

Патриарх

Автор:

Андрей Красников

Патриарх

Андрей Андреевич Красников

Забутые земли #3

Смертная Тень все-таки успевает вскочить на подножку уходящего поезда. Отныне он находится в составе Золотой Когорты – элитного отряда, который будет участвовать в глобальном квесте на особых условиях.

Задача игрового события тоже определена: горстка храбрецов должна открыть всем остальным игрокам дорогу на новый, совершенно неизведанный континент.

И все бы ничего, но есть одна небольшая проблема, которую придется решать в самое ближайшее время – иначе велик шанс остаться за бортом истории.

Очередной этап бесконечной гонки объявляется открытым. Враги становятся все могущественнее, испытания – все труднее, впереди находится лишь неизвестность...

«Забутые земли» оказываются на пороге совершенно новой эры – эры великих открытий.

Андрей Красников

Патриарх

Глава 1

Говорят, что в критической ситуации мозг человека вспоминает всю прожитую им жизнь. Не знаю... возможно, конечно, происходящее было недостаточно шокирующим для таких воспоминаний.

Как бы то ни было, но в тот момент, когда я почувствовал, что отрываюсь от земли, в голове возникли только и исключительно сложные речевые конструкции, никак не отягощенные детскими воспоминаниями или трогательными визуальными образами.

Говоря проще, запаниковавший мозг сумел отреагировать на происходящее лишь длинным потоком нецензурной брани.

И только затем я, чувствуя, что время славной и достойной жизни моего персонажа стремительно заканчивается, начал наконец действовать. К счастью, первым, до чего смог додуматься мой бьющийся в истерике разум, был “дым” – умение, полученное вместе с короной.

Я на секунду почувствовал себя призраком – убитым игроком, имеющим возможность беспрепятственно перемещаться по локации и рассматривать происходящее там до начала следующего раунда. Восхитительное ощущение.

Со страхом глядя на довольную рожу Наместника, я пожелал смяться подальше от него – и дернулся в сторону, напрочь игнорируя державшие меня невидимые пальцы.

– Выкуси, гад!

В следующий момент действие умения закончилось и я ощутил себя стоящим у дальней стены – побег удался слегка не до конца.

Правда, вид впавшего в ступор Наместника настолько меня порадовал, что я даже не сразу догадался, как...

- Пицца, - требовательным тоном произнес демон и снова протянул в мою сторону руку.

Сердце сжалось, понимая, что на этот раз - все.

Но ничего не произошло.

Наместник нахмурился, посмотрел на свою руку и снова протянул ее в мою сторону:

- Пицца!

До меня дошло, что его умение банально встало на кулдаун.

- Обломайся, лох!

Мне показалось, что демон взглянул на меня с обидой во взоре.

- Сам лох, - произнес он бесстрастным голосом, а затем топнул ногой.

В следующий миг все пространство комнаты заполнило бушующее пламя. Тут, пожалуй, интеллект Наместника слегка подкачал - странно пытаться убить кого-то огнем в этом месте. Если уж противник не умирает от здешней ауры, то и от огня не умрет.

А вот я здесь кое-кого заставить сдохнуть вполне могу, благо предусмотрительно оставил очки служения Огненному богу на отметке выше десяти тысяч пунктов.

- Отлучаю тебя от огня!

“Внимание! Вы не можете использовать отлучение от стихии огня, если в результате потери очков служения божеству ваш ранг служения божеству будет снижен.”

- Писец, - в голове опять пронесся хоровод панических ругательств.

Благо, следующие десять секунд, в течение которых демон продолжал заливать пространство вокруг себя плазмой, позволили мне забыть о произошедшем эпикфейле и снова немного собраться с мыслями.

Самого действенного оружия у меня больше не было - и это разом перечеркивало все возможности сражения с демоном. Получается, для меня сейчас смерть - это вообще самый идеальный вариант. Воскрешусь в пустыне, свалю отсюда...

Поток огня закончился и я увидел ехидную улыбку демона.

- Пи-ища.

Вот падла... какой же у него короткий откат...

Рука Наместника начала подниматься - и я сделал единственное, что пришло в голову.

- Жора, мочи козла!!!

Черный костяной дракон, появившийся в комнате, успел только прыгнуть вперед и слегка дотронуться до вытянутой руки, прервав каст умения. А потом исчез, уничтоженный аурой дворца. Наместнику не понадобилось даже пальцем пошевелить. Но я опять получил передышку.

К моему удивлению, враг не стал больше устраивать огненное шоу, а задумчиво замер в дверном проеме, рассматривая меня недобрым взглядом. За его спиной трусливо пряталась волосатая сволочь.

- Я подожду, - все так же бесстрастно произнес мой противник, не двигаясь с места.

В голове промелькнула весьма полезная и нужная в данную секунду мысль про то, что интеллект демона я явно оценил неправильно.

Через несколько секунд у него откатится умение – и мне опять же хана. Нужно каким-то образом сдохнуть...

Поняв это, я стремглав бросился вперед – и позорно отлетел кубарем обратно, наткнувшись на созданную демоном невидимую стену. Он явно не собирался ни убивать меня, ни отпустить. Благо, кувырок слегка встряхнул мозги, позволив мне вспомнить про то, что на руке находится перстень с призывом неслабого помощника.

Кольцо Потухшей Надежды, повинаясь моему отчаянному призыву, вспыхнуло мягким светом и исчезло. А между мной и Наместником материализовался новый участник веселья. Похожий на помесь человека с несколькими осьминогами, он был невелик ростом, но вот его щупальца в один момент заполнили чуть ли не всю комнату.

Из моей груди вырвался вздох облегчения.

А через мгновение в дверях комнаты образовался клубок из сражающихся демонов. Я с каким-то нездоровым удовлетворением узрел практически мгновенную смерть волосатого прихлебателя, а затем, опомнившись, бросился на выход.

Не тут-то было. Наместник, на время отвлекшись от опутывавшего его щупальцами противника и позволяя ему беспрепятственно снижать себе здоровье, что-то сказал – и прямо у меня перед носом дверной проем затянулся туманной пленкой, отбросившей меня обратно.

Контроль у твари, конечно, был ультимативным.

Секунду я смотрел на закрывшую выход преграду. Еще секунду – на быстро снижающиеся полоски жизней мочалящих друг друга демонов. А затем бросился вперед и отважно вцепился клыками в плечо Наместника.

“Особенность“ Вкусивший Бездну”: +1.”

Да положить мне на эту особенность...

Продолжая цепляться зубами за демона, я заработал еще и когтями.

А затем здоровье Наместника скатилось до семидесяти пяти процентов – и наступила феерия.

От демона во все стороны ударила волна света. На периферии поля зрения промелькнула издевательская строчка, сообщившая, что мой бесценный “блок”, мать его, меня спас. Очень вовремя...

И хрена ли он не сработал, когда я только что кувыркнулся по полу?! Сейчас бы спокойно сдох и забыл про все это...

Призванному демону повезло меньше меня – жизнь у него разом слетела почти до половины. Но такой провал в свою очередь активировал спецабилку высокоуровневого моба. Меня довольно бесцеремонно отбросило в сторону, оставив наблюдать за сражением со стороны, Наместника же закутало в черный кокон многократно разросшихся щупалец, его полоска здоровья начала стремительно исчезать...

И наступила развязка.

На пятидесяти процентах своей жизни верховный демон локации одним движением вырвался из переплетения щупалец и наотмашь ударил противника рукой. Я, словно в замедленной съемке, увидел как ладонь Наместника проходит сквозь взметнувшиеся заросли черных жгутов, добирается до моего защитника и, не прекращая движения, отправляет его голову в полет к дальней стене.

Красная полоска над человеком-осьминогом мигнула и исчезла, а его обезглавленное тело, постояв секунду, рухнуло на пол, в мешанину безвольно лежащих щупалец.

Наместник повернулся ко мне и теперь в его взгляде бушевала ярость.

– Пицца!

Я во второй раз почувствовал, как поднимаюсь в воздух. Глаза демона оказались близко-близко, сбоку понеслись бесконечные строчки лога...

Задница.

Расстегнулся и попытался упасть на пол браслет. Я машинально подхватил его в полете, отправляя в инвентарь. Затем, продолжая висеть в воздухе, умудрился проделать то же самое с амулетом и вторым браслетом. На дешевые кольца, звонким дождем посыпавшиеся вниз, даже не обратил внимания.

Бесконечные строчки текста остановились.

– Оболочка, – презрительно произнес Наместник.

И отправил меня на перерождение.

Возродившись, я некоторое время рассматривал темную пустыню вокруг себя. Затем перевел взгляд на звездное небо. Потом глубоко вздохнул и открыл лог.

“Внимание! Вы подверглись действию умения “Пища для Бездны”.”

“Вы потеряли уровень.”

“Вы потеряли уровень.”

“Вы потеряли уровень.”

“Вы потеряли уровень.”

...

Скользя взглядом по повторяющимся строчкам, я тоскливо и безнадежно выругался.

– Поганая тварь...

“Вы потеряли уровень.”

“Внимание! Умение “Пища для Бездны” воздействует на ваши особенности, умения, магию и навыки!”

“Невидимый: оставлено без изменений.”

“Первооткрыватель: уничтожено.”

“Блок: уничтожено.”

“Домовладелец: оставлено без изменений.”

“Основатель: уничтожено.”

“Легионер Золотой Когорты: системный иммунитет.”

“Ночное зрение: оставлено без изменений.”

“Акробат: оставлено без изменений.”

“Картограф: оставлено без изменений.”

“Вампир: системный иммунитет.”

“Беззащитный: оставлено без изменений.”

“Кровопийца: системный иммунитет.”

“Друг монарха: уничтожено.”

“Знакомый: уничтожено.”

“Огненный бог смотрит на вас с равнодушием.”

“Водный бог смотрит на вас с равнодушием.”

“Сопротивление магии воды: разблокировано.”

“Смерть смотрит на вас с равнодушием.”

“Апостол Огненного бога: оставлено без изменений.”

“Вкусивший Бездну: системный иммунитет.”

“Один в поле – воин!: уничтожено.”

“Аура смерти: оставлено без изменений.”

“Стальные когти: системный иммунитет.”

“Татуировки: оставлено без изменений.”

“Полиглот: уничтожено.”

“Гибель богов: системный иммунитет.”

“Звездная магия: уничтожено.”

“Внеклассовая магия: оставлено без изменений.”

“Магия холода: уничтожено.”

“Нейтральность: оставлено без изменений.”

“Внимание! Добавлена особенность “Отрицание Зла”.”

– А нам все равно, – пробормотал я, уткнувшись в строчку, сообщавшую о том, что “звездопада” у меня больше нет. – А нам все равно...

В душу как-то ненавязчиво заползала безразличная тоска. Недели и месяцы, проведенные в игре, неожиданно были спущены в унитаз.

– Потрачено, – вспомнив старую игру, сообщил я ближайшему кусту. – Все нахрен потрачено...

В душе колыхнулось мрачное любопытство и я открыл окошко с параметрами.

Смертная Тень. Темный патриарх. 0 уровень:

Урон: 2-2.

Здоровье: 510.

Мана: 10.

Броня: 0.

Сопротивление магии огня: 3000 %.

Сопротивление ядам: иммунитет 50 %.

Сопротивление звездной магии: (500 %).

Сопротивление кровавой магии: (500 %).

Сопротивление магии смерти: (500 %).

Характеристики:

Сила: 1 (1).

Восприятие: 2 (2).

Ловкость: 2.

Выносливость: 1 (51).

Интеллект: 1.

Удача: 1.

Харизма: 11.

Особенности:

Невидимый.

Домовладелец: 1.

Легионер Золотой Когорты: 84.

Ночное зрение.

Акробат.

Картограф.

Вампир.

Беззащитный.

Кровопийца.

Апостол Огненного бога: 10503.

Вкусивший Бездну: 56/200.

Отрицание Зла.

Умения:

Аура смерти.

(Кровавая аура).

Стальные когти.

Татуировки: 2.

Гибель богов: 7/100.

(Дым).

Магия:

Внеклассовая: Призрак летучей мыши, Лик ужаса.

Навыки:

Нейтральность.

- Темный патриарх... патриарх... патриарх, мать его, нулевого уровня...

Я закрыл окошко и вышел из игры.

За окнами моей квартиры была обычная зимняя ночь. Редкие снежинки лениво падали в свете фонарей, две замерзшие собаки грелись на бетонной площадке теплотрассы, немного поодаль целеустремленный, но очень пьяный мужик упорно старался справиться с коварной силой Кориолиса, мешавшей ему идти по прямой линии.

К борьбе вероломно подключилась гравитация и мужик оказался повержен.

Я отвернулся от окна.

Похоже, это – моя дальнейшая реальность. Снова пытаться убить кролика первого уровня, чтобы получить немного опыта? Нет уж...

Моральных сил хватило только на то, чтобы раздеться и завалиться в кровать.

Пошло оно все. Утром будет видно.

Отключился я на удивление быстро, но спокойствия это не принесло – мне приснились крабы. Здоровенные твари, снующие вокруг, щелкающие клешнями и поблескивающие панцирями.

Я оглянулся, услышав особенно громкий щелчок.

Позади меня на круглом булыжнике расположился величественный золотой краб, смотрящий на меня своими глазками-бусинками.

– Иди ко мне, бро, – неожиданно предложил он дружеским тоном, приветственно взмахнув клешней.

– Рак-отшельник тебе бро, – я опасливо отодвинулся от него и внезапно обнаружил, что окружен сплошным кольцом тянущих вверх свои клешни рядовых крабов.

– Будь с нами, брат!

- Ты наш!

- Ты такой же, как мы!

- Присоединяйся!

На меня неожиданно накатил ужас.

- Я не такой, как вы! Пошли нахрен!

Крабы придвинулись, угрожающе щелкая клешнями.

- Я не краб! - завопил я со всей мочи и проснулся, сев на кровати. - Я не краб!

Услышал негодующий стук в стену и заткнулся.

Пять утра. Соседи, конечно, счастливы узнать, что за стенкой живет обычный человек, но не в это же время...

Ощущая на себе противный холодный пот, я отправился в душ и провел там минут двадцать - отмокая, просыпаясь и стараясь забыть приснившийся кошмар. Затем отправился на кухню, приготовил кофе и яичницу. Позавтракал в молчаливом раздумье.

Идти к компьютеру не хотелось.

Протупив еще минут десять на кухне, я все же пересилил себя и со вздохом двинулся к верному электронному другу. Надо было хоть как-то оценить произошедшее и понять, стоит вообще после такого снова забираться в капсулу или уже нет.

По закону подлости, первая попавшаяся мне на глаза "горячая" форумная тема называлась "Краб Золотой Когорты".

Отлично понимая, что увижу внутри, я с мазохистским наслаждением ткнул на заголовок.

Топикстартер совершенно не заморачивался оформлением своего поста. Он просто изо всех сил торопился поделиться с обществом найденным фактом. А в теле сообщения, помимо россыпи смайликов, был лишь длинный составной скриншот списка легионеров Золотой Когорты.

Я мимоходом отметил, что там уже заняты все сто позиций – но главным было не это.

На восемьдесят четвертой строчке красовалась обведенная корявой красной линией и бьющая мне прямо в сердце надпись:

“84. Смертная Тень. Темный патриарх. Уровень: 0.”

Я крутанул страницу ниже.

“Баг? Как нуб мог попасть в когорту? И как получить профу патриарха?”

“Нуб – это ты. А этот – просто лох, которого обнулила какая-то непись.”

“Сам нуб, козлина!”

“Девочки, не ссорьтесь. ТС – красавчик, новость эпична, патриарх – краб!”

“Крабопатриарх. Нет, патриарх крабов!”

Я тоскливо закрыл тему. Неприятно читать горькую правду про себя, любимого.

Что хоть за класс-то мне выдали? Зайдя в профиль персонажа, я открыл мини-справку. Затем, заинтересовавшись, прошел по ссылке на полное описание, разблокировавшееся на сайте сразу после того, как я эту самую профессию получил.

“Темный патриарх.

Одна из 45 неповторимых профессий в “Забытых землях”.

Темным патриархом становится первый вампир, прошедший второе перерождение. Из-за относительной легкости получения профессии, ее бонусы не особо велики и имеют весьма ограниченную направленность.

Бонусы:

- любые монстры и НПС, являющиеся вампирами любого вида, нейтральны к темному патриарху.

- урон от любых вампиров любого вида снижен на 90 %.

- урон по любым вампирам любого вида увеличен на 100 %.

- особенность “Кровопийца” усилена и составляет 100 % от урона, нанесенного клыками.

- для ношения доступна новая экипировка: плащ.

Недостатки: нет.

Темному патриарху присущ навык “Нейтральность”.

Все начальные модификаторы, присущие классу “тьень”, остаются в силе.”

Полное описание тоже не было эталоном информативности, но заставило меня призадуматься и более трезво взглянуть на вещи. Да, не по своей воле начинать игру практически с нуля – это жестокий, лютый, фееричный писец. Но множество людей постоянно делает рероллы, играя вообще новым персонажем. Благо, сейчас перерыв между удалением старого перса и созданием нового сократили всего до нескольких дней.

У меня же есть куча навыков, легендарный питомец, неповторимая профессия, дом, артефакты. А еще – глобальный квест, который начнется через месяц. Почти через месяц.

Я откинулся на спинку кресла и задумался.

Можно послать на несколько букв игру и окунуться в обычную жизнь... но нужно ли?

Сразу вспомнился отважно сражавшийся с законами физики мужик за окном. Да уж, идеальная смена декораций. Мечта просто. Хочу я этого? Да нет, конечно. Я хочу продолжать гулять по “Забытым землям”.

– А хрена ли тебе тогда нужно, друг? – поинтересовался я сам у себя.

Обнулили, лишили “блока”, “звездопада” и дружеского отношения Огненного бога – да, неприятно. Но множество людей ничего такого никогда и не видели. Равно как и неповторимой профессии, легендарной короны, до сих пор исправно сидящей у меня на голове, невидимости, ауры смерти...

Спохватившись, я принялся рассматривать новые навыки и умения, появившиеся после всего произошедшего.

“Отрицание Зла.

Вы испытали на себе воздействие умения, уничтожающего уровни.

Ваш дух закалился в испытаниях.

Теперь никто не сможет забрать у вас уровень, особенность, умение или навык.”

“Аура смерти.

Каждую секунду рядом с вами умирает кто-то слабее вас.

Действует на игроков, монстров и НПС.

В случае, когда рядом находится несколько живых существ, первым умирает слабейший.

Радиус действия: интеллект/10 метров.

Затраты: 100 маны в секунду.”

“Нейтральность.

Вы являетесь одним из высших существ в игре.

Вы не подвержены влиянию навыков “Друг народа” и “Враг народа”.

Ваша репутация всегда нейтральна.”

“Нейтральность” – это так, ни о чем. Разве что индульгенция на массовые убийства неписей. Да и то, если я буду бесчинствовать слишком сильно, через какое-то время меня все равно объявят в розыск. Никакая репутация не поможет.

“Отрицание Зла” позволит мне когда-нибудь вернуться к Наместнику и спокойно вытрясти из этого гада душу. Предварительно оторвав шары.

А вот аура смерти – это круто. Однозначно круто. Но сотня маны в секунду?

– Что, мне теперь быть гребаным магом, что ли? Имеющим в активе единственное заклинание?

Немного успокоившись, я принялся искать данные по регенерации энергии. Нашел. Для нейтрально-магических классов, к которым относились “тени” и все

их производные, восстановление маны составляло один процент от полного объема в секунду. С учетом классовой способности, находясь в тени, я восстанавливал уже целых полтора процента.

Несложный подсчет говорил, что, накопив шесть тысяч семьсот очков маны, мой персонаж сможет ходить с постоянно включенной аурой. Если, конечно, будет ходить в тени, а не на свету.

И аура при этом станет работать в радиусе шестидесяти семи метров от меня.

- Шесть семьсот, - пробормотал я себе под нос.

Если просто вкидывать все полученные очки характеристик в интеллект, то к сто пятидесятому уровню я нужную цифру наберу. Но с учетом того, что мой обычный урон все так же зависит исключительно от силы, то, не повышая ее, я и до сотни сам не докачаюсь.

- Отстой...

Единственный плюс в ситуации – это то, что сила у меня в любом случае будет постепенно расти – за счет короны. И за ее же счет поднимется значение кровавой ауры, что тоже немаловажно.

Блин, делать-то что?

Поколупавшись в характеристиках еще немного, я решил, что до сотого уровня можно особо не заморачиваться с новой плюшкой. Все равно мгновенного эффекта не будет.

На первом этапе придется разгонять силу, которая позволит наносить хоть какой-то урон. Вместе с этим, к сотому уровню вырастет до своего стандартного значения аура крови – и ее урон, соответственно, тоже подтянется. После этого уже можно будет вволю прокачивать интеллект, необходимый для нормального использования ауры смерти.

И во всем этом был лишь один неприятный и тревожащий меня момент – новая аура, согласно описанию, в принципе не работала на противниках выше меня по

уровню – и как, спрашивается, с этим идти на нормальных врагов? Опыт-то хорошо капает только с тех, кто жирнее.

Я принялся мрачно расхаживать по комнате, злобно рассматривая монитор. Вроде бы, много неплохих перспектив, а на поверку – сплошные ограничения.

Сходив на кухню и съев огромный бутерброд, я немного успокоился. Главное – не пороть горячку. На сотом уровне будет понятно, что к чему.

– Ладно. Поживем – увидим. Кстати...

Мне пришло на ум, что неплохо было бы посмотреть, какие из предметов у меня осталось после ночных приключений.

К счастью, здесь обошлось без неожиданностей. В инвентаре валялся неполный сет Великого Змея, на пальце сидело кольцо Соколиного глаза, а на голове красовалась корона. Помимо этого, у меня в распоряжении находился огненный бриллиант, а также неидентифицированные сапоги, колечко и книга.

Все так же не желая лезть в капсулу, я купил через сайт свитки идентификации и наслаждался видом полученных вещей.

“Сапоги левитации. Качество: легендарные масштабирующиеся.

Вы не можете получить урон, упав с высоты.

Вы можете непрерывно ходить по воде 1*уровень персонажа секунд.

Требуемый уровень: 100.”

“Кольцо принцессы Оли. Качество: легендарное уникальное.

Выносливость: +50.

Раз в 30 дней вы можете призвать на помощь легион демонов. Осталось дней до следующего призыва: 29.”

“Книга Познания Сути.

Вы можете один раз открыть новые грани любой особенности, умения, заклинания или навыка.”

Я с огромным трудом удержался, чтобы тотчас же не использовать книгу на ауре смерти. И остановило меня только то, что взгляд зацепился за строчку с “апостолом Огненного бога”. Его ведь, получается, тоже можно усилить. А это, скорее всего, означает переход на следующий уровень, который может дать новые плюшки.

И кто скажет, что я еще получу, пока буду заново качаться до двухсот пятидесятого уровня? Не время делать глупости.

Колечко погибшей бесславной смертью демонической принцессы я сначала закинул в экипировку персонажа, а затем одумался и вместе с книгой отправил почтой в хранилище. Денег было мало, услуга стоила недешево, но потерять эти вещи из-за случайной смерти – это как вишенка на торте после всего случившегося. Обойдусь уж как-нибудь без нее.

Продам сапоги, привяжу кольцо – тогда и надеть можно будет. Жаль, принцесса напоследок использовала умение, но и просто полтинник выносливости в моем положении весьма и весьма ценен.

Выбитые из демонов фиалы тоже отправились в хранилище, равно как и все остальные вещи. Я отлично помнил, что шанс выпадения предметов при смерти выше всего именно на начальных уровнях.

Сапоги улетели на аукцион. Ничего в них особенного нет, но кланам пригодятся.

А затем мне наконец-то удалось пересилить себя и забраться в капсулу.

Пустыня дышала зноем от висящего над головой солнца. Горячий и не приносящий облегчения ветер слегка тревожил лежавший под ногами песок, перебрасывая отдельные песчинки с места на место.

Было жарко и плохо.

Тяжко вздохнув, я направился в сторону мирно ползущего по песку здоровенного жука.

“Песчаный скарабей. Уровень 50.”

– Как печально быть нубом, – пробормотал я, отвечивая жуку хорошего пинка.

Мне показалось, что нога со всей дури врезалась в каменную глыбу. Все тело пронзила вспышка боли... а затем жук развернулся и сомкнул мощные челюсти у меня на голени. Убив одним укусом.

В этот раз вокруг оказались стены моего кабинета – я успел изменить место воскрешения.

На столе издевательски сверкал значок легионера Золотой Когорты.

“Знак Золотой Когорты. Качество: легендарный неповторимый.

Носится на одежде.

Невозможно потерять, украсть, передать, продать, разрушить.

Случайный бонус:10 % скидка у НПС.”

– Хоть этот не бесполезный, – пробурчал я, пристегивая его рядом с предыдущим.

Десять процентов – это не так уж мало, если вспомнить, сколько мне пришлось отдать за корону. А делать другие артефакты, чувствую, придется еще не раз.

Разобравшись со значком, я немного завис, пытаюсь понять, куда же нужно двигаться дальше – и в итоге снова полез на форум. Мне требовалась песочница – место, где можно было массово истреблять всяких крыс и зайчиков.

Подходящих локаций нашлось несколько. И после десяти минут исследований я выбрал городок Шнорре – небольшое поселение на юг от Катальи. Добраться до него было несложно, а вокруг находились сплошные луга и пастбища, заполненные кроликами, зайцами и прочими кузнечиками.

– Ну, с богом...

Я шагнул в портал.

Еще никогда мой персонаж не казался мне настолько жалким и ничтожным, как сейчас, во время перехода по прогретым ласковым солнцем улицам Катальи.

Повсюду деловито шастали игроки на десятки, а иногда и сотни уровней выше меня, такие же жирные неписи...

– Прочь с дороги, нуб, – услышался злой голос и я почувствовал, что улетаю к стене дома.

– Нуб твой дедушка, а ты его внук! – восстановив равновесие, прокричал я в спину быстро удаляющемуся игроку.

Тот даже не обернулся.

Жизнь – дерьмо.

На площади у телепорта была обычная толкучка, а к самому порталу выстроилась небольшая очередь. Я остановился в ее хвосте и принялся ждать

свой черед.

– Слышь, краб, уступи место, – послышался требовательный голос.

Я не сразу понял, что обращаются ко мне. А когда понял, развернулся и от души обложил подошедшего игрока по матери.

Тот сначала выпучил глаза от удивления, а потом махнул рукой и материализовавшийся в ней меч одним ударом отправил меня обратно в мой кабинет.

Жизнь – полное дерьмо.

В следующий раз, наученный горьким опытом, я вел себя тише воды, ниже травы – и в итоге достиг-таки вожделенного портала.

Шнорре оказался убогим и неряшливым поселением, обнесенным узенькой и тоненькой стеной. По его улицам повсюду сновали лоулевельные крабы, а в гостинице, понятно, остались только самые дешевые номера. Никакого тебе личного портала. Впрочем, гостиничная точка воскрешения у меня появилась – да и ладно.

– Слышь, помощь нужна? – Какой-то игрок обратился ко мне прямо около городских ворот. – Паровозим новичков быстро и дешево. Десять золотых уровень.

– Хрена себе дешево, – возмутился я, притормаживая и обдумывая предложение.

– Зато качественно, – не стал спорить игрок. – Я же по твоему прикиду вижу, что денег ты задонатил неплохо. Что тебе сотня голда? А мы за пару часов тебя до десятки поднимем.

В принципе, почему бы и нет...

Довольно дорого, по общеигровым меркам. Но пока я тут наколупаю этот десятый уровень – вечность пройдет, с моим-то дамагом. А после десятого я уже и сам начну выдавать более-менее вменяемый урон.

- Договорились, - кивнул я заметно оживившемуся игроку. - Сотня до десятки.

- Шик! Эй, Бритва, клиент есть! Бегом сюда!

Спустя несколько секунд перед нами появился человек пятидесятого уровня со зловещим ником Опасная Бритва. Осмотрев меня беглым взглядом, он весело хмыкнул и кивнул.

- Ты даешь нам сотню золота, взамен Опасная Бритва прокачивает тебя за сегодняшний день до десятого уровня, - сообщил зазывала.

- Согласен, - я подтвердил трату сотни золотых.

Все же контроль системой всевозможных сделок - это отличная фишка игры.

- Ну, пойдём... Тень.

Мы выбрались из города и мой спутник принялся говорить.

- Группу не делаем. У меня есть умение на снос жизни противника в зависимости от разницы в уровнях. Один выстрел в кроля - у него остается процентов пять хп. Ты добиваешь. Они после раны обычно даже с места двинуться не могут. Опыт пойдет, понятно, не в полном объеме, но делать практически ничего не нужно. Понял?

- Более чем, - кивнул я.

Вполне профессиональный подход к добыче денег в игре. И очень действенный, судя по всему.

Начавшемуся веселью не помешало даже то, что над моей головой висело солнце. Бритва раз за разом припиливал к земле жирных кроликов, я тут же подбегал к ушастым и, работая когтями, их приканчивал.

- Может, тебе ножик какой дать? - поинтересовался мой помощник. - Быстрее будет.

- Не, у меня класс извращенный, я только без оружия.

Стрелок прищурился, рассматривая меня, потом задумчиво хмыкнул. Но ничего не сказал, вместо этого засадив стрелу в очередного моба.

Спустя полчаса мы отошли чуть дальше, где вместо милах-кроликов водились свирепые зайцы третьего-пятого уровня. Вокруг, что характерно, было множество таких же групп вида "паровоз-вагон", старавшихся не мешать друг другу и время от времени гонявших обычных нубов, зажавших золото на прокачку.

Набрать десятый уровень действительно удалось за два часа, как и обещал зазывала.

- Дальше паровозить? - деловито поинтересовался Бритва. - До двадцатого я тоже могу. Будет стоить уже пятьсот. Если захочешь дальше, то лучше сменить локу, здесь поблизости нормальной дичи не найдешь.

Я глянул на свои параметры, затем на имеющиеся деньги - и согласился. Думаю, мне не повредит немного позитива сегодня. И лучший позитив - это вернуть часть отобранного Наместником.

Прокачка следующей десятки уровней заняла в два раза больше времени. Теперь Бритва был вынужден пускать не одну стрелу, а две, каждый раз ожидая отката умения. А наши противники - низкоуровневые лисы и волки, - тем временем или пытались убежать, или же отважно лезли в бой. Но вторая стрела лишала их остатков жизни, а дальше уже подключался я.

Мой рукопашный урон неумолимо возрастал, начала хоть как-то работать кровавая аура - и враги дохли очень быстро.

- Станный у тебя класс, - задумчиво проговорил Бритва, когда я получил двадцатый уровень. - Слишком быстро урон улетает в небеса.

- Так у всех вампиров так, - не подумав, брякнул я.

– Но вампиры же только после... – Он прервался на полуслове и хлопнул себя ладонью по лбу. – Вот блин!

– Догадался? – хмыкнул я.

Бритва кивнул.

– Слышал про обнуленных неписями, но никого пока не видел. Тебя кто?

– Наместник в городе демонов. Падла.

– Это да, он может...

– Слушай, а что, у меня над головой знака Легиона нет? – Я перебил его, удивляясь несоответствию. По идее, давно должно было стать понятно, что я – легионер, а, значит, за сотню уже уходил.

Собеседник еще разок прищурился, рассматривая меня, потом отрицательно покачал головой.

– Неа, краб-крабом.

В душе поселилась легкая тревога. Свое легионерство я, очевидно, не потерял – значки на месте, никаких сообщений нет. Но вот отсутствие знака...

Возможно, система считает мой прогресс замороженным? То есть, я в Когорте, на квест приглашен, но, пока снова не наберу двухсот пятидесятый уровень, в действительности ни на что такое рассчитывать не могу?

– Что ты делаешь? – с любопытством спросил меня Бритва, наблюдая за тем, как я старательно ищу пыль и пачкаю в ней свою одежду.

– Проверка, – пробурчал я, смотря на штаны, упрямо не собирающиеся самостоятельно очищаться от грязи. – Извини, бро, нужно бежать. Спасибо за кач, если что, буду советовать.

– Ну, давай, – хмыкнул он в ответ.

Примчавшись в город, я снял с рубашки бляху Золотой Когорты и, найдя непися-торговца, купил у него кусок жареного мяса. Затем отошел, прицепил значок обратно и вернулся. Цена не изменилась.

Штаны все так же оставались грязными.

Чувствую, если я хочу поучаствовать в том самом эпическом квесте для легионеров, то мне кровь из носу нужно набирать обратно свои уровни. Все двести пятьдесят гребаных уровней. За месяц.

Иначе – облом.

Глава 2

Обратно за ворота города я вышел в легкой задумчивости.

Набрать столько опыта... нет, конечно, я довольно быстро разгонюсь до сотни. Ну, по крайней мере, до полтинника-то уж точно. Думаю, услуги по прокачке до этого уровня предлагают по более-менее вменяемым ценам уже много где. Потрачу пару дней, да и все. Но вот дальше точно придется все делать самому.

Я улегся на небольшом травяном пригорке и в очередной раз принялся размышлять о перспективах. Сейчас, после того как немного прошел шок от случившегося, это получалось заметно легче. Появился даже некий азарт и желание слепить идеально развитого персонажа.

– Идеального патриарха... кто бы еще сказал, что это вообще такое...

В данный момент у меня была возможность пойти по одному из двух путей развития: заново сделать уже знакомого мне рукопашника-невидимку, либо же, в качестве альтернативы, – летающего на драконе аоешника, который уничтожает под собой все живое своей смертоносной аурой.

Сорвав травинку, я принялся ее сосредоточенно жевать, наблюдая краем глаза за тем, как поблизости одна живность с упоением гоняет другую.

Ничего не изменилось в этом мире – у кроликов по-прежнему не было шансов против крабов.

Итак. Путь рукопашника мне отлично знаком. Он позволяет быть эффективным убийцей, позволяет полноценно сражаться с высокоуровневыми монстрами. И развитие здесь достаточно простое – нужно забросить немного очков в ловкость, немного – в выносливость, а затем со страшной силой бустить силу.

В противовес этому варианту, с аурой смерти вырисовывается совершенно другой билд, заточенный на массовые убийства слабых мобов, а также масштабный сбор опыта и мусорного лута. Основной принцип: летай себе над лесами, полями, болотами – и наблюдай за тем, как все внизу умирает.

К сожалению, если я буду путешествовать на Жоре, то ни о какой тени, даже ночью, речи быть не может. Та же самая луна разом обгадит всю малину, сволочь. И регенерация в итоге составит всего половину процента от общего значения. Но ночью, опять же, это значение у меня будет выше в полтора раза...

Скажем, если я ввалю полторы тысячи очков в интеллект, маны у меня окажется больше двадцати тысяч – и я смогу спокойно пользоваться аурой без перерыва.

– Полторы штуки. Ну-ну, – я скептически хмыкнул себе под нос и выплюнул травинку.

С другой стороны, если закинуть на треть меньше, то ночью у меня окажется пятнадцать тысяч очков энергии – и в секунду я буду восстанавливать по семьдесят пять пунктов. Это все равно позволит мне довольно долго пользоваться умением. А потом несколько минут можно и просто так полетать. Затем опять продолжить.

В том же случае, если я буду прятаться в тени, такой запас даст мне возможность пользоваться аурой бесконечно – хоть днем, хоть ночью.

– Значит, под эту раскачку нужно выкинуть двести уровней. Но затем можно про нее забыть и пользоваться в любой момент...

Помнится, когда я дошел до двухсот пятидесятого, у меня с учетом шмоток набралось в районе трех тысяч очков характеристик. Можно ли взять оттуда тысячу и положить в интеллект? Можно, почему бы и нет. Тысяча – в интеллект, тысяча – в силу, пятьсот – в выносливость. И еще пятьсот раскидать по восприятию, ловкости и удаче с харизмой. Вполне нормальный план.

– Вот только шмот у меня неподходящий ни хрена, – опять сообщил я сам себе.

После чего встал и с наслаждением потянулся.

Если надевать все то, что у меня сейчас есть – получится слишком много бонусов на ловкость и восприятие. Тоже неплохо, но, если я хочу сделать комплексный билд, то от подобного распределения будет только вред.

Возникает вопрос – что раскачивать в первую очередь? Глобальный недостаток ауры – то, что она не действует на мобов выше меня по уровню. То есть, опыт пойдет слабенький. Но зато пойдет достаточно быстро.

Я снова уселся и задумался. Может, пока не поздно, начать делать перекоп в сторону нового умения?

Следующая мысль, которая пришла в голову, была неожиданно здоровой. Почему бы мне просто не посмотреть, как все это работает? После получения пятнадцатого уровня характеристики я еще не трогал, так что закинуть десятку в интеллект не являлось проблемой.

Сказано – сделано.

А вот следующий этап плана выполнить оказалось заметно сложнее. Ловкость-то у меня осталась по-прежнему на двойке.

– Иди сюда, мой хороший... дай я тебя поглажу... куда побежал, сволочь!

Кролики почему-то с громадным недоверием смотрели на подкрадывавшегося к ним темного патриарха и упорно не давались в руки. Попытки их догнать тоже ни к чему не приводили – я был достаточно быстр благодаря сохранившемуся “акробату”, но ужасно неповоротлив при всех контактах с мобами из-за мизерной ловкости. И наглые шерстяные твари постоянно уворачивались, убегая прямо у меня из-под носа.

Проведя минут двадцать в бесплодных попытках словить хоть кого-нибудь, я подошел к ближайшему игроку, паровозящему какого-то новичка.

– Слушай, друг, поймаешь мне одного кролика?

Игрок не удивился.

– Два золотых.

– Держи, главное – дай мне эту пушистую сволочь.

Спустя двадцать секунд я стал счастливым обладателем упитанного кроля, который, отказываясь мириться с горькой судьбой, пронзительно верещал и пытался как-то извернуться у меня в руке и цапнуть обидчика. Ну-ну.

Не обращая на него внимания, я залез в интерфейс и, чуть повозившись, назначил свои ауры на сжатие разных рук в кулаки. А теперь...

“Вы воспользовались помощью божества. Количество опыта и предметов снижено.”

“Смерти нравится ваш поступок. Вы получили особенность: “Проповедник Смерти”.

Особенность “Знакомый”: +1.”

– Вот оно че, Михалыч... – удивленно пробормотал я привязавшуюся еще в детстве фразу. – Вот оно че...

После чего отшвырнул в сторонудохлого кролика, снова опустился на траву и погрузился в размышления.

Выскочившие сообщения одновременно давали полную определенность для текущего этапа развития и подбрасывали пищу для размышлений на будущее.

Что самое главное? То, что качаться с помощью ауры у меня не получится. От убийств слабых противников и так-то идет не особо много экспы, а если еще и божество оттяпает себе часть, то останутся совсем слезы. Значит, в ближайшее время забиваем на интеллект, страстно прокачиваем силу и, собственно, качаемся. С этим решено.

Тот же факт, что я получил новую особенность, значит очень многое для будущего развития. Только не совсем понятно, что конкретно.

Скорее всего, система будет похожа на мое проповедничество у Огненного бога. А это обещает повышение сопротивления магии смерти в начале и неизвестные мне бонусы после того, как я перейду на уровень “апостола”.

– Плюшки, плюшки. Смертная Тень любит плюшки...

Я решительно встал и отправился в гостиницу. Пора снова заглянуть на форум.

Телепортами возвращаться к себе в долину было лень, так что пришлось выйти из игры и перебраться к компьютеру.

– Начнем.

Предложений по прокачке персонажа было море. Но цены начинали кусаться – у меня оставалось всего-то тысячи полторы золотых, а цена паровоза с двадцатого на пятидесятый уровень в среднем составляла уже десятку.

Откинувшись на спинку кресла, я в очередной раз за сегодняшний день принялся думать. Возможно, имеет смысл начать качаться самому? В ночное

время суток урон у меня уже переваливает за три сотни. Здоровье уходит за семьсот. Вполне достаточно для того, чтобы выносить мобов крупнее себя.

– Вот ночью и займемся, – решительно произнес я, поднимаясь на ноги и бодро направляясь в сторону кухни.

Сделаю обед, почитаю еще немного форум, а там, глядишь, и вечер наступит.

Обратно к компу я вернулся в компании огромной кружки кофе и парочки горячих бутербродов с сыром и колбасой. Мир снова начал казаться мне вполне себе добрым.

В теме про мои злоключения наблюдалось изрядное оживление. Но сейчас, лениво жуя бутерброд, я читал ее с вялым равнодушием. Смеетесь надо мной – да и хрен с вами. Прокачаюсь и снова буду вас, крабов, нагибать – пуще прежнего.

Затем мне на глаза попался необычный пост:

“Читаю тему. Ржу до слез.

Но не с обнулившегося чувака, а с идиотов, которые над ним смеются.

Вот уж кто – действительно крабы. Я бы даже сказал – икринки донных крабов.

И, главное, столько вас сюда набилось! Прямо хоть ссылку давай на эту тему с пометкой “полный список форумных раков”.

Вы, долбоящеры, даже не подумали о том, что этот перец сделал идеальный гамбит?

Добрался до Золотой Когорты, получил перерождение – и тут же смотался к какой-то хитрой неписи. Улетел на нулевой уровень, получил иммунитет на дальнейшие обнуления – и сейчас, грамотно распределяя очки под нужный билд, идет к такому успеху, которого вам никогда не видать?

Но вы смейтесь дальше, ящеры. Вам же невдомек, что топовые кланы уже начали нулить таким образом своих новичков сразу после сотни – чтобы делать нормальную раскачку с учетом полученной профы.

В общем, успехов, членистоголовые.”

После этого поста в теме никто ничего не писал минут сорок. А затем игрок с ником Неуловимый Джо робко поинтересовался, где можно таким же образом обнулиться.

Мне же оставалось сидеть с недоеденным бутербродом в руке, раз за разом перечитывать сообщение и офигевать все больше и больше.

– Да я, получается, отец?!

Накатило дикое веселье. Идеальный гамбит, едрена вошь! Вот, значит, как называются те ужас, боль и отчаяние, которые были испытаны мной в схватке с Наместником.

Но самое веселое, что незнакомый мне камрад был прав. Да, мой персонаж потерял несколько очень даже нужных вещей – но не все же. А сейчас я действительно качаюсь – именно под тот билд, который кажется мне наилучшим. Без всяких побочных ответвлений и прочего.

– Главное – не ляпнуть теперь, что обнулится не по плану, а по глупости, – хмыкнул я, снова вгрызаясь в бутерброд.

Настроение заметно улучшилось. Сейчас аккуратно поднимусь за ночь на десяток уровней, затем у меня воскреснет Жора и как раз продадутся сапоги...

Вспомнив про аукцион, я залез туда и убедился, что ценник на лот вырос уже до пятидесяти пяти тысяч. Выше, правда, он идти пока что не собирался, но ведь еще и не конец торгов.

В любом случае, денег на прокачку уровня до восьмидесятого-сотого у меня хватит. А вот дальше цены станут уже неменяемыми, а предложение –

ограниченным, так что придется все делать самому.

Жизнь, как обычно, внесла неприятные коррективы в мои радужные планы.

Дождавшись ночи и переметнувшись в еще один непритязательный городок с названием Куруни, я бодро направился к расположенным поблизости пещерам, представлявшим из себя огромный лабиринт, находившийся внутри небольшого горного массива.

Здесь водились крысы. Жирные, лоснящиеся от сытости, наполненные ценной экспой крысы. Уровнем от двадцатого до шестидесятого – в зависимости от того, как далеко ты осмелишься зайти.

Ведомый предвкушением доброй битвы, я отважно бросился на первого же попавшегося грызуна... и неожиданно со всей ясностью осознал, что, каким бы слабым ни казался противник, сражение с ним превращается в настоящий кошмар, если ловкость у тебя находится всего на трех пунктах.

Я банально не попадал по гадскому грызуну. Махал во все стороны когтями, внушая потенциальным зрителям чувство восхищения, пытался кусать шерстистую тварь...

Хрен там. Скотина крутилась вокруг, уворачивалась от всех ударов, а попутно еще и умудрялась время от времени чувствительно грызть меня за ноги.

Потеряв половину жизни, я позорно удрал. Что-то явно пошло не так.

Насколько я помнил, ловкости у меня всегда вполне хватало – время от времени я закидывал туда очки характеристик, вдобавок помогала экипировка. Да что там говорить, браслеты Великого Змея давали такой бонус, что аж страшно становится.

А сейчас всего этого не было.

Мрачно топая обратно в город, я пытался вспомнить, когда последний раз промахивался по противнику – и не мог. Ловкость была неотъемлемой частью моего персонажа – и казалась при этом совершенно ненужной.

– Блин.

Погрузившись в хитросплетение гайдов, обнаруженных на форуме, я откровенно приуныл. Характеристика влияла много на что, но для меня был действительно важным лишь следующий момент: при обычных ударах не учитывающих дополнительных модификаторов бьющего и избиваемого, шанс попадания в девяносто пять процентов обеспечивался ловкостью, превышавшей значение уровня жертвы ровно в два раза.

Для того, чтобы лупить Наместника и постоянно попадать по нему, мне была нужна ловкость, уходящая за тысячу – и она у меня была, благодаря браслетам и ночному времени суток. Для того, чтобы точно так же попадать по крысе, мне нужна была ловкость в районе сорока пунктов – и ее у меня не было.

– А как я до этого мобов мочил? – задумчиво спросил я сам у себя.

Впрочем, ответ пришел быстро. Очевидно же, что полудохлый кроль, прибитый к земле стрелой, имеет совсем другие требования к наносящему урон игроку, нежели бодрый и здоровый.

Перспективы вырисовывались неприятные.

– Получается, для того, чтобы добраться до двухсот пятидесятого уровня, мне нужно иметь хотя бы двести пятьдесят-триста очков ловкости...

Это с легкостью могли обеспечить все те же побрякушки Великого Змея. Но, чтобы их надеть, мне нужно было как-то дойти до сто шестидесятого уровня. А без ловкости в те же полторы сотни у меня это фиг получится.

Все намекало на то, что придется тратить драгоценные очки характеристик.

– Фиг там, – злобно пробормотал я, рассматривая гайд. – Вложусь в то, чтобы меня пропаровозили повыше, затем куплю подходящие кольца – и нормально.

Развивать полезную, но все же второстепенную характеристику мне не хотелось.

Единственный минус нового плана заключался в том, что теперь я должен был ждать утра, а также денег, которые капнут за проданные сапоги.

Делать в игре пока что было нечего, спать не особо хотелось, поэтому я снова заглянул на форум, решив узнать последние новости.

И практически сразу же натолкнулся на важную тему от администрации.

“Получение уровней выше 250. Основные положения.”

“Дорогие друзья!

Первые из вас уже достигли значимого рубежа, набрав двухсот пятидесятый уровень и пройдя второе перерождение.

Соответственно, перед вами открывается новый этап игры – и мы считаем, что сейчас самое время рассказать о том, как в дальнейшем будет происходить прогресс ваших персонажей.

Многие уже совершенно правильно догадались, что следующее перерождение игроков ждет на пятисотом уровне. Мы позволим себе забежать вперед и сообщить, что всего перерождений будет четыре – на 100, 250, 500 и 1000 уровнях. Последнее перерождение будет божественного рода и позволит игроку напрямую влиять на мир “Забытых земель”.

Но есть и небольшая проблема.

Думаю, все вы знаете, насколько легко добраться до первого перерождения. Это было не так уж сложно даже в самом начале игры, это еще проще сейчас.

Получить второе перерождение заметно труднее. Противники становятся сильнее, опыта нужно больше. Тем не менее, второе перерождение – это тот уровень, которого сможет достичь практически любой игрок. Препятствий к этому нет никаких.

Препятствия начинаются дальше. Каждый раз, когда персонаж 251 или более высокого уровня встретит свою смерть, с него будет сниматься один уровень. В результате, третьего перерождения смогут достичь только по-настоящему упорные игроки.

Мы позиционируем третье перерождение как вершину игры для 99,9 % игроков. Добиться пятисотого уровня будет очень сложно, но все же возможно. Дерзайте.

Вы спросите – а как же развитие до четвертого перерождения?

Все очень просто. Любая смерть персонажа, достигшего уровня 501 и выше, будет возвращать его на пятисотый уровень.

Дорога к божественной силе не может быть простой.”

Первое, о чем я подумал, прочитав сообщение – это о своем иммунитете на отбор уровней. Но мечты оказались напрасными – подобный вопрос в теме задали практически сразу же, а администрация сразу же на него и ответила, отделив мух от котлет и сообщив, что системный принцип и козни отдельных неписей – совершенно разные вещи.

– Жаль, жаль...

С другой стороны, все верно. На кой черт игре нужны табуны богов? А так – хорошо если кто-то один через пару лет сумеет пройти четвертое перерождение. Конечно, крупные кланы начнут тащить своих игроков к величию. Но качаться на высоких уровнях сложно, конкуренты явно дремать не станут – и в итоге кандидаты будутдохнуть как мухи по осени, то и дело возвращаясь на нескораемый рубеж.

– А затем появится какой-нибудь игрок-бог и первым делом жестко выпилит всех возможных конкурентов.

По крайней мере, я бы так и сделал, сразу же прикрыв лавочку.

На пару минут предавшись фантазиям о том, как становлюсь богом и жестоко, с извращениями, караю Наместника, я принялся листать форум дальше.

А затем сдуру вбил в поиск “обнуление”.

– Ого...

Экран буквально загорелся от нестерпимого виртуального жара, созданного благодаря баттхерту ругавшихся на жизнь игроков.

Да я тут совсем не единственный пострадавший, далеко не единственный...

Большинство жалоб были от персонажей, случайно попавших под раздачу. Каждому из них дежурный модератор терпеливо копипастил один и тот же текст:

“Возможность потери уровней и навыков – неотъемлемая часть игрового процесса “Забытых земель” – наряду с внушительными бонусами за исследование новых локаций и многими другими вещами. Все это было указано в лицензионном соглашении, с которым вы ознакомились.”

Я покопался в памяти и действительно обнаружил нечто подобное. Ну, мне-то уже все равно, в принципе.

Что там вообще пишут...

Самой популярной среди найденных тем была та, в которой народ во главе с топикстартером метал копьё гнева в администрацию, негодуя на необходимость обнуления ради получения иммунитета от него же.

Создателей игры массово обвиняли в отжимании денег, требовавшихся для повторной раскачки персонажа. Проклинали за предательство сложившихся общеигровых принципов. Ругали за бессмысленную жестокость. И все в этом духе.

Очевидно, поток страстного вайна настолько достал бедолаг-модераторов, что один из них обсуждение прикрыл, разместив напоследок официальный ответ.

“Как не раз уже было сказано в параллельных обсуждениях, вероятность потери уровней является неотъемлемой частью игрового процесса и обсуждению не подлежит.

Что же касается обязательной необходимости получения иммунитета через обнуление, то такой необходимости никогда не было и нет в настоящий момент.

– вы можете оставить все как есть и играть, избегая потенциально опасных в этом плане монстров и НПС. В таком случае вашему прогрессу ничто не угрожает.

– вы можете сознательно игнорировать иммунитет и получать дополнительную остроту ощущений в сражениях с могущественными противниками.

– вы можете не заикливаться на одном-единственном способе получения иммунитета и найти любой другой, не связанный со сбросом уровней до нуля.

– вы можете скомбинировать первый и третий варианты, играя в безопасных локациях и ожидая того момента, пока кто-то другой не найдет новый способ получения иммунитета.

Администрация напоминает, что исследование неизвестных локаций всегда связано с трудностями и опасностями – но всегда можно предпочесть этому мирную жизнь в уже освоенных районах “Забытых земель”.

Тема закрыта.”

Я весело хмыкнул. Чувствовалось, что несчастному чуваку по ту сторону экрана очень хотелось послать всех вайнеров в неведомые дали, но корпоративная этика служила могучим препятствием для этого богоугодного деяния.

Впрочем, черт с ним, модератором. Что в мире-то творится?

В мире, как обычно, было довольно весело.

Могучая эльфийская армия, катком ползущая по южным людским провинциям, потеряла-таки страх, самонадеянно вступив на территорию Черного Властелина. И вкусила печаль, боль, ужас и отчаяние.

Ролики игроков, участвующих в веселье со стороны эльфов, поражали сценами жестокой и скоротечной расправы. Я конечно понимаю, что к цитадели подошли второстепенные силы... но устроить такой разнос целой армии – это в любом случае эпично.

– Похоже, главный босс на известной части карты – именно Черный Властелин...

Другой значимой новостью было то, что гоблины оказались окончательно выбиты из захваченного ими города. “Громовые стрелы” официально получили под свою руку поселение и теперь со страшной силой повышали его обороноспособность. Ну, молодцы, что сказать. Впрочем, посмотрим еще, что будет, когда зеленые недомерки в свою очередь полезут на штурм.

Остальные сообщения в массе своей крутились возле эльфов и войны с ними. Но это было мне уже не особо интересно и я наконец отправился спать.

Завтра, все – завтра...

Утро встретило меня в игре. На счету лежали почти восемьдесят тысяч золотых монет, прилетевших с аукциона, у ног копошился крошечный черный костяной дракон нулевого уровня – можно было отправляться на прокачку.

Я с трудом преодолел желание привязать и надеть колечко принцессы – лишние пятьдесят тысяч мне сейчас очень-очень понадобятся. Если не для прокачки, то для покупки колец на ловкость. Живучесть, конечно, тоже нужна – но пока что обойдусь.

– Эй, друг, почем кач? – спросил я у зеленокожего орка, мирно лежавшего на траве за воротами города и читавшего какую-то книгу.

Рядом с ним, заслоняя поднимавшееся над горизонтом солнце, стояла огромная табличка с рекламой ускоренной прокачки “от лучших мастеров своего дела”.

- Нуб или реролл? - не отрываясь от книги, поинтересовался орк.

- Реролл. А какая разница?

- Для нубов - дороже, - пояснил колоритный менеджер по продажам. - Они же нубы. Тебе с какого по какой?

- С двадцатого. А по какой - от цены зависит.

- До тридцати будет стоить пару тысяч. До сорока - шесть. До полтинника - двенадцать. Максимум здесь качают до шестидесятого, это будет ровно двадцатка. За пару дней поднимем.

- А для нубов почему? - Мне стало интересно.

- На четверть выше, - безразлично сообщил мне орк. - Так че, звать народ?

- Зови, - согласился я.

Потратить всего два дня на прокачку до шестидесятого - это отлично. Настолько отлично, что возникает вопрос - не воспользоваться ли услугами других паровозов, чтобы подняться до сотни? Заодно Жора меня возить сможет...

На вызов орка явились два человека-лучника и гном-танк. Выслушали поставленную задачу, дружно покивали головами, а затем, мимоходом подивившись на дракончика, выдали мне все те же рекомендации, что и Бритва.

- В общем, Тень, идем в крысиные норы. Думаю, ты в курсе. С ночным зрением как?

- Вижу как днем.

– Отлично, – довольно кивнул Леголас Гуд, лучник девяностого уровня и по совместительству командир группы. – Это упрощает дело. Значит, просто идем в норы и постепенно углубляемся. Обжора прикрывает тебя, мы с Ветерком шпилим крыс. Э... шпилим – не в том смысле. Ну, ты понял. Собственно, твоя задача – добивать подранков. Раз ты на реролле, то, думаю, у нас все быстро пойдет.

Через десять минут мы зашли в ту же самую пещеру, из которой я недавно так позорно драпал.

– Крыса, – равнодушно махнул рукой Обжора. Он, похоже, был в группе координатором боя или как там это еще называется.

Начался утомительный и нудный grind. Встречавшиеся нам грызуны получали пару стрел, грозно визжали и шипели, но затем, смирившись, падали жертвой моих когтей.

Опыт потихоньку капал, уровень рос что у меня, что у Жоры.

– Блин, – неожиданно возопил все тот же Обжора после смерти очередного моба. – Ну наконец-то вспомнил!

– О чем? – поинтересовался Леголас, осматриваясь по сторонам.

– Да клиент наш, – танк непочтительно ткнул в меня пальцем. – Он же тот, из Золотой Когорты!

– Ну и что? – спокойно поинтересовался лучник, делая нам отмашку на движение вперед.

Действительно, а то нашел, понимаешь, диковинку.

– Так интересно же, – возмутился гном. – Тень, расскажи, не в падлу, как все было, а?

В его физиономии было столько восторженного любопытства, что мне оставалось только улыбнуться. Мелкий, наверное, совсем, в реале-то.

– Я демонов мочил в пустыне. А когда через перерождение прошел, то крепко задумался. Квест нам предстоит однозначно сложный, возможно, нулить тоже будут. Но до него еще месяц – и вполне можно снова поднять уровни, особенно, если знаешь как. Поэтому на глаза Наместнику и вышел.

– Во, – ткнул ближайшего товарища локтем в бок бесцеремонный гном. – А ты – краб, краб. Все прощитано!

Ветерок что-то недовольно пробурчал и всадил стрелу в неосторожную крысу, выглянувшую из-за угла.

Я легонько хмыкнул, готовясь забрать жизнь грызуна. Нормальные ребята мне попались, веселые. И дело свое знают...

К вечеру я прокачался уже до сорок седьмого уровня, а Жора, безуспешно пытавшийся меня догнать, – до сорок второго.

– Здоровый он у тебя становится, – с уважением заметил разговорчивый гном, когда мы остановились на ночевку в небольшом тупичке. – И почти мой тезка. Летает?

– Ага, но только после пятидесятого особенность заново откроется.

– Страшный, – одобрительно кивнул Обжора и протянул дракончику руку. – Твою ж за ногу!

Мой питомец, не будь дурак, звонко щелкнул мощными челюстями на том месте, где только что были гномьи пальцы.

– Классный, – хмыкнул их обладатель, на всякий случай пряча конечности за спину. – Дорого обошелся?

– На три топовых легенды выменял, – с оттенком гордости сообщил я.

Теперь впечатлились уже все мои спутники. В игре иметь такого питомца – это как в реале ездить на роллс-ройсе. Шикарное ощущение избранности

получается. И понты засчитываются в обязательном порядке.

– Ладно, народ, – произнес Леголас, прекратив рассматривать Жору. – Расходимся, завтра утром встречаемся здесь же – и продолжаем. Думаю, до вечера закончим.

Следующий день был до боли похож на предыдущий. Кач, кач, кач... Разве что попадавшие нам крысы становились все кровожаднее и страшнее. Впрочем, это не мешало им все так же бесславнодохнуть.

Спустя десять часов игры я получил-таки заветный шестидесятый.

– Ну что, Тень, поздравляю, – устало произнес командир. – Мы дело сделали, так что договор закончен. До выхода тебе добраться будет не сложно, поэтому лично я в оффлайн. Надо отдохнуть чуток. Бывай.

Следом за Леголасом со мной попрощались и остальные. А затем вся оставшаяся группа разом смылась из подземелья, исчезнув в каком-то хитром портале.

Мы с питомцем неожиданно остались совсем одни в этом крысином царстве.

– Что, Жорик, бросили нас? – поинтересовался я у дракона.

Тот в ответ гневно щелкнул хвостом.

– Может, дальше пойдём, крыс потрошить?

Пет с сомнением взглянул на меня своими пустыми глазницами.

– Верно, надо шмот купить, – вздохнул я. – Значит, отправимся на выход.

Выбраться из переплетавшихся коридоров, постепенно заполнявшихся новыми крысами, оказалось не так просто, как казалось. Но, вдоволь побегав по извилистым туннелям и собрав за собой целый хвост из жаждущих крови грызунов, мы все же добрались до выхода, стремглавыскачили на поверхность...

– Я вам говорю, здесь – лучшее место для быстрой прокачки, – авторитетно вещал толстенький гном двадцать пятого уровня, стоя перед самым входом в подземелье.

Его спутники, разношерстная группа из пяти или шести игроков, почтительно внимала словам предводителя.

– Живность там внутри слабенькая, нам на один зуб... что за...

– Извини, бро, – я огромными прыжками промчался мимо, пытаюсь хоть на пару шагов оторваться от здоровенной крысы шестидесятого уровня, твердо решившей отправить меня к праотцам.

Ее товарищи целеустремленной лавиной вылетели из пещеры вслед за нами.

Позади разнесся и тут же оборвался испуганный девичий визг.

Я продолжил нестись в сторону города, благодаря судьбу за то, что “акробат” остался при мне. Жора, выбравшись из пещеры, тут же взлетел и теперь кружился сверху. Молодец, не умер в этой заварушке...

К моему несказанному облегчению, крысы шагов через пятьдесят растеряли всю агрессивность, развернулись и, смешно подпрыгивая, отправились обратно в свои норы.

Мы же с драконом повернули к поселению. Пора было реализовывать накопившиеся задумки и покупать колечки на ловкость. А заодно решать – привязывать ли перстень принцессы, или же тратить полтинник на дальнейшую прокачку.

Вменяемые и подходящие мне по соотношению “цена-качество” кольца на шестидесятый уровень сейчас стоили по полторы тысячи за штуку. Шесть колец – девять тысяч. И плюс девяносто шесть пунктов ловкости в итоге.

Денег после покупки у меня осталось чуть больше пятидесяти тысяч, но тратить их на привязку мне не позволила жаба.

– Лучше влить все в дальнейший полет по уровням. А потом уж как-нибудь разберемся...

Нацепив на пальцы обновки и открыв окно характеристик, я глянул на развитие персонажа.

Смертная Тень. Темный патриарх. 60 уровень:

Урон: 702-702.

Здоровье: 510.

Мана: 110.

Броня: 0.

Сопротивление магии огня: 3000 %.

Сопротивление ядам: иммунитет 50 %.

Сопротивление звездной магии: (500 %).

Сопротивление кровавой магии: (500 %).

Сопротивление магии смерти: (500 %).

Характеристики:

Сила: 291 (351).

Восприятие: 2 (62).

Ловкость: 2 (98).

Выносливость: 1 (51).

Интеллект: 11.

Удача: 1.

Харизма: 11.

Особенности:

Невидимый.

Домовладелец: 1.

Легионер Золотой Когорты: 84.

Ночное зрение.

Акробат.

Картограф.

Вампир.

Беззащитный.

Кровопийца.

Апостол Огненного бога: 10503.

Вкусивший Бездну: 56/200.

Отрицание Зла.

Знакомый: 1.

Проповедник Смерти: 0.

Умения:

Аура смерти.

(Кровавая аура: 60).

Стальные когти.

Татуировки: 2.

Гибель богов: 7/100.

(Дым).

Магия:

Внеклассовая: Призрак летучей мыши, Лик ужаса.

Навыки:

Нейтральность.

– Ну вот, что-то начинает вырисовываться, – с удовольствием пробормотал я, бегая взглядом по строчкам.

Урон, как и сила, у меня были просто эпическими. Для шестидесятого уровня, понятно.

Ловкость, выносливость и восприятие, усиленные артефактами, более-менее соответствовали минимальным требованиям.

Интеллект, удача и харизма находились в заднице. Но такова уж их печальная судьба. Подтяну когда-нибудь потом.

В целом же, получилсядохлый перс сзапредельным дамагом.

– Самое то, чтобы быстро выносить обычных мобов...

Может, все же не париться с платной прокачкой, поднять себе легендарным кольцом живучесть и отправиться крошить тварей в одиночку?

Глава 3

Колечко принцессы Оли, надетое на палец, радовало глаз переливами серебряных и золотых оттенков. Из глубины на блестящую поверхность иногда всплывали непонятные символы, сам металл медленно менял свой цвет, колеблясь между тем самым золотом и серебром...

Приятная вещичка.

Все же я не удержался. Рано или поздно кольцо все равно пришлось бы привязывать, так почему не сделать это сейчас, когда его бонус к живучести требуется мне больше всего. А платная прокачка... фиг с ней. Самые несуразные уровни я перешагнул, дальше развиваться уже можно и самому.

Выбравшись из капсулы, я быстро перекусил, побродил по форуму, ища подходящую локацию для кача, а затем нырнул обратно в игру. На меня напал настоящий азарт. Пора, пора...

Невольно вспомнилось, как я примерно на этих же уровнях топал из Авельона в незнакомые горы – без оружия, экипировки... благо, сейчас все было совсем не так.

Изучение тем, связанных с прокачкой персонажей, натолкнуло меня на неплохую мысль.

“Песочниц”, мест для комфортного роста на первых уровнях, в “Забытых землях” было море. У каждого второго-третьего города имелась поблизости локация с кроликами, лягушками, ящерицами и прочей мелкой живностью.

Чтобы легко и быстро поднять уровень до полтинника, требовалось проявить чуть больше усердия в поиске нужных точек – почитать гайды, попрыгать по миру телепортами. Собственно, лабиринт с крысами, на которых меня пропаровозили до шестидесятого, и был одним из таких мест – недавно открывшимся после небольшого землетрясения и не успевшим еще набрать популярность.

А вот дальше с быстрым получением экспы начинались проблемы. Локации, в которых можно было усиленно и при этом ненапряжно прокачиваться до уровня “сто плюс”, ценились весьма и весьма высоко. И в первую очередь их ценили кланы, которые, совершенно ничего не стесняясь, то и дело объявляли вход в какое-либо подземелье личной собственностью, делали рядом гарнизон или обычный лагерь, а затем просто и без затей перекрывали доступ внутрь для всех, кто шел со стороны.

На форуме по этому поводу раздавался постоянный плач соло-игроков, но администрация лишь пожимала плечами – все было в рамках игрового процесса. Слишком слаб? Вступай в клан и пользуйся его помощью. Не хочешь, ибо слишком самостоятелен и независим? Не проблема, иди качаться туда, где нет кланов. Или же плюй на запреты и прорывайся в нужные локации с боем.

С боем я никуда прорываться не собирался, но вот идея вволю покачаться в захваченных кем-нибудь козырных подземельях прочно засела у меня в голове.

– В конце концов, стелсер я или кто?

Моя цель, найденная благодаря всемогущему форуму, находилась на самом западе континента, неподалеку от морского побережья.

Уютная долина, расположенная среди заросших сосновым лесом пологих холмов. Крохотное озерцо по центру, в данный момент отражавшее в своей глади полную луну и россыпь ярких звезд. Легкий туман, лениво перетекающий между деревьями...

Райский уголок.

И здесь имелись сразу две интересные вещи.

В водах озера при достаточно высоком навыке рыбалки можно было поймать зеркального ерша. Странную шипастую рыбку, которая, если ее съесть, давала плюс один балл к произвольной характеристике. Не бог весть что, но рыболовы, судя по сообщениям, осаждали берега водоема днями и ночами, затем успешно толкая выловленных ершей на аукцион.

Нужно будет посмотреть цены, кстати.

Второе же, благодаря чему прославилась локация, – это подземелье, начинающееся на склоне одного из холмов и сейчас захваченное кланом “Кровавый Рассвет”.

Счастливики, успевшие побывать в нем до этого события, говорили, что внутри имеется минимум семь уходящих вниз ярусов. Мобы же, представлявшие из себя вальяжных тритонов, лягушек, жаб и саламандр, убиваются легко и просто, а возрождаются чуть ли не мгновенно.

Вот к этому кладезю опыта я сейчас и направлялся, отозвав Жору и стараясь быть как можно более незаметным.

Около входа в заветную локацию был сооружен хоть и небрежный, но достаточно высокий частокол, огораживавший солидный участок земли. Со стороны озера в заборе виднелись накрепко запертые ворота, изнутри сквозь промежутки между бревнами просачивался свет от факелов и доносились ленивые голоса, перемежавшиеся глухим стуком.

Я, осторожно подобравшись к ограде, рассмотрел сквозь подвернувшуюся щель происходящее внутри, подпрыгнул и, зацепившись за острый наконечник одного

из бревен, оказался наверху.

“Внимание, вас освещает Истинный огонь. Вы не можете находиться в невидимости.”

От неожиданности я так и замер на верхушке забора, со стороны, наверное, напоминая замороженную горгулью.

“Внимание. Истинный огонь не может преодолеть истинную невидимость ночью. Вы останетесь невидимым, пока сохраняете неподвижность.”

О как.

Я чуть успокоился, продолжая без движения сидеть на заборе. Неплохая информация к размышлению. Получается, если я буду неподвижен, днем меня при свете таких огней все же заметят, зато ночью можно не опасаться вообще ничего...

Внутри прямоугольника стен царило вялое оживление. Три игрока, оставленных здесь в качестве дозорных, маялись от безделья и развлекались как могли – с монотонным упорством швыряли в дальний от меня ряд бревен маленькие метательные топоры. Те, попадая в дерево, тут же сами по себе выдергивались из него и возвращались в руки воинов.

Тренируются? Прокачивают какой-то навык? Или просто развлекаются?

– И нахрена мы это делаем? – До меня донесся несчастный голос одного из метателей. – Второй день уже эти долбаные топоры швыряем. И все – ради строчки в профиле?

– Затрахал ты уже своим нытьем, – злобно произнес второй воин. – Сам всемогущим Тором быть хотел, нас подбил. А как профу под это рассчитали и

тренировки назначили – сразу в кусты?

Недовольный заткнулся и в очередной раз запустил оружие в частокол.

И сколько они здесь так развлекаться собираются, интересно?

Спуститься внутрь загородки я не мог – уровень теоретических противников подбирался к сотне, а территория просматривалась слишком хорошо. Кто-нибудь, да заметит – и тогда мне не жить.

Нет бы спать пойти, метатели чертовы....

Через полчаса игры в нерукотворную статую я слегка приуныл. Тихо и незаметно проникнуть внутрь не получалось никак – слишком уж близко находились противники. Можно было опять слезть наружу, вызвать Жору и сделать с его помощью отвлекающий маневр, но тогда пета наверняка прикончат, а его уровень прокачивать тоже нужно.

Еще минут через десять я уже окончательно решил пожертвовать своим драконом, но тут в темноте послышался легкий хруст ветки, а затем со стороны ворот раздался робкий стук. Дозорные резко напряглись и принялись осматривать окрестности орлиными взорами, особое внимание уделяя верху частокола. Ага, успехов.

– Кого там черти несут? – поинтересовался сердитый воин, подходя к воротам и сжимая в руке все тот же топорик.

Остальные игроки вытащили луки, нацеливаясь в сторону вероятной угрозы. Кажется, это шанс...

– Люди, можно с вами о прокачке договориться? – послышался приглушенный забором голос. – Нам с девушкой буквально на пару часов бы зайти. Она всяких медведей боится, а там...

– Не боюсь я ничего, – вышеупомянутая девушка явно не собиралась терпеть притеснения. – Просто здесь быстрее получится. У вас же там лягушки постоянно нарождаются – если мы пару часов их поубиваем, ничего страшного

не произойдет. А мы заплатим.

- Не положено, - чуть-чуть расслабившись, произнес главный дозорный.

Я осторожно стек по забору и легкой тенью двинулся в сторону неприятельного отверстия в земле. Лучники, стоявшие ко мне практически спинами, ничего не заметили.

Идиоты, надо же во все стороны смотреть, вдруг это ловушка...

- Мужики, ну чего вам стоит...

- Не положено, - уже более резким тоном повторил воин с топориком. - Нам только проверок от кланлида не хватало.

- Но мы...

Дальнейшего разговора я не услышал, мягко спрыгнув в обросшую травой дыру.

Получилось.

Первый уровень, населенный небольшими ядовитыми жабами сороковых уровней, я решил просто промчаться, не отвлекаясь на местных мобов. Требовалось убраться подальше от поверхности, а толку в убийстве этой мелочи все равно не было.

Потратив минут тридцать на беготню по темным осыпающимся туннелям, я добрался до пролома, ведущего на этаж ниже.

Здесь стены извилистых ходов были более ровными, сверху на голову уже не сыпалась земля, но освещения по-прежнему не имелось никакого. Приходилось идти вперед, истово благодаря судьбу за то, что мое ночное зрение не было уничтожено Наместником вместе с другими умениями.

- Когда-нибудь я эту сволочь все же прикончу...

На втором этаже монстры были примерно те же, что и на первом – жабы, ставшие чуть повыше уровнем, лягушки, пара вальяжных тритонов.

И опять никакого босса в конце.

Нормальных противников я встретил, только спустившись на четвертый ярус. Здесь уже был легкий свет от расползшегося по стенам мха, а местные обитатели сочлись ядом настолько сильно, что пол кое-где был покрыт настоящими лужицами зеленоватой жидкости.

– Палево, – глубокомысленно произнес я, прикончив первую жабу шестьдесят пятого уровня и наблюдая за тем, как жизнь медленно снижается из-за вымазанных в ее слизи рук.

Яд был хорош... чертовски хорош. Несмотря на мой теневой реген и частичный иммунитет, хитпойнты после одной убитой твари опустилась почти на треть. Я вот вроде как нежить, судя по классу, а все равно пробирает неплохо так.

– Жора? Ты же у нас вообще из костей. Ну-ка, убей вон ту гадину.

Земноводное, попавшее в мощные челюсти дракона, протяжно зашипело, задергало всеми лапками и покрылось сплошной пленкой отравы.

Питомец обиженно мотнул головой, выплюнул жертву, а затем, придавив ее к полу когтистой лапой, в лучших традициях древнего фильма про ксеноморфов насквозь проткнул острым концом хвоста.

Жаба, издав отчаянный писк, еще секунд двадцать подрыгала лапками и затихла. Нам перепало немного опыта. Полоска жизни питомца уменьшилась всего процентов пять.

– Отлично! Идешь вперед и убиваешь этих тварей, – выдал я директиву.

Спустя десяток минут стратегия была окончательно выработана. Пет лез вперед, хватал первую попавшуюся жабу, а потом ультимативно вытряхивал из нее жизнь. Я шел следом – осторожно петляя между ядовитыми лужами, собирая скудный лут и время от времени приканчивая пропущенное драконом

земноводное.

Шкала опыта сдвинулась с места и начала достаточно быстро ползти вверх. А когда нам стали попадаться толстые ледяные саламандры, дело пошло совсем хорошо. Жора продолжал уничтожать жаб, я же, пользуясь невидимостью, подкрадывался к более крупным противникам и, появившись из тьмы, выдавал максимально возможное количество ударов по застигнутому врастлох мобу.

Иногда саламандры умудрялись включить ледяную ауру или плюнуть в меня сосулькой, чувствительно снижая жизнь. Но чаще всего неповоротливая тварь просто бесславно дохла, не имея возможности что-то сделать.

Меня в очередной раз охватил нездоровый азарт. Это место действительно было настоящим кладезем экспы. Не зря клан постарался прибрать его к рукам. Правда, охрану почему-то выставил довольно позорную.

Наверное, пока что в “Забытых землях” нет такой уж серьезной клановой конкуренции. Все изучают мир, развиваются, а нападать друг на друга ради интересных локаций смысла не видят.

Ну, мне это только на руку.

На пятый ярус мы с Жорой спустились, вплотную подступив к рубежу семидесятого уровня. Я по-прежнему беззастенчиво закидывал все очки в силу, выдавая в итоге все больший и больший урон, дракончик тоже особо не жаловался на тяготы жизни, уверенно расправляясь с попадавшимися противниками.

Этот этаж мы чистили до самого утра. Жабы больше не встречались, зато к ледяным саламандрам добавились огненные, а дополнительное разнообразие в местную фауну внесли чрезвычайно прыгучие лягушки с огромными шипами на передних лапках. Что самое неприятное, эти шипы тоже содержали яд – но не выносящий здоровье, а на несколько секунд парализующий жертву.

Большого урона ляги не наносили, но то и дело сидеть под станом – удовольствие гораздо ниже среднего.

В конце концов, Жора был целенаправленно брошен в бой против них, а я сосредоточился на саламандрах. Особенно на огненных.

Лут, хоть и радовал меня иногда золотыми монетами, больше ничего дельного из себя не представлял. Россыпь бутылочек с жабым ядом, несколько отвратных колец и перчаток... их я вообще выкинул, не желая захламлять инвентарь.

Единственной толковой находкой оказался амулет, дававший целых тридцать единиц к выносливости. Вполне себе нормальная шмотка, кстати говоря. С ним и жить сразу стало заметно спокойнее.

Наступление игрового дня застигло нас совсем рядом с переходом на шестой ярус локации. Я поднялся уже до семьдесят седьмого уровня, а питомец – до семьдесят второго. Впереди находилось еще как минимум два этажа.

– Завтра, думаю, можно и дочистить...

А сегодня лучше забуриться в укромный уголок, отозвать питомца и тихо выйти из игры. Отдыхать иногда тоже стоит.

Выбравшись из капсулы, я почувствовал непреодолимую тягу сразу к двум вещам – мне хотелось есть и спать.

– Прямо котэ классический, обыкновенный.

Впрочем, внимательный осмотр убедил меня в том, что со стороны я выгляжу скорее как “бомж интеллигентный тощий”, нежели как грациозный домашний пет.

Надо будет постричься при случае, а то длинные волосы после долгих часов в капсуле выглядят так себе.

Пересилив себя, я отправился-таки в магазин, приволок оттуда продуктов, но на готовку сил уже не хватило – организм банально отрубился, едва добравшись до постели.

А вечером, когда я поднялся с кровати навстречу новым подвигам, мне прилетело сообщение от того самого Венетто, который не так давно первым добрался до второго перерождения.

“Доброго времени суток!

Нам желательно встретиться и обсудить ряд вещей касательно нашего общего квеста. В какое время было бы удобно?

Что касается места встречи, то можно выбрать любое на линии фронта – в людские земли мне доступ пока что перекрыт.”

– А ему-то что еще нужно? – с интересом спросил я сам у себя, изучая немногословное письмо. – Чего там обсуждать?

“Привет! Могу пересечься завтра утром, часов в восемь по времени Раккуна – там как раз бои идут.”

Практически сразу же прилетел ответ:

“Раккун окружен, из него будет проблематично выйти. Дальше на север есть небольшой город Бешан – давай там. Как окажешься на месте, присылай сообщение, я подлечу минут за двадцать.”

В принципе, нормально. Как следует прокачаюсь в подземелье, а потом смотаюсь на встречу. Только сегодня надо будет приложить больше усилий – чтобы не выглядеть совсем уж мелким и жалким.

Локация встретила нас с Жорой тишиной, полумраком и огромной ледяной саламандрой, удивленно рассматривавшей появившихся прямо перед ее носом

незванных гостей.

– М-мать, – я выдохнул от неожиданности и бросился в бой. Благо, противник был уже знакомый и не сложный.

Шестой уровень подземелья заставил меня радостно хмыкнуть. Здесь оказалось царство огненных саламандр. Огненные лужицы виднелись на полу, потеки огня радовали глаз, стекая по стенам... а повсюду важно ползали светившиеся от расправшего их пламени земноводные.

– Жора, ничего не делай, держись позади и береги свою шкуру!

Питомец ответил молчаливым согласием.

Следующие два часа я от души резвился, пачками уничтожая монстров, купаясь в огне и всячески издеваясь над несчастными жертвами. Случайный урон, получаемый от маленьких когтей и тупых зубов рептилий, лечился практически мгновенно, опыт лился рекой – что еще нужно для счастья?

Счастье закончилось, когда мы перебрались на следующий этаж. Он оказался полузатопленным, а в воде шустро плавала всякая гадость, обожавшая кидать на врага замораживающие заклинания. То еще сочетание.

Промучившись минут двадцать, я плюнул на все, отозвал Жору и, уйдя в невидимость, отправился бродить в поисках выхода. Мелкие стычки с попадавшимися под ноги гадами изрядно портили настроение, но в целом этот ярус удалось пробежать достаточно быстро.

Над переходом на восьмой уровень висела грозно выглядевшая табличка:

“Доступ для рядовых членов клана запрещен!

Нарушители будут изгнаны из клана с позором!

Кровавый Рассвет.”

– Ну, я-то ведь не состою в клане, – отметил я очевидную вещь. – Значит, мне можно. Правда, Жорик?

Питомец, посмотрев на надпись, презрительно отвернулся. Правильно. В конце концов, что нам запреты каких-то крабов, которые, пользуясь численным превосходством, отжали себе локацию, обделив тем самым обычных игроков.

Почему существовал столь строгий запрет на вход, я понял, лишь спустившись вниз и прикончив несколько монстров.

Этот ярус подземелья снова был сухим и по нему важно бродили довольно большие, метра в три длиной, шипастые тритоны. Твари выглядели весьма упитанными, обладали огромным запасом здоровья, но в качестве бойцов смотрелись довольно жалко – у них получалось лишь кусаться, медленно двигая при этом головой, да изредка ощетиливаться сотнями костяных игл. Неприятно, кстати.

Убивать тритонов приходилось долго, муторно, то и дело отскакивая от ударов шипов. Зато процесс с лихвой вознаграждался тем, что примерно с каждого пятого моба падал синий драгоценный камень.

“Малый сапфир. Материал. Качество: обычный.”

“Сапфир. Материал. Качество: редкий.”

Собственно, это был первый по-настоящему нормальный лут в подземелье – и я больше не удивлялся грозной табличке.

Потратив часов шесть на однообразные нудные убийства, я полностью зачистил ярус, собрав при этом тринадцать малых сапфиров и четыре обыкновенных.

– А теперь – еще разок...

Драгоценные камни грели душу и намекали на радужные перспективы, так что мы отправились назад, на поиски возродившихся тритонов.

И никого не нашли. Этаж был тих, пуст и намекал своим видом на полное отсутствие жизни в ближайшем будущем.

– Хм... – послонявшись по безжизненным коридором, я остановился на одном из перекрестков и задумчиво почесал репу.

Похоже, мне только что удалось практически в одно рыльце зачистить логово любовно выращиваемых кланом драгоценных монстров. И, пожалуй, что-что, а хвастаться содеянным точно не стоит...

Около ведущего на девятый уровень отверстия никаких табличек не было.

Спустившись, я обнаружил себя в небольшом аккуратном зале, из которого вела только одна дверь. Красивая, металлическая, покрытая таинственными узорами и рунами.

Перед дверью крест-накрест стояли два бревна, преграждавшие проход. А уже на них висела-таки еще одна запрещающая надпись.

“Не входить!

Нарушители будут занесены в ЧС клана.

Кровавый Рассвет.”

Интересно, клан назван в честь своего предводителя, что ли? Уж больно на подпись последняя строчка смахивает – и здесь, и на прошлом сообщении.

Самомнение у этого перца, конечно, знатное. Небось, считает себя пупом земли, которого все должны слушаться.

Я перевел взгляд на здоровенные бревна, а затем предвкушающе потер руки. Пора глянуть, что там внутри.

– Жорик, помогай!

Даже с моей силой расшатать и отволочь в сторону толстые куски дерева оказалось довольно сложной задачей. Но я все же справился и, небрежно пнув ногой валявшийся на полу угрожающий знак, осторожно потянул за резную ручку.

Ничего особо страшного не произошло. Дверь просто мягко отворилась, открыв мне вид на еще один зал – просторный и сводчатый.

Я аккуратно зашел, прячась в невидимости. Жора прокрался следом.

Круглое помещение. Довольно уютное, без легионов страшных тварей. Стены украшены надписями, сделанными на неизвестных мне языках...

Повод еще раз вспомнить добрым словом демона, кстати, чтоб ему пусто было. Вот, крайняя простыня текста, скажем, – точно на языке мертвых. Закорючки помню. А прочитывать не могу.

– Ну и хрен с ним, – философски заключил я, обращая свой взор на центр комнаты.

Там стоял небольшой прямоугольный постамент из бронзового металла с углублением на верхней грани.

Мы с питомцем осторожно подошли ближе.

В выемке оказалась вода, а вся конструкция напомнила мне миниатюрный бассейн. Или даже аквариум.

– Точно, аквариум, – пробормотал я, рассматривая воду.

У самого дна плавало нечто бело-розовое, противное и уродливое.

“Царственный аксолотль. Уровень 1.”

– И что мне с тобой делать?

Странная тварь ничего не ответила, продолжая медленно перебирать лапками и рассматривая меня немигающим взглядом черных глазок.

Жора подобрался вплотную к конструкции, вытянул шею и с любопытством уставился на аксолотля. Тот заволновался и отплыл к противоположному краю бассейна.

Оставив на время постамент с его обитателем в покое, я прилежно изучил все помещение, но ничего интересного не обнаружил. Сплошные стены, надписи – и все.

– Может, ты в пета превращаешься?

Я осторожно запустил руку в бассейн и поймал попытавшуюся удрать царственную особу. Жора заметно оживился и пододвинулся поближе, словно собака, почуявшая угощение.

– Фу, это не еда...

Аксолотль, вяло шевелящий лапками и разевающий маленький беззубый рот, переквалифицироваться в питомца не собирался. Помещаться в инвентарь – тоже.

Значит, все же обычный моб.

Я отпустил маленькое чудище обратно и принялся наблюдать за тем, как оно плавает в своем бассейне из угла в угол.

Хрена ли с ним делать?

Логика подсказывала, что передо мной – обычный босс подземелья. Соответственно, этого босса нужно прикончить, получив неземные плюшки. Но что-то здесь явно было не так – и куча текста на стенах, и предупреждение от клана...

Даже уровень “босса” – и тот вызывал откровенное удивление.

Еще минут пять я болтался вокруг аксолотля. Затем остановился.

Выбор у меня простой. Или уйти отсюда, оставив на месте тварь вместе с теоретическими бонусами, или же прикончить бедолагу и посмотреть, что будет. Еще, конечно, можно забрать его с собой и унести куда-нибудь еще.

Вопрос только – на хрена?

– Ну что, пришло твое время...

Мой кулак сжался, активируя ауру смерти. Бело-розовое чудо дернулось, выпустило маленький пузырек воздуха и всплыло кверху брюхом.

“Вы убили царственного монстра! Поздравляем!

Вы явно не гонитесь за прибылью, раз недрогнувшей рукой отправили в небытие возможный источник вашего дальнейшего благосостояния и процветания.”

“Вы получили особенность “Цареубийца”. Текущее значение: 1.”

“Вы получили особенность “Бессребреник”.”

“Смерти нравится ваш поступок.

Особенность “Знакомый”: +1.”

“Вы получили особенность “Проповедник Смерти”. Текущее значение: 1.”

“Сопротивление магии смерти: +1 %.”

- Зае... прекрасно, едрена вошь...

По залу пронесся протяжный скрип и на меня посыпалась каменная пыль. Где-то позади что-то обвалилось с гулким грохотом.

- Ну, вообще замечательно.

Понимая, что, если здесь все принялось рушиться, то живым мне не выйти, я отозвал Жору, а потом закинул тушку аксолотля в инвентарь – благо в дохлом состоянии он подвергся этой процедуре без проблем. Затем сел в позе лотоса на пол рядом с бассейном... и меня накрыло.

Свалившейся с потолка каменной плитой.

Очнулся я аж в гостинице Шнорре. Посмотрел на часы, решил, что на встречу с Венетто отправляться пока что рано, и, добравшись до телепорта, улетел к себе в долину.

Здесь, как обычно в последнее время, царило этакое вальяжное запустение – мифрил закончился, а личинку никто из драконьего клана в чужие руки отдавать не собирался. Вот и стояла деревушка тихо-мирно, изредка видя кого-то из владельцев аккуратных домиков, да и только.

У себя в кабинете я первым делом вытащил из инвентаря чудо-зверя. Потыкал его пальцем, задумчиво хмыкнул. Затем, решив, что пачкать кабинет – не комильфо, вышел на террасу и вспорол когтем белесое брюшко.

- О, вот это уже лучше...

“Икринка царственного аксолотля. Содержит случайное умение, заклинание или навык.”

Больше в бедолаге ничего не нашлось, так что я позвал духа поселения, приказав ему выкинуть тушку, а пол, слегка заляпанный слизью, отмыть и привести в порядок.

После чего вернулся на любимый диван и принялся рассматривать то, что мне досталось в результате вылазки.

“Особенность “Цареубийца”. Вы имеете 10 % шанс уничтожить царственного монстра одним ударом.”

“Особенность “Бессребреник”. Вам не нужно презренное золото! Отныне в телах убитых вами противников невозможно найти деньги. Взамен немного повышается шанс на то, что при этом вам достанутся дополнительные вещи.”

– Золото мне не нужно, ага. Как же, – недовольно проворчал я.

Впрочем, эта особенность была однозначно полезной – золота из монстров выпадало не так уж много, особо я не обеднею. А вот возможность получить лишнюю вещь из того же Наместника – это неплохо. Хотя прок у особенности наверняка мизерный...

Десятипроцентный же шанс на быстрое убийство царственных тварей вызывал легкое недоумение. Почему так много? Они настолько редкие или настолько сильные?

Заинтересовавшись, я залез на форум и после нескольких минут поисков узнал, что такая категория мобов действительно чрезвычайно редка, ее представители весьма слабы, зато местность вокруг их логова с течением времени наполняется благодатью – другие монстры снижают агрессию и набирают уровень, становясь желанными трофеями, а в округе начинают попадаться интересные места, спрятанные сокровища, редкие ингредиенты...

Кстати, обосновавшийся в определенной локации монстр куда-либо еще перебираться категорически отказывался, тут же умирая при попытке

транспортировки. Так что вариантов, на самом-то деле, у меня было немного.

Валить царственных мобов не рекомендовалось – разве что для того, чтобы конкретно так насолить людям, добывавшим опыт и ресурсы рядом с местом его обитания.

Впрочем, убийство такой диковинки можно было оправдать еще и желанием любой ценой получить три сопутствующих бонуса.

“Цареубийцу” народ ни во что не ставил – кому нужен этот шанс смертельного удара, если из встреченных игроками царственных монстров поголовно все были первого уровня?

“Бессребреник”, наоборот, считался весьма полезным. Собственно, как я и думал.

Ценнее же всего был предмет, добываемый из тела убитого моба.

Он добавлял что-то новое в раскочку персонажа и до меня его получили всего два человека – ну, по крайней мере, признались двое. Один в итоге стал обладателем замедляющей ауры, снижавшей скорость противников вблизи персонажа, а второй познал язык насекомых.

Я перевел взгляд на икринку. Сожрать, что ли? А почему бы и нет...

“Поздравляем! Вы получили особенность “Подводный житель”.”

Оказалось, что новая плюшка позволяла всего лишь спокойно дышать под водой.

– Гадство... я же и так это делаю. Фак.

Конечно, мне это доступно только из-за бонуса сета Великого Змея – но какая, в сущности, разница. Нацепил на сто шестидесятом уровне шмотки – и бултыхайся, сколько влезет.

Было обидно.

Встретил редкого моба, привалил его сдуру, а по факту практически ничего и не получил.

Глянув на часы, я выкинул на аукцион оптом весь жабий яд и все мелкие сапфиры, оставив себе только нормальные. А потом отправился обратно к телепорту – в Раккуне и окрестностях уже началось утро.

– Что, обнулиться решил, смотрю? – поприветствовала меня топавшая навстречу Эрика. – Правильное дело. Ты же в Когорту заскочил?

– Ага. Ага, – односложно ответил я на оба вопроса. – А ты? Я списки не смотрел.

Девушка заметно помрачнела.

– Семи уровней не хватило. Долбаные маги обогнали. Посмотри список. Там в сотне, кроме тебя и еще пары человек, все остальные – маги. Хана вашему квесту.

– Э... почему?

Эрика уставилась на меня с легкой жалостью во взгляде.

– Все время забываю, что ты у нас убежденный сольник и банальных вещей не знаешь. Вы там во время задания как сражаться собрались? Этих дебилов, которые в Когорту лезли, как в постель к девушке после годичного воздержания, положит первый же моб с резистом на магию.

– А такие есть? – осторожно поинтересовался я.

– Есть, конечно, – она возмущенно фыркнула. – Те же тролли. Или горгульи. Среди нежити попадаются интересные экземпляры. И это только то, что мне на ум пришло сразу. Думаешь, зря все нормальные люди в данжи ходят рейдами?

– Не знаю, мне и так неплохо.

– Ну-ну. Мы вот прошли недавно пещеру с боссом четырехсотого уровня. Соло ты ее пройти сможешь, только раскачавшись под пятисотый.

– Ну, наверное, – я не стал рассказывать девушке, что бывают и обходные пути для того, чтобы добиваться победы над такими противниками.

– В общем, положат вас там всех, – припечатала Эрика, для убедительности рубанув ладонью воздух. – Ладно, давай, успехов тебе, реролльщик...

Ну вот, только настроение испортила...

Добравшись до телепорта, я переместился в Бешан, отправил магу сообщение о том, что нахожусь на месте и получил в ответ заверение в том, что через двадцать минут он появится у стен города.

Ладно, двадцать – так двадцать...

Призвав Жору, я медленно отправился за ворота.

Что же, посмотрим воочию на первого из Золотой Когорты. Если, конечно, его по дороге никто не прикончит.

Минут через десять после того, как я удобно устроился на опушке леса, в небе появилась крохотная точка, быстро увеличившаяся и превратившаяся в большую птицу, оперение которой переливалось всеми оттенками золотого и оранжевого. Что-то типа феникса, наверное...

Птица, сделав круг над городом и вызвав нездоровое оживление среди местной стражи, развернулась, безошибочно направившись в мою сторону. Я поднялся, стряхивая со штанов травинки. До сотого уровня оставалось совсем ничего, но одежда сама очищаться все еще не собиралась, придавая мне несколько замызганный вид.

Венетто же прибыл воистину с шиком. Его пичуга, заложив красивый вираж, мягко опустилась рядом с нами, обдав жаром от перемежавшихся мелкими лепестками пламени перьев.

Точно, феникс.

– Привет, – поздоровался маг и спрыгнул со спины своего питомца. – Рад, что ты пришел. Поговорим?

– Привет, – я кивнул в ответ, постаравшись сделать это как можно более значительно.

Интересно, что ему от меня потребовалось...

Глава 4

Несмотря на выказанное желание поговорить, прилетевший маг некоторое время просто молчал, рассматривая воздух у меня над головой.

Спрашивается, что ему там было видно, кроме обычной стандартной информации?

– Значит, решил обезопаситься от потери уровней во время квеста? – наконец поинтересовался он утвердительным тоном.

Я кивнул:

– Думаю, так будет лучше. И времени для подъема обратно на двухсот пятидесятый еще достаточно.

Венетто задумчиво кивнул.

– Тут ты прав. Но все же лучше бы подождал – я слышал, у “Громовых стрел” уже появилось какое-то другое, не столь кардинальное, решение. Так что через пару недель, полагаю, можно будет уже обойтись и без целенаправленного слива. Что-то важное ушло вместе с опытом?

– Ну, так, – я пожал плечами. – Ничего существенного.

– Это хорошо, – серьезно произнес собеседник. – Видишь ли, у нас есть небольшая проблема...

Я, заметив, что он слегка замялся, решил блеснуть своими недавно полученными знаниями:

– Слишком сильный перекося в сторону магов, я полагаю?

Венетто скривился, но еще раз кивнул.

– Верно. Рад, что ты додумался до этого сам. Это говорит в пользу моих собственных выводов и одновременно подтверждает заслуженность твоей позиции в топе игры. Приятно иметь дело с умным человеком. Я считаю, в квесте нам придется чрезвычайно сложно...

Он опять замолчал, рассматривая ближайшее дерево.

– И? – Мне надоело ждать, пока маг опять соберется с мыслями.

– Нашей команде, Золотой Когорте, срочно нужно как-то превратиться в боеспособную группу. Полноценный рейд, с возможностью преодолевать любые препятствия. Иначе первый этап, в котором примет участие весь Легион, мы пройдем, а вот на втором – облажаемся.

– Наверное, – довольно безразлично согласился я. – Не думал, кстати, что большая группа магов может решать любые сложности простым убийством всего и вся на своем пути? Я когда-то давно играл в одну игру – там был билд, в котором все решал простой ДПС. Не требовался ни контроль, ни лечение, ни броня – только урон. Ты шел по карте, все вокруг дохли...

– А потом ты встречал резвого противника и складывался в мгновение ока, – продолжил за меня маг. – Я во все это тоже когда-то играл. Вариант не подходит.

– Потому что существуют всякие тролли и прочие существа, которым плевать на магию? – Мне опять удалось проявить граничащую с гениальностью проницательность.

Хорошо, что недавно я так кстати встретил Эрику...

– Именно. Нам кровь из носу необходимы танки, лекари и простые дамагеры с физическим уроном, но в Когорту набились сплошные маги, чтоб им пусто было. Раки безмозглые.

Я тактично не стал вспоминать собеседнику о том, что он влез туда вообще самым первым.

– Хорошо, но от меня-то в этой ситуации что требуется?

– Ты как раз боец ближнего боя. Таких всего-то несколько на всю Когорту. Соответственно, нужно правильно просчитать, как вас использовать. Именно этим мы и занимаемся.

– Э, нет, – я решил, что категорически против того, чтобы меня как-то там использовали малознакомые эльфы. – У меня есть одна-единственная специализация, в которой я могу быть полезен – это ночная разведка. Если я выпью эликсир скрытности, меня никто никогда не заметит. Во всех остальных случаях я просто сдохну.

– Эликсир скрытности, значит, – задумчиво произнес маг. – Хорошо что сказал, мы их возьмем с собой. Ты уверен, что в ближнем бою не справишься?

– Совершенно уверен. Просто умру и все.

– Жаль. Ладно. Как можно тебя усилить? В любом смысле.

– Да никак, наверное... – Тут мне вспомнился давний разговор с алхимиком в Каталье и я тут же поправился: – Хотя, нет, кое-что сделать можно. И как раз для тебя это должно быть выполнимо. Есть редкая эльфийская разновидность татуировок. Они кладутся на ноги и влияют на скрытность. Мне бы не повредило что-то подобное.

Венетто задумчиво кивнул, отрешенно смотря стеклянным взглядом куда-то в сторону. Наверное, вспоминал, есть ли у него в личных запасах такие татуировки.

– Я посмотрю, что можно сделать. Еще какая-нибудь помощь нужна? С прокачкой, например?

– Сам справлюсь, – гордо отказался я.

– Ну, если вдруг поймешь, что не успеваешь, то напиши, подтянем, – не стал спорить маг. – В конце концов, одно дело делаем.

Похоже, этот квест был ему очень важен, раз он ради него тратил свое время на непонятные разговоры ни о чем.

– Ладно, удачи.

– Тебе тоже.

Общение с магом действительно получилось каким-то глупым и сумбурным. Так что, когда он наконец попрощался и улетел на своем фениксе в дальние края, я вздохнул с облегчением.

– Что это вообще было?

С другой стороны, теперь можно особо не переживать по поводу прокачки. Если не успею, то меня подтянут – и в квест я точно попаду. А возможно еще и новые “рисунки” получу.

Выбравшись в реальную жизнь, я практически сразу же отправился спать – но сегодня сон ко мне упорно не приходил. Вместо него в голове хаотично бродили обрывки мыслей. Про мага, квест, эльфийские татуировки и зелья скрытности...

На этом месте я остановил разгулявшийся мозг и принялся думать более конкретно.

Смертная Тень ведь даже сейчас является самым что ни на есть топовым стелсером. Помнится, когда-то давно, на старте игры, у меня были мечты о том, чтобы проникать в сокровищницы, воровать разный высокоуровневый шмот...

– А не пришло ли твое время, бро? – поинтересовался я сам у себя и, поднявшись с кровати, отправился на форум.

Сформировавшаяся в сонном разуме мысль была простой, наглой, но не такой уж сложной – по крайней мере, на первый взгляд.

Недавно я прикончил царственного аксолотля и получил взамен новую особенность. Что мешает мне повторить это деяние еще несколько раз?

– Разве что высокие моральные принципы, – я сладко потянулся и зевнул.

А затем принялся злобно шерстить форум.

Судя по имевшейся в доступе информации, игроки давным-давно прочувствовали все преимущества обладания подземельями с такими монстрами внутри. Но также становилось понятным, что до сих пор никто не озаботился хоть сколько-нибудь значимой их защитой.

Ну, или почти никто.

Надеюсь, по крайней мере.

Просидев несколько часов на сайте игры, я выделил шесть потенциально перспективных локаций. В каждой из них обитали восхитительно щедрые на опыт твари, рядом с каждой находилось что-то интересное – или заросли редких трав, или уникальные животные, или выходы драгоценных руд...

И каждую из этих локаций подгроб под себя какой-нибудь клан, запретив посещение всем прочим, кроме своих членов.

– А жадность – это порок, – ехидно пробормотал я, отправляя себе на игровую почту скриншоты со всеми шестью найденными точками. – Более того, это вообще смертный грех... Так что пришла пора делиться и вообще вступать на путь искупления и добродетели.

На этот раз заснуть мне удалось быстро.

В голове практически сразу же включился сон, где я в качестве благородного Робин Гуда раздавал окрестным московским бомжам упитанных розовых аксолотлей. Бомжи, правда, не вполне понимали, что с ними делать, а иногда и всеми силами отнекивались от страшеньких подарков – одна женщина так вообще закатила истерику от вида неведомой пучеглазой хрени, которую ей предлагалось взять в руки.

Но я был неумолим. Никто не должен был остаться обделенным. Только аксолотли, только хардкор!

В общем, приятное, доброе сновидение.

К сожалению, будильник, поднявший меня с кровати всего через четыре часа, разрушил всю идиллию и испоганил совершенство этого мира. Хотелось спать, снова смотреть приятные картинки, творить благодеяния...

Две чашки крепкого кофе прогнали эту позорную мягкотелость.

Наступала пора идти и вершить игровую справедливость.

Впрочем, оказавшись в капсуле, я не стал пороть горячку, а заглянул для начала на аукцион. Где убедился, что сапфиры, выставленные чуть ниже средней цены, уже разошлись по рукам, принесся мне почти двадцать тысяч золотом.

– И снова богатство, – с удовольствием прокомментировал я пополнение бюджета.

А затем разом купил семь склянок с зельем скрытности, тут же опять став нищим.

Первая облюбованная мной локация находилась неподалеку от Катальи – в скалистых предгорьях, поросших дремучими лесами. Именно здесь небольшой дерзкий клан “Скрижали вечности” присвоил себе уютное подземелье, полное слизняков. Огромных, высокоуровневых и совершенно безобидных.

Надо сказать, сильного негодования общественности это событие не вызвало. Добираться от ближайшего портала до захваченного гильдией места нужно

было часа два, так что особой популярностью рассадник слизней никогда не пользовался.

Но это, понятно, пробиравшегося сквозь ночной лес темного патриарха заботило довольно мало. Мне нужно было получить несколько лишних способностей, а клан, нагло узурпировавший право на локацию, не вызывал в душе никакого сочувствия.

– И вообще, гильдии – Зло, – глубокомысленно произнес я, рассматривая внушительные ворота, закрывающие проход в пещеру. – Только и делают, что нормальным игрокам воздух перекрывают.

Возле этого подземелья никто не вешал факелов, светящих Истинным огнем, но около входа дежурили двое часовых – и они точно не собирались отвлекаться на метание топориков или же терять бдительность при появлении незваных гостей.

– Вот и посмотрим, насколько я крут...

Выпитая склянка с зельем вознесла мою скрытность до небес и я тут же скользнул вперед, прямо к стоящим на страже игрокам.

Гном, одетый в классического танка – цельные доспехи, стальной щит, напоминающий размерами неслабую дверь, секира. И рядом с ним такой же классический человеческий маг – вальяжный, разодетый в легкие цветные одежды...

– Метрогомосексуал, – пробормотал я едва слышно.

Разумеется, по закону подлости маг меня услышал и встрепенулся.

– Че такое? – поинтересовался гном, рассматривая насторожившегося напарника.

– Мне послышалось, кто-то что-то сказал про гомосеков, – ответил тот, шаря глазами по окрестностям и упорно не замечая меня, замершего совсем рядом.

Гном хрюкнул, а потом цинично заржал.

– А я всегда знал, что у вашего брата только одно на уме! Даже глюки, того, нашептывают.

– Хлебало завали, – насупился маг, повернувшись к танку и сверля шутника злым взглядом.

– А то что? Ты... о боже, нет, только не это! – Гном смешно завертелся на месте, пытаюсь заглянуть себе за спину, а затем с облегчением выдохнул. – Я уж боялся, что сзади доспех отвалился, но нет, все в порядке. Это же только вы, фокусники, открыты, так сказать, для общения. Гы.

Его соратник скрипнул зубами, но поступил наиболее мудро в данной ситуации – просто проигнорировал похабного недомерка. Тот, посмеиваясь, тоже прекратил шуточки, опять замерев рядом с воротами неподвижной металлической статуей.

А я, тихо приблизившись к железным створкам и рассмотрев в них небольшую щель, активировал “дым”.

Снова ощущение свободы и полета, легкое смещение вперед... и вокруг оказываются стены темной пещеры. Позади находится наглухо запертый вход, а впереди виднеется упитанный слизняк, медленно переползающий с места на место.

Осторожно обогнув противное создание, я быстрым шагом направился вглубь пещеры. Сегодня можно было обойтись без опыта и уровней, цель совсем другая. Тем более что и локация эта заметно ниже меня по уровню, крошить здесь мобов – неблагоприятное дело...

Гулять по подземелью, спотыкаясь о слизняков и тихонько матерясь, мне пришлось часа два. Но затем проход на уровень ниже был найден, я спрыгнул в темную дыру и оказался в совсем маленькой пещерке, освещенной вездесущим мхом и украшенной крохотным каменным прудиком.

– Значит, расчеты были верны, – в моем голосе было удовлетворение.

Посреди пруда на листе кувшинки сидела маленькая лягушка.

“Царственная квакша. Уровень 1.”

– Хе. Царевна, типа, – хмыкнул я, готовясь активировать ауру смерти.

А потом замер и расслабил готовую было сжаться в кулак руку. Чем черт не шутит, спрашивается? Да и с разработчиков станется учесть русские народные сказки...

Я с подозрением посмотрел на лягушку. Та, словно заподозрив что-то недоброе, переступила лапками, отодвигаясь чуть подальше, к краю своего листочка.

– Да хрен ты от меня убежишь, – доверительным тоном произнес я, вытягивая руку и одним движением хватая земноводное.

– Ква, – негодующим тоном произнесла квакша, отчаянно дергая лапками в попытках освободиться.

– Тихо ты, самому противно, – пробормотал я, поднося ее к лицу.

– К-ква!

– Да-да, слышал уже, – я решился и чмокнул лягушку в холодный противный нос.

“Администрация “Забытых земель” ни в коем случае не собирается мешать вашему игровому процессу или же личной жизни, но искренне рекомендует подумать над своим поведением.

Также напоминаем вам, что в игре существуют совершенно легальные и устроенные в соответствии с законодательством вашей страны публичные дома. Возможно, не стоит идти на крайности?”

Хрюкнув от смеха, я кинул лягушку обратно в пруд. Зуб даю, это не официальная особенность игры, а корректная пасхалка какого-то русского программиста, не упустившего случая приколоться над соотечественниками.

– Красавчик, что сказать, – продолжая посмеиваться, я сжал-таки кулак и лягушка, исполнив предсмертный пируэт в своем пруду, отдала богу душу.

“Особенность “Цареубийца”: +1.”

“Особенность “Проповедник Смерти”: +1.”

“Соппротивление магии смерти: +1 %.”

Стены подземелья затряслись, на голову посыпалась земля. Опять, чувствую, помирать. Так что на всякий случай надо съесть то, что останется от этого крохотного трупика...

Выпал какой-то малоаппетитный глаз, который тут же был мной поглощен. Перед глазами появилась информационная строчка, а затем потолок рухнул вниз и я улетел на точку возрождения.

– Ну-ка, ну-ка...

Смерть несколько не испортила мой настрой. Главное – то, что выпало с очередного убитого земноводного, а умирать мне не впервой.

“Поздравляем! Вы получили умение “Золотой доспех”.”

“Внимание! Умение “Золотой доспех” конфликтует с классовой особенностью “Беззащитный”!”

“Умение “Золотой доспех” уничтожено.”

– Я, кажется, говорил уже, что жизнь – это сплошное дерьмо? – философски произнес я, рассматривая потолок своего кабинета.

Хорошо еще, что времени на эту вылазку было потрачено не так уж много.

Печально вздохнув напоследок, я глянул на часы и отправился в следующую найденную точку – к самым границам владений Черного Властелина.

Это подземелье некогда было весьма популярно среди новичков – и о нем единственном было достоверно известно, что внутри притаилась царственная сова. Точнее, птенец совы первого уровня.

К моему огромному удивлению, игроки, обнаружившие локацию, не только не прикончили совенка, но еще и постарались всеми силами обезопасить птенца от случайной смерти – завалили дверь в его резиденцию камнями, повесили предупреждающие надписи. После чего счастливо качались на местных крысах до тех пор, пока не пришли все те же не к ночи упомянутые “Громовые стрелы” и не закрыли проход внутрь всем, кроме своих собственных нубов.

– Пора опять восстанавливать справедливость, – усталым голосом проговорил я, стоя перед небольшим холмом, до которого пришлось топтать почти час.

Пора уже все-таки переходить за сотый уровень, да летать на Жоре. А то идиотизм какой-то.

“Стрелы” подошли к делу охраны захваченных владений ответственно и без траты лишних людских ресурсов. Под внушительным знаком, сообщавшем всем любопытным, что дорога дальше закрыта, стояли два гвардейца королевства Рассвета – мрачные жлобы трехсотого уровня. В принципе, это было идеальным решением – надежно, статусно, а в случае нападения агрессор рисковал испортить отношения не только с кланом, но еще и с правителем окрестных земель.

Единственный минус таких защитников заключался в том, что далеко не все могли позволить себе их нанять. Дороговатое удовольствие.

А против невидимок – еще и бесполезное...

Проскользнуть мимо стражи, упившись зельем скрытности, оказалось проще простого. Неписи даже не посмотрели в мою сторону.

Я шустро пронесся по короткому коридорчику, свернул за угол... и был обрадован сообщением о том, что под светом Истинного огня моя невидимость больше не работает.

– Тебе нельзя здесь находиться, – подозрительным тоном произнес стоявший посреди небольшой комнаты маг все того же королевства, внимательно рассматривая мою растерянную физиономию. – Как ты попал сюда?

Вот же ж гадство. Что-то я расслабился, считая всех вокруг тупыми крабами...

– Отвечай, или будешь уничтожен!

– Эй, эй, – я выставил вперед ладони, с тревогой наблюдая за разгоравшимся в руках у волшебника сиянием. – Я просто зашел, да и все! Я не сделал ничего плохого!

– Как ты прошел мимо стражи? – продолжил допрос маг.

Подозрительности в его голосе меньше не стало, но хоть не убивает меня на месте – и то хлеб...

– Так нет никакой стражи, – как можно более удивленным тоном произнес я. В конце концов, собеседник – обычная непись, вдруг поверит...

– Я слышу стук их сердец, – прищурился маг. – Ты мне врешь.

– Не вру, это наверняка враги внушают вам ложные ощущения. Проверьте сами, а я останусь здесь и подожду вас!

Маг пару секунд поколебался, затем все же сдался.

– Не вздумай куда-либо уходить. К тебе еще есть вопросы.

Ага, сейчас...

Дождавшись, пока маг скроется за углом, я метнулся к торчавшему в стене факелу, вытащил его из креплений, и, погасив, засунул в инвентарь.

- Хрен ты меня больше увидишь, козлина.

К сожалению, крепкая дверь, ведущая из комнаты, оказалась надежно заперта, а в коридоре опять слышались шаги. Пришлось притаиться рядом с косяком, уйдя в абсолютную невидимость.

- Где он? - спросил гвардеец, появившийся вместе с магом. - И почему здесь темно?

- Сейчас...

Вспыхнул огненный шарик, бросивший лучи света на настороженные физиономии неписей.

- Он убежал.

- Он не мог убежать.

- Но он убежал.

Я чуть было не засмеялся в голос. Гении мысли просто.

Гвардеец подошел к двери и попробовал ее открыть.

- Дверь закрыта, - раскрыл страшную тайну маг. - Он не мог туда уйти.

Воин, не поверив ему, нажал чуть сильнее... и дверь действительно открылась - замок не выдержал.

- Мы проверим внутри, а ты оставайся здесь и будь настороже.

Похоже, целесообразность использования неписей в охранных целях была мной слегка преувеличена. Как говорится, на бумаге-то все выглядело замечательно, а вот на практике...

Оставив позади себя недовольного мага, я нырнул в темный проход вслед за гвардейцами. И, ощутив себя в родной стихии, шустро углубился в хитросплетение местных коридоров. Доблестные стражи, ищущие что-то в темноте, быстро остались очень и очень далеко.

Спустя полчаса, успев проклясть толстых крыс, то и дело попадавшихся под ноги и грозно пищавших из каждого угла, я добрался до заветного уголка с совенком. Здесь пришлось повозиться, разгребая давний каменный завал, но силы у меня по-прежнему хватало с избытком.

“Царственная сова. Уровень 1.”

Ну что же. Прикончить аурой, распотрошить, употребить найденный ингредиент, принять героическую смерть под завалами. Выполнено.

Осталось посмотреть на то, что же мне досталось.

“Поздравляем! Вы изучили умение “Щит истинной веры”!”

– А подробнее...

“Умение “Щит истинной веры”.

Вы тратите 90 % от вашего полного запаса здоровья и получаете полную неуязвимость в течение 3 секунд.

Внимание! Если ваш уровень здоровья ниже 90 %, вы умрете.”

– Никаких требований к уровню и мане, никакого отката, просто мечта, – медленно произнес я, рассматривая скудные строчки. – Только вот хрен такое в бою применишь.

С другой стороны, лучше иметь подобное умение, чем не иметь его. Когда-нибудь, да пригодится. Например, чтобы пережить атаку высокоуровневого босса.

Игровая ночь потихоньку заканчивалась, так что я, решив, что на сегодня с меня приключений хватит, выбрался из капсулы и отправился завтракать. Или ужинать – черт его знает, как теперь с моим графиком называть утреннюю трапезу.

Прогресс в деле уничтожения царственных тварей мне нравился. Надеюсь, дальше все тоже пойдет как по маслу – наберу новых умений, а потом можно будет и поход к двухсот пятидесятому уровню устроить.

К сожалению, когда вечером я по-привычке заглянул на форум, выяснилось, что моя игровая ситуация совсем не столь безоблачна, как мне казалось, а ночные похождения все же не остались незамеченными.

“Внимание! Какая-то сволочь целенаправленно убивает царей!!!”

– Ну вот, а так хорошо все начиналось, – печально произнес я, делая глоток кофе.

Тема оказалась весьма оживленной.

“Вчера какая-то падла разграбила подземелье клана “Кровавый Рассвет” и убила царственного монстра! Платим любые вменяемые деньги за информацию о вредителе!”

“О, так вам, козлам, и надо. Задолбали кучки крабов, сбивающихся в кланы и мешающие нормальным игрокам жить. Респект тебе, неизвестный чувак!”

“Я как-то подходил к вашему подземелью – там и защиты-то никакой нет. Любой нуб пройти внутрь мог.”

“Интересно, это спланированная диверсия была или кто-то просто сдуру царя прикончил?”

“Почему сдуру. Плюшек получил, небось. А то, что заодно поджег пуканы этому отмороженному клану – так вообще красавец.”

“Наверное, какой-нибудь обиженный нуб отрастил себе уровень и припомнил старые обиды. ТС, вы там в вашем клане – сплошные козлы. Так что давно пора было вас наказать!”

“Пока что я вижу пылающий пукан только у предыдущего комментатора.”

Бодрая переписка, крутившаяся вокруг горящих пятых точек, продолжилась на нескольких страницах и почти стихла... но тут в тему добавился официальный пост “Громовых стрел”.

“Внимание!

Клан “Громовые стрелы” подтверждает, что в игре действует высокоуровневый игрок-стелсер, скорее всего, ставящий перед собой целью уничтожение возможно большего количества царственных монстров.

Сегодня ночью, несмотря на серьезную охрану, была убита царственная сова в Крысином подземелье, принадлежащем нашему клану. Косвенные улики и показания нпс указывают на то, что в роли диверсанта выступал игрок с ником Смертная Тень.

С учетом того, что один из легионеров, попавших в Золотую Когорту, носит такое же имя и обладает одной из самых перспективных в плане раскачки под

стелс профессий, мы считаем, что преступник однозначно установлен.

Клан “Громовые стрелы” предлагает всем гильдиям, являющимся обладателями локаций с подобными монстрами, принять все возможные меры по защите:

- использовать факелы Истинного огня.
- использовать смешанную охрану, состоящую из игроков и нпс.
- тщательно баррикадировать помещения с царственными монстрами.

Со своей стороны, клан примет все меры для того, чтобы виновный понес заслуженное наказание.”

- Блин. Нехорошо получилось.

С одной стороны, плевать я хотел на “стрел”, с другой – крови попортить они мне могли знатно.

Впрочем, разберемся с проблемами по мере поступления. Что там дальше-то пишут...

“В полку лохов прибыло, я смотрю!”

“Все кланы – зажавшиеся сволочи, я уже говорил. Тень – красавчик.”

“Дурак он, а не красавчик. Сейчас его в букву “зю” загнут и вонзят по самые помидоры.”

“О, а я помню, как эта Тень воевала с каким-то кланом. Давненько было дело, но вонзали там, помнится, не ей, а тому самому клану. И хорошо так вонзали...”

“Ну, этот хрен не зря в Когорту попал. Думаю, он точно знает, что делает.”

– Ну, как сказать, – хмыкнул я, прочитав последний пост. – Хотелось бы, конечно, верить...

В виртуальности тоже было не все ладно – там меня поджидало сообщение.

Оскорбленная в лучших чувствах гильдия не собиралась размениваться на мелочи:

“Уведомление.

Поскольку от ваших действий пострадало имущество клана “Громовые стрелы”, вы обязаны выплатить компенсацию.

Сумма составляет 1.000.000 золотых монет и должна быть передана нам в течение одной недели.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/krasnikov_andrey/patriarh

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)