорошо подготовленных бойцов.

Убейте его, наконец, во славу Королевы-львицы!»

Уже лучше! Понятно, что квест мне не по плечу. Можно показать его Терехову – вдруг пригодится. Но это завтра.

Ну а пока – пора в путь. За сегодня очень многое надо успеть.

Глава 4

Первый шаг

Как там говорили китайские мудрецы? Путь в тысячу ли начинается с первого шага.

Мои первые шаги в Артаре напоминали ковыляние запутавшегося в собственных ногах пьяницы. Получив стартовый капитал и вялые напутствия от имперского клерка, я покинул портовый район и отправился на другую сторону стены,

отделяющей его от основной части города.

И вот тут-то надолго потерялся.

Золотая гавань – самый крупный город, отстроенный в Артаре колонизаторами из империи Этель. Своего рода столица, главный очаг цивилизации в этих суровых землях, заселенных всякими дикарями, а то и вовсе нечеловеческими расами.

Я видел рекламные ролики, но не думал, что на деле Гавань окажется такой гигантской. Пешком выбраться за её пределы удалось только через час, и это я еще не особо плутал. Хотя, признаться, соблазнов вокруг множество. Поглазеть здесь было на что. И на кого.

У игроков Гавань – самый популярный пункт для старта игры. Есть еще пара вариантов – причалить километрах в тридцати севернее с кораблем контрабандистов из банды Черного спрута или, наоборот, южнее, с торговой ладьей ксилаев. Но они куда менее профитные, и локации те намного опаснее.

А в Гавани – все блага цивилизации. Куча квестов, торговых лавок, тренировочных площадок, арен для кулачных боев и гладиаторских поединков, мастерских для крафта, да и просто всяких интересных мест, вроде таверн, публичных домов, храмов, лабораторий, библиотек. И это только из того, что мне по пути попалось. Увидел даже что-то вроде передвижного зверинца с несколькими заточенными в стальные клетки тварями.

Тут я не удержался – подошел-таки поглазеть на один из экспонатов. В тесной клетке с прутьями в палец толщиной сидела, угрюмо сгорбившись, зверюга размером с крупную собаку, но с гораздо более массивной передней частью, поросшей косматой угольно-черной гривой. Передние лапы у неё были похожи на обезьяньи – с противопоставленным большим пальцем. Только вот у обезьян не бывает таких длиннющих, плоских, как ножи, когтей. И клыки у них явно не таки острые.

Тварь, перехватив мой взгляд, протяжно захрипела. И вдруг бросилась вперед. Задребезжали прутья клетки, когти с противным звуком заскребли по металлу. Круглые золотистые глаза с вертикальными зрачками полыхали такой злобой, что я невольно попятился, и на голове моей зашевелились несуществующие

волосы.

– Это черный степной грызл, – пояснил подоспевший владелец зверинца. – Таких полно водится на равнинах Лардаса. Собираются в стаи по пять-десять особей и одинокого спутника могут обглодать до костей быстрее, чем стрела, пущенная в небо, вернется на землю.

У меня как-то резко пересохло в горле. Зверюга ритмично раскачивалась в клетке и глядела мне прямо в глаза, будто гипнотизировала. Я представил, что такое вот страховидло – пусть даже в одиночку, а не в стае – встретилось мне в открытом поле. Боевой посох в руках тут же показался не таким уж и боевым. Что можно сделать с простой деревяшкой против… вот этого?

И ведь не сильно-то и здоровая животинка – на вид килограммов сорок, не больше. Наверняка средненький моб, которых со временем можно будет валить пачками. Если бы он был отрисован в обычной компьютерной игрушке или даже в режиме допреальности – я бы не особо впечатлился. Но здесь, при полном погружении… Стоило только представить, как эти клыки и когти вонзаются в тело…

Бррр!

– Хотите, я потыкаю в него палкой, чтобы он еще позлился? – предложил непись. – Это будет стоить всего две монеты!

– Да иди ты! – буркнул я, отходя наконец от клетки. – Себя вон потыкай знаешь куда?

– О, это будет стоить десять монет! – крикнул он мне вдогонку, но я уже шагал дальше, пробираясь через толпу.

В следующий раз притормозил только у небольшой оружейной лавки. Часть товара была выложена на прилавок, расположенный прямо перед входом, и я попробовал прицениться. Но разброс цен был дикий – от 15–20 монет до нескольких сотен. Притом что оружие было обычным, не зачарованным. Разница заключалась лишь в качестве стали и её заточки.

Денег жалко, к тому же я надеялся, что в следующей игровой сессии, когда я встречусь с Тереховым и другими членами моего клана, те помогут мне со снаряжением. Так что лучше пока сэкономить. Запас еды и лечебных зелий у меня есть, на небольшое путешествие хватит.

Несмотря на солидные размеры города, весь он был окружен единой крепостной стеной. Наружу вело несколько ворот с опускающимися решетками и стрелковыми башнями по бокам – всё как полагается. Представителей Львиной стражи здесь, у стен, особенно много – их издалека видно по приметным серебристым шлемам и желтым гербовым накидкам поверх кирас.

У самых ворот располагалась очередная доска с квестами, но я её обогнул на почтительном расстоянии – толпа вокруг неё собралась приличная, и за каждый листок с неё чуть ли не драка шла. Наверное, я все-таки не прогадал, что выкупил два случайных квеста у нищего. Сами по себе квесты, может, и не ахти, но всё лучше, чем просто колотить случайных мобов.

Там же, недалеко от доски, стал свидетелем скоротечного поединка между двумя повздорившими игроками. Один из них был, похоже, уже довольно прокачанным – высокий, мускулистый, в подогнанной по фигуре кожаной броне без рукавов. И с мечом обращался вполне неплохо. По крайней мере, ему хватило пятнадцати секунд, чтобы выбить из рук противника оружие, а самого его буквально насадить на клинок, как на вертел.

И тут я понял, что про реалистичность ощущений в Артаре не брешут. Орал бедолага так, что в ушах зазвенело. Крови тоже было много – когда победитель, разворотив жертве всю грудину, выдернул меч из тела, алые брызги хлестали из раны, будто из прохудившегося сосуда, оставляя на брусчатке размашистые кляксы.

Цвет у крови, пожалуй, ярче, чем нужно, да и в целом её оказалось чересчур много. Этакий жутковатый спецэффект, как в старых фильмах Тарантино. Особой натуралистичности вроде растянувшихся по мостовой кишок не было. Но мне и без этого хватило – убитый свалился мне чуть ли не под ноги, я так и застыл столбом.

Вот уж не думал, что я такой впечатлительный. Ну ничего, это, видимо, с непривычки. Вон на первых сеансах братьев Люмьер зрители тоже в ужасе

выбегали из кинотеатра, когда на них с экрана нёсся паровоз. И к дополненной реальности, транслируемой через НКИ, тоже поначалу долго привыкаешь. Это просто очередной скачок технологий.

Тело убитого, а вслед за ним и следы крови довольно быстро начали исчезать, постепенно растворяясь в воздухе. Убийца тем временем препирался с обступившими его стражниками – похоже, нарвался-таки на штраф.

Так ему и надо. Его противник явно был гораздо слабее. И убил он его, кажется, без особых причин – тот ему не то дорогу не уступил, не то ответил как-то не так.

Ох, аккуратнее тут надо быть. И игроков опасаться не меньше, чем монстров.

Лагерь Кси, судя по карте, располагался километрах в двух к северу от города. Я, насмотревшись всякого в самой Гавани, поначалу даже опасался, удастся ли мне преодолеть это расстояние, не нарвавшись на неприятности. Но, оказалось, зря. Окрестности города были тоже относительно безопасными, здесь даже патрули стражников время от времени попадались. Так что получилась этакая прогулка мимо маленьких живописных ферм, лесопилок, конюшен, постоялых дворов. Дальше дорога сворачивала на восток, к побережью.

Лагерь Кси обосновался на самом краю скалистого обрыва. Внизу желтела полоска песчаного пляжа, облизываемого ленивыми языками волн. Дальше на север скалы становились всё выше, превращаясь в поросший лесом серый пик. На восточном его склоне, на выступе, устремленном в сторону океана, виднелась башня маяка. Ну, по крайней мере, это больше всего было похоже на маяк. Или на гигантскую руку, вылезшую из-под земли по локоть и развернутую раскрытой ладонью к небу. Даже сейчас, средь бела дня, кажется, можно разглядеть какое-то синее зарево, мерцающее между острыми пальцами.

А, нет, это же башня Тенептиц! Что-то вроде местной системы телепортов. Правда, мне такие штуки пока не по карману.

Сам лагерь похож на передвижной цирк или ярмарку – разве что полотняные шатры не полосатые, а приглушенных тонов. Изгороди не было, но по периметру выставлено несколько высоких шестов, на которых трепетали узкие вертикальные полосы белой ткани. На флагах пестрели иероглифы, похожие на

китайские, но с необычной манерой нанесения – линии были по большей части сдвоенными и наносились будто бы взмахами когтей.

К шатрам вела отдельная тропа, ответвляющаяся от основной дороги. По ней я шел в одиночестве, да и в самом лагере было немноголюдно. Несколько человек – явно игроки – прохаживались возле прилавков со всякими магическими мелочами – свитками, зельями, какими-то кристаллами. Еще парочка наблюдала, как здешний ксилай демонстрирует остроту клинка, отсекая узкие кругляши от свернутой в плотный рулон циновки.

Ксилай был обнажен по пояс. Гибкий, стремительный, поросший рыжеватой шерстью с темными тигриными полосами. Голова похожа на рысью – стоячие треугольные уши с кисточками, пышные белёсые бакенбарды, заостряющиеся книзу. Хвост тоже скорее рысий – пышный, толстый, как труба.

В рекламных роликах и на артах ксилаи выглядят просто как люди с кошачьей головой. Но вживую видно, что от людей они отличаются куда больше, чем кажется на первый взгляд. Другие пропорции тела. Другое строение голеней и стоп. Ну и конечно, пластика. Я невольно залюбовался грациозными, отточенными движениями.

Финальный удар ксилай-рысь нанес наискосок сверху, вдруг легко взмыв над землей и крутанувшись вокруг своей оси. Мне даже показалось, что он на пару секунд завис в верхней точке прыжка, чтобы покрасоваться, и только потом обрушился на цель смертоносным вихрем. Стальная полоса клинка сверкнула на солнце, и верхняя половинка разрубленной циновки отлетела далеко в сторону.

Да, чёрт возьми! Вот этому я и хочу научиться!

Как тут записаться в эту секцию?

Я рассудил, что начальство, как бывает обычно, восседает в самом большом и самом богатом шатре. И не ошибся.

Вход мне преградили два здоровенных кота тигровой окраски, перекрестив копья прямо перед моим носом. Я вздохнул и взглянул на одного, на другого. Коты на меня даже ухом не вели – смотрели строго перед собой, а спины тянули не хуже заправских вояк.

– И что, так и будем молчать? Хоть бы пароль какой спросили. Я его не знаю, конечно, но попробовал бы угадать.

– Почтенный Джинг Вэй не принимает всяких проходимцев! – оскалив желтоватые клыки, нехотя ответил тот, что справа. – Убирайся!

– Вообще-то я по делу. Ты же видишь, что я Монах. Пришёл, стало быть, учиться.

– Ты хочешь познать взаимосвязь стихий? Видеть, как течет пронизывающая всё вокруг Ци? Постичь законы мироздания и отыскать свой особый Путь?

– Эм… Ну типа того. Но для начала хотя бы научиться дубасить вражин вот этой вот палкой.

– Наставники монахов вон там.

Ксилай величаво повёл головой в сторону обширной площадки на окраине лагеря. Площадка выходила к самому обрыву. На ней, разбившись на пары, тренировалось человек двадцать-тридцать бойцов – с шестами, с мечами, с парными кинжалами и просто врукопашную.

– Но сейчас, как видишь, свободных наставников нет, – продолжал ксилай.

– И что делать?

– Ждать.

– Вот еще! А если я тороплюсь? Может, можно как-то…

Оба ксилая синхронно покачали головами.

– Жди, пока кто-нибудь из наставников освободится, – сказал левый.

– Ну или можешь пойти к Вэйюн Бао. У него почти не бывает учеников.

– Отлично! Как его найти?

– В это время дня он обычно медитирует, обратив свой взор в сторону океана. Его любимое место – чуть севернее от лагеря. Иди вдоль обрыва и найдешь его.

– Вот за это спасибо! Я попробую.

Я уже отошел на несколько шагов, но обернулся, спросив напоследок:

– А почему это у него мало учеников?

Но стражники снова застыли истуканами. С тем же успехом можно было что-нибудь спрашивать у каменных львов, которые частенько попадаются у входов в старинные здания.

Ладно, выясню всё сам. Выбор у меня пока невелик.

Одинокого ксилая я и правда отыскал довольно быстро. Он восседал, скрестив ноги, на большом плоском камне, выступающем над краем обрыва. Был он чёрен как уголь, с короткой блестящей шерстью и маленькой головой с круглыми прижатыми ушами. Если уж сравнивать этих ребят с разными видами кошачьих, то он определенно больше всего походил на чёрную пантеру.

Одет он был в какой-то просторный балахон, наподобие кимоно. У его ног лежал массивный боевой шест, по сравнению с которым мое оружие – просто выломанная из забора жердь. Шест был покрыт затейливой резьбой, по краям укреплен широкими кольцами из темного металла с гравировкой. Наверняка эта штуковина еще и зачарована.

– Эм… почтенный!

Ксилай продолжал сидеть неподвижно, и взгляд его полузакрытых глаз был устремлен в одну ему ведомую точку где-то на горизонте, на границе океана и неба.

Я, опасливо поглядывая за край – все-таки высота здесь приличная, не меньше девятиэтажного дома, – обошел медитирующего кругом, помахал ему рукой и

даже пощелкал пальцами перед его мордой.

– Эй, как тебя там?.. Встречай нового ученика! Кыс-кыс!

На кошачьи позывные он отреагировал на удивление резко – его расширившиеся глаза вспыхнули зелеными огоньками, и на иссиня-черной морде блеснули белоснежные клыки.

– Ну слава богу! Я уж думал, тебя парализовало тут от сидения на холодном. Меня зовут Мангуст. Я хочу учиться у тебя.

– Чему?

– Ну чему ты там учишь? Я монах. Хочу найти свой Путь, познать Ци и… в общем, всякое такое.

Вэйюн Бао плавным движением поднялся на ноги, и морда его оказалась вровень с моим лицом. Он чуть наклонился ко мне и прищурился, будто пытаясь разглядеть волосы в моем носу. Я немного отстранился.

– Вэйюн Бао не будет тебя учить! – наконец мотнул он головой.

Голос его был слегка гнусавым, а шипящие звуки – чуть более шипящими, чем надо. На звуке «а» и вовсе явственно проскальзывало мяуканье. В общем, всё, как если бы вдруг ваша кошка научилась разговаривать.

– Вот те раз! – удивился я. – Это еще почему?

А-а-а-й!

Движения его я не разглядел, и чем он меня двинул – тоже не успел понять. Звонкий удар, вспышка и – буквально искры из глаз. От боли и неожиданности я чуть не свалился в пропасть – пошатнулся назад, зажимая ушибленный нос. Глаза слезились, всё вокруг заволокло мутной пеленой. Пока проморгался, пока успокоился…

Ксилай всё это время невозмутимо наблюдал за мной и в конце концов тихонько покачал головой.

– Ты не готов!

И снова уселся на свой камень. Меня изрядно потрясывало от злости, и я уже было замахнулся своим посохом, чтобы огреть обнаглевшего кошака поперек спины. Но тот, не оборачиваясь, предупредительно поднял руку, блеснув когтем на указательном пальце.

– Да чтоб тебя! Я начинаю понимать, почему у тебя нет учеников!

– У Вэйюн Бао есть ученики, – возразил ксилай. – Но их мало. Я беру только тех, кто готов. Кто искренне жаждет найти свой Путь.

– Так я жажду, ты просто плохо посмотрел! Давай начнем хоть сейчас.

– Выбор Пути не терпит суеты и поспешных решений. Между сенсеем и его учеником возникают узы, разорвать которые – значит потерять лицо. И многое из того, что уже достиг.

– Хочешь сказать, когда я выберу наставника – поменять его нельзя?

– Можно. Но цена будет высока.

– Говори конкретнее. Сколько?

– Речь не о презренном золоте, Мангуст.

Я вздохнул, задумчиво окинув взглядом простирающийся перед нами океан. Да что ж за напасть-то. И что теперь делать с этим упрямым котярой? Может, не стоит с ним вообще связываться?

– Ну а чем наставники отличаются один от другого?

– А чем один от другого отличаются любые живые существа?

Ну да, ну да. Здесь, в Артаре, работает какой-то хитрый искин – искусственный интеллект. Основное ядро у него единое, но у каждого местного неигрового персонажа существует еще и некая надстройка – собственный локальный опыт, черты характера, привычки. Разработчики утверждают, что за счет этой надстройки неписи, управляемые искином, будут проявлять чудеса самообучения, и через пару лет игры их вообще не отличишь от разумных существ.

В общем, каждый непись тут – личность. Со своими особенностями и своими тараканами в голове. И этот чернявый, похоже, не особо умеет ладить с людьми.

– Я вижу, что ты еще не прошел инициацию, – прервал мои размышления ксилай. – Ты не знаешь даже самых основ и пока не можешь называться Монахом.

– Ну а для чего я сюда, по-твоему, пришел? Как же я узнаю эти самые основы, если ты не хочешь меня научить?

– Для того чтобы пройти инициацию, тебе не нужен наставник. Сможешь обратиться к любому ксилаю-паломнику. Их часто можно встретить у малых алтарей Стихий или в лагерях Кси.

– Но зачем мне искать каких-то паломников, если я уже нашел тебя? Возьми меня в ученики! Вот увидишь, я способный!

Вэйюн Бао, опустив голову, замер, будто задумался. Я постоял немного рядом с ним и в конце концов плюнул на его выкрутасы. Только время зря теряю.

Но он окликнул меня, не успел я удалиться и на десяток шагов.

– Хорошо, Мангуст. Я дам тебе основы. А решение о том, готов ли ты стать моим учеником, ты примешь чуть позже.

– Годится!

– Подойди.

Приблизился я с некоторой опаской – мало ли, вдруг опять оплеуху отвесит ни с того ни с сего. Но ксилай лишь молча протянул мне раскрытую ладонь. На ней блестело штук пять небольших шариков – меньше сантиметра в диаметре. Кажется, стеклянные. Но, присмотревшись, я понял, что они напоминают скорее крупные икринки. И внутри каждой что-то светится.

– Это жемчужины чистой Ци, – пояснил Вэйюн Бао. – Каждая из них помогает совершить духовное путешествие.

– М-м-м, – понимающе закивал я, забирая шарики. Они оказались совершенно невесомыми, а от прикосновения к ним кожу слегка пощипывало.

Я огляделся по сторонам и заговорщически прошептал:

– А твое духовное путешествие вообще законно? Что, если меня стражники с этим заметут?

Обитый металлом конец посоха гулко долбанул мне по лбу, и я зашипел, растирая место удара. Р-р-р, да чтоб тебя!

– Проглоти одну жемчужину прямо сейчас, – невозмутимо продолжил ксилай, дождавшись, пока я приду в себя.

Я ссыпал светящиеся горошины в сумку, на всякий случай поставив их на слот быстрого доступа, чтобы потом долго не искать. Одну оставил в руках и разглядел подробнее.

Ей-богу, икринка. Прозрачная и слегка пружинит под пальцами. А внутри – будто светящееся маленькое облачко, переливающееся разными цветами.

На вкус эта штука показалась слегка кисловатой, но толком я не распробовал – жемчужина почти мгновенно растворилась у меня на языке. Голова закружилась, а потом на меня будто и вовсе черный мешок набросили – в глазах потемнело, потом передо мной заплясали, как в калейдоскопе, яркие пятна.

Кончилось всё быстро. Я снова увидел перед собой Вэйюн Бао, сидящего в позе лотоса на плоском камне.

Только вот всё вокруг поменялось. Мы с ксилаем находились на небольшой ровной площадке, под ногами – поросшая короткой травой земля. Вокруг нас клубился густой белый туман, из-за которого уже метрах в пятнадцати ничего не было видно. Вверху – такая же история. Мы будто оказались внутри облака. И свет льется непонятно откуда – мягкий, рассеянный.

– Забористые у тебя жемчужины, дружище! Где это мы?

– В глубинах твоего разума.

– То есть мы не в Артаре?

– Мы всё еще в Артаре. Но на время невидимы и недостижимы для других его обитателей. Это – Туманный чертог. Место, где любой Монах и его сенсей могут встретиться, где бы они ни находились. Здесь ученик может отгородиться от мирской суеты, чтобы познать свой Путь, посоветоваться с наставником, изучить новые возможности, что ему открылись. Садись!

Он указал напротив себя, и я сел прямо на землю, тоже скрестив ноги и положив шест перед собой. Огляделся. Хотя глядеть-то особо не на что. Но сама по себе фишка удобная. Вроде как берешь тайм-аут посреди игры. Интересно, а так можно сбежать прямо из боя?

– И что же, я смогу в любой момент нырять в этот Чертог?

– Каждое Духовное путешествие требует жемчужину. Используй их с умом.

– А где покупать эти жемчужины?

Ксилай покачал головой.

– Их нельзя купить. Тебе придется добывать их самому. И время, которое можно проводить в Чертоге, ограничено, так что не будем терять его даром.

Он взмахнул рукой, очерчивая круг, и в воздухе вспыхнул, словно сотканный из светящейся пыльцы, знак Инь-Ян.

– Что ты знаешь о Ци, Мангуст?

– Ну… это что-то вроде энергии. Живительная сила и всё такое.

– Всё, что ты видишь вокруг, – это лишь разные формы существования Ци. Из них соткано всё сущее – и живое, и неживое. И великий дар, который преподносит нам Кси, – это видеть течение этой энергии и управлять им.

Я покивал, в душе надеясь, что котяру не пробьет на длиннющую философскую лекцию. Её ведь не прогуляешь. Чертова реалистичность!

Вэйюн Бао ткнул когтем в пять иероглифов, расположенных по окружности.

– Главное, что ты должен запомнить, – это пять основных форм существования Ци. Огонь, Вода, Земля, Дерево и Металл. Это пять стихий. Ты должен научиться видеть их везде и использовать для своего блага. От каждой из стихий Монах способен черпать силы, чтобы становиться могущественнее. Овладев стихией воды, он сможет стать стремительным и гибким, способным проскользнуть через любое препятствие и избежать любого удара. Огонь обострит его ум и магические способности. Дерево придаст мощи его ударам. Земля – жизненных сил и умение залечивать раны. Металл укрепит его тело, защитив от клинка, стрел и магии…

– Звучит заманчиво! И как всё это получить?

Ксилай снова покачал головой.

– Терпение, молодой монах! Человек, который смог сдвинуть гору, начинал с того, что перетаскивал с места на место мелкие камешки.

– Да я понимаю, что не всё и сразу. Но с чего начнем-то?

– Чтобы начать освоение одной из стихий, нужно совершить паломничество к её главному алтарю…

Он поднял руку, и один из парящих в воздухе символов стихий лёг в его ладонь, как прозрачный бильярдный шар с иероглифом вместо цифры.

– У алтаря Монах познает суть стихии и может дальше совершенствоваться, познавая её все лучше.

– Я слышал, что не обязательно выбирать какую-то одну стихию.

Ксилай кивнул и взял в другую руку еще один символ.

– Да, Монах может постараться сочетать разные стихии. У каждого – свой Путь.

– А три – можно? Или все пять?

Вэйюн Бао усмехнулся, и вдруг остальные зависшие в воздухе три шара стихий тоже обрели вес. Он ловко подхватил их и принялся ими жонглировать, причудливо меняя их траектории.

– Возможно всё. Каждый сам выбирает свой Путь. Весь вопрос лишь в том, хватит ли упорства для того, чтобы пройти его.

– Я, пожалуй, постараюсь. Но с чего начать? Где находятся эти алтари?

– Алтарь Черной черепахи – совсем рядом с нами, на вершине горы, которую ты наверняка уже видел. Все молодые Монахи, прибывающие в Артар, начинают свой Путь с освоения стихии воды.

– А дальше?

– Дальше – сложнее. Остальные алтари разбросаны по разным концам Артара. Например, Алтарь Белого тигра – стихия металла – затерян во Фроствальде, в отрогах Ледяного хребта. Алтарь Алого феникса – в жарких пустынях Марракана… Но думать о них тебе пока рано. Первое умение, которым должен овладеть адепт Пути, – это Знание Ци.

Мой медальон на груди ощутимо задрожал, а в глаза словно бросили мелким песком. Проморгавшись, я заметил, что нарисованные в воздухе знак Инь-Ян и символы пяти стихий исчезли. Зато над головой самого Вэйюн Бао появилось разноцветное полупрозрачное кольцо. Я насчитал пять цветов – зеленый, синий,

красный, белый и черный. Цвета были распределены по кольцу примерно поровну.

– Что видишь?

– Дай-ка угадаю… Это всё те же стихии? Ну синий – это Вода, красный – Огонь. Черный – Земля…

– Зеленый – дерево, белый – Металл. Да, все верно. Чтобы побеждать, ты должен знать своего противника. В чем его сила. В чем слабость.

Из окружающего нас тумана вдруг бесшумно появились две фигуры. Я поначалу вздрогнул и схватился за палку, но Вэйюн Бао сидел совершенно безучастно, и я тоже решил не дергаться раньше времени.

Приземистый толстоногий ящер со спиной, покрытой толстой бугристой чешуей. У этого в кольце над головой больше всего было зеленого и черного, поменьше – белого, совсем чуть-чуть синего, а красный сегмент – едва заметная полоска.

Поджарый дымчатый волк. У этого упор в синее и зеленое, черного – поменьше, красного и белого – тоже совсем по чуть-чуть, сразу и не разглядишь.

– Что видишь?

– Та-ак… Ну у них стихии распределены по-разному…

Кстати, а как распределены они у меня? Заглянул в интерфейс. Кольцевая диаграмма появилась в левом верхнем углу, вокруг иконки с силуэтом человеческой головы. Она была ровно поделена на четыре сегмента – зеленый, черный, красный, синий.

– А, все понятно! Эти ваши Стихии взаимосвязаны и с системой базовых характеристик. Получается, Ловкость – это… Вода? Синий цвет?

Ксилай кивнул.

– Ну красный – это огонь. Интеллект?

– Верно. Черный – Земля – Живучесть. Зеленый – Сила – Дерево. Белый – цвет стихии Металла. Это броня и прочая защита.

– Ну, что ж, удобно. А почему некоторые сегменты у этих зверюг еще и мерцают? А у тебя – так все пять?

– Это предупреждение. О том, что в этой стихии твой противник заметно превосходит тебя.

Хм, а это отличная штука! Тем более что другие классы, насколько я знаю, никаких подсказок о статах мобов и других игроков не получают. Ну, может, только маги какие-нибудь.

– Полезное умение!

– Это еще не всё.

Ксилай щелкнул пальцами – и волк, жалобно взвизгнув, упал замертво. Над его телом повис переливающийся разными цветами светящийся шарик.

– У всех поселенцев вроде тебя есть дар – убивая других существ, вы забираете часть их Ци. Но при этом поглощаете её бездумно, расточительно – будто неразумное дитя, которое стремится полакомиться яблоками, но при этом ломает ветки и роняет на землю ценный урожай. Преимущество монаха – в том, что он видит течение Ци и сам решает, что ему взять.

Вот где собака порылась! Все остальные классы получают за убийство мобов и других игроков прибавку к статам в той пропорции, что прописана в свойствах их класса. Но Монахи могут прокачивать конкретную выбранную ими характеристику. Вот, значит, как этот механизм устроен.

– То есть можно смотреть, какая стихия у противника лучше развита, и забирать именно её?

– Да. Попробуй сам.

Я поднял руку, поманив пальцем зависший в воздухе шар Ци. Получилось. Та-ак. Самым развитым элементом у волка был синий. Ловкость, стало быть. Её и заберем…

Сгусток света уменьшился в размерах и окрасился в синий. Я поймал его в ладонь, и мой медальон снова завибрировал. По спине пробежал холодок и приятные мурашки – я поёжился. Заглянул в статы и слегка разочаровался. Ловкость не изменилась ни на один пункт. Я пригляделся к цифрам более пристально, и появились знаки после запятой. А, нет, все-таки получил прибавку в четыре с лишним процента. То есть, чтобы прокачать ловкость на единичку, нужно укокошить больше двух десятков таких волков.

– Будь осторожен, – продолжил Вэйюн Бао. – После боя с противником у тебя не так много времени на то, чтобы принять решение. Иначе ты поглотишь Ци, как другие варвары – единым потоком, растеряв при этом больше половины того могущества, что мог бы получить.

Даже так! То есть Монахи не только выбирают то, что им нужно, но еще и сам прирост у них жирнее. Неслабый бонус. Но в чём тут подвох?

Будто прочитав мои мысли, ксилай продолжил:

– Ты сможешь поглощать из врагов гораздо больше Ци, чем твои сородичи. Но это лишь одна сторона монеты. За всё нужно платить. Другие бойцы используют Ци из поверженных противников только для того, чтобы укрепить свою. Монахам же она нужна и для другого.

Он снова щелкнул пальцами, и бедняга-ящер уткнулся мордой в землю, выпустив из себя светящийся шарик Ци.

– Монахам нужна еще и чистая Ци – чтобы использовать особые приемы и умения. Поглоти эту Ци, превратив её в чистую.

Я снова притянул светящийся шарик к себе. Чистое Ци, говоришь? Ну то есть совсем без признаков стихий? Значит, и без цвета…

Шарик превратился в этакий мыльный пузырь, лёг мне на ладонь и тут же лопнул. Зато в интерфейсе у меня, наконец, появилась шкала Ци, состоящая из пятнадцати прозрачных шариков.

– И что с ними делать?

– Большинство умений Монаха тратят по одному заряду Ци. Используй их осторожно – ты ведь знаешь, что получить их можно, только пожертвовав частью могущества, которое ты мог бы поглотить из поверженных противников.

– А больше никак нельзя накопить чистую Ци?

– Есть еще Места Силы, откуда можно поглотить Ци с помощью простой медитации. Но встречаются они не так часто. Так что основной источник чистой Ци – это сражения. Весь Путь – это череда сражений.

– Ну а эти твои жемчужины?

Вэйюн Бао закрыл глаза, и мой медальон снова завибрировал. Судя по всему, я только что обрел еще одно умение.

– Чтобы создать жемчужину, ты должен сконцентрировать двенадцать зарядов Ци в одной точке.

– Ого! А сколько вообще зарядов я могу накопить?

– Чем дальше, тем больше. Но всегда будет предел, который ты не сможешь перешагнуть. Помни об этом.

– Ну а на какие умения я смогу тратить Ци? Научишь меня чему-нибудь? Какому-нибудь… суперудару?

– Для того чтобы овладеть умениями, тебе нужно освоить хотя бы одну из стихий, – покачал головой ксилай. – Ну а пока… первый урок закончен.

Голова снова закружилась, и я обнаружил себя сидящим на земле всё у того же скалистого обрыва в окрестностях лагеря Кси.

Информации на меня обрушилось много, новые возможности тоже хотелось тут же опробовать. Только вот…

– Эй, погоди!

Вэйюн Бао уже снова сидел в позе лотоса и, похоже, собрался и дальше пялиться на океан.

– А дальше-то что? Так ты станешь моим сенсеем, наставником или как тебя там?

– Когда ты будешь готов.

– И когда я, по-твоему, буду готов?

– Это можешь знать только ты сам. Учитель лишь открывает двери, дальше ученик следует сам. Встретимся у Алтаря Черной черепахи.

– Предлагаешь мне переться на вершину этой скалы? Но ты ведь даже не научил меня никаким приёмам! И пускай я вижу сильные и слабые места врагов и умею поглощать Ци? Чем я побеждать их буду? Этим дрыном?

Ксилай, не обращая никакого внимания на мои вопросы, прикрыл глаза, подставляя физиономию легкому бризу, доносящемуся с востока. Но я готов был поклясться, что он втихушку усмехается.

Ладно, чёрт с ним. Похоже, от него пока больше ничего не добьешься.

Я, с сомнением почесав в затылке, поглядел на север, где вздымалась поросшая лесом гора. До конца игрового сеанса у меня часов десять, не меньше. Успею я за это время добраться до вершины? Кто его знает! Но попытаться стоит. В следующий мой заход в Артар меня уже будет ждать Терехов, и не факт, что мои соклановцы станут тратить время на то, чтобы провожать нуба по классовому квесту. Эх, может, и правда надо было не мудрствовать и идти в воины или в ассасины?!

Хотя это же я. У меня всё сроду не как положено у людей.

Глава 5

Восхождение

Не знаю, как так вышло. Может, расслабился из-за того, что первые несколько часов в Артаре провёл в безопасных локациях. Или просто по дороге задумался о чем-то своем. Но момент нападения я прозевал.

Поначалу просто услышал сухой короткий удар где-то за спиной. Обернулся и не сразу понял, в чем дело. А потом в ствол дерева, уже совсем рядом со мной, вонзилось еще одно копье.

Ну как копьё? Скорее грубо отесанная кривая палка с кое-как приделанным наконечником. Впрочем, будь у этой штуки аэродинамика получше, я бы ее сейчас так спокойно не разглядывал, ибо торчала бы она не из дерева, а, скажем, из моего бедра.

Я метнулся в сторону. Кусты рядом со мной зашуршали от еще нескольких снарядов. Я, наконец, увидел нападавших. Их оказалось всего двое – какие-то угловатые приземистые карлики с пучками дротиков в руках. Но кусты за их спинами подозрительно шевелились, и я понял, что к мелким сейчас подоспеет подкрепление.

Убегать по тропе мне сразу показалось плохой идеей – хоть нападающие те еще мазилы, но получить шальной острой деревяшкой в спину жутко не хотелось. Поэтому я, наоборот, бросился в заросли по другую сторону тропы. Еще несколько дротиков просвистели совсем рядом со мной, а один даже царапнул по плечу. Я, чертыхаясь, укрылся за деревом. Присел и выглянул с другой стороны ствола.

Карлики, клекоча, шипя и булькая, приближались. Человеческого в них было мало – разве что ног и рук по две. Морды широкие, лупоглазые, с безгубыми пастями, полными мелких треугольных зубов. Туловища скорее напоминали

ящериц – продолговатые, покрытые морщинистой кожей зеленовато-коричневых оттенков. И все бедолаги поголовно страдали сколиозом, кифозом, лордозом и прочими тяжелыми стадиями искривления позвоночника. Хотя это не мешало им довольно шустро двигаться.

В меня полетело еще несколько дротиков. Я отпрянул, снова скрываясь за деревом. Уродцы быстро приближались, но, судя по тому, что я успел разглядеть, снарядов у них не так много. Пусть швыряют что есть, а там уж попробуем подраться.

В диаграммах Ци над их головами преобладал синий цвет, плюс немного зеленого и черного. Причем ни один из цветов не был подсвечен предупредительным сигналом. То есть хоть я и совсем нулевый нуб, каждого из этих уродцев по отдельности превосхожу по всем статьям. По габаритам они не крупнее шестиклассников. Вот только толпой запинать все равно могут. Так что главное – чтобы не окружили.

Я снова ненадолго высунулся, провоцируя уродцев на очередной залп. И взвыл от боли – один из дротиков пробороздил меня прямо по бритой черепушке, оставляя длинную царапину.

Ну, держитесь, жабьи морды!

Злорадные вопли карликов раздавались уже буквально в нескольких шагах. Самое время для контратаки.

Шаолиньские умельцы крутят своими боевыми посохами так, что залюбуешься. Я пока ничего такого не умел, поэтому просто перехватил палку обеими руками покрепче, как очень длинный меч, и врезал. Без затей, зато от души. Нахлынувшие было на меня жабомордые тут же отпрянули, будто брызги от брошенного в воду камня. Весь удар пришелся на одного, крайнего слева. С противным влажным хрустом посох обрушился на черепушку уродца, явно раздробив её.

Бедняга даже толком квакнуть не успел – отлетел в сторону, смешно взбрыкнув тощими конечностями. Но остальные быстро перешли в атаку, тыча в меня своими острогами. При этом напирали все сразу, так что я тут же пропустил несколько болезненных уколов в бедро, в бок и… в общем, в тех же

окрестностях. Ростом коротышки мне едва по грудь, так что область поражения у них соответствующая.

Нападающих оказалось больше, чем я ожидал. Не меньше десятка. Одно хорошо – позади у меня дерево, и за спину они мне зайти не могли. А длинный шест давал возможность держать их на расстоянии.

Злость придавала храбрости, и я молотил жабомордых почём зря, не особо целясь и почти не обращая внимания на уколы их примитивных копий. Толком проткнуть меня им не удавалось, удары приходились вскользь и были неприятными, но, похоже, не особо опасными.

– Да на тебе! На! Отвалите от меня, уродцы!

Тяжелые удары моего шеста делали свое дело. Зря я так скептически отнесся к этому оружию. Длиннющая дубинка и при хорошем размахе наносит солидный урон. Против небронированных противников – вообще красота. Куда ни попади – мало не покажется. Хлипкие конечности жаб вообще частенько переламывались от одного удара, повисая беспомощными плетями.

Не прошло и минуты – и баланс сил кардинально изменился. Это уже не я отчаянно отбивался от обступивших меня дикарей, а они пытались сбежать, я же гонялся за ними и добивал. Последний, правда, оказался настырным – дрался до последнего и орал, разевая пасть так, что ее можно было на ведро натянуть. Немудрено, что очередным тычком шеста я прямо в глотку ему и попал, до самых гланд. Лупоглазый, поперхнувшись, клацнул челюстями, вцепился зубами в палку, еще и обеими лапами за неё ухватился.

– Отдай! Отдай, кому говорю!

Еле выдернул оружие обратно и долбанул жабу сверху, прямо по черепушке. Она распласталась на земле, раскинув лапы, и над ней взлетел светящийся шарик Ци.

Так, надо быстрее собрать опыт. Бао говорил, что если вовремя не поглотить нужную стихию, Ци перейдет ко мне сама, но с большим штрафом.

Я мысленно призвал к себе мерцающие сферы, зависшие над трупами противников. Их набралось одиннадцать. Невольно залюбовался этим зрелищем – в воздухе передо мной будто призрачная гирлянда повисла.

Судя по составу Ци, жабомордые были слабыми, тупыми и не особо живучими. Так что выгоднее всего у них было взять стихию Воды и укрепить за счет неё свою Ловкость. Стоило об этом подумать – как сферы Ци посинели, уменьшились в размерах и одна за другой растворились в моей ладони.

Медальон завибрировал, давая понять, что опыт за убийство получен. Я заглянул в статистику. Опа, прогресс! Ловкость поднялась на единичку.

Многочисленные раны немного побаливали, а самые глубокие – и кровоточили. Я осмотрел себя, аккуратно ощупал длинную царапину на голове. Чувствовал я себя неплохо, не хромал, руки-ноги двигались нормально. В окне статуса не отображались какие-то критические повреждения. Так что лечебное зелье я решил не пить – их у меня всего пять. Пусть раны сами собой затягиваются. Надеюсь, это будет происходить побыстрее, чем в реале.

Взгляд упал на пожеванный жабой конец посоха – он весь был в какой-то бурой слизи. Вот ведь паскудство!

Думал вытереть оружие об одежду одного из побежденных, но вот незадача – на них были только бусы и браслеты из мелких ракушек.

Так-так-так…

Я, морщась от брезгливости, приподнял размозженную головёшку одного из карликов и стянул с него ожерелье. Судя по всплывающим подсказкам, сделано оно из ракушек каури. А сами жабомордые назывались береговыми дрэками.

Отлично! У меня ведь на эти ракушки квест есть.

Обыскивать трупы было довольно противно, но жажда наживы взяла своё. Кроме бус и браслетов, брать у дрэков было нечего. Разве что оружие. Но, придирчиво оглядев пару их примитивных пик, я решил, что вряд ли они представляют собой хоть какую-то ценность. А ракушки – мелкие, легкие, и в инвентарь их влезет не

одна сотня.

Дальше по тропе я продвигался уже более осторожно – места тут пошли населенные, да и пропустить какую-нибудь развилку не хотелось.

Восхождение на гору оказалось той еще головоломкой. Извилистая тропа то и дело разветвлялась, поворачивала назад, выходила на тупиковые участки, а иногда и вовсе пропадала. Этакий лабиринт без всяких дорожных указателей. Единственное, на что я ориентировался, – это на уклон. Старался выбирать маршруты, которые вели всё выше по склону, против течения попадающихся ручьев.

В этот раз тропа снова подкинула подлянку – пройдя еще с полсотни метров, я наткнулся на довольную большую открытую площадку, с одного края ограниченную обрывом, а с других – почти отвесными скалами. Здесь, за примитивным частоколом из ошкуренных и заостренных жердей, раскинулся целый лагерь дрэков, в центре которого было небольшое мутное озерцо.

Местную архитектуру я особо разглядывать не стал – тут же дал задний ход. Я, конечно, тот еще храбрец и только что завалил десяток противников. Но в лагере их не меньше сотни.

Вернувшись назад по тропе, трупов побитых мной жабомордых я не увидел – похоже, они уже успели исчезнуть.

За последующие пару часов я нарывался на группки дрэков еще трижды. Истребил больше двадцати этих мелких бесов, наколотил полсумки ракушек, поднял Ловкость еще на две единицы. Но в третий раз мне пришлось удирать – отряд был более многочисленным, чем я ожидал, плюс среди дрэков, как выяснилось, тоже попадаются свои богатыри, раза в полтора крупнее сородичей. Силы были неравны, так что я долго потом драпал от толпы верещащих дикарей, время от времени останавливаясь, чтобы вмазать по морде самым зарвавшимся.

Спасло меня то, что местные мобы, похоже, как было и в старых играх, привязаны к определенной локации и преследуют игрока только до её границы.

Однажды набрел на группку из троих игроков – лучника и двух воинов со щитами и мечами. Судя по неважнецкому снаряжению – тоже нубы. Ребята

оказались довольно дружелюбными и даже позвали в отряд. Говорили по-английски, но в голове моей с небольшим запозданием звучал голос с переводом. Судя по отсутствию эмоций и не совсем точным интонациям, это был всего лишь голосовой синтезатор. Но всё равно удобно.

От пати я отказался и поспешил дальше.

Чем выше я забирался по склону, тем реже становился лес, и всё чаще приходилось карабкаться по каменным глыбам. Лабиринт троп становился еще более причудливым, поскольку на каменистой почве порой вообще нельзя было разглядеть, где протоптанный путь. По моим подсчетам, я преодолел уже треть пути к вершине. Отсюда открывался шикарный вид на побережье и на Золотую гавань.

Вскоре выпала возможность немного отдохнуть от плутания по местным буеракам. Я вышел на вполне приличную большую дорогу с колеями от колес. Что-то, вроде горного серпантина – широкий выступ, с одной стороны обрывающийся в пропасть, с другой – жмущийся к скалам. По нему я шагал не меньше получаса, встретив по дороге пару повозок, управляемых неписями. К сожалению, двигались они в противоположную сторону, а то можно было бы словить попутку.

Дошел до широкого плато с башней Тенептиц, которую я разглядел еще снизу. Здесь дорога, увы, кончилась, упираясь в небольшой постоялый двор с кузницей. Больше никаких достопримечательностей здесь не наблюдалось.

У одного из неписей я узнал, что дорога от башни Тенептиц ведет прямо к Золотой гавани, но даёт при этом изрядный крюк, огибая всю гору. Я же начал восхождение от лагеря Кси и срезал часть пути через леса и горные тропы. Ну будем надеяться, что сэкономил немного времени.

Дальше восхождение обещало быть более трудным – уклон стал круче, тропы терялись между камней. Да и против местной живности меня хозяин таверны предостерёг.

– Судя по твоему виду, молодой монах, ты еще совсем недавно в наших краях, – скептически щурясь, оглядывал он мою потрепанную одежду с пятнами засохшей крови. – Такие, как ты, редко идут дальше к Серому пику. Да и я бы

тебе не советовал. Лучше поброди по побережью вокруг Гавани или в предгорьях. Наберись сил, окрепни. А еще лучше – найди себе верных соратников. Одному в Артаре выжить сложно!

Да понятно, что чем дальше в лес, тем толще партизаны. Я уже забрался довольно далеко от столицы, так что всё будет по-взрослому. Но раз уж я досюда дотопал, то, может, и к самой вершине прокрадусь. Я ведь не собираюсь прокладывать себе путь огнём и мечом. Тем более что ни того ни другого у меня нет. Я тихонечко, тихонечко… Лазутчик я, в конце концов, или нет?

Уже через полчаса мне выпала возможность это проверить. В очередном кармане у горной тропы я нарвался на троих дрэков. Двое были похожи на тех жабомордых, что водились у подножия, только чуть крупнее. Но главарь был вообще с меня ростом.

Зеленый и синий цвета в его диаграмме Ци предупреждающе светились, показывая, что он превосходит меня и по Силе, и по Ловкости. Да это было заметно и по виду: в отличие от своих сородичей, этот дрэк был довольно мощным – рельефные жгуты мускулов заметно выделялись под пупырчатой кожей.

Я попытался было обогнуть троицу по широкой дуге. Но место было неудачное – прятаться особо негде. А местные мобы, увы, агрятся на довольно большом расстоянии.

У главаря вдоль всего хребта, переходя на голову, шёл гребень из острых костяных наростов, соединенных между собой кожными перепонками. Когда уродец меня увидел, гребень этот встал дыбом, как это бывает у попугаев, а из пасти вырвалось громкое шипение.

– Давай без истерик, а? – предложил я. – Вы меня не трогаете, я вас не трогаю.

То ли дрэки не понимали по-русски, то ли дипломат из меня хреновый, но вожак властно ткнул копьём в мою сторону, посылая прихвостней в атаку. Сам тоже выдвинулся, но без спешки, похлопывая древком оружия по свободной ладони.

Хорошо, что это был не первый мой бой за сегодня – я уже более-менее приноровился к своему посоху, да и некоторый психологический барьер

потихоньку преодолел. Знаете, не так-то просто врезать палкой по живому существу. Не в порыве злости, не со страху – а так вот, осознанно. Даже когда понимаешь, что всё не по-настоящему, да и существо явно недружелюбное.

Дрэки, злобно шипя, почти синхронно сделали выпад, но я широким взмахом посоха умудрился отразить оба копья. Аж самому понравилось. Потом, не сбавляя темпа, нанёс несколько размашистых ударов, целясь по локтям и головам противников. Я уже в прошлые разы понял, что особо фехтовать с этими карликами нет смысла – их копья куда более тонкие и хрупкие, чем мой посох, да и сами они слабее меня. Отражать прямой удар им нечем, плюс у меня преимущество в росте и в длине оружия. В общем, расправился я с этими двумя жабомордыми быстро, хоть и не особо зрелищно. Даже пару синих шариков Ци успел поглотить, прежде чем в бой вступил вожак с гребнем.

Вожак резко охладил мой пыл. Мало того, что он был явно сильнее и быстрее меня, так еще и драться, похоже, умел неплохо. Рядовые дрэки двигались с грацией пьяных эпилептиков, но у этого движения были уверенные, отточенные. В атаку он пошел, чуть сгорбившись, напружинившись, как тигр перед прыжком. Эффектно крутанул своим копьем…

Выпад! Мое правое бедро обожгло болью. Наконечник копья у этого гада был железный, волнистый, будто язык пламени. Древко – толстое, крепкое, и перешибить его ударом посоха вряд ли получится.

Я, вскрикивая от боли и ярости, нанес несколько ударов, от которых дрэк играючи уклонился. Его ответный выпад едва не стал для меня последним – я каким-то чудом, на чистых рефлексах, успел развернуть корпус, и наконечник копья не продырявил меня насквозь, а лишь скользнул по ребрам.

И тут нахлынуло.

Я чётко понял – этот ящероподобный урод сейчас прикончит меня. Сколько я продержусь – вопрос везения. А потом он просто вспорет мне брюхо своим копьем. Или рассечет горло. Или…

Страх липкой горячей волной прокатился по телу, вытесняя остатки рассудка. Как-то разом забылось, что всё это игра, не по-настоящему, и даже боль от порезов – иллюзорная, не грозящая реальным ущербом здоровью.

Успокоиться? Легко сказать!

Я попытался занять позицию получше, запрыгнув на покатый валун, но это едва не стоило мне жизни – поскользнулся и чуть не упал. Дрэк же напирал, нанося то рубящие удары сбоку и сверху, то делая резкие выпады вперед. Я перехватил шест пошире, с переменным успехом пытаясь блокировать его удары средней частью.

После того как на груди у меня появилось еще две глубоких раны, а в глазах начали плясать мутные красные пятна, я заорал:

– Помогите! Хэлп!

Вопли мои звучали довольно жалко, но сейчас мне было плевать. Паника накатывала всё сильнее.

– Хэ-элп!

Да неужели же никто не ходит по этим тропам?!

Отразив очередную атаку дрэка, я отчаянно хлестнул его посохом. И даже попал – он пошатнулся, теряя равновесие. Я воспользовался этим, чтобы развернуться и что есть духу помчаться по тропе.

– Хэ-э-элп!

Пока бежал, в голове билась одна мысль – только бы эта тварь не швырнула мне в спину копье. Я прям представил, как стальной наконечник, царапнув хребет, вонзается глубоко в тело и я падаю мордой вперед…

Бррр!

Обогнув огромный валун, перегораживающий часть тропы, я увидел бредущего навстречу парня в каком-то балахоне с капюшоном.

– Хэ..

Крикнуть я не успел – споткнулся и со всего маху растянулся на камнях. Всё тело взорвалось болью – ладони, колени, локти расшиб в кровь, еще и головой основательно приложился. На несколько секунд меня накрыла тьма. Я даже поначалу подумал, что вот она – местная смерть, и я сейчас возрожусь у ближайшего менгира Возврата.

Но, увы, Артар был ко мне не настолько милосерден. Я оставался на месте, и боль – тоже. Я кое-как перевернулся на спину, зашарил руками вокруг в поисках отлетевшего в сторону шеста. И замер.

Парень в капюшоне неторопливо вытирал саблю о полу своего шерстяного походного плаща, накинутого поверх кожаных доспехов. Дрэк валялся у его ног в медленно расплывающейся луже крови. Да как так?! Пяти секунд не прошло!

Я обессиленно откинулся назад, больно стукнувшись о камни бритым затылком.

– Уф… Спасибо, дружище! Я уж думал, мне конец…

Парень, вложив свой тесак в ножны, протянул мне руку, помогая подняться.

– Ты сам виноват, – угрюмо отозвался он, оглядывая меня. – Тебе здесь не место.

– Да знаю, – морщась от боли, проворчал я.

Вызвал интерфейс. Ч-чёрт, в статусе – сильная кровопотеря. Придется все-таки пить зелье.

Я пошарил в своем подсумке и достал один из пузырьков с красной жидкостью. На вкус она оказалась похожей на какой-нибудь фруктовый ликёр – сладковатой, терпкой, и во рту после неё разлилось приятное тепло. Эффект был практически мгновенный – я сразу же почувствовал себя бодрее. Плюс, насколько я знал, зелье еще и на какое-то время подстегивает регенерацию.

Блаженно выдохнув, я огляделся. Парень в капюшоне, к моему удивлению, уже вовсю топал дальше. С тропы он сошел и карабкался теперь по крутому склону наверх.

– Эй! Погоди!

Догнать его оказалось непросто – по камням он скакал не хуже горной козы. Я был в куда худшей форме, спасали только навыки паркура, которые здесь, в виртуальной реальности, вполне работали. Мозг всё помнит. Единственная проблема – виртуальное тело пока здорово отстает от реального в тренированности, и некоторые прыжки получаются жутко неуклюжими. Всё равно что профессиональный гонщик вдруг пересел на маломощную дамскую машинку и пытается по привычке заложить на ней крутой вираж или пойти на обгон.

– Эй, братан! Да погоди же ты!

– Чего тебе? – недовольно обернулся он.

На вид он едва ли старше меня. Коротко стриженный, темноволосый, кареглазый. Кожаная броня изрядно потрепана, но, судя по всему, довольно толстая и крепкая. Диаграмма Ци над головой так и полыхает – по всем статам он превосходит меня, наверное, в разы. Из стихий преобладает Вода и Земля, Огонь почти незаметен, Дерева и Металла – почти поровну.

Серьезный парень.

– Спасибо еще раз за помощь!

– Не за что.

– Слушай, раз уж такое дело – может, проводишь меня немного? Ты, я вижу, тоже двигаешься вверх по склону. Нам как раз по пути.

Он покачал головой и хотел уже отвернуться, но я удержал его за плечо. Тут же отдернул руку – зыркнул он на меня так, что у меня душа в пятки ушла.

– Ты извини, но мне очень надо туда, наверх. А один я пропаду. Если хочешь – я тебе заплачу за помощь. У меня, правда, всего полсотни с собой…

Парень взглянул на мой кошелёк и едва заметно усмехнулся.

– Зачем мне помогать тебе? Я ведь могу тебя просто убить и забрать всё, что у тебя в инвентаре.

Я сглотнул огромный ком, вдруг появившийся у меня в горле. Да, об этом я как-то не подумал. При ПвП победитель может забрать у побежденного всё, что в сумке. Плюс, с небольшой долей вероятности, с убитого может дропнуться один из элементов экипировки.

Впрочем, мне всё равно пока терять нечего.

– Но ты же этого не сделаешь, правда? Я же тебе и так всё отдам. Ты только проводи меня на вершину.

– Зачем?

– Мне позарез надо сегодня попасть к алтарю Черной черепахи. Как думаешь, успеем?

Парень задумался ненадолго и протянул мне руку. Я без особых колебаний вложил в неё кошелёк.

– До самого алтаря я тебя не поведу, – тут же разочаровал меня новый знакомый. – Но нам пока и впрямь по пути – я двигаюсь наверх. Ищу тут кое-что.

– Что?

– Не твое дело. Но я тебе покажу одно место. Оттуда есть короткий путь наверх. По основным тропам тебе нельзя – там выше попадаются скальные вараны, дрэки и куча других тварей. Не пройдешь.

– А по короткому пути?

– Там, может, и есть шанс. Всё зависит от того, чего ты боишься больше – быть обглоданным до костей грызлами или разбиться вдребезги, пытаясь вскарабкаться по отвесной скале.

– Вот, знаешь, альпинизм я как-то больше люблю.

Он усмехнулся.

– Хорошо. Идём. Но – несколько правил. Не болтать. Не отставать. Не шуметь.

Ишь, раскомандовался! Но я постарался засунуть свою несговорчивость поглубже. Без этого парня мне дальше не пробиться, так что надо потерпеть.

– Договорились, дружище! Спасибо, ты меня просто спасаешь!

Он коротко кивнул и отправился дальше. Я еле за ним поспевал – о том, не отстаю ли я, он особо не заботился, шёл в своем темпе.

– Кстати, а что у тебя за класс? Я вот монах. Ну, это, наверно, и так видно…

Он оглянулся через плечо.

– Мы ведь, кажется, договорились?

Ох, ну надо же, суровый какой!

– Да ладно тебе! Я же просто познакомиться хочу. Мы ведь теперь напарники, пусть и временные. Я – Мангуст. Первый день здесь. Из России я. Город-герой Москва.

Мой попутчик отвернулся, дальше карабкаясь по крутому слону. Но чуть позже, когда мы выбрались на относительно ровный участок, соизволил-таки ответить:

– Меня зовут Эрик.

Глава 6

Алтарь Черной черепахи

Попутчик мой оказался довольно мутным типом.

Двигался он быстро, ловко, как матерый хищник, а во время коротких схваток я и вовсе только глазами хлопал, пытаясь разглядеть взмахи его широкой, похожей на мачете, сабли. Судя по тому, как он лихо расправлялся с местными мобами, он уже давно вырос из этой локации. Серьезных противников для него здесь не было, так что он здесь точно не для фарма опыта.

Может, ищет редкие ингредиенты? Он не раз останавливался у кустов, срезая какие-то цветки, а у пары крупных, покрытых окаменевшей чешуей ящеров даже выковырял глаза. Но потом я понял, что это просто дело привычки – если по пути попадалось что-то полезное, он обязательно это подбирал. В конце концов, даже мои полсотни монет взял, хотя для него это, должно быть, смешные деньги.

В общем, жмот редкостный. Это и по экипировке видно. Самая стоящая вещь – пожалуй, только сабля. Явно из хорошей стали и острая, как скальпель. В остальном он даже на себе экономит.

Особенно это стало заметно, когда мы остановились на небольшой привал.

Я впервые за время, проведенное в Артаре, вспомнил о еде. Голод чувствовался почти как в реале, но не нарастал со временем. Еда в Артаре дает небольшие баффы, в зависимости от блюда. Но с голоду тут не помрешь, максимум небольшой штраф получишь к живучести.

Выяснилось, что у спутника моего из еды – лишь узкие полоски вяленого мяса да немного фруктов, похожих на яблоки, только продолговатой формы. Причем не удивлюсь, если он сам нарвал их где-нибудь по пути. Я поделился с ним своими лепёшками. Они, кстати, оказались вполне сносными на вкус – что-то вроде итальянской фокаччи.

– Давно играешь? – спросил я его, запивая лепёшку водой из бутыля.

– Месяц.

– Ого! Почти с первых дней. А что за класс?

– Искатель.

– Вот блин! А я ведь тоже хотел его взять. Понравился тем, что простой и никаких ограничений по развитию нет. И бонусы нехилые к набору опыта – быстрее можно прокачаться. Но его недавно убрали из списка доступных классов. Присмотрелся вот к Монаху. Тоже вроде универсальный, только вот механика довольно мудреная. Не успел толком изучить заранее.

Эрик равнодушно пожал плечами. Ему моя болтовня, похоже, побоку. Наскоро перекусив, он снова поднялся на ноги, что-то высматривая в окружавших нас скалах. Наконец коротко мотнул головой, давая знак следовать за ним.

Уф, привал окончен. Я, кряхтя, поднялся и зашвырнул остатки еды в инвентарь.

– Мы бы поднимались куда быстрее, если бы шли нормальными тропами, а не шарились по этим закоулкам, – проворчал я, когда мы вскарабкались на очередной крутой склон и оказались на небольшой поросшей колючим кустарником площадке.

– Какой смысл ходить там, где до тебя прошли уже сотни?

– Да ты философ! – усмехнулся я.

Неизведанных и труднодоступных областей здесь было много. Чем выше по склону – тем меньше становилось нормальных дорог, и всё чаще на пути вставали нагромождения скал. Но стоило перебраться через них или найти обходной путь – как оказывалось, что за преградой скрывается какой-нибудь тихий закуток. Иногда немаленький – целое плато или долина, размером с футбольное поле.

Эрик явно что-то искал в этих закоулках. Или кого-то. Там, где попадалась достаточно мягкая почва, высматривал следы, а особое внимание уделял всяким пещерам. Особенно надолго мы задержались возле остатков небольшого бочонка. Обычный деревянный бочонок, кажется, разбившийся от падения с большой высоты. Правда, не совсем понятно было, как же он там оказался – ближайшую дорогу мы отыскали только в паре сотен метров от этого места.

Бочонок, судя по всему, был из-под пива или похожего напитка и появился здесь довольно недавно – запах с его внутренних стенок еще не успел полностью выветриться.

– Эль, – обнюхивая деревяшки, пробормотал Эрик. – Говорят, он любит эль.

– Кто «он»?

– Да так. Один дебошир, за которого назначена приличная награда.

– Огр, что ли? – хмыкнул я. – Двухголовый?

Это был, пожалуй, первый момент за всё время нашего совместного похода, когда с лица моего спутника слетела маска угрюмой невозмутимости.

– А ты-то откуда про него знаешь? Первый день ведь в игре.

Я вкратце объяснил про квесты, выкупленные у нищего.

– Да уж, этот квест тебе, увы, не по зубам.

– А сам-то, думаешь, справишься? Тут вон пишут, что огр очень силен, и против него нужен целый отряд.

– Они часто преувеличивают, – пожал плечами Эрик. – Лучше проверить самому.

– Но ты, кажется, не там ищешь. Вот ведь, на пергаменте с квестом карта есть, и отмечена примерная область, где искать это страховидло. Он должен быть где-то в лесах у подножия Серого пика. А мы уже на полпути к вершине. Если не выше.

– На отмеченной территории его уже много дней не видели. И есть у меня теория, что он просто покинул свою локацию.

– Разве такое бывает?

– Вообще, не должно. Это квестовый моб, они особенно сильно привязаны к конкретному месту. Но, может, система глюкнула. Такое я уже встречал.

– И что, ты правда рассчитываешь завалить его в одиночку? Почему бы не позвать кого-нибудь для подстраховки?

– Не люблю делиться, – на полном серьезе ответил он.

Что ж, аргумент.

Мы продвигались всё дальше на север, поднимаясь всё выше. Вскоре вышли к огромной вертикальной расщелине в скале – высотой, пожалуй, с девятиэтажный дом. Сквозь эту расщелину прорывался водопад, шумный, как самолетная турбина. Вода, долетая донизу, облаком белой пены разбивалась о кипящее озеро, из которого, как песок сквозь пальцы, струился целый десяток мелких ручейков.

– Это место, о котором я говорил! – наклонился ко мне Эрик, перекрикивая шум водопада. – Видишь вон там, слева?

Я поначалу толком не понял, о чём он. Но потом пригляделся к отвесной скале, испещренной трещинами, а местами поросшей чем-то, вроде плюща. Большинство, наверное, увидело бы в ней просто скалу, но для меня постепенно начала вырисовываться лестница, ведущая прямиком к вершине водопада.

Есть у меня врожденная особенность – я почему-то не боюсь высоты. Совсем. Может, конечно, это из-за занятий спортивной гимнастикой – в секцию меня отдали с пяти лет. Великого спортсмена из меня не вышло, да и после того, как Олимпийские игры и прочие международные соревнования окончательно превратились в фарс из-за политических дрязг, в традиционном спорте многие разочаровались. У меня тут же нашлась куча смежных увлечений – паркур, руферство, промальп. Большинство роликов на моем канале посвящено тому, как я забираюсь на какую-нибудь верхотуру – башенный кран, крышу здания, старую геодезическую вышку.

Родители не одобряют, конечно, всего этого. Мама беспокоится, как бы я не покалечился. Отец… С отцом вообще всё сложно.

– Ну и как? Сгодится? – спросил Эрик.

– Да, думаю, можно попробовать! А что там наверху? Далеко еще до алтаря?

– Нет. Как заберешься – держись правее и ищи каменные ступени, ведущие наверх. И флаги с ксилайскими иероглифами. Ориентируйся по ним – и быстро доберешься до алтаря.

– А мобы?

– На самой вершине довольно спокойно. Главное – остерегайся скальных наездников. Это такие летающие твари, парят совершенно бесшумно и нападают внезапно. Гляди в оба.

– Драться с ними имеет смысл?

Он скептически окинул меня взглядом.

– Лучше попытайся заныкаться куда-нибудь между камней. Ну, впрочем, даже если помрешь, не страшно. Ближайший менгир Возврата как раз недалеко от алтаря Черной черепахи.

– Ну спасибо, дружище! Выручил! Может, еще свидимся.

– Это вряд ли, – без усмешки ответил он.

Я пожал ему руку и тут же затряс ладонью со слипшимися от рукопожатия пальцами. Вот силища-то! А по виду не скажешь. Да и состав Ци показывает, что сила у него – лишь на третьем месте.

Эх, надо, надо тоже подкачаться!

С подъёмом я решил не затягивать. Эрик отправился дальше по своим делам – он, похоже, вообще старался на месте не засиживаться. Я же, оставшись один, рисковал напороться на каких-нибудь сильных мобов. Лучше уж забраться повыше.

Долго не мог понять, куда бы мне пристроить свой посох. Эта длиннющая палка здорово мешалась, в инвентарь тоже не помещалась. Не выбрасывать же. В итоге додумался поместить её в слоты быстрого доступа. Шест занял три слота из шести, но зато попросту исчез. Я забрал его из слота – и гладкое деревянное древко снова появилось в ладони, материализовавшись прямо из воздуха – правда, без особых спецэффектов.

Ну что ж, отлично. Разработчики Артара хоть и уповают на реалистичность, но не занудствуют и лишних неудобств игрокам не доставляют.

Самый сложный участок подъема был внизу, на первых метрах. Скала здесь практически гладкая, да еще и мокрая от долетающих от водопада брызг. Преодолел я его только с третьего раза – всё искал пути, как подобраться к скальному карнизу, торчащему на высоте трех человеческих ростов. В итоге пришлось сделать солидный крюк – залезть на дерево метрах в двадцати левее места подъема, через него – на другое дерево, оттуда перепрыгнуть на узкую каменную ступеньку на отвесной скале, по этой ступеньке пробираться вправо, пока, наконец, не начался поросший плющом участок.

Плющ, к счастью, оказался не ядовитым. Правда, держался довольно хреново, так что приходилось действовать очень осторожно и прежде чем хвататься за побеги, проверять их на прочность. Но в целом – не самый сложный подъём из тех, что у меня были. Главные проблемы мне по-прежнему доставляло мое виртуальное тело. Я толком не привык к нему и не знал, чего от него ожидать. В связи с этим случались неприятные сюрпризы. Например, там, где я в реале просто подтянулся бы на пальцах, в Артаре приходилось искать опору для ног, потому что моему персонажу попросту не хватало силенок.

Одно хорошо – ограничений по выносливости здесь, похоже, не было – можно бегать хоть весь день. Иначе бы я уже на половине пути сдулся.

Еще один сложный участок оказался у самой вершины – скала тут нависала над головой козырьком, и дотянуться до края было проблематично. Пришлось карабкаться вбок, пока не обнаружилось более удобное место.

Выбравшись на край, я сел, свесив ноги в пропасть, и с облегчением вздохнул. Хотелось проорать что-нибудь радостное, но я удержался – мало ли, монстров каких сагрю.

Отсюда отлично просматривался здоровенный участок склона, сверху больше похожий на лабиринт из зарослей, горных ручьев и бесформенных нагромождений скал. Я попытался разглядеть сверху Эрика, но тот как сквозь землю провалился. Ну да, за то время, пока я тут пыхтел, он мог уйти уже довольно далеко, тем более без обузы в виде меня.

Удалось засечь еще один лагерь дрэков – справа и ниже по склону, в развилке между двух ручьев. Отсюда фигурки жабомордых были не больше тараканов. Я понаблюдал за ними немного, но это быстро наскучило. Копошатся там чего-то, живут своей жабомордьей жизнью.

Я уже собирался двигаться дальше, когда засек какое-то движение внизу, возле самого озера, в которое обрушивался водопад. Здоровенный плоский камень, размером с гаражные ворота, вдруг сам собой отвалился в сторону. До этого он казался естественным продолжением скалы, так что такого фокуса я не ожидал.

Чтобы лучше разглядеть, что происходит внизу, я лег на живот, свесившись за край.

За отвалившимся камнем зияла чернотой широкая расщелина в скале. Из неё, едва протискиваясь наружу, выбрался человекообразный великан. Ну как человекообразный? С человеком-то его точно не перепутаешь. Ростом – метра три, в плечах – не меньше, руки-ноги – толще, чем мое туловище. И две уродливые головы на неестественно широкой шее. На объемистом пузе страшилища блестел круглый железный щит, примотанный цепями. Этот щит и грубая набедренная повязка составляли всю его одежду. Впрочем, его плечи, спина и внешняя сторона мощных лап покрыты толстой серой коркой какого-то нароста, похожего на чешую.

Диаграмма Ци у него была какая-то странная – будто сдвоенная. В основном, конечно, зеленый и черный цвет. Сила и Живучесть. И, судя по интенсивности предупреждающего мигания, параметров этих у него на десятерых. А то и больше.

Выкарабкавшись наружу из своего лаза, огр завертел головами во все стороны, оглядываясь. Я на всякий случай откатился назад, скрываясь из вида. Достать меня снизу он не мог, но и палиться зазря не хотелось. Я и так увидел достаточно. Две башки. Силен, как буйвол. Прячется в замаскированном логове,

вдалеке от основных троп. Можно, конечно, свеситься вниз и спросить, не любит ли он пиво. Но и так совпадений слишком много. Это тот самый уникальный монстр, которого выслеживал Эрик и на которого у меня у самого квест в инвентаре.

Любопытство все-таки взяло верх, и я снова выглянул за край.

Огр, стоя на четвереньках в воде, хлебал из озера обеими пастями. Потом притащил из своего лаза пару бочонков и наполнил их. Ясно. На водопой вышел, бедолага. Похоже, долго торчит взаперти.

На внутренней стороне камня, прикрывающего вход в пещеру, обнаружились толстые цепи, с помощью которых великан снова водрузил его на попа, а затем и придвинул на прежнее место, подтягивая его изнутри. Вот и весь фокус.

Я постарался хорошенько запомнить окрестности. Это было несложно – водопад был отличным ориентиром, не думаю, что поблизости есть похожие. Взглянул на солнце, уже заметно склонившееся к горизонту. Времени у меня оставалось не очень много. Надо спешить.

Вырубленные в скале ступени я отыскал довольно быстро. Дорога по ним напоминала подъем по винтовой лестнице – они постоянно поворачивали в одну сторону, и я, сделав три или четыре витка вокруг отвесной серой скалы, выбрался, наконец, на вершину Серого пика. Здесь находилась ровная, будто ножом срезанная, площадка, ограниченная со всех сторон треугольными, будто акульи зубы, камнями.

Алтарь располагался на северном её краю и, признаться, не особо меня впечатлил. Плоская невысокая плита, размером с теннисный стол. За ней – массивная статуя черепахи из черного камня, метров этак семи-восьми в высоту. Обычная черепаха с покатым панцирем и змеиной головой на длинной морщинистой шее. Я-то надеялся, что это будет хотя бы черепаха-ниндзя.

Вокруг безлюдно и тихо, только ветер свистел меж камней. Я подошел к алтарю, уселся, скрестив ноги, прямо перед статуей. Отсюда, когда глядишь снизу вверх, эта здоровенная рептилия, конечно, внушает – такое чувство, что она презрительно смотрит на тебя с высоты, как на букашку.

– Здрасте! – кивнул я, заглядывая в бездонные провалы её глаз, вырезанных в камне.

Что дальше-то? Похоже, пора съесть еще одну жемчужину.

Я активировал слот, в котором поместил жемчужины Ци. Светящийся упругий шарик возник у меня в ладони, приятно покалывая кожу. Глубоко вдохнув, я отправил его в рот. В этот раз он показался мне сладковатым, с явным привкусом земляники.

Головокружение быстро прошло, и, оглянувшись, я увидел уже знакомый пейзаж – облака белого дыма кругом. Вот только черепаха никуда не исчезла, а кажется, даже ожила. Глаза ее превратились в два озерца светящегося зеленоватого огня, а голова слегка покачивалась из стороны в сторону.

Вэйюн Бао невозмутимо восседал напротив меня, прикрыв глаза. Спит, что ли? Я тут столько натерпелся, карабкаясь на эту гору, а этот кошак просто дрыхнет?

Я покашлял, обращая на себя внимание. Ксилай будто этого и ожидал.

– Теперь Вэйюн Бао видит, что молодой монах действительно жаждет поскорее отыскать свой Путь.

– А то! А ты еще не верил! Но это только начало. Вот увидишь – не успеешь и пару мантр прочитать, как я по всем пяти алтарям пробегусь.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/vasilenko_vladimir/stal-nye-psy

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