Союз проклятых

Автор:
Алекс Кош

Союз проклятых

Алекс Кош

Время SUPERгероевОдиночка #2

После того как клан «Стальных Крыс» обманом завладел Костяным Мечом и продал его другому клану, Фальк вновь возвращается в Арктанию, чтобы попытаться вернуть квестовый предмет. Теперь на кону не только выполнение задания виртуальной богини, но и вполне реальная человеческая жизнь. Но все не так просто – в игре его на каждом шагу терроризируют «крысы», пытаясь заставить выложить всю информацию о местонахождении остальных эпических артефактов, представляющих не только игровую, но и немалую финансовую ценность. Да и новый владелец Костяного Меча едва ли захочет расстаться со столь ценным приобретением, и Фальку решительно нечего предложить ему в обмен. Но выход найдется всегда, пусть ради этого и придется нарушить закон…

Алекс Кош

Союз проклятых

© А. Кош, 2016

© ООО «Издательство АСТ», 2016

* * *

Часть 1

Клеймо преступника

«Игроки Арктании все чаще жалуются на действия богов, власть которых простирается практически на все аспекты игры. В то же время разработчики уверены, что именно боги добавляют остроты игровому процессу, при этом не позволяя игрокам творить в мире Арктании все, что им вздумается».

Отрывок из статьи на официальном сайте «РусВиртТеха»

«Клан «Стальные Крысы» заключил союз с «Неназываемыми», тем самым упрочив свое положение в рейтинге и поднявшись на уровень выше «Алых Кепок». Теперь конфликт этих кланов, начавшийся из-за стычки двух топовых боевиков – Александрия и Громобоя, перешел в разряд политических. За обоими кланами стоят серьезные люди, и никто не может предсказать, чем все закончится. Пока же нам остается лишь следить за развитием конфликта и делать ставки».

Газета «Вести Империи»

«Глава клана «Неназываемые» темный инквизитор Антибиотик подтвердил слухи о том, что закончил сборку эпического комплекта Принц Костей, состоящего из брони, наплечников, поножей, перчаток, шлема, щита и меча. Это третий на данный момент полный эпический комплект из семи предметов, собранный в Арктании. В связи с этим событием, ставки на «Битве кланов» в индивидуальных поединках мечников изменяются на два к одному в пользу Антибиотика».

Новости букмекерской конторы «Глюк и сыновья»

Глава 1

Я сидел в кресле перед компьютером и предавался унынию. Это был тот самый редкий случай, когда мне даже кофе в горло не лез. Точнее, тот самый первый и пока единственный случай в моей жизни. Все же хороший кофе – это напиток богов, от которого отказаться просто невозможно.

– Вот на фига я все это устроил?! – в который раз задался я риторическим вопросом. – И так ситуация была хуже некуда, а я умудрился все усложнить во сто крат.

Мало того, что я раскрыл «крысам» условия своего секретного божественного задания, чем навлек на себя недовольство виртуальной богини в реальном мире (я пока еще не смог полностью осмыслить этот факт, хотя по возвращении домой долго пытался вызвать игровые менюшки, чувствуя себя при этом полным психом)! Так я еще сдуру, в порыве злости продемонстрировал им свои способности! Ну, не идиот ли?! Теперь они знают, что у меня есть информация о местонахождении четырех эпических артефактов, но и это не самое страшное. Два десятка людей видели, как я эффектно метаю молнии! Ну, ладно, молнию. Одну. Но от этого не легче. Если у них в зале есть камеры, а они сейчас везде понатыканы, то в руках Лазаря окажется любопытная видеозапись с моим участием. Практически блокбастер. А самое обидное, что благодаря Артему их кланлидер с легкостью узнает и реальное имя, и фамилию, и адрес главного героя.

Итак, чего мне стоит ожидать от Александра и его братии в реальном и виртуальном мирах? В Арктании я бы на их месте обязательно наладил слежку за человеком, точно знающим, где спрятаны столь ценные артефакты. Сиречь за мной. Выходит, мне нужно срочно валить из Катара, это ясно как божий день. А вот чего ожидать от них в реале, я даже представить не могу. Хорошо бы временно съехать с квартиры, но это сложновато провернуть, потому что потребуется перенос моего «СуперВирта 3000», которым должны заниматься исключительно специалисты из «РусВиртТеха». Увы, своими руками этого сделать нельзя, не позволит ни моя квалификация, ни хитрые программные и аппаратные блокировки самого яйцеобразного чуда техники. То-то удивились бы представители компании, увидев капсулу, которой у меня и быть-то не должно, с параметром болевых ощущений, выставленным почти на сто процентов. Палево редкостное.

Из Катара я уеду, это понятно. Но главной и единственной моей задачей является возвращение Костяного Меча. Ну, не совсем возвращение, ведь я его

даже в руках никогда не держал, но он должен стать моим не позднее, чем через восемь дней, а иначе… обнулят либо моего персонажа, либо меня. Логика и здравый смысл тут слегка пасуют, поэтому пока не придет время наказания, я так и не узнаю, чем именно угрожала мне богиня Эления.

Введя пароль, я вошел в операционку стационарного компьютера и первым делом увидел многочисленные сообщения от Артема. То же, что и на телефоне – сожалеет, порицает, извиняется, хочет поговорить. Толку мне с его извинений. В социальной сети обнаружилось сообщение от Софи, вот это было уже куда интереснее. Ну и, как минимум, приятнее. Она тоже извинялась, и «не одобряла» поступок своего жениха. Черт, всего лишь «не одобряла»! То есть, я, конечно, не ожидал, что девушка возьмет и расторгнет помолвку с Александром из-за того, что тот оказался такой сволочью. Но формулировка могла бы быть хоть чуточку пожестче.

Немного позалипав на фотографии девушки моей мечты, я взялся за поиск информации о том, кому этот подлый Лазарь загнал мой Костяной Меч. Потратив примерно полчаса, и изучив всю доступную информацию, я окончательно впал в уныние. Антибиотик – Глава клана «Неназываемых», темный инквизитор сто двадцатого уровня. Меч стал финальным, седьмым предметом эпического сета. И, даже на время забыв о моих ограниченных финансовых и игровых возможностях, я представить не мог, какая денежная сумма или артефакты могли заинтересовать Антибиотика настолько, чтобы он согласился разбить полный эпический сет. Пожалуй, продав свою квартиру и все имущество вместе с виртуальной капсулой и обоими почками, я не смог бы выкупить у него артефакт. Впрочем, это все догадки, для начала мне стоило хотя бы встретиться с ним лично и просто поговорить. Судя по всему, те самые мафиози в костюмах, выходившие из бара «У доброго вампира», и были людьми Антибиотика. Черт, я даже подумать не мог, когда шутил о «Бандитском Петербурге», что окажусь настолько прав. Может, один из этих солидных дядек и был тем самым главой клана и темным инквизитором.

Поняв, что кофе тут явно не обойтись, я достал из холодильника уже несколько месяцев стоявшую там одиноким обелиском бутылку пива, и продолжил исследования. Увы, но о реальной жизни Антибиотика в сети информация полностью отсутствовала. В этом не было ничего удивительного, многие главы кланов скрывали свою инфу в реале, чтобы такие недовольные политикой клана, как я, не устраивали разборок и поножовщины. А что, будь я чуть менее добрым человеком, и молния полетела бы не в телевизор. Другие игроки не обладают

моими способностями, зато могут носить с собой биты, ножи или огнестрел. Так что Лазарь со своей таверной нехило так подставлялся. С другой стороны, может, он потому и не вышел пообщаться со мной лично, подозревая, что я буду чуточку зол на Александра. Чуточку, ага. Убил бы гада. В Арктании, разумеется, а не в реале. Все-таки я пока еще не псих. Вроде бы.

Чтобы лишний раз убедиться в правдивости этого утверждения, я создал на ладони небольшую молнию.

«Все-таки я пока еще нормальный», – облегченно подумал я и вернулся к изучению информации по новому владельцу моего меча.

Резиденция клана «Неназываемых» находилась в Верите, с ударением на втором слоге. Город-порт располагался на берегу Белого Моря, недалеко от Катара. Ну, как не далеко, шесть часов лета. Для меня трата ценного времени на перелет – роскошь, но роскошь необходимая. Меч в любом случае там, если, конечно, Антибиотик не мотается по всей Арктании, но в этом случае я потрачу еще больше времени, играя с ним в салочки. Мне бы пообщаться с этим мужиком минут пять-десять, чтобы составить хотя бы общее мнение, и уже тогда действовать по ситуации – предлагать обмен (черт знает на что, на душу, может быть), или попытаться вновь раскрыть карты и рассказать о квесте. Разумеется, если богиня разозлится, то мало мне не покажется, но и исключать такой вариант не стоит, если выбора совсем не останется. Может, Антибиотик окажется умнее Лазаря и его заинтересует само задание богини, а не эпические мечи. В общем, нет смысла гадать, пока я не поговорю с новым владельцем Костяного Меча, а значит, в путь!

Прыгнув в капсулу, я перенесся в Арктанию и вновь очутился у высоких стен Мертвого Города. Первым делом я достал планшет и проверил свой счет в банке. Да, Лазарь не обманул хоть в этом, и действительно перевел мне двадцать пять тысяч золотых. Конечно, хотелось бы гордо отказаться от оплаты и бросить монеты ему в лицо (а, будь это реальная жизнь, я бы его прибил этим мешком с золотом), но на войне каждая монетка на счету. А я теперь именно на войне! Адский убийца двадцать третьего уровня вышел на охоту.

Я не удержался и показал небу… допустим, кулак – «берегитесь, враги!».

Возможно, раз уж я здесь, стоило бы немного прогуляться по башне и поискать сокровища ордена Варра, ведь с ними у меня появился бы серьезный козырь для торга с «Неназываемыми». Вот только вряд ли их можно так просто найти, а у меня каждая минута на счету. Или все-таки рискнуть? Ах, блин, точно! Я же оставил ключ от общака в комнате в Катаре… везет как утопленнику…

– Трам-пам-пам, везение – это мой конек! – вдруг раздался высокий мужской голосок.

Я чуть не сел там, где стоял, от удивления. В воздухе передо мной появился миниатюрный, где-то полметра ростом, носатый мужичок в костюме эдакого клерка из семидесятых: бежевые брючки, клетчатая рубашка, кожаная жилетка и странная кепочка. И в руках у него были самые обычные бело-черные счеты.

Это еще что такое?!

– Ты кто? – удивленно спросил я.

– Бог удачи, – бодро ответил мужичок. – Хотей[1 - Хотей – бог счастья, богатства, веселья и благополучия. Смеющийся Будда, исполняющий желания.].

– Правильно говорить «хочу», – рефлекторно поправил я.

– Меня зовут Хотей, – хохотнул мужичок, бодро защелкав счетами. – Я слежу за тем, чтобы черные полосы игроков иногда прерывались чем-то положительным. А у тебя, Фальк, судя по всему, – он продемонстрировал мне счеты, на которых были одни лишь черные костяшки, – в последнее время была сплошная чернота.

Я не смог сдержать возгласа:

– Полностью согласен!

– Посему, я сделаю для тебя маленькое чудо! Трам-пам-пам!

Мужичок хлопнул в ладоши и исчез, а на землю упал стальной ключ. Я поднял его с земли и прочитал характеристики:

«Ключ от общака ордена Варра».

По слухам, только с его помощью можно получить доступ к сокровищам, накопленным орденом наемных убийц за многие и многие годы.

Эй, это же мой ключ! Он воспользовался волшебством, чтобы перенести сюда мою же вещь из моей же комнаты?!

– А слабо€ было придумать что-нибудь поумнее?! – не выдержал я. – Например, вернуть мне не ключ, а Костяной Меч?!

Но мужичок слушать мои претензии явно не намеревался, испарившись в самом прямом смысле этого слова.

– Помощничек, – раздраженно пробормотал я. – И имя еще какое-то подозрительное…

Впрочем, энциклопедия Арктании в планшете быстро объяснила поведение миниатюрного мужичка со счетами. Хотей оказался не только богом удачи и богатства, но и богом веселья. То есть, на какую-то адекватную помощь мне и рассчитывать не стоило.

«Ну, теперь-то точно стоит пойти поискать чертову сокровищницу, раз уж мне так удачно подкинули ключик. Пара часов ничего не решит, зато есть небольшая вероятность найти богатства, многие годы копившиеся в хранилище ордена убийц! – азартно размышлял я. – Да там может обнаружиться целая гора эпических артефактов!»

Осмотревшись по сторонам, и убедившись, что рядом нет очередных дружков Дестроера, членов клана «Стальной Крысы» или просто случайных приключенцев, я приложил руку к стене и велел тайной двери открыться. По всему выходило, что с отъездом Ратмира я стал чуть ли не полноправным хранителем убежища ордена Варра. Хотя, с хранителем это я, пожалуй, махнул, ведь там кроме мертвяков ничего толком и не хранится. Разве что сокровище… мое сокровище, ага. И то при условии, что оно действительно существует.

В освещенный слабым магическим светом коридор я вступал уже уверенно, чуть ли не как к себе домой, ведь я успел провести здесь немало времени. И тем страннее оказались произошедшие за мое отсутствие изменения: свет в коридоре странно мигал, а гладкие каменные стены теперь были испещрены глубокими трещинами, уходящими в потолок. Весь пол устилали многочисленные осколки камней, а кое-где и целые куски стен. Не знаю, что здесь случилось – землетрясение или какая-то жестокая битва с местной нечистью, но в результате часть башни Варра обвалилась. Насколько пострадали верхние этажи, мне еще лишь предстояло узнать, но пока все выглядело не слишком оптимистично.

«Неужели это «крысы» обрушили подземный ход, ведущий к Королю Мертвых, чтобы больше никто им не воспользоваться? – зло подумал я. – Но как бы они успели за такой короткий промежуток времени, что прошел между моим убийством и их возвращением в зону респа? Да и не факт, что игровой движок бы это позволил. Все-таки приключенцам нельзя разрушать все, до чего дотянутся руки – есть определенные ограничения, не позволяющие, например, сравнять с землей какой-нибудь инстанс, чтобы его больше никто не смог пройти. Как и невозможно хайлевелам попасть в локации для более низких уровней – либо магия, либо божественная сила им это не позволит. Это в компьютерных игрушках старого образца если персонажу запрещено забираться на гору, то с этим ничего уже не поделать, а вот при полном погружении игрок из принципа попытается сунуть нос в каждую щель: надо будет – спилит дерево и подставит вместо стремянки, закинет веревку, взорвет препятствие динамитом или применит магию. Поэтому игровая механика должна не только учитывать практически все, но и применять грамотные ограничения. В реальном мире никому и в голову не придет, проходя мимо здания, проверить, сможет ли он пробить стену с помощью какого-нибудь боевого умения или заклинания, а вот в Арктании таких идиотов навалом. В общем, если что-то в подземелье обрушилось, значит, почти наверняка это было заложено в механику локации изначально».

Единственным плюсом неожиданной катастрофы стало отсутствие умертвий. То ли их придавило камнями, то ли где-то что-то сломалось – черт его знает. В любом случае, дойдя до самого конца коридора, я не встретил ни одного врага.

– Предсказуемо, – пробормотал я себе под нос, когда увидел груду булыжников на том месте, где еще недавно находился подземный ход, ведущий к Королю Мертвых.

А ведь весьма вероятно, что он изначально и был создан лишь для того, чтобы я мог добраться до меча по квесту богини. И я свой единственный шанс благополучно профукал.

С досадой пнув ногой гору камней, мне оставалось лишь порадоваться тому, что ведущая наверх лестница осталась цела, и отправиться исследовать башню. Следуя игровой логике, если я вошел в башню снизу, значит, тайник должен оказаться на самом последнем этаже. Да и если в ордене Варра был кто-то самый главный, то наверняка он жил именно там. Посему я решил не заниматься обыском каждого помещения по пути, а сразу начать с самого верха.

Что интересно, лестницы на соседние этажи располагались в разных концах коридора. То есть, чтобы подняться выше, нужно было пройти через весь предыдущий этаж. Пожалуй, это можно было считать наследием старых добрых ролевых игр, когда второй уровень подземелья становился доступен лишь после зачистки первого. В реальной жизни обитатели башни сделали бы нормальную винтовую или пролетную лестницу, по которой можно спокойно подняться на любой необходимый этаж. Так нет же, мне пришлось переться через каждый этаж, в любой момент ожидая встречи с местными мертвыми и дурно пахнущими обитателями.

Несколько раз я слышал тихий скрип за спиной, вздрагивал, и резко оборачивался, вскидывая кинжалообразный наконечник цепи, но не видел ничего кроме пустого пыльного коридора. Что ж, если бы где-то здесь и бродили умертвия, то они бы скрываться определенно не стали, а поспешили мне навстречу со всех ног. Да и передвигались те твари, кои встречались в комнатах бывших обитателей башни, не слишком грациозно – одним легким скрипом тут бы точно не обошлось. Ветер или какие-нибудь крысы? Не знаю, но ощущение чужого взгляда на спине не исчезало, иногда лишь слегка притупляясь, словно кто-то продолжал следить за мной краем глаза. Неприятно и даже слегка пугающе. Может это и игра, но боль для меня более чем реальна, поэтому любых неприятных сюрпризов хотелось бы избежать.

– Есть тут кто?! – не выдержал я, в очередной раз дернувшись от явственно прозвучавшего хруста.

Кто бы не шел за мной, скрывался он слишком успешно, чтобы вот так запросто взять и ответить на мой призыв. Но попытка не пытка. Да и вообще, может, тут никого и нет, просто у меня разыгралось воображение. Думаю, окажись в городе

мертвых даже самый спокойный на свете человек с атрофированным инстинктом самосохранения, и тот бы слегка занервничал. А лично я свою тушку очень люблю и постараюсь сберечь любой ценой, которую хочется заставить платить исключительно окружающих. И я не буду показывать на них пальцем, поскольку Александра сейчас здесь нет.

Не знаю, что было причиной так напрягающих меня звуков, но именно благодаря им я встретил опасность в полной боевой готовности. Когда я поднялся на очередной этаж и практически нос к носу столкнулся с полусгнившим умертвием, то даже вздохнул с облегчением. Наконец-то видимая и осязаемая опасность, а не бесконечная игра на нервах! Меня даже не смутил мерзкий трупный запах, еще недавно вызывавший острые рвотные позывы. И на уровень противника смотреть не стал, а тут же швырнул ему навстречу цепь и от души вдарил электричеством.

Хрясь! – проскочила по моему оружию веселая искра, нанеся твари добрую сотню очков урона. Вот только общая шкала жизни умертвия (все-таки странновато звучит) почти не изменилась. Я запоздало глянул на его уровень и чертыхнулся – «Демоническое умертвие, уровень 40».

– Может, мирно разойдемся? – ляпнул я первое, что пришло в голову, начав пятиться к лестнице.

Увы, даже будь у этой твари целые, а не висящие обглоданными лоскутами уши, она бы все равно ничего не поняла – торчащий из огромной дыры во лбу мозг давно был изъеден червями. Я успел рассмотреть противника во всех неаппетитных подробностях, прежде чем развернулся и бросился наутек.

– Ыыы, – прохрипел монстр мне вдогонку.

Сбежав по лестнице на пролет ниже, я обернулся и едва успел увернуться от гнилой, но почему-то очень проворной лапы. Этот образчик некроматического творчества двигался куда проворней своих собратьев более низших уровней, что не могло не расстраивать.

Ткнув его прямо в загребущую руку наконечником цепи, я ловко проскользнул между противником и стеной, и побежал в обратную сторону. Сам не знаю, что заставило меня так поступить. Наверное, просто не хотелось тратить

драгоценное время, бегая по башне туда-сюда. Если уж отступать от опасности, то в нужном мне направлении. Лишь бы это был последний этаж, и мне не пришлось подниматься выше, собирая за собой толпу врагов, способных порвать меня на мелкие кусочки за пару секунд.

К счастью для меня, вернувшись на покинутый в спешке этаж, новых мобов я не встретил. Еще бы бегущее по пятам демоническое умертвие где-нибудь потерялось, и было бы совсем хорошо, но монстр двигался на удивление проворно, не отставая ни на шаг. Впереди появился очередной лестничный пролет, ведущий на следующий этаж, и мне ничего не оставалось кроме как бежать дальше.

Ура! Этаж оказался последним! Вот только проход теперь преграждала каменная дверь. Времени на размышления не оставалось, поэтому я бросился вперед, коснулся ее перстнем и быстро забежал внутрь, закрывшись от преследовавшего меня умертвия.

Моему взгляду открылся просторный, хорошо освещенный зал, полностью заставленный деревянными болванчиками. Точнее, они выглядели как раскрашенные тотемные столбы, вот только вместо рук из них торчали многочисленные манипуляторы с ржавыми дисковыми пилами на концах. А также с копьями, мечами, и чем-то подозрительно напоминающим дула огнестрельного оружия. И все эти милые развлекательные орудия были изрядно испачканы засохшей кровью, как и пол под ними.

– Черт! – не удержался я.

А вот это действительно серьезная проблема. Я-то думал, самым сложным будет найти общак, а теперь выясняется, что это даже не полдела. При условии, что я набрел именно на тайник, а не на какой-нибудь тренировочный зал. Хотя, обычная логика говорит, что никто не станет устраивать тренировочный полигон на последнем этаже башни, как-то это не рационально. И вообще, я все чаще стал забывать о том, что в игровом мире свои правила, и здесь сокровища тайного общества могут быть защищены именно таким образом – широкой полосой препятствий. Очень сложной и пугающей до мурашек. Пусть все эти деревянные болванчики стояли совершенно неподвижно, но грязно-ржавые пилы, копья и мечи обещали мне много неприятных моментов при попытке пересечь зал. И, между прочим, не только мне!

Не знаю уж, азарт это был или сухой расчет, ведь убийство монстра сорокового уровня принесет немало очков опыта, но я захотел завалить его во что бы то ни стало. А может, мне нужно было срочно на ком-то сорвать свою злость и бедному полуразложившемуся трупу просто не повезло. В любом случае, я решил совместить первую попытку прохождения полосы препятствий с избавлением от настырного преследователя.

Но сначала надо посмотреть, как эти штуки вообще реагируют на игроков.

Инфа деревянных болванчиков выглядела немного странновато: «Защитный механизм, 10+х уровень».

«Чего-чего? – опешил я. – Это что за уровень такой непонятный?»

Впрочем, все быстро выяснилось, благодаря более подробному исследованию инфы. Оказалось, что уровень защитных механизмов напрямую зависел от уровня пытавшегося пройти полосу препятствий персонажа, а значит, для меня они были тридцать третьего уровня. Не хило так.

Как нетрудно догадаться, стоило мне приблизиться к одному из неподвижных деревянных болванчиков, он тут же отрывисто дернулся, заскрипел, и потянулся мне навстречу всеми своими смертоносными манипуляторами, увенчанными щербатыми дисковыми пилами.

«Опасненько, – резюмировал я. – Если не смогу пройти полосу препятствий с первого раза, то придется возвращаться сюда с точки возрождения. А снаружи меня опять будет поджидать этот прыткий трупак. Нет уж, действительно, лучше сразу с ним разобраться!»

«Ну, с богом. Точнее, с богиней», – подумал я.

Открыв дверь уже заждавшемуся меня умертвию, я рванул навстречу защитным механизмам. В последний момент увернувшись от его ударов и рыбкой нырнув вперед, я оставил кровожадную мясорезку наедине с умертвием. Визг дисковых пил, несколько выстрелов, и от противника сорокового уровня остались лишь гниющие ошметки. А сообщение о полученном опыте послужило признанием моей заслуги в убийстве «Демонического умертвия».

А я застыл в мертвой зоне между двумя болванчиками. Копье одного из них тыкалось в воздух прямо напротив моего носа, а за спиной повизгивала дисковая пила на подвижном манипуляторе. К счастью, двигался смертоносный механизм по траектории, чуть не дотягивающей до моей бесценной тушки. Противоположный край помещения был слишком далеко, чтобы я мог отсюда увидеть, что же там находится, но попытаться пройти полосу препятствий все же стоило. То, что я был все еще невредим, подтверждало – способ проскочить между ощетинившимися оружием столбами действительно есть. А моя попытка продвинуться вперед мгновенно доказала, что я этого способа не знаю. Первое же попадание копья снесло мне девяносто процентов жизни. Пока я залечивал раны эликсиром и осматривался по сторонам, случилось нечто странное: один из болванчиков вдруг дернулся и ударил манипулятором по воздуху. Выглядело это весьма подозрительно, ведь в помещении после смерти моего полуразложившегося противника оставался лишь я один. Или нет?

Теперь передо мной встало сразу две задачи: попасть на другую сторону комнаты и вывести на чистую воду шпиона. Вряд ли это какой-то непись или монстр с невидимостью, ведь он бы сразу напал, а значит, это, скорее всего, игрок. Способностями к скрытному передвижению обладают некоторые классы, такие как вор, убийца и пара подклассов магов. Кто-нибудь из этих ребят запросто мог проникнуть в башню вслед за мной, не зря же я пару раз чувствовал на себе чужой взгляд. Вполне вероятно, что интуиция в игре развивается так же, как и другие скрытые параметры вроде удачи или шанса улучшить качество предмета во время крафта. Кстати, если подумать, невидимке в любом случае придется последовать за мной, а механизмы отводом глаз не обмануть.

Так как же мне преодолеть чертову полосу препятствий? У меня определенно не те показатели ловкости, да и жизни не густо, чтобы единовременно справиться с несколькими болванчиками на десять уровней выше меня. Хмм… а что у меня вообще в наличии? Цепь и способность бить током. От этого и будем танцевать.

Потолок с виду гладкий, без трещин, и уж тем более крюков, за которые можно было бы зацепиться. Да и не столь высокий, чтобы подобно Индиане Джонсу пролететь над ловушками, используя цепь в качестве тарзанки. Проползти по полу тоже вряд ли получится, у болванчиков есть и нижние манипуляторы. Вообще с виду они все разные, никакой систематизации – конечности понатыканы в столбы на самых разных высотах и оружие тоже используется вроде бы случайное. Похоже, хитростью тут не пройти, только с помощью

боевых навыков, которых у меня не густо, если честно. Остается магия, или же мне придется отступить, отложив поиски общака ордена Варра до лучших времен. Навскидку длина полосы препятствий в двадцать болванчиков, столько на одной удаче никак не преодолеть, нужен либо навык, либо какой-то чит[2 - Чит (англ. Cheat – обман, жульничество) – в данном случае речь идет об ошибках или уязвимости в игровом процессе, позволяющим игроку получить определенное преимущество.].

Если мыслить логично, отвлекшись от игровой специфики, то болванчиков что-то приводит в движение – магия, электричество или механика. В теории, если это магия или электричество, я могу попытаться что-то замкнуть или воздействовать на механизм управления. Что ж, попробуем…

Для начала я метнул молнию в болванчика, стоящего чуть поодаль. Не знаю точно, какой эффект я ожидал увидеть, но он вдруг завертелся вокруг своей оси и заработал всеми манипуляторами разом. По залу разнесся протяжный визг, скрежет железа и пара выстрелов, к счастью, направленных не в меня. Похоже, молнии действительно могли воздействовать на эти механизмы, только не отключали их, а скорее наоборот.

– Черт, – расстроенно выдохнул я. – Почти…

И тут болванчик в очередной раз дернулся всеми манипуляторами и как-то вяленько обвис. Словно отключился, израсходовав всю энергию. Даже цвет названия сего девайса из красного поменялся на серый. То есть, он действительно перестал действовать!

А вот это уже интересно!

Правда, прежде чем я успел всерьез обрадоваться, название вновь стало красным, и механизм снова заработал. Но чит я все-таки нашел. И раз я могу вырубать болванчиков на короткое время, то мне этого будет вполне достаточно, чтобы проскочить мимо.

За работу!

Я начал швырять молнии, чтобы попарно отключать механизмы и проходить между ними, причем старался сделать это как можно быстрее, периодически

косясь за спину. Если там прячется невидимка, то сейчас ему предстоит определиться, начать действовать и обозначить свое присутствие, или остаться ждать за полосой препятствий. Он выбрал первый вариант. Когда я пересек примерно половину расстояния, отделявшего меня от безопасной зоны, болванчики с краю вновь задвигались.

«Хах, – не удержался я от мысленного смешка. – Вот будет прикол, если его защитные механизмы завалят».

Очередной болванчик, вооруженный огнестрелом, выстрелил, лишь чудом не попав в меня.

«Как бы самому только здесь не умереть от случайной пули, – раздраженно подумал я, в очередной раз обернувшись на секунду. – Хоть бы кто-то задел моего преследователя, чтобы он вышел из невидимости».

Но хитрый шпион успешно двигался следом за мной, минуя систему защиты. Мне оставалось лишь продолжить пить эликсиры восстановления маны и как можно быстрее швырять молнии в болванчиков. Когда я, наконец, выскочил на открытое пространство, то времени, чтобы как следует осмотреться по сторонам, совсем не оставалось – слишком уж близко ко мне подобрался доморощенный преследователь.

Передо мной предстали две широко расставленные двери, очевидно, ведущие в апартаменты элиты ордена. Почему именно две комнаты? Черт их знает, может, по примеру игровых кланов здесь обитали два главных человека в Ордене – Глава и казначей. Времени на размышления не оставалось, поэтому я подбежал к двери, наиболее похожей на сейф. Мне почему-то вспомнилась старая как мир игра «Fallout», примерно такой же круглой дверью закрывались подземные убежища.

– Откройся! – торопливо скомандовал я, прижав к двери перстень, но она никак не отреагировала.

Зато я тут же приметил замочную скважину.

«Возможно, это джек-пот?!» – лихорадочно подумал я.

Быстро выхватив ключ, я вставил его в отверстие и повернул.

Да!

Дверь тут же поехала в сторону, а я вытащил ключ и поспешил пролезть в едва открывшийся проем. К счастью для меня, дверной механизм предполагал закрытие после изъятия ключа, так что плита тут же пошла в обратную сторону. Увы, закрыться ей так и не дали – в последний момент буквально из воздуха появился нож и встал в распорку двери, оставив небольшой зазор. Но этого было явно недостаточно, чтобы невидимка мог последовать за мной, да и толщина каменной плиты не позволяла ему толком рассмотреть помещение. Зато я с удовольствием осмотрелся по сторонам, хотя довольная улыбка на моем челе быстро увяла. Да, я смог пройти полосу препятствий, убить умертвие сорокового уровня, убежать от невидимого шпиона и попасть в комнату с общаком, но…

Но она оказалась совершенно пустой!

Коморка пять на пять метров, без окон, без дверей. Ну, не считая той, что за моей спиной. Очевидно, когда-то здесь и было хранилище, но кто-то успел все выгрести задолго до моего прихода.

Я опустился на пол, прислонившись к стене, и как следует, от души выругался. Ну, как обычно.

– Эй, там, за дверью! Меня слышно?!

О, невидимка нарисовался. Голос мужской, достаточно звонкий, и не знакомый. Ну, хоть не девушка, а то бы совсем обидно было. Надо бы как-то выглянуть, посмотреть, какого он уровня, может, получится прорваться.

– Судя по тому, что я вижу отсюда, ты зашел в тупик! – продолжил невидимка.

Черт, похоже, ему все же видно все помещение и теперь он знает, что я здесь заперт и никуда отсюда не денусь. Разве что совершу самоубийство, чтобы вернуться в зону респа перед стеной Мертвого Города. Кстати, это не такая уж и плохая идея, опыта я особо много не потеряю, а вот успеть смыться, прежде чем мой невидимый преследователь выберется отсюда, наверняка смогу. С другой

стороны, может мне сделать вид, что в этой комнате есть тайный ход и я по нему сбежал? Если буду молчать, то он вполне может так подумать.

– Молчишь?!

Нет, блин, песни пою.

– Если надеешься смыться отсюда на респ, то толку не будет! – продолжил кричать убийца. – Там дежурит еще один человек! А даже если ты вдруг каким-то чудом вырвешься и доковыляешь до Дитмара, там тебя тоже будут ждать!

Ох, «крысы», обложили со всех сторон. Судя по карте, другой ближайший город в двух-трех днях пути отсюда. Совершенно неприемлемые для меня сроки, даже если я смогу каким-то образом незаметно покинуть Мертвый Город.

– Ты не выберешься отсюда! Лазарь предлагает тебе сделку: ты передаешь нам всю информацию о местонахождении артефактов, а клан впоследствии выплатит тебе десять процентов их аукционной цены. В противном случае мы будем держать тебя здесь до тех пор, пока не истечет время твоего задания, и ты вообще ничего не получишь!

«А скорее всего и сдохну в итоге, – зло подумал я. – Вот же уроды. А я разве говорил им, что время сдачи квеста ограничено? Наверное, все же говорил, – я со всей силы ударил себя по колену. – Доверчивый дурак. Дважды лоханулся. Или трижды? Уже со счета сбился».

Возможно, мне бы стоило остаться и действительно поискать тайный ход, но я не представлял, что делать дальше, даже если я смогу выбраться из башни. Идти пешком в другой город? Или пытаться прорваться в Дитмар к рейсовому цеппелину? Нет, тут нужно придумать иное решение, и лучше подумать над этим в более комфортной обстановке.

Выход!

Глава 2

Выбравшись из капсулы, я с трудом удержался от того, чтобы не пнуть ее ногой. Но насилие над техникой, стоящей несколько миллионов, определенно не лучший выход из сложившейся ситуации, так что пришлось ограничиться долгой и витиеватой матерной речью. В последнее время я частенько стал ругаться в пустоту, и это даже успело войти в привычку сродни старому доброму кофе по утрам. Наверное, в психологии есть какой-нибудь заумный термин для описания странной тяги к высказыванию своего недовольства воздуху, но я бы назвал это просто – «все достало!».

Нежданный звонок в дверь отнюдь не добавил мне хорошего настроения, но и не лишил предусмотрительности. Сперва я заглянул в глазок и убедился, что меня не решила посетить толпа участников клана «Стальных Крыс» или какие-нибудь спецслужбы, охотящиеся на людей со сверхспособностями. Как будто моя стальная дверь сомнительной прочности может защитить от спецназовцев с газовой горелкой или мощным тараном.

К счастью, пока обошлось, это был всего лишь Артем.

– Ты чего трубку не берешь?! – вместо приветствия спросил он с порога, едва я открыл дверь.

– Занят был, – недовольно ответил я, пропуская его внутрь. – А ты чего по ночам бродишь?

– Так это… – смутился он. – Я поговорить хотел. Предупредить…

Я не смог сдержать ехидного смешка.

– Неужели о том, что Александру не стоит доверять? Поздновато, не находишь?

Очень забавно было смотреть на то, как смущается эдакая стокилограммовая тушка.

– Нет, я о другом. Лазарь отрядил нескольких воров, чтобы они следили за тобой. В том числе и рядом с Мертвым Городом. Я хотел предупредить, чтобы ты не торопился идти в свой этот тайный ход.

– Это тоже уже поздно, – хмыкнул я.

Пока Артем разувался и вешал куртку, я налил нам кофе и попытался найти на кухне что-нибудь съестное. Безрезультатно, разумеется.

– Слушай, еще раз извини, я не знал, что все так получится, – в очередной раз извинился Артем, входя на кухню. – Саня поступил как последняя сволочь.

– Добрый ты, у меня на языке крутятся куда более жесткие эпитеты. Но ведь это не только его вина. Насколько я понял, этот ваш Лазарь тоже тот еще жук – продал отнятый артефакт всего за пару часов, словно только этого и ждал.

Артем сел за стол, взял в руки кружку с кофе, но пить не торопился. Так и сидел некоторое время, не решаясь задать волнующий его вопрос. И я догадывался, о чем именно он хочет спросить.

– Слушай… а что это было в баре? Ну, ты же ведь молнию метнул. Это какой-то новый электрошокер?

– Нет, я просто умею метать молнии руками, – шутливо ответил я. – Я же знал, что может возникнуть подобная ситуация, когда шел в ваш чертов бар, вот и позаботился о своей безопасности.

– Дорогая штука, наверное? – не успокаивался Артем.

– Очень, – согласился я. – А почему ты спрашиваешь?

– Ну, просто, интересно, – смутился Артем. – Я такого еще никогда не видел, и даже не слышал о подобном оружии.

– А может, этот ваш Лазарь отправил воров-невидимок следить за мной в Арктании, а в реале этим занимаешься ты? – нахмурился я.

Мой друг аж подпрыгнул от возмущения, расплескав по столу кофе.

– Да никогда! Я же не крыса… – Он запнулся, очевидно, вспомнив о названии своего клана. – И ни за кем следить не стану. Да и зачем им это? Вот в игре да,

там Лазарь теперь из виду тебя не выпустит. Зря ты рассказал о том, что знаешь о местонахождении четырех эпических артефактов.

– Согласен. Я вообще много ошибок совершил, начиная с того, что доверился тебе и твоим дружкам, и заканчивая глупой попыткой воззвать к их честности.

Артем скривился словно от зубной боли.

– Далеко не все у нас такие, как Саня и Лазарь, помешанные на деньгах. Многие играют по фану и подличать никогда не будут.

– Только кланом-то управляет именно Лазарь, – напомнил я.

– Ну да, да, – согласился Артем. – Виноват. Но что я могу теперь сделать? Посыпать голову пеплом и уйти из «Стальных Крыс»?

– Отличная мысль, – ничуть не смутился я. – Давай ты так и сделаешь.

– Нет, это не слишком хорошая идея. У меня там много друзей, планов, да и заработок неплохой. Извини, но я не готов все это бросить.

В общем-то, я другого и не ожидал, но все равно обидно.

– В любом случае, когда я узнал, что тебя обложили в Мертвом Городе, то решил хоть немного исправить ситуацию.

– Ты обчистил клановое хранилище и отправил все его содержимое на мое имя? – с надеждой спросил я.

– Шутник, – хмыкнул Тёма. – Я бы после такого и дня не прожил. В самом прямом смысле. Это же такие бабки. Нет, просто, когда мы улетали, я втихаря скинул на крышу той башни глайдер[3 - Глайдер (от англ. Glide – скольжение) – подобным образом называют различные средства передвижения, как наземные, так и подводные или воздушные. В данном же случае имеется в виду обычный планер, способный «скользить» по воздуху.].

– Кого-кого? – переспросил я.

– Слушай, ты вообще статьи по Арктании читаешь? Глайдеры – индивидуальные средства для планирования, мы на таких спустились с рейдового цеппелина в твою любимую деревню.

– Да помню я, это дельтапланы такие. Только как я, по-твоему, на саму крышу попаду?

Артем пожал плечами.

– Ну, уж сам думай. Это единственное, что я мог сделать в такой короткий промежуток времени. В теории, ты можешь нанять несколько игроков или неписей в качестве телохранителей, и они смогут вывести тебя из локации. Но это удовольствие не из дешевых, да и до Мертвого Города еще добраться надо. Разве что тебе повезет, и найдется кто-нибудь свободный в окрестностях Дитмара.

Черт, а о найме я и не подумал! Парочка убийц уровня эдак семидесятого запросто разобрались бы с заблокировавшими меня в башне «крысами». Вот только от ближайшего города они будут добираться полдня, а то и день. Но на крайний случай определенно стоит иметь в виду и этот вариант.

– Ах да, только учти, что далеко не каждый наемник пойдет против нашего клана после того, как мы стали союзниками «Неназываемых», – «обрадовал» меня Артем.

– И я даже знаю благодаря кому это произошло, – хмуро сказал я. – Спасибо за помощь, я скажу, если получится улететь из Мертвого Города. А куда мне планировать-то на твоем глайдере, кстати, ведь в Дитмаре меня тоже поджидают и не позволят сесть в цеппелин?

– Да, это проблема, – согласился Артем. – А ты пробовал посмотреть, есть ли вокруг частные цеппелины?

Я в очередной раз почувствовал, что упустил что-то важное.

– Где смотреть-то?

– Скачиваешь приложение для планшета «Попутчики». Там отображаются все пролетающие мимо цеппелины, которые тоже пользуются этим приложением и готовы тебя подхватить за определенную сумму.

– Эээ… но приложение-то доступно только для продвинутых планшетов, а я лох с «Новичком».

– Ох, я уж и забыл про это ограничение, – озадачился Тёма. – Давай сделаем так: я сейчас вернусь домой, посмотрю, кто находится рядом с тобой, и пришлю контакты. А ты уж им отпишешь и попросишь тебя подхватить.

Гениально!

– Вот это уже похоже на план, – признал я.

– Так что, мир? – спросил он.

– Мир, – после небольшой паузы согласился я. – Но спасибо все равно скажу только когда доберусь до Катара.

В целом встреча с другом вышла натянутой. Вроде и вины его передо мной как таковой не было, но и общаться так легко, как раньше, все же не получалось. Поэтому выпроводил я его быстро. Тем более, у меня появился неплохой план побега из Мертвого Города, и мне не терпелось воплотить его в жизнь, утерев нос всем «крысам». В идеале смыться так, чтобы они этого и не заметили. Пусть потратят пару дней, безуспешно карауля меня у выхода из башни.

Прыгнув в капсулу, я быстро перенесся в мое каменное узилище. Теперь оптимизма на поиски тайного хода у меня было более чем достаточно, поэтому я взялся за дело с толком и расстановкой: мысленно поделил каждую стену на квадраты и начал методичное исследование. Тыкал везде, где тыкалось, жал везде, где жалось, и уговаривал стены открыться с помощью перстня ордена Варра. Не забыл и тщательно осмотреть пол с потолком, но все оказалось бесполезно – похоже, единственный выход из комнаты являлся и входом.

Интересно, а невидимка все еще сторожит снаружи? Должен же он когда-то выходить из игры. Или у них посменное дежурство? Жаль не додумался у

Артема спросить, хотя далеко не факт, что он в курсе всех дел. В принципе, если я успею преодолеть полосу препятствий в обратном направлении быстрее шпиона, то оторвусь и спрячусь в какой-нибудь комнате на нижнем этаже, а там уже могут быть окна. Кстати, есть еще и соседняя дверь здесь, до которой я тоже вполне могу добраться. Черт знает, что там может быть. Точно! Ведь невидимка не нападал на меня, а лишь следил, а значит, я могу спокойно выйти и заглянуть в соседнее помещение, и он мне никак не помешает. Собственно, попытка не пытка. Мне в любом случае надо покинуть здание, чтобы воспользоваться планшетом для поиска пролетающих мимо цеппелинов или свободных воинов для охраны. Опционально. Если окажусь на крыше и разберусь с глайдером, то буду искать попутку, если в зоне возрождения – найму чертову уйму воинов и перебью всех следящих за мной «крыс».

Дверь открылась изнутри все тем же ключом. На пол со звоном упал нож невидимки, которым он заблокировал плиту, и я тут же закинул артефакт в инвентарь. Ибо не фиг раскидывать свое оружие где попало.

Я осторожно выглянул наружу.

– Эй, есть тут кто?

Тишина.

Решил затаиться? Ну-ну.

Я подошел к соседней двери и без особой уверенности вставил в замочную скважину ключ. Удивительно, но замок щелкнул, и каменная плита с готовностью поехала в сторону.

– Отлично! – искренне обрадовался я.

Дверь еще едва открылась, а я сразу смог определить, что эта комната разительно отличается от предыдущей. Если в той, наиболее вероятно, была сокровищница или склад, но здесь явно когда-то находился чей-то кабинет. Выглядело помещение довольно обжито, а главное, в углу стоял приличный по размерам сундук.

Но прежде, чем я успел сделать шаг через порог, меня грубо оттолкнули в сторону. Давешний невидимка проскочил в комнату, явно не желая остаться в этот раз за бортом. Отшатнувшись, я не выпустил из руки ключ, и он легко выскочил из замочной скважины. Дверь тут же поехала обратно. Очевидно, засмотревшись на запертый сундук, среагировал он слишком поздно – дверь уже закрылась прямо перед его носом. В последний момент он стал видимым, наконец-то засветив мне свой ник и уровень.

«Счастливчик Глюк, уровень 46».

–?Ну-ну, счастливчик, – злорадно хмыкнул я.

Конечно, было обидно закрывать «крысу» наедине с сундуком, но оставалась сильная вероятность того, что открыть сундук можно только ключиком в моей руке. В любом случае, из комнаты теперь «счастливчик» сможет выбраться лишь через зону возрождения, а значит, в башне я один и могу делать что хочу. А хочу я каким-то волшебным образом попасть на крышу. Ладно, вернусь на этаж вниз и попробую что-нибудь придумать.

Но сначала мне вновь предстояло преодолеть полосу воинственных болванчиков. Уже имея достаточно опыта, я с готовностью принялся выводить их попарно из строя молниями, потихоньку продвигаясь к выходу. Не справившись с любопытством, я быстренько глянул в инвентарь, чтобы оценить нежданный подарок от преследователя. Ничего так ножичек, редкий, и качество под сорок. Живем!

Бум!

Вы получили критический урон: 500 еденицы.

Вы убиты.

Да ладно!

Оказавшись в зоне возрождения, я тут же вызвал реплей смерти. Повезло мне как утопленнику – один из немногочисленных болванчиков, вооруженных

огнестрельным оружием, умудрился попасть пулей мне точно в лоб. Попадание в любую другую часть тела я бы пережил, не настолько уж мощное у них было оружие, а вот тут на тебе – попал скотина именно в голову, выбив максимальный крит.

– Привет, привет, – раздался веселый голос неподалеку. – Рад тебя видеть.

Вторым моим соглядатаем оказался уже знакомый по вылазке в логово Короля Мертвых маг огня Поттераст. Его красную, расшитую светящимися даже днем золотыми рунами робу трудно было не узнать. Парень удобно расположился рядом с зоной респа, разведя небольшой костерок и устроив пикник.

– Не могу ответить тем же, – недовольно буркнул я.

Маг девяностого уровня не оставлял мне ни единого шанса на побег. Насколько я помнил, он еще и левитацией неплохо так владел, помимо огненных шаров, которые от меня оставили бы лишь кучку пепла величиной с коробок спичек.

– А ты согласись на сделку с Лазарем, и жизнь засияет новыми красками, – предложил Поттераст.

– Самому-то не стыдно? – хмуро спросил я.

– Это просто игра, – пожал плечами маг. – Должен же кто-то отыгрывать злодеев. К тому же тебе предлагается неплохая сделка.

– Можно ли считать сделкой навязанные силой условия?

– Вполне, – ничуть не смутился маг, и кивнул на жарящуюся на костре тушку. – Ящерицу будешь? Все равно отсюда тебе никуда не деться.

Я лишь махнул рукой в ответ и уселся на землю прямо там, где стоял. Особого желания общаться с магом у меня не возникло, да и выходить из зоны возрождения было слишком рискованно – он просто ради прикола мог убить меня особо изощренным способом.

Вдруг рядом со мной во вспышке появился худосочный парень в черной кожаной одежде, тут же обрушивший на меня целый поток брани. Обиделся, бедняга, на то, что ему пришлось совершить ритуальное самоубийство, чтобы выбраться из запертой комнаты. Его можно понять, поскольку уровень его после смерти опустился с сорок шестого на сорок пятый. Моему злорадству не было предела.

– Ого, уже сорок пятый, – ехидно сказал я вместо приветствия.

Парень зло зыркнул на меня и замахнулся кулаком, да так и застыл в столь нелепой позе. Любая агрессия в зоне возрождения была запрещена, он даже щелбан бы мне не смог отвесить.

– Потрись рядом со мной, и еще на пару уровней понизишься, – заверил я «счастливчика». – И спасибо за неплохой кинжал, кстати.

– Попытайся сбежать, и я убью тебя с особым удовольствием, – зло ответил парень.

Мне очень хотелось узнать у невидимки, что он нашел в той комнате, но интуиция подсказывала, что удовлетворять мое любопытство он не станет. Поэтому, когда он присоединился к Поттерасту у костра, я понял, что пришло время использовать мой последний шанс на спасение.

Достав планшет, я глянул в личку и облегченно вздохнул – Артем уже добрался до капсулы и прислал мне скриншот приложения. Недалеко от Мертвого Города обнаружились сразу два летательных аппарата, один из которых относился к вооруженным силами Империи и едва ли стал бы менять курс ради помощи одинокому игроку, разве что подобрать оного по пути следования. А вот второй принадлежал клану с очень странным названием «Алые Кепки», впрочем, у большинства кланов были непонятные названия.

Я решил кинуть им клич, честно описав ситуацию:

«Привет! Есть проблема – в зоне респа рядом с Мертвым Городом зажали игроки из клана «Стальные Крысы», нужна помощь, чтобы добраться до Катара или другого крупного города по пути. Об оплате договоримся».

Ответ пришел почти сразу от игрока с ником Громобой.

«Стальные Крысы? А кто именно?»

«Поттераст и Счастливчик Глюк. Возможно, еще кто-то ошивается в соседнем городке».

«Судя по инфе, ты всего лишь 23 уровень. И зачем ты мог понадобиться магу девяностого уровня?»

«Я считаюсь врагом клана», – честно ответил я.

«Кидай координаты. С удовольствием утрем нос этим крысам».

Отправив координаты, я с нескрываемым злорадством посмотрел на уплетающего за обе щеки ящерицу Поттераста. Ну, ничего, недолго тебе осталось радоваться жизни.

«Как-то все слишком просто получилось, – неожиданно засомневался я. – Они так сразу согласились изменить маршрут и помочь совершенно незнакомому низкоуровневому игроку? Странновато. А с моим адским невезением так просто за гранью фантастики».

Благо, даже мой «лоховский» планшет позволял порыться в последних новостях Арктании, где я быстро смог отыскать информацию об «Алых Кепках». И все тут же встало на свои места – они являлись главными врагами «Стальных Крыс», причем в последнее время «шапки» существенно им проигрывали. И по развитию, и по успехам топовых игроков и клановых рейдов. Похоже, впору мне самому было запросить у них оплату за столь удачную возможность убить нескольких «крыс», оказавшихся в пустыне без какой-либо поддержки.

«Сможешь отвести их подальше от зоны респа?» — пришло очередное сообщение от «Алых Кепок».

«Постараюсь, – ответил я. – А вы далеко?»

«Мы оставили цеппелин в паре километров, а сами спустились на глайдерах, чтобы раньше времени их не вспугнуть. Двигайся вдоль стены в западном направлении, там мы тебя встретим».

Ага, вот только едва я покину безопасную зону возрождения, как обиженный Счастливчик Глюк с огромным удовольствием изрубит меня в мелкий фарш. Бегаю я явно хуже убийцы, основной характеристикой для которого является ловкость. Разве что попытаться запудрить им мозги какой-нибудь историей, но так сразу в голову ничего и не приходит.

– И долго вы меня здесь собрались держать? – спросил я моих надсмотрщиков.

– До тех пор, пока ты не согласишься на условия Лазаря, – с усмешкой ответил Поттераст. – Нам торопиться некуда, в клане несколько сотен человек, мы просто будем сменяться каждый день, и никого это особо не напряжет.

– Кроме тебя, – ехидно добавил «счастливчик».

– И не стыдно нападать на игрока значительно ниже уровнем? – спросил я «крыс». – У меня же нет ни единого шанса.

Мое обвинение никого не смутило.

– В том-то и смысл.

Я сделал вид, что задумался.

– Знаешь, Глюк, а если бы здесь был только ты, я бы, пожалуй, тебя уделал.

– Не смеши! – чуть не подавился мясом парень. – Я с одного крита тебя уложу.

– Легко так говорить, когда рядом сидит маг девяностого уровня, – фыркнул я.

– Дуэль? – тут же предложил Счастливчик Глюк.

– А у тебя оружие-то еще осталось? – продолжил издеваться я, демонстративно достав из инвентаря потерянный невидимкой кинжал.

Парень аж покраснел от злости.

– Конечно есть, это же всего лишь кинжал!

Он демонстративно потряс передо мной двумя возникшими в руках мечами.

– Мне кажется, или качество второго меча хуже, чем у кинжала? – спросил я, присмотревшись к оружию. – Видимо, запасной?

– Ну, только высунь нос из зоны возрождения! – рявкнул Глюк.

– Да легко, – откровенно издеваясь, рассмеялся я. – Только давай отойдем от респа, чтобы ты не скрылся в него, когда я буду тебя убивать.

На секунду у меня возникло ощущение, будто он сейчас просто лопнет от злости. Ну, как минимум, цвет его лица станет окончательно красным, произойдет какой-нибудь сбой системы, и он так и останется в таком состоянии навсегда.

– Тогда сделаем так: я сейчас отбегу, например, вон туда метров на сто, а потом ты меня нагонишь, и я тебя отделаю как бог черепаху. Бежать мне в любом случае некуда, Поттераст меня легко поймает.

– Нет уж, пойдем все вместе, а я просто постою рядом и посмотрю, – хмыкнул маг. – Нам сюрпризы не нужны. И не волнуйся, я прослежу, чтобы бой был честным.

Ха, сюрпризы им не нужны? Ну-ну!

Мы отошли от зоны возрождения шагов на двести, когда Счастливчик Глюк не выдержал:

– Уже достаточно. Начинаем дуэль!

– Ага, – согласился я, украдкой осматриваясь по сторонам. Что-то никого не видно, а дальше от зоны возрождения я «крыс» увести уже не смогу. – Начинаем.

И словно услышав мою команду, из воздуха позади нас появились два персонажа 84 и 72 уровней. Оба в кожаной броне и с тонкими парными мечами в руках – явно очередные убийцы-невидимки. И они тут же бросились на Поттераста, оставив меня один на один с Глюком.

– Это ты устроил! – зло вскричал Счастливчик Глюк, мгновенно разобравшись в ситуации. – Убью!

Я успел увидеть, как Поттераст закрылся полупрозрачным щитом от физического урона и взмыл в воздух, а дальше пришлось озаботиться своей безопасностью. Умирать совершенно не хотелось. Просто из принципа, поскольку ничем особенным мне смерть жизнь подпортить не могла. Как бы парадоксально это не звучало.

Мне оставалось лишь закрутить «Цепную защиту», чтобы продержаться хоть пару ударов.

– Не смеши! – рыкнул убийца, прыгнув на меня с двумя мечами, занесенными над головой. Очевидно, это был какой-то суперудар, потому что оба клинка сверкнули ярко-алым светом, но я не стал дожидаться момента, когда смогу проверить на прочность свою защиту. Шарахнувшись в сторону, я ушел от основного удара, но мне в бок все же пришел один из клинков, мигом сняв треть здоровья.

Кувыркнувшись через бок, я едва успел принять на цепь еще один удар, краем глаза уловив сообщение о том, что прочность предмета уменьшилась почти в два раза.

– Не уйдешь! – победно усмехнулся Счастливчик Глюк.

Я не придумал ничего лучше, кроме как швырнуть ему в лицо молнию, но она лишь бессильно ударилась о невидимую защиту.

Еще один удар меча оставил мне всего несколько хитов, но прежде чем я успел толком испугаться, меня вдруг охватило белое сияние, по коже пронесся приятный холодок, и здоровье полностью восстановилось. Так вот оно какое – заклинание лечения.

– Спокойствие, только спокойствие, – весело сказал мужчина в ослепительно-белой броне с ником Громобой. – Нехорошо обижать маленьких.

Он и еще двое игроков-танков в тяжелых латных доспехах встали рядом со мной, заставив Глюка отступить на несколько шагов. Все трое с уровнями за девяносто, набаффенные[4 - Бафф (от англ. buff) – временное усиление игрока.] по самое не могу, словно пришли не с двумя игроками разобраться, а целое подземелье одним заходом зачистить. Впрочем, если присмотреться к длительности баффов, вероятно, так оно и было – все они имели суточный или многочасовой эффект. Я просто перехватил «Алых Кепок» по пути в какое-то подземелье, или уже из него.

– Да пошли вы, – выплюнул Счастливчик Глюк и воткнул себе в живот меч прежде, чем «Алые Кепки» успели с ним разобраться.

– Суров, – продолжая улыбаться, сказал «белый рыцарь». – И опыта не пожалел из вредности.

Механизм игры позволял игрокам совершать самоубийство в случае, если они попали в безвыходную ситуацию, как это было со Счастливчиком Глюком, запертым в комнате башни Варра. Или же если игрок не хочет кому-то доставить удовольствие, позволив убить себя особо извращенным способом. Единственными минусом такого «сеппуку»[5 - Сеппуку – ритуальное самоубийство, проведенное определенным образом, уже давно ставшее именем нарицательным для любого самоубийства с помощью холодного оружия.] в сравнении с обычной смертью являлись в два раза большие потери опыта и повышенные шансы оставить на месте убийства ценные предметы. Что, кстати, убийца и сделал – рядом с его телом остался лежать один из мечей.

– Хочешь, забирай? – предложил Громобой, снимая шлем.

Выглядел он довольно сурово – рыжий бородатый мужик, словно сошедший со страниц историй о викингах.

– Хочу, – не стал смущаться я.

Забрать у Глюка уже второе оружие – это особое удовольствие. Пожалуй, я даже куплю к себе в комнату стеклянный пьедестал, и водружу на него меч и кинжал, чтобы иногда любоваться ими, когда виртуальная жизнь в очередной раз припрет меня к стенке. Просто чтобы помнить, что удача отворачивается не только от меня.

Пока я бегал от Глюка, двое убийц-«кепок» разделали Поттераста, и я наконец-то смог расслабиться и внимательней рассмотреть своих спасителей. Всего их было пятеро: двое ловкачей с парными мечами и три хорошо экипированных рыцаря, один из которых оказался гномом.

– Спасибо за помощь, – искренне поблагодарил я, тем не менее, настороженно поглядывая на игроков. – Я уже и не знал, что делать. Они всерьез вознамерились держать меня здесь неделями.

– Кто-то из верхушки клана тебя сильно невзлюбил, – заметил Громобой.

Судя по всему, он, как и ненавистный мне Александр, играл за паладина. И, кстати, уступал «крысе» лишь десятком уровней.

– Угу, Александрий, да и Лазарь тоже, – не стал скрывать я.

– Ого! – удивились «кепки». – Игрок двадцать третьего уровня может чем-то задеть топового игрока?

– Долго ли умеючи, – не без гордости ответил я.

– Ладно, подробности спрашивать не буду, – успокоил меня Громобой. – Но если тебе понадобится серьезная поддержка, то придется рассказать нам все.

Какой шустрый малый, сразу взял быка за рога. Мол, мы с радостью прикроем тебя от «крыс», но придется чем-то платить, парниша. Хотя, должен признать, это не самое плохое предложение и стоит держать его в уме, ведь всякое может случиться. Если не сложится с «Неназываемыми», то я могу все выложить «кепкам». Ребята вроде адекватные и добродушные. Правда, все они

приветливы, пока дело не доходит до дележки лута, в которой я лишь лоулевельное связующее звено. Но, в крайнем случае, мне будет просто приятно утереть нос «крысам» и слить всю информацию их врагам. Есть вероятность, что это будет мой предсмертный поступок, но все же.

Видимо, они уже отписали в групповой чат, поскольку из-за стены выплыл небольшой цеппелин. Значительно меньше того, на котором мы прилетели сюда со «Стальными Крысами», и не такой навороченный. Хотя, это я немного зажрался, любой цеппелин – это весьма дорогое удовольствие.

– Ну что, полетели? – нетерпеливо спросил гном. – Хочется уже поесть нормальную горячую пищу.

Он особенно выделил слово «горячую».

– Ну, виноват я! – всплеснул руками один из ассасинов. – Перепутал упаковки с провиантом.

– Суши на завтрак, обед и ужин! – зло рыкнул гном. – Четыре дня на одном суши! На мерзком, холодном и склизком суши!

– А я люблю суши, – пожал плечами Громобой. – Ну, любил первые два дня…

Когда цеппелин подлетел ближе, я понял, что первое впечатление было обманчивым. Да, он не обладал хищными стальными обводами гондолы, как цеппелин «крыс», но деревянные бока явно скрывали в себе что-то не менее эффективное. Доски мерцали голубоватым светом, по ним словно пробегали мелкие сеточки молний.

– Повезло мне с «попуткой», – заметил я.

– А то, – гордо подтвердил гном. – Летательный аппарат из мерцающей древесины чрезвычайно редкая штука, не каждый может похвастаться тем, что даже просто летал на нем.

– Мерцающая древесина ценится на вес золота в самом прямом смысле, – гордо заметил Громобой. – В Арктании таких цеппелинов всего четыре, причем три из

них принадлежат Ангелам, Ордену Тумана и Ликам Смерти. В общем, наслаждайся незабываемым опытом.

Сверху упала веревочная лестница, и бойцы один за другим проворно поднялись наверх. Я полез предпоследним, а замыкал цепочку Громобой. Оказавшись внутри, я с интересом осмотрелся по сторонам, ожидая увидеть роскошную обстановку, как в цеппелине «крыс». Увы, но здесь все больше напоминало транспортно-десантный самолет – узкий коридор, кресла с ремнями вдоль стен, и никакого комфорта или уединения. Да и откуда бы, если места в гондоле было совсем немного.

– Сурово, – не выдержал я.

– Это боевой борт, – фыркнул гном. – Мы его используем только во время военных действий или в дальних полетах через опасные территории. Он рассчитан на воздушные маневры, а не на попивание пивка, сидя в удобном кресле.

Ого, он как будто побывал в цеппелине «Стальных Крыс», ведь именно так мы и проводили время полета в Мертвый Город.

– А я бы не отказался от пивка, – заметил гном, мечтательно закатив глаза и облизнувшись.

– Уже скоро, – заверил их Громобой и скомандовал в пилотную рубку: – Полный вперед!

В тесноте, да не в обиде, как говорится. О комфорте тут даже речи не шло, но в целом воспоминания от полета остались приятные. Ребята оказались позитивные и очень весело рассказывали о том, как четыре дня зачищали скрытый инстанс. Причем находился он на территории орков, с которыми все еще велась война, поэтому им пришлось пробиваться туда с боем. Именно для этого и использовался боевой цеппелин из мерцающей древесины. «Мерцалка» защищала гондолу от боевых заклинаний, а сам воздушный баллон закрывал магический щит. Учитывая всякие особенности двигателя, вооружения и маневренности, стоил этот летательный аппарат ничуть не меньше вычурной игрушки «крыс». Система была сложная, каждая часть механизма крафтилась из специфических материалов, многие из которых нельзя было купить даже на

аукционе, лишь выбить из боссов в локациях по всей Арктании. Честно говоря, раньше я не интересовался этим вопросом, поскольку до покупки или постройки собственного аппарата мне было так же далеко, как до полного выполнения квеста богини. Но было интересно узнать, что простейший магический двигатель для цеппелина легкого тоннажа (не больше трех человек) изготавливался из Кристалла Огня, выпадающего из Пустынных Джиннов восьмидесятого уровня, и артамита – редкого металла, добываемого в горах на территории гномов. Мало того, он еще и требовал подзарядки с помощью пыльцы цветов Катуни из эльфийского леса. И это всего лишь маломощный двигатель.

К чести «кепок», никто из них не пытался выведать у меня причины конфликта с «крысами», даже полунамеками. Зато Громобой сделал неплохое предложение:

– Слушай-ка, друг, – сказал он мне. – Если «крысы» постоянно ходят за тобой, то грех этим не воспользоваться к нашей обоюдной выгоде. Надо подумать, как бы заманить их в ловушку и устроить маленький армагеддон. Не пару игроков, а компашку побольше.

– Я пока не знаю, куда двинусь дальше, – честно ответил я. – Но если представится подходящая возможность, то могу написать тебе.

– Да, добавь меня в друзья и, если что, обращайся. Может, рядом буду не я, а кто-то из наших, они тоже с радостью пощипают «крысок».

Так у меня в списке контактов появился четвертый игрок, помимо Рыгмуса, Дяди Бори и Артамона Грозного. Запоздало опомнившись, я спросил у Громобоя, нет ли у него связи с кланом «Неназываемых», но тот шарахнулся от меня, и чуть ли не перекрестился.

– Чур меня. Если кого-то уличат в связи с кланом-врагом, то будут серьезные проблемы.

– Выгонят?

– Нет, конечно, – хмыкнул Громобой. – Но выше рядового бойца уже не поднимешься. Кто же захочет открывать доступ к клановым тайнам неблагонадежным людям?

В Катар мы прибыли через несколько часов. Я мог бы на время полета выйти из игры, тем более, время было уже позднее, но предпочел пообщаться с «кепками». Информация лишней не бывает, а они, как бывалые игроки, знали очень многое о самых разных аспектах игры.

В городе мы распрощались не друзьями, но хорошими знакомыми. При этом никто кроме Громобоя так и не предложил обменяться контактами, очевидно, все же посчитав игрока 23 уровня не слишком-то ценным товарищем.

Стыдно сказать, но стоило мне ступить на платформу аэровокзала в Катаре, как меня обуяла сильнейшая мания преследования. Я в каждом встречном персонаже видел следящих за мной «крыс». Увы, но в вирте просто невозможно было замаскироваться как в реальной жизни, например, напялив широкополую шляпу. Разумеется, если ты не обладатель хорошо прокаченного персонажа класса «вор», но и им в городе скрыться не так-то просто. Надеюсь. А вдруг кто-нибудь из этих чертовых невидимок уже идет за мной? К тому же, «крысы» запросто могли нанять сторонних игроков или неписей, поэтому мои попытки найти соглядатаев были просто тщетны.

Идя по улице от вокзала и шарахаясь от каждой тени, я окончательно утвердился во мнении, что из Катара нужно срочно валить. Улечу отсюда сегодня же, надо лишь забрать вещи из своей комнаты и заглянуть в лавку к Дяде Боре. Хотя, первым делом все же стоит зайти в главный Храм Элении и попытаться как-то договориться с богиней. Пусть хоть сроки квеста продлит дней на десять, а то такими темпами пока я найду Антибиотика, уже вся неделя пролетит.

Прятаться в Арктании можно было лишь одним способом – двигаться с толпой и надеяться, что твой ник просто затеряется среди прочих. Этим я и занимался по пути к храму, старательно прилипая к персонажам покрупнее – оркам, оврам, троллям и человекоподобным големам.

Белокаменный храм Богини Элении смотрелся как всегда великолепно. Среди колонн подобно работящим муравьям сновали вездесущие девушки в белых тогах – служительницы богини. Я привычно направился к входу в главный зал, но был остановлен на полпути одной из них.

– Вам сюда нельзя.

– Как так? – удивился я. – Я хочу сделать подношение Богине…

Милое личико девушки вдруг исказилось в злобной гримасе.

– Пошел вон!

– Эмм, – опешил я. – Простите, но мне нужно…

– Тебе нет хода в Храм Богини Судьбы!

В Главный Храм Богини Судьбы можно войти только с отношением Богини Элении не ниже нейтрального.

Текущее состояние: настороженное (до нейтрального 400).

– Уходи прочь отсюда! – не прекращала вопить девушка.

Я и глазом моргнуть не успел, как к ней присоединились и остальные служительницы храма.

– Прочь! Прочь! Прочь!

Прохожие с любопытством оглядывались на нас, а кое-кто даже делал скриншоты. Их можно понять, поскольку выглядел я действительно глупо. Самое обидное, что, если я хотел остаться незамеченным по прибытии в Катар, у меня это определенно не получилось – девушки вопили так, что их было слышно на несколько кварталов вокруг.

– Привет, Фальк, – раздался отлично знакомый мне голос.

«Вот тебя-то мне и не хватало для полного счастья», – устало подумал я, оборачиваясь.

Глава 3

– Быстро вы меня нашли, – хмуро сказал я.

– А мы тебя и не теряли, – насмешливо ответил Александрий. – Никто не сомневался, что первым делом ты отправишься в Катар. Достаточно было оставить соглядатая на аэровокзале, и вот он ты.

«А вот он ты, – зло подумал я, глядя на улыбающегося во все свои тридцать два белых зуба паладина. – Глаза б мои тебя не видели».

Мне потребовалось все мое самообладание, чтобы сдержать злость, раздражение и прочие отрицательные эмоции, некоторым из которых еще даже не придумано название. Огромный, закованный в сверкающие на солнце доспехи паладин смотрелся настолько внушительно, что вокруг нас мигом образовалось пустое пространство и даже беснующиеся служительницы храма Элении вдруг разом заткнулись.

– И что дальше?

– А дальше я извинюсь перед тобой за удар в спину, – неожиданно сказал он. – Я исполнял приказ главы клана, но лично мне подобная подлость претит. Нет, я бы все равно убил тебя и забрал меч, – поправился он, видя мое удивление. – Но сделал бы это честно, лицом к лицу.

Ну да, самый честный на свете бой – двадцать третий уровень против сто девятого. Интересно, в теории, сколько таких леммингов, как я, нужно, чтобы завалить эдакого динозавра? Сотня или тысяча?

– Круто, – хмыкнул я. – Сейчас расплачусь от умиления и послушно выложу всю информацию о местонахождении остальных артефактов.

– Меня это уже не интересует, – слегка высокомерно ответил Александрий. – В дальнейших играх в догонялки с тобой я участвовать не буду. По какой-то причине ты приглянулся Софи, и мне не хочется расстраивать будущую жену даже такой мелочью.

Мелочь – это, очевидно, я? Черт, но ведь я приглянулся Софи! А жизнь-то налаживается!

– Но если я увижу тебя в реале, то рыло начищу, – продолжил Александрий. – И никакой электрошокер тебя не спасет.

«Пфф, да сколько угодно, – отвлеченно подумал я. – Тем более, уж мой-то электрошокер теперь всегда со мной».

– Посмотрим, – гордо ответил я, чувствуя себя моськой, тявкающей на слона. Если в реальном мире и было место случайности, при которой мастер спорта по боксу мог тупо споткнуться и получить нокаут от не умеющего драться пацана, то в Арктании разница почти в сто уровней не оставляла мне даже одной миллионной шанса на победу в бою.

Украдкой посмотрев по сторонам, я увидел лишь парочку стражников сотого уровня, едва ли представлявших серьезную угрозу для Александра. Вся надежда на то, что он не захочет портить репутацию клана в Катаре прилюдным убийством гордого, но слабенького меня.

– Я даже пожелаю тебе удачи в поисках остальных артефактов. Ведь в итоге они, скорее всего, попадут к нам в клан.

Сказав это, паладин повернулся и зашагал прочь.

Мне хотелось что-нибудь ляпнуть вдогонку, чтобы последнее слово все же осталось за мной, но в голову не приходило ничего путного. А и ладно, все равно Александр, сам того не осознавая, выдал мне кучу полезной информации! Самое главное, я почему-то приглянулся Софи! Все-таки есть в жизни счастье! Ну, и второстепенная новость – Лазарь полагает, что я сейчас брошусь искать остальные артефакты, и не догадывается о жестком ограничении в порядке их добывания. Кстати, это логично, но я как-то сам не додумался. Он ведь не знает всех подробностей моего задания и того, что в первую очередь, если я хочу жить, мне нужно срочно вернуть Костяной Меч.

Что ж, наверное, мне лучше начать действовать менее предсказуемо. По большому счету в моей комнате нет ничего настолько важного, ради чего стоило бы возвращаться в Катар. Это все дурацкий рефлекс хомяка. А посему лучше не

тратить время зря, а сразу лететь в Вериту. Может и от «крыс» получится оторваться, благо, в реальном мире время за полночь, и многие нормальные люди уже спят. Порталов для мгновенного перемещения в Арктании нет, и если никто не сядет со мной в один рейсовый цеппелин, то есть шанс получить фору в несколько часов. Разумеется, будет совсем отлично, если сейчас в Верите нет никого из «Стальных Крыс». Не настолько же многочисленен их клан, чтобы встречать «крыс» на каждом шагу во всех частях света.

Сверившись с планшетом, я с радостью увидел, что ближайший цеппелин в Вериту отходит через двадцать минут. Бинго! А вещи из комнаты никуда не денутся.

Я прогулочным шагом вернулся к аэровокзалу, старательно делая вид, будто совершенно не тороплюсь. Громко и отчетливо выговаривая слова, попросил билет до Тервиллиана – города эльфов, и, чуть потянув время, извинился и изменил место назначения на Вериту. Обычных мест в рейсовом цеппелине уже не оставалось, и мне пришлось переплатить за отдельное ВИП-купе, но так даже лучше – если есть деньги, то почему бы и не шикануть?

Схватив билеты, я тут же из очереди ломанулся к трапу уже отбывающего летательного аппарата. Разумеется, за мной никто не побежал, но мне показалось, что я видел пару излишне заинтересованных игроков. В любом случае, цеппелин взлетел, оставив Катар внизу, а у меня впереди теперь было шесть часов полета, которые стоило потратить на поиски подхода к «Неназываемым» и продумывание стратегии переговоров.

ВИП-купе располагались в носовой части цеппелина и отличались от стандартных, как номер пятизвездочного отеля от дешевого хостела. Прежде всего, они были одноместными, хотя по размерам превышали стандартные раза в два. Удобный, заваленный подушками диван, стол с креслом, камин… Да, да, черт его возьми, камин! Кругом сплошная позолота, бархат и лакированное дерево. Я почувствовал себя настоящим падишахом.

Устроившись на мягком диванчике и обложившись подушками, я достал планшет и посмотрел на свой список контактов. Артемон Грозный и Громобой исключались сразу. Вся надежда оставалась на проклятого «волосатостью» Рыгмуса, работавшего курьером и наверняка имеющего определенные связи среди кланов, и пронырливого торговца Дядю Борю. Недолго думая, я составил сообщение и отправил обоим игрокам:

«Привет. У меня возникли серьезные трудности и срочно нужно связаться с кем-то из клана «Неназываемых». Вообще лучше бы сразу с главой клана. Если сможешь чем-нибудь помочь, буду должен».

Оба игрока были онлайн, поэтому я надеялся, что получу ответы в самое ближайшее время. И хорошо бы, чтобы один из них оказался положительным.

Я откинулся на спинку, как следует потянулся, и всерьез задумался о дальнейших своих действиях. Впереди шесть часов, которые я могу потратить на развитие одной из профессий (точнее, мог бы, если бы взял с собой необходимые предметы) или изучение полезной инфы на планшете. Ах, да! Еще стоило полазить по аукциону и подобрать себе какой-нибудь шмот. Денег для покупки экипировки игрока моего уровня более чем достаточно, нужно лишь определить, что именно покупать. Бегать по лесам за кем-то вроде тушканчиков у меня совершенно нет времени, но в случае столкновения с агрессивно настроенными игроками лучше иметь здоровья и брони побольше. Да и вообще, если на секунду отвлечься от главной задачи, увеличение уровня будет отнюдь не лишним. А уж развитие классовых умений просто жизненно необходимо, вот только информации об учителях для класса «Слайдера» нет нигде, в чем я лишний раз убедился, отправив запрос в базу знаний Арктании. Зато вдруг выяснилось, что один из трех учителей для класса «Электромагов» живет как раз в Верите. Правда, точное его местонахождение на карте почему-то отмечено не было, видимо, это мне предстояло выяснить самому уже в городе. В любом случае, мне стоит хотя бы попытаться с ним пообщаться и вытянуть какое-нибудь полезное умение, желательно, применимое в реальности.

Впервые за все время с момента битвы с Королем Мертвых у меня появилась возможность обдумать все спокойно и без эмоций. Итак, способности «Слайдера» однозначно переносятся в реальность. Возможно ли, что изучив в игре что-то еще, я смогу так же применить это в жизни? Например, навыки рукопашного боя были бы очень кстати. А еще неплохо бы изучить заклинания лечения. Ну, а вдруг? Хотя, нет, они доступны только магам жизни, а я уже сделал выбор в пользу другого класса. Но вот оружие я все еще могу изучить любое, в том числе и кулаки. Смущает только то, что умение владения цепным оружием мне в работе с розовой ленточкой нисколько не помогло.

Тем временем пришел ответ от Рыгмуса:

«Здорова. Ты что, где «Неназываемые», а где я? Курьер моего уровня работает с кланами попроще. А что за проблемы-то?»

«Стал твоим братцем по проклятию. Правда, не волосами оброс, а просто запретили с игроками группы создавать, ходить в рейды и вступать в кланы. У «Неназываемых» есть вещь, которая могла бы мне помочь, но я даже связаться с ними не могу».

«Проклятие касается только игроков? Ну, это не так страшно, собери толпу неписей и воюй себе в удовольствие».

Я чуть планшет не выронил от удивления.

«И почему мне самому это в голову не пришло?! – злясь на себя, подумал я. – Нужно на всякий случай перечитать описание проклятия, может, я что-то напутал?»

На вас наложено проклятие «Одиночество» до окончания выполнения эпического задания «Дорога мечей». Вы не можете вступать в кланы, участвовать в рейдах и объединяться в группы с игроками. В то же время одиночка вынужден жить без помощи друзей, поэтому получаемый игровой опыт увеличен на 10 %.

Черт, а ведь получается, что мне действительно не запрещено объединяться в группы с неписями! И значит, в поиске артефактов я вполне могу пользоваться помощью «коренных» жителей Арктании.

«Ты будешь смеяться, но я даже не подумал об этом».

«Ну, если нужен совет, всегда обращайся. Вот деньгами вряд ли помогу, сам на мели».

«Да с этим все ок. Спасибо, буду думать дальше».

Что ж, теперь у меня остался последний шанс – это помощь торговца Дяди Бори. Хотя какой он дядя, шкет малолетний, но на удивление пронырливый малый. Так что надежда еще есть.

И Боря не заставил себя долго ждать.

«Прив. Я работал с «Неназываемыми» и кое-какие контакты есть. Не с главой клана, конечно, только с отделом закупок. Но, думаю, через них можно передать послание. Если оно заинтересует главу, то он свяжется с тобой».

«Отлично! Если передашь послание, буду тебе очень обязан».

«Ну так диктуй».

И вот тут я задумался. Что же такого я могу предложить Антибиотику, чтобы он немедленно захотел меня принять в своей цитадели. Желательно при этом не врать, но и не выкладывать подробностей божественного задания.

«Приветствую. Я тот человек, который смог достать «крысам» Костяной Меч. И у меня есть к вам выгодное деловое предложение».

Коротко, без подробностей, но должно заинтриговать Антибиотика.

«Да ладно?! Врешь или правда участвовал в добыче эпического меча?»

«Не совсем участвовал, – после недолгой паузы ответил я. – Скорее это они участвовали и уперли у меня артефакт».

«Ха! Я знал, что ты непростой мужик! Ты же помнишь, что если найдешь что-нибудь интересное, то первым делом предложишь мне?»

«Обязательно. Можешь прямо сейчас отправить им сообщение? Я через пять с половиной часов буду в Верите, хотелось бы сразу встретиться с Антибиотиком».

«Да ты оптимист. Большинство людей ночью спят, а не играют в Арктанию. Сомневаюсь, что «Неназываемые» вообще ответят, и уж тем более примут тебя в такую рань».

Я не оптимист, у меня просто выбора нет. К тому же, мы вот с Борисом не спим, может, и «Неназываемые» такие же фанаты.

«Да, и еще маленькая просьба. Посмотри экипировку на мой уровень и характеристики с защитой повыше, скажем, тысяч на пять золотых».

«Ого, да ты разбогател, я смотрю. Хотя, это логично, если ты участвовал в добыче эпического меча под сотку. Если честно, я не советовал бы что-либо покупать сейчас, когда ты двадцать третьего уровня».

«Это почему?»

«Все нормальные сеты начинаются с тридцатого уровня. Качнись на городских квестах с тем, что есть, это не составит проблем, а потом уж я тебе подберу что-нибудь стоящее. За пять-десять тысяч можно собрать сет, который будет рулить уровня до шестидесятого. И если хочешь что-то тяжелее кожаной брони, то качни силу и выносливость хотя бы до сорока единиц».

Вот как же хорошо иметь в друзьях понимающего в шмоте торговца. Удачно я тогда заглянул в лавку с забавным названием «Планшеты от дяди Бори». И кто бы мог подумать, что парнишка помимо планшетов занимается торговлей и перепродажей абсолютно всего и вся. Лишь бы меня не перепродал, если ему представится возможность.

«Спасибо за советы, – искренне поблагодарил я. – Тогда жду новостей о «Неназываемых». Мне еще несколько часов лететь, займусь пока чем-нибудь полезным».

Например, попробую придумать мало-мальски стоящее предложение по выкупу меча у Антибиотика. Собственно, единственное, что я могу пообещать – это отдать ему награду за выполнение каждого этапа или квеста в целом. Вот только за первый этап дается «легендарка» для моего класса, и вряд ли она понадобится темному паладину. А какова награда за весь квест, я вообще понятия не имею. Судя по всему, собрав пять эпических предметов, есть шанс получить в награду что-то совсем невероятное, вплоть до целого эпического сета или какого-то особого титула в упомянутом «новом мире». Можно попробовать расплывчато рассказать о задании богини, не вдаваясь в

подробности, как я это по глупости сделал с «крысами». И еще неизвестно, о каком именно «новом мире» идет речь, ведь портал может не только открывать дорогу в новые места, но и впускать сюда что-то или кого-то, способного изменить мир. Кстати, собрав все пять мечей и получив доступ к последнему этапу задания, я увижу и финальную награду, она ведь отображается в описании. Осталось всего лишь собрать все предметы. Какая мелочь.

В любом случае, кроме наград за поэтапное выполнение задания богини мне больше предложить нечего. Денег у Антибиотика явно предостаточно, а собрать сумму, которая его бы всерьез заинтересовала, я точно не способен. В Катаре у меня валяется неизвестный эпический алхимический реагент, но он может стоить как один золотой, так и десять тысяч. Пока я не найду достаточно сведущего алхимика, этот непонятный клубень из уравнения можно вычесть. Или все же стоит заскочить в квартиру, чтобы прихватить с собой реагент и порезанную книгу с текстом на незнакомом языке? А вдруг это настолько ценная находка, что за нее мне запросто Костяной Меч отдадут. Ага, с моим-то везением…

Ко мне в купе постучался и заглянул гном-стюард.

– Приветствую вас на цеппелине компании «Догнар и сыновья». Желаете чего-нибудь? Чай, кофе, десерты? В конце коридора для вас всегда открыт магазин товаров для профессий, разрешенных на нашем борту.

– Ого! – навострил я уши. – А какие профессии разрешены?

– Со списком можно ознакомиться в проспекте, лежащем на столике, – вежливо ответил гном.

– Спасибо, – искренне поблагодарил я. – И можно чай с каким-нибудь пирожным. Сколько с меня?

– Для наших пассажиров ВИП-класса все бесплатно.

– Тогда три пирожных, – тут же поправился я. – Даже четыре.

– Как вам будет угодно, – ничуть не смутился гном.

Когда он ушел, я схватил со стола проспект с описанием услуг, предоставляемых ВИП-пассажирам. Выяснилось, что я могу не только объедаться сладостями все время пути, но и воспользоваться бесплатными услугами парикмахера, учителя танцев (ума не приложу, кому понадобится учиться танцам в виртуальной игре во время полета на цеппелине) и комнаты для крафта. А еще в этой части цеппелина обнаружилась лавка с материалами и рецептами, а также оборудование для прокачки некоторых профессий. Разумеется, речь шла о не слишком вонючих, громких или объемных производствах вроде выделки кожи, варки мыла, кораблестроения или любых магических производств. Да, гномы не сильно жаловали магию. В общем, мне очень повезло и профессия «стеклодува» оказалась в списке разрешенных. Хорошо, когда есть деньги. Гномий магазинчик мог похвастать неплохим ассортиментом и очень высокими ценами. Раза в два дороже, чем в лавках Катара. Но когда у тебя на счету двадцать пять тысяч золотых, переплатить за заказ пяток монеток – сущая мелочь. Я набрал столько стеклянных заготовок, что мне хватило бы на несколько сотен знаменитых элитных змеевиков «от Фалька».

Запас эликсиров восстановления маны позволил продуктивно работать все время полета. Для начала я сделал чуть больше сотни змеевиков, чтобы прокачать профессию до тридцати и изучить новый рецепт «Алхимическая реторта». За нее давали значительно больше опыта, и к концу перелета я умудрился потратить все свои расходники, но получил-таки двадцать четвертый уровень. Гип-гип, ура!

А когда мы подлетали к Верите, вновь объявился Борис. Очень вовремя, потому что я уже начинал нервничать. Хотелось бы сразу по прилете отправиться в гости к «Неназываемым», чтобы не оставлять вопрос с мечом в подвешенном аки гильотина над моей головой состоянии.

«Ты мой должник», – с ходу заявил торговец.

«Зуб даю! У тебя получилось?»

«Если это зуб Черного Дракона, то давай. Тебя примут через час».

«Антибиотик?»

«Глава клана сейчас отсутствует в игре, но с тобой встретится казначей. Поверь, он решает больше, чем сам Антибиотик».

Но меч-то у главы клана. Впрочем, я не в том положении, чтобы выбирать. Если бы не согласился казначей, пришлось бы вообще с охранниками у входа дискутировать.

«Спасибо, ты мой спаситель!»

«Следующий эпический артефакт тащи на продажу ко мне!»

Врать товарищу не хотелось, поэтому я предпочел ответить уклончиво:

«Как только соберусь продавать эпический артефакт, то только через тебя».

Все же артефакты, полученные по божественному квесту, либо должны попасть на алтарь, либо будут заточены под мой таинственный класс «Слайдера». Не отдам! Хотя, возможно, придется…

Тем временем цеппелин пошел на снижение, и я прильнул к иллюминатору, чтобы осмотреться. Верита оказалась очень красивым городом, стоящим у подножия гигантского горного хребта, омываемого теплым Ференийским морем. Я заметил, что города не случайно носят имена мужского или женского пола. Так раскрывается их особый характер. Валенсия, Барселона, София – все они удивительно изящны, красивы, и в то же время таинственны. Такой же была и Верита. Милые деревянные домики, петляющие, как женская логика, улочки и легкая, бодрая атмосфера. Я мог во всех подробностях изучить город, в то время как цеппелин заходил на посадку. Все те же двух- и трехэтажные здания, теперь исполненные в средневековом стиле с легким налетом востока. На крышах и балконах многих домов цвели миленькие садики, да и вообще, добрая треть территории огромного города была покрыта зелеными насаждениями. Скорее всего, таким образом на Верите сказывалась близость к эльфийским землям.

Покидая цеппелин, я настороженно оглядывался по сторонам, высматривая кого-нибудь из «Стальных Крыс». Но вроде пока все было спокойно, и я смог немного расслабиться, неторопливо продвигаясь по направлению к резиденции клана «Неназываемых». В отличие от по-мужски сурового Катара, здесь всюду

царило веселье – на площадях выступали цирковые артисты, герои носили более красочную одежду, и вся территория города считалась безопасной. Никаких злачных кварталов и мест, где герой мог бы быть атакован каким-нибудь пк-шером. Прямо-таки рай! Не зря «Неназываемые» выбрали именно Вериту для своей резиденции. Как и в реальном мире, престижность резиденции во многом зависит от места, в котором она располагается. То есть, чем больше, богаче, красивее сам город, тем выше статус клана, ведь и стоимость аренды земли достаточно высока. Конечно же, не менее важно было расположение зон для прокачки игроков, квестов, данжей, инстансов и различных ресурсов, но все-таки все мы погружались в вирт ради удовольствия и визуальный ряд значил очень многое.

Резиденция «Неназываемых» располагалась в самом центре, недалеко от шикарного белокаменного дворца наместника Императора и уступала ему лишь в роскоши, но никак не по размерам и защищенности. И если место обитания наместника окружали прекрасные сады и чисто символический заборчик из изящно изгибающихся стальных прутьев, то резиденция больше напоминала неприступный бастион. Эдакая мини-крепость с башенками, не хилой такой охраной сотого уровня, щеголяющей одинаковыми доспехами и плащами с эмблемой клана – зашитыми губами. Очень странный выбор герба, должен заметить. И совершенно непонятно, что имелось в виду при рисовании подобной жести?

При приближении к замку стала слышна тихая музыка, доносящаяся со двора. Что-то вроде легкого средневекового инструментала.

«Миленько и не слишком вяжется с суровым названием клана», – автоматически подметил я.

У мощных стальных ворот дежурили два классических стражника с алебардами, в плащах с символикой «Неназываемых». Разумеется, неписи. Вряд ли игроки сотого уровня стали бы торчать у входа в резиденцию часами напролет, а из лоулевелов охрана все равно никакая. Собственно, насколько я успел узнать, кланы использовали наемников неписей более чем активно, частенько набирая в рейды, а особенно для осад, целые элитные отряды. Все же игроки оставались индивидуалистами, в то время как слаженные команды, к примеру, гномьих латников действовали как единое целое, представляя из себя серьезную боевую единицу, способную с легкостью перемолоть противников выше себя по уровню.

– Мне назначено, – сказал я, едва приблизившись к воротам.

Стражники смерили меня ленивыми взглядами.

– Фальк, вас ожидают в тронном зале, – сухо сказал один.

– В замке запрещается проявлять любую агрессию против его обитателей, – так же безэмоционально сказал второй. – Согласны ли вы с этим условием?

– Разумеется, – подтвердил я.

На вас наложен дебафф[6 - Дебафф (от англ. debuff) – временное ослабление игрока.], запрещающий использовать в стенах замка любые атакующие умения, в том числе проклятия и заклинания с ослабляющим эффектом.

Интересная штука. Выходит, я не могу просто так войти в клановый замок, записавшись на аудиенцию, а потом начать крошить всех направо и налево. Если уж хочешь напасть на кого-то из обитателей замка, то будь добр взять его штурмом или пробраться внутрь, минуя стражу и охранные заклинания, а не войдя в качестве гостя.

Идя по широким коридорам резиденции, я с интересом осматривался по сторонам: красные ковровые дорожки, стоящие вдоль стен изящные латы и различные скульптуры, частенько являвшиеся наградами за клановые достижения. Эдакий музей, позволяющий посетителям оценить величие клана по пути в зал для приемов. И я оценил, да. Даже прочитал несколько табличек под особо любопытными экспонатами. Первым мое внимание привлек черный шлем с необычными фасеточными глазами, по виду сильно напоминающий увеличенную голову мухи. Я никогда не слышал о подобном виде монстров, поэтому никак не мог пройти мимо.

Голова матки Черного Роя. Адские создания обитают на островах Ференийского моря и периодически устраивают нашествие на побережье Империи. Только убийство матки может остановить этих агрессивных существ, уничтожающих все на своем пути.

Ого. Видимо, это один из местных эвентов. Тысячи подобных летающих тварей затмевают небо и бросаются вниз, убивая неписей и игроков. Круто! Но я бы лучше посмотрел на это с безопасного расстояния.

Еще меня заинтересовали легкие доспехи, как раз на тридцатый уровень: круглый пузатый нагрудник, наплечники, легкий шлем, кольчужные рубашка и юбка. Смотрелась броня так себе, но зато обладала неплохими характеристиками и так необходимой мне физической защитой. Вообще, относительно сносно доспехи начинали выглядеть где-то после восьмидесятого уровня. Все-таки визуальная составляющая для многих игроков являлась чуть ли не решающим фактором при выборе одежды, и было вполне логично, что доспехи для игроков низких уровней смотрелись откровенно убого.

– Мы не гордые, – пробормотал я. – Готов выглядеть как консервная банка с ножками, но выдерживать удар мечом.

Изучив таблички на многочисленных комплектах одежды, я быстро вычислил закономерность: здесь выставлялись примеры работ клановых крафтеров. Сеты предметов на десятикратные уровни персонажей возрастали по мере приближения к тронному залу. Когда впереди замаячили огромные двери и неписи-стражники, их стерегущие, я уже окончательно захлебнулся слюной, глядя на элитные латы из драконьей кожи на сто десятый уровень. Легкие, но прочные, с защитой от магии, они выглядели просто бесподобно. Эдакий «Ламборджини» среди легких доспехов.

Стражники открыли передо мной двери, и я в легком смятении ступил в тронный зал. И да, он оказался действительно залом, и очень тронным. Тронов там было аж шесть штук. Ну, а все стены украшали картины сражений клана с различными монстрами. О скромности «неназываемые» явно не слышали. Впрочем, будь я главной огромного клана, тоже не стал бы скромничать.

– Оу, – выдохнул я, с интересом осматриваясь по сторонам.

Собственно, все троны кроме одного пустовали. А на самом маленьком трончике сидел классический гном восьмидесятого уровня в строгом костюме с жилеткой и белой рубашкой в рюшечках. Честно говоря, широченный бородатый коротышка в таком наряде смотрелся очень забавно, но ехидничать я все же

поостерегся.

– Здравствуйте, – слегка поклонился я.

Ну, да, рефлекторно получилось. Обстановка располагала. Я бы еще и книксен изобразил, если бы знал, как это делать.

– Привет, – бодро ответил гном, рассматривая меня с легким любопытством как эдакую букашку. – Ну, рассказывай, зачем набивался на встречу? И лучше сразу на «ты».

Ник у гнома был под стать должности – Папаша Ротшильд. Не знаю, как выглядел тот, легендарный Ротшильд, но этот мог похвастать солидной бородой с вплетенными в нее украшениями в виде маленьких золотых монеток и еще какой-то дребедени, а также модной короткой стрижкой. На вид я бы дал ему лет сорок, но с гномами точный возраст определить было все же сложновато.

– Ну, дело в том, что я не так давно помог «Стальным Крысам» заполучить меч, который они вам продали. Понимаю, это звучит немного необычно, ведь я всего лишь двадцать четвертый уровень, но…

– Я в курсе, – спокойно кивнул гном. – Перед тем, как согласиться на встречу, я поговорил с Лазарем.

– Оу, – слегка опешил я. – И… что он сказал?

– Подтвердил твои слова, но о подробностях предпочел умолчать. Собственно, это уже не наше дело, главное, меч у нас.

Ох, не нравится мне, с каким удовольствием он это сказал. Он говорит «меч у нас», а мне почему-то слышится «моя прелес-сть».

– Ну, вообще-то они этот меч у меня украли, – не удержался я.

– А по моим сведениям ты получил на счет немалую сумму, так что едва ли это можно назвать кражей.

А говорит, подробностей не знает. Ну-ну.

– Так что у тебя за предложение? – поторопил меня Папаша Ротшильд.

– В общем, так сложилось… – Стоя перед восседающим на троне гномом я чувствовал себя слегка не в своей тарелке, да и сама тема разговора звучала глуповато: – Я бы хотел выкупить или обменять Костяной Меч.

– Смешно, – без тени улыбки сказал гном. – А если серьезно?

– Я совершенно серьезен. Он нужен мне для… – Я на всякий случай вжал голову в плечи, как будто это могло меня спасти от удара божественной молнии. – Выполнения одного задания. Как и несколько артефактов, которые мне еще только предстоит найти. А в ответ я могу вам пообещать отдать награду за весь квест. По логике, это должно быть что-то во много раз более ценное, чем этот меч.

Я нарочно умолчал о наградах за промежуточные этапы, поскольку отдавать предметы для своего класса совершенно не хотелось. Ну, а в крайнем случае, они оставались маленьким козырем, которым я мог сыграть, если мы так и не достигнем договоренности.

Гном долго смотрел на меня, будто решая, выкинуть эдакого наглеца из резиденции, или попросту отправить в зону возрождения одним ударом молота. Руки у него были пусты, но где-то в инвентаре наверняка имелось любимое оружие всех коротышек.

– Ты понимаешь, что этот меч является частью эпического сета из семи предметов? – наконец спросил он. – Сетов такого уровня собрано всего три, два из которых принадлежат бойцам топовых кланов Арктании. И ты предлагаешь нам разбить сет и лишить Антибиотика бонусов полного комплекта перед «Битвой кланов»?

– А когда она состоится? – уточнил я.

Разумеется, я слышал об этом знаменательном событии: лучшие бойцы со всей Арктании сходятся в поединках на арене столицы Империи – Агарты. Поединки

один на один, двое на двое, битвы стенка на стенку. Выявление лучших бойцов, сильнейших магов, самых опытных хилеров. По результатам многих боев менялись статусы кланов и выдавались ценные призы от Великого Императора.

– Через четыре дня, – по инерции ответил Папаша Ротшильд.

– Тогда можно после «Битвы кланов», – слегка заискивающе сказал я. – У меня ограничение по срокам – неделя.

Гном слегка удивился, явно не ожидая от меня подобного упорства.

– Так, хорошо. – Он глубоко вздохнул, явно сдерживая раздражение. – Расскажи подробнее об этом своем задании, а лучше пришли полную инфу.

– Не могу, – виновато развел я руками. – Ограничения. Удивительно, что я после одного упоминания о нем не погиб от молнии.

– От молнии? – переспросил гном. – Та-ак, кажется, я понял, от кого именно получено это задание, раз ты так опасаешься удара молнии. И сколько эпических предметов ты должен собрать?

– Пять, – ответил я, вновь зажмурившись, но и в этот раз обошлось без гнева богини.

Папаша Ротшильд увидел мою нервозность и впервые за все время улыбнулся. Улыбочка вышла так себе, скорее пугающей, нежели успокаивающей, поскольку выражение глаз совершенно не поменялось.

– Расслабься. Я знаю, как работают ограничения божественных заданий. До тех пор, пока ты не произносишь никаких имен или названий, все будет в порядке.

– Ого, – восхитился я. – А ты в этом разбираешься.

– Божественные задания штука опасная, но очень прибыльная. Дай-ка я догадаюсь, если ты не выполнишь его, то твоего перса обнулят до первого уровня?

– И такое бывает? – вновь удивился я. – Нет, грозятся убить окончательно и бесповоротно… в игре, разумеется.

Хотя, зря я это уточнил. Любой нормальный человек догадался бы, что речь идет об игре. И только я один, как самый ненормальный, знаю, чем на самом деле может обернуться провал задания богини.

– Что ж, если ты принял божественное задание от одной из сильнейших богинь нашего пантеона, то у нас, по крайней мере, есть тема для разговора, – задумчиво сказал гном. – Хотя, в награду ты запросто можешь получить какое-нибудь изменение класса или титул, и тогда выяснится, что мы зря отдали ценнейший артефакт за простое «спасибо». Это как игра в рулетку, а я не люблю азартные игры…

– Ну, я могу добавить к сделке двадцать пять тысяч золотых, – предложил я. – Больше у меня ничего нет.

Папаша Ротшильд так посмотрел на меня, что я почему-то сразу понял, что у него есть какое-то альтернативное предложение.

– А где ты живешь? – вдруг спросил он.

– В Катаре.

– Я имел в виду реал.

Что ж, если он общается с Лазарем, то в любом случае легко узнает, где я живу, да и мой домашний адрес при некотором старании тоже.

– Москва, – все же с легкой опаской ответил я.

– Так я и думал, – кивнул гном. – Ладно. Если ты сможешь выполнить одно мое небольшое поручение в реале, то я, так и быть, сыграю с тобой в рулетку с божественным заданием и одолжу меч.

– В смысле одолжишь? – не понял я. – На время?

– Ну да. Далеко не всегда артефакты уничтожаются или исчезают после выполнения задания. Поэтому, если все собранные тобой артефакты останутся целы, то ты вернешь их нам.

Как-то шустро одалживание одного меча превратилось в «возвращение всех артефактов», но я явно был не в том положении, чтобы торговаться.

– Так что, согласен? – спросил гном.

Что-то мне в его тоне очень не понравилось. В этот момент я ощущал себя грешником, продающим душу дьяволу за гамбургер и картошку фри.

– Убивать в реале никого не буду, – сразу предупредил я.

– Не-ет, – активно замотал головой Папаша Ротшильд, хотя его глаза оставались холодны, и возникало ощущение, будто любые эмоции он просто отыгрывает на публику. – Убивать никого не надо, хотя, едва ли поручение можно назвать законным. Но ведь и артефакт ценой больше сотни тысяч евро просто так не одалживают…

Глава 4

Та-ак, началось. Надеюсь, он не предложит мне ничего предосудительного или опасного. С другой стороны, если бы это было что-то совсем простое, он бы сделал это сам или поручил людям в реале.

– А работаешь в реальности кем? – неожиданно поинтересовался Папаша Ротшильд.

Ну, тут мне скрывать было особенно нечего.

– Программистом.

Работа как работа. У нас нынче половина людей так или иначе что-то да программируют.

– А специализация?

– Защита информации, веб-программирование, сайтики клепаю, когда совсем кушать нечего.

– Отлично, – довольно потер руки гном. – Удачно все сложилось, нам как раз подойдет кто-то вроде тебя.

Сайтик защищенный что ли запилить? Нет, это было бы слишком просто.

– Есть одна информация, которую мне очень нужно получить. Правда, она заключена в устройстве, хранящемся в Научно-Исследовательском Институте Развития Технологий Виртуальной Реальности.

– Где-где? – переспросил я.

– Дочерняя компания РусВиртТеха, в основном, занимающаяся разработкой инновационных технологий в области искусственного интеллекта.

Я слегка завис от обилия научных терминов. В целом все было понятно, но я пытался определить, что же именно мне предлагают украсть. И как мне это сделать, ведь подобные предприятия обычно охраняются не хуже иной военной базы. Но самое главное, я совершенно не понимал, с какой стати гному просить незнакомого человека совершить столь серьезное преступление.

– А почему вы не наймете для этого дела специалиста? – спросил я, прекрасно понимая, что рою яму сам себе. Но все-таки хотелось во всем разобраться, прежде чем давать свое согласие.

– Нельзя, чтобы пропажу этой вещи связали со мной. В реальности я довольно известная личность и нахожусь под постоянным наблюдением. Поэтому мне идеально подходит человек, никак со мной не связанный, но кровно заинтересованный в успехе мероприятия.

– Как говорится, «это я удачно зашел», – с грустной иронией резюмировал я. – А есть более точные данные о цели?

Гном озадаченно посмотрел на меня.

– Ты считаешь, что я предлагаю тебе проникнуть в институт и совершить кражу?

– А что, нет? – окончательно растерялся я.

– И ты тут же, даже не думая, согласился? – прищурился он. – Похоже, я недооценил твое увлечение игрой.

Вообще-то я не прям согласился, а просто решил рассмотреть возможность. Но в целом, у меня все равно нет выбора.

– Нет, – успокоил меня гном, так и не дождавшись вразумительного ответа. – От тебя требуется лишь попасть внутрь, записавшись на собеседование на работу, получить некий предмет от подкупленного мной человека, и вынести его из здания в специально созданном для этого футляре.

– Пфф, да вообще без проблем, – не удержался я от облегченного вздоха. – Диктуй адрес, завтра сбегаю.

Укоризненно посмотрев на меня, гном погрозил пальцем.

– Не относись к этому так легкомысленно. Я пришлю тебе пакет с инструкциями, необходимо выполнить их со всем тщанием.

– Ааа…

– Твой реальный адрес я уже знаю.

Вот черт! Все-таки Лазарь через Артема или как-то еще узнал, где я живу! Похоже, мои мысли о переезде оказались не так уж глупы. Как говорится, «если ваш диагноз – мания преследования, то это вовсе не значит, что за вами никто не следит».

– Есть и еще один плюс нашего сотрудничества, – продолжил Папаша Ротшильд, – «крысы» больше тебя не побеспокоят. Я слышал, они решили помешать тебе выполнить квест. Но раз мы теперь на одной стороне, то мне выгодно, чтобы ты заполучил все артефакты в кратчайшие сроки.

Почему у меня возникает такое ощущение, будто этот коротышка знал, чем закончится наш разговор, уже в тот момент, когда я только приземлился в Верите? И Лазарь наверняка рассказал ему весь расклад с божественным заданием, позволив гному заранее спланировать весь ход беседы. Кажется, меня просто поимели, но и жаловаться мне особо не на что, ведь сам же и подставился. Ну, по крайней мере, я решил сразу две проблемы – избавился от назойливого внимания «Стальных Крыс» и получил возможность вернуть Костяной Меч. А вот то, что теперь я стану, а точнее, попытаюсь стать пособником кражи в реале, это уже сущие мелочи на фоне прямой угрозы жизни. Лишь бы гном сдержал слово…

– А как я могу быть уверен, что ты отдашь мне меч? – запоздало опомнился я. – Он ведь даже не у тебя, а у главы клана. Сам говоришь, что эпический сет из семи вещей слишком ценен, чтобы разбивать его.

– Антибиотик мой сын, – спокойно ответил гном. – К тому же, информация из этого института нужна ему даже больше, чем мне. Так что он согласится.

Ого, у них тут целый семейный подряд! Теперь ник гнома становился еще понятнее.

– И все-таки хотелось бы каких-то гарантий, – уперся я. – Я ведь стану пособником преступления.

Только произнеся эти слова вслух, я смог полностью осознать, на что согласился: мне предстоит поучаствовать в самой настоящей преступной операции! А ведь я даже конфеты у родителей из шкафа никогда не воровал.

– Не волнуйся, раз мы уже договорились о сотрудничестве, мои виртуальные юристы составят договор до завтра. По нему ты в любом случае получишь меч после «Битвы кланов» в обмен на последующую передачу награды за божественный квест. А наши дела в реале идут отдельным пунктом, по личной договоренности. Ты же не захочешь меня обмануть?

– Не-ет, – замотал я головой, как какая-то мультяшка.

Уж мне-то его обманывать точно резона нет. Да и сам гном внушает определенное доверие, вроде солидный мужик. Правда, есть один существенный минус – ему известно кто я и где живу, а я о нем и его сыночке с аптечным именем не знаю абсолютно ничего. Но это уже проблема, которую можно решить при правильном подходе: не хранить украденную вещь дома, например.

– Кстати, я могу принять тебя в наш клан, это сильно облегчит выполнение задания: поддержка наших бойцов, обеспечение комплектами одежды и оружием под соответствующий уровень. Помощь в прокачке, опять-таки, куда же без этого.

Никогда не любил играть в пати. Именно поэтому в свое время бросил онлайн-игры, в которых слишком многое зависело от командной игры. Все эти кланы, рейды, прокачка «паровозиком» – не для меня, а уж после общения со «Стальными Крысами» я и вовсе перестал доверять людям. Даже не будь на мне проклятия «Одиночки», я бы ни за что не согласился стать одним из «Неназываемых». Только одиночная игра, только хардкор!

– Я проклят и не могу даже в группы с игроками объединяться, – честно ответил я.

– Ох, и замутили разработчики квест, – удивился гном. – Сплошные ограничения.

Это он еще не знает, насколько жестко я по времени ограничен, и что со мной грозят сделать в случае неисполнения воли богини.

– Да и денег на снаряжение у меня хватает, – продолжил я. – Так что справлюсь. Главное, выполните обещание и отдайте мне меч.

– Одолжим, – поправил гном. – Мы одолжим тебе меч.

«Вот хорек бородатый, – мысленно возмутился я. – Да помню я, что речь идет об одолжении артефакта, зачем напоминать об этом каждые пять минут».

– Примерно через час тебе принесут инструкции, так что советую снять комнату где-нибудь в Верите и вернуться в реал.

Как же все-таки напрягает, что чертов гном знает, где я живу. Да и его командирский тон тоже не особо радует. Мало мне могущественной богини, следящей за каждым моим шагом в обоих мирах, так теперь еще и недорослик пытается доминировать.

– Пожалуй, так и сделаю, – вынужденно согласился я.

– Значит, держим связь.

Гном достал планшет и демонстративно потыкал в экран, добавляя меня в друзья. В гробу я видал таких друзей, но пришлось проделать ту же операцию, расширив свой список контактов аж до пяти человек. А еще недавно я считал себя совершенно асоциальным типом.

Покидал цитадель «Неназываемых» я в смешанных чувствах. Пожалуй, это было нечто среднее между раздражением, злостью, удивлением и азартом. Ядреный коктейль, намекающий на то, что задание гнома было мне не по нутру, но в то же время казалось любопытным. Ну, кто из нас не фантазировал на тему участия в каком-нибудь элегантном, а главное, успешном ограблении? Или это только я такой «особенный»?

Я неторопливо прошелся по городу в поисках подходящего пристанища. В принципе, теперь я мог себе позволить поселиться где угодно, благо, денег хватало. Во всяком случае, я так думал, пока не зашел в гостиницу с пафосным названием «Царский терем комфорта и отдохновения». Что-то мне подсказывало, что владельцем сего заведения был кто-то вроде египтянина или турка, эти ребята всегда любили подобные названия. Так вот проживание в этом, безусловно, шикарном строении с бесконечными золотыми завитушкамии лепниной на стенах и потолке, изящными хрустальными люстрами и прочей фигней обходилось в сотню золотых! Услышав цену, я понял, что сильно переоценил свое финансовое состояние.

Пришлось искать что-то менее пафосное, и выбор пал на своеобразное бунгало в азиатском стиле. Честно говоря, мне просто показалось забавным продолжить «деревянную» тему и поселиться в отеле с названием «Три пальмы». Вновь

небольшая комната, умеренная цена и сундук, в который мне было совершенно нечего положить.

«Выход».

Выбравшись из капсулы, я быстро привел себя в порядок и сел за компьютер, чтобы обмозговать сложившуюся ситуацию. Ну да, все нормальные люди в наше время думают именно так – вооружившись поисковиками, википедией и доступом к тематическим форумам. На улице уже светало, моросил мелкий дождик, и, несмотря на бессонную ночь, спать мне совершенно не хотелось. Да и какой сон, когда я умудрился влезть черт знает во что.

– Бред какой-то, – не удержался я от восклицания.

Пожалуй, факт того, что я с легкостью подписался на участие в самом настоящем ограблении, удивлял меня еще больше, чем появление сверхъестественных способностей. Будем реалистами – вор из меня, конечно, тот еще. Разумеется, я всегда любил смотреть фильмы и сериалы об ограблениях, но едва ли это дало мне достаточно знаний и навыков для того, чтобы провернуть нечто подобное самому. Тем более, когда речь идет о дочерней компании самой крупной мировой корпорации! Терзают смутные сомнения меня в успехе мероприятия сего. Но и выбора-то особого нет…

Звонок в дверь, хоть и был ожидаем, заставил меня нервно дернуться. Это все нервы, нервы. Взглянув в глазок, я увидел худосочного паренька в форме курьерской службы и вздохнул то ли с облегчением, то ли с разочарованием. Сам не понял. Если честно, я ожидал увидеть какого-нибудь здоровяка семь на восемь в строгом костюме с торчащей из-за пазухи кобурой, а все оказалось куда прозаичнее.

Правда, расписаться в получении парень у меня не потребовал, а просто вручил в руки небольшой конверт и молча ушел. Несмотря на фееричность всего происходящего, я открывал конверт с искренним любопытством. Меня вполне можно считать психом или идиотом, но я начинал увлекаться мыслью о предстоящей операции. А в документах все было описано более чем подробно, словно для умственно отсталого, и, пробежав текст наискосок, я всего за минуту понял основные моменты:

1 – отправить резюме на одну из вакансий, указанных на официальном сайте НИИРТВР;

2 – сообщить о времени собеседования по указанному в документе телефону, когда оно будет назначено по соответствующему электронному адресу;

3 – взять в камере хранения недалеко от института сумку и отправиться на собеседование;

4 – в НИИРТВР завалить собеседование и после него зайти в туалет на соседнем этаже, предварительно вновь отписавшись напарнику по краже, и получить от него таинственный артефакт;

5 – покинуть институт, вернуть сумку в камеру хранения и забыть обо всем.

Вроде бы ничего сложного. Тем более, на официальном сайте обнаружилась пара вакансий, которые могли бы мне подойти. Разумеется, если бы меня интересовала работа в офисе. А это опять командная работа, которую я терпеть не могу, и поэтому всю жизнь стараюсь работать удаленно. Но ничто не мешает мне сходить на собеседование. Лишь бы его назначили не через неделю или две, а то я могу до него и не дожить. И кстати, вот будет прикол, если они вообще проигнорируют мое резюме? Тогда обломаюсь и я, и хитрый гном. Впрочем, инструкции явно написаны не для меня лично, а значит, он планировал как-то обеспечить попадание своего человека на собеседование в самое ближайшее время.

Быстро подредактировав свое стандартное резюме (когда работаешь фрилансером, то под рукой всегда есть подобный документ) под одну из вакансий с официального сайта НИИРТВР, наиболее близкую к моей специализации, я отправил письмо в отдел кадров. После этого с чувством выполненного долга сходил в магазин, сварганил неплохой завтрак, он же ужин, и наконец-то вздохнул спокойно. Совсем скоро я получу Костяной Меч, восстановлю репутацию у богини Элении и смогу заняться поисками следующего артефакта. А участие в ограблении… ну, что ж, вынужденное зло ради блага. Да, пусть благо только мое, но когда жизнь висит на волоске, то иного выбора просто нет.

То ли сказалось отсутствие сна, то ли нервное перенапряжение, но я умудрился отрубиться прямо за компьютером. Пожалуй, впервые в жизни. Обычно в любой ситуации у меня хватало сил доползти до кровати и уснуть в относительном комфорте. Самое забавное, что, несмотря на отпечатавшиеся на лице кнопки клавиатуры и боль во всем теле, проснулся я на удивление бодрым. Последние сутки были очень тяжелыми, но все разрешилось – я смог договориться о возврате Костяного Меча, и теперь чувствовал некую определенность и, по крайней мере, имел представление о том, что делать дальше. А после почти десяти часов сна у меня появились и силы для дальнейших действий.

Кофе. Проверка почты. Увы и ах, ответа на резюме пока не поступило, но было бы странно, если бы они ответили в первый же день. Значит, пока я могу заняться своим виртуальным саморазвитием. Тридцатый уровень сам по себе не прокачается.

«Вход».

Комната в «Трех пальмах» встретила меня неприветливой пустотой. В Москве уже вечерело, а в Верите солнышко палило так, что в реале я бы без защитного крема и нос на улицу не высунул. Оставалось надеяться, что разработчики не зашли в погоне за реализмом настолько далеко, что после заката мне придется мазать лицо сметаной.

«Что ж, настало время впервые заняться банальной прокачкой персонажа самыми рутинными квестами, – решительно подумал я. – И желательно не боевыми».

Вызвав меню, я проверил нынешний уровень боли:

Болевые ощущения включены на 82 %.

Мда, участия в боях точно лучше бы избежать.

Я вышел на порог гостиницы и осмотрелся по сторонам. Мимо меня сновали игроки и неписи различной расовой принадлежности, все куда-то спешили и выглядели очень серьезными. И где хваленое удовольствие от веселой игры,

спрашивается? Словно это не виртуальный город на теплом побережье, а столичное метро в час пик. Фи.

– Простите, а что происходит? – спросил я одного из пробегавших мимо людей. Судя по одежде, это был какой-то маг семидесятник.

Смерив меня оценивающим взглядом, мужчина поморщился.

– Двадцать четвертый уровень, серьезно? Лучше бы тебе сегодня не высовываться из комнаты.

– Но почему? – окончательно растерялся я.

– Приближается Черный Рой. Город готовится к обороне.

Маг побежал дальше, а я поспешно вытащил планшет и произвел поиск по «Черному Рою». Огромная голова матки, не так давно привлекшая мое внимание в резиденции «Неназываемых», выглядела весьма внушительно, а уж сопровождающие статью картинки и вовсе напоминали смесь фильма-катастрофы и лютого ужастика.

– Твою ж… – выругался я, едва начав читать статью в справочнике по миру Арктании.

«Черный Рой – жукообразные существа, живущие на скалах в Ференийском море, недалеко от побережья Золотой Империи. Прячущаяся в самой глубокой пещере матка воспроизводит потомство с такой скоростью, что жаждущие людской плоти жуки совершают налеты на поселения раз в несколько дней. Лишь рейд сильнейших воинов Империи в логово матки и ее убийство может на время остановить поток голодных тварей.

Все жуки обладают мощной хитиновой броней и острыми как бритвы когтями на многочисленных лапах. Существует несколько видов жуков: «летуны», «броненосцы», «кузнечики» и «кислотники». «Летуны» обладают крыльями, доставляют десант из остальных трех видов жуков и затем продолжают битву с воздуха. «Броненосцы» – это тяжелые и неповоротливые особи, чем-то схожие с носорогами. «Кузнечики» – проворные и очень прыгучие враги, обладающие

сильными атакующими способностями. «Кислотники» – мелкие жуки, чаще всего сидящие на спинах «броненосцев» или «кузнечиков», умеющие плеваться ядовитой и все разъедающей кислотой».

Ух, адские твари. А самое главное и неприятное в описании эвента – это пометка, что для участия рекомендуются лишь игроки выше пятидесятого уровня. То есть, никто не запрещает игрокам более низких уровней пытаться воевать с жуками, но толку с этого будет ноль. Один плевок кислотой, и на моем месте останется лишь дурно пахнущая лужица, которая исчезнет еще до того, как я реснусь в своей комнате.

Судя по инфе, нашествие жуков продлится от десяти часов до двух суток, в зависимости от количества собравшихся в городе игроков и успешности их действий. Я явно не в том положении, чтобы полагаться на случай и тратить один или два дня на ожидание.

Вызвав таймер квеста, я с раздражением взглянул на цифры.

До провала задания «Дорога Мечей» осталось 7 дней, 5 часов, 42 минуты.

Мда, тут каждый день на счету, поэтому свалю-ка я из города куда-нибудь в другое место и продолжу прокачку там.

Я торопливо направился к аэровокзалу, не забывая с интересом осматриваться по сторонам. Город готовился к осаде. Насколько я успел изучить инфу в планшете, разрушаемо было практически все, кроме гостиниц и нескольких ключевых строений. Съемные номера игроков оставались неприкосновенны для любого урона, а вот восхотевшим купить собственную недвижимость приходилось обеспечивать ее безопасность самостоятельно. Устанавливались системы заклинаний, боевые големы, нанимались неписи-охранники. То есть, вещи игроков были в полной неприкосновенности только в гостиницах и камерах хранения банков, а вот если заимел собственный домик, то жди воров. Именно поэтому личная недвижимость, как правило, являлась привилегией кланов или достаточно сплоченных групп игроков. Особо продвинутые топовые кланы даже скупали целые кварталы «для своих» или строили огромные крепости, а те, кто скромнее, как «Неназываемые», просто оборудовали хорошо защищенные

цитадели в черте городов. Так вот, если вернуться к защите зданий, то перед нападением жуков все жители города поспешно нанимали игроков для охраны своего имущества, раздавая мини-квесты налево и направо. Вот только на меня никто и внимания не обращал, с моим двадцать четвертым уровнем даже собачью будку защитить было бы довольно проблематично.

– Требуются пятеро славных воинов для защиты кабака «Жареный кабанчик»! – кричал упитанный халфлинг[7 - Халфлинг (от англ. halfling, иногда переводится как невысоклик, половинчик) – распространенное в фэнтези название существа, внешне похожего на человека, но значительно уступающего ему по своему росту.] в летах.

– Двое магов в команду по защите банка «Рудазар и дочери»!

– Приглашаем метких лучников и мудрых магов на оборону городской стены!

Я очень мудрый, но скорее по жизни, а не характеристикам. Возьмите меня тоже. Да нет, шучу, на стенах будет самое пекло, что я там забыл? Нет уж, я лучше в цеппелин и подальше отсюда…

На аэровокзале было подозрительно пустынно и, скорее всего, потому, что здесь не наблюдалось ни единого цеппелина. Касса оказалась закрыта, да и работников аэровокзала видно не было. Интуиция подсказала, что все, кто хотел улететь, уже давно улетели, и других рейсов больше не планируется. С моим везением можно было не сомневаться, что нашествие жуков продлится не меньше суток, и сидеть все это время в своей комнатке совершенно не хотелось. Даже если принять за факт возврат Костяного Меча, то нужно добыть еще четыре, и чем выше будет мой уровень и круче экипировка, тем легче мне будет справиться с этой задачей. А значит, каждый час в Арктании на счету и проводить его нужно с пользой.

Мимо меня пробежала толпа мелких зелененьких человечков, то ли гоблинов, то ли пришельцев. За ними промаршировал огромный, скрипящий каждым сочленением голем, а затем варвар в волчьей шкуре и с красными от ярости глазами. Ну, кто ходит по городу под баффом берсеркера? Я стоял у входа в аэровокзал, смотрел на прохожих и никак не мог найти образ, внушающий доверие, пока не появился джентльмен в смокинге и котелке с миниатюрной собачкой под мышкой.

– Простите! – поспешно обратился к нему я. – Вы не подскажете, на чем, кроме цеппелина, можно покинуть город?

Игрок достал из нагрудного кармана монокль и внимательно посмотрел на меня.

– Так-так, двадцать четвертый уровень, гроза тушканчиков? Звучит сурово, но вам и впрямь стоит покинуть это место прежде, чем появится рой.

Пфф, а то я не знаю.

– Можете купить лошадь, – предложил мужчина. – Хотя, если у вас нет соответствующего навыка, то далеко вы не уедете. Лучший вариант – это отправиться на окраину Вериты и сесть на паробус.

– Ээ… на чем? – переспросил я.

– На паробусе, – пожал плечами джентльмен. – Паровой автобус. Штука не такая быстрая и комфортная, как цеппелины, но неплохой вариант, если нужно быстро смыться из города.

Поблагодарив странного игрока, столь тщательно отыгрывающего свой образ, я погладил миниатюрную собачку и едва успел отдернуть руку. Собакен оказался весьма злобен, а судя по сороковому уровню, мог случайно убить меня, просто тяпнув за палец.

– Нельзя, Шибздик, – пожурил джентльмен пса и приподнял котелок в знак прощания. – Удачи вам, молодой человек.

Проводив взглядом этого колоритного персонажа, я в очередной раз сверился с планшетом. На карте было отмечено аж три станции паробусов. Выбрав ближайшую, я поспешил туда, стараясь не оказаться затоптанными высокоуровневыми персонажами. Причем дело тут было вовсе не в их росте, даже халфлинг сотого уровня мог случайно пнуть меня ногой и нанести добрых полсотни урона. Город сам по себе не считался полностью безопасной территорией, лишь защищенной законом и вездесущими стражниками.

Станция паробусов находилась сразу за городской стеной. Площадка оказалась заставлена хитрыми машинами, напоминающими гибрид трактора, автобуса и деревянной тележки. Собственно, процентов на шестьдесят эти средства передвижения и были сделаны из дерева. Огромный паровой бак впереди, как у старых добрых паровозов XIX века, затем кабина водителя-машиниста, и крытый пассажирский прицеп. Разумеется, у паробусов копошились вездесущие гномы, а на станции толпился народ, преимущественно ниже пятидесятого уровня – те, кто не был достаточно прокачан, чтобы активно участвовать в защите города.

– Кто последний? – спросил я разношерстную толпу.

– Смотря на какой паробус, – ответила мне милая девушка эльф с медвежонком на руках и каким-то детским ником «Ромашка». – Здесь больше десятка маршрутов, каждый идет в направлении разных данжей и инстансов. Тебе куда надо-то?

Видя мое замешательство, Ромашка указала на стену остановки.

– Посмотри карту.

Легко сказать. На деревянной табличке были нарисованы все маршруты и остановки паробусов, но вот названия различных инстансов мне не говорили совершенно ничего. И башни электромага в списке вроде бы тоже не было, хотя очень хотелось бы заглянуть именно туда.

– Надо подумать.

– Советую поторопиться, – подмигнула мне эльфийка. – Слышишь шум?

И действительно, откуда-то с побережья слышался легкий фоновый гул, на который я второпях не обратил никакого внимания.

– Свободных мест осталось не так уж много, – стала чуть настойчивей девушка. – Уровень у тебя не высокий, можешь поспрашивать в очереди и прибиться к какой-нибудь группе. Например, к нашей, кстати.

Я уже внимательней посмотрел на собеседницу. Стройненькая, миловидная, как и все эльфы, с копной светлых, слегка отдающих серебром волос. Уровень тридцать второй, что объясняет размеры медвежонка – пета она явно получила совсем недавно и не успела прокачать. Что ж, лучница с медведем-танком отличная пара, что невольно заставляет задуматься, что же ждет меня, когда я открою яйцо со своим зверем.

– Спасибо, – вежливо поблагодарил я Ромашку. – Но мне сначала нужно определиться, куда я вообще хочу направиться.

– Как хочешь, – почему-то обиделась и отвернулась эльфийка.

Ну, не говорить же каждому встречному-поперечному, что мне запрещено вступать в группы к игрокам. Кстати, я все время забываю о деньгах на моем счету, я же ведь могу просто нанять себе несколько неписей для помощи в прокачке! Кого-нибудь поздоровее, чтобы прятаться за широкой спиной и швырять по кулдауну[8 - Кулдаун, кд (от англ. cooldown) – время восстановления навыка или заклинания.] молнии – это было бы идеально.

Для начала я отыскал на карте все ближайшие места для прокачки персонажа и отфильтровал их под уровень чуть выше моего. Вышло что-то около десяти вариантов. После сверки их с маршрутами паробусов, отходящих от этой остановки, осталось всего три: Пещера Горных Троллей, Южное Побережье Вериты и Восточный Тракт. Представив себе, как выглядит средний тролль, и какие ощущения можно испытать, получив огромной дубинкой по голове, я тут же переместился в очередь к паробусу, идущему на Восточный Тракт. Побережье я предпочел исключить, поскольку оно было слишком близко к месту нападения жуков. И уже стоя в очереди, что характерно, последним, я вновь уткнулся в планшет и зашел в раздел для найма неписей.

О, выбор оказался очень велик. Эльфы-снайперы, отряды магической поддержки, гоблины на големах, друиды на деревьях, конница, зебрница (как еще назвать наездников на зебрах?), экипажи цеппелинов для покорения новых земель, разношерстные команды от классических «воин-маг-лучник-хилер» до совсем уж невероятной связки из магов-демонологов и священников. Не удержавшись, я полез в справочник, пытаясь понять, как же столь разные классы могут действовать вместе, но так и не нашел ответа. Не знаю, как на фоне бесконечной нервотрепки, опасностей для жизни и невезения выжило любопытство, но мне сразу захотелось нанять именно их. Увы, но фильтры «по

городу Верита» и «свободные отряды», исключили не только эту любопытную команду, но и практически все остальные. Да, выбор был не такой уж большой: команда из четырех орков или пара гномов. Гномы смотрелись солидней благодаря одинаковым комплектам тяжелой брони, к тому же обладали неплохой репутацией, а вот орки выглядели… Как орки. Немытые зубастые хари, разномастные элементы не шибко чистых доспехов, огромные щербатые секиры и мечи со щитами. Есть подозрение, что если нормальным существам давались бонусы за сбор целых комплектов экипировки, то создания хаоса, такие как орки, получали их за полное несовпадение различных частей одежды. На то они и хаоситы, собственно. Но вернемся к выбору компаньонов для прокачки моей низкоуровневой тушки: и те, и другие воины под сороковой уровень, но по цене за одного гнома давали всех орков вместе взятых. Логично рассудив, что на союзниках экономить не стоит, я заказал гномов, обошедшихся мне в сто десять золотых в сутки, и назначил местом сбора станцию паробусов, идущих на Восточный Тракт. Оставалось надеяться, что догадка Рыгмуса окажется правильной, и я смогу создать группы с неписями, иначе добрая сотня золотых уйдет просто в никуда.

Несмотря на то, что я был самым последним в очереди, двигалась она настолько быстро, что у паробуса я оказался всего минут через пять. Купив билеты на себя и гномов, я вынужденно топтался у машины, ожидая наемников. Гул приближающегося роя звучал все громче, а паробусов становилось все меньше, пока не остался всего один – наш.

– Отходим через пять минут, – слегка нервно предупредил меня гном-водитель в кожаной куртке и шлеме с мотоциклетными очками, повышая голос, чтобы перекричать, нет, уже не гул, а грохот. – Никого ждать не будем. Дольше задерживать отбытие слишком опасно.

И я понимал, почему бородач так волновался – со стороны моря на город медленно, но неотвратимо надвигалась жужжащая черная туча монстров уровнем за полтинник. И с каждой минутой она все приближалась, а гул сотен и сотен крыльев звучал все громче. Если вы когда-нибудь слышали жужжание майского жука, то достаточно включить воображение, увеличить насекомое раз в сто, и заполонить ими все небо. Страшно представить, как выглядело нападение Черного Роя с городской стены – жучиный апокалипсис какой-то.

Тем временем наконец-то объявились нанятые мной гномы.

– Ты будешь Фальк? – с ходу спросил один из них.

– Был, есть и буду есть, – согласился я.

Передо мной тут же высветился запрос от наемников о присоединении к моей группе. Я поспешно сделал подтверждение и, о чудо, у нас получилось! Значит, ограничение проклятия действительно касалось только игроков!

– Мелковат, – тем временем прокомментировал мой внешний вид второй гном.

Наемники выглядели настолько одинаково, словно были братьями-близнецами: рыжие бородатые и носатые здоровяки, больше похожие на викингов, нежели классических гномов. Или разработчики сэкономили на виртуальной модели. Хотя, создатели Арктании ни на чем и никогда не экономят, а значит, они все-таки братья. Разумеется, инфа об их характеристиках была скрыта, зато я запоздало обратил внимание на то, что оба гнома принадлежат к клану «Габилзхар» – тому самому, репутация которого повысилась после стычки с пиратами на цеппелине. Что ж, может, получится спрогрессировать и дальше, а там уж и преференции какие-нибудь появятся вроде скидки на услуги наемников.

– И слабоват, – согласился с ним первый. – Я Рогар, а это мой брат Догар. Куда направляемся?

Только я открыл рот, чтобы ответить, как меня перебил водитель:

– Не знаю, куда направляетесь вы, а я уезжаю в сторону Восточного Тракта! И если ваша троица сейчас же запихнет свои задницы в паробус, то сможет ко мне присоединиться.

Рогар хмуро посмотрел на водителя, но показывать норов не стал, молча забравшись в салон паробуса. Хотя, судя по выражению лица, ему очень хотелось приложить ехидну словцом или даже кулаком. За ним молча последовал и я со вторым гномом. Стоило нам сесть на места, как паробус тут же сорвался с места. В салоне кроме нас сидели еще пятеро игроков примерно моего уровня и все они сильно нервничали. И было почему – остальные паробусы давно скрылись далеко впереди, мы покидали черту города последними, а черная туча тем временем уже превратилась во вполне различимую орду

гигантских жуков. Будь у меня что-то вроде подзорной трубы, я бы смог рассмотреть монстров более подробно, но, увы.

Оба гнома сидели молча и явно не спешили завязать разговор со своим нанимателем, сиречь со мной, зато игроки болтали без умолку:

– Черт, ближайшая точка возрождения, на которой можно закрепиться, находится возле Старого Могильника, туда пиликать часа два, – недовольно сказал худосочный человек, явно ловкач, периодически оглядываясь назад.

– Ну и в чем проблема? – недовольно спросил сидящий рядом с ним мускулистый мужик в волчьей шкуре.

– Спать мне пора, вот в чем проблема, – буркнул ловкач, чуть смутившись. – Завтра на работу рано, а придется трястись здесь с вами.

– Подумаешь, – фыркнула девушка, тоже человеческой расы. – У меня завтра экзамен, но я лучше сейчас потрачу два часа, чем потом сутки-двое сидеть у окна и смотреть, как хайлевелы отбивают нападение Черного Роя.

Кстати, девушка была и вовсе пятнадцатого уровня, так что ей точно ничего не светило в Верите. Хотя, я и сам недалеко от нее ушел, но все же верил, что смогу продержаться в бою с жуком чуть дольше худосочной магички.

Остальные игроки выглядели куда серьезнее болтливой троицы, щеголяя в стальных доспехах и обладая аж тридцать пятым уровнем. Все четверо. Судя по инфе, они принадлежали к клану «Рыцари Рассвета» и их явно не особенно волновало то, что происходило за нашими спинами.

– Ты когда-нибудь был на Восточном Тракте? – спросил меня Рогар, все же решив не отмалчиваться.

– Никогда, – честно ответил я.

– Стандартная локация – лес, населенный арахнидами.

– Арахнидами?! – насторожился я.

Ох, стоило прочитать описание, прежде чем выбирать точку назначения. Только гигантских пауков мне для полного счастья не хватало.

– Не слишком большими, всего тридцатый уровень.

– А по размерам?

– Ну, примерно с нас ростом. Малыши.

Ничего себе малыши! Да я кроме тушканчиков практически ни с кем и не дрался! Было еще несколько умертвий, но там большей частью мне помогали, или я брал их хитростью. А тут открытый бой с монстрами чуть ли не с меня ростом! Впрочем, между мной и пауками будут стоять два гнома в полной броне, может, я зря паникую?

– Смотрите, летят! – вдруг воскликнула девушка.

И действительно, мы отъехали не слишком далеко и смогли наблюдать, как рой жуков накрывает город черной тучей и обрушивается смертоносным дождем из огромных хитиновых туш. Да, мне все еще не хватало подзорной трубы или бинокля, но теперь уже можно было различить отдельные тела монстров. И одно из этих самых тел подозрительно уверенно миновало город и двигалось в нашем направлении.

– Эээ… – озадаченно протянул сидящий в соседнем ряду ловкач. – А бывало такое, что жуки нападали на паробусы?

– Я такого не слышал, – ответил водитель, озабоченно оглядываясь. – Может, все же обойдется?

Зная мое везение? Пора баффиться и натягивать шлемы.

– Он точно летит к нам! – слегка истерично закричала девушка.

Чего она так нервно реагирует-то? Это у меня боль близка к реальной и встречи с монстрами ох как нежелательны, а ей-то что? Подумаешь, потеряет денек-

другой, отдыхая в Верите.

Я смотрел на приближавшегося монстра со смесью любопытства и страха. Крылья гигантского жука звучали как лопасти вертолета и двигались с такой же скоростью, сливаясь в сплошное пятно. Больше всего он напоминал черный, блестящий броневичок и только присмотревшись внимательней, я понял, что нам достался «летун», несущий в многочисленных цепких лапах так называемого «броненосца». Что характерно, оба монстра были фатальных для нас семидесятых уровней.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

Хотей – бог счастья, богатства, веселья и благополучия. Смеющийся Будда, исполняющий желания.

2

Чит (англ. Cheat – обман, жульничество) – в данном случае речь идет об ошибках или уязвимости в игровом процессе, позволяющим игроку получить определенное преимущество.

3

Глайдер (от англ. Glide – скольжение) – подобным образом называют различные средства передвижения, как наземные, так и подводные или воздушные. В данном же случае имеется в виду обычный планер, способный «скользить» по воздуху.

4

Бафф (от англ. buff) – временное усиление игрока.

5

Сеппуку – ритуальное самоубийство, проведенное определенным образом, уже давно ставшее именем нарицательным для любого самоубийства с помощью холодного оружия.

6

Дебафф (от англ. debuff) – временное ослабление игрока.

7

Халфлинг (от англ. halfling, иногда переводится как невысоклик, половинчик) – распространенное в фэнтези название существа, внешне похожего на человека, но значительно уступающего ему по своему росту.

8

Кулдаун, кд (от англ. cooldown) – время восстановления навыка или заклинания.

Купить: https://tellnovel.com/ru/kosh_aleks/soyuz-proklyatyh

Текст предоставлен ООО «ИТ»
Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: Купить