

Одиночка. Хранитель подземелья

Автор:

[Алекс Кош](#)

Одиночка. Хранитель подземелья

Алекс Кош

Одиночка #3

Едва заполучив один из пяти мечей для квеста богини, Фальку не терпится отправиться за вторым, ведь на кону стоит не только виртуальная награда, но и вполне реальная жизнь. По несчастливой случайности его путь вновь лежит в город гремлинов. Увы, но теперь у него нет денег на дорогостоящий телепорт и добираться предстоит через земли гномов. Помочь ему в путешествии вызывается гном Фрам, но перед отъездом он просит Фалька узнать секрет избавления от посмертного проклятия бога Апофига для себя и своих друзей – Корна, Амины, Лерта и Ратмира. А значит, Фальку нужно срочно найти общий язык с самым страшным некромантом на службе у Империи, а по совместительству своим виртуальным дядей – Реником Фудре.

Алекс Кош

Одиночка. Хранитель подземелья

Часть 1. Кровь богов

«Я считаю, что разрабы поступили очень грамотно и одним эвентом решили сразу две проблемы: открыли возможность создания телепортов и предоставили игрокам, получившим проклятия от богов, альтернативу смиренному ожиданию божественного прощения. Разом заткнули большую часть недовольных. Правда, чтобы добыть сердце Высшего Демона для создания одноразового масс-телепорта требуются усилия целого рейда, а избавление от проклятий стоит игрокам, пусть и виртуальной, но все же души...»

Видеообзор обновления «Арктании».

«Святое воинство призывает сильных духом вступить в наши ряды для борьбы с истинным злом. Епископы уровней шестьдесят плюс в каждом отряде гарантируют благословение: бонусы к резисту от темной и огненной магии, плюсы к атаке и полную защиту от магии внушения.

Кроме того, мы всегда готовы предоставить помощь бафами любым рейдам против Инферно, дабы облегчить жизнь благородным борцам со злом. Оплата услуг по официальному церковному прайсу».

Объявление в разделе услуг

«- Насколько я понимаю, в Арктании есть четкое разграничение между обычными богами и христианским Богом, тем, который с большой буквы.

- Да, мы не хотели лишних конфликтов с верующими людьми, но в то же время и игнорировать настоящие религии мы не могли. Поэтому в игре есть христианские церкви и мусульманские мечети, но сам Бог не является полноценным участником игрового процесса, как это обстоит с обычными богами игрового пантеона.

- А если говорить о крупнейшем игровом эвенте Арктании – прорыве Инферно, есть ли в игровом аду свой дьявол или какой-то иной темный бог как полноценная личность?

- Нет, в Инферно есть правители отдельных адских доменов – архидемоны, но сам Дьявол – это скорее понятие, или, если хотите, некий темный закон-противовес светлому закону – Богу.

- А как же виртуальная душа? Она существует? И влияет ли как-то на игровой процесс ее потеря?

- Персонаж, перешедший на сторону ада получает метку инферно, которая сильно меняет отношение неписей и полностью защищает его от прямого влияния богов игрового пантеона. И, разумеется, освобождает от уже полученных благословений и божественных проклятий.

- Но понравится ли игровым богам, что кто-то покушается на их власть над игроками? Сценарием предусмотрено вмешательство богов на стороне света или тьмы?

- Сценарий такой игровой вселенной как Арктания понятие весьма расплывчатое. Большую часть действий игровых персонажей определяет их искусственный интеллект, поэтому предсказать действия того или иного виртуального бога мы не можем. Но я могу заверить игроков, что дальше будет только интереснее...

Интервью с разработчиками «РусВиртТеха»

Глава 1

Я аккуратно прикрутил на место крышку, разумеется, не став ничего трогать внутри виртуальной капсулы. Это чудо техники наверняка под завязку забито различными блокировками, срабатывающими в случае малейшей поломки. Вот только меня не покидало глупое ощущение, будто стоит лишь немного сдвинуть какую-нибудь мелочь внутри, и при следующем погружении в игру мой мозг поджарится как курочка в микроволновке. А может, благодаря этому экспериментальному модулю, он уже потихоньку поджаривается, просто я этого пока не замечаю. Вот достигнет стопроцентной готовности, и тогда, дзинь!.. брр,

лучше об этом не думать...

Интересно, это единственный нестандартный модуль в моей капсуле, или есть еще какие-нибудь модификации? И как эта экспериментальная плата вообще там оказалась?! Ошибка при сборке или действительно происки пресловутых инопланетян? Ох, блин, тайны только множатся и предположения с каждой минутой становятся все более фантастическими. По крайней мере, теперь я хоть примерно представляю, откуда появились мои способности. Нет смысла искать иные причины, когда мне буквально на пальцах объяснили, что этот «ЭСУГМИ-3.02» воздействует на мозг и способствует появлению новых нейронных связей. Что мне дает это знание? Да, в общем-то, ничего. Только рождает множество новых вопросов, начиная от извечного «кто виноват?» и заканчивая не менее классическим «что делать?». Зато теперь я точно знаю, чего делать не стоит – вызывать службу техподдержки в случае переезда в более безопасное место. А ведь даже при переносе капсулы из одной комнаты в другую требуется повторная активация с прогоном множества тестов, которые может провести только работник «РусВиртТеха». И, кстати, я бы не отказался поговорить по душам с теми молодцами, что доставили и установили мой «СуперВирт 3000». Знали ли они об особенностях именно этой капсулы? Да и тот менеджер, собиравшийся забрать у меня капсулу куда-то подозрительно пропал. Но напоминать ему о себе я, разумеется, не буду. Нафиг надо.

В последнее время на меня навалилось столько всего, что единственным местом, где мой мозг хоть немного отдыхал, была Арктания. Да, да, именно в корне всех своих бед я и находил спасение, как это ни парадоксально. Сосредотачиваясь на игре, выполнении квестов или наборе опыта, я как-то абстрагировался от настоящего серьезных проблем. Собственно, так было всегда – еще со школы компьютерные игры временно спасали от любых жизненных проблем. Вот и сейчас, не найдя ответов ни на один из своих вопросов, я немного перекусил и нырнул в капсулу, позорно сбежав от реальности.

Прежде чем запустить погружение, я провел стандартное тестирование системы и убедился в полной работоспособности капсулы. Мало ли что. Но все было в норме, и лишь один параметр как всегда напрягал:

«Болевые ощущения включены на 89,3 %».

Я не засекал точное время и скорость увеличения болевых ощущений, но кажется этот процесс начал ускоряться. Такими темпами уже через неделю или чуть больше я узнаю, что же произойдет, когда этот параметр достигнет ста процентов. Вот будет приколы, если он продолжит увеличиваться. И тогда спустя какое-то время я умру от болевого шока, получив простую пощечину в игре. Хотя, и девяносто процентов боли уже очень серьезное испытание для нервной системы. Не зря же настройки капсул не позволяют поднимать болевые ощущения выше пятидесяти процентов от реальных. Я как-то старательно избегал этот вопрос раньше, но ведь по факту уже сейчас игра становится для меня слишком опасной, и дальше будет только хуже.

«Так, я же собрался временно уйти от проблем! – опомнился я. – Все потом, а сейчас займусь-ка я более приятными моментами, например, открою яйцо с легендарным маунтом!».

Появившись в своей комнате в гостинице, я первым делом оставил в ящике Костяной Меч. Ходить по городу с таким дорогим, да чего уж там, бесценным артефактом в инвентаре было бы слишком глупо. А ну как замочит кто-нибудь за углом и выбьет его случайно? Это ж конец всему будет.

Заглянув в планшет, я ответил на сообщение Артема, заверив его, что со мной все в порядке, и заодно позвав с собой в зверинец. Борис интересовался, когда я приду за экипировкой, и мне вновь пришлось сообщить ему, что я меняю планы. Отправив Папаше Ротшильду все свои характеристики, чтобы мне подобрали подходящее снаряжение, я зевнул и пообещал себе, что как только открою яйцо с маунтом, сразу отправлюсь спать. Денек сегодня вышел пусть и коротким, но очень насыщенным. Я еще не полностью отошел от ночной вылазки и был не прочь как следует отдохнуть. К тому же я в любом случае не собирался двигаться дальше, пока не получу от «Неназываемых» новое снаряжение. Что бы не ожидало меня в городе гремлинов, встретить это я намереваюсь максимально защищенным. И, кстати, в компании с Фрамом. Раз уж гном покинул Келевру, да к тому же имеет знакомого среди гремлинов (а интуиция мне подсказывала, что гремлин Фа-Рукат, состоявший в их «Союзе Проклятых» все еще жив), то было бы глупо не воспользоваться его помощью.

Я нашел в планшете ник гнома и набрал ему сообщение. Он ответил мгновенно, благо, был онлайн. Хах, как будто непись может выйти в оффлайн. Хотя, есть же инстансы, в которых не работает связь, да и, в отличии от игроков, многие «коренные» жители Арктании умирают раз и навсегда. В общем, Фрам был жив,

здоров, а главное, готов со мной пересечься в пивнушке по пути к зверинцу.

Хоть «Битва Кланов» и подошла к концу, улицы города все еще были заполнены игроками. Преимущественно средние уровни, но встречались и топовые игроки. Их легко было заметить в толпе благодаря различным магическим эффектам, наложенным на броню и оружие: горящим черным пламенем наплечникам, мечам с пробегающими по клинкам молниями, ледяным и огненным аурам магов.

Гнома я нашел в заведении с забавным названием «Дырявая бочка». И судя по состоянию Фрама, сидел он в пивной уже довольно давно. Небольшой, но довольно уютный зал было забит до отказа, преимущественно гномами, но за некоторыми столами сидели и люди с эльфами.

– Хей, Фальк! – рыкнул гном, махнув мне огромной деревянной кружкой и забрызгав пивом соседей по столу. – Садись!

Место рядом с ним было занято, но Фрам с удивительной легкостью решил эту проблему, сочно заехав локтем в лоб сидящему рядом с ним молодому гному. Не издав ни единого звука, тот кувыркнулся с лавки на спину и мгновенно захрапел, пуская носом пузыри.

Я осторожно сел на лавку.

– Слушай, мне нужно с тобой серьезно поговорить. Может, найдем место потише?

– Нормально, – отмахнулся Фрам, поправив сдвинувшиеся на бок очки-гоглы. – Ты может не в курсе, но таверны гномов – это особое место. Никто и никогда не услышит здесь того, что не предназначено для их ушей.

– Магия?

– Сила нашего бога-пивовара Радегаста. Если хочешь обсудить что-то важное с товарищем, смело иди в гномью таверну.

Я все еще слегка настороженно посмотрел на соседей по столу, но гному поверил. Божественные явления в Арктании штука весьма обыденная и

достаточно мощная.

- Буду знать, - с легким удивлением ответил я.

Фрам обнял меня за плечи.

- Выпьешь со мной? Ведь сегодня и твой праздник. Нашу деревню признали важным форпостом, которому предстоит поставлять товары в приграничные крепости. Ратмира официально назначили мэром, а Келевра теперь не деревня, а полноценный город. Завтра туда отправится несколько дополнительных гарнизонов и бригада строителей для возведения укреплений и новых зданий.

- Здорово, - искренне порадовался я.

Если город разрастется, то с моей репутацией уровня «восхищение» я все равно буду получать огромную скидку на любые услуги. Да и отношение новых персонажей автоматически станет таким же, как и у «коренных» жителей деревни. Неплохой такой бонус. Ведь довести до максимума репутацию в небольшой деревне во стократ проще, чем в полноценном городе. Даже не знаю, возможно ли добиться «восхищения» в Катаре? Наверное, только если ты Император.

- Ты тоже теперь вернешься в Келевру? - уточнил я у гнома.

Фрам ехидно посмотрел на меня.

- Судя по всему, у тебя есть альтернативное предложение?

- Да, мне нужна помощь, - признался я. - Так получилось, что я должен срочно отправиться в Аркем.

- Гремлины, - скривился гном. - Мерзкие зеленые твари. Что же ты там забыл-то?

Скрывать что-либо от гнома смысла не было. Раз уж мне разрешено создавать пати с неписями, то наверняка можно и делиться с ними подробностями задания.

– Мне нужно найти Каменный Меч.

Фрам вытаращился на меня так, что его глаза стали больше сидящих на лбу очков-гоглов.

– Тот самый легендарный меч гномов?! Зачем он тебе?!

– Ну, это поручение от очень важного... человека, – уклончиво ответил я.

– Сожалею, парень, но Каменный Меч был утерян несколько веков назад в Великой Войне Недр. С чего ты вообще взял, что он находится именно в Аркеме?

– Это точные сведения... оттуда... – заверил я гнома, выразительно посмотрев вверх.

– Ах, если оттуда, – понимающе кивнул гном. – Ох, не люблю я все эти божественные проявления...

Схватив с подноса проходящей мимо официантки новую кружку пива, Фрам яростно осушил ее одним глотком.

А я на всякий случай еще раз сверился с картой, убедившись, что местонахождение артефакта отмечено на карте красненьким крестиком на территории Аркема. Жаль только чертова отметка оказалась двухмерна и в случае с подземным городом артефакт мог быть расположен как на поверхности, так и на километровой глубине. Обидно, конечно, но эту проблему придется решать уже по прибытии.

– А кто и с кем воевал-то в этой вашей Великой войне? – спросил я в продолжение темы.

– Ой, все со всеми, – махнул рукой Фрам. – Гномы, дверги, тролли, ульдры, гмуры, гремлины.

– Ты же когда-то говорил, что подземные народы живут очень дружно.

Гном поморщился.

– Обычно да. Ну, тут как-то так накопилось...

– Думаю, так можно практически о любой войне сказать, – заметил я.

– Нет, ты не понял, – усмехнулся он. – Накопилось слишком много территориальных споров. Самая крупная горная цепь на континенте заселена не очень густо, но вот из-за месторождений ценных ископаемых жители спорят постоянно. И в один не очень прекрасный момент все и вылилось в полноценную войну всех против всех.

Честно говоря, я не очень хорошо представлял себе масштабные войны в узких подземных проходах. Стенка из трех гномов на стенку из одного тролля? А осада поселений заключается в планомерном обрушении ведущих к ним подземных ходов? Но на мой вопрос Фрам лишь расхохотался.

– Ты шутишь? Все подземные города располагаются в гигантских многокилометровых пещерах с высоченными потолками, между ними движутся двухэтажные поезда, а «узкие ходы» встречаются только в рабочих штольнях где-нибудь на пятидесятих этажах.

– На пятидесятих, это если откуда считать? – осторожно спросил я, мысленно уже хватаясь за голову. Это сколько же уровней мне придется обследовать?!

– От нулевого, разумеется. Горы они, знаешь ли, лишь над землей на тысячу метров, а в их глубины можно спускаться бесконечно. Например, в Драконьих горах глубина ходов достигает десяти километров, так что перенаселение нам никогда не грозило и грозить не будет.

– Если у вас там столько свободного места, то неужели ресурсов на всех не хватает?

– Все же хотят получить в свое распоряжение самые богатые залежи. Хотя, если говорить о двергах, поклоняющихся богине Ллос, то для них война сама по себе и являлась целью. Именно поэтому мы предпочли объединиться с гремлинами, отбить южную часть хребта и установить мощный защитный периметр. С тех пор

установился какой-никакой, но мир. Дверги и тролли периодически прощупывают наши рубежи, но на открытый конфликт пока не идут. А упомянутый тобой Каменный Меч был потерян в одном из финальных боев близ Аркема.

Честно говоря, я опасался более подробного рассказа, со множеством витиеватых имен, названий и героическими эпитетами, но гном был на удивление лаконичен.

– А насколько реально попасть в этот Аркем простому человеку? – уточнил я. Все же раньше я пользовался телепортом, а теперь придется топтать туда на своих двоих.

– Гремлины не особенно жалуют гостей, да и мало кто в здравом уме решит посетить их город. Слишком они странные, эти зеленые хаосопоклонники, с ними даже общаться просто так невозможно, их логика извращена до невозможности. А уж сами их поселения – это просто шизофрения: пестрые цвета, кривые формы, а кое-где вообще вывернутое наизнанку пространство. Я бы на твоём месте трижды подумал, прежде чем туда соваться.

Сколько ни думай, а меч доставать все равно придется.

– Выбора нет. Поедешь со мной за компанию? Ты-то в подгорной жизни явно лучше меня разбираешься.

– Я не против, – легко согласился Фрам. – Я давно не был в родных краях, а в Аркем нам в любом случае придется проезжать через Пирент и Гроддар. Да и Фа-Руката лет десять уже не видел, хоть он и мерзкий гремлин, но мужик, в общем-то, неплохой. Когда выдвигаемся?

– Мне нужно еще решить пару вопросов, так что скорее всего завтра вечером, – прикинул я.

– А с дядей тебе, случаем, ничего решить не надо? – немного смущенно спросил гном. – Может, ты сможешь его все-таки расколоть и узнать, как избавиться от нашего проклятия. И, кстати, за такую тайну Фа-Рукат весь Аркем для тебя перероет в поисках Каменного Меча.

Вы получили подзадание «Союз Проклятых – Луч надежды».

Условия выполнения: выясните у Реника Фудре хотя бы намек на способ избавления от проклятия, чтобы дать остальным проклятым надежду.

Награда: дружественная репутация с гремлином Фа-Рукатом,

+50000 очков опыта.

Хм, о встрече с «дядей» я как-то не думал. Реник Фудре сказал, чтобы я не появлялся раньше, чем решу все вопросы с военным трибуналом. Успею ли я все это сделать до отъезда? Тянуть с поездкой тоже не стоит, ведь время квеста и так ограничено. Но если я смогу все решить за пару дней, то почему бы и нет? Интуиция подсказывает мне, что помощь гремлина лишней точно не будет.

– Я постараюсь, – заверил я гнома.

В общем, мы с Фрамом договорились, что я с ним свяжусь, когда определюсь с точным временем отъезда из Катара. План подготовки к поездке уже начал вырисовываться: наведаться в военный трибунал за цепочкой заданий непосредственно для моего класса, потом в имперскую канцелярию для подтверждения графского титула, а затем на задушевный разговор к дяде. И желательно со всем этим уложиться в один день.

Возле входа в зверинец меня уже давно поджидал Артамон Грозный. Все-таки немного непривычно было воспринимать друга в обличье гнома. Бородатый коротышка в вороненой броне мало ассоциировался с его реальным образом.

– Ну, рассказывай, как прошло?! – накинулся на меня друг. – Ты познакомился с Папашей Ротшильдом в реале?

– Ага, – коротко ответил я. – Давай только все эти дела обсудим чуть позже и не в игре, или хотя бы в гномьем таверне. Мало ли что.

– А гномья таверна-то при чем? – удивился Артем.

- Ты ж за гнома играешь, а таких простых вещей не знаешь? - посмотрел я на него свысока во всех смыслах. - О благословении Радегаста не слышал?

- Да фиг с ним, с этим Радегастом, - отмахнулся Артем. - Ты меч-то получил?!

- Разумеется. И меч, и деньги, и обещание помощи, - довольно ухмыльнулся я. - Ах да, еще богиня за квест одарила легендарным маунтом!

Артем аж подпрыгнул от удивления.

- Так вот почему ты встречу у зверинца назначил. А что за животинка?

- Без понятия, сейчас вот пойдем и узнаем.

- У нас легендарный маунт есть только у Софи, ей муж подарил. Причем Саня уйму времени и денег потратил, чтобы его выкупить. Дорогое удовольствие.

Я слегка поморщился при упоминании Софи, но скорее уже по инерции. Конечно, она все еще вызвала у меня множество противоречивых эмоций, но более сдержанных, нежели раньше. Разочарование отрезвляет, знаете ли. И иметь что-либо общее с их «семейным» подрядом во главе с Лазарем мне совершенно не хотелось.

В амбаре для продажи и выращивания животных сегодня было не слишкомлюдно, особенно в сравнении с тем, что творилось в самом городе. Тем не менее, помимо неписей здесь копошились и несколько десятков игроков. Я сразу же направился к знакомому продавцу, чтобы купить самый дорогой защитный свиток.

- О, с новым яйцом пришел! - поприветствовал меня мелодичным голосом эльф. - Опять будешь молнию вызывать?

- Иди ты, - беззлобно ответил я.

- О чем это он? - удивленно спросил Артем.

– Глупые шутки, – буркнул я, протягивая эльфу тридцать золотых. – Мне свиток защиты на легендарного пета.

Получив свиток, мы отошли вглубь амбара.

Я достал яйцо и повертел его в руках.

– Так и не скажешь, что это яйцо легендарного питомца, выглядит совершенно обычно.

– Не так уж и обычно, – хмыкнул Артем. – А как же вот эти сверкающие прожилки? Видимо, они говорят о том, что пет относится к стихии электричества.

– Это да. Но я, если честно, ожидал чего-то большего. Такая редкая и дорогая штука...

– Будет тебе большее, когда яйцо распечатаешь и увидишь свою зверюгу. Вот было бы круто, если б зверь летающим оказался. Это такая редкость, что даже топовые игроки от зависти удавятся.

– Эй, мужики, это у вас легендарное яйцо что ли? – раздался заинтересованный голос.

К нам торопливо подошли два игрока – человек и эльф. Человек с ником «Нарвал» был рыцарем аж сто шестого уровня, а эльф лучник «Аллариэль» и вовсе сто десятого. Солидные ребята.

– С чего вы взяли? – делано удивился Артем.

– Глаз наметанный, – добродушно улыбнулся эльф, щеголявший в зеленой чешуйчатой броне. – Судя по виду, зверь с атрибутом молнии. Где ж игрок всего лишь тридцатого уровня смог получить такое сокровище?

Артем предупредительно покачал головой, как будто я собирался что-то рассказывать этим излишне любопытным игрокам.

– Везение, наверное, – уклончиво ответил я. – Вы что-то хотели? Просто мы спешим, хотелось бы активировать пета и пойти дальше по своим делам.

– Собственно, я хотел предложить купить у вас это яйцо, – поспешно сказал Нарвал. – У нас в клане есть электромаг, и ему бы очень пригодился зверь, подходящий его классу.

– Сожалею, но я тоже электромаг, и продавать яйцо не собираюсь, – хмуро ответил я.

Интуиция подсказывала, что просто так эти ребята от меня теперь не отстанут.

– Мы предлагаем пятьдесят тысяч золотых, – все так же добродушно улыбаясь, сказал эльф.

Ничего себе, как, оказывается, ценятся легендарные маунты! Да с такими деньгами я бы спокойно купил телепорты до Аркема и обратно. Причем для себя и Фрама. Но раз они предлагают такую большую сумму, то на самом деле яйцо стоит куда дороже. Да и я в любом случае ни за что не расстался бы со зверем, ведь это подарок богини Элени. С ее характером, она ведь и обидеться может.

Поэтому я сделал морду кирпичом и сухо ответил:

– Не заинтересован.

– Пятьдесят тысяч золотых и любой из маунтов, продающихся на этом рынке, – не сдавался Нарвал.

– Спасибо за столь щедрое предложение, но нет, – повторил я.

– Дело твое, – поджал губы Нарвал. – Но учти, что предложение исходит не просто от нас двоих, а от всего клана «Дух Охоты». И портить отношения с вторым по силе кланом во всей Арктании не слишком удачная идея.

Вот только этого мне не хватало. Ссориться с таким мощным кланом действительно глупо, но не менее глупо было бы поддаться на столь откровенный шантаж.

– Подумайте о последствиях вашего решения, – мягко сказал эльф. – Ни один легендарный маунт не стоит проблем, которые можно получить из-за плохих отношений с кланом, состоящим из тысяч высокоуровневых игроков.

– Не заинтересован, – твердо повторил я.

Нарвал сжал кулаки и сделал шаг ко мне, но на его пути встал Артем.

– Мы же сказали, что не заинтересованы в продаже, – рыкнул он, грозно смотря на рыцаря снизу-вверх. – Отвалите!

– А вот хамить не стоит, – покачал головой эльф. – Артамон Грозный? Стальные Крысы? Тебя я тоже запомнил. – Затем он одарил меня усмешкой, больше похожей на хищный оскал. – Ну давай, активируй яйцо. Посмотрим, что там тебе досталось. Может, зверь и тысячи золотых не стоит.

Я лишь промолчал в ответ и активировал защитный свиток, отгородивший меня от игроков прозрачным барьером. Затем я вызвал меню активации, подтвердил свое действие, и яйцо тут же развеялось в моих руках, превратившись в сверкающий пучок молний. Искры разлетались во все стороны с веселым треском, словно от огромного бенгальского огня. Звук становился все громче, а искры все ярче до тех пор, пока пучок не взорвался.

Я невольно зажмурился, а когда вновь открыл глаза, то увидел своего легендарного зверя.

– Ничего себе! – восхищенно воскликнул Артем.

Глава 2

Ну, как зверя... На самом деле это оказался вовсе даже и не зверь, а зависший в воздухе светящийся шарик размером чуть больше кулака. Не сфера, а скорее комок переливающейся светлой энергии.

- Это что за нафиг? – тихо спросил Нарвал у своего товарища эльфа.

- Без понятия, – пораженно ответил тот.

Судя по выражению лица Артема, он тоже не имел ни малейшего представления о том, что же за существо мне досталось. Тут у меня было небольшое преимущество, ведь я мог обратиться к инфе «светлячка». Тем более, он как раз глянул на меня (во всяком случае, мне так показалось – глаз-то нет), приветливо пискнул, и я увидел системное сообщение:

«Получен легендарный питомец Дух Молнии.

Для того чтобы начать процесс взращивания, накормите его.

После того, как питомец наестся, необходимо дать ему кличку для завершения процесса привязки.

Хотите накормить питомца сейчас?»

Конечно хочу! Только чем? Вряд ли это существо пьет молоко или ест мясо. Хотя, если мыслить логично, то Дух Молнии вполне может питаться энергией. Телефоны я заряжать умею, так почему бы и этого зверька немного не подпитать?

Я протянул руку и осторожно коснулся «светлячка». Ощущение было довольно странное, словно я глажу пушистое магнитное поле. Более точного описания, пожалуй, и не подобрать. Затем я подал небольшой импульс электрической энергии, заставив «светлячка» радостно заурчать. Интересно, как можно урчать, не имея ни рта, ни тела как такового?

«Дух Молнии привязался к вам и теперь станет вашим верным другом и соратником в приключениях.

Выберите имя для своего питомца.»

Хмм... и какое имя ему дать? Тузиком или Барсиком энергетическое существо обзывать явно не стоит.

- Ты там еще долго? - нетерпеливо спросил Артем. - Что это за существо-то?

Ага, так я и стану делиться с наострившими уши представителями клана «Дух Охоты» ценной информацией. Или не очень ценной? Вряд ли «светлячок» настолько исключителен, скорее просто очень редкий зверек. Но как же его назвать-то? О, придумал, назову его Спин! Нифига не помню, что это, но явно как-то связано с физикой элементарных частиц. И звучит красиво. Правда, с такой сомнительной логикой почему-то чувствую себя блондинкой.

Назвав своего питомца, я завершил процесс инициации и защитное поле тут же исчезло. Были некоторые опасения, что богиня Эления вновь ударит молнией (уже знакомый по прошлому разу хоббит, прикарманивший получившийся из бедного волка фульгурит, по-моему, смотрел на меня с надеждой), но на этот раз обошлось. В левом верхнем углу интерфейса появилась иконка с изображением «светлячка», а передо мной высветилось системное сообщение о том, что на планшет отправлена общая информация о питомце. Зато все доступные способности стали видны уже сейчас: пассивное усиление моих заклинаний и ускорение восстановления здоровья. И еще два темных слота, которые, очевидно, откроются со временем. Любопытно, конечно, но более близкое знакомство с возможностями Спина я решил оставить на потом. Пока я так и не понял, рад тому, что мне попался сапорт[1 - Сапорт (англ. support - поддержка) - в играх персонаж, выполняющий функции поддержки - использующий заклинания усиления атаки, повышения защиты и лечения товарищей по команде, а также ослабляющий соперников.], или не очень. Конечно, кто-нибудь большой и сильный вроде медведя или летающий маунт обрадовали бы меня куда больше. А тут невольно возник вопрос, стоил ли этот «светлячок» конфликта с одним из сильнейших кланов Арктании?

- Сваливаем, - тут же сказал я Артему, покосившись на шантажистов из «Духа Охоты». - Обсудим все подальше отсюда.

Мы с Артемом быстро покинули зверинец, провожаемые злыми взглядами двух игроков. Я буквально ощущал их спиной, а тем что пониже предчувствовал проблемы, которые они могут создать мне в ближайшем будущем. И, кстати, совсем недавно на Битве Кланов я вроде бы уже слышал о «Духе Охоты», только не помню, в каком именно контексте.

«Светлячок» тем временем плыл за мной, пристроившись за правым плечом и периодически потрескивая.

– Так что это за штука? – нетерпеливо спросил Артем, косясь на моего зверька.

– Не штука, а Дух Молнии, – поправил я друга.

Несмотря на постоянное присутствие на улицах города различных зверей-компаньонов от простых попугаев и котов, до големов и мантикор, многие на моего «светлячка» смотрели с любопытством. Недолго думая, я отозвал Спина, воспользовавшись соответствующей функцией интерфейса, чтобы не привлекать лишнего внимания. Проблем и без это хватает.

– И что этот Дух Молнии умеет? – продолжил допытываться Артем.

Было немного забавно наблюдать, как гном шустро передвигает короткими ножками, чтобы поспевать за мной.

– Пассивные способности поддержки, я еще не вчитывался в описание, – слегка раздраженно ответил я. – Сейчас сядем где-нибудь в кафе, и я спокойно изучу инфу.

Все-таки эти двое из «Духа Охоты» серьезно подпортили мне настроение. Заполучить таких врагов практически на пустом месте возможно было только с моим сомнительным везением. Если игроки столь сильного клана решат убить меня десяток раз просто ради прикола, то я мигом потеряю несколько уровней. А если они возьмутся за меня всерьез, то я и вовсе завалю задание богини! И меня не спасет даже Папаша Ротшильд со своими «Неназываемыми», если я обращусь к ним за помощью. У этих кланов совершенно разные весовые категории.

К моему немалому удивлению, кафе со свободными местами оказалось не так-то просто найти. Вечер после Битвы Кланов в Катаре превратился в гигантскую попойку. Кто-то праздновал победы, кто-то заливал горечь поражения, и все эти «кто-то» заполнили абсолютно все местные забегаловки. Казалось бы, чего стоило разработчикам сделать виртуальные рестораны с бесконечным количеством комнат и столиков, но нет, подобных пространственных аномалий в Арктании не наблюдалось. В результате мы плюнули на это гиблое дело, и как бедные родственники уютились на площади в центре города рядом с одним из фонтанов, прикупив местный аналог шавермы у бодрого гоблина. При этом я старался вообще не думать о том, какое именно мясо он использовал в качестве начинки.

- Открывай уже! - нетерпеливо сказал Артем.

Я вытащил планшет, и мы дружно уткнулись носами в описание «Духа Молний».

«Дух Молний - стихийное существо, элементаль электричества. Рожден в грозных облаках на вершине Драконьих Гор. Покровительница - богиня судьбы Эления. Как и все стихийные духи, обладает разумом и может развиваться вплоть до полноценной личности. В своей естественной форме Дух Молнии является типичным магом поддержки и не может отдаляться от своего хозяина дальше нескольких метров. Уникальные духи могут развить вторую форму и научиться превращаться в одно из животных, соответствующих их стихии (по достижению 30-го уровня). Легендарные духи имеют третью форму, позволяющую им превращаться в верховое животное (по достижению 60 уровня), а эпические еще и четвертую (на 90 уровне). Каждая из этих форм имеет свои способности, которые так же необходимо развивать. Менять форму дух может не чаще раза в сутки».

- Даа, вот тебе повезло, - завистливо вздохнул Артем. - Это же питомец «три в одном»! И сапорт, и боевой пет, и маунт. Не сразу, конечно, но если наберется опыта, то пользы от него будет море.

- Ага, - довольно ухмыльнулся я, глядя в инфу в своем интерфейсе. Настроение начало стремительно улучшаться. - Крутотень! Жаль только до тридцатого уровня не покажут, какой именно будет его вторая форма.

– Какой-нибудь электрический волк или лис, – предположил мой друг. – А может и вовсе птица Рух. Хотя, птица скорее уж в качестве маунта подойдет.

Со того самого момента, как парни из «Духа Охоты» назвали свой клан меня не покидало смутное ощущение, что я уже где-то о них слышал. Видимо, видел выступление кого-то на Битве Кланов. Да и эмблема у них была довольно заметная – клыкастые челюсти на алом фоне... Точно!

– Ох, черт! – невольно выругался я, быстро открыв раздел заметок на планшете.

– Что такое? – напрягся Артем.

– Помнишь, утром на Битве Кланов выступал электромаг 123 уровня? Я еще его ник записал, чтобы проконсультироваться если получится.

– Ага.

Я протяжно выдохнул.

– Он как раз из «Духа Охоты» был. Видимо, для него эти двое и хотели выкупить моего пета.

– Оу. Если мужик 123 уровня на тебя всерьез обидится, то можно сразу поселиться в зоне возрождения и носа оттуда не высовывать.

– Вот именно, – зло сказал я. – Что за постоянная полоса невезения!

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

Ну нет, опять он!

В воздухе передо мной появился полуметровый бог удачи и проказ Хотей. Все в том же бежевом костюмчике клерка из семидесятых и в странной старомодной кепочке. Без обычных предисловий он продемонстрировал мне свои черно-белые счета.

- У меня тут все ходы посчитаны. Дебет с кредитом сходится. Все чики-пики.

- Это еще кто? - вскочил на ноги Артем. - Что за карлик?

- На себя посмотри, гном, - фыркнул Хотей. - Я, да будет тебе известно, великий бог удачи!

Я осмотрелся и с удивлением заметил, что окружающие нас игроки и неписи не обращают на бога совершенно никакого внимания.

- Меня видите только вы, - подтвердил мои подозрения Хотей и прикрикнул на Артема. - Эй, носатый, не суетись, сядь на место!

Гном тут же споткнулся и с грохотом рухнул на задницу.

- Так зачем ты пришел? - подозрительно спросил я.

Каждое появление это божка приносило что угодно, но только не пользу. Особенно если мне не послышался его гадкий голосок за секунду до поцелуя с демоницей. Та еще подстава, как раз в стиле этого гадкого карлика.

- Сообщить, что с твоим везением все в порядке. Ты получил то, что и должен был, в плату за мою помощь.

- Это когда ты мне помогал? - хмуро спросил я. - Что-то я такого не помню.

Хмм... мне кажется, или он только что признался в подставе с «Духом Охоты». Мог ли божок сделать так, чтобы они пришли в загон ровно в то же время, что и мы? Да запросто.

- А кто отвлекал охранников, пока ты по стенам лазил под камерами? - огорошил меня Хотей. - Тоже мне, вор восьмидесятого уровня нашелся.

Мы с Артемом удивленно переглянулись.

- Что?! Ты о том, что было в реале?!

Я впервые слышал, чтобы бог так открыто говорил о реальном мире. До этого момента он старался обходиться общими фразами и полупонамеками.

– К тому же у нас все было точно рассчитано, – гордо сказал Артем.

– Ага, – расхохотался Хотей. – Кроме того, что в здании за неделю до вашего проникновения установили дублирующую систему камер видеонаблюдения. И еще две камеры поставили твои «заказчики» на соседние здания, чтобы посмотреть за твоими действиями.

Вот сволочь этот Папаша Ротшильд! Так и знал, что не стоит ему доверять! Честных миллиардеров не бывает.

– Так что скажи спасибо великолепному мне, – гордо подбоченился божок.

– Спасибо, о Великий! – почти без сарказма воскликнул я. Черт, ведь мне действительно было за что его благодарить. Если, конечно, карлик не врал. – Но это наводит на весьма логичный вопрос: зачем ты мне так активно помогаешь?

– По настоятельной просьбе богини Элени, – неожиданно легко ответил Хотей. – Я обещал проследить, чтобы ты выполнил свое ответственное задание. Поэтому приходится подчищать за тобой.

– Тогда зачем пакостить-то?!

– У меня, как у бога, есть свои обязательства перед законами вселенной, ведь я слежу за балансом удачи и неудачи. Поэтому помогая тебе, я тут же компенсирую свое вмешательство, но без ущерба для дела. Работа такая, извиняй.

Я на какое-то время завис, пытаюсь осознать новую информацию. То есть, если у меня в реале возникнут серьезные проблемы, которые сможет решить только Хотей, то потом он отыграется на мне в Арктании самым извращенным способом?!

– Кстати, будь готов к новым «неприятным случайностям», – с улыбкой до ушей сказал божок и прямо перед моим лицом щелкнул белой костяшкой на счетах. –

Мне пришлось заняться системой прослушки в твоей квартире. И еще, что касается тебя...

Он неожиданно холодно посмотрел на Артема.

– Артамон Грозный, не вздумай лезть в дела Фалька. Можешь поддерживать его морально и делать мелкие одолжения, но прямая помощь в выполнении задания светлейшей богини будет расцениваться ей как угроза. И тогда вмешается кто-то не такой красивый, веселый и добрый, как я.

Артем судорожно сглотнул.

– Понятно.

Карлик вдруг ловко подскочил на добрый метр в высоту, ударив друг о друга подошвами ботиночек. Будто мультяшка какая-то.

– Трампам-пам, – противно-веселым голосом пропел он. – А теперь нам пора прощаться. Удачи не желаю, в ближайшее время она вам не грозит.

Божок исчез так же неожиданно, как появился.

– И что это было? – ошарашенно спросил меня Артем.

– Моя коротконогая немезида, – буркнул я. – Черт, неужели он не врал, и Папаша Ротшильд действительно следил за мной во время ограбления? Да еще и жучки у меня дома поставил.

– Ну, теперь-то они отключены, – жизнерадостно ответил мой друг. – Так что через полчаса я к тебе приеду, расскажешь, как прошла встреча с этим вуайеристом престарелым. Ну, и подумаем, как жить дальше.

Я все еще был слегка шокирован неожиданными откровениями Хотей. Столько неожиданной информации, что требовалось некоторое время, чтобы все переварить. Хотей действительно свободно действует в реале и теперь ничуть этого не скрывает, да к тому же еще и работает с богиней Судьбы Эленией и еще кем-то, как он сказал, «менее добродушным». Это как минимум. А

максимум – все боги Арктании постепенно начали перебираться в реальный мир.

Артем попрощался и ушел оффлайн, а я решил еще некоторое время посидеть подумать, и заодно получше изучить своего питомца. Вызвав «светлячка», я посмотрел его характеристики:

«Спин, Дух Молнии, уровень 1».

Легендарный питомец.

Интеллект 3

Мудрость 2.

Мана: 20.

Особенности: невосприимчив к физическому урону, не может отдаляться от игрока дальше 5 метров.

Способности:

Увеличение силы заклинаний (пассивная): +0.2 %,

Лечение (активная): +2 ед здоровья, стоимость заклинания 15 ед. маны.

Что ж, прокачать Спина до тридцатого уровня будет не так уж и сложно. Первые два десятка уровней он получит за пару часов нормального фарма, ведь с моим тридцать пятым уровнем опыта он будет получать очень много. Вот дальше его развитие замедлится, но я буду стараться изо всех сил. Уж очень хочется получить в свое распоряжение полноценную боевую единицу, поскольку как саппорт он меня пока вообще не впечатлил. Лечение двух единиц здоровья – это даже не смешно.

Некоторое время поиграв со Спином, который с готовностью реагировал на мои команды и изображал в воздухе замысловатые пируэты, я не торопясь побрел к своему номеру в гостинице «Дуб Дубом».

По пути мне на глаза попалась небольшая компания игроков, с довольно характерными гербами клана «Дух Охоты». Увы, заметил не только я их, но и они меня. Более того, их реакция однозначно указывала на то, что чертов Нарвал с товарищем уже внесли меня в черный список клана. Маг уровня эдак девяностого поймал мой взгляд и весьма выразительно провел большим пальцем по шее.

«Чертов коротышка, – зло подумал я. – И это он назвал «без ущерба для дела»?! Как мне теперь передвигаться по Арктании, с такой толпой недоброжелателей? Во втором по силе клане состоит добрый десяток тысяч игроков».

Прежде чем выходить из игры, я еще раз перечитал письма из имперской канцелярии и военного трибунала, чтобы составить план действий на завтра. С канцелярией никаких проблем не предвиделось – зашел, да забрал свидетельство о получении графского титула. А вот военный трибунал вообще-то был назначен вовсе не на завтра, но я надеялся как-то проскочить без очереди. Какая им разница, когда меня судить, если я, в общем-то, ни в чем не виноват и это уже доказано в суде?

Ладно, «выход».

Я успел облазить всю квартиру в поисках жучков прежде, чем приехал Артем. Странно, но я совершенно ничего не нашел, хотя виртуальный бог явно не мог их убрать физически, а только отключить. Правда, специалист по прослушке из меня никакущий, и то, что я не нашел никаких жучков, вовсе не означает что Хотей меня обманул и их никогда не было.

Увидев царящий в квартире бардак, Артем понимающе хмыкнул и бодро присоединился к моим поискам. Заодно я не торопясь рассказал ему о встрече с Папашей Ротшильдом, догадках старика о чуть ли не внеземном происхождении начинки виртуальных капсул и, собственно, свойствах украденной мной платы «ЭСУГМИ». В тот момент, когда ему в голову пришла «светлая» мысль принести перфоратор и проштрабить стены в некоторых «особенно подозрительных» местах, я понял, что пора заканчивать со своей паранойей, она может быть

весьма заразной.

– Эх, а хотелось бы узнать, врет этот виртуальный божок или нет, – проговорил Артем, помогая мне ставить на место шкаф. Точнее, с габаритами моего друга, это я ему скорее помогал. Чуть-чуть. – Хотей ведь, по сути, прямым текстом мне угрожал.

– Давай лучше не будем проверять. Не забывай, что мои способности – это самое лучшее доказательство реальности происходящего.

– Это да, – легкомысленно отмахнулся он. – Слушай, а ведь в теории, если я поставлю в свою капсулу этот модуль, то тоже получу сверхспособности?

– Это будет очень сомнительная теория с огромным количеством допущений, – ответил я поморщившись. – Если это единственное изменение в моей капсуле, если мои способности действительно связаны именно с этой штукой, а главное, если это воздействие не рассчитано именно на мой игровой класс. Ведь даже если Хотей действительно сделал то, что говорит, это все еще можно как-то объяснить без мистики. Все боги Арктании это Иск Ины, и им вполне под силу взломать любые компьютеры. Управление электричеством худо-бедно объясняется с точки зрения науки, а вот как быть с твоими силами паладина и воинскими умениями?

– Ну, укреплю свое тело, научусь от пуль отбиваться, совершать прыжки на десяток метров, сносить ударами мечом бетонные столбы... Черт, и почему я каким-нибудь магом не начал играть? Кстати, интересно, а если бы ты за класс нежити играл, что бы было?

Об этом я даже думать не хотел. Пока у нас было хоть какое-то логическое объяснение, но логика и здравый смысл держались на последнем издыхании.

Приведя квартиру в относительный порядок, мы переместились на кухню и заварили кофе. Не знаю, как другие, а я с удовольствием пил кофе в любое время дня и ночи, и на сон это никак не влияло.

– Нам нужно найти других людей, получивших способности из игры. Если они, конечно, существуют, – уверенно сказал Артем, который предпочел божественному напитку простенький чай из пакетиков. – Думаю, этим я и

займусь, пока ты будешь выполнять свой божественный квест. Раз уж мне настоятельно советовали тебе в этом не помогать.

– Отличная идея, – согласился я. – Я мониторил игровые форумы, но сильно сомневаюсь, что нормальный человек стал бы в открытую обсуждать свои способности в сети. Все ведь знают, что анонимность в интернете – это миф. А вот если кто-то засветится с использованием способностей на видео, это запросто. Да и наверняка найдется какой-нибудь подросток, пересмотревший супергеройских фильмов, и захотевший использовать способности для борьбы с преступностью.

– Да-а, – протянул Артем. – Было бы круто. Мне бы силу паладина, да в реал. Ух, я бы им устроил.

Он погрозил кулаком каким-то мифическим «им».

– Глупости это все, – вздохнул я. – Никакого толку от игровых способностей в реале нет, если, конечно, ты не хочешь быть пойманным и стать лабораторной крыской для спецслужб. Разве что, вот как мы, втихаря заняться грабежом.

– Кстати, о грабеже, – немного смущенно сказал Артем. – Я тут принес схему работы банкоматов. Не спрашивай, где я ее достал, это было непросто. – Он протянул мне флешку. – Изучай.

– Зачем это? – подозрительно спросил я.

– Ну, как, – почесал затылок Артем. – Научишься управлять механизмом выдачи денег, сможешь любой банкомат вытрясти.

Хмм... а ведь действительно. Артем уже упоминал банкоматы, когда только узнал о моих способностях, но я как-то пропустил его слова мимо ушей. Не до того было.

– Это, конечно, любопытно, но воровство не наш метод, – неуверенно ответил я.

– Вот не хочешь ты себе жизнь облегчать, – всплеснул руками мой друг. – Отказываешься брать деньги и пользоваться помощью «Неназываемых»,

получить легкие деньги тоже не хочешь. А ведь влив в игру пару миллионов, ты мог бы просто закупиться порталами и значительно облегчить процесс выполнения квестов. Ты же ограбишь не конкретных людей, а банк. Они в каком-то смысле и сами те еще грабители.

Пожалуй, в чем-то он прав, с рациональной точки зрения. А вот морально-этическая явно хромает на обе ноги.

– Я уже говорил, что не хочу быть чем-либо обязанным «Неназываемым», – поморщился я. – Сейчас у нас сложилась очень выгодная мне ситуация: Папаша Ротшильд чувствует себя моим должником, поскольку понимает, что украденный мной блок стоит значительно дороже Костяного Меча. Поэтому в крайнем случае, я всегда могу попросить его о помощи, не отдав ничего взамен.

– Ну вот на крайний случай у тебя всегда будет возможность опустошить парочку банкоматов и скрыться из города, – упорно стоял на своем Артем и, пожалуй, в данном случае он был прав.

– Уговорил, – слегка смущенно сказал я. – Планы действительно стоит изучить. Да и вообще, нужно подумать, как еще можно в экстремальной ситуации использовать простейшее управление механизмами.

– Замок зажигания в машинах, – начал загибать пальцы Артем. – А на продвинутых моделях двигатель можно заглушить удаленно, это поможет в случае погони. Кстати, автомобильную сигнализацию тоже хорошо бы научиться отключать. Что же еще может работать по бинарному принципу «вкл/выкл»?

Хмм... а ведь, по идее, моя способность называется «власть над механизмами» далеко не случайно. Что если бы я мог управлять не только электрическими приборами, но и чем-то еще? К тому же теперь я выучил «магнетизм», вдруг он как-то косвенно влияет и на эту способность?

– Есть одна интересная идея, – сказал я, щелкнув пальцами. – Раз уж мы рассматриваем варианты применения моих способностей в экстренных ситуациях, то как тебе возможность блокировать бойки пистолетов?

– Курки, – поправил меня Артем.

– Да хоть что, – отмахнулся я. – Лишь бы в меня не выстрелили.

– Просто используй магнетизм и отталкивай от себя оружие, – предложил Артем. – Так они, как минимум, промахнутся.

– Что-то меня это вообще не успокаивает. Хочу, чтобы в меня вообще никто не стрелял. Или защитное поле нужно изучить, когда найду следующего мастера электромага.

Мы еще некоторое время посидели, пообсуждали способы применения моих способностей, и наши дальнейшие планы. Собственно, в помощи Артема в Арктании я пока не нуждался, да и взять с собой в город гремлинов я его не мог. Так что основная поддержка друга сейчас заключалась в поиске таких же как я носителей игровых способностей в реале. Вскоре Артем уехал домой и я, наконец-то, рухнул на кровать. День выдался слишком насыщенным и хотелось просто отрубиться без лишних мыслей.

И тут зазвонил мобильник.

«Трампам-пам, трампам-пам!».

Я подпрыгнул от неожиданности и чуть не свалился с кровати. Подозрительно знакомый голосок и мелодия, которую я точно никогда не записывал и не ставил на звонок.

С некоторой настороженностью я взял телефон и ответил на звонок с неизвестного номера.

– Могли бы у меня спросить, а не разрушать жилище почем зря, – раздался ехидный голос Хотя. – Включи на телефоне камеру, осмотри через нее квартиру, и она подсветит красным все микрофоны и камеры.

– А как...

Но ответом мне были лишь короткие гудки.

Вскочив с кровати, я включил свет, и принялся изучать квартиру через камеру телефона. Ближайшая точка оказалась прямо в системном блоке компьютера, разбирать который мне и в голову не пришло. Я открутил крышку корпуса и прямо под фронтальным вентилятором обнаружил небольшую камеру, размером с маленькую монетку. Если бы не указавшая на нее подсветка на экране телефона, я бы ее даже не заметил.

Сидя на полу рядом с компьютером с камерой в руках, я смотрел через телефон на раскиданные по комнате красные точки, и буквально физически ощущал, как начинается сильнейшая паранойя. Теперь я определенно не смогу уснуть, пока не вытащу и не уничтожу все камеры и микрофоны.

Глава 3

Утром я долго не мог встать с кровати, пытаюсь осознать все произошедшее за вчерашний день. Черт возьми, за мной всерьез следят, и если бы не помощь Хотея, то Папаша Ротшильд уже знал бы о моих способностях! А еще мне на мобильник позвонил игровой бог, а потом с легкостью перенастроил камеру в телефоне на подсветку жучков! Сумасшествие какое-то... И сразу же возникает логичный вопрос: насколько сильны боги Арктании в реальном мире, и сколько еще из них, помимо Хотея и, видимо, Элени, могут на него влиять? Пока все ограничивается техникой, происходящее имеет хоть какое-то логическое объяснение – просто развитые искусственные интеллекты вышли из-под контроля и проникли на серверы городских служб и мобильных операторов. Но вот если где-то объявится бог мертвых или эльфийский дух, то моя и без того едва справляющаяся рациональность возьмет отпуск. А вслед за ней уедет и крыша...

В результате, так и не надумав ничего дельного, я решил позавтракать перед телевизором, чтобы хоть немного отвлечься, а заодно убедиться, что мир пока еще не катится в тартарары. В наше время телевидение уже практически стало атавизмом, но умирать все еще не спешит. Дергается из последних сил, брыкается, брызжет пошлостями и глупостями, но каким-то волшебным образом держит свою на удивление многочисленную аудиторию. Иногда хочется просто выйти на улицу и крикнуть: «люди, смотрящие всю эту фигню по телевизору – кто вы?!». Но именно сегодня мне просто жизненно необходимо было увидеть

какую-нибудь глупую передачу о тяжелой жизни очередной звезды или банальные, высосанные из пальца новости. Лишь бы не горячие сюжеты о неожиданно появившихся супергероях со сверхспособностями или взбесившихся компьютеров.

К счастью, ничего подобного в новостях не упоминалось. Хотя, пощелкав по каналам, я все-таки зацепился за один сюжет о компании РусВиртТех, но там речь шла исключительно о финансовой составляющей. В частности, о том, почему принципиально новые версии капсул, в отличие от более ранних, до сих пор не вышли на европейский рынок. Я как-то не задумывался об этом, но действительно, все производство «СуперВиртов» было налажено именно в России и экспортных версий пока не планировалось. Представители компании долго распинались о том, что не хотят расширять производство, а три новейших завода на данный момент и так работают на пределе, производя по несколько сотен капсул в день. Думаю, и ёжику понятно, что компания старалась удержать свою монополию и совершенно не хотела отдавать сборку и поддержку капсул на «аутсорс». С другой стороны, судя по легкости, с которой я смог украсть экспериментальную плату из научного института, хранить секреты РусВиртТех все равно не умеет. И если вездесущие американцы и китайцы до сих пор не смогли скопировать начинку капсул, то это не такая уж простая задачка. Или Папаша Ротшильд прав, и в основе нового поколения капсул действительно лежит какая-нибудь инопланетная технология, которую никто не может воссоздать?

Продолжив просмотр программы, я с удивлением узнал, что несмотря на чудовищную по масштабам среднестатистического человека цену капсул, основной доход компании составляли вовсе не они, а внесенные в игру средства игроков. Богатеи отдавали огромные деньги на экипировку, корпорации спонсировали кланы, прошаренные торговцы вроде Дяди Бори брали кредиты и вкладывали в виртуальный товарооборот. Ну, и обычные игроки нет-нет, да и тратили часть зарплаты на очередную шмотку или редкий ингредиент. Очень редко игроки выводили деньги в реал, чаще по острой необходимости, нежели из желания заработать на игре. Может ли мне как-то помочь эта информация? Вот уж вряд ли. Но чем больше я знаю о подноготной РусВиртТеха, тем лучше. И хорошо бы как-то выяснить, кто именно ответственен за создание технологии вирта нового поколения в целом. И в чем же столь серьезное отличие новых капсул от тех, что любители хранить тайны из РусВиртТеха с такой легкостью распространили по всему миру. Ведь на данный момент в Арктанию играли исключительно в России, поскольку игра была доступна только обладателям «СуперВирта». Вот обратная совместимость была – с «СуперВирта» можно было

подключиться и к играм предыдущего поколения, но по отзывам игроков их проработанность, ощущения и реализм сильно уступали Арктании.

Допив кофе, я решил, что хватит с меня реала – пришло время погружаться обратно в вирт. Так мало времени онлайн, и так много нужно сделать!

Первым делом, появившись в своей комнатухе гостиницы «Дуб дубом», я проверил почтовый ящик. Помимо вездесущего спама, предлагающего покупку игровых денег за реал, минуя официальную систему ограничений, там обнаружилось и долгожданное письмо от Папаши Ротшильда:

«Вот обещанная экипировка на тридцать пятый уровень электромага. Здесь уникальные предметы, поскольку все легендарки доступны только после пятидесятого уровня. Поднимешь пятнадцать уровней, подберем комплект получше. Кроме того, я отправил в Аркем небольшой отряд средних уровней на прокачку, чтобы не вызвать лишних подозрений у других кланов и в случае чего подстраховать тебя. А мой сын с топовыми игроками клана будет готов переместиться туда в любой момент массовым телепортом. Контакт лидера отряда в Аркеме я тебе перешлю, а в экстренном случае пиши сразу мне».

После того, как я узнал об установленных Папашей Ротшильдом камерах и жучках, особого желания продолжать с ним сотрудничество у меня не было. Как и выбора, к сожалению. Он и сам уже должен был узнать, что я нашел и уничтожил все камеры, но тактично промолчал об этом. Зато вопросов ко мне у олигарха наверняка прибавилось. Мне оставалось лишь свести наше общение в игре к минимуму и надеяться, что он не станет конфликтовать в реале. Поэтому я лишь скупко поблагодарил его за шмот и заверил, что в экстренном случае обязательно обращусь за помощью. Ага. Но только если прям совсем-совсем прижмет и это будет вопрос жизни и смерти.

Переодевшись в новую экипировку, я с удовольствием посмотрел на повышенные характеристики.

Имя: Фальк.

Уровень: 35.

Опыт: 30200/200000 (до следующего уровня 169800).

Фракция: не выбрано.

Раса: человек.

Класс: слайдер.

Профессия (2/2):

Стеклодув - 41,2

Механик - 23,5

Расовые особенности: опыт + 5 %.

Классовые особенности: защита от урона электричеством 100 %

Характеристики (основные):

сила - 30,25;

ловкость - 88,7;

интеллект - 70,5;

мудрость - 45,0;

выносливость - 25,0.

Свободных очков для распределения - 30.

Характеристики (вторичные):

физический урон - 30;

полный урон – 30-40.

мана – 450;

восстановление единицы маны – 70 сек;

здоровье (жизнь) – 410;

восстановление единицы здоровья (жизнь) – 120 сек;

броня – 90;

защита от магии огня – 5 %;

Навыки (2/8):

уклонение – 19;

двуручный – 12,2;

Умения:

бег – 13,5;

плавание – 0,5;

общение – 7,0;

торговля – 1,5.

скрытность – 2;

восприятие – 2,8;

идентификация предметов – 1,2;

владение шестовым оружием – 0,5.

владение цепным оружием – 27

Особенности:

проклятие богини Элени – запрет на вступление в группы с другими игроками;

благословение богини Элени – опыт + 10 %.

Достижения:

«Гроза тушканчиков. Уровень бог»

«Безжалостный истребитель скунсов»

«Целованный демоном»

«Ах ты, проказник (1/5)»

Способности:

Удар током

Удар молнии

Власть над механизмами

Лазер

Магнетизм

Стальное рукопожатие.

Изученные удары:

Блокировка цепью

Цепная защита

Цепной захват

Удар по кумполу

Пожалуй, теперь я мог драться на равных с персонажами и монстрами на десять-пятнадцать уровней выше меня. Все же собрать полный комплект экипировки, заточенной под определенный класс не так-то просто и это чего-то да стоит. Ну, как чего-то? Кучи денег. Жаль только, что против всего клана «Дух Охоты», у которого я теперь в черном списке, мне даже хорошая экипировка никак не поможет. Да и любой персонаж уровня эдак семидесятого и выше раскатает меня за пару ударов, причем по статистике таких игроков сейчас почти половина. Слишком поздно я влился в Арктанию и пока еще безнадежно отстаю. Да и очки характеристик экономлю.

Итак, первым делом я решил наведаться в имперскую канцелярию для подтверждения графского титула, ведь дополнительные игровые плюшки лишними никогда не будут. Карта с радостью подсветила здание чуть ли не на самой окраине города. Уже это должно было меня насторожить, ведь не случайно же административную структуру вынесли так далеко за центр Катара. Канцелярия оказалась огромным двухэтажным зданием, рядом с которым топталось просто невероятное количество игроков. Подобную толпу я видел первый и последний раз только возле стадиона «Битвы Кланов». Все же, несмотря на внушительную цифру в несколько миллионов игроков, они равномерно распределились по огромному миру и при этом в Арктании оставалось еще множество мест вроде Келевры, в которой можно и за неделю не встретить никого кроме неписей. А тут столько игроков разом рядом с вроде не приметным и довольно скромным строением. С чего бы?

Кое-как пробившись через толпу, я в нерешительности остановился перед входом.

– Эй, парень, нужен номер из первого десятка? – шепотом[2 - Шепот – свойство чата в играх, позволяющее игрокам обмениваться личными сообщениями, видимыми только им.] спросил меня один из игроков – высокий и худой мужчина-человек неопределенного класса.

– Какой номер? – автоматически спросил я.

– На прием в канцелярию, разумеется, – охотно пояснил игрок. – Ты думаешь, зачем все здесь собрались? Очередь.

– Серьезно? – слегка опешил я.

– Вон там, на табло высвечиваются номера, а в автомате рядом выдаются билеты. – Он заговорчески подмигнул. – Так как насчет купить место в очереди? Не придется ждать здесь весь день.

– Кхм, спасибо, я подумаю, – ответил я, окончательно растерявшись.

Автомат у входа чем-то неуловимо напоминал аппарат по продаже газировки в землях гремлинов. Только вместо приемника для монет – ручка, за которую нужно дернуть, чтобы получить билет с номером в очереди. Я уже протянул руку к автомату, когда передо мной нагло втиснулся игрок.

– После меня будешь, – бросил он через плечо, выхватывая из автомата билет.

Я лишь молча добавил его в черный список, сделав мысленную пометку – виртуальный мир не такой уж большой, дорожки совершенно разных игроков могут сойтись в любой момент. Проводив невежу с помеченным красным цветом ником «Гондораст» тяжелым взглядом, я еще и успел рассмотреть номер на его билете. Триста двадцатый! И это при том, что над дверью в тот момент мигал всего лишь двухзначный номер. Сколько же времени придется провести в ожидании? И зачем вообще нужны подобные очереди в виртуальной игре? Это явно не делает игровой процесс интереснее. Издевательство одно.

Пожалуй, я смогу обойтись без графского титула еще какое-то время. Не хочется тратить драгоценные часы в игре на стояние в очереди. Хотя, номерок я, пожалуй, все же прихвачу, вдруг успею заскочить до отъезда и попасть в свою

очередь.

Дернув за ручку, я стал гордым обладателем бумажки с цифрами 321.

– Жесть, – вздохнул я. – Эй, мужик, а за сколько номер в первой сотне продаешь?

– Сотню золотых.

Я аж поперхнулся от возмущения.

– Сколько?!

– Зато никаких очередей, – довольно усмехнулся игрок. – Уже минут через десять будешь на приеме в канцелярии.

Да ну нафиг, это почти четверть всех оставшихся у меня денег! Нет, я определенно еще некоторое время потерплю и похожу без титула.

Бросив прощальный взгляд на табло, с высветившимся номером 74, я плюнул и отправился ко второй точке на карте – военному суду. К счастью, он оказался не так уж далеко и вскоре я уже стоял у еще одного типового двухэтажного строения. Тут обошлось без очередей, и я сразу же попал в приемную с одиноко сидящим строгим мужчиной в военной форме. Выглядел он так, словно его недавно откопали из могилы – совершенно неподвижное, будто мертвое лицо, остекленелый взгляд, и сероватый оттенок кожи. А еще он был совершенно неподвижен, словно робот. Наверное, именно так выглядели НПС предыдущего поколения, до появления полноценного искусственного интеллекта и продвинутых алгоритмов эмуляции жизни. Тем не менее, стоило мне приблизиться, как его белесые глаза мгновенно сфокусировались на мне, вынудив толпу мурашек устроить забег наперегонки по моему позвоночнику. А все потому, что его лицо не просто выглядело мертвым, а таковым и являлось – передо мной сидел живой мертвец с потрескавшимися кровавыми губами и синюшной сползающей с гниющего мяса кожей. Система с готовностью подсветила его инфу:

«Офицер Гордон, упырь, 55 уровень»

– Здравствуйте, мне тут пришла повестка на разбирательство, – я торопливо протянул упырю бумагу из инвентаря. – Хотелось бы закрыть этот вопрос, меня уже оправдали в имперском суде...

– Так вас вызвали двадцатого числа, а сейчас только шестое, – проскрипел упырь, едва взяв в руку повестку.

Выражение лица военного оставалось мертвенно неподвижным, зато, когда он начал говорить, губы потрескались еще сильнее и по подбородку потекла сукровица. Смотрелось это, мягко говоря, мерзко. Иногда максимальный реализм и полное погружение делают игру чуть менее приятной, чем могло бы быть.

– Да, но я был на секретной миссии, – попытался оправдаться я. – И мне необходимо срочно отчитаться...

– А кто ваш начальник? – спросил упырь.

– Без понятия, – честно ответил я, стараясь не смотреть на стекающую по его подбородку жидкость.

– Из какого вы подразделения?

– Тоже не знаю.

– Что вы мне голову морочите? – вяло возмутился мертвец, однако, не двинув ни одной мышцей лица. Лишь по его губам прошли еще несколько глубоких трещин.

– Видите ли, в чем дело, – торопливо заговорил я. – Меня зовут Фальк Фудре, я выполнял особую миссию, но по ее завершению слегка потерял память.

– Фудре? Аристократ, значит? Так бы сразу и сказали, это значительно облегчит дело. Документы, подтверждающие родство с семейством Фудре есть? На их основе я мог бы сделать прошение на перенос рассмотрения дела.

«Вот блин, – мысленно выругался я. – Так и знал, что надо было все-таки купить место в той дурацкой очереди».

– С собой документа нет, он дома лежит, – использовал я самую нелепую отмазку.

– Ну вот будет документ, будет разбирательство. А теперь не задерживайте меня, и без вас дел хватает.

Я выразительно посмотрел на абсолютно пустой зал, но военного это явно не смутило. Мертвых вообще мало что смущает, или, возможно, это все-таки какая-то ограниченная версия непися, и он просто не запрограммирован на смущение, да и вообще на какие-либо эмоции. С другой стороны, я совершенно таких же «недопрограммированных» и в жизни частенько видел в государственных учреждениях, так что возможно разработчики отталкивались от вполне реального типажа.

– Простите за странный вопрос, а у вас в армии все упыри?

– Нет, конечно, – спокойно ответил военный. – Только те, кто умер до окончания контракта. Дорабатываем.

– Ясно, – хмыкнул я. – Я еще вернусь, в общем. Сбегаю за документами.

Выскочив из здания, я на всех парах ломанулся к канцелярии. Хотя деньги все еще было жалко, но хотелось побыстрее разобраться со всеми делами и отправиться в Аркем.

У канцелярии совершенно ничего не изменилось – все та же толпа игроков, все тот же двухзначный номер на табло.

– Эй, ребята, а кто тут продавал номер в первой сотне? – крикнул я, не найдя знакомого лица рядом с автоматом по выдаче билетов.

Странно, но окружающие почему-то начали смеяться.

– Ээ... что смешного-то? – озадаченно спросил я.

– Ты хоть внимательнее инфу читай, – насмешливо сказал кто-то из толпы. – Билет персональный, его нельзя передать.

Я взглянул в инфу предмета и чертыхнулся. А ведь и правда, я даже внимания не обратил на его свойства. Тот хитрюга явно специально стоял возле машины выдачи и говорил шепотом, чтобы заговорить зубы прежде, чем игрок успеет разобраться с полученным билетом.

«Так, и что же мне теперь делать? – раздраженно подумал я. – Терпеливо ждать своей очереди или плюнуть на титул, военный трибунал с потенциальным квестом на развитие класса и возможную помощь гремлина? Ведь Фрам готов лететь со мной в Аркем и без информации об избавлении от проклятия. Или все-таки не торопиться и подготовиться как следует? Черт знает, когда я еще смогу вернуться в столицу и закончить все эти дела».

Решив восполнить недостаток знаний, я потратил некоторое время, чтобы пообщаться с игроками и узнать все подробности работы канцелярии. Заодно на всякий случай отправил пару вопросов Боре, уже давно ставшему моим главным источником информации по игре. И все подтвердили мои опасения – пройти без очереди нельзя. Кто-то из разработчиков явно решил создать местный филиал ада на земле – великой и ужасной Почты России, скрещенной со Сбербанком. Зато я выяснил, что есть возможность за пару золотых настроить оповещение о подходе моей очереди, чтобы не топтаться возле канцелярии весь день. А появившееся свободное время можно и нужно провести с пользой: поднять пару уровней, протестировать в бою все свои умения, да и пета прокачать чтобы от него хоть какая-то польза была. А то пока от его лечения вообще никакого толку, моя собственная пассивная регенерация и то быстрее действует.

В планшете я быстро нашел список общедоступных инстансов[3 - Инстанс (англ. instance – случай) – в онлайн-играх локация, экземпляр которой создается лично для игрока или группы.], находящихся на территории города. На мой уровень их нашлось всего три, и все представляли собой различные участки канализации. Выбрав ближайший из них, я поспешил навстречу фарму, периодически сверяясь с картой города. Входом в инстанс оказался самый обычный канализационный люк, отличающийся от прочих лишь тем, что оставался открытым. Вокруг толпились игроки, ожидающие своей очереди: длинноухие эльфы, закованные в броню гномы, мускулистые орки и люди. Периодически группы из нескольких игроков прыгали в люк и исчезали во вспышке. Рядом предусмотрительно стояла

лавка с расходниками, где я быстро пополнил запас зелий исцеления, противоядий и восстановления маны.

Приблизившись к инстансу, я получил системное сообщение:

Инстанс «Канализация Катара для самых маленьких».

Ограничения: уровень не ниже 35, группа 1-5 игроков.

Количество доступных посещений в сутки: 1 раз.

Вот так качаешься, качаешься, и вдруг выясняешь, что ты «самый маленький». И почему только один заход в инстанс в сутки?

Воспользовавшись планшетом, я быстро выяснил, что в черте города стоят ограничения на посещение инстансов. Обычные игроки могут посещать их не чаще раза в сутки, граждане города – 2 раза, аристократы в зависимости от титулов от 3 до 5 раз. Лишнее напоминание о том, как важно скорее получить графский титул.

– Эй, парень, присоединишься к нашей группе? – предложил мне один из игроков. – Нам как раз не хватает мага.

Я посмотрел на парня в броне и даже подумывал согласиться, как вдруг запоздало вспомнил о проклятье. Я же не могу объединяться с игроками! А в инстансы неписям вход запрещен, поэтому даже на их помощь мне рассчитывать не стоит.

– Ээ... – Я судорожно начал придумывать отговорку. – У меня не так много времени, в любой момент могу уйти. Не хотелось бы вас подставлять.

– Ну ладно, – пожал плечами игрок и тут же потерял ко мне всякий интерес.

А я неожиданно понял, что оптимистичный настрой куда-то пропал. Исследовать в одиночку инстанс для пяти человек, это не способ прокачки, а извращенный вариант самоубийства. Но, с другой стороны, почему бы не попробовать хотя бы раз? Опыта боев с монстрами у меня катастрофически мало, как, впрочем, и дуэлей с игроками. Надо же когда-то учиться. Да и дорогушая экипировка от Папаши Ротшильда должна служить неплохим подспорьем.

Вновь воспользовавшись планшетом, я прочитал короткое описание инстанса и возможных врагов. Увы, подземные ходы канализации при каждом прохождении генерировались по-разному, хоть и включали в себя всегда ровно пять уровней, да и вариаций монстров оказалось множество: от крыс и змей до крокодилов и людей-сектантов. Зато при сольном прохождении любого инстанса потеря опыта в случае смерти уменьшалась в два раза, что не могло не радовать.

«Рискну!» – решил я, и шагнул к люку.

Чтобы попасть в инстанс, пришлось спрыгнуть вниз. Короткое падение закончилось прежде, чем я успел толком испугаться, зато приземление оказалось весьма болезненным. Каменные плиты далеко не лучший амортизатор, знаете ли.

Передо мной тут же высветилось сообщение:

Вы получили 100 ед. урона от падения.

Чертыхнувшись, я поспешно вскочил на ноги и выпил легкое исцеляющее зелье. Конечно, противники в инстансах редко появляются сразу возле входа, но рисковать все же не стоило, поэтому я взял на изготовку цепь шаньбяо и внимательно осмотрелся по сторонам.

Пожалуй, это была как раз такая канализация, какой мы ее привыкли видеть в фильмах и особенно в мультиках про Черепашек-Ниндзя. Каменные стены довольно широкого коридора уходили в темноту, в то время как я стоял в тупичке, освещенном светом, падающим из открытого люка. За моей спиной из стены торчали стальные ступеньки на тот случай, если я захочу покинуть сие

гостеприимное место, а по левую руку шел глубокий канализационный ров, заполненный зеленовато-коричневой вонючей жижой, возможно, когда-то даже считавшейся водой. Разумеется, никому бы и в голову не пришло устанавливать в канализации освещение, и поэтому притаившаяся впереди темнота разгонялась лишь редкими лучиками, идущими из щелей для стока воды.

- А фонарик я с собой взять, конечно же, не додумался, - сделал я себе выговор.

- Не додумался... не додумался... - пронеслось неожиданно гулкое эхо по коридору. - Дурак.

- Эээ... че?! - опешил я. - Это что за эхо такое?!

Но в этот раз ответом мне была лишь тишина.

- Эй! - чуть громче прикрикнул я, но вновь ничего не услышал.

«Шутники, блин, - раздраженно подумал я, разумеется, списав все на разработчиков. - Но вопрос освещения надо как-то решать. Хотя, чего я парюсь-то? У меня же есть собственный летающий фонарик!».

Призвав Спина, я разочарованно констатировал, что толку от него даже в таком простом деле нет никакого. Электрический шарик светил слишком слабо и не мог заменить даже простейший факел, если бы он у меня был, разумеется. К тому же, Спин отказывался удаляться от меня дальше пары метров, и поэтому не мог даже использоваться в качестве неуязвимого для любых физических атак разведчика.

«Нужен другой источник света, - решил я, вызвав окно умений, и пробежавшись взглядом по их описаниям. - Хмм... а вот это интересно. Удар током может нагнетать электричество в руке для усиления урона. То, что надо!»

Проведя нехитрый эксперимент, я быстро выяснил, что могу некоторое время поддерживать в ладони шарик из молний. Не бесконечно, но на пару минут его вполне хватало, да и маны тратилось совсем немного. Единственный минус, что светил он не намного ярче Спина. Но все лучше, чем идти в полной темноте, да и жахнуть заранее заготовленным заклинанием можно в случае чего. Особенно

сильным удар становился как раз перед тем, как шарик исчезал с негромким шипением.

Так, с цепью в одной руке, электрическим шариком в другой и Спином за плечом, я медленно двинулся вперед. И первым существом, которое высветил мой импровизированный фонарик была огромная, со среднюю такую собачку, крыса. Я успел лишь прочесть короткую инфу «Маленькая саблезубая мышка, 32 ур.», когда она с диким писком выпучила на меня красные глазенки, развернулась и умчалась в темноту.

«Если это маленькая мышка, то какие же здесь крысы?» – успел подумать я, прежде чем передо мной высветилось системное сообщение:

«Весть о Грозе Тушканчиков уровня – Бог распространилась среди всех грызунов Арктании, Крысы и мыши уровнем ниже не рискуют связываться с вами и бегут в ужасе, крысы и мыши уровнем выше трижды подумают, прежде чем связываться с таким кровожадным убийцей как вы».

Хмм, это хорошо или плохо? Приятно, конечно, прослыть кровожадным убийцей среди крыс, но я теряю практически халявный опыт!

В дальнейшем я встречал еще несколько «мышек», но все они сматывались прежде, чем я успевал что-либо сделать. Увы, но халява быстро кончилась, когда из канализационного рва появилось несколько голов странных безглазых существ, то ли рыб, то ли лягушек, начавших плевать на меня кислотой. Тут я мог лишь порадоваться, что владею ударом молнии, поскольку бить цепью на таком расстоянии было бы весьма проблематично. А так, я без особых сложностей закидал монстров заклинаниями издавелека, находясь вне досягаемости ограниченного радиуса их плевков. Больше никого кроме нескольких десятков рыбо-лягушек с ничего не говорящим названием «Кислотные гробы, 32 ур.» мне на этом уровне канализации не встретилось. Поэтому к тому моменту, как я добрался до лестницы, ведущей на второй уровень, Спин набрал лишь пять уровней, а я даже одного не получил.

«Пока все просто», – слегка удивленно констатировал я, и уверенно спустился по каменным ступеням на уровень ниже.

Система с радостью сообщила, что теперь зону возрождения в инстансе можно смело закрепить за входом на второй уровень, что я и сделал, чтобы не бегать по всему первому этажу в случае смерти и не пугать лишней раз бедных мышек. Грызуны продолжали шарахаться от меня словно от чумы, а несколько из них, будучи пойманными в тупике, даже от безысходности прыгнули в реку нечистот и благополучно утонули. Опыта я, разумеется, за это не получил.

Второй уровень оказался значительно опаснее, и широченные улыбки крокодилов аж сорокового уровня были тому ярким доказательством. Самым неприятным оказалась их способность совершать резкие и быстрые рывки – в эти моменты коротколапые зверюги двигались на удивление шустро. Меня спасало лишь то, что они попадались на пути по одному, а не группами. Но даже так, при первой встрече, воспользовавшись эффектом неожиданности, крокодил умудрился цапнуть меня, и снять добрых три сотни очков здоровья. Спин с готовностью излечил мне целых три единицы, но едва ли это существенно исправило картину. Пришлось поспешно улепетывать от зверя, пока он не потерял меня за очередным поворотом. Восстановив здоровье с помощью эликсира исцеления, я вновь вернулся в зону обитания крокодилов, но на этот раз действовал гораздо осторожнее. Быстро вычислив, что крокодилы совершают рывки только по прямой, я без особых проблем расправился с обидчиком. И дальше процесс пошел довольно легко, нужно было лишь вовремя отпрыгивать от несущихся вперед монстров. Это становилось серьезной проблемой лишь когда их набиралось больше трех, но и тут я с трудом, но все же разделявал их огромные тушки на кожу для дамских сумочек. Без шуток, именно так и назывался выпадавший из них материал. В результате после прохождения всего уровня я добил-таки 36 уровень, а Спин получил двенадцатый и стал лечить аж целых пять единиц здоровья за раз. Растет помощничек!

Спустя часа полтора войны с крокодилами я, наконец-то, увидел перед собой уходящую вниз лестницу. Второй уровень закончился. Я облегченно вздохнул и буквально рухнул на каменный пол, чтобы немного перевести дух. Хоть особой опасности медлительные твари для меня и не представляли, но вертеться как уж на сковородке в течение пары часов было слишком тяжело. Пожалуй, стоит все-таки немного вложиться в выносливость, поскольку с моим проклятием все инстансы в любом случае придется проходить соло, а это дело напряжное и очень долгое.

Уютно устроившись на каменном полу, я перекусил парой предусмотрительно прихваченных из магазина с расходниками бутеров, запив их эликсирами исцеления и восстановления маны. Такой себе милый пикничок получился, не хватало только клетчатого пледа и милой подружки. Нужно будет, кстати, закинуть что-то подобное в инвентарь на будущее. Плед, разумеется, а не подружку.

Проверив планшет, я узнал, что очередь в имперскую канцелярию за два часа продвинулась на сотню номеров вперед и такими темпами мне оставалось бродить по инстансу максимум час-полтора. Как раз достаточно, чтобы попытаться удачу на третьем уровне канализации. Второй оказался не таким уж сложным, так что выжить на третьем уровне у меня были все шансы. Пройти вряд ли, но потрепыхаться точно смогу. Вот только чем ниже я спускался по лестнице, тем сильнее преображалось окружающее пространство. Покрытые мхом и прочей гадостью каменные стены превращались в черную вулканическую породу с огненно-красными прожилками. Еще больше меня смутило высветившееся на середине лестницы сообщение:

«Канализация Катара с прорывом Инферно. Прорыв Инферно увеличивает сложность уровня (монстры Инферно сильнее обычных, поэтому игроки получают +30 % к опыту)».

Вот черт! Я и так сомневался, что смог бы пройти третий уровень инстанса в одиночку, а теперь это стало и вовсе невозможной задачей. Но интересно же! И страшновато. Если канализация вызывала максимум отвращение и брезгливость, то от красного свечения адского прорыва реально бегали мурашки по спине. А уж когда снизу раздался дикий крик, словно кого-то резали живьем, я и вовсе дернулся вернуться обратно в канализацию.

«Гляну одним глазком», – не очень уверенно сказал я себе, застыв в нерешительности с поднятой в воздух ногой. – «Это же всего лишь игра. Очень реалистичная, но все же...»

Освещение на уровне Инферно было налажено куда лучше, чем в канализации. Огненные прожилки на потолке и стенах подземелья светили достаточно ярко, чтобы я мог рассмотреть открывшееся мне пространство во всех подробностях.

И, если честно, я чуть не бросился бежать прочь. Да и побежал бы, если бы не резкая слабость в ногах. Как это принято в играх, первая локация уровня оказалась без монстров, зато антураж... Из стен торчали и шевелились вплавленные в камень, но все еще живые человеческие головы, руки и ноги!

- №%здец, - выругался я в сердцах. - Кошмары на следующий месяц мне обеспечены. Ну вас нафиг с такими инстансами...

А уж когда одна из торчащих из стены бледно-серых голов вдруг заорала от боли, я просто резко развернулся и пошел обратно к лестнице.

- Нафиг, нафиг... - бормотал я себе под нос. - Психи...

Когда я уже поднимался по лестнице, за моей спиной раздался тихий скрип. Я тут же резко повернулся с оружием на изготовку, готовый отбиваться от толпы местных, наверняка очень мерзких, монстров. Вот только вместо какого-нибудь демона моим глазам предстало весьма необычное зрелище: в черной вулканической стене появилась аккуратная деревянная дверь, покрашенная веселенькой белой краской. Она выглядела настолько инородно на фоне окружающей обстановки, что я слегка опешил и не сразу среагировал, когда дверь отворилась. Из нее буквально вывалился стройный мужчина в черной одежде с длинными темными волосами, собранными в хвостик, и истекающей зеленой слизью головой какого-то монстра в руке.

- Фуф, да чтобы я еще когда-нибудь отправился в мир этих ящериц-переростков! Стоп, а где это я?

Мужчина повернулся ко мне так спокойно, словно знал, что я стою у него за спиной и с любопытством спросил:

- Эй, парень, что это за милое место? Антураж что надо, я сам хотел нечто подобное в холле замка оборудовать, но жена была принципиально против торчащих из стены рук.

Когда незнакомец заговорил, я заметил ярко выраженные клыки, характерные для киношных вампиров. Да и цвет лица примерно такой же бледный, как у недавно встреченного в военном суде мертвеца, разве что кожа этого субъекта выглядела совершенно здоровой. Ну, это нормально - встретить вампира на

адском уровне, только появился он как-то странновато.

- Эй, я с тобой разговариваю, - вывел меня из ступора вампир.

- Катар, столица Империи, - на автомате ответил я.

- К черту страну и город, мир какой?!

- Ээ... Арктания.

Мужчина нахмурился.

- Не слышал такого... Так, стоп, а что это за фигня у тебя над головой? Имя? Тебя зовут Фальк? А что за уровень такой?

- Игровой уровень, - сказал я и после недолгой паузы осторожно добавил: - Мы же в игре.

Я окончательно растерялся, не понимая, игрок это или непись? Неписи точно не видят игрового интерфейса, а игрок не стал бы задавать таких глупых вопросов. Как ни странно, у самого мужчины никакой информации не высвечивалось. Совсем. За все время игры я сталкивался с таким впервые, ведь в Арктании у любого игрока, неписи и даже самого маленького зверя высвечивалась хотя бы какая-то инфа.

- Простите, а вы кто?

Вампир с легкостью подкидывал голову монстра в руке, продолжая с интересом осматриваться по сторонам.

- Можешь звать меня Вельхеором. Расскажи-ка подробнее, что это за игра такая?

Я как мог описал странному персонажу концепцию виртуальных игр. Обычно система довольно жестко пресекала подобные обсуждения с неписями, понижая рейтинг игрока и делая его собеседников избирательно глухими. Не то чтобы они совсем не понимали концепции характеристик, просто для неписей тема конкретных цифровых значений какой-нибудь ловкости или интеллекта звучала примерно, как для мужчины вопрос о размере достоинства. Но с этим вампиром было все не так. Мало того, что он спокойно мог обсуждать со мной реальный мир, так, судя по всему, он еще и в Москве бывал. Спустя несколько минут общения с ним я окончательно убедился в том, что передо мной отыгрывающий какую-то роль игрок. Вот только об общедоступных свитках, заклинаниях или способностях, позволяющих полностью скрыть всю инфу о персонаже вплоть до ника я никогда не слышал. Были свитки, скрывающие на короткое время имена персонажей, но остальную информацию они не трогали. А значит, передо мной ломал комедию кто-то из администрации игры, способный творить в Арктании практически что угодно. Оу... совсем забыл, есть же еще один вариант – это аватар одного из виртуальных богов, имеющих доступ в реал! Брр, даже не знаю, что звучит хуже. В любом случае, этот Вельхеор появился в инстансе не случайно и ему явно было от меня что-то нужно.

– Так значит, ты здесь, но тебя тут как бы нет? – уточнил вампир.

– Можно сказать и так, – согласился я, устало закатив глаза. Кто бы это ни был, игрок или искусственный интеллект, он оказался очень вьедливым.

Вельхеор обошел меня кругом и потыкал пальцем в плечо.

– И это ты чувствуешь только на пятьдесят процентов?

– На все сто.

Он резко приблизился и провел бледной тонкой ладонью по моей щеке.

– А это?

Я невольно шарахнулся от вампира.

– Прикосновения я чувствую полностью. Я же все объяснил, ограничение касается только боли!

И в следующий момент я получил такую сильную пощечину, что из глаз пошли искры и я чуть не рухнул на пол.

«Вы получили 350 ед. урона!»

Ох ты ж, блин! И это обычная пощечина?! Какого же он уровня?!

Я стоял и ошалело смотрел на довольно лыбящегося вампира.

– Что-то не похоже, что ты почувствовал только половину силы пощечины, – ехидно заметил он.

– У меня просто болевой порог низкий, – раздраженно ответил я, бочком отходя от собеседника и доставая из инвентаря эликсир исцеления.

Еще одна такая пощечина и я отправлюсь на точку возрождения в начало предыдущего этажа. Оно мне надо? Кстати, обычно при получении урона система всегда уведомляла, от кого именно он был получен, а тут полная тишина, словно я сам споткнулся и ударился. Именно так выглядят сообщения об уроне от природных явлений или условно неодушевленных противников вроде ловушек.

– Грань между наслаждением и болью довольно тонка, – мечтательно проговорил вампир. – Пожалуй, будь у меня больше времени, я бы провел парочку экспериментов...

Я, сам того не замечая, начал пятиться. Этот псих еще и пришибить может просто ради любопытства. А ведь вся наша беседа проходила под аккомпанемент душераздирающих криков останков, вмурованных в стены существ, что далеко не способствовало душевному спокойствию.

– Но сейчас обойдемся более простыми методами исследований, – кровожадно улыбнулся вампир и продолжил, будто прочитав мои мысли: – А что будет если ты умрешь?

– Давай не будем это проверять! – торопливо перебил я. – Я потеряю ценный опыт, да и точка возрождения слишком далеко. Нафиг это надо!

– Нее, парень, – медленно пошел на меня Вельхеор. – Если я хочу убедиться в том, что это действительно... как ты это назвал – «виртуальная игра», а не реальный мир, то ты должен умереть.

Да твою ж...

«Вы получили 666 ед. урона!

Вы убиты.»

Я даже не успел увидеть, что именно он сделал. Лишь почувствовал острую боль в груди, очевидно, от сильного удара. И в следующий момент я уже возродился в начале предыдущего этажа, в старой доброй канализации, матерясь на чем свет стоит. Шутка ли – потратить час игрового времени на набор опыта, и тут же его потерять по чьей-то нелепой прихоти.

В ожидании полного восстановления здоровья, я автоматически подметил, что на фоне уровня, захваченного Инферно, это место выглядело даже мило. И вдвойне милым его делало отсутствие рядом ненормального вампира. Очень захотелось плюнуть на все и быстро покинуть инстанс. Мало ли что еще придет в голову этому шутнику? А я не хочу больше терять ни одной единички ценного опыта! Вот только что, если вампир последует за мной? Кстати, вообще непонятно, как он смог сюда проникнуть, ведь пространство создается индивидуально под группу игроков, и никто лишней в инстанс попасть никак не может. Значит, это все-таки один из разработчиков? Неужели они что-то узнали об экспериментальном чипе в моей капсуле и моих способностях? Хмм... может, поэтому он и проверял, насколько сильно я чувствую виртуальную боль. Тогда не будет ли слишком подозрительно, если я сбегу?

Спустя несколько минут я уже стоял перед лестницей на уровень Инферно, не решаясь сделать шаг вперед. Но боязнь неизвестности все же вынудила вернуться на уровень и продолжить общение с подозрительным персонажем. Может все-таки получится узнать кто он, и зачем именно появился рядом со мной.

Вновь спустившись в Инферно, я застал вампира во всю выдирающим из стен вплавленные в них человеческие руки. Приветливо помахав мне такой вырванной рукой он с легким удивлением констатировал:

– О, и правда возродился! – и тут же перевел тему: – Представляешь, это не человеческая рука!

– А чья же? – без особого любопытства спросил я. Очень хотелось врезать ему, но интуиция подсказывала, что я этим ничего не добьюсь и, скорее всего, пострадаю сам.

– Это вообще не плоть, – радостно сообщил вампир, с легкостью порвав руку на две части. – Какое-то растение в форме руки! Забавно, да?!

– Очень, – поморщился я, разглядев среди кучи вырванных из стены рук еще и человеческий торс. – А те кричащие половины людей тогда типа цветочки?

Вампир отмахнулся, пнув одного из таких бедолаг с выжженными глазами, торчащего из стены на уровне колен.

– Да не, это обычные вплавленные в стены живые люди. Ничего интересного. Но трава-то какая забавная, возьму с собой несколько отростков и обязательно выращу во дворе...

Трава в форме рук, конечно, действительно прикольная задумка, но вот торчащие из стены живые неписи это явно перебор. Будь я пришибленным на голову гейм-дизайнером, я бы еще сделал некоторых из этих полутрупов способными выдавать квесты. Общение с такими кровоточащими бедолагами стало бы суровым испытанием для любого нормального человека.

– Ты же в курсе, что это виртуальная игра и трава тоже виртуальная? – напомнил я вампиру, а заодно и себе. Уж слишком мерзко смотрелось это место, да и доносившиеся из темноты звуки – шепоты, шорохи и дикие вопли, если честно, все еще вызывали легкий тремор.

– Ничего, если дверь справилась с преобразованием меня в игровой формат, то и траву обратно в мой мир вытащит.

Только тут я понял, что толком не успел расспросить вампира о том, откуда он появился, по его, так сказать, официальной легенде. Насколько я знаю, в реальном мире никаких вампиров не существует, так что в этом месте его вранье явно затрещит по швам.

– Да ничего интересного, просто путешествую между мирами, заходя в разные двери в бесконечном коридоре. Мой родной мир слегка того, пришел в негодность, поэтому суждено мне теперь быть вечным бродягой. В этот раз занесло сюда, – без особой охоты пояснил Вельхеор.

Мысленно посочувствовав жителям мира, который «пришел в негодность», если таковые оставались, я поинтересовался:

– А когда ты успел побывать в Москве?

– Да заносило как-то в ваш мир, или похожий. Тогда же и в игрушки ваши успел поиграть, правда, без всяких погружений, за обычным компьютером. Тогда у меня не было ограничения по времени как сейчас, поэтому смог нормально осмотреться.

Я с трудом сдержался, чтобы не выдать свою радость.

– И насколько сильно ты ограничен по времени?

– Осмотрюсь пол часика и двину дальше. Главное дверь из виду не потерять, а то пропущу момент возвращения...

«Да! Мои нервы останутся в сохранности, как и уровень!» – радостно подумал я.

- Так как же ты осмотришься, если не можешь отходить от двери?

- Да есть одно радикальное решение, - хмыкнул вампир.

Он подошел к деревянной дверце, и с неожиданной легкостью вырвал ее из стены.

- Ну что, пойдём?

- Ээ... а она будет работать после такого?

- Конечно. Сто раз так делал.

И он пошел вперед с дверью в одной руке, головой ящерицы в другой, и связкой из «рукотравы» подмышкой. Смотрелось это просто феерично. Кто бы не обитал на этом уровне Инферно, таких противников они еще не встречали.

Я на всякий случай вызвал Спины, который развеялся после моей смерти, чтобы он подхиливал меня в фоновом режиме. Иногда даже несколько единиц здоровья могут оказаться очень кстати. Вампир лишь покосился на парящий в воздухе огонек, но от вопросов воздержался. Его изначально мой пет совершенно не заинтересовал, что довольно странно, и даже немного обидно. Все-таки легендарный маунт!

- У меня не так много времени, - не оборачиваясь, сказал вампир. - Так что давай быстренько пробежимся по этому замечательному филиалу ада, познакомимся с аборигенами, и по домам.

Я мельком взглянул в планшет, чтобы проверить на сколько продвинулась очередь. Времени еще было навалом. Жаль, создать группу с вампиром я не мог, и опыт на двоих нам не поделить. Собственно, он вообще никак у меня не определялся, чтобы ему запрос на добавление в группу отправить. С другой стороны, если мы оба ударим монстра, а он в системе никак не опознается, то не получу ли я весь опыт и лут? Хм... это было бы шикарно!

Первыми на уровне Инфено нас «поприветствовали» крылатые импы аж 45-го уровня. Эдакие волосатые свиньи с маленькими крылышками. Не сказал бы, что

они летали, скорее совершали затяжные прыжки, нелепо размахивая маленькими облезлыми культиями, отдаленно напоминающими крылья летучих мышей. И даже с расстояния в пару десятков метров я чувствовал, что они сильно воняли какой-то тухлятиной.

– Какая милота! – радостно воскликнул вампир, бросившись навстречу монстрикам.

По-моему, слабенькие мозги бедных неписей зависли от неожиданности, и они буквально застыли в воздухе, перестав даже махать крыльями.

– Милота?! – ошарашенно крикнул я ему в спину. – Ты нормальный вообще?!

Первый имп, до которого добежал Вельхеор, лопнул в его руках. Я подозревал, что вампир силен, но не думал, что настолько. Но еще больше меня удивило то, что весь опыт за убитого противника достался мне!

«Идеально! – восхитился я. – Кто бы ты ни был, я с тобой дружу!»

Пока вампир бегал за импами, я успел набрать опыта на следующий уровень, а Спин наконец-то добрал пятнадцатый. Увы, но живьем никого поймать Вельхеор так и не смог.

– Дальше наверняка будут монстры поинтереснее, – заверил я расстроенного вампира.

И, к сожалению, оказался прав. Следующими на нас выскочила целая орава человекоподобных существ абсолютно без кожи! Это выглядело настолько мерзко, что я не удержался и как-то по-детски шарахнулся за спину Вельхеора. Разумеется, я мгновенно устыдился, справился с собой и принялся швырять в приближающихся врагов молниями, но, судя по ехидному взгляду вампира, брошенному через плечо, он успел заметить мой трусливый рефлекс. Но ведь бегущие навстречу кровоточащие анатомические атласы были действительно ужасны. В очередной раз за этот проклятый день мой личный топ ночных кошмаров обновился, а ведь это еще был только первый уровень прорыва Инферно.

«Вечные грешники», так назывались эти адские создания, оказались не особо опасны, но вот психологический эффект оказывали просто ужасающий. Не удержавшись, я украдкой перекрестился между ударами молний, и получил неожиданный бафф:

На вас наложен бафф «Пока гром не грянет»:

+ 10 % урона по созданиям Инферно

Ого! Неожиданно!

Я покосился на вампира, решив попробовать ради интереса наложить бафф и на него, но наткнулся на недовольный взгляд красных глаз.

– Рехнулся что ли? – бросил он мне, непонятно каким образом догадавшись, что именно я собираюсь сделать. – Я тебе сейчас руки переломаяю, и скажу, что так и было.

– Да я помочь хотел.

– Себе помоги, – ехидно сказал вампир, сформировав какое-то заклинание в форме многочисленных черных цветков, и разом уничтожив всех противников. – Учись, игрок.

Опыт хлынул ко мне множеством цифр, обеспечив добрую половину следующего уровня. Такими темпами я мог бы и до 40 дойти с помощью неучтенного системой помощника, нужно лишь остаться здесь чуть подольше. Идеальный способ прокачки!

– Чего это ты такой довольный? – подозрительно прищурился вампир, легонько хлопнув меня по лицу «рукотравой».

Даже от такого «дружеского» удара мне пришлось лечиться мелким исцеляющим эликсиром.

- Ээ... радуюсь, что мы так легко справились с противниками.

- Мы? - переспросил вампир. - Похоже, кто-то любит выезжать за чужой счет.

От его тона меня бросило в холод.

- Да я просто не успел, толком развернуться, - поспешно оправдался я.

- Верю, - показал острые клыки в улыбке вампир. - Поэтому дальше вперед пойдешь ты со своим бесполезным летающим фонариком, а я посмотрю. Ты слышал о Духе Охоты?

- Ээ... клан такой?

Черт, откуда он знает о той парочке, внесшей меня в черный список клана? Он все-таки игрок или администратор?

- Здесь есть клан Дух Охоты? - искренне восхитился Вельхеор. - Огонь! Но нет, я говорю о философии. Квинтэссенции многовековой мудрости, смысле жизни, - красные глаза вампира начали светиться словно прожекторы. - И отличном поводе для смерти! Ты готов умереть?

В первый момент под взглядом вампира мне захотелось вызвать меню и быстро выйти из игры. Странное ощущение, когда кто-то улыбается тебе в лицо, а ты уже чувствуешь себя порезанным на кусочки и распиханным по прозрачным баночкам с аккуратно выведенными подписями частей тела. Тфу, блин, это все атмосфера Инферно влияет - в голову черти что лезет. И звучащие из темноты завывания отнюдь не способствуют душевному спокойствию.

- Вообще не готов, - честно ответил я. - Не сегодня и вообще не в этом тысячелетии.

- Тогда попробуй не умереть, - подтолкнул меня вампир.

Я еще раз посмотрел на него и понял, что спорить с Вельхеором не стоит даже пытаться - себе дороже. Он-то меня точно с одного удара убьет, а с жителями Инферно я еще немного повоюю. Да и по факту бескожие люди не были особо

серьезными противниками, просто слегка вывели меня из равновесия своим видом. Об Импах и говорить нечего, с нынешней экипировкой я бы их и сам разогнал с легкостью.

В следующей локации противниками оказались самые обычные демоны. Честно говоря, я вздохнул с огромным облегчением. На сегодня с меня кошмаров уже хватило. А это... ну, подумаешь, какие-то демоны-бодибилдеры с копьями наперевес.

«Слабые демоны, 50 ур.» – прочитал я в их инфе.

«Да, плюс 13 уровней это нехилая разница, но на моей стороне экипировка, оптимизм... – Я покосился на довольную бледную физиономию вампира и мысленно добавил: – И страх!»

Агрились демоны по двое-трое, что позволило мне в полной мере воспользоваться своим преимуществом в скорости. Резкий, как пуля дерзкий, это почти про меня. Ну, на фоне настолько медлительных противников – точно. Я с легкостью держал их на расстоянии с помощью цепи, методично поливая молниями и шустро разрывая дистанцию в случае опасности. Подобную тактику я уже использовал в канализации, только крокодилы могли атаковать лишь по прямой, а демоны двигались более хаотично. Но всегда услужливо предупреждали громким ревом, что собираются броситься вперед. Вот такие молодцы.

После того, как я дважды пропотев завалил пятерых демонов, вампир похлопал меня по плечу и отодвинул в сторону.

– Мы так здесь на полдня застрянем, а мне хочется еще взглянуть на нижние уровни. Ты не такой трус, как я думал, но все равно совершенно бесполезен. Так что просто отойди в сторону и дай взрослому дяде с ними разобраться.

– Я изначально так и предлагал, – слегка обиженно буркнул я.

Вообще-то для персонажа моего уровня убивать таких противников – это очень круто. Я где-то даже немного был горд собой... до последней фразы вампира. Легко унижать других, когда ты читер с чудовищной силой, даже не имеющей численного отображения в игре.

– Не отставай, – вдруг скомандовал Вельхеор и бросился вперед.

Его движения резко ускорились и для меня он превратился в сплошное черное пятно, передвигающееся от одного противника к другому. Мне оставались лишь очки опыта и дроп, который я просто не успевал поднимать, стараясь не отстать от вампира. Правда, из демонов выпадали только какие-то материалы для крафта: когти, глаза и прочие «милые» запчасти. Я бы предпочел получить от них оружие или броню, но то ли мне не везло, то ли дроп с демонов изначально не предполагал ничего кроме расходников.

И мы продолжали движение вперед. Я даже не всегда мог рассмотреть противников, встречавшихся нам на пути, Вельхеор убивал их уж слишком быстро. Вроде бы там были адские гончие и какие-то летающие головы, но это не точно. Возможно, головы становились летающими только после соприкосновения с вампиром. Зато, когда этаж закончился, я стал обладателем аж 39 уровня и инвентаря, забитого до отказа судорожно набранными по пути шмотками.

Уровень закончился не обычной лестницей, а огромными воротами. Высотой под самый потолок, из блестящего черного камня, без лишних украшений, которые могли бы хотя бы намекнуть, что ждет меня внизу. Зато подсказку услужливо дала система:

«Владения генерала Прорыва Инферно».

«Ого, финальный босс уровня! Жаль, что вампиру нужно уходить, а то я бы еще побродил с ним по подземельям денек-другой, – мечтательно вздохнул я. – Я бы уровнем двадцать запросто поднял. Но и так неплохо, если мы сможем завалить босса, я точно наберу сороковой уровень и получу неплохой дроп».

– Мое время уже заканчивается, – будто в насмешку над моими мыслями, сообщил вампир. – Так что дальше тебе придется идти самому.

Поставив на землю дверь, он продемонстрировал появившуюся над ней прямо в воздухе табличку «Выход». Но не игровой вариант, который я обычно видел в

интерфейсе, а самую обычную, светодиодную.

«Блин, как обидно-то! – чуть не взвыл я от досады. – Один я босса точно не одолею, даже пытаться не стоит. Может, все-таки попробовать уговорить вампира забежать на минутку в эти ворота? Ему там дел-то на один удар».

– Эх, жаль, – возможно, излишне патетично проговорил я. – А впереди осталось самое интересное – босс уровня. Наверняка какая-нибудь особо жуткая тварь.

Ну давай же, не ломайся...

Но вампир не повелся и лишь виновато развел руками:

– Очень хотел бы посмотреть, но с табличкой шутки плохи. В последний раз, когда я пропустил исчезновение двери, мне пришлось десять лет на необитаемой планете провести.

– Ээ, ну, тогда конечно, – озадаченно проговорил я.

Необитаемые планеты? Что он городит вообще?

– Повеселись там за двоих, – похлопал меня по плечу вампир, в конце слегка сдавив плечо.

– Да у меня еще дела есть, как-нибудь потом туда загляну, – быстро проговорил я, пытаясь осторожно выбраться из его хватки.

Интуиция подсказывала, что вампир явно задумал что-то недоброе. Слишком уж радостно он скалился, глядя на меня.

– И, кстати, запомни мои слова, – вдруг посерьезнел вампир. – Эта игра не настолько виртуальна, как ты думаешь. Иначе, я бы просто не смог сюда попасть. И в любом случае, – он вновь осклабился. – Держись там, удачи и здоровья.

«Надо срочно выйти из игры», – успел подумать я, а затем Вельхеор взял меня за шкуру и просто швырнул в ворота.

«Вы ступили во владения генерала Прорыва Инферно – Демона Крови Харса. Генерал появится через 2 минуты. Молитесь, глупцы!».

«Вот зараза! – зло подумал я. – Ну, ничего, сейчас подожду эту пару минут и спокойненько...»

Додумать мысль я не успел, поскольку ворота передо мной задрожали и медленно обрушились, лишив меня возможности живым покинуть финальный уровень инстанса.

– Да ладно?! – не удержался я от восклицания. – А так разве можно?!

Но факт оставался фактом, проход действительно оказался основательно завален. И именно в этот момент планшет решил напомнить звуковым сигналом, что скоро подойдет моя очередь в имперской канцелярии и задерживаться в подземелье мне определенно не стоит. Как будто я и без напоминаний этого не понимал.

Черт, черт, ЧЕРТ!. Мало того, что я не смог узнать, откуда взялся этот вампир, и кем он был. Так эта сволочь еще и разрушила по идее неуничтожимый выход с уровня инстанса! Это вообще законно?! Теперь чтобы выбраться отсюда мне остается лишь умереть от рук босса, ведь дорогущих телепортов «просто на всякий случай» я с собой, разумеется, не взял, а одолеть этого монстра в одиночку просто невозможно!

А перед носом тем временем продолжал маячить таймер отсчета:

«Генерал появится через 1:42... 1:41...»

Ну нафиг!

Я решительно вызвал меню и нажал «Выход». Нужно было срочно с кем-нибудь обсудить все произошедшее. Жаль только контакта дяди Бори в реале я взять не догадался, вот он бы лучше всех подошел на роль консультанта по любым игровым вопросам. Что ж, оставался еще Артем. Хоть он разбирался в реалиях Арктании не так хорошо, как пронырливый торговец, но зато был единственным, кому я мог полностью доверять и рассказать абсолютно все.

Денёк сегодня выдался не слишком удачным, но тут мне повезло, и Артем оказался в зоне доступа. То есть, я умудрился застать тот редкий момент, когда он не занимался в тренажерке, оставив телефон в раздевалке, не находился в игровой капсуле, и не спал. Сильно подозреваю, что это все его возможные жизненные состояния. Не уверен даже, что у него есть девушка, хотя, о настолько личных вещах мы почему-то никогда не разговаривали. Наверное, просто не напивались до нужной кондиции.

- Здравов, Повелитель Молний, - весело рыкнул в трубку мой друг.

Я невольно скривился от подобного обращения, мысленно представив сидящих где-то там на прослушке суровых мужиков, работающих на Папашу Ротшильда. Но по здравому размышлению пришел к выводу, что ничего страшного в этом нет. За такими вещами должен следить мой ангел-хранитель - виртуальный божок Хотей, ведь смог же он избавить меня от камер и микрофонов в квартире. Подозреваю, если бы не он или кто-то из его виртуальных друзей, у меня бы и капсулу давным-давно забрали, как когда-то грозились. И если бог удачи смог получить доступ к базам данных РусВиртТеха, то уж от обычной прослушки он меня точно уберезет.

- Ага, и тебе привет, гном, - не остался я в долгу. - Есть время?

Пользуясь свободной минуткой, я быстро залил кипятком растворимый кофе и открыл упаковку печенек.

- Вообще у «крыс» через двадцать минут рейд, но черт с ними. Я все равно собирался уходить из клана. К тому же у меня есть интересные новости, но их лучше сообщить не по телефону. Могу прихватить пиццу, пиво и приехать на экстренное совещание.

- Заинтриговал, - хмыкнул я. - Ты хоть намекни.

- Похоже, я нашел кое-кого... похожего на тебя.

- Думаю, в Москве живет много умных и красивых программистов, это не так уж сложно.

Артем фыркнул в ответ:

- Очень смешно. Я про твои способности.

Я чуть со стула не упал.

- Да ладно!

- Прикинь. Искал в сети видеоролики с... - Он на какое-то время завис, пытаюсь подобрать слова.

- Ой, не парься, - поспешно сказал я. - Либо наш общий виртуальный знакомый может защитить мою приватность, либо нам все равно крышка. Будем реалистами, шпионы из нас никакущие. Я еще не успел рассказать, что нашел дома благодаря Хотее десяток камер и микрофонов? Похоже, добрый Папаша Ротшильд заинтересовался моей личностью всерьез.

- Твою ж мать! А мой дом Хотей может проверить?!

- Ты думаешь, он у меня на побегушках работает? Я вообще не особенно понимаю, как и почему все это происходит. Лучше расскажи, кого же ты нашел?!

- Ты говорил, что пытался мониторить игровые форумы. А я решил пойти другим путем и поискать в сети видеоролики с различными фокусами с электричеством. На одном из популярных каналов я наткнулся на мужика, левитирующего стальные предметы. Что-то вроде Магнетто из комиксов про «Людей икс».

Удобно устроившись в кресле, я глотнул кофе и наконец-то расслабился. Все-таки путешествие по адскому подземелью в компании шибанутого вампира

слегка выбило меня из колеи. А может даже не слегка.

– Круто, – скептически сказал я, откусив печеньку. – Только такой ролик склепать дело получаса даже для меня, а я в графике разбираюсь очень посредственно.

– Я тоже так подумал. Но в комментариях увидел сообщение от одного своего старого знакомого. Он чуть ли не с пеной у рта убеждал всех, что лично знаком с этим Магнетто и неоднократно видел использование способностей в обычной жизни. В общем, созвонился я с ним, и он обещал нас познакомить с феноменом.

– Хм... ну фиг знает. Ради интереса можно попробовать, конечно, – без особого энтузиазма согласился я. – Ты мне ролик кинь, я гляну и потом обсудим за пивом.

– Так давай сейчас приеду, чего тянуть.

Я на какое-то время задумался. С одной стороны, я так уютно устроился в кресле с кофейком, и возвращаться в игру, чтобы получать по шее от кровавого демона совершенно не хотелось. Да и время в изолированном инстансе застынет до тех пор, пока я не вернусь, почему бы не сделать паузу? Но с другой стороны, у меня там очередь в канцелярию подходит и нужно действительно торопиться!

– Нет, сейчас не могу, – скрепя сердце, сказал я. – Сначала нужно решить проблемы в игре и сесть на цеппелин в земли гномов. И, кстати, я чего, собственно звоню. Что ты знаешь о вторжениях из измерения Инферно в инстансы?

– Стремная штука, – тут же ответил Артем. – Сам не видел, но народ говорит, что там лютая жесть происходит. И не только в плане сложности. Разработчики конкретно перестарались с реализмом и у некоторых особо впечатлительных игроков уже были нервные срывы от увиденного.

Меня невольно передернуло от воспоминаний о визжащих людях с содранной кожей. Будь на моем месте среднестатистическая современная девушка, ей бы наверняка потребовался принудительный прием успокоительных. Да и далеко не всякий психологически здоровый мужчина с таким зрелищем справится.

– Это точно. Я сегодня попал в один такой, – чуть севшим голосом признался я. – И даже до босса дошел, но что делать дальше не знаю.

– В смысле?! – крикнул в трубку Артем, чуть меня не оглушив. – Ты же не можешь вступать в группы. Один что ли прошел целый инстанс и все дополнительные уровни? Это же нереально!

– Ну... практически один, – уклончиво сказал я. – Это сейчас не так важно. Лучше скажи, есть ли инфа о боссе Демоне Крови Харсе? Как его пройти?

– Одному точно никак, – тут же сказал мой друг. – Можно даже не искать инфу. С твоим уровнем, да еще и в одиночку босса повышенной сложности в любом случае не завалить. Зачем ты туда вообще полез? Я думал, в это время ты уже будешь на полпути в земли гремлинов?

Ну да, будь у меня толика здравого смысла или везения, я бы так и сделал. Возможно, титул и информация о проклятии от дяди не так уж и важны для прохождения главного квеста. И уж точно мне не стоило спускаться в чертов инстанс. Но кто же знал, что там откроется портал в Инферно, да еще и появится эта ходячая игровая дыра или «пасхалка»? До сих пор не понимаю, что же вампиру было от меня нужно? Если это и чей-то шпион, то слишком странный.

– Не поверишь, но у меня нет выбора. Я застрял на уровне с боссом и могу выйти только после смерти. Вот я и решил не просто покончить с собой, потеряв часть опыта и какие-нибудь ценные шмотки из инвентаря, а сделать все возможное, чтобы победить. Ну а вдруг?

Артем на какое-то время затих, а вскоре я услышал его бормотание:

– Так, Харс, Харс... в открытых источниках, разумеется, ничего нет. Слишком мало времени прошло с появления фракции Инферно. На клановом форуме есть немного инфы... да, «крысы» попадали на Демона Крови, это просто подвид демонов такой, а не именной босс. Наши буквально вчера столкнулись с ним нормальной группой из пяти игроков и раскатали без особых проблем. Есть короткое описание способностей, но никакой тактики игроки запариваться и описывать не стали. Да и тебе она бы все равно не подошла, ведь ты один и...

– Что за способности? – нетерпеливо перебил я.

– Выглядит как типичный и очень мерзкий демон. Да они все мерзкие, вообще-то. Вместо подробного описания в основном мат. Каждая нанесенная им рана накладывает дебафф «Кровотечение», ограничения на количество нет, они могут стакаться[4 - Стакаться (от англ. stack) – складываться.] бесконечно. Когда жизнь одного из игроков проседает до тридцати процентов, Харс создает из вытекшей крови его дубля с идентичными способностями. Сам же демон никакими особыми умениями помимо перечисленных не обладает и просто дерется в ближнем бою с помощью когтей.

Пока звучит не очень страшно.

– Противник не сложный, – подтвердил мои мысли Артем. – Но только для группы. В одного его завалить, как и любого другого босса в инстансах, практически нереально. Возможно, с этим мог бы справиться кто-то вроде паладина, с хорошей защитой и исцелением ран, но явно не твой кривой класс.

– Чего это сразу кривой?! – возмутился я.

– А то ты сам не знаешь. Ты не боец ближнего боя с хорошей защитой, не ассасин с умениями скрытности, и не стрелок или маг с атаками дальнего боя. Мало того, что вся твоя магия действует только на средней или ближней дистанции, так и оружие ты выбрал такое же неудачное. Я вообще не видел никого кроме тебя с этой бесполезной цепью! Против туповатых мобов ты еще можешь продержаться, но в бою с игроками у тебя нет ни единого шанса.

Вообще, касательно цепи я не был с ним полностью согласен. В бою против глуповатых мобов оружие средней дистанции работало просто отлично. Да и под защитой гномов цепь шаньбяо в связке со способностями действовали идеально. А вот в бою один на один с сильным и достаточно умным противником отбиться цепью будет действительно проблематично.

– А есть какие-то укрытия в зале, дополнительные способы ослабить монстра? – с надежной спросил я. – Может есть хоть какая-то информация?!

Я уточнил как выглядит зал не только потому, что перед выходом не успел толком осмотреться. Просто в играх часто с появлением главного противника

территория преобразуется и появляются какие-нибудь дополнительные безопасные зоны или способы нанесения дополнительного урона.

- Никакой инфы нет. Я могу спросить у авторов темы, но не факт, что они сразу ответят.

- Да ладно, забей, у меня времени нет. Там очередь в имперскую канцелярию подходит. В крайнем случае, красиво убьюсь об него с разбегу, и отправлюсь по своим делам.

Артем хмыкнул.

- Ну ты оптимист. Не в крайнем случае, а в единственном возможном. В одиночку босса никак не завалить.

- Да ладно тебе, - слегка обиделся я, хотя отлично понимал, что он совершенно прав. - У меня, между прочим, топовый шмот... ну, для моего уровня.

- Вот именно, что для твоего уровня, - ехидно подметил Артем. - Кстати, идея получать экипировку от «Неназываемых» все-таки далеко не самая удачная, особенно теперь. Ты сам говорил, что не хочешь оставаться их должником, а в дальнейшем тебе еще понадобится много игровых денег на расходники и экипировку. Да и порталы могут значительно помочь в передвижении по Арктании, а стоят они баснословных денег.

- А то я сам не знаю, - раздраженно буркнул я, покосившись на кучку миниатюрных подслушивающих и подглядывающих устройств, валяющихся на столе. - Но какой у меня выбор?

Я старался не думать об этом, но с того момента, как я получил на почту новую экипировку, мысль о «Неназываемых» постоянно мелькала где-то на краю сознания. Чем больше помощи я от них получу, тем сильнее стану им обязанным, и тем наглее они будут себя вести. И кто знает, что еще попросит сделать добродушный Папаша Ротшильд в реале и как глубоко сунет свой нос в мои дела?

– Я вот думаю, с моим уровнем можно неплохо зарабатывать даже простым фармом и квестами. Раз уж я не могу присоединиться к тебе в игре, то временно буду заниматься экономической поддержкой. А уж если я перестану тратить время на клан и сосредоточусь на фарме, то станет еще легче.

– Отличная идея, – легко согласился я. – Деньги лишними не будут, а от помощи Папаши Ротшильда я откажусь с огромным удовольствием. Только из клана все же не уходи, смущает меня странный интерес Софи к моей персоне, возможно, «крысы» что-то еще задумали в обход «Неназываемых». Пусть с тобой и не делаются всей информацией, но лучше быть к ним поближе просто на всякий случай.

– Тогда мне точно нельзя пропускать клановые рейды. А еще я сегодня продам все лишние шмотки, и отправлю игровые деньги тебе. Думаю, с ними ты сможешь позволить себе своевременно менять экипировку последующие уровни десять.

– Спасибо, бро! – искренне поблагодарил я. – А индивидуальных телепортов в клане на продажу случаем нет?

– Они стоят очень дорого, и цена, вопреки логике, только повышается. Но как только появится возможность, я тебе сразу достану парочку. Все, я побежал. Удачи тебе с боссом, вечером споемся.

– Давай. Как только закончу убивать босса и сдам квесты, сразу напишу.

– Окей. А, и видео не забудь посмотреть, я ссылку кинул!

Послушав Артема, я завершил разговор и тут же включил видео. Канал известного видеоблогера был посвящен разоблачению различных «псевдомагов», и в одном из подобных видео и засветился заинтересовавший моего друга индивид. Обычный с виду мужчина лет сорока довольно успешно демонстрировал способности по левитации железных предметов. И, собственно, все. Никаких упоминаний о вылетающих перед глазами игровых менюшках и вообще виртуальных игр. Он больше напоминал успешного фокусника, нежели настоящего мага. Но, если Артем уверял, что способности настоящие, то стоило действительно проверить этого «иксмена». Потом. А пока мне пора было возвращаться в капсулу.

Кофе допит. Нервы немного расслаблены благодаря разговору с другом. Все-таки насколько легче сталкиваться с проблемами и, тем более, необычными явлениями, когда их есть с кем обсудить и посоветоваться. Не представляю, как многочисленные герои книг справляются со всякой чертовщиной в одиночку, когда даже поговорить толком не с кем. А когда есть поддержка, которая не только подтверждает, что ты не сошел с ума, но и обеспечивает уверенный информационный и финансовый тыл, то дышать становится значительно легче.

Устроившись в ложе, я на какое-то время застыл, не решаясь входить в вирт. Все-таки там мне предстояло практически сразу начать сражение с генералом Инферно, о котором я знал не так уж и много. Но целых два пункта тактики у меня уже было: не дать себя порезать и ни в коем случае не опускать жизнь ниже тридцати процентов. Подробным планом это явно не назовешь, но другого пока нет.

«Вход».

Светящийся круглый коридор буквально выплюнул меня в подземном зале, а система любезно сообщила, что до появления босса осталось всего полторы минуты. Что ж, по крайней мере, у меня было время, чтобы немного осмотреться и подготовиться к битве. Долгожданная тишина без стонов и криков торчащих из стен людей оказалась ничуть не менее пугающей, поэтому я поспешно вызвал для компании Спина. Светящийся шарик хоть немного развеял царивший в стороне от освещенного центра полумрак. Владения генерала Инферно представляли собой огромный зал размером примерно с футбольное поле с высоченным потолком. По стенам расположились цветные фрески преимущественно в красных тонах с какими-то страшными сценами, в которые я постарался особенно не всматриваться. Вряд ли в аду нарисуют веселый комикс о дружбе и взаимопомощи, а жести мне и на предыдущих уровнях хватило. Впрочем, я все же подошел ближе к одной из стен, пытаюсь понять, можно ли по ней взобраться наверх, если возникнет такая необходимость. А она наверняка возникнет! Разумеется, изображение оказалось достаточно мерзким и очень реалистичным. Шестирукий демон, разрывающий на части человека будто бы даже косил красным рубиновым глазом в мою сторону и тянул ко мне оставшиеся свободными две правых руки. Эй, он реально тянул! И даже пальцами шевелил!

В целом с предстоящим полем боя мне не повезло: никаких колонн или каких-либо выступов, за которыми можно было бы спрятаться. Да и стены, если честно, выглядели слишком подозрительно, я бы к ним лучше вообще не приближался. По сути я оказался на эдакой арене без шанса на отступление, а это далеко не самый лучший вариант для встречи с заведомо более сильным противником.

«Генерал появится через 1:06... 1:05...»

Нужен был какой-то план, но в голову ничего не приходило. Честно говоря, я надеялся увидеть что-то в окружении, что могло бы мне помочь, но и тут не сложилось. Мне осталось лишь провести инвентаризацию эликсиров и быстренько разобраться с характеристиками, до которых не доходили руки во время хаотичной прогулки по подземелью в компании Вельхеора. Конечно, жаль, что я остановился в развитии на тридцать восьмом уровне и не добрал еще хотя бы парочку, да и Спину все еще далеко до полноценного помощника. Но придется работать с тем, что есть.

Я поспешно открыл окно характеристик и пробежался взглядом по цифрам. Что же я могу противопоставить демону крови? Мне точно известно, что Харс выглядит как гуманоидный демон, а не какая-нибудь кровавая бесформенная клякса или гигантский монстр. И если ориентироваться исключительно на борьбу с боссом, я бы вложил большую часть очков характеристик в выносливость, чтобы увеличить количество жизней. С другой стороны, ну, не убью я его, и что? А потом буду страдать из-за того, что не вложился в интеллект или мудрость, которые улучшают мои способности еще и в реале. Хотя, может, так же работает и выносливость, просто это не особо заметно при столь незначительных значениях? Надо сделать пометку, чтобы устроить какой-нибудь эксперимент вроде пробежки на время до и после увеличения выносливости единиц эдак на двадцать. Или хотя бы силу проверить в тренажерке...

«Генерал появится через 0:39... 0:38...»

Так, не о том я думаю, сейчас нужно сосредоточиться на боссе. А свободные очки я распределяю, как и планировал изначально, по 15 в интеллект и мудрость, чтобы усилить атакующие способности. А еще десять оставляю для возможных экспериментов с силой и выносливостью. Эликсиры жизни и маны подготовлены, почти по шесть десятков каждого – более чем достаточно для одной серьезной битвы. Ну давай, демон, я готов!

И когда закончился отсчет, он действительно появился. Без всяких спецэффектов, как-то даже буднично, просто в центре зала открылся ярко-алый портал, и из него вышел классический краснокожий демон, как их обычно изображают в фильмах и играх. Разве что одет он был в частичную броню из чёрной как смоль стали, а не щеголял голым торсом. Смотрелся двухметровый здоровяк с когтистыми лапами весьма солидно, но на серьезного противника для нормальной команды из нескольких героев действительно не тянул. Другой вопрос, что я-то сейчас тут был один...

– Всего лишь один жалкий кусок мяса?! – проревел демон, очевидно, тоже не впечатлившись своим противником. – И ради этого меня оторвали от веселья в пыточной?!

Ладно, он был действительно очень мерзким. Да и выскочившая над генералом информация не слишком порадовала:

«Демон Крови Харс, уровень 45. Здоровье: 4500, повышенное сопротивление физическому урону»

С моим слабым уроном я мог его пару часов убивать, даже если бы демон совсем не сопротивлялся. Хотя, скорее всего, за это время я бы и сам умер от сопровождавшей его появление жуткой вони. Даже стоя метрах в двадцати от портала, я едва удержался на ногах от концентрированного запаха немытого животного. А уж когда демон открыл пасть... об этом убийственном супероружии Артем меня не предупреждал.

– Да я вообще не настаиваю, – поспешно крикнул я, отходя на несколько шагов. – У самого дел по горло. Может просто мирно разойдемся? Выход только покажите, и я сам уйду.

Демон хрипло закашлялся, хотя, как оказалось, это был такой своеобразный смех.

– А ты смешной. Отрежу твою голову, повешу у входа в пещеру, будешь веселить прохожих, – с этими словами он утер волосатой лапой выступившие на губах зеленоватые слюни и резво прыгнул в мою сторону сверкнув длинными когтями.

Становиться стендапером на таких сомнительных условиях мне совершенно не хотелось, поэтому я тут же швырнул ему в морду молнию, а сам попытался разорвать дистанцию. Сходиться в ближнем бою с такой тушкой явно не стоило, тем более, двигался он довольно шустро, и малейшая царапина грозила мне длительным эффектом кровотечения. Увы, меня нельзя назвать профессиональным бойцом, да и цепь, как и говорил Артем, едва ли можно считать удачным выбором для ближнего боя. Поэтому первую рану я получил почти мгновенно.

Вы получили критический урон: 50 ед., на вас наложен эффект «кровотечения» – вы теряете 5 ед. здоровья в минуту.

В принципе, 5 единиц в минуту это не так уж и много, хотя и больновато. А главное, в отличие от любой другой игровой боли, эта не проходила.

Вы получили урон: 10 ед., на вас наложен эффект «кровотечения» – вы теряете 5 ед. здоровья в минуту.

Но такими темпами я точно долго не продержусь. Хорошо еще, что от половины ударов меня защитила подобранная «Неназываемыми» броня, иначе он бы меня с первых ударов в мелкую капусту нашинковал. Но даже со столь хорошей защитой моя полоска жизней стремительно поползла вниз. Нужно было срочно что-то менять и брать инициативу в свои руки, иначе бой мог закончиться даже толком не начавшись. Пока же единственное, что я мог сделать – это бегать от него по залу, периодически вынужденно сталкиваясь в коротких стычках. Все-

таки двигался дурацкий демон намного быстрее меня. Спин крутился вокруг меня, старательно подлечивая утекающие пока еще тоненьким ручейком жизни, но толку с него было немного.

«Стоп! – запоздало подумал я. – Демон же одет в стальную броню!»

До этого в реале я использовал магнетизм, чтобы притягивать свои руки к железным арматурам в бетоне, но мы ведь обсуждали с Артемом возможность отталкивать железное оружие в игре. Конечно, я пока еще слишком слаб, чтобы повернуть этот трюк на приличном расстоянии, например, с тяжёлым мечом еще на стадии замаха, но если получится коснуться демона, то силы может и хватить.

Пока я думал эту дельную мысль, демон успел снести мне больше половины жизней.

«Нужно действовать!» – запоздало опомнился я.

К счастью, магнетизм сработал как надо, и в нужный момент демона оттолкнуло он меня на добрых пару метров, ещё и развернув вокруг своей оси. Я тут же воспользовался ситуацией, глотнул лечебный эликсир и попытался хоть немного разорвать дистанцию. Увы, получилось так себе: демон оказался слишком быстр, тут же приблизившись практически вплотную и вновь атаковав.

Импульсы магнетизма тратили не так уж много маны, поэтому, как быстро выяснилось, я мог использовать их практически постоянно, но далеко не мгновенно. Требовалось время, чтобы накопить заряд, достаточный, чтобы откинуть такую тушу. Да и коснуться огромного когтистого демона, во всю размахивающего лапами, оказалось не так-то просто. И это еще хорошо, что он не был вооружен чем-нибудь вроде меча, только благодаря этому хаотичные размахивания цепью и импульсы магнетизма худо-бедно, но держали демона на расстоянии. Если честно, я впервые почувствовал, насколько мое оружие не подходило для боев один на один. Возможно, Тема был прав, но менять цепь на что-то более удобное после почти сорока уровней прокачки умений уже явно поздно.

Увы, но ни магнетизм, ни удары цепи не наносили демону совершенно никакого урона. Напитать молнию или лазер достаточным количеством энергии я тоже не

успевал. На короткий промежуток времени возникла патовая ситуация, но это могло продолжаться только до тех пор, пока я мог успешно уворачиваться от ударов и успевать залечивать раны далеко не бесконечными зельями. И я понятия не имел, что делать дальше.

– Порву! – вдруг рыкнул демон, окутавшись красным свечением и ещё сильнее ускорившись.

Очевидно, это было что-то вроде суперспособности, временно повышающей скорость и урон. Как будто мне мало его стандартных показателей. Теперь, как бы быстро я не откидывал Демона Крови, он почти мгновенно возвращался и вновь атаковал.

К тому же я сам не заметил, как уперся спиной в стену. Плохо, но пока не смертельно. А вот схватившая меня за плечо рука чуть не стоила мне сердечного приступа.

– Мужик, закурить есть? – прохрипел низкий мужской голос прямо в ухо.

Услышать такое в разгар боя с демоном в подземелье Ада было настолько неожиданно, что я чуть не впал в ступор и не отправился в зону возрождения. В очередной раз отшвырнув настырного демона, я быстро обернулся, чтобы увидеть источник голоса. Как выяснилось, со мной заговорил один из барельефов – сидящий на ступеньках гопник. Точнее, его средневековая версия, одетая в некое подобие холщового спортивного костюма, с бутылочкой вина и семками. В отличие от других фигур, он обрел цвета и стал как-то даже объемнее, что ли...

– Ты кто? – удивленно спросил я через плечо, продолжая отбиваться от демона.

– Я Уас'я.

– Кто? – по инерции переспросил я.

– Уас'я, – повторил «гопник». – Это чисто эльфийское имя, между прочим. А ты кто по жизни, фраер? Не из «этих», случаем?

– Кого «этих»? – окончательно потерялся я.

– Ну, гномов.

– Ээ...

Честно говоря, мне было совершенно не до разговоров. Я выпил очередной эликсир восстановления здоровья, чтобы подлечить последствия атак демона и на всякий случай отошел от стены с гопником. Барельеф тут же потерял краски и застыл.

«Все-таки нет предела извращенной фантазии разработчиков, – в очередной раз подумал я. – Если здесь все барельефы двигаются от прикосновения, то это наверняка можно как-то использовать в свою пользу».

Вот только времени на изучение стен у меня совершенно не оставалось. Я едва успевал уклоняться от ударов и откидывать от себя настырного противника.

– Мерзкий кусок мяса, прими свою участь! – как-то даже немного обиженно заревел демон.

– Ага, щас, – прошипел я. – И вообще, из нас двоих ты на недожаренный бифштекс похож куда больше!

Демон наш диалог не поддержал, возможно, просто не позволял уровень интеллекта, и просто вновь ринулся в атаку. Тем временем проверив свои статусы, я с ужасом увидел, что на мне висит уже 9 эффектов кровотечений. То есть, помимо урона, получаемого от ударов Харса, я терял еще и по 45 единиц здоровья в минуту. Нужно было срочно придумать какую-нибудь победную тактику, но в голову как назло ничего не приходило. Своими силами я противника убить явно не мог, а помощи ждать неоткуда. Разве что...

Изучить барельефы на стенах я не успевал, но воспользоваться ими в тупую, не глядя, тоже можно рискнуть. Потратив некоторое время, пару килограмм нервных клеток и десяток лечебных зелий, я смог припереть демона к стене, на которой была изображена битва шестирукого монстра с кем-то вроде ангела. Ну, как битва, он попросту разрывал бедного райского жителя на части. Стоило

моему противнику коснуться каменного монстра, как он тут же зашевелился и схватил демона двумя свободными руками за плечи, будто намереваясь сделать расслабляющий массаж. Правда, расслабиться, когда в кожу впиваются длиннющие когти, наверное, все-таки сложновато.

Отлично!

Я тут же воспользовался свободным временем, чтобы накопить максимальный заряд Лазера – моего самого сильного атакующего умения, действующего на расстоянии. Лишь бы монстр смог хоть немного задержать Демона Крови.

И шестирукий действительно справился с возложенной на него задачей. На какое-то время. Демон немного затупил, не сразу поняв, кто посмел его удерживать, а затем с остервенением принялся отрывать торчащие из стены лапы. К счастью, прежде чем он вырвался, я успел сформировать мощный луч света, ударивший Харса прямо в морду.

«Вы нанесли урон электричеством: 100 ед.»

Ха! Первый урон, нанесенный мной с самого начала схватки!

Но расслабляться было рано, поэтому сразу вслед за Лазером я вновь нанес удар Магнетизмом в грудь демона, чтобы откинуть его обратно на стену. Правда, на полу уже валялись оторванные лапы бедного монстра и удерживать его стало некому...

Воу!

Я с удивлением понял, что барельеф полностью восстановился сразу после того как Демон Крови отшатнулся от стены. И хотя оторванные лапы продолжали валяться на полу, монстр вернул все конечности и был вновь готов к крепким объятьям. В которые я с радостью и зашвырнул Демона Крови.

– Да! – радостно воскликнул я. – Еще посмотрим, кто тут мясо!

Процесс пошел! Как это часто бывает даже в самых продвинутых играх, главное придумать удачную тактику и правильно ее реализовать. В результате раз за разом повторяя связку Магнетизм – лапы шестирукого демона – Лазер, я начал уверенно выносить генерала Инферно в одиночку.

Спустя тридцать, а то и сорок подобных монотонных циклов я смог понизить здоровье демона до красной зоны. Весь пол уже был покрыт оторванными руками монстра с барельефа и если бы битва и дальше продолжалась такими темпами, то вскоре я мог бы начинать складывать из них баррикады. А потом случилось непредвиденное – я попал Лазером в грудь демону и броня на нем не выдержала урона и разрушилась. А ведь у него осталось всего 200 единиц здоровья!

– Черт! – взревел я от злости на себя любимого.

Как можно было так лохануться?! Надо было целиться в морду!

– Я не какой-то мелкий черт, а Демон Крови! – заревел мой противник в ответ.

Все-таки уровень вложенного в него интеллекта сильно отличался от нормальных персонажей и явно не в большую сторону. Жаль низкий интеллект никак не влиял на его боевые качества. Тем более, я уже успел настроиться на победу и слегка растерялся, когда Магнетизм перестал работать. Поэтому и на рывок демона нормально среагировать не успел, тупо шарахнувшись в сторону и прикрывшись цепью шаньбяю. И разумеется, для Харса это не стало проблемой.

Вы получили критический урон: 46 ед., на вас наложен эффект «кровотечения» – вы теряете 5 ед. здоровья в минуту.

Вы получили урон: 20 ед., на вас наложен эффект «кровотечения» – вы теряете 5 ед. здоровья в минуту.

Вы получили урон: 31 ед., на вас наложен эффект «кровотечения» – вы теряете 5 ед. здоровья в минуту.

Я просто побежал от демона, используя все доступное мне время, чтобы накопить энергию для Лазера. Здоровье начало падать от кровотечения быстрее, чем восстанавливалось с помощью зелий и счет пошел на секунды. Когда у меня осталось всего два десятка хитпоинтов, я в последний раз использовал Лазер, выстрелив лучом из ладони в морду демону.

«Вы нанесли критический урон электричеством: 160 ед.»

Еще немного! У него осталось всего 40 единиц!

Увы, но больше я ничего сделать не успел, поскольку благополучно забыл о второй способности демона – созданию двойника из крови. Он, то есть второй я, появился из капель крови на полу и присоединился к демону в погоне за мной. И тут же использовал на мне цепной захват, к которому я совершенно не был готов. Оказывается, когда цепь сжимает твоё горло – это очень неприятно. Хотя, не так неприятно, как когти демона, вырывающие из груди твоё сердце.

«Блин, ну, почти получилось, – раздраженно подумал я, но быстро приободрился. – Ну и фиг с ним, я и так немало опыта получил с этого подземелья».

Умерев, я совершил короткий перелет по цветному коридору и возродился в подземелье, потеряв незначительную часть опыта. Вот только вместо того, чтобы оказаться по ту сторону завала, я вновь появился в зале генерала Инферно.

«Вы ступили во владения генерала Прорыва Инферно – Демона Крови Харса. Генерал появится через 2 минуты. Молитесь, глупцы!».

– Твою мать! – не удержался я от восклицания. – Как так-то?! Я же должен был оказаться снаружи, там, где оставил привязку! Я что, тут окончательно

застрял?!

На какое-то время я впал в полный ступор. В голове стоял гулкий звон, созданный полным отсутствием мыслей. Еще немного, и там бы образовался идеальный вакуум.

«Генерал появится через 1:21... 1:20...»

Так, спокойствие. Тактику-то я уже знаю, эликсиры маны и жизни еще остались. Паниковать ведь еще рано? Я смогу с ним справиться со второго раза, если сразу прижму к стене и не наберу «кровотечений».

– Снова ты, мясо, – раздраженно взревел демон, едва появившись из портала.

– Сам не рад, – тяжело вздохнул я.

А в следующий момент Демон Крови демонстративно скинул стальную кирасу и шагнул мне на встречу.

– В этот раз все закончится быстро, – проревел он, продемонстрировав в наглой ухмылке длинные желтые клыки.

Все-таки реклама не врала, и в Арктании практически любые неписи могли развиваться и самообучаться. Даже такие тупые.

– Ну нафиг! – зло подумал я, и нажал на кнопку «Выход».

Выбравшись из капсулы, я едва сдержался, чтобы не пнуть ее со злости. Но как бы не бесила меня черная полоса в игре, порча высокотехнологичного оборудования ничего не решала. Вообще, помочь мне теперь могла разве что официальная техподдержка, обратиться в которую я не имел никакой возможности, или виртуальный божок Хотей. Знать бы только, как его вызвать?

– Хотей! – громко позвал я в пустой комнате. – Мне нужна помощь.

И почти мгновенно запиликал телефон, оповещая о получении нового сообщения. В отправителях значился контакт, который я в телефон совершенно точно не забивал – «Ваш любимый бог Хотей».

«Ничем не могу помочь».

Ну защибись. Круто, конечно, что он настолько быстро реагирует на мои запросы, но вот ответ так себе. А главное, совершенно непонятно, как теперь выпутываться из сложившейся ситуации...

Глава 6

«Как же мне теперь с ним справиться? Без магнетизма шансов нет никаких, – обреченно подумал я, устало рухнув в кресло. – Неужели из-за глюка системы я теперь буду умирать от когтистых лап босса до тех пор, пока не потеряю все уровни? Бред же».

Всего один короткий бой с Харсом вымотал меня сильнее, чем все путешествие по подземелью. Там хоть немного передохнуть между боями можно было, а тут бесконечное напряжение, когда любая ошибка может стоить тебе виртуальной жизни.

Черт!

Артем, как и грозился, отправился в клановый рейд и стал недоступен, Хотей помогать отказался, а иных источников информации у меня нет. Разве что интернет, но и на него надежды мало, поскольку описаний подземелий Инферно в открытом доступе пока еще нет. Видимо, придется использовать самый экстренный метод – начать думать самому.

Если я все-таки хочу успеть к своей очереди, то у меня есть лишь одна попытка. Дальше уже торопиться будет некуда и можно спокойно дожидаться возвращения Артема, чтобы вместе составить грамотный план. Заодно и дядю Борю сможем через Тему к мозговому штурму подключить. А пока... что я могу сделать? Сменить цепь на что-нибудь более удобное в ближнем бою? Я бы с

радостью, но у меня ничего с собой нет. Кстати, можно попробовать спереть что-нибудь у обитателей барельефов на стенах. Ведь отрезанные демоном лапы монстра падали на пол, но не превращались обратно в камень. А значит, если отобрать у одного из монстров оружие, то есть шанс им воспользоваться. Желательно найти какое-нибудь длинное копье, чтобы получилось не подпускать демона к себе и наносить нормальный урон. Моя цепь с этим явно не справляется. И для полного счастья остается найти у одного из монстров эликсиры исцеления и маны, а то у меня их осталось слишком мало, даже на один затяжной бой не хватит. Мечты-мечты. Увы, но на данный момент у меня есть лишь несколько эликсиров и дурацкая цепь.

По моим прикидкам немного времени еще оставалось, поэтому я быстро зашел в интернет и начал искать ролики с персонажами, решившими использовать такое же оружие, как у меня. Я уже знал, что цепь шаньбяо не слишком популярна, но видеороликов с ней оказалось больше, чем ожидалось. Оказывается, на более поздних уровнях с добавлением различных стихийных атрибутов цепь выглядела очень эффектно. Горящая огнем, покрытая льдом или искрящая молниями, она крутилась вокруг игроков, создавая красивые и смертоносные узоры. И только по видео я наконец понял, чего мне не хватало для нормального использования этого оружия – способностей перемещения. Никто не стоял на месте, ожидая атак противника. Воины использовали навыки отскока, постоянно разрывая дистанцию, или, наоборот, приближаясь к противникам с дальней атакой. У меня же, увы, таких навыков не наблюдалось ни в игре, ни в жизни. У магов были свои способы перемещения, так называемые «скачки», но и их я изучить не мог. Слишком узкоспециализированный класс, которому не доступны обычные заклинания. Видимо, нужно было побольше поработать с инструктором по работе с оружием, он бы помог с техниками.

Я поспешно прокручивал видео, надеясь найти что-нибудь интересное и способное помочь разработать собственную стратегию. А время все шло и шло... Следующими я решил глянуть видео электромагов, и первый же ролик вогнал меня в ступор.

Вот я идиот!

Электромаг сто двадцатого уровня с помощью магнетизма управлял щитом, прикрывающим его от стрел. Конечно, это было более развитое умение магнетизма, поскольку я пока мог задавать предметам лишь несильный импульс от себя, или на себя. Но сам факт. Ведь подобным образом я способен

воздействовать и на свое оружие! Если цепь просто усилить магнетизмом, то силы удара может оказаться достаточно, чтобы откинуть от меня демона. Это же так просто! Жаль, я не пробовал использовать подобный навык раньше, и не очень хорошо представляю, какова будет сила цепи и сколько на это потребуется маны. А нормально протестировать свою задумку до боя я уже не успею, как, кстати, и исследовать барельефы в поисках оружия и эликсиров, ведь демон крови уже появился.

Я бодро вскочил на ноги.

В самом крайнем случае я быстро сольюсь и попробую еще раз. Да, потеряю уровень, но это уже мелочи, если я смогу со второго раза быстро расправиться с противником. И ведь по факту, я оказался в довольно сложной ситуации, но вместо того, чтобы впасть в уныние почему-то ощущал лишь азарт. Если задуматься, то и все происходящее с виртуальной богиней и моими сверх способностями скорее радовало, чем пугало. Даже несмотря на угрозу для жизни и сильный цейтнот[5 - Цейтнот - сильно ощущаемый недостаток времени.] я чувствовал себя на своем месте. И я действительно хотел выполнить квест «Дороги мечей» и узнать, что же будет дальше! И какой-то обычный босс демон меня точно не остановит!

Взбодрившись и сформировав какой-никакой, но все же план, я торопливо запрыгнул обратно в капсулу. Мы еще посмотрим кто кого!

Вновь появившись в игре, я оказался на том же месте, но демона перед собой не увидел.

«Вы ступили во владения генерала Прорыва Инферно – Демона Крови Харса. Генерал появится через 2 минуты. Молитесь, глупцы!».

Как так?! Отсчет пошел заново?! Хотя, это почти логично. Ведь если я нахожусь в инстансе один и выхожу из игры, то весь нанесенный боссу урон пропадает. Вот только я не думал, что и отсчет до появления Харса так же обнулится. Надо будет погуглить, чтобы лучше разобраться в механике, а пока лучше воспользоваться неожиданной возможностью и заняться делом.

Я отложил на время лишние размышления, вызвал Спина в качестве личного фонарика, и бросился вдоль рядов барельефов на поиски того, что можно использовать в бою.

Итак, кто же тут у нас? Уже знакомые мне бесполезный гопник и многорукий демон, затем летающие ангелы, до которых я явно не смогу дотянуться, тем более на бегу. Женщина-демон с огромными когтями, обдирающая кожу с кричащего от боли человека. Далее шла массовая битва людей и монстров, больше похожая на огромную кучу-малу. Кое-где даже оргия вписалась, но ее оживлять я уж точно не собирался. Зато попробовал выхватить пару оружий из рук обитателей барельефов. К сожалению, все они оказались очень плохого качества, раза в три хуже моей цепи.

Вы получили «Копию меча ангела»

Тип: временный.

Урон: 45-60, режущий.

Качество: 20

Прочность 64/100

Время существования – 30 минут, исчезнет при выходе из инстанса.

Таким мечом я Харса с высоким сопротивлением к физическому урону даже поцарапать не смогу. Да и так называемого «ангельского» щита, которым я надеялся воспользоваться, едва хватит на пару ударов. Больше ничего полезного кроме самого разнообразного оружия с довольно слабыми характеристиками у барельефов на первый взгляд не было, хотя...

Сидящий на троне огромный перекаченный человек держал в руках золотой кубок с вином. Ну, наверное, с вином. Пожалуй, стоило попробовать, что именно там за жидкость. Вдруг мне повезет?

Я в наглую схватился за кубок и дернул его на себя сразу, как только фигура начала оживать.

– Да как ты сме... – начал было возникать гигант, но я уже отпрыгнул за зону его «оживления».

Оп-па! Посуда осталась у меня, а барельеф вновь полностью восстановился.

«И что же это?» – с любопытством подумал я, всмотревшись в кубок для его идентификации.

Вы получили предмет – «Копия кубка с копией эликсира богов»

Нельзя убрать в инвентарь.

+ 100 здоровья, + 100 маны

Время существования – 30 минут, исчезнет при выходе из инстанса.

Бинго! С первого раза! Эликсир, конечно, слабенький, но проблему восстановления здоровья и маны решает. Правда, подбегать сюда каждый раз и прыгать за кубком с жидкостью во время боя будет довольно проблематично. Вот если бы жидкость можно было во что-нибудь перелить... Эй, у меня есть кое-что в запасе, я ведь все-таки стеклодув!

Я вытащил из инвентаря свое случайное изобретение – «Спиралевидную колбу» и попытался перелить в нее жидкость из кубка.

Вы получили предмет – «Копия эликсира богов в сосуде сомнительного качества».

При переливе жидкости часть пролилась, поэтому свойства воды ухудшились на 50 %: +50 здоровья, +50 маны.

Время существования эликсира – 30 минут, исчезнет при выходе из инстанса.

Да я чертов гений! Правда, каким-то образом умудрился пролить половину жидкости, поэтому гений криворукий, но это уже мелочи. Лишь бы эликсиры остались в инвентаре после повторного захода в игру.

Тем временем, пока я проводил опыты с эликсирами, поспешно наполняя колбы, в центре зала появился демон. Он вновь демонстративно скинул броню и заявил:

– В этот раз все закончится быстро.

– Посмотрим, – хмыкнул я и тут же нажал на выход.

Вернувшись в реал я уже знал, что именно нужно искать в сети. И нашел довольно быстро! В случае, если игроки покидали игру во время боя с боссом, зона действительно полностью обновлялась, как и память противника. В принципе, вполне логично. Вот только по правилам Арктании выйти из игры в разгар боя можно было только простояв неподвижно двадцать секунд, а за это время босс почти наверняка убивал любого игрока. В моем случае оба раза я успел выйти до первого удара, и поэтому задержка не требовалась. Что ж, этой тактики я и решил придерживаться до тех пор, пока не наберу достаточное количество эликсиров.

Вновь зайдя в игру, я убедился в том, что время до появления босса снова обнулилось. А самое приятное, что собранные мной эликсиры остались в инвентаре. Ну, с этим уже можно работать! Дело за малым – придумать, как справиться с самим демоном.

Я продолжил выходить и заходить в игру до тех пор, пока не набрал пятьдесят «эликсиров богов». Одновременно с этим я начал пробовать использовать магнетизм на цепи шаньбяо, чтобы усилить ее удар. И это неплохо получилось – урон возрос с 120 единиц до 150. Вот только без проверки умения на самом демоне, я не мог определить, будет ли удар иметь эффект отбрасывания. Во всяком случае, каменной крошки из стен мои усиленные магнетизмом удары стали выбивать значительно больше, чем без него. А затем, проведя еще один эксперимент, я неожиданно понял, что бросок наконечника цепи только с

помощью магнетизма наносит ничуть не меньше урона. То есть, по факту, я мог вообще не занимать руки цепью, а кидать ее исключительно за счет своей способности! Осталось придумать, как именно расположить цепь на теле, чтобы можно было ей управлять, и что тогда использовать в качестве основного оружия? Все-таки количество слотов на теле персонажа ограничено и обмотаться цепями по самое «не балуйся» не получится.

С новым импровизированным оружием вопрос решился довольно просто. Я занял цепью только слот левой руки вместо двух, закрутив ее от кулака до плеча, чтобы использовать эту часть в качестве дополнительной защиты благодаря защитному умению «блокировка цепью». Далее, применив магнетизм, я заставил оставшиеся полметра цепи с наконечником приклеиться к своему плечу. Благодаря простоте этого действия, я мог поддерживать наконечник в готовности к атаке почти не затрачивая маны. Что еще приятнее, даже когда я перестал думать об оружии, магнетизм продолжил работать. Затем в качестве проверки я использовал второй импульс, чтобы швырнуть цепь острым наконечными вперед ровно на полметра.

Хрясь!

Я все-таки действительно гений! По сути у меня получилось дополнительное оружие. Конечно, пока не Доктор Осьминог из человека-паука, но свое первое острое щупальце я заполучил!

Отняв несколько низкоуровневых оружий у жителей барельефов и закинув их в инвентарь, я взял в правую руку меч, которым, к сожалению, совершенно не умел драться. Но я и не планировал использовать его в качестве атакующего оружия, а лишь как средство защиты. На случай неудачи или поломки в инвентаре ожидали своей очереди несколько других похожих мечей, копья и секиры. В крайнем случае я мог бы просто забросать противника всем этим низкокачественным металлоломом.

Я несколько раз помахал перед собой мечом, наивно надеясь почувствовать непривычное для себя оружие. Затем попытался одновременно с ударами меча выстрелить цепью и вернуть ее обратно. Пусть игровая механика и брала на себя постоянное поддержание цепи на моем плече, задавать ей импульс и возвращать обратно приходилось мне самому. С одновременным управлением двумя руками это оказалось действительно сложно. Передо мной встала дилемма – рискнуть или еще потренироваться и подумать над тактикой?

Увы, но счетчик в планшете показывал, что осталось всего минут десять. Похоже, это был мой последний шанс успеть, а после, если я и смогу совладать с демоном, придется улететь без звания аристократа и разговора с дядей. А значит, лучше мне поторопиться!

– Снова ты, мясо, – в который раз рыкнул демон, появившись из портала.

Судя по всему, его интеллект был сильно ограничен, и демон не запоминал перезагрузки, а только полноценные бои. Но мне все равно показалось, будто теперь он выглядел злее, чем в предыдущие десять заходов. Я поспешно перекрестился, чтобы заполучить ценный баф «Пока гром не грянет», дающий +10 % урона по демонам.

– В этот раз все закончится быстро, – снова сказал демон-экспозиционист, скинув броню, и добавил, неожиданно отойдя от шаблона: – Очень быстро.

Броня упала на пол, и я тут же бросился на демона. Этого он явно не ожидал, как и я сам, в общем-то. Решение было спонтанным по принципу «умирать так с музыкой» или «чего тянуть кота за лапку?».

Я нанес мощный удар мечом наискосок, но демон подставил мускулистую руку и оружие буквально вывернуло из моих пальцев. Похоже, с нулевым навыком владения мечом стоило начать тренировки с неподвижных и очень мягких чучел, а не огромного демона с непробиваемой кожей. Сомнительный план боя развалился после первого же удара.

Немного затормозив от удивления, я мысленно скомандовал наконечнику цепи атаковать демона в лицо, а сам поспешил достать из инвентаря следующее оружие.

«Вы нанесли критический урон: 30 ед.»

Вы освоили специальный удар «Хвост скорпиона».

Удар цепью наносится столь неожиданно, что урон может стать критическим с вероятностью 3 %,

шанс отбрасывания противника 10 %.

Умение владения цепным оружием + 0,5»

«Открыто новое умение «Магнетизм»

Чем выше уровень владения магнетизмом, тем меньше маны требуется для управления стальным предметом.

Умение магнетизма + 0,5»

Я не особенно вчитывался в вылетевшие сообщения, но зато успел заметить самое важное из них – я нанес просто огромный физический урон! Нет, на фоне урона, наносимого молнией это было слабовато, но ведь у демона было высокое сопротивление к физическому урону и раньше я его даже поцарапать не мог. Зато теперь один удар цепи, усиленной магнетизмом, смог не только оттолкнуть демона от меня, но и неслабо так ранить!

Харс взревел от боли и бросился в атаку, но я уже вытянул перед собой копье, не давая ему достать меня когтями. Пока копье сдерживало противника, я быстро влил максимум маны в «Лазер» и выстрелил.

«Вы нанесли урон электричеством: 60 ед.»

Ха! Да я так убью его, не получив вообще никакого урона! Сберегу нервную систему, поскольку получать урон с болевыми ощущениями, включенными более чем на 90 % удовольствие весьма сомнительное.

Хруст!

Копье сломалось и Харс мгновенно сблизился со мной, нанеся сотню единиц урона и вызвав кровотечение. Но поддавшись азарту, вместо того, чтобы отбегать от него, я вновь использовал цепь и нанес удар, откинув демона от себя. Затем быстро выпил эликсир и достал из инвентаря следующее копьё. Эх, знал бы, что они такие хлипкие, набрал бы побольше оружия! А теперь не уверен, что мне их хватит до конца боя.

А дальше начался бой по одной и той же схеме – отбивание копьём, выстрел «Лучом», «Хвост скорпиона», эликсир богов, и снова копьё. Спин летал вокруг меня и старательно восстанавливал здоровье, что в расчете на длительный бой даже давало кое-какой эффект. Все-таки плюс двадцать единиц здоровья в минуту тоже не лишние. Когда оружие в инвентаре закончилось, я стал отбиваться рукой с намотанной на нее цепью и получать больше урона, но все равно продолжал вести бой в своем ритме. Мне повезло, что демон оказался реально туповатым и даже не пытался сменить тактику. У него даже ни разу не получилось понизить мои жизни настолько, чтобы создать клона.

И вот спустя какое-то время я неожиданно увидел, как демон падает на пол, а передо мной выскакивает сообщение о полученном опыте и взятии 39 уровня.

– Да! – взревел я, устало опустившись на колени. – Я сделал это!

Не то чтобы я имел привычку кричать в пустых помещениях, но эта победа стоила того! На мой взгляд, я буквально совершил невозможное, причем произошло это неожиданно легко. Бой казался мне совершенно безнадежным, а тут выяснилось, что я даже не потратил и половины заготовленных эликсиров. Теперь даже жалко, что после выхода из инстанса они все равно исчезнут.

Вы в одиночку убили босса дополнительного уровня Инферно.

Бонус к полученному опыту: +50 %.

Вы получили достижение «Один в поле воин».

В случае прохождения инстанса в одиночку + 10 % к урону, защите и восстановлению здоровья и маны.

Немного отдышавшись, я поднялся на ноги и посмотрел, что же выпало из моего противника.

Ого! Мне действительно повезло, и я заполучил сердце демона! Несмотря на то, что сердца, как безусловно жизненно необходимые органы, были у всех демонов, выпадали они крайне редко. И теперь я мог весьма выгодно продать эту штуку, а еще лучше попросить кого-нибудь за доплату сделать для меня из него свиток портала и таким образом избежать долгой дороги в земли гномов. Еще бы второй портал где-то достать для Фрама, и было бы вообще отлично.

Помимо сердца я получил еще и когти демона, наверняка являющиеся весьма полезным материалом для крафта, и легендарную стальную кирасу. Мне она пока еще не подходила, поскольку на артефакте стояло ограничение 40 уровнем, да и идентифицировать ее свойства я сам не смог. Но судя по качеству, штука могла оказаться полезной. И все-таки странно, на мой взгляд выпало слишком мало лута для такого крупного босса. Нет, конечно, все лучше, чем ничего, но немного обидно. Хорошо хоть достижение заполучил довольно полезное, особенно если я хочу и дальше прокачиваться в инстансах.

Тем временем в центре зала появился портал, ведущий к выходу. Я мигом забыл о своем недовольстве наградой за босса и сразу же ломанул прочь из инстанса. Мало ли еще какая-нибудь неожиданность случится на мою голову. Нет, нет, я лучше быстрее свалю отсюда куда подальше.

И ведь как в воду глядел – стоило мне сделать первый шаг, как все окружающие меня барельефы начали оживать. Выглядело это, прямо скажем, страшновато: скрытые полумраком фигуры тянули ко мне свои руки, когти, зубы, щупальца. Особенно старался тот мужик, у которого я добрую сотню кубков с вином выхватил. Уж не знаю, могли все эти существа нанести мне какой-то урон или нет, но проверять я этого не стал и поспешно нырнул рыбкой в портал.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Сноски

1

Сапорт (англ. support – поддержка) – в играх персонаж, выполняющий функции поддержки – использующий заклинания усиления атаки, повышения защиты и лечения товарищей по команде, а также ослабляющий соперников.

2

Шепот – свойство чата в играх, позволяющее игрокам обмениваться личными сообщениями, видимыми только им.

3

Инстанс (англ. instance – случай) – в онлайн-играх локация, экземпляр которой создается лично для игрока или группы.

4

Стакаться (от англ. stack) – складываться.

Цейтнот – сильно ощущаемый недостаток времени.

Купить: https://tellnovel.com/ru/kosh_aleks/odinochka-hranitel-podzemel-ya

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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