Жрец. Свиток первый

Автор:
Иван Снежный

Жрец. Свиток первый

Иван Алексеевич Снежный

Жрец #1

Молодому поколению не нужны нравоучения, им нужны игры! Фан, веселье, приключения! Именно для этого Норман регистрируется в новой MMORPG игре с полным погружением. Только вот беда, любимый класс лекаря целиком и полностью завязан на вопросах веры. Хватит ли сил разобраться и сохранить себя в мутном омуте религии? И надо ли? Что если вера действительно способна все изменить?

При оформлении обложки использован арт Ольги Харитоновой.

[b]Содержит нецензурную брань![/b]

Иван Снежный

Жрец. Свиток первый

Введение

Дорогой Друг! Ты получил наше письмо не случайно!

Не секрет, что технологии стремительно развиваются, и индустрия развлечений постоянно открывает новые возможности. Игры с полным погружением через нейрошлем позволяют почувствовать себя внутри компьютерного мира. Мы с гордостью предлагаем нечто особенное.

Попробуй МММОРПГ «Новый мир»! Окунись в неизведанное за скромную ежемесячную плату. Стань героем или злодеем! Проживи жизнь, полную приключений. Открой для себя иную реальность!

P. S. На правах рекламы, не является спамом.

Глава 1

Вход.

Выберите Имя персонажа.

Норман.

Повезло, еще не занято. Геймеры вечно все упрощают и уменьшают, так что через пару недель буду просто Норм. Не худшее из уменьшительных от ника. Знал я одного Мудрика, которого иначе как нехорошим словом не называли, или девушку-геймера Сицилиану, друзья которой все время делали ошибку на букве ц. Тут, конечно, от самого игрока многое зависит, но давать поводов для подколок не стоит.

Выберите расу персонажа.

Список расовых бонусов доступен во всплывающем меню при нажатии на название расы.

Человек. Все-таки виртуальная реальность 18+, со всеми вытекающими, включая виртуальный секс. Не то чтобы я планировал сильно на этом акцентировать свою игру, но описание прозрачно намекало – половые различия имеются. Особенно у морских народов. Как-то привычнее человеком будет.

Примечание:

Расовый бонус человека: Глас Императора (Ваша привлекательность в глазах любых НПС[1 - НПС – неигровые персонажи.]увеличивается на 5 % относительно харизмы).

Расовые ограничения: Дырявые карманы (Количество любого найденного золота уменьшается на 5 %).

Золото дело наживное, а вот бонус вроде неплох. У остальных рас ограничения жестче. Орки вообще имеют –200 к начальной репутации со всеми, кроме своего клана. Начинаю я впервые, лучше не усложнять себе жизнь. Пол выбрать нельзя, уж админам виднее почему. Может, в прошлом они разочаровались в какой-нибудь эльфийке, в реале оказавшейся бородатым дяденькой в очках, или физиология не позволяла игроку воспринимать чужое тело как свое, особенно если оно другого пола. Не суть важно, нельзя так нельзя.

Выберите Класс персонажа.

На выбор более пятидесяти специализаций… а еще всякие скрытые подклассы внутри игры, возможность смены на особые классы, развитие и прокачка мультикласса. Тут можно зависнуть на долгие часы, выбирая себе новую жизнь по вкусу. Но для меня выбор очевиден.

Желаете выбрать класс: Жрец?

Да/Нет.

Конечно Да, вдавил я виртуальную кнопку. Во всех ММОРПГ я играл только лекарем. Скучно, скажут большинство игроков, и будут по-своему правы. Но я никогда не любил махания мечом и бесконечные убийства монстров. Расчет прост и незатейлив: хилеров в любой игре не хватает. И вовсе не из-за сложности класса: нужно обладать особым характером, миролюбивым, что ли. Недаром большинство лекарей – девушки, они спокойнее и под когти монстров соваться не очень стремятся. Да и мантии целителей им больше идут, м-да… как бы не заставили в юбке бегать, кто этих церковников знает.

Сколько уже было игроков, желавших заработать на отхиливании пати в данжах и ради этого качающих лекарей. Но кончается все плохо. Наскучивает горе-хилерам однообразие геймплея, они начинают расслабляться, и как результат: мертвая группа, мат однопартийцев и поиски «пряморукого» целителя. Что еще больше повышает мою цену: я был хилером по зову души и дело свое знал и любил.

Примечание:

Классовый бонус Жрецов: +1 к вере за каждый уровень, после выбора божества для поклонения.

Определюсь в самой игре, во славу кого буду жить и лечить. Не каждый день бога выбираешь, присмотрюсь к служителям, поброжу по храмам.

Выберите начальный путь развития: Светлые боги, Темные боги.

Божество и храм вы можете выбрать по ходу игры, однако путь повлияет на выбор начальной локации, а также на отношение внутри игровых фракций, ваши навыки и умения.

Темный лекарь… надо же. Наверное, берет силы из смерти других или еще какая дрянь. Мир, дружба и счастье: Выбираю Светлых богов.

Распределить характеристики случайно.

Да/Нет.

Нет, конечно. Кто ж доверит свою судьбу коварному рандому? Сам распределю основные параметры:

Сила: 1. Ловкость: 1. Выносливость: 1. Интеллект: 1. Харизма: 1. Удача: 1.

Свободных очков для распределения 5.

Удачу повысить напрямую нельзя, эта характеристика растет от неизвестных игрокам факторов. У меня как у жреца еще появится характеристика Вера, но до

выбора бога ее просто нет. Да и когда выберу, качаться она будет так же непонятно, как Удача. От чего она может расти, от жертв денег выбранному покровителю? Четыре очка в Интеллект и один в Харизму. Мана мне понадобится, а харизма… ну нравится мне с НПС общаться, а что еще делать, не мобов же бить святым лечением.

Сила: 1. Ловкость: 1. Выносливость: 1. Интеллект: 5. Харизма: 2. Удача: 1.

Вот с таким характеристиками я в мир и войду. Немощный и неуклюжий, но сильный умом и красивый. Надеюсь, наличие такого персонажа предусмотрено, а не то какие-нибудь начальные крысы быстро закусают меня до смерти.

Внешний вид персонажа.

Высветилось окошечко с фигурой будущего целителя Нормана и куча возможностей изменения тела. Вот тут я провозился долго: хотел сделать его максимально похожим на себя. Кропотливо подгонял параметры, пока результат меня полностью не удовлетворил. Получился высокий блондин с короткой стрижкой и светло-голубыми глазами. Несмотря на расхожую легенду, живется таким блондинам ничуть не лучше остальных. По крайней мере, на мне девушки не виснут с визгами, как в рекламных роликах. Может, я какой-то неправильный блондин.

Выберите врожденную особенность.

Список услужливо предложил варианты на выбор. Чего тут только не было: Пловец (+20 % к скорости в воде, бонус к задержке дыхания под водой); Торговец (+10 % к скорости роста торговых навыков и +100 серебра в начале игры); Наемник (+10 % к награде за квесты, долго сомневался, не взять ли)… после мучительных раздумий выбрал Книголюб (+15 % к скорости чтения, Навык Книжник 1 лвл). Надеюсь, книг в игре хватает, и они достаточно интересные, иначе я серьезно прогадал.

Выберите начальную локацию. Для вашего класса доступно 5 локаций.

Четыре деревеньки с цветастыми названиями и город Семи богов. Остановлюсь на последнем варианте, заодно выберу себе бога. К тому же город не деревня, НПС должно быть много, а значит, больше возможностей.

Желаете выбрать город Семи богов начальной локацией для вашего персонажа?

Да/Нет.

Начинать в городе, конечно, сложнее, но попробовать стоит. Выбираю Да.

Вот, похоже, и все. Мне показали еще раз все, что я выбрал, и попросили подтвердить правильность данных.

Внимание!!! Во избежание злоупотреблений со стороны игроков, каждому пользователю соответствует только один игровой персонаж. Нового персонажа можно создать только через месяц после удаления старого.

Сурово. Теперь еще больше стимулов не испортить персонажа. Думаю, эти меры вполне оправданы, меньше будет подстав с левыми аккаунтами и всякими теневыми сделками в сети.

Окно создания персонажа рассыпалось перед глазами. Яркая вспышка света – и я очутился на опушке леса, в нескольких метрах от городских ворот. Пахло хвоей и свежестью, кажется, недавно шел дождь. Как все натурально, даже чувствую вечернюю прохладу. Появилось системное сообщение:

Добро пожаловать в Новый Мир! Администрация компании «Мономир» желает Вам приятной игры.

– Ну, здравствуй, Новый Мир! – сказал я вслух, чтобы проверить, как звучит мой голос, и открыл окно персонажа:

Имя: Норман. Раса: Человек. Пол: М.

Врожденная особенность: Книголюб.

Бог-покровитель: Не выбрано.

Уровень: 1. Опыт 0/100. Класс: Жрец.

Жизнь: 10/10. Мана: 50/50. Выносливость: 10/10.

Скорость бега: 0,91 м/с. Максимальный вес: 5,6/25 кг.

Атака: 1–1. Шанс критического попадания: 0,2 %.

Защита: 1. Магическая защита: 1. Уклонение: 0 %.

Мораль: Нейтральный. Слава: 0. Известность: 0.

Характеристики: Сила: 1. Ловкость: 1. Выносливость: 1. Интеллект: 5. Харизма: 2. Удача: 1.

Навыки: Книжник 1.

Книги – ваша страсть. Важные места при прочтении выделяются особым шрифтом, также повышена вероятность нахождения скрытой информации и доступных заданий при прочтении редких книг. Скорость чтения: +25 %.

Заглянул в инвентарь, тем более что он здесь необычный. Инвентарь сам по себе – вещь.

«Заплечный Мешок». Прочность: 20/20. Вес: 1 кг.

Мешок, в котором можно хранить вещи. Максимальная вместимость 80 предметов.

А если прочность дойдет до нуля, как я буду носить вещи? И то, что будет в этот момент в мешке, рассыплется или просто исчезнет? Надеюсь, выяснять это опытным путем не придется. Мешок на плечах не ощущался и вызывался окном инвентаря. Что несказанно радовало. Уж лучше игровые условности, чем таскать на себе вечно спадающую котомку со скарбом.

«Малая Карта». Прочность 5/10. Вес 0,1 кг.

Клочок бумаги, на котором схематично изображена ближайшая местность.

Сразу взглянул. Да, очень схематично. Как будто первоклашка рисовал цветными мелками. Огромной зеленой елкой обозначен лес позади меня, а тропинка, на которой я стоял, – коричневой лентой. Вместо города – большой белый круг с башенками и воротами. Как же я, бедный, дошел сюда с такой картой?

«Яблоки», 4 шт. Вес 1 кг.

Обычные яблоки. Отлично утоляют голод и жажду.

Еда здесь имеет большое значение, но только после 5 уровня. До этого есть не обязательно, что спасает многих новичков от голодной смерти. В любом случае, еда позволяет быстрее восстанавливать здоровье и ману, так что яблочки лишними не будут.

«Книга: Путь семи богов. Краткое руководство». Вес 1 кг.

Мне намекают, что Жрецу лучше без бога не ходить, или помог навык Книжника? Скорее, первое, уж больно книжка специфичная.

Деньги: 0.

Маленькая строчка внизу инвентаря удручает, хоть бы десяток медяков дали. Может, я бы на все деньги книгу купил? Жрец все-таки, мне обогащение должно быть чуждо. Так, а что на мне?

«Серая Роба». Прочность 10/10. Вес 2,1 кг.

Защита 1. Магическая защита 1.

Простая и прочная роба из неудобного материала.

«Простые сандалии». Прочность 5/5. Вес 0,4 кг.

Роба занимает одновременно слот штанов и рубахи. Выглядит не очень, но хоть не платье. Скорее похожа на суровую одежду монаха, даже веревка на поясе есть, только вот нет капюшона. Хиленькие сандалики сделаны из пары веревок

и куска какого-то дерева вместо подошвы. Сдается мне, они развалятся через полдня, и придется ходить босиком по острым камням городской мостовой. Оружия нет вообще никакого, что для начала игры странно. Вдруг моб какой-нибудь нападет? А у меня страшнее кулаков с уроном 1–1 ничего нет. Хотя до города рукой подать, даже стражей у ворот видно. Ну вот, теперь я знаю свои небольшие возможности. Пора идти навстречу приключениям.

Мои планы на развитие персонажа были жутко коварны, но крайне не проработаны. В основном из-за нежелания читать форумы и портить этим первое впечатление от мира. Итак, игра новая, гильдии только что сформировались, и денег у них наверняка мало. Скорее всего, вместо платы мне предложат прокачаться, поводят по подземельям… как и всех лекарей. Практически все хилеры так и растут: выполняют пару начальных квестов, берут «Магию Восстановления» и вперед.

Однако почитав несколько статей об игре, я понял, что она особенная: такой детализации и обширной системы квестов мне еще не встречалось. Внимание к деталям, отыгрыш ролей – все на высшем уровне. Поэтому я решил не вступать в гильдию или постоянную данж-группу, пока не разберусь с особенностями начала игры за мой класс. В интернете встречались описания начальных цепочек квестов наемных убийц, орков-шаманов, демонологов… Их приключения расписаны на десятках страниц и поражают своей вариативностью. Наверняка у жрецов есть что-то подобное, хотя такой информации я не нашел. Возможно, потому, что нет смысла пати-лекарям проходить социальные квесты: обычно они просто выполняют свои обязанности, параллельно паровозиком прокачиваясь до высоких уровней. А там уже особо не до квестов, рейд-боссов надо валить и шмот эпичный собирать.

Вот и вся задумка, вселенские планы захвата мира и долгие стратегии развития не для меня. В конце концов, это игра, а не война на выживание. Мы – скромные лекари, наше дело маленькое… разумеется, пока не дойдет до очень жарких боев, и я не стану стратегической единицей номер один, от которой зависит успех или провал всего мероприятия.

Вот я и добрался до города.

– Стой, странник! – гаркнул стражник у ворот.

Послушно останавливаюсь. Когда на тебя орет огромный дядька в сверкающей броне с мечом на поясе, а рядом стоят еще пять дядек с хмурым видом, стоит остановиться.

– Входная пошлина две медные монеты с пешего, – протягивает руку в латной перчатке стражник.

– Но у меня нет денег, уважаемый.

– Без уплаты не пущу, много вас таких ходит, – стражник угрожающе положил руку на меч.

– Погодите, погодите, – нужно как-то выкручиваться. Может, это квест такой заковыристый? – Но я простой путник, мы можем как-то по-другому решить этот вопрос? Там, принести вам что-то могу или передать что-нибудь.

Стражник недоверчиво оглядел меня:

– Как же, принести… Чтобы ты убежал с концами? Первый раз тебя вижу.

А ведь и не поспоришь: Слава 0. Известность 0, припомнил я характеристики.

– Давай, иди отсюда, не задерживай людей! – стражник пошел на меня, заставив отступить от ворот на несколько шагов. Потом быстро успокоился и вернулся на свое место справа от створки.

Неожиданный поворот, но довольно реалистичный. В городе никому еще один нищий не нужен. Посмотрим, как другие игроки проходят. Я присел на травку и стал ждать. А проходили они просто: платили. Некоторые кривились, явно отдавая почти все, что имели. Один игрок вороватого вида попытался прокрасться мимо стражи, но ворота оказались достаточно охраняемыми, чтобы этот трюк не остался незамеченным. Стражник просто схватил его и вышвырнул за ворота. Паренек шлепнулся в паре метров от меня и, судя по стону, потерял пару хп. Вскочил и заорал:

– Да идите вы, чурбаны, через канализацию пройду!

– Иди-иди, родной, как раз там крысы развелись. За них и награда есть. – через смех выдавил выкинувший его стражник.

Паренек застыл, наверное, дали квест на убийство крыс, улыбнулся и бодро побежал вдоль городской стены. Я хотел было последовать за ним, но вспомнил статы: 10 хп, 1–1 урон. Не стоит начинать со смерти. Да и смех стражника мне не понравился, наверняка крысы пареньку не по уровню, или там еще кто похуже есть.

Ладно, будем отталкиваться от того что я могу, а могу я… читать. Прочту-ка ту книжку, все равно ничего лучше в голову не лезет. «Путь семи богов. Краткое руководство» – полсотни страниц в аккуратненькой коричневой обложке без указания автора.

Прочитал ее примерно за час. Никаких пометок внутри не нашлось, если не считать выделенных жирным шрифтом имен богов. Наверно так работает навык книжника. Урос, Марок, Прок, Сарид, Крон, Мирена и Навья. Пять мужчин и две женщины, если к богам имеет смысл применять пол. Урос и Марок – братья, отвечающие за войну, покровители лучников и солдат ближнего боя соответственно. Очень похожие друг на друга кряжистые мужики-качки с огромными кружками в руках. Любят кровавые жертвы, и лучший подарок для них – кровь поверженных врагов. Уверен, вояки от них в восторге. Прок – покровитель властителей и королей. Старик с колким взглядом, на троне и с короной на голове. Любит стремящихся к власти в любом ее проявлении. Судя по всему, его выбирают своим богом игроки с очень далеко идущими планами и большими амбициями. Сарид – отец магии. На вид обычный араб в цветастых одеждах и кушаке, но со светящимися глазами. Ему поклоняются все без исключения маги, наверняка дает бонус к мане или интеллекту. Крон – покровитель торговцев и сделок, его именем часто скрепляются договоры. Хохочущий толстяк на огромном мешке с золотом. А взгляд серьезный, несмотря на смех. С таким хитрецом я не стал бы иметь дел, без штанов можно остаться. Точнее, в моем случае без робы. Навья – покровительница исследователей и ученых. Старушка с дымящимся зельем в руке, распущенными седыми волосами и поджатыми губами. Предлагала своим последователям бонусы на рабочие профессии. И, наконец, последняя – Мирена, богиня нищих и страждущих. Молодая девушка со следами усталости на лице и грустными глазами. Ее храмы самые маленькие и не содержат роскоши.

Навык повышен: Книжник 2. Скорость чтения: +30 %. Книг прочитано: 1.

Сомневаюсь, что за каждую книгу будут давать навык, однако прокачать книжника будет проще, чем я предполагал. Но вернемся к нашим Богам. Про того, кому поклоняются хилеры, – ни слова, а мне нужен самый большой бонус к лечению из возможных. По идее, надо идти на поклон к Сариду, все-таки в какой-то степени я маг. Школа Восстановления доступна всем магам, обычно ее берут второй или третьей специализацией после 50-го уровня, чтобы подлечивать себя любимого в бою. У моего класса есть особые преимущества в ее изучении: сильный маг школы Восстановления никогда не сможет лечить эффективнее средненького Жреца. Но что-то меня настораживает в Сариде как в покровителе. Хозяин всей магии – это, конечно, круто, но не похож он на мирного целителя. Скорее на разбойника с большой дороги.

Урос, Марок и Прок недавно были объединены в «церковь Триединого». Свои храмы у них остались, но, как я понял, большинство верующих, чтобы не заморачиваться, поклоняются сразу всем троим. Поэтому вера в Триединого стала доминирующей, возникла местная инквизиция, какие-то жреческие касты. Все это очень интересно, но эта воинствующая семейка мне совсем не подходит.

Крона я даже рассматривать не стал. Хотя, подкинь он мне сейчас пару монет… сказал бы спасибо. Но в жрецы точно не пойду. Разденет же до нитки, хоть и бог. И не посмотрит даже, что я ему поклоняюсь.

А вот девочки-богини заставили задуматься. Первое желание было пойти в услужение к прекрасной Мирене. Помощь ей явно не помешает, богиня нищих не привлекает к себе много верующих. А последователей и того меньше; в книге туманно намекали на строжайшие запреты и ужасные тяготы, которые не выдерживают даже паладины и уходят служить другим богам. С другой стороны, старушка Навья привлекает своими исследованиями. Наверняка повысит мне удачу или шанс сделать какое-нибудь открытие.

В общем, кандидаток остались две и непонятный Сарид как запасной вариант. Надо поговорить с их последователями, заглянуть в храмы, тогда и определюсь. Тем временем солнце клонилось к закату, и что-то мне подсказывало, что на ночь ворота закроют. Задумался я, зачитался. Захлопнул книгу, перед глазами всплыло сообщение:

Внимание! Вы получили квест «Божество-покровитель».

Задание:

– выберите себе бога и сообщите об этом его служителю.

Награда:

– зависит от класса персонажа и бога-покровителя.

Отказаться от квеста невозможно. Видимо, божество тут играет важную роль. Интересно, а игроки, выбравшие местный атеизм, проваливают это задание? Надо выбирать поскорее и приступать к нелегким будням священнослужителя.

Стражники на воротах к этому времени сменились, и я решил попробовать удачу с новыми бойцами.

– Уважаемый страж порядка, – надеюсь, не слишком официально, он же служивый, должно ему польстить.

– Что вам нужно, странник?

– А не могу я заплатить пошлину яблоками? У меня есть четыре прекрасных яблока, может быть, они стоят пары медяков?

– Ты что, мне яблоки пытаешься продать?! На посту ничего принимать не положено, кроме платы за проход! – похоже, я начинаю злить стражника.

Помолчав, он добавил:

– А еда у нас своя есть. Вдруг отравлены яблоки твои, кто ж тебя знает?

Поздравляем! Получен Навык: Красноречие 1.

Возможность разговорить собеседника 3 %.

Добыть нужные сведения нелегко, но красноречие всегда поможет в трудную минуту заговорить зубы врагу или приобрести нового друга.

Навыки так и сыплются… этот вот, непонятно почему, вылез. Я же так и не уговорил стражника.

– Послушайте, а я не могу заплатить пошлину позже? Даже в двойном размере за задержку! – все еще не теряю надежды, не может простой проход в город быть таким сложным. Это даже не квест.

– Не положено. Убежишь, потом ищи-свищи тебя в городе. Плати сначала, потом проходи, – теперь стражник не так сильно сердится.

Ладно, зайдем с другой стороны:

– Я не бродяжка! Я – будущий жрец, пропустите меня к моим наставникам!

– Жрец, говоришь? – стражник усмехнулся. – И какому же богу ты служишь?

Лед тронулся, но что отвечать? Здравый смысл подсказывал: «Я еще не выбрал, дяденька» лучше не говорить. Какому же богу поклоняется сам стражник? Триединому или Мароку, учитывая, что он мечник. Попробую зубы заговорить:

– Вот тут-то и проблема, доблестный страж порядка. Хотел пойти на служение Мароку, но церковь Триединого все больше популярна.

Помолчав немного, стражник ответил с каким-то напряжением в голосе:

– Триединый, конечно, хороший бог, правильный. Но и старого бога забывать не стоит, он много хороших дел сделал, – похоже, угадал я, Мароку поклоняется солдатик. – Ладно, слова твои правильные. Вижу, знаешь ты про богов. Похоже, правда Жрецом решил стать. Заплачу пошлину за тебя, святому человеку и помочь не грех. Ты уж помолись за меня, как в сан войдешь.

Навык повышен: Красноречие 2. Возможность разговорить собеседника 5 %.

Отлично, а то рассматривать ворота уже надоело. Даже серьезно подумывал в обратную сторону по тропинке топать, пересечь лес и выйти к людям. Дернул же черт выбрать стартовой локацией город, в деревни-то точно без пошлин

пускают.

Солнце совсем скрылось за горизонтом. На главных улицах зажглись магические огоньки, освещая все вокруг. Все равно темно, город придется осматривать уже завтра. Наверняка все закрыто, кроме таверн… а денег у меня нет. Где ж я ночевать буду? Спящих на улице вышвыривает за черту города ночной патруль. Второй раз трюк с бедным жрецом не пройдет, и так повезло: стражник набожный попался, первый бы послал меня и даже слушать не стал. Все, что я знаю об этом городе, легко уместится в книжку. Постой-ка, точно, книжка! Скоро до дыр зачитаю. Так, вот оно: «Богиня Мирена, покровительница нищих и страждущих. Если ты чист душой, то у жрецов Мирены всегда можно спросить помощи и прибежища, и они не имеют права отказать. При храме всегда находится спальные места для бедняков, не имеющих и гроша за душой». Так это же про меня, бедняк без гроша.

Поплутать по улицам все-таки пришлось. В руководстве были только общие описания стандартных храмов: Триединый предпочитает центр города, Навья любит север и т. д. Как их тут настроили – неизвестно. Карта моя очень информативно сверкала белизной на месте города, а попадающиеся на пути НПС не обращали на меня внимания. Уж не знаю, из-за нулевой репутации, или просто ночью тут не любят разговаривать с незнакомцами. С горем пополам нашел нужный Храм, заинтересовавшись, куда зашли три попрошайки.

Храм маленький, неказистый, сразу и не заметишь. Над дверью висела небольшая табличка с символом Мирены – зачеркнутая стрела в круге. У каждого бога есть свой символ, но разберусь с ними после, и так голова пухнет от одних имен. Храм оказался чистым и светлым, похожим на католические, как я себе их представлял: стройные ряды скамеек и алтарь в конце зала, не хватало только кафедры для проповедей. Никакой позолоты или дорогого мрамора, алтарь – просто кусок обтесанного серого камня. Жрецов-игроков не видно, а вот НПС есть: молодой парень в меховой рясе с капюшоном. Лицо грустное, как у богини. Они что, все здесь такие, будто умирать собрались? Неудивительно, что сюда не стремятся верующие, смотреть на постные лица не очень-то интересно. Увидев меня, парень выдавил из себя подобие улыбки:

– Да не обделит вас своей милостью богиня. Что вы хотели, путник?

Меня начинают раздражать эти «путники» и «странники». Я тут жить собираюсь, и довольно долго, а меня все как бродяжку перекатного воспринимают.

– Да славится Мирена, добрый человек, – как приветствовать священников я не знал, и так сойдет. – Мне бы переночевать. Я слышал, здесь всегда можно найти приют.

– Найти можно, но вот спать я бы там не советовал, – задумчиво протянул жрец. – Нищие народ сложный, озлобленный, новеньких не любят. Оберут ночью, а могут и убить, люди всякие встречаются.

– Что же делать, уважаемый? – пожитков у меня особо нет, но очнуться на респауне в свой первый день крайне неприятно.

– Нравитесь вы мне, странник. Может, уберетесь во внутреннем дворе, тогда пущу вас переночевать в кельи братьев? Все равно сейчас пустуют. – а это, наверное, сработал расовый бонус.

Внимание! Вы можете взять квест «Помощь храму».

Задание:

– убрать обломки деревьев;

– очистить внутренний двор от мусора.

Награда:

– бесплатная личная комната на 10 дней;

– повышение популярности у фракции «Церковь Мирены».

– Конечно, уберу, уважаемый. Отчего же не помочь Жрецу Мирены?

Получен квест «Помощь храму»!

– Двор там, – жрец указал на небольшую дверь в другом конце храма. – Там же найдешь метлу. Просто собери весь мусор в одно место, поутру я сам все уберу.

Поклонившись, я вышел во двор. Первый квест – мечта дворника, зато несложный. Дворик оказался круглым, метров двадцать в диаметре. Полностью заваленным ветками и мусором, словно здесь ураган прошел. Метлу я обнаружил у стены:

«Метла обычная». Прочность 4/9. Вес 1 кг.

Урон: 1–2. Тип урона: дробящий.

Старая хрупкая метла, бытовой хозяйственный инструмент. Изготовлена из прутьев краморен-дерева и не представляет большой ценности.

А метелка-то в руках рассыпается. Вот интересно, если есть метла обычная, значит, есть и необычная? Представил себе золотую метлу с драгоценными камнями в черенке, уроном 30–40 и огромными бонусами к основным характеристикам. Легендарный предмет, не меньше.

Ветки деревьев оказались толстыми и, учитывая мою силу, абсолютно неподъемными. Пришлось тащить их волоком и сваливать кучей в центре двора. К концу моих мучений с этими чудовищами даже выскочило радостное сообщение.

Поздравляем! Вы получили повышение навыков:

+1 Сила.

С подметанием тоже все не заладилось. Руки очень уставали, и мои несчастные 10 выносливости сдувались за пару минут. Приходилось опираться на заборчик и отдыхать. Хорошо хоть, метла не сломалась, но прочность дошла уже до 2/9. Как бы не заставили чинить или новую покупать.

Поздравляем! Вы получили повышение навыков:

+1 Выносливость.

Вернувшись в церковь, подошел к жрецу:

– Я закончил, уважаемый.

Он принял работу, даже не посмотрев во двор, обидно. Видимо, местная механика квестов позволяет НПС такие выкрутасы, а может, подсматривал за мной, пока я мёл.

Поздравляем! Вы выполнили квест «Помощь храму!»

– Получено 15 опыта!

– Отношение с фракцией «Церковь Мирены» улучшено на 5 очков!

– Получен предмет «Ключ от кельи». Вес 0,2 кг.

Массивный ключик, наверное, и дверь открывает не маленькую. Жрец провел меня через внутренний дворик к небольшому сараю. В нем располагались десять келий, по пять с каждой стороны небольшого коридорчика. Он указал на крайнюю справа и молча удалился. Открыв дверь, я зашел и… ничего. То есть внутри совсем ничего нет – ни кровати, ни сундука для вещей. Только маленькое окошко над потолком, через которое луна освещает голые каменные стены. Даже соломы на пол не постелили. Камеры у заключенных лучше обставлены! Вот тоже, кстати, был выход: нарваться на стражу и переночевать в местной кутузке. Не самое лучшее начало карьеры священника, но хоть не на полу спать! Я лег на холодные камни пола и открыл окно характеристик. Первый день прошел, и что мы имеем?

Уровень: 1. Опыт 15/100. Класс: Жрец.

Жизнь: 20/20. Мана: 50/50. Выносливость: 20/20.

Скорость бега: 0,91 м/с. Максимальный вес: 6,6/30 кг.

Атака: 1–2. Шанс критического попадания: 0,2 %.

Защита: 1. Магическая защита: 1. Уклонение: 0 %

Мораль: Нейтральный. Слава: 0. Известность: 0.

Репутация: Фракция «Церковь Мирены»: Неизвестный 5 из 100.

Характеристики: Сила 2. Ловкость 1. Выносливость 2. Интеллект 5. Харизма 2. Удача 1.

Навыки: Книжник 2. Скорость чтения: +30 %.

Красноречие 2. Возможность разговорить собеседника 5 %.

Понятно, при знакомстве с новыми фракциями в статистике добавляется соответствующая строчка. Максимальная атака увеличилась на один, потому что я спер метлу. Точнее, забыл отдать на радостях от конца уборки, и теперь она болтается в слоте оружия. Я представил ее в ножнах на спине как двуручный меч… эпично. Инвентарь смотреть не стал, и так помню, какая там печаль. В целом я доволен, мир оказался глубже, чем я думал. На пару месяцев, а может и на годик, эта игра меня точно займет.

Выход.

Глава 2

Вход.

О дивный новый мир, что же ты приготовил мне сегодня? Зайдя в игру, я сразу скривился от боли в спине. А перед глазами всплыла веселая надпись:

Дебаф «Дурной сон». Вы выбрали неудачное место для сна и не смогли выспаться. Скорость регенерации хп и маны снижена на 75 %. Время действия 4 часа.

Получена травма «Малая простуда». У вас слабый насморк и застуженное горло. Если болезнь не вылечить на раннем этапе, это может привести к плачевным последствиям в будущем. –5 хп, –10 маны.

Вот это поворот… а у простуды-то времени действия нет. Как бы не загнуться, так и не увидев свет веры. Кажется, выбор бога пока придется отложить. Встав с холодного пола, я убедился в том, что насморк вполне реален и горло болело. Иногда натуральность мира не идет игре на пользу. Что же ты, священник, мне так удружил с кельей? Ох, скажу я тебе пару ласковых.

Во дворике оказалось все так же замусорено, как будто я и не убирал вчера. По нему бродила девушка в робе, похожей на мою. Пригляделся – так и есть, кривясь, таскает ветки.

– О, приветик, – заметила она меня. – А ты тоже жрецом будешь? Я вот только начала, какие-то камни убирать заставили. Меня Лютиэль зовут. А тебя?

– Ааапчхи! – прервал я поток ее речей.

– Ой, ты что, заболел? Странно как, жрецы же болезни лечить умеют, полечи себя сам.

– Извини, я спешу, – решительно оттеснил я Лютиэль и быстрым шагом направился в храм.

Вот что за назойливость? Я, конечно, понимаю. Молодая девушка, привыкла к вниманию, к тому, что всем крайне интересно ее слушать. Но меру тоже надо знать, так набрасываться на незнакомца.

– Здравствуйте, уважаемый, – так и не спросил его имени.

– Да, странник?

– Меня постигло жуткое несчастье. Понимаете, я простудился.

– О, ну это дело поправимое, юный жрец, – он протянул ко мне открытую ладонь и что-то зашептал. Зеленая искорка, соскочив с ладони, достигла меня, и по телу разошлось приятное тепло.

Излечена травма «Малая простуда».

Вот это другое дело, и насморк прошел. Хотя постойте-ка:

– Я не говорил, что хочу стать жрецом.

– Догадаться не трудно. – звонко рассмеялся священник. – Человек в робе, без оружия, внимательно листающий книгу про богов, а не разучивающий какое-то новое заклинание. Кем еще ты мог бы быть? Разве что вором, задумавшим обокрасть храм. Но вор бы не стал подметать двор, «Гильдия теней» работы руками не поощряет.

Ой, как будто здесь есть что брать. Не у Мирены уж точно. Все равно ты меня не убедил, жрец. Что-то тут нечисто… сначала заселил в келью, вынуждая подхватить простуду, потом вылечил ее так же легко. И даже денег не просил за лечение, а я уверен, это основной доход храма. Ладно, пока оставлю это без внимания, но присматриваться к тебе буду:

– А не подскажете, как пройти в храм Навьи?

– Не подскажу, карту купи в конце улицы, – как-то он сразу посуровел, от упоминания конкурентов.

Отношение с фракцией «Церковь Мирены» ухудшено на 1 очко!

Эй, эй, я же просто спросил! Надо запомнить: на будущее не упоминать жрецов других культов. Какая-то у них холодная война. Что странно, вроде в этом городе все светлые служители. Должны, обнявшись и распевая гимны, идти крестовым походом на темных богов. А они тут между собой цапаются.

– Всего доброго, – буркнул я и вышел из храма, пока еще чего лишнего не ляпнул. Пойду лучше, погляжу на местных картографов.

Картографы оказались целой игровой фракцией, о чем гласила огромная вывеска перед зданием. «Мировой союз картографии» и значок в виде наполовину свернутой карты. Внутри оказалось просторное помещение, все стены которого занимала огромная карта мира. Естественно, она была очень приблизительная и с затертыми названиями городов. В центре зала стояла круглая стойка, за которой сидели четыре полурослика и что-то сосредоточенно

писали.

– Доброго вам дня!

– И тебе доброго! – откликнулся один из писцов. – Что нужно?

– Я хотел бы вступить в славный союз картографов.

– О, это всегда пожалуйста. Желаете заплатить деньгами или помочь союзу?

– А в чем заключается помощь? – осторожно спросил я.

– О, сущий пустяк, необходимо зарисовывать все места, где вы бываете, и сдавать свою работу любому картографу раз в неделю.

Самое забавное, что за весь разговор полурослик даже не взглянул на меня. Все писал и писал что-то, не отрываясь.

– Я хотел бы помочь союзу.

Поздравляем! Получен Навык: Картограф 1. Возможность рисовать карту земель, которые вам знакомы. Шанс нахождения скрытых кладов 0,2 %.

Хорошо зная картографию, вы никогда не заблудитесь в незнакомой местности и всегда сумеете найти дорогу домой.

Вы вступили в нейтральную фракцию «Союз картографов».

Текущий статус: Бумагомаратель 0 из 100.

Внимание! Вы получили обновляемый квест «Самодельные карты».

Задание:

– заполнять личную карту;

– сдать результат картографу.

Награда:

– вариативно, в зависимости от степени выполнения;

– повышение популярности у фракции «Союз картографов».

Ограничения: Задание будет провалено через 6 дней 21 час 59 минут.

О наказании за провал задания почему-то не писали, но лучше полурослик не злить. Не знаю, сразу они выгонят меня из гильдии или просто задерут цены на все карты, но сдавать свои рисунки лучше не забывать.

– Необходимые инструменты можешь купить у мастера Торука, – а вот и первые сложности.

– Простите, а мне разве не положено что-нибудь бесплатно как члену гильдии?

Полурослик наконец поднял глаза на меня:

– Да, действительно, что-то я забыл.

Получен предмет: Обгрызенный грифель.

Прочность 8/10. Вес 0,1 кг.

Инструмент для зарисовки карт, явно знававший лучшие времена. Черно-белый и крошащийся прямо в руках.

Получен предмет: Лист ветхого пергамента, 2 шт.

Прочность 2/10. Вес 0,2 кг.

Обычный пергамент. Из-за старости может развалиться прямо в руках использующего.

Видимо, все сразу бежали покупать инструменты к мастеру Торуку, упуская бесплатную раздачу. Хитро, конечно, наживаться на новичках.

– Спасибо и всего доброго, – вежливость никогда не бывает лишней.

На всякий случай я взглянул, что продает мастер Торук, оказавшийся полуросликом, сидевшим чуть правее от того, с которым я только что разговаривал. У него имелись всевозможные карты разной стоимости и точности и принадлежности для рисования карт. Вплоть до тончайших пергаментов за 20 золотых штука и грифеля картографа за 100 золотых. Еще была магическая карта, которая заполняла сама себя. Ее он мог продать только мастерам-картографам. Короче, тут целый мир для любителей географии и путешествий. О покупке городской карты я даже не стал заикаться, денег все равно нет.

Буду бродить по городу, а карту рисовать по вечерам. Игроков попадалось на редкость мало, видимо, многие еще спали. Поплутать пришлось изрядно, пока я не разобрался в основах местной архитектуры. Город Семи богов состоял из правильных окружностей, переплетенных между собой улочками всевозможных форм и размеров. Когда я уже отчаялся что-то найти самостоятельно, раздались звуки церковных колоколов. Пойдя на него, я очутился на площади перед вторым храмом, встреченным мною в игре. Причем в этот храм я идти даже не планировал. Огромное монументальное здание «Церкви Триединого». Оно как будто было вырублено из цельного куска белоснежного мрамора и само по себе внушало уважение. Вся площадь была заполнена людьми в белых рясах с символичной короной. Сначала я не понял, почему они снуют туда-сюда, а не сидят в церкви. Но побродил по площади пару минут, и все стало ясно. Дело в том, что все вокруг принадлежало священникам Триединого. В зданиях, размещались молельные, залы инквизиции, тренировочные площадки для паладинов, алтари. Не удивлюсь, что и сама площадь выкуплена во благо Триединого. Вот уж у какой веры денег точно хватает с избытком. Мои блуждания не остались незамеченными, и ко мне подскочил маленький лысый толстячок с доброй улыбкой:

– Вы хотите вступить в «Церковь Триединого», будущий брат?

Ой, тут бы как чего не ляпнуть, а то квест ведь засчитают. И доказывай потом, что вовсе не то имел в виду:

– Нет, брат мой. Пока я просто присматриваюсь. Выбор еще не завершен.

– Ну что вы, брат мой. Триединый уже выбрал вас, не случайно же вы пришли именно сюда, – улыбка толстяка стала еще шире. – Вам известно, что всем новым клирикам положено денежное пособие?

– И сколько же оно составляет? – заинтересовался я, деньги мне сейчас ой, как нужны.

– Поначалу немного, но при вступлении в сан дается шестьдесят серебряных.

Хорошо, не тридцать серебряников:

– Как-то, брат мой, неправильно это. Веру покупать.

– Ну что вы, как можно. Мы просто облегчаем нелегкий труд лекарей как можем.

А заманчиво… так, пора отсюда валить, пока он меня совсем не заговорил.

– Я подумаю над вашим предложением, брат мой, и обязательно сообщу вам позже. А сейчас у меня встреча.

– Приходите в любое время. Церковь Триединого всегда рада новым служителям, – с этим словами толстячок бодро ускакал в сторону другого озирающегося игрока.

Интересно, какую долю он имеет с каждого завербованного, прямо наркоторговля какая-то получается. Подсаживаем на веру, а потом заставляем платить храму пожертвования ради хороших отношений с богом-покровителем. Чисто рыночный подход, что, может, и правильно, учитывая, насколько сильна эта церковь.

Блуждать без направления мне надоело, и я начал спрашивать всех встречных о том, где находятся храмы. При свете дня НПС оказались более дружелюбны. Уже третий прохожий подсказал мне, как пройти к Обители Сарида. Он даже обрисовал в общих чертах путь к Монастырю Навьи, чем сильно облегчил жизнь и поднял навык.

Навык повышен: Красноречие 3. Возможность разговорить собеседника 7 %.

Место для поклонения Навье располагалось на краю города, у самой стены. Так что ее я оставил напоследок и отправился к богу волшебной братии. Почему у Сарида именно обитель, а не храм, стало понятно сразу. Все вокруг просто дышало спокойствием. Как только я вошел на территорию обители, шумы с улицы как будто перестали существовать. Вотчина покровителя всех магов представляла собой буддийский храм или какой-то восточный, во всяком случае. Массивные деревянные колонны, небольшой садик с деревьями, бумажные фонарики со странными знаками на манер китайских. В отличие от Триединого, ко мне никто не лез с советами, хотя людей здесь было достаточно. Они бродили по садику, иногда тихо переговаривались между собой. В общем, хорошо тут было, спокойно как-то. Служители Сарида носили темно-оранжевую мантию с белой полосой на концах рукавов. Я выбрал самого степенного и старого из монахов и пристал к нему с вопросами:

– Вы не расскажите мне о Сариде, почтенный?

Монах вздрогнул, видимо, я прервал какие-то его мысли, но все-таки ответил:

– О Сариде нет смысла говорить, молодой человек. Побудьте здесь немного, почувствуйте его. Каждый понимает Сарида по-своему, и вы поймете. В свое время.

Не прощаясь, монах быстро скрылся в глубине храма. Значит, религия, обращенная внутрь себя. Это обещает долгие медитации и постижение глубин собственной души вместо обрядов. Не самый плохой вариант, в меру эгоистично, и мистицизма будет полно. Иного я и не ожидал от бога магов. Уверен, путь служения Сариду самый непростой, в смысле понимания происходящего. Может, даже квестов и жертвенников у него нет, а поощряет он за какие-то особые события и решения. Бог-то в целом хороший, но не уверен, что справлюсь с его загадками и пойму, как правильно служить. А показатель веры мне нужен большой, просто-таки огромный, если я хочу воплотить свой план. Так ничего конкретно и не решив, я направился к последнему своему месту паломничества.

Монастырь Навьи, в отличие от Обители Сарида, совершенно не соответствовал своему названию. Больше это место было похоже на ремесленную слободу. Крики и шум перемежались с ударами молота, шипением каких-то зелий. Иногда

что-то громко взрывалось, и раздавалась брань. Я даже сначала думал, что ошибся, но знак Навьи (рука, сжимающая молот) был тут буквально на всем. Начиная от стен домов и заканчивая фартуками адептов. Как я понял, мантий не было предусмотрено, как и строгой формы одежды. Даже фартуки были разными по цвету и фасону.

– Что же это за храм такой? – сказал я вслух.

– А, новичок! – раздался веселый голос.

Оглянувшись, я увидел мужчину с огромным двуручным мечом за спиной. Явно игрока, судя по разномастным доспехам.

– Я тоже сначала удивился, попав сюда.

– А у кого тут можно спросить про Навью?

– Да у кого угодно! – хохотнул он. – Только не ответит тебе никто, некогда им.

– Ты хоть что-нибудь расскажи. А то я жрец, бога выбираю…

– Выходит, коллега будущий. Да что тут рассказывать. Навья богиня простая, любит открытия. Изобретешь новый рецепт – вера немного поднимется, уникальный – плюшку какую-нибудь дадут. А храм скорее просто место для принятия заказов, здесь всегда можно работенку найти. Ремесло, опять же, быстро растет, это бонус от богини.

Вот, ремесло надо бы тоже выбрать. На нем хоть заработаю пару монет. Постойте-ка, он сказал коллега?

– А чего ты так на жреца не похож?

– Да я не люблю лечить, мечника хочу сделать, но чтобы лечил себя быстро. Поэтому взял жреца-кузнеца и вот Навью, она особо ничего не требует, знай профессию, развивай и все. Пока вроде выходит.

Ну что ж, у каждого свои заскоки…

– Удачи тебе воин-жрец.

– И тебе не хворать, новичок! – парень, весело насвистывая, скрылся в мастерской.

Вот уж что мне точно не нужно, так это бог-начальник. Который будет следить, чтобы я выполнил всю норму. Иначе лишит благословений или проклянет. Так что с Навьей в качестве претендентки расстанусь без сожаления. Как только я вышел с территории монастыря, перед глазами вспыхнула надпись:

Поздравляем! Получено достижение: Малое паломничество. Скорость роста репутации с религиозными общинами +15 %.

Иногда, чтобы найти свет веры нужно пройти множество дорог. Посещены 4 храма разных религий.

Бонус как-то не вдохновил на то, чтобы сегодня посетить остальные храмы. Однако в будущем явно стоит заглянуть. Хотя бы одним глазком, ради достижения. Тем не менее, солнце приближалось к горизонту, и я решил вернуться в свою келью. Примерно через час я понял, что опять заблудился. Навык картографа явно врал. Вспомнить дорогу назад никак не удавалось. Попробую зайти с другого конца. Присев под вспыхнувшим магическим фонарем, я начал чертить карту. Выглядело довольно занимательно. Рука сама размашисто водила грифелем по бумаге, и там проступали контуры улиц, на которых я был. Страшно корявые и без названий, они причудливо извивались, приводя к храмам. Когда рука дорисовала Обитель Сарида, раздался треск, и пергамент развалился.

Утерян предмет: Лист ветхого пергамента.

Прочность 0/10. Вес 0,1 кг.

Навык повышен: Картограф 2. Шанс нахождения скрытых кладов 0,4 %.

Вот же полурослик вредный, не мог дать нормальный лист. Второй пергамент развалился еще раньше, даже не дав мне прибавку к навыку. Остается последний вариант, надеюсь, дело выгорит. Малая карта все так же весело

пестрела схематичным лесом, а на месте города белело пятно. Грифель начал рисовать нитки улиц даже лучше, чем прежде. Не знаю, из-за навыка или качества пергамента, но получалось вполне сносно.

Получен предмет: «Малая Карта с исправлениями». Вес 0,1 кг.

Клочок бумаги, на котором схематично изображена ближайшая местность.

Дополнен игроком Норман.

Ох ты, даже именной. Теперь мой ник будет прославлен в веках. По карте идти оказалось значительно легче. Места своего отдыха я достиг еще до того, как на город окончательно опустилась ночь. В храме было все так же чисто и бедно. Мой старый знакомый священник лечил какого-то бродягу в лохмотьях наложением рук. Осторожно присев на одну из лавок, чтобы ему не помешать, я стал размышлять.

Сегодняшний день не принес мне ни денег, ни уровня и оставил одни сомнения. К какой вере пристать, чье имя мне восхвалять? А ведь придется восхвалять, я как жрец стану воплощением воли бога. Сколько ни думал, только еще больше запутывался. Каждому из богов я был определенно нужен, и каждый манил меня по-своему. Триединый – богатством и силой, Сарид – своей таинственностью и спокойствием, Навья – работой и диковинками. Одна только Мирена ничем особым не прельщала, наоборот, как-то отталкивала даже. Эти пустые кельи, крики игроков, что ей невозможно служить. И все-таки жрец Мирены – единственный из служителей, который лечил при мне, но не зря же ее так не любят. Тем временем священник закончил исцелять и сел рядом со мной.

– Не можешь сделать выбор, странник?

Этот НПС начинает меня пугать, наверняка за некоторых персонажей играют админы или нанятые актеры. Не может искусственный интеллект обладать такими живыми реакциями.

– Не могу. Думал, сегодня точно решусь. Но все равно сомневаюсь, выбираю.

– А ты не выбирай, странник, – жрец задумчиво посмотрел на пустой алтарь. – Вера – она ведь не от разума идет. Порой мы даже не выбираем, в кого нам верить, просто принимаем. Вот и прими покровительство того бога, о котором подумал прежде всего. Который сразу понравился. При первом взгляде.

Сразу понравился, говоришь. Ну, тогда выбор очевиден.

– Я хочу выбрать богом-покровителем Мирену и служить ей своими делами.

В голове раздалась тихая мелодия скрипки, грустная и тягучая (у Триединого точно колокола бы звонили, подумал я).

Поздравляем! Вы выполнили квест «Божество-покровитель».

Ваше божество: Мирена.

Получена новая характеристика: Вера +1.

Получен ранг: «Послушник Мирены 1 ступени».

Получена аура покровительства Мирены: Все целительные заклинания, направленные на других, сильнее на 20 %. Постоянный эффект.

Отношение с фракцией «Церковь Мирены» увеличена на 50 очков.

– Здравствуй, новый брат. И добро пожаловать в нашу обитель! – священник улыбался тепло и искренне. Видно, не каждый день к нему приходят послушники.

– Меня зовут брат Велларрис, и я буду твоим наставником.

– Здравствуйте, наставник Велларрис. Меня зовут Норман. Надеюсь, я не разочарую вас.

Глава 3

У новоявленного наставника я выучил два заклинания и две молитвы. Что несказанно радовало – бесплатно.

«Наложение рук». Лечит любого невражеского юнита. Необходимо касание. Невозможно использовать на себя.

Тип: восстановление, на цель.

Урон 20–25.

Затраты маны: 5.

Задержка: 1,2 с.

Почему урон непонятно, не могли, что ли, лечение написать? А то, что себя нельзя лечить касаниями, это даже логично, иначе какая-то двусмысленность выходит. Я представил себя стоящим перед монстрами и гладящим самого себя светящимися ладонями по всему телу… ужас, да и только.

«Святой свет». Лечит любого невражеского юнита.

Тип: восстановление, на цель.

Урон 10–15.

Затраты маны: 25.

Задержка: 0,8 с.

Максимальное расстояние до цели: 5 м.

Больше всего удручал здесь даже не расход маны, а расстояние до цели. Всего пять метров, отделяющих меня от загребущих лап какого-нибудь чудовища… а

убежать я не смогу. По крайней мере, не в моих сандаликах.

«Сила веры». Отталкивает любого юнита на небольшое расстояние. Цель получает периодический урон божественной магией. Необходимо касание.

Тип: молитва, святое, на цель.

Расстояние отталкивания: 8 м.

Урон 5–10.

Время действия: 20 с

Задержка: 0,2 с.

Условия использования: 5 раз в день, светлая мораль.

Видимо, когда меня совсем уж начнут жевать, эта штука даст мне прожить еще секунды две-три. Урон 100–200, при условии, что я проживу двадцать секунд, бьет почти без задержки. Мораль вот только у меня нейтральная… надо срочно спасать кошек из горящих домов.

«Свет Истины». Позволяет увидеть сокрытое.

Тип: молитва, святое, личное.

Время действия: 1 час.

Задержка: 3 с.

Условия использования: 7 раз в день.

Вот это было самым непонятным… что еще за сокрытое? Инвиз у воров и убийц что ли? Тогда полезная штука. Может клады скрытые видеть? Вроде как-то странно для жреца такую молитву иметь, да еще и на первом уровне. В любом случае у половины святых заклинаний не было параметра маны, а

использоваться они могли всего несколько раз в день. Что рано или поздно создаст дилемму… юзнуть их сейчас или подождать, может, вечером монстры нападут? Хотя, что это я гадаю, у меня наставник рядом стоит.

Оказалось, что молитва позволяет видеть сокрытое тьмой. То есть темными заклинаниями, убирает иллюзии, мороки и т. п. Выходит, обычный убийца меня зарежет, даже не заметив «Света истины», ибо он не темный некромант и его невидимо, сть не дар темных богов. Я продолжил мучить наставника дальше, пытаясь разузнать, где начинается цепочка квестов для жрецов.

На мое желание тут же послужить во славу Мирене новоиспеченный наставник только смеялся и говорил, что я слишком мал. Да и вообще у него поручений сейчас нет, и шел бы я… совершать добрые дела. Но я не сдавался:

– Ну хоть что-нибудь, брат Велларис. Вы же служите Ей дольше меня, подскажите, как сделать богине приятно.

Бедный священник. Первое время он делал вид, что уходит, но обязанности крепко привязывали Велляриса к этому месту. Громко ругался и прогонял меня, однако репутация не падала. Так что это лишь пустые слова, пусть кричит, сколько хочет. Угрожал забрать ключи от кельи, не понимая, насколько глупо переживать из-за потери четырех стен и холодного пола. Аргументы быстро закончились, но я начал повторять их по второму кругу. И, в конце концов, победил:

– Чти заветы Ее, жрец. Здесь все есть.

Навык повышен: Красноречие 4. Возможность разговорить собеседника 10 %.

Получен предмет: Книга: «Заветы Мирены. Том 1». Вес 5 кг.

Увесистый томик, однако.

– А если есть первый, то и…

Священник прервал меня:

– Рано тебе еще остальные тома читать! Ты сначала этот познай, потом ко мне приходи.

Затем он быстро встал и ушел молиться к алтарю. Похоже, я его знатно достал. Прочитать книжку? Да не вопрос, на дворе ночь, спать в своем каменном мешке меня что-то не тянет. Пересев на другую лавочку, поближе к свету церковных свечей, я раскрыл святую книжку. Знал бы я, на что подписываюсь!

Рассвет застал меня в той же позе. Заветы оказались просто нескончаемой и ужасно скучной тягомотиной. Какие-то разрозненные предложения, не связывающиеся в цельный тест. Были здесь и стихи, и какие-то кусочки жизнеописания Мирены. Встречались пояснения какого-то Священного Синода, разумеется, ничего толком не поясняющие. Если второй том будет больше этого, фиг с ним с чтением, пойду качаться. С такими мыслями я закрыл книгу.

Книжник 3. Скорость чтения: +35 %, книг прочитано 2.

Книжник 4. Скорость чтения: +40 %, книг прочитано 2.

Книжник 5. Скорость чтения: +45 %, книг прочитано 2.

Поздравляем! Вы получили пассивный навык «Чтец 1 ранга». Ваши способности к чтению позволяют видеть в книге больше, чем обычному читателю.

Ночные бдения все же пошли мне на пользу. Хотя навык со всех сторон непонятный. Чего такого в книге можно видеть больше, чем обычный читатель? Скрытые картинки, что ли… ерунда какая-то, пойду лучше квест сдам. Хотя квеста не было как такового, но книгу-то я прочел.

Наставник остался на старом месте и продолжал молиться пустому алтарю. Он стоял, просто склонив голову и шепча что-то. Надо будет и мне попробовать, вдруг Веру поднимет. Подождав, когда он закончит, я подошел к нему:

– Закончил, брат Велларис. Все прочел.

Священник внимательно меня осмотрел, что-то прикинул:

– Нет, брат Норман. Ты не понял сути. Святую книгу Мирены читают многие. Понимают единицы.

Это что еще за «понимают», не может же НПС в мозгах моих копаться.

– Но я понял, наставник, все осознал!

– И что же ты осознал, юный брат?

Вот тут крыть было нечем. Подождав минуту и поняв, что я так ничего и не скажу, брат Велларис развернулся и направился к своему обычному месту у стены.

Отношение с фракцией «Церковь Мирены» ухудшено на 5 очков!

Ну вот, опять. То ли наставник у меня такой нежный, то ли церковь Мирены – место суровое. И здесь не прощают даже таких мелочей. Хотя каких мелочей… пытался обмануть служителя культа и наплевал на местную библию, повезло, что только пять очков.

Дебаф «Бессонница». Вы решили не спать одну ночь. Ничего страшного, если не усугублять эффект. Скорость бега снижена на 25 %. Время действия 4 часа.

Да ерунда, прошлый ночной дебаф я даже не заметил. Повисел себе четыре часа и исчез, не критичны мне все эти минусы. Тем более, что ближайшие часы я вновь проведу за книгой.

Однако стоило мне открыть томик, как буквы перед глазами расплылись.

Дебаф «Усталые глаза». Вы читали несколько часов без перерыва. Передохните или смените тип деятельности. Невозможность читать. Время действия 5 часов.

Теперь я знаю свой самый нелюбимый дебаф в этой игре. Вроде ничего болезненного, но серьезно рушит планы. Смените тип деятельности, говорите… ну-ка, где тут денежные квесты.

Вчера я пару раз проходил мимо площади с доской объявлений. Карта услужливо подсказала мне дорогу и всего через несколько минут вывела меня на нужную площадь. Явно не самая большая в этом городе, но, очевидно, очень популярная. Она встретила меня жутким гомоном и криками вроде: «ИЩУ ДАМАГЕРА 5 ЛВЛ В ПОДЗЕМЕЛЬЯ ГНОЛОВ! ПАТИ ГОТОВА, ЖДЕМ ТОЛЬКО ТЕБЯ!!!», «Продаю шмот на рыцаря 50 лвл, фиолетовый, элитный, почти полный комплект, ДОРОГО!». Быстро выключил общий чат в настройках, вроде потише стало. НПС торговцы сильно не голосили, в основном полагаясь на вывески и лотки с выставленным напоказ товаром. А игроков тут было просто море. Разноцветные мантии волшебников всех мастей, эльфы с луками в кожаной броне, несколько подозрительных субъектов в плащах, недобро всех осматривающих. При виде последних я привычно проверил карманы, но потом вспомнил, что у меня нет ни одной монеты. Почти все явные новички, за исключением нескольких игроков в сверкающей броне, которых все почтительно обходили, стараясь не нарываться. Кажется, игрушка становилась популярной. А может, сегодня событие какое-то, я же совсем не слежу за новостями. Хм… жрец не от мира сего. Вот как они пропадают в монастырях, не обращая внимания на окружение и пытаясь понять волю своего бога.

Доска с объявлениями стояла практически в центре, где я ее приметил вчера. На ней оказались не только квесты от НПС, но и послания игроков. Вот тут-то и выяснилось самое веселое… объявления здесь были, но буквы расплывались, не давая мне ничего прочитать. Со злости я даже попытался использовать «Свет Истины» на себя, что, естественно, не удалось, и после прочтенных слов молитвы ничего не изменилось.

Бродить по городу было скучно (так как я не мог прочитать даже вывески и редкие указатели). Поэтому я решил осторожненько выбраться из безопасной зоны и проверить действие лечебных заклятий на каком-нибудь новичке, не рассчитавшем свои силы. Самое любимое мое развлечение. Горы благодарностей спасенных от смерти новичков обеспечены (а может быть, и какие плюсы в будущем, когда игроки подрастут в уровнях), а мне это ничего не стоит.

Пристроившись за группкой игроков, явно собравшихся на местное поле брани, я направился к выходу из города. Вышли мы нестройной толпой из других ворот, насколько я понял, северных. Судя по всему, ворот было четыре штуки, по одной на каждую сторону света. Слово осада святому городу Семи Богов видимо, не знакомо. Наверное, никто еще не рисковал взять его силой, вызвав гнев сразу стольких божеств. Тропинка из северных ворот была как две капли воды похожа

на ту, по которой я пришел в город. Только вела она не в лес, а на огромную поляну. Поднявшись на небольшой холм, я принялся осматривать окрестности в поисках своих жертв.

А вот и первый пациент. В мою сторону, спотыкаясь, бежал парень с деревянным мечом. Из брони на нем был только странный полушлем, похожий на походный котелок. Подождем, посмотрим, от кого он убегает. А убегал горе-мечник от… кролика. Нет, конечно, я встречал в других играх кроликов, но все они были мирными. Этот тоже выглядел неагрессивно, никаких зубов, страшной морды или светящихся глаз. Обычный белый и пушистый кролик, как он вообще дерется? Словно услышав мои мысли, кролик подпрыгнул и ударил парня задними лапами в спину. Полоса здоровья кролика была на 50 %, здоровье парня я не видел, так как мы были не в группе, но выглядел он плачевно. Примерно на 20 %. Игрок, видимо, решил дать последний бой, развернулся и начал лупить кролика своей деревяшкой. А вот и мой выход. Вытянув руки в направлении мечника, командую:

– Святой свет.

С неба ударил небольшой белый лучик, и на парне затянулась пара порезов, и исчезли синяки. Он начал непонимающе озираться, потом увидел меня на холме и картинно отсалютовал мечом.

– Бей, не стой!!! – я не успел, кролик подпрыгнул и всем телом врезался парню в лицо. Похоже крит…

– Святой свет.

Положение немного выправилось, горе-вояка снова замахал своим чудо-мечом. Учебный меч? С ним же только манекены бить. Черт, здоровье у зайца 48 %! Это сколько же он будет его лупить?

– Святой све… – почему-то слова застревают в горле.

– Святой св…гх.

Открываю окно статистики – точно, мана 0/50. А парень опять весь в крови, да чтоб тебя! Уже не особо раздумывая, я бегу с холма и бью кролика. Все равно агр на мечнике. Думаю, он его давно лупцует этим мечом. Бью раз, второй, третий и… заяц рассыпается! С моим-то уроном 1–2… господи, да что это за оружие у него? Или я уже должен говорить Мирена вместо господи? Нет, сходить с ума не стоит.

Тем временем мечник упал на землю. Ох, боюсь, зацепило его серьезно. Как бы ни окочурился, пока я без маны. Подбежав к нему, я понял, что парень смеется! Катается по земле, держась за живот, и смеется.

– Что с тобой? – может заяц заразил его чем-нибудь, вроде бешенства со смехом.

– …Тут я… а ты… с метлой налетел… – парень согнулся в новом приступе смеха.

Я посмотрел, чем бил зайца:

Метла обычная.

Урон: 1–2. Тип урона: дробящий.

Прочность 1/9. Вес 1 кг.

Старая метла, бытовой хозяйственный инструмент. Изготовлена из прутьев краморен-дерева и не представляет большой ценности. Хрупкая.

Вот же. Метла стояла у меня в быстром слоте оружия, и я автоматически достал, когда начал бить. Как-то я сроднился с ней, опасная тенденция.

– А сам-то? Ты что за корягой дерешься? Зайца забить не смог, еле отхилил.

– Это меч из учебки. Парни сказали, если им убить моба, квест скрытый засчитают, – чудо-боец утер слезы и почти пришел в себя.

– Накололи тебя, поди. Нереально это таким мечом. А урон сколько?

– Рубящий 0–0.

– А как ты его вообще дамажил?

– Критами, раз в пять ударов вылетают. Ловкость у меня большая.

– Ловкость или не ловкость, точно накололи.

– Да я уж и сам понял. Звать тебя как? – он, наконец, поднялся на ноги.

– Норман.

Приглашение от игрока «СиплыйГруздь».

Принять дружбу?

Да/Нет.

Да. Друзья никогда не бывают лишними, особенно хилу.

– Во, теперь ты у меня во френд-листе, поболтаем потом. Пойду тех шутников найду! – паренек резво помчался в сторону города.

– Только меч сменить не забудь, – куда там, уже не слышит.

Надеюсь, ему хватит мозгов не нападать в черте города. Я еще считал, что сам туплю с входом в город, а тут оказывается есть персонажи похлеще… грибы-мечники, кто бы мог подумать. Мана восстанавливалась по два пункта в секунду. Рассудив, что игры стараются делать похожими, я присел прямо на землю и стал ждать. И правда, скорость почти сразу увеличилась до четырех пунктов в секунду. Яблоки есть не стал, пожалел.

За убийство лопоухого мне дали десять опыта. Видимо, чтобы шкуру снимать или мясо, нужны навыки охотника, потому что вещей пушистый агрессор не оставил. За хил ничего не дали, что было предсказуемо. Помню, как был удивлен в одной игре, где опыт распределялся в группе относительно нанесенного

урона. Хиллер же не получал опыта совсем, все логично – он же не бил. Для роста в уровнях мне пришлось взять в руки меч и рубить живность, подлечивая себя. Разумеется, эту игру я забросил через несколько дней, будучи пятого лвл. Главный колокол в Церкви Триединого пробил полдень, прервав мои ностальгические мысли. Мана полностью восстановилась. Ну-с, продолжим наши подвиги.

Все таки город Семи Богов – локация для новичков. Это становилось ясно даже при беглом осмотре местных мобов. Лисички, зайчики и прочая живность вполне себе мирно разгуливали по полянке, совершенно не обращая внимания на игроков. Время от времени кто-нибудь с криками или молча начинал их рубить мечом или тыкать посохом. Мобы послушно умирали, успевая ударить два-три раза. Мои услуги здесь были совершенно не нужны. Но уходить дальше от города не хотелось… тем более, не зная, где мирные животные превращались в злобных агрессоров, бросающихся на все живое. Поэтому я принялся потихоньку подлечивать только что закончивших сражение игроков. Это позволяло новичкам сразу бросаться в следующую схватку, не отдыхая и не восстанавливая хп. Конечно, меня хватало только на два заклинания, после чего я сам плюхался на землю и замирал, но мои потуги не остались без внимания. Список друзей пополнился еще двадцатью именами. Большинства этих игроков я больше никогда не встречу, но все же. Вещей никто не дарил, все же я был не прекрасной целительницей в облегающей мантии, а здоровенным мужиком в страшненькой робе, но благодарили от души, и это было приятно.

Периоды отдыха давали время для размышлений. Занятный тут процесс лечения, я говорю обычные слова, например те же «Святой свет». Это же не заклинания даже, никаких пассов, сложных словосочетаний на забытом языке… но произнеси эти слова кто-нибудь другой, просто ничего не произошло бы. Создавалось ощущение, что ты особенный, раз сказанные тобой слова имеют такую силу. Конечно, умом я понимал, что это обычное заклинание школы Восстановления, и его наверняка много кто знает. Но ощущение избранности не уходило. Виртуальная реальность, говорите… а кайф сильнее, чем в реальности настоящей. Причем через пару часов я случайно обнаружил слот для быстрого заклинания, и теперь даже произносить ничего было не надо. Показываю рукой на жертву, и с неба послушно ударяет луч исцеляющего света. Я бы так хилил и хилил еще долго, если бы перед глазами не выскочило системное сообщение:

Поздравляем! Получено достижение «Рука помощи». Вы использовали лечащие заклинания на 50 незнакомцах. Теперь вы можете видеть статус здоровья всех

окружающих игроков.

Поздравляем! Вы получили повышение навыков:

+1 Вера.

Вот это полезное достижение. Надоело уже вглядываться, сильные кровоподтеки у моих пациентов или не очень. Думаю, у всех классов есть что-то подобное. А то как-то читерски получается, если только я могу видеть, в каком состоянии находится игрок. Да и вера подросла, видимо, такое достижение нравится Мирене. Я покопался в описании персонажа, пытаясь понять, что именно изменилось. Все мои заклинания получили +5 к урону, серьезная штука эта вера. Затраты маны уменьшились, но только у «Святого света». Выглядел он теперь так:

«Святой свет». Лечит любого невражеского юнита.

Тип: восстановление, на цель.

Урон 15–20.

Затраты маны: 22.

Задержка: 0,8 с.

Максимальное расстояние до цели: 5 м.

Выходит, если часто использовать заклинания, они улучшаются сами собой. Надо будет запомнить. Закончив копаться в характеристиках, я захотел опробовать улучшенный вариант моего главного лекарского оружия, но кругом было уже довольно темно. Игроки, конечно, никуда не делись и даже с полосками здоровья над головами, достижение не обмануло. Но их очертания сильно расплывались во тьме. Рубка мирных зверюшек продолжалась, несмотря ни на что. Кое-кто из них достал факел, у некоторых над головами зажглись огоньки света. Интересно, почему у меня такого огонька нет… непорядок. Можно было полекарствовать еще немного, но я решил, что пора бы выспаться. Несколько ночей без нормального сна мало кто выдержит, и, помнится, игра

меня предупреждала, что лучше не усугублять. Вглядываясь в тьму и стараясь не сходить с тропинки, я поспешил в город. Но как быстро я ни шел, все же не успел. Ворота уже были в паре шагов, когда свет померк, и пред глазами всплыла надпись:

Дебаф «Депривация сна». Вы не высыпались, как следует, в течение трех ночей подряд. Последствия не заставили себя ждать. Потеря сознания на 3 часа.

Примечание: Вы можете выйти из игры на время действия «Депривации сна». Тело вашего персонажа останется лежать в месте потери сознания на время дебафа.

Вот же… а почему три ночи? Еще же только полночь… и вообще хилый я какой-то, в реале за три ночи без сна ничего страшного не случится. Ну поболят глаза немного и все, не в обморок же падать. Повезло, что практически перед воротами упал, хотя бы не ограбят… а то как же я без метлы и яблок дальше жить буду. Но делать нечего, правила мира надо принимать, спорить с ними бесполезно.

Выход

Вход

Очнулся я совсем не перед воротами. А на огромной лавке, в небольшой комнатушке с низким потолком и окованной железом дверью. В углу навалена гора алебард, копий и вообще чего-то непонятного. Окон нет, освещали все помещение только факелы на стенах… а возле двери сидел хмурый кряжистый мужичок в красной рубахе и читал книжку. Пригляделся: «Устав и правила стражи вольного города Семи Богов»… уверен, чтиво еще скучнее моей библии с заветами. Почему-то говорить с мужичком не хотелось, какой-то он был неприятный, что ли, не внушал доверия. Попробовал сделать шаг к двери.

– О, очнулся, болезный наш, – а голос тоже противный, под стать владельцу.

– Очнулся. А не подскажете, где я?

– Надо же, вежливый какой. В караулке ты, у северных ворот Города Семи Богов. Страну подсказать?

– Нет, спасибо. А что я здесь делаю?

– Притащили тебя стражники вчерась. Ты же упал прямо перед воротами, не пройти, не проехать. Хотели сначала тебя просто от города отволочь, но как-то не по-божески это. Вот и принесли сюда, в караулку. Ты бы спал хоть немного, болезный. Так и умереть можно.

– Извините. Я могу идти?

– Да, в принципе можешь, только пошлину за проход в ворота мне заплати. Ты же их уже пересек.

Сердце екнуло, в предвкушении неприятностей:

– Понимаете… у меня как бы… нет денег… совсем.

– Ну, тогда у нас с тобой проблема. А точнее у тебя, – ох, как нехорошо он улыбнулся.

– Какая проблема?

– Ты ж уже в черте города и, следовательно, считаешься пойманным в городе, в который ты проник незаконным путем.

– Подождите, подождите, но вы же сами меня сюда принесли!

– Принесли мы, это да… а может ты специально в обморок упал! Решил проникнуть так!

– Но я божий человек, жрец Мирены… – попробуем старый трюк.

– Хоть жрец, хоть жнец! Мне все едино. Платить пошлину должны все, даже король, – прервал меня стражник.

Помолчав, мужичок продолжил:

– Вариантов у тебя немного, собственно два: либо мы с позором выкидываем тебя из города, и ты не сможешь вернуться в течение месяца. Либо идешь в тюрьму.

Так, первое точно не вариант, без наставника я много лекарствовать не смогу. Что-то мне подсказывало, что нового искать будет той еще проблемой, тем более, задачку с библией я еще не решил. Да и пройти в другой город мне вряд ли удастся… схарчат меня мобы по дороге, тут и думать особо нечего. Докаркался, хотел же тюрьму посмотреть в первый день… вот – получите, распишитесь.

– Выбираю тюрьму.

– Вот и славно!

Что тут славного, я так и не успел спросить. Мужичок эффектно щелкнул пальцами. Вбежали четверо стражников, меня схватили за подмышки, немного приподняли и поволокли в тюрьму. Забавный способ, интересно, они всех преступников так таскают? Волокли совсем недолго, за дверью оказался коридор, а в конце коридора спуск в подвал, где и располагалась местная тюрьма. Мрачновато здесь. Толстый тюремщик со скучающим видом походил у меня за спиной, после чего у меня исчез рюкзак со всеми предметами. Потом позевывая, стал объяснять:

– Вы нарушили закон города «О незаконном проникновении». Так как это ваше первое правонарушение, то суд над вами отменяется. Вы приговариваетесь в четырем часам тюремного заключения в одиночной камере стандартного типа. Вещи получите при выходе из заключения.

Не ожидая претензий или возмущений с моей стороны, он махнул рукой, и стражники потащили меня дальше и впихнули в камеру.

Вы попали в тюрьму. Срок заключения 3 часа 59 минут.

Примечание: Срок учитывает ваше пребывание в игре. При выходе из игры таймер замораживается, и время заключения не уменьшается.

М-да… и что я буду делать четыре часа без вещей? Камера, кстати, действительно оказалась лучше моей кельи. Размеры примерно те же, но окошко здесь больше, и даже имеется кровать. Хоть и похожая на раскладушку грязного цвета и без всякого намека на постельное белье. А чего я туплю-то? Ложусь на кровать, спать, быстро спать. Второго обморока я не допущу, так могут и характеристики снять.

Выход

Вход

Пробуждение прошло без обычных надписей, ну и слава богу. А то скоро уже стану специалистом по местным дебафам, связанным со сном. Одного мой гениальный план не учитывал. Во сне игрока выкидывало из вирта, ибо персонаж мог и сам лежать без движения несколько часов и не нуждался в хозяине. Поэтому встретила меня радостная надпись:

Вы попали в тюрьму. Срок заключения 3 часа 55 минут.

Примечание: Срок учитывает ваше пребывание в игре. При выходе из игры таймер замораживается, и время заключения не уменьшается.

Отлично… чем бы заняться? Посмотрел в окно – ничего не видно, лишь кусочек неба с редкими облачками.

…Срок заключения 3 часа 50 минут.

Интересно, как проводят свое время заключенные, если их сажают на 2 недели? Я бы сразу удалил персонажа.

…Срок заключения 3 часа 47 минут.

Все-таки разработчики придумали страшную систему правосудия для любого геймера. Тюрьма здесь не встречала сокамерниками и стражниками у камер. Игроки – изворотливый народ. Начнут выполнять задания, прокачиваться, поднимать красноречие, драться, в конце концов. Тюрьма здесь встречала вас смертной скукой.

…Срок заключения 3 часа 40 минут.

Хватит смотреть на таймер, от этого не легче. Так, что обычно делают зеки… что я вообще знаю про них? После нескольких минут мучительного раздумья я вспомнил фильм, где они постоянно качались. Я тогда еще удивлялся, что они все с огромными бицепсами. А оказалось, что от скуки сидельцы отжимались и превращались в огромных верзил, пока сидели в тюрьме. У меня похожая ситуация.

…Срок заключения 3 часа 30 минут.

Блин, опять посмотрел. Грустно вздохнув, я опустился на грязный пол и начал отжиматься. После десяти отжиманий кончилась выносливость, а это хороший знак. Может, силу дадут. Я отдохнул и приступил снова. Но силу не дали и после ста отжиманий… и после двухсот тоже. Потом я начал приседать, потом делать упражнения на пресс. На этом мои познания физической культуры заканчивались, что дальше делать, я не знал. Глаза так и косили на таймер, но я силой воли отводил их. Надо решить, что делать дальше. Как только выйду на волю, надо будет нарисовать карту, и сдам ее, наверное, сразу в гильдию. А то с моим умением влипать в неприятности могу просто не добраться до картографов в конце недели. Потом нужны деньги, хотя бы пару серебряных монет на черный день. Вернусь к доске объявлений. Надеюсь, там найду работу по способностям. И надо срочно решать вопрос с моралью, что-то мне подсказывало, что у следующих молитв будут требования еще жестче. Все-таки я светлой богине служу. Погрузиться в раздумья было верным решением. Не успел я обдумать, какие именно квесты сможет потянуть жрец первого левела без оружия, как в дверях камеры забренчали ключи:

Поздравляем, срок заключения окончен!

Вы не потеряли надежду и в неволе продолжали совершенствоваться:

Сила +1.

А вот и мой бонус… лучше поздно, чем никогда. Но почему мало так? Да уж, сидеть в тюрьме со всех сторон невыгодно. Толстый тюремщик с таким же сонным видом прошелся у меня за спиной, и инвентарь вновь появился. Ох, не думал я, что эти клеточки так важны, без них прямо и игра не игра.

– Ваше имя очищено от преступлений. Вы можете быть свободны. Не нарушайте больше законы нашего города, – тюремщик зевнул на последнем слове.

Кто бы еще знал их, эти законы, четыре часа в тюрьме за то, что в кармане нет двух медяков, произвол, да и только! Но высказать все, что у меня накипело, мне не дали. Стражники вытащили меня по знакомому коридору мимо караулки к свету свободы и вытолкнули на шумную улицу возле городских ворот. Солнце стояло уже высоко, туда-сюда сновали игроки, но для меня день только начинался.

Глава 4

Тюрьма наложила на меня свой отпечаток, теперь я старался держаться от стражников подальше. Пусть срок заключения и не был долог, повторять этот опыт больше не хотелось. Не то чтобы я шарахался от патрулей и обходил их за километр, но глаза при встрече с ними опускал.

Вернувшись на знакомую площадь, я нашел лавочку и устроился на ней поудобнее. Так, что у нас там первым пунктом по плану? Карта нарисовалась быстро, все-таки я посетил не так много мест. Дорога до северных врат, тропинка и полянка за городом неясных размеров… вот и все рисование. Осмотрев получившуюся карту, я понял, что к картографам сегодня не пойду. Уж очень убого она смотрелась, едва 10–20 % от площади города было изведано. Оттягивать со сдачей карты не хотелось, но вариативность награды намекала, что лучше разведать как можно мест… решение пришло на ум неожиданно. Прочность грифеля упала до 2, и он грозил вот-вот сломаться. Вот когда он сломается, пойду в «Союз» покупать новый, заодно и задание выполню.

Порадовавшись такому простому выходу, я положил карту в инвентарь и, вытянув ноги, стал осматриваться. На площади ничего особенно не изменилось, те же толпы игроков, торговцы, магазинчики. В центре площади, прямо возле фонтана, стояла высокая женщина в мантии со знаком Крона – рукой, сжимающей мешочек с золотом – на груди и проповедовала. Подняв обе руки к небу, звонким голосом она вещала:

– Боги наши извечные и первозданные! Мои слова во славу вам! Ибо все мы дети ваши! Всех вас, а не одного из вас! Но ведь Боги разные, скажете вы, религий много… что же объединяет их вместе? И я скажу вам, ищущие! Любовь, вот что едино во всех истинных Богах! Любовь чистая, светлая…

Игроки проходили мимо, не особо обращая на нее внимания, иногда останавливались на пару мгновений, вслушивались, хмыкали и шли дальше. И неудивительно, к большинству классов в игре боги имели косвенное отношение. Есть, и фиг с ними. Подозреваю, что многие после выбора бога-покровителя больше ни разу не заходили в храм. А вот мне может быть полезно, я снова вслушался в ее слова:

– …но каждый Бог виден и понятен нам. Мы видим лики Их на священных фресках и образах. Мы жертвуем Им то, что по нраву, и славим Их, как Они того желают. Мы знаем, чего Они хотят, знаем Их жизненный путь…

Вот с этим бы я поспорил. Даже кусочки из «Заветов Мирены» бы зачитал, для аргументации.

– …но есть ли лик у Триединого? Бог ли это… имеет ли право церковь, не имеющая своего бога, существовать? Обобрав храмы трех великих Богов – Уроса, Марока и Прока – святые отцы из лжецеркви не остановились! Они обобрали верующих, заставив их присягать своей лжерелигии. Суля богатство и удовлетворяя похоть своих прихожан, они извратили саму суть религии. Любовь ли это? Вера ли это? И я отвечу вам, ищущие! Нет!

Ой, куда-то тебя не туда занесло, красавица. Не стоит так яростно хулить самую сильную веру в городе. До добра такие речи не доводят. Но она все не унималась:

– …Сегодня они отнимают у нас веру, заменяя ее пустым словом. Триединый, а что завтра? Отберут ваши дома, отнимут ваших детей? А что делает король? Ничего! Архиепископ Триединого нашептывает ему в оба уха, очерняя другие религии, истинные и первозданные! Так чего еще нам ждать он несуществующего бога? Какой подлости?

– ИМЕНЕМ СВЯТОЙ ИНКВИЗИЦИИ, ПРЕКРАТИТЬ БОГОХУЛЬСТВО! – а вот и неприятности пожаловали.

Перед проповедницей возник отряд инквизиторов Триединого. Десять человек в синих мантиях с капюшонами, скрывающими лица, стояли двумя ровными рядами, а впереди строя вышагивал явно инквизитор рангом повыше. Капюшон он снял, поэтому этого человека я рассмотрел внимательно. Кто знает, как судьба повернется и с кем меня столкнет. Красная мантия, сверкающие белоснежные перчатки и лицо, словно высеченное в камне, без намека на эмоции. Больше взгляду было не за что зацепиться. Мантии, кстати, у всех были с разрезом, чтобы удобнее было вставать в боевую стойку. Сдается мне, эти слуги Триединого проводят время совсем не в молитвах, а в боевых тренировках с мечом. Мечи, кстати, у всех, кроме главного, имелись и выглядели весьма внушительно, наверняка зачарованы. Взгляды большинства игроков на площади были прикованы к человеку в красном, так как кричал именно он.

– Вот и явились продажные псы новой лжеверы, чтобы потушить пламя правды! – девушка все не унималась.

– Молчание, – с рук инквизитора стекло какое-то зеленоватое желе и залепило рот проповеднице, заставив ее осечься на полуслове.

Интересно, а что это за магия? На божественную вроде не похоже, хотя у инквизиторов могут быть собственные игрушки. Девушка испуганно заморгала, попыталась убрать желе с лица, и, когда поняла, что это бесполезно, бросилась бежать. Ну как сказать «бросилась»… сделала шаг в сторону и была в момент окружена людьми в синих мантиях.

– Увести еретичку!

Заломив девушке руки за спину и взяв ее в плотное кольцо, инквизиторы удалились. Последним площадь покинул главный инквизитор, который все

вглядывался в лица окружающих. Видимо, старался найти сообщников. После его ухода площадь снова оживилась. Все спешили по своим делам, не придав значения произошедшему событию, а может, стараясь вытеснить его из памяти.

Я выдохнул и понял, что был крайне напряжен все это время. Даже вцепился в скамейку руками. Фух, надо расслабится… ничего страшного не происходит. Ну, подумаешь, ересью здесь считается поругание Триединого. Она ведь правда перегнула палку с этой своей проповедью. Но на душе было неспокойно. Сначала кидают в застенки инквизиции за такие вот слова, потом начнут бросать туда за иную веру. Все начинается с малого. Особенно настораживала скорость появления карательного отряда, минут пять, наверное, хватило, чтобы длань новой веры заставила девушку замолчать. Значит, в городе повсюду шпионы церковников, надо впредь осторожнее выбирать слова.

Идти куда-то резко расхотелось, и я решил вернуться к книге Мирены. Подсказок мне больше наставник не дал, значит того, что я знаю, достаточно для понимания. А что он, собственно, сказал? «Чти ее заветы. В книге всё есть». Значит, надо перечитать. Легко сказать. Книга оставалась все тем же сумбурным набором слов. Ничего конкретного, ничего ясного… пока я не дошел до тридцатой страницы. Несколько фраз из абзаца в центре листа светились золотым. Такого при первом прочтении не было. Вроде ничего особенного в них не было, просто кусок текста. Я вертел его и так и эдак, даже менял слова местами, но ничего не происходило. Тогда я решил зачитать его вслух.

– И стала вера ее защитником ей, а последователи ее соратниками ей. И повелела она им не иметь ни жен ни мужей, а силы свои отдавать во благо ее.

Поздравляем! Вы получили пассивный навык: Чтец 2 ранга.

Вы хотите взять на себя обет «Венец безбрачия»?

Да/Нет.

Примечание: Обет безбрачия делает вас суженым богини и не позволит иметь иную супругу в игре. Становится невозможным игровое событие «Свадьба», а также бонусы супругов и квесты для супружеских пар.

Никогда не понимал этих свадеб в игре. Нравитесь друг другу, так в реале свадьбу справьте. Тут же получается всегда излишне пафосно: темный эльф Аваллон и гномиха Родригия сочетаются браком под извечным дубом и клянутся защищать друг друга в данжах и на осадах, а также не бросать в окружении высокоуровневых мобов и помогать артефактами и деньгами. А уж какие тут квесты для супружеских пар, и представить боюсь… вариативный квест «Первая брачная ночь» с наградами? Как-нибудь проживу без бонусов от женитьбы. Выбираю Да.

Внимание! Вы возложили на себя пожизненный обет «Венец безбрачия».

Вера +10.

Примечание: В случае провала обета ваша вера станет равной 1 и не будет расти в течение игрового месяца. Также провал обетов может вызвать гнев богини и наложить определенных штрафы.

А забавно все-таки обыграли – суженый богини, надо же. Помнится, монашек называют христовыми невестами в знак того, что их тело не должно принадлежать иному мужчине. Мне вроде никто подобного не запрещал, так что мой обет будет проще исполнить. Вера, как же много у меня теперь веры… 12 пунктов! И это только начало, продолжу-ка я читать.

В книге нашлись еще девять позолоченных мест. По смыслу не всегда можно было догадаться, что требуют те или иные слова. Поэтому выбрав довольно безобидный на вид кусочек, я прочел:

«И потребовали злые люди рассудить по правде, но знала она, что слов праведных нет для них. И молчала она, а духи и люди неправедные искушали ее. Но не разомкнула она уст своих и не промолвила ни слова два дня и две ночи».

Вы хотите взять на себя аскезу «Безмолвие»?

Да/Нет.

Условия: Не произносить, а также не записывать или иным путем не передавать свои слова в течение 24 часов.

Награда: Вера +2.

Штраф при провале: Вера –5 (значение веры не может быть меньше 1).

Примечание: Время аскезы замораживается, когда игрок находится вне игры. Также мир будет генерировать случайные события с целью заставить игрока провалить взятую на себя аскезу. Напоминаем, что аскезы – добровольное самоограничение и не являются обязательным элементом игры.

Нет. Погодим пока с аскезами, что-то уж очень страшное Примечание: Фактически администрация снимала с себя ответственность за самоистязания игроков. Рандомные палки в колеса это интересно, как будто бог испытывает тебя на веру. Легко взять на себя обязательство голодать денек, если есть и так нечего, да и не хочется. Но в целом именно эта аскеза не показалась мне сложной. Наберу книг, запрусь в келье на день и буду читать до изнеможения. Вернее до «Усталых глаз».

Как бы то ни было, похоже, что я нашел ветку развития жрецов. Очевидно, прямых заданий у класса лекарей нет, но есть обеты и аскезы из святых книг. Обеты были пожизненными и давали кучу веры. Аскезы же были ограниченными по времени, весьма разнообразными и походили на квесты. Что из восьми оставшихся невычитанных вслух предложений является обетом, а что аскезой, я разобрать не мог. Видимо, пойму опытным путем, когда активирую. Кстати, кусочек текста, давший мне «Венец Безбрачия», потускнел и теперь был неотличим от остальных слов в книге. Вот и разгадал я твою загадку, наставник. А если бы я вместо книжника взял другой навык в начале? Так, наверное, и пялился бы в эту книгу днями и ночами, пытаясь понять, что же в ней такого особенного.

Ладно, оставим богов с их обетами и вернемся к делам насущным. Взгляд упал на доску с объявлениями. Надо бы что-нибудь присмотреть, пока не стемнело. С ночными бдениями я твердо решил покончить. Несмотря на то, что выспался в камере, вернуться в келью необходимо до полуночи. Часов шесть сна вполне достаточно, особенно если приобрести кровать, а не спать на холодном полу, как в первую ночь. Интересно, а здесь продают кровать в долг? Хотя я все равно бы не взял, побоялся бы не выплатить.

Бодро вскочив на ноги, я поспешил, проталкиваясь через нестройную толпу игроков, к заветной доске. Наконец-то я мог видеть, что здесь написано. Объявлений было много, объявления были разные и на первый взгляд налеплены без всякого порядка, но пары минут мне хватило, чтобы ухватить суть. Все, что исходило от игроков, было написано на синей бумаге, вот так просто. Это не только поиски сопартийца в мрачные подземелья или приглашения в кланы… были здесь и просто крики души, жалобы, признания в любви, корявые рисунки. Похоже, написать можно все что угодно, были бы желание и пара монет. Вот только читать весь этот бред я не подписывался. Значит, стоит смотреть только беленькие листочки. «Требуется почтовый курьер»… не пойдет, знаю я эти курьерские квесты, полдня бегаешь за пару медяков. «Гильдия Охотников платит за любые шкуры и когти животных»… тоже мимо меня, не удивлюсь, если они же учат снятию шкур и добыче когтей за отдельную плату. Но даже если бесплатно, я открыл инвентарь – максимальный вес: 11,9/30 кг. Много ли я с таким показателем натаскаю? Так, что у нас дальше: «Объявлена награда за голову монстра «Свирепый Клык» в размере 100 монет серебром» и еще с десяток похожих заданий от Гильдии Бойцов. Это квесты для отрядов, человек так на пять-шесть, тоже не мое. Я бросил последний взгляд на доску и обратил внимание на большой листок желтого цвета.

«Арена Святого Града вновь открывает свои врата!!!

Гильдия бойцов объявляет о начале нового Турнира «Стальной кулак». Если ты хочешь испытать себя, обратись к распорядителю в гильдии бойцов и запишись на турнир.

Слава и честь ждут тебя, герой! А также Призовой фонд в 1000 золотых монет и особый приз Чемпиону арены!

Торопитесь!!! Турнир начинается завтра с девятым ударом колокола. Регистрация участников до восьмого удара».

Разумеется, все это было мне совершенно неинтересно, быть кровавой лепешкой на арене я не согласился бы даже за весь призовой фонд. Но меня привлекла приписка внизу плаката: «Также на время проведения мероприятия требуются игроки, знакомые с магией Восстановления. Оплата по договоренности», – вот она, работа, которую я искал.

Хилить гладиаторов между боями предложат, как пить дать. А это как раз единственное, что я умею. Ну, еще книжки могу вслух читать, но не думаю, что это сильно оплачиваемая работа. Восьмой и девятый удары, это самое утро, надо бы не проспать. И вообще прийти пораньше, вдруг мое место займет какой-нибудь монах Уроса.

До монастыря Мирены я добрался без приключений, практически не сверяясь с картой. Наставник стоял там же где обычно, в глубине зала. Кивнув ему и не дождавшись ответа, я прошел в свою комнатушку. А вот келья моя несколько изменилась. Я даже решил сначала, что ошибся дверью, но ключ же подошел. Кажется, я не заходил сюда еще ни разу, после принятия Мирены своим покровителем. Послушникам дозволялся больший комфорт. Окно стало немножко шире, у стены стоял крепкий сундук для личных вещей, а в углу валялась охапка сена. Не то чтобы это сглаживало ощущение, что находишься в холодном каменном мешке, но прогресс налицо. Интересно, полагается ли местному епископу огромная дубовая кровать? Всегда такую хотел, резную на толстых ножках… когда поднимусь по местной карьерной лестнице, обязательно приобрету полочку для книг или лучше сразу целый книжный шкаф.

Я улегся на свою новую, пахнущую сушеной травой, постель. Хотел было заснуть, но из головы никак не желала уходить та девушка-проповедница. Особенно ярко запомнился момент с заломленными руками и залепленным желе ртом. Хотя, что я мог, по сути, сделать? Броситься инквизиторам наперерез и красиво упасть на их мечи? Не по мне такие забавы. Идти в местную мэрию и просить об освобождении невинной женщины? Так она виновна в ереси, и это подтвердит любой, кто был на площади. Идти к зданию инквизиции Триединого и требовать рассказать, что с ней делают? Опять же на каких основаниях… простой послушник чужой веры, да меня самого рядом с ней посадят или положат, действительно не знаю, что здесь делают с еретиками. Не то чтобы я чувствовал что-то особенное к этой женщине, скорее боялся, что меня так же средь бела дня зажмут инквизиторы, и никто не поможет ничем. Причем из тех же соображений, что рождаются сейчас в моем мозгу.

Терзаться все-таки ни к чему, но к инквизиции стоит присмотреться. Да и вообще к этой новой вере, может, в чем-то права была проповедница, раз ее так быстро заставили замолчать. Подумаю об этом завтра. А сейчас… спать.

Выход

Вход

Появление в игре снова началось с сообщений, но на этот раз не таких мрачных:

Баф «Мягкая постель». Вы отлично выспались и готовы к новым приключениям. Скорость регенерации маны +15 % на 4 часа.

Вам приснился сон, хотите посмотреть?

Да/Нет?

Наконец то, хоть один положительный баф от сна, и это просто за охапку соломы. Королевская кровать наверняка дает плюсы к основным характеристикам, не меньше. А сон – это интересно. Да, посмотреть.

Перед глазами возник красочный ролик: я шел по полянке, заполненной светом, к озеру впереди. Когда приблизился, различил девушку на камне. Она сидела спиной ко мне и смотрела в воды озера, поэтому лица я не видел, только темные волосы и синее платье. Я подошел ближе, и, когда уже протянул к ней руку, сон оборвался.

Эмм, и зачем я это посмотрел? Элемент игры, чтобы игроки не скучали? На квест не похоже, для загадки слишком мало информации… не искать же мне девушку по затылку. Ладно, шут с ними, с девушками, что-то в последнее время их слишком много в моей жизни, и все загадочные, как на подбор. Я вздохнул и открыл «Заветы Мирены». Произошедшее вчера не оставляло мне особого выбора. Если все оставшиеся в книге золотые строки – аскезы, то я завис с изучением первого тома на девять дней, а если вспомнить, что при выходе из игры время замораживается, то можно смело умножать время мучений на два. Брать на себя сразу две или три аскезы я считал явным самоубийством, за такие плюшки к вере они и так должны быть делом нелегким. Значит, надо брать на себя аскезу и параллельно заниматься своими делами. Посмотрим, что тут у нас есть, вот вроде что-то короткое:

– И простая пища не смущала ее, и одежда без изысков не сковывала ее. И была она свободна и свободу эту не променяла бы ни на что.

Вы хотите взять на себя аскезу «Бедность»?

Да/Нет.

Условия: Сумма денег и стоимость вещей, принадлежащих вам, не должна превышать 20 медных монет в течение следующих 24 часов.

Награда: Вера +3.

Штраф при провале: Вера –10 (значение веры не может быть меньше 1).

Примечание было тем же, его я читать не стал. На первый взгляд, аскеза не для моих сегодняшних планов – турнир обещал хорошие барыши. Но если подумать, дальше у меня денег и вещей будет еще больше, как тогда я это выполню? Придется снимать с себя дорогой шмот и снова облачаться в старую робу. Причем не просто снимать, а выкидывать. Слова «принадлежащих вам» не оставляли путей к отступлению. Ведь и ячейка в банке, и вещи в сундуке принадлежат мне. А так я почти ничего не теряю. Да, принять аскезу.

Она добавилась к активным квестам, и таймер сдвинулся. Посмотрим, как нас соблазнять будут. Выходил из кельи я почти с опаской, но никто меня не поджидал и золотыми слитками не закидывал. Все было как обычно. Во дворе таскал ветки очередной новичок, Велларис стоял на старом месте. Колокол Триединого пробил семь ударов. Нужно поторопиться, мне же еще эту Арену искать.

Глава 5

Арена нашлась быстро, видимо, все НПС были в курсе проходящего турнира и охотно показали мне дорогу. Располагалось место будущих битв в подвале Гильдии бойцов, большом трехэтажном здании возле главной площади. У дверей стояли два игрока на карауле и явно изнывали от скуки. Похоже, квест для вступления в гильдию или наказание за провинность, судя по кривящимся лицам. Решив не испытывать их терпение, выспрашивая в чем дело, я прошел внутрь. Обставлено здесь все по-солдатски сурово, практически ничего лишнего.

Только слишком уж много холодного оружия развешано по стенам. У противоположной от входа стены размещалась стойка с усатым воякой в черной броне, к нему выстроилась очередь из пяти игроков. Похоже, мне сюда. Решив, что лезть вперед со словами «Я не участвовать, мне только спросить!» может быть опасно для жизни, я встал за эльфом в кожаной броне и стал ждать. Усач работал быстро, у проходящего игрока он резко спрашивал:

– Имя. Раса. Уровень.

Затем записывал ответы, забирал у будущего гладиатора 100 медяков за участие и выдавал какую-то железку с номером.

– Следующий! – а это он уже ко мне обращается.

Засмотревшись, я даже не заметил, как подошла моя очередь. Под требовательным взглядом усача, сделал шаг вперед.

– Имя. Раса. Уровень, – интересно, сколько раз за сегодня от это произнес?

– Я, собственно, не участвовать. Я жрец. Вам же лекари нужны?

– Лекарь, значит. Это не ко мне. Родриго! – крикнул усач куда-то за спину.

Дверь в стене, которую я раньше не приметил, распахнулась, и вошел Родриго. Он чем-то напоминал Сарида, но без светящихся глаз. Смуглый, с черными кудрями и белоснежной улыбкой. Разумеется, воин, и судя по фигуре и внушительным мышцам, боец не из последних.

– Забирай, твой клиент, – усач махнул на меня рукой.

Родриго подскочил ко мне, взял за локоть и провел к двери. За ней оказался зал, как две капли воды похожий на тот, что при входе. Разве что оружие развешано другое, и вместо стойки с усачом был камин.

– Так. Давай рассказывай, что умеешь, – воин оценивающе меня оглядел.

– «Наложение рук» и «Святой Свет», – скрывать, что я новичок, не было смысла.

– Совсем слабый еще, – скривился Родриго. – Ну да ладно, нам и такие подойдут. Будешь лечить у западного входа. Лечишь всех выходящих с арены, как можно быстрее. Мана у тебя кончится быстро. Там возле входа на Арену есть фонтанчик с кружкой. Черпаешь оттуда воду и пьешь, когда без маны останешься. Учитывая, что ты совсем слабак, больше 15 монет не получишь. Все устраивает?

Внимание! Вы можете взять квест «Стальной кулак для лекаря».

Задание:

– излечить не менее 10 гладиаторов арены;

– остаться в окрестностях арены до конца турнира.

Награда:

– 15 медных монет;

– повышение популярности у фракции «Гильдия бойцов».

А я еще боялся аскезу брать, пятнадцать медяков всего, тяжела тут работа хила и неблагодарна. А название у квеста забавное, как будто меня самого на арену кинут.

– Меня все устраивает.

Получен квест «Стальной кулак для лекаря»!

– Вот и хорошо. Твой выход на арену сразу за лестницей. – Родриго показал на спуск вниз. – Пока ничего не началось, можешь осмотреться. Главное, не опаздывай к началу поединков.

– РОДРИГО! – раздалось из зала при входе.

Видимо, новый лекарь пришел, смуглокожий воин убежал со всех ног. Похоже, усатый тут пользуется уважением, раз к нему так бегут на зов.

Осматривать тут, собственно, было нечего, железки на стенах меня не интересовали, камин тоже внимания не привлек. Спустившись вниз, я обнаружил, что несколько игроков уже были на месте и ждали турнира, сидя на лавочках у стен. Самой арены отсюда не было видно. Наверное, чтобы гладиаторы не подсматривали за тактикой соперников. Вход на поле боя представлял собой огромные ворота на манер городских. Фонтанчик действительно тут был, и даже с деревянной кружкой. Все как мне обещали, недостатка в мане не будет. В основном игроки молчали и оценивающе оглядывали друг друга, только в углу сидел явно сильный игрок и что-то нашептывал своему менее опытному товарищу. На меня все уставились, как только я вошел. Так, надо как-то разрядить обстановку:

– Всем привет, я ваш штатный лекарь на сегодня. У кого будут проблемы, обращайтесь, – как можно миролюбивее сказал я.

– Привет… Привет, хил… Ты уж залечи… – раздался строй невнятных голосов, и на меня совсем перестали обращать внимание.

Напряжение в воздухе все же осталось. Приз был немаленький, и каждый здесь хотел сорвать куш. Я сел на пустую лавочку, до начала боев было еще примерно полчаса. Заняться здесь нечем, и я стал вслушиваться в нравоучения игрока в углу.

– Бои без оружия. Ничего страшного я такие турниры уже тащил! Доспехи на фиг не нужны, и бегай больше, старайся по затылку кулаком попасть, оглушить на пару секунд.

Без оружия, значит, это хорошо. Отрубленные руки мне сегодня сращивать не придется. Рукопашная обещала синяки да шишки, ну, может, пару переломов. А парень продолжал наставлять:

– Монахов бойся, в оранжевой мантии такие чудики. Они вроде хилые, но вальнуть могут с двух ударов. Да еще и фигню какую-то повесят на полдня. У них рукопашка вроде базовый скил. Так что если не повезет и в начале нарвешься на монаха – сдавайся сразу. Славы получишь меньше, но хоть дебафа не будет.

Оранжевая мантия, говоришь, так это же слуги Сарида. Интересно, а я думал, эти ребята молниями кидаются, не меньше. Видимо, есть что-то такое глубоко священное в служении богу магии, не используя магию. Послушать больше наставлений мне не дали. Раздался звук гонга, и за воротами зашумела толпа. Слышимость тут была отличная.

– Мы приветствуем зрителей и участников на третьем городском турнире по рукопашному бою «Стальной кулак»!!! – толпа взревела на последних словах, похоже, зрителей собралось немало.

Сверху по лестнице начали сбегать опаздывающие участники, и скоро к нам набилась довольно внушительная толпа, человек пятьдесят. Наверняка у восточного входа не меньше. Ведь соперники должны выходить из разных ворот.

– Просим всех участников выйти на арену! – а голос у комментатора знакомый, похоже усач.

Огромные врата распахнулись без всяких усилий, и игроки высыпали на арену. Я мельком успел увидеть золотой песок и похожие створки ворот напротив, прежде чем оба входа на арену закрылись.

– Вот они, славные воины, которые будут сражаться и побеждать сегодня! Вы можете делать ставки уже сейчас, увидев среди них будущего чемпиона! Можете подождать первых боев! Сегодня вы можете все! Ведь эти бойцы сражаются для вас!

Как же, для вас. За деньги они сражаются и за главный приз. Но задумка хорошая, тотализатор принесет Гильдии Бойцов больше прибыли, чем они потратили на организацию турнира и призовые.

– В сегодняшнем турнире «Стальной кулак» примут участие сто десять бойцов десяти разных рас! Все участники до полуфинала не имеют имен, теперь у них есть только номера! Ведь право назваться нам еще нужно заслужить! – толпа снова взревела.

– А теперь бойцы возвращаются на свои места, и ТУРНИР НАЧИНАЕТСЯ!!!

Как я и думал, скамеек на всех не хватило. Большинству пришлось ждать своих боев, опираясь на стены или сидя на полу. Я потерял свое место после первого же поединка, когда пошел к фонтанчику попить. Первые бои проходили в темпе, организаторы явно не хотели затягивать начальную стадию турнира. Врата открывались и закрывались почти без перерыва. Избитые и покалеченные игроки каждую минуту просто вываливались с арены, часто в песке и совсем без сил. «Святой свет» я перестал использовать где-то после пятого сражения. Эффективнее выходило подбежать к гладиатору, положить руку ему на плечо и подлечить «Наложением рук». Получалось быстрее, несмотря на задержку, но я все равно не успевал. Даже высокий показатель веры не спасал, пару раз образовывалась очередь из трех-четырех бойцов. Хорошо хоть, их сразу на арену не вызывали, давали передохнуть после боя. А то бы я точно получил знаменитым стальным кулаком в лицо.

В общем, было как-то не до самих поединков. Кто там лидирует и что вообще происходит, не было времени узнать. Потом поток раненых начал уменьшатся, игроков стало значительно меньше. Как я узнал у одного из победивших, проигравших бой игроков уносят куда-то за арену в другие двери. Ну и ладно, мне меньше забот. Теперь я даже успевал посидеть на лавке и послушать, что происходит на арене. Бои стали длиннее, видимо, соперники осторожничали, но все равно число участников неумолимо сокращалось, и настал момент, когда со мной в помещении остались всего два бойца. Явно близился конец турнира. Я вгляделся в оставшихся гладиаторов: орк в кольчуге и таких же кольчужных перчатках на толстых зеленых лапах и тот самый игрок, нравоучения которого я слушал вначале. Похоже, он не соврал, и подобные турниры уже выигрывал. Своим советам он следовал, брони на нем не было совсем. Из одежды только рубашка и свободные штаны, даже сапоги снял.

– Послушай орк, тысяча золотых большая сумма. Предлагаю удвоить шансы! Выигрыш пополам и объединим усилия, – хитрости парню не занимать, из всего выгоду выжимает.

Орк что-то невнятно заворчал и демонстративно отвернулся.

– Ну не хочешь – как хочешь, мое дело предложить.

– Номер девять и номер тридцать пять, – раздалось на арене.

Орк встал и, попив из фонтана, направился на арену. Раздалось громкое «чвак», и орк вернулся. Хилить его не пришлось, он не потерял ни единицы жизни. Похоже, вот он – будущий чемпион арены.

– В полуфинале сойдутся: славный боец севера из холмовых гномов – Торуг Кровавый – и человек из вольных провинций империи Марка Четвертого – Зулус! Поприветствуем героев! – о, похоже на том конце арены остался всего один боец.

Кстати, а почему Марк Четвертый? Вроде, когда регистрировался, императором у людей был Марк Третий. Все проспал с этими церквями и богами. Хотя какое мне дело до властителей, боги выше будут. Даже самого императора выше.

– О, Зулус, это я! – паренек зачем-то подмигнул мне и, сверкая голыми пятками, побежал к воротам.

Этот бой был долгим, комментатор что-то кричал, но его постоянно заглушал гомон толпы. Многие поставили на кон свои деньги и теперь переживали. В конце концов, после того как все стихло, врата не отворились. Так я понял, что последний представитель славной расы людей на этом турнире проиграл свой бой.

– И наконец!!! То самое, зачем мы здесь сегодня собрались! Славные жители города Семи богов! Я представляю вам претендентов за звание чемпиона арены: холмового гнома – Торуга Кровавого! Мы все помним его яркие поединки и яростные удары по ногам противников.

Гном, похоже, пользовался своим малым ростом на полную и лупил прямо перед собой… ох, не у всех там были ноги, я уверен.

– Но второй претендент не согласен уступать: Гримм Мрачный, орк из неизвестных земель! Специально прибывший ради турнира «Стальной кулак», он желает показать нам всю силу своего племени!

О, похоже это игрок, специализирующийся на таких забавах. Не удивлюсь, если он по всему миру катается в поисках новых боев и призов за турниры. Не самое худшее времяпрепровождение… крики толпы опьяняют даже меня, хотя я-то на арене не стою. А там, наверное, просто сносит крышу от такого внимания к себе.

– Приглашаем претендентов на арену! И да начнется бой! – усатый, кстати, начал немного хрипеть. Все-таки орать несколько часов без последствий не под силу никому, даже НПС.

Толпа неистовствовала, шум стоял такой, что комментатор просто замолчал, понимая, что его никто не слушает. Но даже сквозь этот гул пробивались утробное угрожающее рычание орка и резкие выкрики «Хе» гнома. Финал явно выдался достойный, даже жалко, что я не смотрю с трибун.

Тем не менее выиграл орк, как я и предсказывал. Его не выпустили с арены и сразу начали чествовать, подарили какой-то «Шлем Чемпиона», деньги и, похоже, уже начали носить на руках, когда ко мне спустился Родриго.

– Ты неплохо справился сегодня, жрец, – судя по настроению, смуглый воин порядочно нажился на сегодняшнем мероприятии. – Когда будем проводить следующие турниры, Гильдия хотела бы нанять тебя. А вот твоя награда.

Поздравляем! Вы выполнили квест «Стальной кулак для лекаря».

– Получено 50 опыта!

– Отношение с фракцией «Гильдия Бойцов» улучшено на 25 очков!

– Получены 15 медных монет.

Первые мои деньги в игре, кстати. Приятно все же бродить не с пустым карманом. Да и опыта хорошо дали.

– Спасибо вам, Родриго. Непременно наймусь снова, как только будет возможность.

– О, кстати, Гильдия Бойцов высоко ценит ваши услуги и решила добавить к вашей награде еще сорок монет.

– Нет, нет, НЕТ! – Родриго даже отшатнулся от моего крика.

Фух, чуть не вляпался. Расслабился я с этим турниром:

– Извините, я божий человек, нам не положено больших денег. Да и гильдии бойцов они нужнее, чем мне. Я оказываюсь от награды.

– Первый раз такое вижу, – воин покачал головой – Как хочешь, жрец. Доброго дня.

Отношение с фракцией «Гильдия Бойцов» улучшено на 5 очков!

Хоть так, и на том спасибо. Буду извлекать выгоду из всего что только можно. Похоже, путь жреца в этой игре не самый простой.

На выходе из здания меня перехватил усатый:

– Герой турнира Гримм Мрачный выразил вам свое восхищение и просил передать пятьдесят золотых монет, – прохрипел он.

Мама родная, а ставки растут не по дням, а по часам. Я с опаской смотрел на увесистый мешочек в руках усатого. Вряд ли это рандомное событие, скорее игрок и правда хотел меня поблагодарить за лечение. Но мне от этого не легче. Так, вернуть орку я не могу, посчитает за оскорбление, да и уехал уже наверняка. Оставить что ли Гильдии Бойцов? Хотя почему гильдии, у меня же храм есть.

– Большая сумма. Я боюсь, что меня обокрадут на улице, уважаемый. Пожертвуйте эти деньги храму Мирены от моего имени, пожалуйста.

Поздравляем! Вы получили повышение навыков:

+1 Вера.

Еще бы я не получил, за пятьдесят золотых-то.

– Остались еще в нашем городе настоящие жрецы, – с улыбкой сказал воин. – Пожертвуем, идите с миром.

Репутацию с Гильдией не дал, видимо, я повысил отношения только с ним. Зачем мне нужны хорошие отношения с усатым воякой, к тому же не выходящим за пределы этого здания, я не знал… но лишним ничего не бывает, тем более что бесплатно.

Новички у дверей гильдии, похоже, смирились со своей судьбой и больше не кривились. Даже стоять стали прямо. Жалко, что они тут весь турнир проторчали, такое действо пропустили, но муштра не прошла для них зря. Хорошо, что я не боец. Никогда не любил всю эту дисциплину и следование приказам, хотя понимал ее необходимость. Я глянул в окно квестов, до конца моей «Бедности» осталось 17 часов 35 минут. Выходит, бои длились целых пять часов. Искать новые квесты сейчас глупо, так что я решил просто бродить по городу. Попутно останавливаясь в живописных местах и заполняя карту. Полчаса выводить ее в конце дня было просто лень. Идея была удачной, после первого же заполнения выскочило системное сообщение:

Картограф 3. Шанс нахождения скрытых кладов 0,6 %.

Теперь я не просто заполнял пустые места карты, а еще и писал названия на некоторых зданиях. Рука двигалась сама по себе, дав названия всем храмам, в которых я был, Гильдии Бойцов и даже городским воротам. Рисовать стало интереснее. Оказалось, я несколько раз проходил мимо пресловутой Гильдии Охотников, которая оказалась неприметным зданием, зажатым между магазинами доспехов. Площадь с доской объявлений почему-то называлась «Площадь Четырех фонтанов», хотя фонтан там был только один, я точно помню.

Приятно все же шагать по городу, не чувствуя усталости в ногах. Заходить во всевозможные скверики или долго вышагивать по узкой улочке между домами местной знати. Теперь карта подсказывала мне, насколько много интересных мест вокруг. Вот доносятся ароматы жареной свинины из «Ресторанчика у Моргана», судя по названию, явно игрок выкупил здание и открыл тут свое дело. А вот это место мне точно стоит посетить: Книжная Лавка «Страничка», надо будет запомнить на будущее. Здесь просто пир для глаз – огромное здание городской библиотеки из белого мрамора. Четыре этажа доверху набитые знаниями, можно просто раствориться в них на месяц-другой. Город вокруг меня заполнялся красками, оживал.

Картограф 4. Шанс нахождения скрытых кладов 0,8 %.

Кстати вот ведь какое дело, ограничение стоит на двадцать медных монет, а у меня уже есть пятнадцать и аскезу я еще не провалил… значит, все мои пожитки, включая одежду и книги, не стоят и пять медяков? Печально осознавать. Я думал, что каждый предмет стоит минимум медяк. Получается, здесь есть предметы, которые никто не купит и даже даром не возьмет.

Аскеза преследовала меня, но как-то вяло и однообразно. Когда я в третий раз обнаружил на земле ничейную серебряную монету, мне это надоело. Я огляделся в поисках игроков, но больше в переулке никого не было. Только рядом с жилым домом играл ребенок. В принципе подойдет:

– Эй, девочка, это не ты обронила? – показываю на монету.

Надеюсь, я делаю все правильно. Если отдам другому, это же не считается присвоением. Глаза ребенка расширились, похоже, она впервые видела целую серебрушку.

– Ой, не я… а можно я ее себе оставлю, дяденька? – какая правильная, иной бы сразу сгреб и убежал.

– Конечно, можно, все равно лежит без дела, – натянутое объяснение, но для малютки сойдет.

– Спасибо, дяденька! – девочка схватила монетку и с улыбкой скрылась в доме.

Ваша мораль изменилась на: Нейтрально-добрый.

А вот и груз добрых дел перевесил чашу весов, давно пора. Надеюсь, она побежала к родителям, а не прятать под кровать. На серебряную монетку можно купить горы кукол или одежды с хлебом на всю семью. Хотя, что это я переживаю за НПС, без меня разберутся. У нас своих забот хватает, ну-ка проверим:

– Свет истины!

И ничего не произошло, обидно. Наверное, молитвы активируются как-то по-другому, это все-таки не заклинания. Надо будет узнать у наставника, а то

давно уже с ним не разговаривал, поди забыл уже своего ученика.

Вот если бы мне кто сказал, что у него случилось событие с шансом срабатывания 0,8 %, никогда бы не поверил. Но факт остается фактом. Я нашел клад, о чем ясно свидетельствовала надпись системного сообщения:

Поздравляем!

Вы нашли тайник с кладом. Удача +1.

Тайник оказался в стене магазинчика сладостей «Сахарный монстр», над канализационной решеткой. Пара почти незаметно выступающих вперед кирпичей, вот и все, что могло указать на его существование… или развитый навык картографа. Как бы ни хотелось мне осмотреть тайник, это точно было чревато провалом квеста. Отметив его на карте крестиком и обведя для верности, я продолжил свои блуждания.

Я гулял по городу до самой темноты, удивляясь, как много всего намешано в этом месте. Забавно, но практически напротив храма Мирены, где я обитал, находился Публичный Дом «Красный наемник». Это чтобы сразу после греха помолиться, или, наоборот, после долгих молитв нагрешить? Монетки больше не попадались. Видимо, если игрок разрешил ситуацию, ее не предлагали снова. Жаль, я уже хотел написать сообщение СипломуГруздю, чтобы он ходил за мной и подбирал их. Неплохо бы заработали, печально, что такая идея не пришла в голову сразу.

В темноте я медленно возвращался к храму, когда НПС принялись совать мне деньги под разными предлогами. Кому-то я напомнил пропавшего на войне сына, кто-то просил отнести и пожертвовать в храм. Когда я им отказывал, не настаивали и сразу уходили. Кажется, я начинаю понимать смысл этой аскезы. Первые разы мне было тяжело не брать денег. Когда усач предложил пятьдесят золотых, я серьезно раздумывал, а не нарушить ли мне слово, данное самому себе? Ну да, веру срежет, но на такое количество золота я смогу развернуться и прокачаться гораздо быстрее. Скорее отказался по привычке, ведь проваливать квесты нехорошо, и такие действия еще никому плюсов не принесли. Но с каждым новым отказом мне становилось все легче говорить нет. Деньги действительно перестали быть для меня ценностью. Последние предложения взять серебро я отклонял уже с улыбкой, на душе было спокойно. Внутри крепло

чувство, что мне даром не нужны эти монеты.

Мой храм встретим меня все той же пустотой и тишиной. Знакомая фигурка наставника стояла у алтаря. Давно хотел просить:

– Брат Велларис, мне иногда кажется, что мы здесь единственные жрецы. У Мирены вообще есть еще последователи?

– Разумеется, есть, брат Норман. Но все проходят свой путь сами, нашей богине не нужны скопления людей, воздающих ей хвалу. Достаточно и того, что души наши тянутся к свету, – при последних словах он почтительно склонил голову.

– Но все же, где другие братья, следящие за храмом? Почему я вижу только вас?

– Потому что я один содержу эту Церковь. – Велларис сказал это с ноткой гордости. – Есть, конечно, и другие, в этом городе три церкви Мирены, но здесь только я.

Однако. Я прямо преисполнился почтения к нему. Одному держать такую махину: кельи, внутренний двор, приют для нищих, здание храма. Я привык думать, что храм это целая куча монахов, которые все чистят, строят, убирают. Выходит, если его, например, убьют, то это место сразу придет в запустение.

– Кстати, о Свете. Вы не научите меня, как правильно молиться?

– Я думал, ты никогда не спросишь, брат! – он улыбнулся.

Выяснилось, что каждая молитва по-своему уникальна, и как ее исполнять, знают только наставники. Не то чтобы эти знания специально хранились в тайне. Скорее были никому неинтересны, кроме самих жрецов. Итак, «Свет истины» активировался кончиками указательного и среднего пальцев правой руки, необходимо было начертить знак Мирены у себя на груди. Не обязательно четкий. Как я понял, хватало просто перечеркнутого круга. Немного попрактиковавшись, я мог делать это с закрытыми глазами. Выглядело со стороны, наверное, ужасно суеверно. «Сила веры» активировалась точно так же, только символ надо было начертать не на себе, а на враге. Для того чтобы провернуть подобный трюк в реальном бою, придется немало тренироваться.

Нужно как-то упростить символ и рисовать его одним жестом, или зарубят меня, пока я там буду кружки рисовать и стрелу вычерчивать.

Все это было ужасно занимательно, но спать тоже надо. Тепло попрощавшись с наставником, я отправился в свою келью и сразу улегся на мягкую солому. Перед выходом полюбовавшись на то, что стало с моими главными заклинаниями за время Турнира:

«Наложение рук». Лечит любого невражеского юнита. Необходимо касание. Невозможно использовать на себя.

Тип: восстановление, на цель.

Урон 80–85.

Затраты маны: 4.

Задержка: 1,2 с.

«Святой свет». Лечит любого невражеского юнита.

Тип: восстановление, на цель.

Урон 70–75.

Затраты маны: 22.

Задержка: 0,8 с.

Максимальное расстояние до цели: 5 м.

Ох и страшная штука эта вера, по крайней мере, в руках жреца. Сомневаюсь, что какой-нибудь маг школы восстановления мог так лечить на первом уровне, простейшими заклинаниями. Рост уровня, кстати, близится, опыт уже 75/100. Надо будет решить, какие характеристики поднять в первую очередь, но это все завтра… а сейчас – спать.

Выход

Глава 6

Вход

Привычных сообщений сегодня не было. То ли солома несвежая уже, то ли баф давался только за первую ночь на новом ложе… сны тоже не снились. Первым делом достал карту. Серьезно я вчера поблуждал, больше половины города заполнил. До конца моей первой аскезы оставались еще 7 часов 15 минут. Не думаю, что за это время игра сможет меня подловить. Вчерашние уроки я крепко усвоил. В любом случае сегодня же приму на себя новое обязательство, мне начинают нравиться эти ограничения. Что-то в них есть такое, глубоко правильное.

Я выложил в сундук «Путь семи богов. Краткое руководство». Все равно без дела таскаю уже который день, а хранилище вещей надо опробовать. При открытии сундука выскакивали ячейки, похожие на инвентарь, только их было больше, и значка веса в углу не было. Похоже, сундучок мог выдержать любую тяжесть. С трудом удержался от глупого желания попытаться запихать в него сено и посмотреть, что будет. Какое-то у меня игривое настроение с утра, надо бы проветриться.

На улице было прохладно, небо затянуло мрачными тучами. Кажется, собирался дождь. Но в реале это меня никогда не останавливало, а в игре так и подавно. Так, какие у меня, собственно, планы? Похожу с утра немного по городу, домучаю грифель полурослика, а потом – сразу к картографам за новым. Шагая по нехоженым ранее улицам, я продолжил вчерашнее занятие. Необследованными остались только бедные кварталы. Удручающие места. Мне постоянно попадались лежащие у стен с протянутой рукой нищие, дома здесь почти все покосились и обещали вот-вот развалиться. Даже булыжники мостовой под ногами были какими-то острыми. Названия встречающихся заведений не внушали доверия: кабак «Нож в спину», лавка «Смертельный Яд». Вчерашнего благодушного настроения от города как не бывало, в воздухе воняло гнилью и ненавистью. Машинально я наложил на тебя «Свет истины», сделав знак, которому научился. Вот же, теперь буду креститься по поводу и

без.

За все утро мне не встретилось ни одного патруля стражи. В такие злачные места даже они опасались соваться. Не все нищие просили милостыню, пару раз я замечал оценивающие злобные взгляды. Однако никто не нападал и не грабил. Понимали, что с такого, как я, взять нечего. Начал накрапывать дождь, усугубляя мрачность происходящего. НПС с улиц практически полностью исчезли, пару раз я встретил игроков, прячущихся от дождя под навесом. Интересно, зачем им это… ножки, что ли, промочить боятся? Ответ пришел неожиданно и был полностью исчерпывающим:

Внимание! Прочность вашей одежды достигла критической. Вы рискуете потерять часть снаряжения.

Примечание: Починить одежду с низкой прочностью нельзя, следите за своим снаряжением и вовремя ремонтируйте его.

Я быстро открыл окно инвентаря:

Серая Роба: Защита 1. Магическая защита 1. Прочность 2/10. Вес 2,1 кг.

Простые сандалии: Прочность 1/5. Вес 0,4 кг.

Чертов дождь, он что, кислотный? Прочность сдувалась прямо на глазах, даже мешок пострадал:

Заплечный Мешок: Прочность: 10/20. Вес: 1 кг.

В целом хорошо продумано: доспехи ржавеют, нитки одежды размокают. Но не настолько же быстро! Так, нужно срочно спрятаться от дождя, что у нас тут ближайшее… Таверна «Мрачный Тролль», ну, выбирать не приходится. Оставаться на улице в одном белье не хотелось. Наверняка за это есть соответствующий срок в тюрьме.

Таверна «Мрачный Тролль» как будто сошла со страниц средневековых шпионских романов. За дубовыми столами со следами от разлитого пива и рубцами от ножей, сидели такие головорезы, что страшно было оглядываться в

поисках свободного места. Застыв в дверях на пару секунд и убедившись, что мне еще никто не перерезал горло, я сел за пустой стол в углу зала. Одно я про такие места помнил точно: сидеть нужно спиной к стене.

Вид с моего места открывался отличный, я мог осматривать зал, не привлекая особого внимания. Насколько монах мог не привлекать внимания в данной ситуации. Я чувствовал себя маленькой девочкой, забредшей ночью в бандитский притон, и остро жалел, что у моей робы нет капюшона, так хоть смотрелся бы таинственно. Что примечательно, за стойкой в другом конце зала, и правда, стоял тролль. Огромный, мрачный тролль с дубиной. Очевидно, заведение принадлежало ему.

Ко мне довольно долго никто не подходил. Видимо, здесь нужно кричать на разносчиц, привлекая внимание, или метать в них чем-нибудь. Я даже успел рассмотреть ближайшего ко мне субъекта. Человека в черном плаще с таким количеством шрамов, что казалось, на нем места живого нет. Выбит один глаз, второй как-то косит и, кажется, с бельмом. Шесть или семь красных рубцов исполосовали все лицо, так что примет человека не рассмотреть. Разве что попробовать сложить физиономию из кусочков, как пазлы. Часть волос на голове была сожжена. Вот такому чудовищу я бы доверил убить начальника городской стражи, например. Ему явно нечего в жизни больше терять. Мой интерес не остался незамеченным. Человек повернул голову и принялся не мигая смотреть на меня. Так что я даже был рад разносчице, которая, наконец, соизволила ко мне подойти.

– Что надо? – спросила она таким тоном, будто я вломился к ней в дом, а она держит меня на мушке арбалета.

С сервисом у тролля явные проблемы, с персоналом, кстати, тоже. Я где-то слышал, что чем красивее официантки, тем выше популярность заведения. Похоже, местный владелец такой информации не знал. Все разносчицы были страшнее гарпий на вид: крючковатые носы, бородавки, слипшиеся от грязи волосы неопределенного цвета. В любом случае, с деньгами у меня туговато:

– А можно ничего не заказывать, красотка? Я просто дождь переждать.

– Святоша, мы тут все просто чего-нибудь ждем. Или заказывай, или вали отсюдова. – сурово, но справедливо.

В нашу сторону начал посматривать тролль… я судорожно сглотнул, стоит выбирать поскорее. Так, еду брать не стоит, представляю какая тут кухня. Да и это страшилище явно туда плюнет.

– Что у вас самое дешевое из выпивки?

– Брага «Царский мед», два медяка, церковник. Деньги вперед, – то ли она лично не любила жрецов, то ли это было общее настроение местных, но ее обращения ко мне по интонации больше походили на ругательства.

А у назвавшего этот сорт явно было все в порядке с юмором.

– Вот мне его, пожалуй, – я положил на стол две монетки.

Девушка сгребла монетки и удалилась. Я все же надеялся, что это была девушка, хотя твердой уверенности у меня не было. Сиплый голосок мог принадлежать и последнему старому выпивохе. Хотя вроде ничего не сказала на красотку, значит, все-таки девушка. С другой стороны, по фигуре не определишь сразу: плечи здоровые, как у мужчины, и груди совсем нет. Я обдумывал пол довольно долго. Заняться больше было нечем, а мою брагу все никак не несли. Спустя какое-то время я даже решил, что мне ничего и не дадут, и это такой относительно честный способ грабежа. Но напиток все-таки принесли. В глиняном стакане с неровными краями и слегка протекающим дном. «Царский мед» представлял собой кисель цвета грязи с цветной пленкой на поверхности, напоминавшей подсолнечное масло.

Существо неопределенного пола поставило эту бурду передо мной и явно не собиралось никуда уходить. Вздохнув, я бросил на стол еще один медяк, который тут же исчез в огромной ладони. Потом грустно посмотрел в окно на непрекращающийся дождь, затем снова на переливающуюся всеми цветами радуги пленку браги. Нет, пить я ее точно не буду. Почитаю про будущие испытания, что еще остается.

Читать было неудобно. Чадящие факелы еле-еле рассеивали темноту и строчки сливались друг с другом. Для местных делишек явно лучше полумрак. Желание клиента, конечно, закон, но попросить свечку у тролля мой язык точно не повернется. Приходилось щуриться и вглядываться в книгу изо всех сил. Хорошо, что золотые строчки немного подсвечивались, а то бы вообще ничего не

смог разобрать. Чтобы не привлечь внимания я зачитывал их шепотом, самым тихим на который был способен:

– И решила она познать, что значит голод. И не принимала ни яств, ни воды даже в час нужды. Хоть не поняли желания такового идущие за ней, но последовали ее путем.

Вы хотите взять на себя аскезу «Великий пост»?

Да/Нет.

Условия: Не есть и не пить в течение 24 часов.

Награда: Вера +2.

Штраф при провале: Вера –5 (значение веры не может быть меньше 1).

Примечание: Для принятия этой аскезы игрок должен быть не менее 5 уровня.

Уместное ограничение, до пятого уровня у игроков даже полоски голода не было. Как тут действует голод и какими грозит дебафами, я не знал. На ум пришла идея сначала наесться вдоволь, а потом взять эту аскезу. За один день я точно не умру. Так или иначе, я уже почти шесть дней бродил по этому миру, а не взял даже второй уровень. Конечно, я целенаправленно не качался, тут и без этого интересно, но все же. Выполнение этой аскезы откладывалось на неопределенный срок.

Так, что тут еще есть:

– Напали на нее люди злые и хотели жизни лишить за дела ее. Взялись сторонники ее за орудия, чтобы постоять насмерть за веру свою, но остановила она их. Ибо не кровью усеян путь света, и не силой стали познать его можно.

Вы хотите взять на себя обет «Открытые ладони»?

Да/Нет.

Условия: Не использовать любое оружие.

Награда: Вера +8.

Примечание: Оружием считаются вещи, помещенные в слот «Рука» и имеющие показатель урона.

Ой, напугали, не брать в руки оружие. Да с таким показателем веры мне бы узнать хоть одно наносящее урон светлое заклинание, и никакие мечи будут не нужны. А вот про вещи без урона, которые можно держать в руках, прямо заинтриговали. На ум приходили только какие-нибудь сферы магов, не бегать же мне со щитом в каждой руке. Забавно, если у жрецов есть четки или кадило, например. Хотя кадилом точно можно нанести урон, выглядит оно опасно. Так, сначала надо подготовиться. Я вынул из активного слота метлу. А то засчитают провал, как только я приму обет. И вообще ее надо будет ее куда-нибудь деть потом, от греха подальше.

Внимание! Вы возложили на себя пожизненный обет «Открытые ладони».

Вера +8.

Примечание: В случае провала обета ваша вера станет равной 1 и не будет расти в течение игрового месяца. Также провал обетов может вызвать гнев богини и наложить определенных штрафы.

Вот теперь я просто монстр… показатель веры 21! Продолжить читать мне не дали. Человек в шрамах, которого я осматривал в самом начале, подсел за мой столик:

– Че ты там все бубнишь, ряса? Проповедовать сюда приполз? – единственный глаз светился нескрываемой злобой.

А вот и неприятности пожаловали. Неужели они тут настолько озлоблены, чтобы просто так, без всякой причины, убить безобидного божьего человека? Который к тому же теперь не способен взять в руки даже нож.

– Тебе что-нибудь нужно, добрый человек? – если уж отыгрывать жреца, то до конца.

– Добрый человек, ну вы слышали!!! – мужик расхохотался. – Нужно, святоша! Деньги мне очень нужны!

Неожиданно я понял, что бояться нечего, и ничего мне этот одноглазый не сделает. Если правильно себя повести, разумеется. Интересно, то же чувство испытывают священники, исповедуя убийц и отпуская им все грехи?

– Держи, добрый человек. Нужда дело серьезное.

Я спокойно выложил на стол все, что имел: двенадцать медяков, которые он сразу сгреб. Легко пришло – легко ушло. Кажется, я очень озадачил мужика, шрамы на его лбу собрались в складки. Видимо, никто из его прошлых жертв с деньгами не расставался так просто.

– Что-то мало здесь, ряса. Случаем ничего не заныкал? – подозрительность у этого народа в крови, но тут ты не прав, разбойник, я чист перед тобой.

– Нет, добрый человек, служители Мирены небогаты. Вот еще яблочки есть, хочешь? – с этими словами я достал из инвентаря и положил перед ним яблоко.

Одноглазый скривился, будто я предложил ему прилюдно оголиться и сплясать на столе, яблоко не взял. Я пожал плечами и забрал его обратно в инвентарь.

– Может подлечить тебя? Не ранен случайно? – продолжаю давить.

– Нет, – буркнул он невнятно. – Шел бы ты отсюда, ряса. Опасно тут для вашего брата.

С этими словами мужик поднялся и вернулся за свой столик.

Навык повышен: Красноречие 5. Возможность разговорить собеседника 12 %. Цены в магазинах снижены на 2 %.

Чувствую, с такими прогулками не скоро я доберусь до магазинов. В целом я был доволен, что все удалось. Кому скажи – засмеют, засмущал преступника добротой и заботой. Полагаю, решив провернуть этот трюк в реальности, я уже лежал бы в сточной канаве. Но здесь все сработало просто отлично. Игровые условности иногда очень на руку. На самом деле мужик-то прав, я торчу здесь, сам провоцируя местных. Удивительно, что за все это время ко мне подошел только один, а не каждый головорез в этой таверне. Пора было уходить, да и дождик уже закончился. Пока разбирался с обетами, время пролетело незаметно. Я вышел из таверны и продолжил исследовать улицы.

После дождя воздух значительно посвежел, даже мостовая стала не такой грязной. В конце концов, не все они плохие люди, подумал я. Кого-то толкает в спину нужда, кого-то злоба на свою судьбу. Конечно, это не оправдывает тот образ жизни, что ведут жители данного района, но понять их можно. Стоит ли прощать – другой вопрос, скорее морали, чем понимания. Вот простая задачка: убью ли я того одноглазого, если представится шанс? Он явный душегуб, и ничего хорошего от него ждать не стоит. Разумеется, подобные личности нужно карать, но как же не хотелось принимать на себя такое решение. Мысли плавно перетекли к делам церковным. Вот инквизиторы легко берут на себя эту ношу – карающей длани бога. Выжгли бы они эту мерзость, не колеблясь. Весь притон, если бы сочли необходимым. Даже весь квартал. И их бы за это ненавидели и боялись. Но, может, они правы, в своем фанатичном стремлении покарать скверну? Ведь сколько еще подобные личности погубят людей за горсть монет или просто потехи ради, прежде чем нарвутся на сильного игрока или наряд стражи? Глупости, конечно, но почему-то решить этот вопрос мне казалось очень важным. Вот и заигрался в жреца, уже вопросы морали занимают меня больше, чем сама игра.

Привычным жестом повесил на себя «Свет истины». Даже не знаю, зачем я его использую. Наверное, чтобы разобраться, зачем он нужен. Ни разу еще не ощутил эффекта. Пройдя еще немного, я сел на скамейку в подвернувшемся скверике и развернул карту. Когда рука закончила рисовать улицу, которую я прошел, она не остановилась как обычно, а начала заполнять все белые места города. Даже те, в которых я точно не бывал. Похоже, не обязательно исследовать всю территорию. Хватало 70–80 %, чтобы полностью заполнить карту. Едва грифель успел довести последнюю линию, как раздался треск и он рассыпался у меня в руках.

Утерян предмет: Обгрызенный грифель.

Прочность 0/10. Вес 0,1 кг.

Навык повышен: Картограф 5. Шанс нахождения скрытых кладов 1 %. Теперь вы можете пользоваться цветными грифелями.

Повезло, что успел дорисовать. Или, может, это упрощение игры, что грифель не может ломаться в процессе. В любом случае теперь буду рисовать разноцветные районы, вместо черных полосок улиц и квадратиков домов. Название карты тоже изменилось:

Малая Карта Города Семи Богов с окрестностями. Вес 0,1 кг.

Самодельная карта выполненная игроком Норман. Качество: Удовлетворительное.

Окрестности – это, наверное, две тропинки из города и полянка. Я с гордостью смотрел на свое творение. Как-никак почти два дня потратил. Итак, город состоял из девяти районов. Определенные заведения кучковались вокруг храмов. Например, в районе Навьи располагались все учителя ремесел, а Гильдия Магов и многочисленные магазины свитков построены неподалеку от обители Сарида. Есть, разумеется, и исключения, чтобы ленивым игрокам не приходилось иди к Навье на другой конец города за ступкой алхимика. Триединый отхватил себе половину районов каждого из трех богов, которые входили в его религию, заставив Уроса, Марока и Прока ютиться у самых городских стен. Девятый район оказался центром города. Там располагалась главная торговая площадь, дом главы города, администрация, казна и прочие постройки того же толка. Кстати, там я еще ни разу не был, надо будет заглянуть. Злополучный квартал, который я вычерчивал сегодня, принадлежал к району Церкви Мирены, что неудивительно. Наличие бесплатного приюта для бездомных явно не шло на пользу репутации моей богини. Но ей виднее, разгадывать божий замысел – дело неблагодарное.

В голове раздалась грустная мелодия скрипки, прямо как при вступлении в сан:

Поздравляем! Вы выполнили аскезу «Бедность» и стали на шаг ближе к пониманию своей богини.

– Получен навык Вера +3.

Вот и ладненько, а то что-то сегодня за весь день меня ни разу не соблазняли монетами. Подозрительно даже, видимо, все искушения я стойко выдержал вчера.

Получен квест: Разговор с наставником.

Задание: Разузнайте больше о выбранной вере у вашего наставника.

Награда: Неизвестно.

О, а это еще откуда? Открылась новая ветка квестов или просто требуется отчитаться, что я знаю секрет книги? Особенно странная награда – не вариативно, как обычно, а неизвестно. Ладно, зачем сейчас мучиться вопросами, все равно разузнаю все только вечером, когда пойду спать. Сегодня еще много дел вне храма.

Я продолжил рассматривать карту, от которой меня отвлекли сообщения. В квартале у своей церкви пытался найти Гильдию Воров, но, видимо, она была скрыта от посторонних. Во многих играх это было испытанием на вступление – найти расположение гильдии. Не то чтобы я сильно рвался в ряды серой братии, но информацию о ее местонахождении можно выгодно продать. Однако гильдии не было, зато было… «Гнездо Вампиров пятого уровня»? Я еще раз всмотрелся – нет, не магазин и не таверна. Гнездо вампиров прямо в черте святого города, куда же местные паладины смотрят? Хотя наверняка эти рыцари в сверкающих доспехах суются не дальше «Красного наемника». Больше на карте ничего примечательного не было, по крайней мере, на первый взгляд. Свернул ее и положил в инвентарь, потом изучу внимательнее.

Открыв «Заветы Мирены» я убедился, что слова, активирующие выполненную аскезу, тускнеют так же, как и у взятого обета. Значит, сто дней подряд походить нищим, а затем стать сразу архиепископом, мне не светит. А жаль, я уже привык к этому: «не больше двадцати медяков». Но ничего не поделаешь, нужно брать новую аскезу. Чтобы не терять времени, я не стал вчитываться в новые строки и зачитал уже из знакомого:

– И потребовали злые люди рассудить по правде, но знала она, что слов праведных нет для них. И молчала она, а духи и люди неправедные искушали ее.

Но не разомкнула она уст своих и не промолвила ни слова два дня и две ночи.

Вы хотите взять на себя аскезу «Безмолвие»?

Да/Нет.

Условия: Не произносить, а так же не записывать или иным путем не передавать свои слова в течение 24 часов.

Награда: Вера +2.

Штраф при провале: Вера –5 (значение веры не может быть меньше 1).

И только выбрав Да, я понял насколько я сглупил. Худшего момента для выбора этой аскезы просто не было. Мало того, что я не узнаю в ближайшие сутки, что означает квест с наставником, так я еще и не смогу сдать карту полуросликам! Там же есть записанные мной слова-названия, то есть косвенно я передаю свою речь. Открыв окно квестов, я посмотрел на таймер задания от «Гильдии картографов».

Задание будет провалено через 1 день 9 часов 40 минут.

Надеюсь, я успею. Было бы ужасно глупо столько чертить, чтобы потом просто не суметь передать карту. Вот интересно, много ли еще игроков знают про эти обеты, кроме меня? И из тех, кто знает, многие ли исполняют? Вообще, что-то я хватаю все обеты и аскезы, даже не особо вчитываясь. А ведь любая ошибка может поломать мне весь игровой процесс. Взять хотя бы тот же обет «Открытые ладони», для любого нормального игрока это страшное ограничение. Бегать по миру без навороченной убер-секиры или хотя бы ножа для самозащиты крайне неуютно даже мне. Но я взял его, ни секунды не сомневаясь. С моей нелюбовью к сражениям это был простой выбор. Помнится, в одной из прошлых игр я не сделал ни одного удара, но так и таскал с собой в руках какую-то железку, «Святой меч» кажется. Так что, по сути, этот обет только освободил меня от лишнего веса в инвентаре. Я внимательно оглядел пробегающих мимо игроков, вроде все с оружием.

– Молодой человек, вы не подскажете, который час? – я аж вздрогнул от неожиданного голоса за спиной.

К тому месту, где я сидел, пришаркал дедушка. Отчего не помочь старичку, я уже начал открывать рот. Стоп, а «Безмолвие»? Чуть не завалил! На вежливость, значит, давим, ну-ну. Я показал себе на горло и развел руками. Буду играть больного ангиной. Старичок постоял еще немного, грустно вздохнул и похромал дальше по своим делам. Уже начали сбивать с пути, а я только-только взял аскезу. Вот тоже – не все игроки смогли бы удержаться от соблазнов и давно бы уже забили на всю эту веру, вместе с богами и церквями.

Я посидел на скамейке еще часок, размышляя, каким характером должен обладать идеальный монах. И вообще может ли существовать такой игрок? Скверик оказался местом оживленным, туда-сюда сновали персонажи и НПС. Бегали по своим делам, наверняка несли письма по квестам или спешили разучить новое заклинание. Но мне спешить было некуда, я просто смотрел.

Сообщение от персонажа СиплыйГруздь: «Ты где?».

Лаконично, но ответить мечнику я не могу. Не знаю, засчитает ли игровое сообщение система как провал аскезы, но рисковать не буду. Вообще, чем больше я встречаю аскез, тем меньше их понимаю. Первые еще были довольно простыми. Они не вызывали разных мнений о том, что требовалось сделать. Четкие границы: «сумма в 20 медных монет», например. Но то же безмолвие можно трактовать по-разному, и что-то мне подсказывало мне, что дальше будет только хуже. Не зря же это были не просто квесты, а именно аскезы, даже выделялись в журнале по-другому. Может, даже карта не считается за передачу слов, ведь я ее рисовал еще до принятия аскезы. Но я лучше перестрахуюсь. Груздь послал еще несколько похожих сообщений, а потом, отчаявшись ждать, перестал писать.

Усидеть на месте и продолжать рассматривать прохожих я больше не мог. Было ужасно интересно, как выглядит «Гнездо Вампиров пятого уровня», и почему собственно пятого, а не второго? Сверившись с картой, я побрел к заветному зданию… не бойтесь, ночные кровососы, я только одним глазком гляну.

Ну и где же тут вампиры? Я непонимающе уставился на обычный двухэтажный жилой дом, как две капли воды похожий на все остальные. Снова сверился с

картой: «Гнездо Вампиров пятого уровня» прямо передо мной, все правильно. Но как я вообще понял, что это место спячки кровососущих? Небольшое крылечко из пяти ступеней вело к крашеной двери с резной железной ручкой – самый обычный вход. Даже подергал ее для верности, заперто… никаких входов в данж не наблюдалось. Видимо, я шумел слишком сильно, потому что дверь открылась, и на пороге оказалась хозяйка дома:

– Вам что-то угодно, святой отец? – а голосок красивый.

Милая молодая женщина в кухонном фартуке, тоже ничего необычного. Неужели карта соврала? А она все выжидающе смотрела на меня, надо что-то сказать. Хотя какой там – сказать, я же теперь нем, как рыба.

– Что вы хотели, отче? – кажется, девушка начинала нервничать, как бы стражу не позвала с перепугу.

Я сложил ладони вместе в молитвенном жесте и сделал то единственное, что пришло мне в голову… протянул к ней руку в жесте, который ни у кого не вызывал лишних вопросов. Раскрытая ладонь просящего милостыню. Если здесь не чтут богов, то меня точно спустят с лестницы головой вниз. Но, похоже, моя богиня меня не оставила.

– Пожертвования храму, что же вы молчали! Держите, святому делу грех не помочь.

Она бросила мне два медяка, а неплохо. Можно так зарабатывать, будь во мне поменьше гордости.

Поздравляем! Получена Профессия: Попрошайка 1. Возможность просить милостыню. Денег получено попрошайничеством: 2 медных монеты.

Теперь нужда вам не грозит. Оказавшись без денег, вы всегда сможете разжалобить прохожих на пару-тройку монет.

Примечание: Чтобы эффективнее просить милостыню вы можете приобрести «Чашу нищего» в магазине инструментов.

О как, даже не навык, а профессия. Интересно, что могут высокоуровневые попрошайки? Наверное, заплакать так, что любой НПС отдаст все деньги. В целом навык чисто церковный. Но я что-то не видел брата Велларриса, сидящего на площади Четырех Фонтанов и просящего пожертвовать на храм. Обычно все нужное приносят прихожане сами. Забавно, что я открыл профессию, а не выучил у учителя. Может, так же можно и остальные освоить, не платя за обучение. Вообще с профессиями пора разбираться, а то похватаю тут невесть чего, а их количество наверняка ограниченно. Девушка все так же стояла в дверях. Как же мне ее отблагодарить без слов?

Хотел уже «перекрестить» ее знаком Мирены, но вовремя отдернул руку. Чуть не забыл, что это активирует «Силу веры». Убил бы случайно хозяйку за ее доброту. Тогда я размашисто начертал знак на своей груди и поклонился пониже.

Разогнувшись после поклона, я с трудом удержал спокойное выражение лица. У хозяюшки неожиданно выросли клыки размером с мизинец каждый, а глаза превратились в красные пылающие угольки. Надпись над ней гласила: Вампир Уровень??? Полосы здоровья не было, видимо, чтобы меня не огорчать. Так, улыбаемся и отходим, осторожненько, потихоньку.

– До свидания, святой отец! – а голос совсем не изменился.

Кровососущая хозяюшка закрыла дверь, и я ясно увидел над ручкой пылающий красным знак: раскрытый рот с выступающими вампирскими клыками.

Перестал оглядываться я, только подходя к храму Мирены. Похоже, погони не было. Особенно я струхнул, когда понял, что стремительно темнеет. Встречаться с ночными охотниками в их время было чистым безумием. Хотя с моим уровнем и навыками я и днем мало что смогу им сделать. Так, надо понять, что произошло. Видимо, бродя по городу, я периодически тренировался накладывать на себя «Свет истины» и поэтому увидел этот знак на двери, а потом перенес на карту. Вампиры тут, значит, не просто сильные упыри с регенерацией, как минимум умеют накладывать чары, изменяющие внешность, и имеют достаточно мозгов, чтобы жить в городе, не привлекая внимания. Дневного света вампирша тоже не очень-то боялась. Слишком мало информации, надо узнать больше, особенно о том, как их быстро умертвить. Вот только спросить я не мог, чертова аскеза.

При входе в храм меня ждал улыбающийся Велларис:

– Здравствуй, брат Норман.

Но я был так взбудоражен этой встречей с вампирами и погружен в свои мысли, что прошел мимо, чуть ли не толкнув его плечом.

– Негоже послушникам своих наставников не замечать! Здоровья им не желать… – сказал он мне в спину.

Отношение с фракцией «Церковь Мирены» ухудшено на 25 очков!

А вот это сообщение уже вывело меня из задумчивости. Можно было ответить, как-то сгладить вину. Но вот ответить-то я не мог. Не сегодня, наставник, ты уж прости. Я продолжил идти к своей келье. Похоже, опять аскеза шалит, брат Велларис редко покидал свое обычное место у алтаря. А срезали репутацию мне серьезно, я взглянул на статистику:

Репутация: Фракция «Церковь Мирены»: «Неизвестный» 24 из 100.

Если завтра он меня так же встретит, то я загоню отношения с собственной церковью в минус. Хоть вообще из кельи не выходи. Ладно, что-нибудь придумаю, утро вечера мудренее… спать.

Выход

Вход

Опять пришло сообщение о сне. В открывшемся ролике я делал то же самое: шел по полянке к девушке у озера. Теперь я схватил ее за плечи двумя руками и почти развернул к себе лицом, когда сон оборвался. Заинтриговали, ничего не показав. Или это такой намек, что надо спать дольше, чтобы увидеть полную картину? Хотя нет, вряд ли… скорее я что-то не сделал. Может, уровнем маловат для того, что я там увижу? Представил себе страшную моду тролля на месте лица девушки, брр.

Вампиры все никак не выходили у меня из головы. Как же тяжела эта аскеза Безмолвия, знать такую горячую информацию и не иметь возможности ее рассказать. Гнездо слуг тьмы в святом городе, представляю себе, какая каша заварится. Я вспомнил, что планировал вчера… надо узнать, что вообще такое местные вампиры. А то вляпаюсь непонятно во что. Учитывая мое положение, на ум приходило только одно место, где я получить такие знания: Городская Библиотека. Значит, в путь.

Выйдя во дворик, я вспомнил о Велларисе, с его некстати проснувшейся вежливостью. Нет, через храм идти не стоило. А что если просто перемахнуть через каменный заборчик, окружающий двор? Он, вроде, небольшой, и я сразу окажусь на улице. Однако идея оказалась не так хороша, как я думал. После нескольких неудачных попыток подпрыгнуть и зацепиться за верх забора, я притащил деревянную бочку для воды. Перевернув ее и встав сверху, я сумел-таки подтянуть свое тело, но, когда начал переваливаться на другую сторону, услышал женский смех. Во дворике стояла Лютиэль, кажется, так она назвалась мне.

– Что ты делаешь? Выход через храм, ты забыл? – она продолжила смеяться.

Засмотревшись на нее, я как-то неудачно перевалился и упал с забора прямо на руку. Быстро глянул игровой лог:

Получен урон –5 хп.

Хорошо хоть, не сломал ничего, с моей-то ловкостью. Зато я на улице, и репутация моя не пострадала, ну разве что в глазах одной жрицы-игрока. Хотел залечить себя «Святым светом», но вовремя осекся. Я же провалю аскезу, активировав его голосом. В слоте активного заклинания стояло «Наложение рук», еще со времен моих подвигов у арены, а им я лечить себя не мог. Вот же ж… хил, который не может себя вылечить, какой-то калека просто. Ладно, эти пять хп и сами восстановятся, но, видимо, сегодня мне надо избегать ранений.

Открыв карту, я посмотрел дорогу до библиотеки. По пути как раз можно забрать мой клад, если немножко отклонится. Наконец-то узнаю что там, заветный красный крестик манил еще со вчерашнего вечера. Совершенно без приключений я добрел до улицы с нужным мне магазинчиком, когда на меня налетела девушка с криками:

– Помогите! Помогите мне! Позовите стражу, меня ограбили!

Что-то не сходится, милая. Ты же сама орешь, вот и зови. Я показал на горло и развел руками. Давят на жалость, значит. Но я с самого утра чуть не нарушил свое молчание, почти крикнув на Лютиэль, поэтому был готов ко всему.

– Пожалуйста! Позовите, я вас очень прошу! – девушка все не унималась

Я развел руками и пошел дальше по улице. Перед глазами всплыло:

Ваша мораль изменилась на: Нейтральный.

Да что ты будешь делать, опять надо котят спасать из огня. Плакали мои молитвы. Что-то мне слишком жестоко аукается это Безмолвие. Может, я что-то делаю не так? Что я мог сделать в данной ситуации, кроме как бежать в сторону стражников, мыча и размахивая руками, я не успел придумать. Передо мной предстал магазинчик сладостей «Сахарный монстр», знакомый люк и слегка выдвинутые кирпичи. Воровато оглянувшись и убедившись, что меня не видит никто из игроков, я потрогал самый подозрительно выпирающий кирпич. Вроде шатается. Попробовал потянуть на себя – кирпич неожиданно легко вышел из кладки. За ним оказалась небольшая деревянная шкатулочка. Схватив ее, я поставил кирпич обратно, на всякий случай. Не мусорить же здесь, город все-таки. Что тут у нас:

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

НПС – неигровые персонажи.

Купить: https://tellnovel.com/snezhnyy_ivan/zhrec-svitok-pervyy

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