Восхождение

Автор:
Карина Вран

Восхождение

Карина Вран

Восхождение #1Лучшая из лучших

Вероника, талантливая студентка училища искусств, рано потеряла родителей – и веру в людей. Она привыкла полагаться на себя, поэтому ради будущей финансовой стабильности начинает играть в «Восхождение», виртуальный мир с полным погружением. Но что, если игра может принести не только выгоду?..

Добро пожаловать в мир «Восхождения»!

Карина Вран

Восхождение

Официальный цвет «Восхождения» – пурпурный. Эмблема, флаг и логотип игры содержат общее изображение. На нем ртутной серпантинной лентой вьется дорога, до самой вершины горы. На пике высится замок, в его ворота и упирается край серпантина. Абрис замка вызолочен отсветом садящегося светила, наполовину скрывшегося за горизонтом. Цвет небес – насыщенный пурпур.

И гора, и замок существуют на просторах Тионэи, мира, в который погружаются игроки «Восхождения». Тот, кто первым поднимется к вершине, захватит замок и наденет на чело свое корону владельца, будь он предводителем войска или же героем-одиночкой, получит от компании-создателя колоссальный денежный

приз, равный числу зарегистрированных пользователей.

До сих пор ни замок, ни одинокий пик не найдены. Тионэя столь огромна, что на обнаружение этой ключевой локации могут уйти годы. Неизвестно также и название замка, поэтому игроки, упоминая его, говорят не иначе как Замок пурпурных небес.

Каждое ее утро начиналось в маршрутке. За тусклым замызганным стеклом проносились одни и те же покосившиеся столбы, растрескавшийся асфальт и изумительная зелень – в обрамление серой убогости дорог. Стандартные многоэтажки оставались вне ее внимания, будничные и обыкновенные, они портили лик ее любимого города. Питер. Даже ему не обойтись без скуки спальных районов.

Вероника вздохнула. Ежедневный ритуал включал в себя эту поездку, как ни крути, на маршрутке удобнее добираться до училища, чем на метро. А частники, готовые за пару сотен подкинуть куда требуется, подорвали бы скромный бюджет девушки. Плевать. В городе весна, теплая, хоть и припозднившаяся в этом году, радующая глаз, и ее настроение не испортит ни ругань водилы кавказской наружности, ни дребезжащее нутро маршрутки, ни пары перегара с задних сидений.

– Разрешите? – обратилась она к пухлой седеющей брюнетке, мусолящей мягкий переплетик Донцовой.

Та буркнула нечто невразумительное в ответ и немного посторонилась, не отрываясь от чтива. Вероника снова вздохнула, перешагивая через безвкусные синие босоножки. Культурная столица. К счастью, терпеть это эстетическое безобразие пришлось не долго: транспортное, с позволения сказать, средство с визгом затормозило на требуемой остановке.

Дворы, сквозь которые она срезала путь до училища, обиталища муз и кузницы талантов, благоухали сиренью. Вероника твердо решила на обратном пути уделить часик-другой эскизам раскидистого, на удивление не ободранного куста. Главное, не забыть картон под эскизы…

– Где ты шляешься?! – завопила при виде Вероники сокурсница. – Юрьевна в бешенстве, когда к ней опаздывают!

– Пробки, – неопределенно отмахнулась Вероника, критически разглядывая свое отражение в зеркале холла. Вроде ничего, только синева под глазами предательски просвечивает сквозь тон. Мелочи, спишем на усердную подготовку к экзаменам – круглосуточно и в любое другое время.

– Ладно, она вроде сама только пришла, – заговорщицки подмигнула Аня, доставая из сумочки пудреницу.

– Пудра в воздухе кружится, на ресницы тушь ложится, – продекламировала Вероника с ехидной усмешкой. – Кончай прихорашиваться, и правда ведь опаздываем.

– Поэтесса, – хмыкнула приятельница, швыряя пудреницу в сумку и увлекая Веронику в недра училища искусств. – Ты чего опять заспанная такая? Чем ты вообще ночами занимаешься?

– Так ведь сессия, какой может быть сон? – невинно улыбнулась Вероника, продолжая скользить по мраморным коридорам, уставленным творениями скульптурного отделения.

Приятельница вскинула брови, но спорить не стала. И хорошо, потому как врать Веронике не хотелось, откровенничать с однокурсницей – тем более. Ее личное время никого не касается.

А ночами она… изучала виртуальный мир. Остальное время было занято под завязку, все-таки третий курс, работ надо к показу подготовить уйму, а вылетать из училища желания не было. Не так много осталось до выпуска и поступления в академию, ради которой она, собственно, и вкалывала тут, как взмыленный негр (ох, простите, афроамериканец!) на плантациях.

Зато, когда сгущался воздух, заливая отблесками заката утомленный город, кисти и холсты отходили на задний план. Ее ждали краски другого мира. Игрового, конечно, но подчас – более логичного, чем обыденность. Пока что – это выражалось в описаниях квестов, скриншотах, видеозаписях… Но вскоре, буквально на днях, она окунется в этот мир, красивый чуть пугающей, немного

готичной красотою, загодя покорившей сердце молодой художницы. Точнее, художницей ей только предстоит стать, как бы не грели самолюбие похвалы преподавателей. Сессию надо сдать… Для начала – сегодняшнюю историю изобразительных искусств… Показ не завалить…

– Ни-и-ик! Я с тобой разговариваю или со стенкой?! – возмущенный возглас приятельницы.

– Вероятно, со стенкой, – отрезала Вероника. – Ищешь собеседника своего уровня?

Обидится Аня или нет, ничуть не волновало ее. Не обиделась.

– Точно не выспалась, колючка. Говорю, первая партия уже пошла сдаваться. Нам Антоша очередь занял, правда, он душка?

– Душка, душка. Тебе все, кто на мужика смахивают хоть отдаленно, душки.

– Нет, с тобой сегодня что-то не так…

– Ага, – фыркнула Вероника.

Промайся всю ночь с выбором будущего класса, учитывающего все твои требования (а их было немало!), с тобой тоже так будет!..

Ей подкинули эту идею старинные знакомые, муж и жена. В свое время они очень помогли ей, и она к ним привязалась. Других людей Вероника старалась к себе не подпускать, как с той же добродушной Анечкой, отталкивая эксцентричными выходками и ядовитым языком. А к Галине с Лешей заезжала периодически, часто оставаясь на все выходные. Они не стремились ее опекать, не лезли в душу, и она это ценила.

В тот вечер друзья рано легли спать, Галка была в положении, а Леша решил, что пять бутылочек темного пива – достойный повод уснуть рядом с любимой женой. Чтобы Веронике не было скучно, ей выдали геймерский журнал, открытый на соответствующем развороте, и в опере – пару вкладок с базами данных. Большая часть ночи прошла в чтении при свете ночника и с монитора. А

когда за окном забрезжил рассвет, она уже знала, что «Восхождение» – игра, которая станет для нее большим, чем простое развлечение.

– Белозерова! – из аудитории высунулась кучерявая голова Андрея. – Ты следующая.

– Ладно, – пожала плечами Вероника. Очередность сдачи экзамена ее мало волновала, как и горящие глаза Андрюши, ее главного конкурента среди однокурсников. Привычка быть лучшей заставляла Веронику ревновать, когда хвалили не ее работы. Или не только ее. К Андрею приходилось ревновать чаще, чем к остальным.

Посреди экзамена пришло уведомление от питерского отделения «Extra-World» – транснациональной корпорации, разработавшей игру «Восхождение» и оборудование, необходимое для погружения в виртуальный мир. Понадеявшись на русскую безалаберность, Вероника сделала заказ капсулы заранее, из расчета, что успеет закрыть сессию как раз к установке… Планы резко менялись – ИМПП (индивидуальный модуль полного погружения, в народе повсеместно именуемый капсулой) готовы были привезти и монтировать прямо сегодня. Ох… Поколебавшись мгновение, девушка отправила подтверждение по электронной почте – прямо под взглядом разъяренной преподавательницы.

– На что сдала? – вежливо поинтересовалась у Вероники Полина. Одногруппница с сигаретой в зубах выглядела изможденной.

– Пять, – пожала плечами Вероника. Можно подумать, кто-то ожидал от нее иного результата.

Шел большой перерыв, дабы студенты могли поесть, но основная масса собралась не в столовой, а перед входом в училище, внутри колодца квадратного здания. Двор манил всех, как курящих, так и воздерживающихся от этой пагубной привычки (хотя последние и были в меньшинстве), манил теплом весеннего солнышка и относительно чистым воздухом, в котором плыл аромат цветущей сирени…

– Слушай, Ник, как тебе это удается? – Анечка, возомнившая себя едва ли не лучшей подругой Вероники, все не могла угомониться и оставить девушку в

покое.

– Что – это? – без выражения процедила Вероника. Страшно болела голова… А ведь сегодня такой важный день, сон снова откладывается до лучших времен…

– У тебя почти все экзамены, все просмотры – все на отлично. Тебя терпеть не может половина преподов, но ты три года лучшая студентка если не курса, то живописного отделения – точно. Сколько твоих работ забрали в фонд?

– Без понятия, – пожала плечами Вероника. Сдались ей эти работы… Новые напишет, было б вдохновение. – Много. Ань, ты точно уверена, что тебе нужен мой ответ?

– Да! – тряхнула гривой рыжих кудрей Анна, затягиваясь.

– Ладно. Слушай. Я не трачу по два часа на макияжи-маникюры и прочую хрень ежедневно, не заливаюсь той дрянью, которую вы называете выпивкой, не дурманю мозги сигаретами, – Вероника резким, рассчитанным движением выдернула изо рта Ани окурок и отшвырнула в пыль. – Вместо посиделок размалеванных пьяных дур рисую этюды и не таскаю в свою постель озабоченных юнцов. Достаточно?

Никто из группы (одиннадцать человек, не считая самой Вероники) не проронил ни слова, пока она удалялась. Только когда горделиво прямая спина Вероники скрылась за турникетами проходной, Аня не сдержалась и обронила одно емкое, точно выражающее суть, слово:

– Сука!..

Услышь ее Вероника, удовольствие она испытала бы непомерное. Впрочем, она и без Анны отлично знала, что собой представляет. Более того – гордилась этим.

Зависть и злоба – лучше, чем жалость.

…Как это было три года назад, еще в школе… Скрипнули сжатые зубы. Последний год обучения превратился в сущий кошмар – все вокруг словно сговорились задавить ее своим состраданием. За спиной непрестанно

шушукались, учителя опускали глаза… Почти выпускница, шла на золото и вдруг такое…

Вероника ненавидела их за жалость, которой они травили ее. Ненавидела – и ничего не могла сделать. День за днем терпела она притихающих при появлении девушки одноклассников, отводящих взгляды учителей, которым ее золотая медаль была много нужнее, чем ей. Особенно теперь.

А потом сорвалась. Посреди урока встала и вышла из класса, когда при опросе домашнего задания ее «случайно» забыла спросить историчка. Зашла к директору и потребовала документы.

– Деточка, что случилось? – изумилась пожилая, добродушная женщина, поправляя старомодные очки. – Кто тебя обидел?

– Я НЕ деточка. Мои документы, пожалуйста. Я ухожу.

– Как же так! – всплеснула руками директор. – Не могу я тебя отпустить, рассказывай, что стряслось?

«А ведь она не угомонится!» – поняла тогда Вероника. Пришлось объяснять.

– Надоело быть экзотической зверушкой. Надоели поблажки учителей, лишь бы не испортить мне оценки. Надоело, что в коридоре в мою спину тычут пальцами. Хватит причин?

Ее уговорили остаться, взывая к благоразумию – бросать школу за полгода до выпускного по меньшей мере неправильно, пообещав устроить нагоняй учителям. Директор, женщина неглупая, умело сыграла на гордости Вероники, намекнув, что, уйдя сейчас, она только покажет свою слабость. Девушка согласилась с доводом.

И с этого дня замкнулась еще сильнее. А медаль они ей все-таки всучили…

…На композицию Вероника не пошла, работа для просмотра уже была одобрена куратором, он легко отпустил девушку домой, отметив для галочки присутствие

в табеле. Конечно, после выходки во дворе ее уход едва ли останется незамеченным, но ей было глубоко и основательно начхать.

Пока безукоризненно вежливые сотрудники устанавливали оборудование, она пила чай на кухне и (в который раз!) взвешивала рациональность своего решения. Монтировали ИМПП отнюдь не бесплатно: это удовольствие стоило три тысячи «зелененьких», в переводе на родные рубли по нынешнему курсу почти сто тысяч. Деньги были. Родители несколько лет назад сделали вклад на ее имя «на всякий случай», после совершеннолетия Вероника могла распоряжаться им на свое усмотрение. Существовала еще одна, значительно более крупная сумма, но к ней Вероника не прикасалась. Это было наследство – страшное слово, одно упоминание которого приводило девушку в состояние депрессии.

Кроме того, государство ежемесячно выплачивало пособие «По потере кормильца», эти средства шли на проезд, коммунальные услуги и питание. Считать стипендию за деньги было бы шуткой не смешною, она даже стоимость кистей и картона под эскизы не окупала, не говоря уж про холсты и краски. Пособие прекратят выдавать, как только она прекратит учебу – это чуть более года в училище и шесть лет в академии. Казалось бы, не так уж и мало. Однако девушка вполне здраво смотрела на вещи и понимала, что художник – особенно художник неизвестный, только-только закончивший обучение – это тот же нищий, если у него нет финансовой поддержки извне. Сидеть вдоль проспектов с мольбертом и делать наброски лиц случайных прохожих – нет, не так видела Вероника свое будущее. А это означало, что у нее около семи лет на то, чтобы найти альтернативный источник доходов. И «Восхождение» вполне могло им стать, при грамотном подходе.

Все, за что вы платите, подключаясь к миру «Восхождения» – это модуль, напичканный датчиками, сканерами и кучей разных устройств, значение которых для Вероники, не сведущей в технике, постичь возможным не представлялось. Абонентской платы, как в большинстве ранних онлайн-игр, нет. Однако имеется внутриигровой аукцион за реальные деньги, с каждой сделки пять процентов отчисляются компании «Extra-World». Конечно, можно продавать вещи «в обход», но тогда никакой гарантии, что вас не обманут, у вас не будет.

Вероника не просто так посвятила несколько месяцев изучению доступной информации по «Восхождению». Она целенаправленно выбирала класс, самодостаточный до самых высоких уровней, пусть бы и сложный в развитии. Кроме того, она искала сведения о профессиях, о нестандартных квестах, о

дополнительных возможностях, о всяческих мелочах, способных помочь ей в игре.

– Вероника Рудольфовна? – отвлек ее от размышлений голос инженера. – Установка завершена, осталась только идентификация. Ее вы можете выполнить после нашего ухода, при малейших осложнениях сразу же звоните в клиентскую службу.

Веронике даже любопытно стало, сколько же платят этим ребятам, что они настолько обходительны с заказчиками?… Когда-то при подключении выделенной линии интернета (кстати, одним из непременных условий подключения к «Восхождению» был интернет-канал от 2 гбит/с, так что российская глубинка могла лишь печально вздыхать) мастер явился, что называется под шофе, с фингалом под правым глазом и сыпал весьма спорными в плане приличия шуточками. Эти же ребята, в аккуратной униформе, порядочные, культурные – не шли ни в какое сравнение.

– Спасибо, – мило улыбнулась она инженеру. Заслужил!

– О, не стоит благодарностей, – еще больше удивил Веронику мужчина (неужели в наше время такие вообще могут существовать где-то, кроме женских романов?). – Распишитесь в накладной, пожалуйста.

Она расписалась. И еще минут двадцать после ухода работников пребывала в состоянии легкого шока.

Идентификация… Предполагалось, что пользователь сделает это самостоятельно: процедура не сложная, но мало кто станет ложиться в капсулу в плотной или уличной одежде, так что действо предполагало некую интимность. Веронике, например, совершенно не хотелось при посторонних переодеваться в спортивные шортики и маечку… Она немножко нервничала перед первым «погружением», все-таки смотреть записи – это совсем не то, что самой находиться в игре.

Вероника поставила таймер на три часа ночи: приходить на занятие по живописи совсем не спавши казалось ей плохой идеей. Сделала глубокий вдох, забралась в модуль, поерзала, устраиваясь поудобнее, закрыла крышку.

– Идентификация.

Несколько минут аппаратура считывала и фиксировала отпечатки пальцев, сердечный ритм, рисунок сетчатки глаза и другие показатели организма. В некотором роде это походило на медосмотр – только быстрый, безболезненный и высокотехнологичный.

Вспышка!

…Вначале было Имя. И имя было – Хэйт.

Ники фиксировались на английском, но универсальный переводчик транскрибировал ее ник именно так. Называя персонажа Hate (Ненависть), она изрядно иронизировала, как над собою, так и над будущим классом.

– Выбор пола, – прозвучал мягкий женский голос с вопросительными интонациями.

– Женский.

– Выбор расы.

Если с определением пола трудностей не возникало, то от выбора расы и далее зависело, сможет ли Вероника – нет, теперь Хэйт – реализовать свой замысел.

– Квартеронка. Четверть крови – дроу,[1 - Дроу (англ. Drow) – темные эльфы, вымышленная раса из вселенной Забытых Королевств (англ. Forgotten Realms) игровой системы Dungeons & Dragons. Авторство принадлежит Гэри Гигаксу.] три четверти – человек.

Выбери она чистокровную дроу – и начать игру ей пришлось бы в одной из их подземных крепостей, а это не входило в ее планы, в которых все было выверено до мелочей. Например, в квартероне влияние на внешние данные крови темных эльфов сводилось к минимуму, а значит, ее вид не должен был вызывать неприязни у НПЦ[2 - NPC – неигровой персонаж (от англ. Non-Player Character) – персонаж в ролевых играх, которым управляет не игрок, а программа.] -людей.

– Выбор расовых бонусов.

Игровая механика предполагала, что какую бы помесь вы не создали в своем персонаже, выбрать начальные пассивные параметры (у каждой расы они, естественно, были уникальными) вы можете лишь от одной из составляющих вашего псевдогенеалогического древа.

– Дроу.

Бонусом дроу-воинов была надбавка к атаке, темных эльфов-мистиков – сила магии. Кроме того, в темное время суток и в подземельях эффективность любых умений увеличивалась на семь процентов: будь то проклятие, прямой удар или исцеление.

Вообще, более всего Хэйт привлекал бонус гномов – удача, причем у них это умение развивалось. Удача – о, это был краеугольный камень мечтаний девушки… Но гномка не сможет в одиночку побеждать боссов – сложнейших именных монстров, сколько времени и средств на нее ни трать. Потому – увы.

– Выбор направления стиля боя: воин или мистик.

– Мистик.

Здесь сомнений не было и быть не могло: физическая подготовка в реальной жизни у девушки была, прямо говоря, так себе. Никаких боевых секций или клубов она не посещала ни разу в жизни, и понимания, как должно двигаться тело в бою, у нее было нулевым. Разумеется, с течением времени и тренировок игрового персонажа навык бы появился, но этого времени Хэйт было откровенно жаль. В случае же с магией все были в равных условиях, из минусов значилась дороговизна манускриптов и книг с умениями, но с этой досадной неприятностью она определенно справится.

– Генерация внешности.

Эта часть заняла у Хэйт час игрового времени: десять минут реального. Основным принципом было: не переборщить. Фигуру, и без того стройную и привлекательную), она оставила почти без изменений (разве что бюст немного

уменьшила, удобства ради). Цвет кожи – очень светлый, даже бледный. Наследие крови дроу отобразилось в необычном пепельном оттенке «румянца» – словно по скулам мазнули сажей. Глаза – серые, широко распахнутые, с миндалевидным разрезом. Тонкие черты, довольно светлые губы. Изящная, не нарочито-броская красота. Такая не оставит равнодушным мужчину, а женщина не станет завидовать – разумеется, Хэйт в первую очередь думала об НПЦ, мнение игроков было последним, чем она стала бы руководствоваться в вопросе внешности. Волосы от предполагаемых черных (дроу обладали либо иссиня-черной шевелюрой, либо были альбиносами) Хэйт максимально высветлила: получился вполне себе человеческий темно-каштановый. Заостренные ушки и острые, мелкие зубки, доставшиеся ей от дроу и от которых отвертеться было невозможно, вполне можно было не демонстрировать направо и налево.

– Выбор стартовой локации.

Любой крупный город людей или подземная крепость темных эльфов могли стать началом ее пути после выбора предыдущих условий.

– Вольный город Велегард.

Над картами она просидела много долгих часов, пока не пришла к выводу, что с небольшим количеством поисковых заданий (типа: «Отправляйся в деревню X, что у озера Y, отнеси моему кузену Z этот предмет и получи награду») она смириться может, а вот отсутствие налогов – мощное стартовое преимущество. К тому же до тех пор, пока ее персонаж не получил десятого уровня, мгновенное перемещение (оно же телепортация) между Велегардом и тремя-четырьмя ближайшими крепостями будет бесплатным.

– Желаете ли вы прослушать историю выбранного вами города?

– Нет.

Пожалуй, Хэйт могла бы сама рассказать историю Велегарда – всю доступную информацию она уже прочла на игровых форумах.

– Желаете ли вы ознакомиться с системой подсказок?

– Нет.

В подавляющем большинстве случаев подсказки для новичков были отборной ерундой, рассчитанной на тех, кто впервые в жизни приступил к онлайн-игре. Да, только «Восхождение» могло похвастаться полным погружением в игровой мир, но при создании его разработчики опирались на популярные ММОРПГ прошлого.

– Желаете ли вы…

– Нет! – Хэйт, не удосужившись дослушать, прервала монотонное зачитывание списка «Желаете ли…» программой. – Начать игру!

Вспышка!

Хэйт… Новое имя, новая жизнь, новый… мир.

Велегард она услышала раньше, чем увидела: настолько он был шумным. Обнаружила себя Хэйт на площади, чуть в стороне от основной толчеи, создаваемой торговцами, на крохотном свободном пятачке. Город торговцев и ремесленников не затихал в любое время суток.

Хэйт огляделась по сторонам: средневековый город, как она себе его и представляла. Каменные строения в два-три этажа, поодаль виднеются башня ратуши и тонкий шпиль Гильдии магов, площадь вымощена темной брусчаткой. Люд по площади гулял разномастный: она успела приметить статного воина, явно игрока, в доспехах, которые она, изучившая базы знаний вдоль и поперек, не сумела распознать; торговку-НПЦ в цветастых юбках; пару таких же новичков, как и она сама, мнущихся посреди толпы, в домотканых штанах и туниках из грубого полотна (такие по умолчанию надевались на созданного персонажа, не давали ни малейших прибавок к параметрам, наготу прикрывали – и то ладно) и еще уйму людей, НПЦ, персон, не поддающихся определению…

Ощущения были потрясающие: Хэйт наслаждалась легким дуновением ветерка, босыми стопами чувствовала тепло, исходящее от прогретой за день брусчатки, когда какой-то торопыга толкнул ее локтем – ей взаправду было немножко

больно. О, теперь она понимала, отчего «Восхождение» так запросто вытеснило с рынка прочие игры: разница была как между прыжками на батуте и затяжным прыжком с парашютом.

Восторг!

– Милашка, не хотите прикупить обувку? Босиком ведь далеко не утопаешь! – стоящая на одном месте, озирающаяся по сторонам, Хэйт была замечена продавцами.

– Такой красавице просто необходимы украшения! Сделаю скидку!

– Пирожки, вкусные, горячие!

Как ни странно, из блаженной прострации Хэйт вывело как раз упоминание пирожков. Ей нужен был заработок, и дело было вовсе не в босых ногах.

Ступая на путь «Восхождения», игрок оказывается в непростой ситуации: кроме упомянутой уже пары штаны-туника, десяти медных монет, карты города, в котором он «появился на свет», пустой фляги и трех запеченных картофелин у него нет ничего. Расчет компании-разработчика прост: новичок либо примется за выполнение квестов с денежной наградой, либо… отправится на аукцион. Одними кулаками да без брони даже кролика не победить.

Хэйт начала потихоньку, бочком, обходить праздношатающихся. Все-таки в новом теле пока еще было слегка непривычно.

– Эй, детка, хочешь подзаработать? – веселый мужской голос заставил девушку притормозить.

– Каким образом? – она пригляделась к говорившему: парень, человек, наверняка – игрок, кожаная броня, не из дешевых.

– А сама-то как думаешь? – со смешком подмигнул ей паренек.

Хэйт гневно сверкнула глазами, сплюнула под ноги нахалу и зашагала в прежнем направлении.

«Восхождение» было донельзя реалистичной игрой. Романтические отношения тут также были допустимы. И даже более, чем романтические… «Урод!» – припечатала она мысленно гада. Вот тебе и новый, прекрасный мир…

Инцидент прибавил решительности девушке. Теперь она бодро и целенаправленно шагала сквозь толпу, не обращая внимания на оклики и случайные тычки.

Первую ресторацию Хэйт отвергла: и хозяйка, и повар были матронами в возрасте, девушку встретили недружелюбно.

– Пожалуй, надо было физиономию пострашнее делать, – печально высказала сама себе Хэйт. – Чтобы тетки жалели, а не ярились…

И во втором, и в третьем заведении ее ждал схожий прием. А вот в четвертом повезло: владелец, он же повар, добродушный дядька с громаднейшим пузом (и как он с таким у плиты да возле вертелов крутится?) принял ее, как родную.

– Боги тебя послали, прелестница! Только работа будет грязная, ручки белые как бы не попортить!

НПЦ в «Восхождении» обладали собственным сознанием (запрограммированным, конечно же, но им-то откуда было об этом знать?), у них были и семьи, и истории с ними приключались. Вот и в этом трактирчике с забавным названием «Обжорка» (Хэйт оценила юмор составителей словаря к универсальному переводчику) работница пропала, а куда и как надолго – неизвестно. Поэтому Сорхо (так звали хозяина «Обжорки») рад был взять помощницу на кухню. Труд был действительно грязный: мытье посуды (в реальной жизни девушка терпеть не могла это занятие), чистка овощей, разнообразное «принеси-подай», зато опыта при таком виде найма персонаж не получал – только деньги, а повышать уровень Хэйт на данном этапе не намеревалась. И главное – если НПЦ-наниматель увидит в девушке достаточно усердия и любознательности к работе повара – он может бесплатно обучить ее основам мастерства.

Ключевое слово – бесплатно! Хэйт хотела доказать самой себе, что без вливания реальных денег можно сделать героя успешным.

– Я не боюсь тяжелого труда, господин Сорхо, мне в радость будет помогать вам по кухне.

Общаясь с НПЦ, крайне важно – не забывать, что диалоги и поведенческую схему для них создавали не русские программисты, а азиатский менталитет существенно разнится с российским. Рвение к работе, почтение к старшим, лояльность – если не проявлять эти качества при разговоре с НПЦ, шансы добиться от них желаемого существенно падают.

– Отлично, Хэйт, приступишь сегодня. Если не свалишься с ног от усталости к утру – ты принята. Приходить будешь к шести вечера, уходить в шесть утра – это время самое загруженное, без помощника тяжело. Платить буду по серебряной монете в день. И перестань звать меня господином, достаточно одного имени!

– Хорошо, гос… Сорхо, – слегка улыбнулась и склонила голову Хэйт. – Только я не каждый день смогу приходить.

Учеба и сессия (будь она неладна!), не посещать занятия она не могла. И, раз час реального времени равнялся шести игровым часам, пропуски «подработки» были неизбежны.

– Я понимаю, не волнуйся об этом, Хэйт. Просто делай хорошо свою работу.

Вот так девушка устроилась на первую в своей жизни (да что там, в обеих жизнях!) работу. Она оказалась не просто тяжелой – это был ад! И даже мысль о том, что для реальной Хэйт прошло не двенадцать часов, а всего два, не спасала. Руки горели огнем, если б в виртуальном мире могли появляться мозоли – они бы непременно были. Спину ломило, а голова раскалывалась от выкриков пьяных посетителей. Больше Хэйт не радовалась реалистичности игрового мира…

Домывая последнюю тарелку, девушка услышала негромкую трель – оповещение.

Выносливость увеличилась на 1.

Новая характеристика. Выносливость добавлена!

– Ох! – Хэйт от удивления чуть не выронила тарелку.

Конечно же, она знала о том, что любые действия в игре, особенно повторяющиеся долгое время, способны повлиять на характеристики – иначе говоря, «статы». Но ни на форумах, ни на официальном сайте ни словом не упоминалось о том, что и мытье посуды может относиться к подобным действиям!

Кроме серебряной монеты, причитающейся за работу, – такой неожиданный подарок! Хэйт показалось, что у нее выросли крылья.

– Устала, Хэйт? – трактирщик незаметно подошел к девушке, пока она радовалась, как дитя.

– Совсем нет, Сорхо. Все прекрасно.

Она не кривила душой – после оповещения усталость словно испарилась.

– Может быть, перекусишь со мной? – улыбнулся хозяин, явно довольный ответом работницы. – Тут осталось две порции рагу, за них заплатили, а ушли раньше, чем я принес. Ты будешь?

– О, спасибо, Сорхо, с удовольствием отведаю приготовленную вами еду!

Все шло по плану и даже лучше. Таким образом, еще дней десять – и добрый Сорхо не только обучит Хэйт кулинарии, но и парой рецептиков может поделиться от щедрот. Опять же, утолить голод (за двенадцать игровых часов она сгрызла одно яблоко и пару морковок, запив простой водой) за просто так выглядело весьма заманчиво. Голодный игрок – слабый игрок. Если показатель сытости падает до нижнего предела (так называемой «красной зоны», что меньше двадцати пяти процентов от максимума), движения персонажа замедляются, вы получаете оповещения (и это уже не приятная мелодичная трель), а перед глазами начинают плыть кружочки, птички, облачка, звездочки – все, как перед обмороком в реальной жизни.

Один из игроков как-то специально довел своего героя до «красной зоны» сытости, сделал запись и выложил на форум – Хэйт, просматривая ее, не знала, смеяться ей или плакать. Эта запись и послужила поводом первым делом изучить кулинарию, чтобы никогда не оказаться в эдаком полуобморочном состоянии.

К тому же кулинарное дело было единственным производственным навыком, не требующим дополнительного изучения сбора. Даже в самых высокоуровневых рецептах ингредиенты могли быть добыты охотой на монстров (кроме приправ, они приобретались в лавках, и овощей – их за сущие гроши можно было купить на фермах, а то и надергать, пока хозяева спят). Исключением были напитки, но это был отдельный разговор.

После перекуса с Сорхо (Хэйт без устали нахваливала вкус рагу, хозяин то и дело расплывался в довольной улыбке) девушка прошлась по Велегарду. Светило только вышло из-за горизонта, и лучи его необычайно мягко падали за здания. Игра света и полутеней зачаровывала девушку, побуждая взяться за кисть и писать – прямо посреди улицы, и плевать, что скажут люди!

Незадача – кистей не было. Станка тоже. Денег на игровые аналоги красок и прочих материалов не было и в помине. Потому оставалось любоваться и запечатлевать картины в памяти.

Она неспешно прогуливалась по улочкам города, нигде особенно не задерживаясь, пока не вышла к впечатляющему зданию: Гильдии воинов. Издалека оно выглядело так, словно в землю по самую рукоять вбили исполинских размеров меч. Оно, без сомнений, производило впечатление. Именно к нему и направилась Хэйт.

– Пять золотых за вход, – скучающим голосом потребовал стражник, опирающийся на алебарду.

– Что?! – у девушки перехватило дыхание. – Но ведь вход бесплатный! Только что передо мной зашел юноша, вы не взяли с него ни медяшки!

– Вы – мистик. Юноша – воин. Вход для мистиков – пять золотых, – пояснил стражник. – Точно так же за посещение Гильдии магов он заплатил бы пять монет золотом. Вам понятно, юная леди?

– Но… Может быть… Мне действительно необходимо попасть внутрь! – взмолилась Хэйт. Беспомощность дико раздражала, но она готова была умолять этого сурового воина, лишь бы он ее пропустил. – Пожалуйста!

– Пять золотых, – непреклонно покачал головой стражник. – Никак иначе.

Хэйт пошла прочь, понурив голову и едва не плача. Пять золотых – это пятьсот серебряных. Пятьсот ночей в Обжорке за намыванием тарелок и чисткой картошки! Отказаться от мечты заполучить пассивку «Удача», не настолько действенную, как у гномов, но все же очень и очень полезную? Нет, нет и нет!

Поддаться отчаянию, опустить руки? Ни за что!

Как говорила Скарлетт О’Хара в «Унесенных ветром»? «Я не могу думать об этом сегодня, я подумаю об этом завтра…» Хэйт вздохнула поглубже, расправила плечи, взглянула прямо на солнце.

– Окно характеристик.

Герой: Хэйт. Класс: Мистик.

Уровень: 1.

Здоровье: 110. Мана: 150.

Мудрость: 15. Интеллект: 20.

Живучесть: 10.

Сила: 0. Ловкость: 0.

Атака: 0. Защита: 1.

Выносливость: 1.

Девушка призадумалась. Каждая единица живучести давала десять пунктов здоровья, но откуда же тогда взялось еще десять пунктов? И защита… Мистик приходил в игру с нулевыми показателями атаки, защиты, силы и ловкости. О! Хэйт осенило: выносливость. Она, сходно с живучестью, прибавляла десять пунктов к здоровью и по одному к защите. Вот она, польза беготни по трактиру и несчетного числа перемытых тарелок!

Настроение чуточку поднялось, и на этой радостной ноте Хэйт решила завершить первый день игры. Здоровый сон перед живописью никому не вредил!

– Выход.

Новый день в училище целиком и полностью был посвящен живописи. Последние часы, надо было завершать работу, в которой сама Вероника готовым считала разве что фон. В оригинале за моделью висел старый халат невнятного грязно-розового цвета. А на холсте ткань играла всеми оттенками благородного бордового, с переходами света и тени, выгодно оттеняя профиль юноши. Модель, впрочем, Вероника тоже слегка облагородила: ломаный когда-то нос приобрел греческую горбинку, рыхловатый безвольный подбородок получил твердость линий, умалчивая о плохо пробритой щетине. Только над написанием модели еще работать и работать… А время утекает, как песок сквозь пальцы.

Восемь рабочих часов, и просмотр. И абсолютный авторитет – пожалуй, единственный из преподавательского состава, мнение которого для Вероники было законом и кого она никогда не выводила из себя – Станислав Анатольевич, в миру (за глаза, конечно же) именуемый Стасом, задерживается… Опаздывал Стас часто, зато когда появлялся, активизировались даже самые ленивые студенты, ибо в гневе он был страшен. Сам Стас рисовал, по глубочайшему убеждению Вероники, божественно и никогда не гнушался исправить ошибки тех, кому пытался передать мастерство. Исправлял – растолковывая, в чем ошибка заключалась, да так, что мало кто спотыкался впоследствии на том же ляпе.

Чего стоила только отповедь Полиночке, не бесталанной, в принципе, девушке, по молодой женской модели – обнаженке:

– Полина, – громогласно обратился Стас. – Если ты не в курсе, женская грудь рисуется по принципу яблочка. Писать яблоко учат на первом курсе. Ты плохо помнишь основы живописи или впервые видишь грудь классической формы?

Разговор случился с полгода назад, а «яблочко» Полине до сих пор припоминают. К слову, с грудью у самой Полины тоже все было в порядке, в чем однокурсницы могли убедиться, когда по внутренней «девчачьей» инициативе начали делать наброски обнаженной натуры друг с друга, в свободные от занятий часы. Даже Вероника, при всей нелюбви к общим мероприятиям, приняла участие в начинании (по договоренности, рисовать могли приходить только те, кто соглашался позировать). Завтра, кстати, расплата… Ее два часа в неглиже на радость остальным.

Но сегодня – мальчик в шлеме с перьями и Стас. Подвинув на место станок, Вероника выдавила на палитру свежих масляных красок: светлой охры, кадмия красного и синего кобальта. Шутка Стаса о запущенных палитрах, на которых только гномам раскопки вести, давно и прочно вошла в историю училища, так что его студенты предпочитали не экономить, оставляя краски «про запас».

Начиналось волшебство: шорох кистей по холстам в приглушенном свете студии, ставший таким привычными и едва ли не приятным запах растворителя, переговоры полушепотом, перестук дерева при движении станков… Снова шорохи и… творение. В эти часы она улетала, переставала быть человеком, держащим кисть, и воплощалась в саму кисть, наносящую один за другим мазки на холст, растворялась в почти мистической атмосфере создания.

Минус был в том, что в таком состоянии Вероника не всегда сознавала, что делает. Далеко не всегда результат «видения руки», как выражалась она с подачи Стаса, совпадал с действительностью.

– Белозерова! – вырвал из транса знакомый оклик.

– Да? – почти жалобно отозвалась она.

– Получается замечательно, тебе бы в придворные художники идти, только тебя не смущает, что это не он? – спросил Стас, указывая на модель.

И правда… Разрез глаз был совсем другой, и даже цвет. Брови, скулы – да все лицо ничем не напоминало сидящего перед ней парня. Все править… Черт!

Снова.

Снова то же лицо…

До этюдов с сиренью Вероника опять не добралась – второй день кряду. Пришлось задержаться в студии до самых сумерек, дотошно переписывая лицо юноши на холсте, в качестве образца используя полотно Антона (на самом деле, по той простой причине, что к нему приложил руку Стас, чувствительный к попыткам студентов испортить композицию или изуродовать модель). Жутковато, конечно, получалось, но сходство с оригиналом на холсте Вероники начало проявляться.

Вечерело, непривычная для училища тишина волнами накатывала на девушку, пытающуюся покорить кисть. Тонкую колонковую кисть. Наконец она отступила от станка, со вздохом признав, что сегодня ничего больше сделать не удастся – освещение ушло, да и время уже позднее, а ведь вечером снова срывать спину, очищая от кожуры корнеплоды в виртуальном трактире…

Промывая кисти, Вероника прикидывала, что же придумать с платой за проход в Гильдию воинов. Пять золотых пока что были суммой неподъемной, увы и ах. В итоге она решила заново прошерстить форумы, вдруг да найдется обходной путь?

А по дороге до дома можно вздремнуть… Настоящий геймер обязан уметь спать в транспорте, хоть сидя, хоть стоя, если кроме игр в его жизни есть еще какие-то занятия. И чтобы расслабиться, она вполне успевает заглянуть в супермаркет за бутылочкой вермута и пачкой вишневого сока, стаканчик сладкого коктейля всегда приводил ее в благодушное настроение, но строго не более одного стакана – дабы не нарушилась координация, и не начало клонить в сон.

Подремать в маршрутке не удалось. Сначала на весь салон ругался водитель-кавказец, не желающий везти бесплатно бабульку-пенсионерку, забывшую дома удостоверение…

– Пешком ходите, раз денег нет! – заявил он, в качестве основного аргумента добавив нечто непереводимое на родном наречии. Маршрутка, разумеется, молчала в полном составе, внимательно разглядывая заоконные пейзажи. Старушка лепетала что-то о том, что ей срочно надо к единственной внучке, чуть не плача. Вероника поднялась с заднего сиденья, прошла через салон и демонстративно отсчитала двадцать шесть рублей в потную, с разводами грязи, ладонь шоферюги.

– Подойдет вместо удостоверения, сволочь? – прошипела она, не сдержавшись. Сколько раз зарекалась не вступать в конфликты без крайних на то причин… Пожалуй, столько же, сколько срывалась и нарушала зарок.

Только как можно уважать или тем паче – любить! – тех, кто из-за пары грошиков унижает беззащитного человека? Ублюдки…

– Ты у меня поговори! – начал огрызаться кавказец, но наткнулся на полный ненависти взгляд Вероники и замолк. И хорошо, против него она мало что могла противопоставить, кроме слов и бессильной ярости.

– Спасибо, милая, – в морщинках, избороздивших лицо бабушки, блестели бисеринки слез.

– Это вам спасибо, – улыбнулась Вероника. – Вы садитесь, трясет сильно.

Стараясь не выдать нервной дрожи, она вернулась на свое место.

Ближе к концу поездки раздраженный водитель, возомнивший себя Шумахером, чудом не врезался в легковушку, так что хором заорали все пассажиры. И верно, теперь можно покричать, ведь это бесплатно…

В итоге, выходя на своей остановке, злая и разнервничавшаяся Вероника поняла, что без вермута остаток этого вечера не имеет шансов пройти бескровно, и будет правильным пренебречь традицией, удвоив норму…

В очередной раз они вывели ее из себя.

Люди. Те, кого она ненавидела.

Квартира встретила неудачно сброшенными накануне туфлями, горкой немытой посуды в раковине и выключенным компьютером. Туфли были отставлены, посуду Вероника решила оставить на потом (совсем скоро, честно-честно, и точно раньше, чем в виртуальности!), компьютер насильно приведен в рабочее состояние.

Только вот соединение интернета, долженствующее устанавливаться сразу по загрузке системы, ругнулось, заявило что-то вроде: «Сетевой кабель не подключен», – и спросило, повторять ли попытку.

– Гадство! Как же не вовремя! – Вероника ударила кулаком по столу. – Что за день?…

День не задался однозначно, даже якобы круглосуточная техподдержка ответила на звонок только с пятой попытки, и к тому моменту Вероника уже успела отбить левую руку (ее не жалко, ей не держать кисть). Ей тут же начали рассказывать легенду о только что безвременно почившем роутере и непередаваемых трудностях с финской стороны (увы, ее дом обслуживал только этот чудо-провайдер, с финно-угорскими корнями).

– Слушайте, – не стерпела Вероника, – мне плевать на печальную участь ваших роутеров и извращенческие отношения с финнами, я хочу знать, когда мне поднимут инет!

Ее горячая тирада развеселила сотрудника, в трубке послышался приглушенный смешок.

– Не ругайтесь, минут за пять-десять справимся, сейчас свитч ребутнем. А отношения… уж какие есть, сами не рады.

– Спасибо, – беззлобная реакция парня охладила девушку.

– Что за день? – повторила она, уже повесив трубку. За обещанное время можно как раз успеть сварить пельмени, если нагреть воду в электрическом чайнике…

В еде она уже давно была неприхотлива до крайности (до той самой крайности, что безвкусные галеты трехлетней давности могла жевать, как вкуснейший мармелад) и готовить не любила категорически. Да и не умела, что уж там кривить душой… Так что пельмени были у нее блюдом хроническим, как у неженок – простуда.

При всех ее недостатках, квартира – хорошая, двухкомнатная, с огромной кухней – не выглядела неопрятной или захламленной, обувь и посуда были скорее исключениями, чем правилом. Махнуть веником, протереть пыль у Вероники всегда находилось время.

Пока в чайнике закипала вода, она подошла к висящему в прихожей старинному зеркалу в литой бронзовой раме, кажется, доставшемуся еще от прадеда по отцовской линии. Присмотрелась как можно более дотошно, завтра ее внешность будут оценивать сокурсницы, которым вряд ли понравилась отповедь во дворе. А значит, они будут максимально критичны, и не преминут попрекнуть за малейший недостаток, скорее всего, за глаза.

Красивой Вероника себя не считала, нисколько не заблуждаясь на свой счет. Симпатичной – может быть, и то, на любителя. Темно-каштановые волосы чуть ниже плеч, прямые, довольно густые; темные ресницы и брови (что позволяло экономить время и не краситься по утрам); светло-серые глаза, отнюдь не в пол-лица, зато «классической миндалевидной формы», как любила когда-то повторять ее мать; кожа… и не бледная, и не смуглая, так, серединка на половинку; прямой нос на чуть «треугольном» лице и высокие скулы.

Вообще-то, ничего особенного, как в очередной раз оценила свое лицо Вероника, таких по сорок штук на сотню, зато и придраться особо не к чему. Да и ниже лица все в порядке, шея в меру длинная, кость в меру тонкая, что придает определенное изящество и не кажется болезненной худобой, где надо – приятные округлости, не чрезмерные, но привлекающие внимание, если одеваться не в мешковатые кофты и протертые бесформенные джинсы. Не забыть бы надеть завтра белье покрасивее… Чтобы раздеться демонстративно, игнорируя стыдливую ширмочку.

Кого же она себе напоминает?… О, есть повод иронизировать: Хэйт. Не задумываясь, Вероника создала персонажа, не как две капли воды схожего с самой собой, но черты, разрез глаз, телосложение (грудь меньше, факт, но на то же это и фэнтезийная игра!) – как если бы у Вероники появилась родная сестра,

более яркая, экзотично красивая…

Чайник щелкнул, извещая о завершении энергоемкого процесса кипячения воды, так что Вероника прекратила пытливо разглядывать свое отражение и занялась пельменями, которым предстояло составить весь ее нехитрый ужин.

А в промежутках между помешиваниями она успела четыре раза сбегать в комнату, к одинокому компу, проверить подключение. Последний заход оказался удачным, парень из техподдержки не обманул, и Вероника прямо с тарелкой, над которой воздымался пар, уселась перед монитором.

Форумы, многочисленные вкладки, ссылки, даже сделанный от упадка духа запрос в гугл, не дали никакой полезной информации. Совершенно никакой…

Гильдия воинов с места не сдвинулась за время отсутствия Хэйт, равно как и стражник с алебардой. Зная заранее, куда ее пошлют… то есть отправят, девушка все равно подошла к суровому дядьке.

– Пять золотых за вход.

Она ругнулась вполголоса. Вот же непись упертая!

– Вы ведь, наверное, устаете тут стоять? – как можно наивнее спросила Хэйт. – Давайте, я вам поесть принесу, из трактира «Обжорка», Сорхо так готовит вкусно – пальчики оближешь!

Стражник попытку подкупа как и не заметил.

– Мне бы одним глазком только взглянуть – и все! Что вам стоит? – не оставляла потуг Хэйт.

– Пять золотых.

– А может, я поручение какое-нибудь для вас выполню? Передать что, добыть? – она готова была в лепешку разбиться, лишь бы попасть внутрь здания Гильдии.

Стражник отрицательно покачал головой.

Хэйт махнула рукой. НПЦ неподкупен, квестов ей давать не желает, значит, пока ей тут ловить нечего. До смены в «Обжорке» оставалось всего с полчаса, и она побрела в сторону трактира, хотя все мысли ее крутились вокруг Гильдии. Может быть, повышение известности в Велегарде помогло бы? Но как ее увеличить, не поднимая уровень?…

Проливая слезы над крупными луковицами, девушка задумалась о незаконном проникновении в недоступную для нее твердыню. Усыпить вредного стражника или обездвижить… Или найти потайной ход… Но все эти способы при здравом измышлении виделись бредовыми. Как только любой НПЦ внутри Гильдии заметит неучтенного посетителя, она с позором очутится на улице.

Работа на кухне спорилась, не выматывала, как накануне. Сорхо девушку привечал, даже подкармливал: то булочку с противня даст попробовать («Ой, кажется, она с того боку подрумянилась слишком, на стол не подать уже!»), то салатика миску принесет («Та странная дамочка заявила, что не ест сладкий перец, а выкидывать жалко!»), то, подмигнув хитрюще, от утки, запекающейся на вертеле, отсек крылышко («Попробуй, не передержал ли?»). Как следствие, показатель сытости все двенадцать часов был почти на максимуме.

Хэйт хвалила каждое блюдо, предлагаемое Сорхо, рассыпалась в благодарностях. А про себя вздыхала: «Ну почему не все НПЦ в Велегарде такие благожелательные?»

И только к утру, когда Сорхо, посмеиваясь, протянул ей два серебряных, вместо положенного одного, ее озарило. Хэйт ударила себя по лбу, назвала непроходимой тупицей и обиженно вопросила:

– Ты ведь не НПЦ, верно?

– Глянь, догадалась! – толстяк рассмеялся. – А я-то все гадал, когда же ты прозреешь.

– Обманщик, – буркнула девушка себе под нос. – Но как? Ты принял меня на работу, платил… Разве так можно?

– А почему нет? – пожал плечами Сорхо. – Механика аналогичная. А ты такая потерянная была, вот я тебя и пожалел.

Хэйт поморщилась. Ей-то мнилось, что она выглядела смелой и уверенной в себе, когда устраивалась на «работу»…

– Зачем это все тебе? Трактир, готовка?

– Мне до мастера в кулинарии девять пунктов, – трактирщик вздохнул. – В поле качать – полгода игрового времени. А здесь – и оборот нормальный, и навык растет. Деньги на постройку трактира я отбил уже. Вот так.

– Понятно, – Хэйт призадумалась. – Кулинарии ты меня не обучишь, это как пить дать… Только прокорм и немножко денег. Бывай, хозяин!

Последнее слово она выговорила подчеркнуто ехидно. Игрок не может передать производственный навык другому игроку. Только НПЦ. Это правило не обойти. А значит, продолжать «работать» на Сорхо было пустой тратой времени.

– Сам – нет, не обучу. Но я начинал игру, как и ты, помощником на кухне. Мой наниматель был мною весьма доволен, и я добился от него предела расположения. Не думаю, что он откажет любимому ученику передать навык по рекомендации способной девушке. С меня – пяток-другой полезных рецептов и двойная оплата работы.

Девушка остановилась у самых дверей. Поделиться рецептами Сорхо и правда может, при наличии навыка это не возбраняется. Да и серебро лишним не бывает…

– Какая тебе выгода? – сощурила серые очи Хэйт. В памяти еще свежо было предложение «подзаработать» от незнакомого хама на площади.

– Мне нравятся целеустремленные люди, – неожиданно серьезно ответил Сорхо. – Как в игре, так и в реальности. Я предлагаю тебе не милостыню – а достойную плату за труд. Ты и без меня бы достигла и навыка, и рецепты б нашла, я только малость ускорю процесс. Все честно, соглашайся. Под юбку не полезу, хотя у тебя и юбки-то нет!

– Еще б тебе с таким барабаном под юбки девушкам лезть! – расхохоталась Хэйт. Напряжение спало. – Когда знакомство с твоим наставником?

– Десять смен отработаешь – отведу, – ухмыльнулся Сорхо. – Давай, девочка, на выход, мне в реал пора.

– О'кей, босс!

НПЦ в «Восхождении» могут быть почти неотличимы от игроков – и наоборот. Ты не можешь узнать их имени, пока они тебе не представились. Аналогично – и с игроками. Это не стандартная МММОРПГ, в которой достаточно было выделить цель – и ты видишь ник, полоску здоровья, а то и уровень. В «Восхождении» такое применимо лишь к монстрам.

Сорхо преподнес девушке урок, прикинувшись НПЦ, и наверняка изрядно забавлялся, глядя на ее ухищрения ради его расположения. А уж она ему соловушкой заливалась, дурой себя выставляла… Нет, это же надо так опростоволоситься!

Вообще, прогресс ее персонажа, точнее, почти полное его отсутствие, Хэйт печалил. Следовало решить проблему Гильдии – или же распроститься с этой идеей полностью.

…Меч, вколоченный в землю, никуда не делся. И стражник не подобрел. И возникло у Хэйт непреодолимое желание махнуть на все сложности в прокачке чара и просто играть – в свое удовольствие. Именно в этот момент взгляд ее заметил кусочек угля, завалившийся между крупными булыжниками мостовой. А ведь в особой части инвентаря у нее точно лежит карта Велегарда, любопытно, можно ли…

Как выяснилось, можно. И достать карту, и сделать на обратной стороне углем эскиз строения: гигантский меч, запечатленный таким странным образом, стал для Хэйт не просто рисунком, но символом крушения надежд. Было горько это осознавать, но внутрь она не попадет. По два серебряных за ночь в «Обжорке» – да она скорее героя удалит, чем наберет нужную сумму!

Плевать, сражаются же другие мистики без пассивки на удачу – чем она хуже?

Хэйт глянула искоса на получившийся эскиз, отложила прямо на мостовую, чтобы вытереть замаранные углем пальцы.

– Эй! – гневно окликнула она наглеца, потянувшегося за наброском. Схватила лист прочной, но не особенно качественной бумаги, прижала к груди. – Лапы прочь!

– Простите, милая леди, – примирительно произнес воин в сверкающих латных доспехах. – Я не собирался ее красть.

– Ее? – после долгого дня, посвященного живописи и «смены» в «Обжорке» Хэйт не могла похвастаться скоростью мыслительного процесса. Воин ее заинтересовал: паладин или рыцарь, уж точно, не НПЦ, едва ли столь беден, чтобы подбирать мусор из уличной пыли, и вид вполне приличный…

– Картину. Сколько вы за нее хотите?

– Не продается, – хмуро бросила Хэйт, ни секунды не раздумывая. Десяток серебряных ее затруднений не решат, а рисунок – это символ, зарубка в памяти. – Да и никакая это не картина. Набросок, эскиз, ясно?

– Я заплачу любую цену.

Чудной малый… Любую цену, конечно, мечтать не вредно… Прямо-таки по классике: «Свежо предание, а верится с трудом»…[3 - А. С. Грибоедов, «Горе от ума».]

– Откройте для меня ту дверь, – Хэйт устало махнула рукой в сторону стражника, подпирающего алебарду и посматривающего в их сторону с некоторым любопытством.

– На сколько посещений? – неожиданно спросил воин. Девушка-то ждала, что он стушуется и оставит глупую затею с рисунком.

– А есть разница? – робко уточнила она. Робко, чтобы не спугнуть ненароком богатенького доброхота, готового отвалить пять золотых за десятиминутную мазню.

– Вообще-то да, – спокойно отозвался мужчина. – Вы ведь будущий маг? Тогда каждый визит для вас будет платным. Это как экскурсия. Хотя… Постойте здесь, я сейчас вернусь. Только не уходите никуда!

Еще бы Хэйт ушла! Она, точно завороженная, наблюдала за воином. Тот дошел до стражника, перекинулся парой фраз (слишком тихо, чтобы Хэйт расслышала содержание разговора), передал пухлый матерчатый кошель. Девушка ущипнула себя за запястье – ага, и виртуальное тело реагирует на причиняемую себе боль. Тогда, получается, ей не снится этот Дед Мороз в доспехах?…

– Я уладил вопрос, – воин вернулся. – Десять посещений, в любое время. Я исполнил желание леди?

– Д-да, – Хэйт кивнула. В голове воображаемый оркестр навязчиво играл «Jingle Bells».[4 - Jingle Bells – популярная во всем мире рождественская песня, так же известная, как «One Horse Open Sleigh». Была написана Дж. Л. Пьерпонтом (1822–1893) 16 сентября 1858 года.] Она протянула лист с наброском мужчине. – Возьмите. Но… Почему? Это же большая сумма, а рисунок… В нем нет ничего особенного. Явно не тянет на такую стоимость.

– Для вас, милая леди – нет, а для меня – более чем, – мягко улыбнулся мужчина, принимая от Хэйт протянутый эскиз. – Видите ли, я начинал игру в Велегарде. И Гильдия воинов долгое время была моим вторым домом. Да и строение мне очень нравится. Я скринов с ним кучу сделал, видео писал даже. И очень жалел, что не могу нарисовать, вам, наверное, это глупостью покажется. Просто скрин – не то, я хотел картину в самой игре. Чтобы повесить на стену в своем доме, посматривать, вспоминать, каким все было впечатляющим в начале игры.

Воин умолк и, кажется, смутился.

– Это вовсе не кажется мне глупостью, – Хэйт улыбнулась. – И спасибо вам.

– О, это я вам признателен! – воин потянулся к кошельку, видимо, собираясь добавить денег сверх платы за вход. – Примите…

Хэйт резко замотала головой. За эскиз этот неисправимый романтик переплатил стократно, принять хоть на медяк больше – значило бы поступиться гордостью.

– Понимаю, – кивнул воин. – Я открыл для вас одну дверь, вы – излечили мою ностальгию. Справедливо!

Фигура воина замерцала и исчезла в серо-синей вспышке. Наверняка полетел устраивать картинку на видное место в частном домике (они стоили – Хэйт проверяла – просто невероятно дорого для среднего игрока, так что полсотни золотых на прихоть он потратить был вполне в состоянии). А ведь имени его она и не спросила…

Девушка плавной походкой направилась к стражнику.

– Желаете пройти внутрь? – подобострастно спросил НПЦ.

– Нет, не сегодня, – ответила Хэйт, ухмыльнувшись. Не одних людей меняют деньги. На неписей (так в простонародье окрестили НПЦ ее знакомые из другой онлайн-игры, хотя как они их только не обзывали) они тоже ох, как влияют. – Выход!

«Завидуйте, ехидны», – улыбнулась про себя Вероника, откидываясь на округлую спинку стула, принимая довольно вольготную позу. На лице же не было ни тени улыбки, и смотрела она в окно, поверх голов одногруппниц, одаряющих девушку не самыми благожелательными взглядами. Уж с чем-чем, а с фигурой у нее проблем не было. Ни ранних «ушек спаниеля», как у Светочки, ни приятной, но все же излишней полноты Ольги, ни категоричной плоскости в том месте, где полагается быть груди, как у Ани, ни тем более – несоразмерно крупной филейной части Полины, – у Вероники не наблюдалось. Аккуратное, гармоничное тело, хоть на подиум, разве что роста немного не хватило для «модельной внешности». Впрочем, в «модельки» она никогда и не стремилась. Гламур и пафос плохо сочетались с ее натурой, если не сказать – не сочетались вовсе.

Шел второй час позирования, аудитория не отличалась качеством обогрева, так что по коже Вероники время от времени пробегали волны дрожи, но она

старательно не замечала неудобств, в том числе и затекших мышц. Она перебирала в памяти героев прошлого вечера: пузатого плута Сорхо (и ведь надо было такую внешность сотворить!) и безымянного рыцаря (или таки паладина?…), эдакого чудаковатого богатея, вернувшего ей надежду в минуту, когда она готова была сдаться… В общем, пока тело отсиживало часы в холодной аудитории, мысли Вероники витали вокруг злоключений ее виртуального прообраза.

Обычно рисование обнаженки друг с друга сопровождалось шутливыми переговорами, подчас перерастающими во взрывы хохота, однако сегодня единственными звуками, нарушавшими тишину, были шорох бумаги, скрип карандашей, шуршание кистей по картону, да вздохи участниц, сопровождающие исправление неудачных штрихов и мазков. Слишком отчетливо помнили девушки язвительные слова Вероники, произнесенные два дня назад.

Да и сама Вероника, внешне – расслабленно-надменная, изнутри была собрана, даже напряжена, безотчетно готовясь к какой-нибудь гадости. Не могли они ей вот так легко простить критику, а тут как раз – вот совпадение! – она перед ними, практически голая (не считать же за одежду крохотные стринги телесного цвета) и беззащитная. Лучших условий для маленькой мести и не придумаешь…

– Ты не замерзла? – подняла голову от эскиза Полина.

Вероника прищурилась, выискивая издевку в глазах сокурсницы, но обнаружила только искреннюю заинтересованность. Вообще, труд натурщицы в плохо отапливаемом помещении легким и приятным назвать сложно.

– В принципе, нет, – Вероника пожала плечами. – Да и сидеть осталось недолго.

– Давай обогреватель включим? – не унималась Поля.

Предложение при рассмотрении показалось совсем безобидным, так что, прикинув все за и против, Вероника решила не отказываться. Действительно, глупо морозить задницу, когда можно получить толику комфорта.

– Если ты настаиваешь, – кивнула она Полине.

Та просияла и резво вскочила с табурета.

– Только наш сломался, я быстренько к первокурсникам сбегаю! – прозвучало уже из-за двери.

Ширму перед входом на то время, когда натурой выступала одна из студенток, обычно не ставили, просто запирая дверь на ключ, обосновывая это удобством в постановке с разных ракурсов. Потому, когда Полина вернулась не только с обогревателем, но и с носильщиком для оного, в лице довольно известного шалопая со скульптурного отделения, Вероника не особо удивилась.

Примерно этого она и ожидала…

– Ставьте сюда, – гордо распрямив и без того не ссутуленную спину, указала она вытянутым носочком ноги на край подиума. – Надеюсь, он хотя бы работает?

Скульптурник невразумительно мотнул головой, не отрывая взгляда от открывшегося ему зрелища, чем изумил девушку – обнаженная натура в условиях училища искусств не являлась такой уж редкостью, давно бы пора насмотреться и реагировать поспокойнее, – затем все же донес тяжелый обогреватель до означенного места.

– Спасибо за рекламу, дорогие мои, – усмехнулась Вероника, стоило парню покинуть аудиторию. – Осталось придумать, куда теперь девать лишних поклонников.

Она встала со стула и медленно, в наполненном оцепенелым молчанием помещении прошествовала к стопке своей одежды.

– На сегодня сеанс окончен, дамы, можно прекратить таращиться.

Если не считать «обнаженку», посещение училища в эту пятницу было сущей формальностью. Пятерка за рисунок Веронике была обеспечена, все работы она сдала раньше срока, а Игорь Дмитриевич, дядька невредный, неоднократно замеченный в совместном распитии спиртных напитков со Стасом, свой автограф в зачетке мог черкнуть и в другой день. Но девушка решила не

накалять обстановку.

Пришла, «отсидела», позволила грымзам отыграться за сцену во дворе, вместе с одногруппниками потолкалась в ожидании преподавателя (правда, стоило ему явиться, как он отозвал Веронику в сторонку, затребовал зачетку и благополучно спровадил). До понедельника она была свободна, как ветер. Можно было ехать домой, погружаться в мир «Восхождения» и реализовывать уже, наконец, свои задумки. Не пускало какое-то смутное предчувствие готовящейся пакости, причем такой, что явление скульптурника и рядом не стояло…

«Нет, это мнительность!» – помотала головой Вероника, спустилась на первый этаж, завернула в сторону столовой. Паранойя лучше всего поддается лечению, если ее заедать. А в столовой на удивление сносно готовили…

Помещение ожидаемо пустовало, кроме дальнего стола – за ним обосновалась парочка и увлеченно тискалась (нет бы на улице обжиматься!). Она быстренько сделала заказ (омлет, запеканка, борщ со сметаной, минеральная вода без газа – странный набор, ну да ладно), расплатилась, отнесла поднос с тарелками к излюбленному столику (у окна, а если усесться спиной ко всем, создается иллюзия, что вокруг никого нет). Дальше: наушники в уши, запуск плеера в телефоне, ложку в руку – и жизнь прекрасна!

На финальных тактах «Epic Score – I Still Have a Soul» к ней подсели. Вероника выпрямилась над опустошенными тарелками и гневно взглянула на нарушителя покоя и трапезы. Вытащила одно «ушко».

– Я… извиниться хотел, – тот самый шалопай со скульптурного, какой-то весь помятый, смотрел на нее глазами бездомного котенка.

– Просто исчезни, – махнула рукой Вероника.

– О'кей… А ты… Телефончик не дашь свой? – шалопай захлопал ресницами.

– Исчезни! – повысила голос девушка.

Парень замешкался, пришлось замахнуться в его сторону бутылкой воды.

«Все, прочь из этого дурдома! Домой, в «Восхождение»!» – никакие предчувствия не могли больше удерживать Веронику в стенах училища.

Удар! Еще удар! Пространство вокруг «куклы» пестрело насмешливыми системными сообщениями.

Промах!

Ослабленный удар!

Удар вполсилы!

Костяшки пальцев болели. Стучи она по деревяшке в реальной жизни, кожа уже была бы содрана до крови.

Промахи и неудачи не останавливали Хэйт. Она, как одержимая, избивала пугало – тренировочную куклу, одно из сотни деревянных приспособлений, установленных на первом этаже Гильдии воинов для отработки ударов оружием ближнего боя. Две сколоченные крест-накрест рейки, отполированные и увенчанные дешевеньким шлемом с опущенным забралом – так выглядела кукла.

И именно к ней она и стремилась с упорством, достойным лучшего применения: аналоги пугал в Гильдии магов (интересно, почему не мистиков, ляп переводчика?…) были магическими и воспринимали только удары, наносимые магией. Оно и понятно, никакая деревяшка не выдержит урона от огненного шара или тлена.

Дело было в удаче. Пассивное умение, с которым «рождались» гномы, в урезанном виде могло быть получено представителем любой расы и любого класса. Для этого нужно было нанести пять критических (магических, физических – без разницы) ударов подряд по цели равного уровня, однако эти пять ударов должны быть нанесены без влияния пассивных и активных умений, бонусов расы, местности, титулов и эквипа. Другими словами: вам должно было повезти. Пять раз подряд. И непременно – по равному противнику. Как

вычислялось игрой «влияет – не влияет», девушке было абсолютно непонятно, и она не стремилась забивать себе голову такими сложностями.

Хэйт казалось очевидным, что наилучший выбор – это пугало, цель первого уровня, неактивная (сопротивления не оказывает, как ни избивай), неубиваемая (физическим оружием, кулаками – тем паче). Колоти, сколько влезет. Рано или поздно чудо свершится и пять чередующихся ударов окажутся критическими. Она не учла одного: с нулевыми показателями силы, ловкости и атаки ей и попасть-то по кукле было затруднительно.

Это был первый раз, когда девушка пожалела, что «Восхождение» – не стандартная игрушка, в которой можно оставить героя лупить автоатакой и уйти пить чай. Вернуться, проверить прогресс – и утопать дальше, заниматься домашними делами.

Здесь же каждый удар сопровождался болью в кистях рук, усталостью, солеными струйками пота, текущими по лицу.

Спустя восемь игровых часов, когда показатель сытости опасно приблизился к «красной зоне», а проклятия, мысленно исторгаемые Хэйт в адрес разработчиков, начали приобретать непечатные формы, раздалась трель-оповещение.

Ловкость увеличилась на 1!

Новость была воспринята буднично, даже апатично. Ну повысилась, ну ловкость – дальше что? Чуточку быстрее бегать будет – вот и вся полезность в «поле». Не было для Хэйт открытием, что избиение куклой себя (пока – именно так, а не наоборот) даст в перспективе прирост силы, ловкости и живучести. Знала она и потолок: для мистиков по десять единиц надбавки к каждой характеристике. Живучесть – выгодно, утолщает, дополнительные очки здоровья никому не вредили; ловкость в ее случае – только крохотный бонус к скорости бега; сила – вообще бесполезная стата.

Порадовало, конечно, что мазать по кукле она стала значительно реже. Хэйт отошла на полшага от пугала, достала печеную картофелину, съела целиком.

Запила водой, предусмотрительно набранной во флягу в прошлую «смену» в «Обжорке». Прикинула свободное время: еще часа два до выхода в сторону трактира. Кивнула сама себе и продолжила сбивать кулаки.

Время от времени к близстоящим куклам подходили воины, опробовать новый прием. Поодаль пара ребят методично отрабатывала простые удары мечом по пугалу: видимо, разгоняли статы. У «физиков» предел от куклы был по пятьдесят единиц к трем значениям, и ряд специфичных добавок. Вот только терпения мало кому хватало на полную программу: ни тебе героических побед, ни приключений, ни добычи завалящей, одна скукота.

В «Обжорке» она первым делом натолкала в рюкзак печеной картошки, несколько яблок, пару булочек. С одобрения и горячего содействия Сорхо: «Неужто помощница повара будет голодать? Да ни за что, пока я жив!» – порыв которого Хэйт оценила, не каждый бы так отреагировал. Съестное она собирала попроще, долгого хранения, без каких-либо бонусов, лишь бы голод не терзал. Брать дорогую, «именную» еду, приготовленную Сорхо, девушке не позволяла совесть: для примера, одна порция рагу, которым ее потчевал трактирщик в первый день, стоила десять серебряных.

С началом тренировок в Гильдии игра для Хэйт словно переключилась в более скоростной режим: бить-бить-бить и бить куклу, затем – к мойке, двенадцать игровых в трактире, обратно к кукле. И так – безостановочно. Вместо перерыва – пробежка от одного здания к другому. Картофелина, глоток воды, кукла. Сотни перемытых тарелок.

Хэйт-Вероника не спала тридцать шесть часов реального времени. Четыре из них она провела в училище и дороге туда-обратно, остальные тридцать два – в «Восхождении». Восемь игровых суток. Восемь оплаченных визитов в Гильдию воинов и восемь же смен в «Обжорке». Выносливость поднялась еще на четыре пункта. Все возможные надбавки к статам в тренировочном зале были получены, но пяти критов подряд она так и не сумела нанести.

Предупредив Сорхо, чтобы в ближайшие дни он ее не ждал, девушка вывалилась из виртуальности. Отсыпаться.

Очнулась она только в полдень воскресенья, совершенно разбитая и голодная, как медведь после зимней спячки. Зеркало, мимо которого Вероника медленно, по стеночке, пробиралась в сторону кухни, отобразило такую физиономию, что краше в гроб кладут. Всклокоченное, помятое, осунувшееся существо не имело права быть ею! Апофеозом картины служили синяки под глазами, насыщенные, точно водянистой черной тушью начерченные.

– Нет, больше я так не зависаю, – скривившись, буркнула себе под нос девушка, продолжая свой путь к кофеварке. – Чтоб меня черти на сковороде жарили, если я хоть раз таймер больше, чем на десять часов пребывания врублю!

Пока варился кофе, она разбила над сковородкой пять яиц, нашинковала огурцов и редиски на салатик, умылась холодной водой.

Завтрак, крепкий кофе, расческа, лосьон и питательный крем для лица привели девушку в относительно божеский вид, по крайней мере, от своего отражения в зеркале она уже не шарахалась.

Еще пара часов ушло на уборку, час – на отмокание в горячей ванне с пеной. Разогревая в духовке готовый обед, Вероника поймала себя на том, что все чаще и чаще посматривает в сторону комнаты, в которой установлена капсула.

– Болезнь. Точно болезнь. Вот уж не думала, что я – мазохистка.

Таймер она, будучи верной своим обещаниям, поставила ровно на десять часов.

Новая способность. Удача добавлена!

Удача (пассивное): шанс нанесения критического урона увеличен на 10 %. Распространяется как на физические, так и магические удары. Дальнейшее улучшение способности невозможно.

Хэйт радовалась. Нет, не так: Хэйт ликовала! Правда, внешне это никак не отражалось. Красивая девушка продолжала бить по кукле с безразличным лицом. Удар-удар-удар. Она столько часов непрерывно лупила пугало, что уже не могла остановиться.

Семь потов сошло с нее, пока она выбивала из куклы (каждый раз, приходя в Гильдию, она вставала у одной и той же деревяшки) злополучные пять критов. И вот, наконец, чудо произошло.

– А ведь я это сделала, – Хэйт выдавила слабую улыбку, через силу отступила от куклы. – Я, идиотка психанутая, сделала это! Выход!

Она отпраздновала свое первое личное достижение «Восхождения» в реальности. С бокалом мартини, под «Take my heart» Within Temptation, перед портретом матери. Это была одна из самых ранних ее работ, та, которую она отказалась отдавать в фонд. Она писала ее по памяти и – частично – с фотографии. На картине мама была как живая.

Как живая…

– Кто это сделал?

Стас бушевал. Пламя преисподней металось в его зрачках, но голос был холоднее арктического льда. Вероника, бессильно уронив руки, сидела на корточках. Ее трясло.

– Кто это сделал? – с еще большим напором задал вопрос Стас. – И лучше бы вам признаться!

Одногруппники переминались с ноги на ногу. Одиннадцать невинных, якобы ничего не понимающих, лиц…

– Пока я не услышу признания, никакой подготовки к показу!

Все молчали.

– Ясно, – Стас обвел взглядом студентов, всячески изображающих непричастность. – Я спускаюсь на вахту и узнаю, кто последним брал ключ от аудитории. И этот «кто-то» вылетает из училища.

– Не надо, – тихо отозвалась Вероника. – Это ничего не даст. Я ушла в пятницу, в середине дня. За выходные тут побывала, наверное, вся группа. Дописывали… Заканчивали… И кто угодно мог…

Голос сорвался, она не закончила фразу: попортить картины. Все шесть полотен (два – композиция, четыре – натура), написанных ею за семестр, хранились в аудитории. Домой Вероника их не увозила: тяжело и неудобно, а у каждого студента в группе был свой отсек на полках вдоль дальней стены студии. Вернувшись в училище после выходных, она обнаружила их на своем месте, но каждый холст был разрезан буквой «Х», то ли острыми ножницами, то ли канцелярским ножом.

– Я понял, Белозерова, – кивнул Стас, признавая ее доводы. – Значит, так, вандалы вы мои малолетние. Это первый случай за всю мою практику. Позор, как преподавателя. Пока не услышу от вас, кто порезал картины – видеть вас не желаю. Все вон!

Группа пришла в движение, принялась протестовать.

– А как же показ? – изумился Андрей.

– Куда нам идти? – возмутилась Ольга.

– С чего вы вообще взяли, что это мы испортили работы? – встала в позу Полина…

– Прочь отсюда, бестолочи! – заорал Стас, откровенно зверея. – Или всех к ректору потащу!

Вероника закрыла глаза. То, что Стас на ее стороне, здорово, но он не поможет ей за сутки переписать шесть работ…

Хлопнула дверь. Стас ругнулся напоследок и вернулся к совершенно убитой студентке.

– Белозерова, соберись, – скомандовал преподаватель. – Нет ничего непоправимого.

– Точно? – робко, не веря в свое спасение, спросила Вероника.

– Точно! – уверил Стас. – Скотч и лак для волос имеются?

Девушка закивала. Канцелярские кнопки, скрепки, лак для волос, скотч – предметы, которые именно Стас приучил носить с собой в довесок к «общей комплектации» художника, включающей кисти, краски, ластик, карандаши, мастихин, шпатель, растворитель…

Холсты скрепили скотчем изнутри, аккуратно сводя края по срезам. Стас самолично подкорректировал каждую картину снаружи: у Вероники дрожали пальцы, держать кисть было выше ее сил. В конце щедро обрызгали лаком. Трагедия отменялась…

– Успокоилась? – спросил Стас. В руках у него уже были не палитра с кистью, а большая красная чашка с чаем.

– Вроде бы, – ответила Вероника. – Спасибо…

Они работали над эдакой кустарной реставрацией весь световой день. Было, за что благодарить…

– Да не за что, – отмахнулся преподаватель. – Но ведь это неспроста сделано было. Кто-то шибко на тебя зол. Или завидует.

Вероника отвела взгляд.

– Белозерова, – более строго продолжил Стас. – Ты моя лучшая студентка, и всем известно мое к тебе отношение. Но дело не в этом. Я тебя отмечаю три года – а работы начали резать только сейчас. Мне кажется, проблема в том, что ты не доверяешь людям. Не любишь их. Отталкиваешь. Это отражается и в живописи: вспомни лицо мальчика в шлеме? Многие художники имели свой творческий пунктик, так, Айвазовский писал пейзажи по памяти, Рейсдаль почти не включал в свои работы живое. Но ты… Ты не чувствуешь людей. И никакая техника этого

не исправит. Если ты не изменишься, не научишься открывать душу, то останешься на всю жизнь посредственным художником, знаешь, таким технарем от живописи. Оно тебе надо?

– Стас… Ой, Станислав Анатольевич…

– По имени зови уж, что, я не знаю, как вы меня называете? – мужчина улыбнулся.

– Ладно, Стас, я…

Начав говорить, Вероника словно сломала внутри себя какую-то перегородку. Она говорила и говорила, убеждая себя, что Стас – не враг, он не такой, как все, он поймет…

Она рассказывала о семье, о любящих родителях. Об отце, враче-гинекологе, сумевшем открыть свою клинику и помогшем сотням женщин. О матери, семнадцать лет отработавшей в школе учительницей младших классов. Об их поддержке, заботе… Замявшись, не скрывая катящихся по щекам слез, рассказала и про аварию, в которой они погибли. Они ехали в Псков, на конференцию, отец зачем-то зазвал с собой маму и предпочел машину другим видам транспорта. Он водил аккуратно, но от фуры, которую занесло на обледенелой дороге, это не спасло. Как ей сказали потом: произошла некая техническая неисправность, водитель фуры был трезв, а значит, его нельзя винить… О том, как все жалели «бедную девочку», гладили по волосам и норовили оттяпать кусок от отцовской клиники. О многом, многом другом…

Стас слушал. Молчал. Когда она закончила, открыл окно, достал сигарету из пачки, закурил. Не спрашивая, мешает ли ей запах. Дым был вреден для работ, но Вероника его не одернула. Когда сигарета дотлела, он подошел к девушке и обнял. Не говоря ни слова.

Ей и не требовались слова.

Ни один из них не видел, как приоткрылась и затворилась дверь аудитории…

Как добиралась домой, спроси ее кто, она не смогла бы ответить. Вероника даже есть не стала: как была, на голодный желудок забралась внутрь капсулы, только и успела, что раздеться до белья. Прочь из опостылевшего мира моральных уродов и ненужных откровений, лицемерных улыбок и подлых ударов в спину, по самому дорогому…

Прочь!

Хэйт жаждала крови: не тошнотворно-однообразных ударов по деревянному перекрестью, а насыщенно-алой крови живых существ. Убивать, разить врагов направо и налево, без разбора, яростно, неумолимо – вот чего она хотела. Увы, возможности пока существенно ограничивались безденежьем: без единого заклинания, без оружия, да что там – даже без банальнейших башмаков, много не навоюешь.

Девушка погладила напоследок куклу, которую столько раз избивала, тыльной стороной ладони по опущенному забралу, вздохнула и направила стопы к выходу, потрепала по плечу стражника, неразлучного со своей алебардой. Тот вскинулся, удивленный донельзя.

– Вы прощаетесь с нами, юная леди?

– Да, – Хэйт отметила, что НПЦ-то прозорливее, чем она себе представляла: ишь ты, по жесту догадался. – Я взяла отсюда все, что было мне доступно. Не скучайте на посту!

– Погодите, раз так, – стражник поерзал, достал из-за пазухи пяток блестящих монет. – Я обязан вернуть плату за неиспользованное посещение.

– А… ага, – только и смогла ответить Хэйт, забирая протянутые деньги. Случись нечто подобное в реальном мире, вернули бы ей хоть копейку? Да шиш с маслом!

Она помотала головой, не веря происходящему. Как так? Она ведь приходила в Гильдию ровно десять раз, включая этот визит… Девушка хлопнула себя по лбу: точно, она вышла из «Восхождения» прямо из этого зала, и для НПЦ она как бы и

не покидала здание. Пять золотых! Да так своевременно!

Живем!

Ноги сами донесли Хэйт до Гильдии магов, тонкой, высокой, словно бы ажурной башни. Если здание Гильдии воинов напоминало меч, ушедший в землю по самую рукоять, то наиболее близким сравнением для Гильдии магов послужил бы посох с изумрудно-зеленым камнем вместо набалдашника.

Внутри она ориентировалась почти как у себя дома, хотя была тут впервые. Сказывалось кропотливое изучение карт, схем и скриншотов с сайта. Хэйт взлетела по винтовой лестнице на шестой этаж, едва не столкнувшись с таким же, как она, новичком.

– Бегунья, ноги не сломай! – раздалось ей в спину злобное напутствие.

Хэйт засмеялась в ответ: судя по опущенным плечам и неказистому виду «нуба»,[5 - Нуб (нубас, нубик) – происходит от английского слова «noob», которое, в свою очередь, от «newbie», что переводится как «новичок», «чайник».] выбирая путь мистика, он не полюбопытствовал ценниками на книги умений. А были они, как и наивысшие этажи башни в пасмурный день – заоблачными. Скилы, доступные к изучению с первого уровня, стоили по золотому за книгу. Чем дальше, тем выше поднималась планка. Воинам на первых порах в этом плане было попроще.

НПЦ, субтильный юноша в трехцветной (лазурь, охра, пурпур, все вперемешку – сочетание «вырви глаз») мантии, при виде девушки скривил было лицо, но вид золотых монет мигом вернул ему приторно-вежливую улыбку.

– Чего изволит юная леди?

Хотя обращения со всеми вариациями «леди» уже порядком поднадоели девушке, хамить в ответ она не решилась. Продавец, хоть и НПЦ, все же маг, а у них с неугодными расправа быстрая…

– Останавливающая лоза, ядовитая пыльца, малая регенерация, – заученно протараторила Хэйт.

Она могла бы купить еще два фолианта, но тогда ходить бы ей босой и безоружной долго и упорно…

– Занятный набор, – вскинул брови юноша, прищелкнув пальцами («Позер», – возмутилась мысленно Хэйт), три книги аккуратным рядком легли на мраморный стол. – Готово.

Девушка высыпала три золотые монеты в протянутую ладонь. Переплеты книг были разные: два цвета папоротника, со стилизованной лозой, и один белый, без узоров. Хэйт прикоснулась ко всем трем поочередно, шепнула еле слышно: «Изучить!» – искорки взметнулись от переплетов к ладони, перед глазами сверкнуло, всплыло подряд три оповещения.

Вы изучили новое умение: Останавливающая лоза.

Останавливающая лоза: Обездвиживает цель в радиусе 20 м. Время действия: 10 с. Количество целей: 1. Подготовка: мгновенно. Затрата маны: 12 мп.[6 - От англ. MP: mana points – очки маны.] Перезарядка: 8 с.

Уровень владения умением: 1,0 (новичок).

Вы изучили новое умение: Ядовитая пыльца.

Ядовитая пыльца: Отравляет цель в радиусе 20 м, наносит 25 единиц урона магией земли и по 15 единиц урона в течение 20 с с интервалом в 2 с. Время действия: 20 с. Количество целей: 1. Подготовка: мгновенно. Затрата маны: 18 мп. Перезарядка: 22 с.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Вы изучили новое умение: Малая регенерация.

Малая регенерация: Восстанавливает по 15 хп цели в течение 30 с с интервалом в 1 с. Время действия: 30 с. Количество целей: 1. Подготовка: мгновенно.

Затрата маны: 15 мп. Перезарядка: 5 с.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Все эти скиллы[7 - От англ. Skill – в РПГ: умение какого-либо персонажа.] имели две наиважнейшие особенности: они применялись без предварительной подготовки и улучшались (при ее планируемом развитии) до экспертного уровня владения.

Хэйт покидала башню в весьма приподнятом настроении. Сохранялось оно вплоть до торговых рядов, где сутолока и гам прямо-таки обрушились на девушку. Она не стала затягивать действо: у первого попавшегося бронника-НПЦ прикупила простецкие ботиночки (из всех параметров: броня +2, но лишь бы не пятками грязь месить). Подольше задержалась у лотка оружейника. Выбор был не очень-то и велик: для первого уровня оружие отличалось скорее разновидностями, чем бонусами к характеристикам. Гримуары, сферы, одноручные посохи и жезлы – как мистик, Хэйт могла использовать любой тип из перечисленного оружия. Недоступны были, по сути, только клинки стихий, но таковые: а) не продавались у НПЦ и вообще добывались только дропом;[8 - От англ. Drop – в РПГ: предметы, выпавшие из убитого моба или персонажа.] б) были доступны не ранее сотого уровня. Из предложенного Хэйт, посомневавшись, выбрала посох. По-хорошему, следовало выбрать что-то более интересное, если не по статам, то по урону, но средств не осталось: обувка обошлась ей в тридцать серебряных, посох в полтора золотых. Оставались сущие гроши, которые девушка решила попридержать на «черный день».

Посох являл собой, по сути, деревянную, чуть изогнутую палку, кое-как обструганную и отполированную. Характеристики же были – курам на смех.

Простой посох из падука.

Тип: посох, одноручное.

Класс: обычное.

Урон: 3–3.5. Прочность 35/35.

Необходимый уровень: 1.

Вот, собственно, и все. Хэйт кривилась и сопела, но ничего лучше на имеющиеся деньги приобрести не могла. Что за «падук», ей тоже было не совсем понятно, хотя имелись смутные подозрения о том, что сие есть просто-напросто сорт древесины.

– Прорвемся! – злобненько напутствовала сама себя Хэйт и потопала к северным окраинам Велегарда.

За воротами ожидаемо рассыпались домишки, хибарки и добротные фермы: без продовольствия ни один город не выстоит, даже в игровой вселенной. Хэйт ходила, приглядывалась, пока не заметила дородную женщину в грязно-зеленом платье, озабоченно качающую головой. Стояла она на крыльце, уперев руки в пышные бока, и словно кого-то высматривала.

– А вот и первый квест, – довольно мурлыкнула девушка. – Только бы не гусениц собирать заставила…

За домом виднелось капустное поле, так что опасения Хэйт были резонны.

Как выяснилось, мешали фермерше землеройки. Что странно, так как в «нормальном» мире они как раз-таки помогали в сельском хозяйстве, истребляя личинок и почвенных насекомых. А тут, видите ли, корневища грызть принялись зверьки, да на сами кочаны покушаться. Хэйт, выслушивая причитания бабы, еле сдерживала смех: в ее воображении землеройки-вегетарианки, плюнув на жучков-червячков, разгрызали капусту до кочерыжек, а на кочерыжках дрались, как джедаи на световых мечах. Видимо, сказывался трудный день…

Задание! Очистка капустного поля.

Огородники страдают от набегов землероек, расплодившихся на полях. Уничтожьте десять землероек, чтобы облегчить труд хозяйки фермы, и принесите ей 10 шкурок животных.

Награда: 10 очков репутации в Велегарде; 20 опыта; 10 серебряных.

Требования: нет.

Уровень сложности: начальный.

– Я с радостью вам помогу, – заверила Хэйт фермершу.

Вы приняли задание.

Простейший квест, копеечное вознаграждение. Низшая ступень в градации сложности: их всего пять (создатели игры вообще явно тяготели к цифре пять, она то и дело всплывала). Начальный, базовый, средний, сложный, мастерский. Чем выше уровень, тем весомее награда и тем тяжелее задание в исполнении. Тем не менее, Хэйт радовалась и потирала руки.

Землеройки внешне – безобидные серенькие зверюшки, пухлые, с забавно вытянутыми мордашками и худосочными хвостами (близкое родство с мышами, однако), на поле нашлись в количестве колоссальном. Хэйт шагнула к ближайшему зверьку…

…В «Восхождении» применение магических умений активируется не голосом – это долго и бредово, проговаривая сигнальное: «Ядовитая пыльца», – вы теряете пару-тройку секунд, а они в режиме боя могут стать для вас последними, если противник силен. Потому при изучении нового умения перед вашим взором загорается небольшая пиктограмма, которую вы располагаете так, как вам удобно. Видеть и активировать ее можете только вы сами. Именно поэтому мистики не носят щитов или двуручного оружия: свободной рукой маг «прожимает» пиктограммы. Вы касаетесь воздуха, перебираете пальцами – а в результате творится магическое действо.

Довольно схоже с принципом нажатия кнопок на клавиатуре, но только никакой клавиатуры, разумеется, нет и в помине. «Визуальное касание» удобнее, быстрее и эффективнее, а индивидуальная «раскладка» пиктограмм не позволит сопернику «считать» ваши действия по стандартным жестам или завываниям, сопровождающим «чтение» заклинания.

А еще, уровня эдак с пятидесятого, на незанятой оружием руке можно носить браслеты – до трех штук, с ощутимыми бонусами…

…Первого зверька Хэйт обошла по дуге. И второго, и третьего – тоже. Остановилась, только когда непись, давшая задание, скрылась из виду. Живность ее не трогала, сосредоточенно хрустела капусточкой; девушке даже жалко стало пузатеньких грызунов: как знать, может, у них авитаминоз? А тут она с планами по их истреблению… Но жалость жалостью, а квест уже взят.

Она активировала останавливающую лозу на животинку, косившуюся на нее особенно подозрительно. Насыщенно зеленого цвета стебель с гладкими, точно воском натертыми листочками, опутал лапки землеройки. Грызун ощерился, попытался броситься на обидчицу, но не тут-то было, растительно-магические путы держали крепко. Следом за лозой пришла очередь ядовитой пыльцы: над вытянутой мордашкой появился бурый венчик, напоминающий цветок колокольчика. Лепестки венчика дрогнули, на землеройку посыпалась пыльца. Зверек тонко зашипел, шерсть, густо присыпанная пыльцой, позеленела, пошла проплешинами.

– Нормальная анимация, – с видом искренней заинтересованности (такое выражение ей всегда казалось уместным у маньяков, расчленителей, в крайнем случае – патологоанатомов) произнесла Хэйт, неподвижно замирая. Покуда действовал яд, ей хотелось восстановить часть затраченной маны, а возобновление (в простонародье – реген[9 - От англ. Regeneration – восстановление (сокращение, принятое в РПГ).]) происходило на порядок быстрее, если мистик не двигался.

Когда лоза начала сбрасывать листочки, Хэйт обновила заклинание. И снова замерла. Шкурка землеройки возвращала нормальный цвет, здоровье ее уменьшилось наполовину (что хотеть, монстрик первого уровня, элементарный в убиении!), но Хэйт, вместо повторного призыва венчика с пыльцой применила малую регенерацию. Полоска здоровья грызуна поползла в обратную сторону. Девушка замерла изваянием: ровно на десять секунд, пока не спала лоза. Затем

снова направила на землеройку венчик с пыльцой. После заново накинула регенерацию. И еще круг. И еще б не один – но, увы, маны совсем не осталось на дальнейшие издевательства.

– Поглядим, что дали сеансы мазохизма в Гильдии воинов, – ухмыльнулась Хэйт (привычка вести разговоры с собой любимой становилась навязчивой, но не с жуками и бабочками же, в самом деле, общаться?). Она осторожно приблизилась к зверьку, размахнулась, ударила посохом прямо по черной пуговке носа.

Критический удар! Вы нанесли 26 единиц урона!

Землеройка тут же укусила девушку за ногу: больно, противно, антисанитарно (где вы видели мышку или хомячка, чистящих зубы?), но уровень здоровья Хэйт едва шелохнулся.

– Отлично! – она сразу же углядела новую возможность и опустила посох. Животинка разошлась, подпрыгивая, прокусывала ноги Хэйт через тонкие штанины, пару раз чувствительно ударила хвостом. Здоровье Хэйт упало до половины, но она стойко терпела.

Когда терпение иссякло, а хп[10 - От англ. аббревиатуры HP – health points: единицы здоровья.] приблизилось к красной зоне, девушка заново активировала останавливающую лозу и дважды – малую регенерацию, на себя и на зверька.

Пожалуй, это было самое долгое убиение обычной землеройки игроком «Восхождения», на иных боссов столько времени не тратят! Хэйт мучила зверюшку, пока не заканчивалась мана, позволяла той кусаться и лупить хвостом, и так снова и снова, пока ей не осточертело. Тогда девушка принялась планомерно выбивать посохом остатки здоровья из грызуна. Землеройке удалось напоследок удивить Хэйт: на последнем издыхании, когда оставалось нанести всего пару ударов, она сделала, наконец, то, что свойственно ее родственницам в реальном мире: зарылась в землю, но с такой скоростью, что растерявшаяся девушка не успела даже лозу накинуть. Хэйт несколько секунд хватала ртом воздух, в полной готовности рвать волосы на голове: все бонусы в прокачке навыков и характеристик на мобах (гильдейские куклы к таковым не относились по определению) выдавались только после смерти означенных.

Спустя несколько секунд эта «проклятая крыса» (самое ласковое из прозваний, отпущенных в адрес землеройки девушкой за эти мгновения) выкопалась, с остервенением вцепилась в штанину Хэйт, получила посохом по голове и издохла. Анимация смерти тоже была красивой: черная вспышка, эдакий мелкомасштабный взрыв, только без дыма и копоти.

К слову, Хэйт не обратила на этот взрыв ни малейшего внимания. Перед глазами ее всплывали одно за другим оповещения…

Суммарно, одна землеройка принесла ей: одно очко интеллекта, два – живучести, три – мудрости; уровень владения останавливающей лозой поднялся до 1.5, ядовитой пыльцой и малой регенерацией до 1.4. О, еще 5 опыта и шкурку, нужную по квесту…

Хэйт запрокинула голову и расхохоталась.

– Гений. Я – гений! Нет, не так: я – ГЕНИЙ! – пританцовывая по разбросанным по земле капустным листьям, напевала Хэйт. – Но гении тоже должны высыпаться. Выход!

К просмотру Вероника готовилась тщательно. Заспанное лицо было протерто льдом с алоэ (мама так учила… ох, как же это было давно), покрыто основой для макияжа, припудрено (синяки под глазами предварительно были замаскированы тональным кремом). Немножко туши на ресницы и прозрачный блеск на губы…

Она даже в строгое темно-серое платье влезла (в комиссии все были в возрасте, плюс две старые девы, так что никакой сексапильности) и в черно-серые замшевые туфли на шпильке. Черная сумочка вместо привычного баула довершила образ. Никаких украшений.

Старинное зеркало намекнуло, что наряд добавил двадцатилетней девушке года три, не меньше, но это был как раз тот случай, когда лучше выглядеть старше, скромнее и серьезнее.

Какой-то ребятенок в маршрутке назвал ее тетенькой, Вероника поморщилась, но смолчала: детская непосредственность, да и никто не заставлял ее так

наряжаться.

Мандража не было. Сделать больше по восстановлению работ, чем они со Стасом сделали накануне, за день было нереально. Решат придраться – будет у нее первый заваленный показ.

Так, в состоянии отрешенности, граничащей с равнодушием, Вероника и добиралась до аудитории. Станки из комнаты вынесли, вообще убрали все, что убиралось, стены были завешаны картинами. Ее шесть подправленных работ висели отдельно: вероятно, Стас распорядился и напряг одногруппников. О, а вот и он сам…

– Белозерова, подошла наконец-то! – Стас махнул ей рукой, подзывая к сгрудившимся студентам-живописникам. – Значит, раздолбаи мои, смирно гуляете по коридорам, рекреациям, в столовую можете сходить. Комиссия с вами разговаривать не будет. Все комментарии завтра получите, вместе с отметками. Показ перенесли на час вперед, так что кыш отсюда! Белозерова, за мной.

– Ей можно остаться, а нам нет? – резво возмутилась Полиночка.

– Я вообще не собирался допускать вас до показа, говорливые неучи. Увы, начальство решило иначе: подведение итогов полугодия не может быть отменено по причине одного нарушения. Так что вам повезло. Но это не означает, что вы прощены. Я все сказал, свободны.

Веронике ничего не оставалось, кроме как следовать за Стасом, почти физически ощущая злобные взгляды сокурсников. Неужели он не понимал, что выделяя ее еще больше, только усилит нелюбовь группы? С другой стороны, а не начхать ли ей?…

Сам показ проходил тихо. Вероника стояла, как изваяние, рядом со Стасом, семь членов комиссии обходили работы, что-то вполголоса обсуждая. Дойдя до ее работ, мэтры остановились.

– Мне кажется, или я вижу тут трещину? – Алла Юрьевна, поправляя оправу старомодных очков, ткнула пальцем в полотно с разнесчастным мальчиком в шлеме.

Вероника мысленно выругалась: кому вообще в голову взбрело включать в состав комиссии преподавателя истории искусств?! Еще и разглядела же, курица близорукая!

Стас молча дошел до мегеры, развернул холст в рамке из дешевых реечек, продемонстрировал склеенные скотчем края.

– О! Это и есть причина, которую вы упоминали? – как бы между делом спросил декан, дождался кивка Стаса, продолжил: – Конечно, неприятное происшествие, жаль, вы не смогли найти виновника. Но реставрационная обработка на уровне. Выполняла студентка?

Куратор кивнул снова, упреждая ответ Вероники.

– Я помогал со сведением разрезов. В одиночку это непросто.

Она так и не успела вмешаться: члены комиссии покачали головами, поохали, отметили что-то в блокнотах и удалились.

– Почему? – чуть отойдя от потрясения, спросила Вероника.

– Ты хорошая девочка, – пожал плечами Стас. – А мне нежелательно прикладывать руку и кисть к работам студентов. Все, гуляй до понедельника.

– А… оценка как же?

– Вот в понедельник и узнаешь. Отдых, ребенок, слышала слово такое?

Он и в спину ее подтолкнул, видимо, чтобы направление верное задать.

Так, в некоторой прострации, девушка дошла до первого этажа, завернула в столовую, не оттого, что была голодна, а потому, что до сознания не доходило еще: учебный год окончен, сессия закрыта. Даже зачеты по теоретическим предметам (английский, литература, эстетика, философия, политология, ИМХК[11 - Здесь: История мировой художественной культуры.] культура речи –

словом, крайне «нужные» художнику дисциплины) и те дались сложнее. Со шрифтами она мучилась неимоверно долго, нудный предмет, нудный преподаватель, нудный процесс, лишенный творчества напрочь. А вот «финишная прямая» – профильные предметы, будто и вовсе без ее участия сдались. Сами собой.

В столовой она сделала заказ, прошла к любимому столику, не обращая ровным счетом никакого внимание на окружающих. Солянка, рыба в кляре, бутылка воды «ноль-пять». Девушка только приступила к трапезе, как на соседний стул приземлилась полноватая нижняя часть Полины. Ножки стула противно скрипнули по мрамору.

– Как прошло, преподская подстилка? – с каким-то садистским ликованием в голосе спросила Поля. – Кому, кроме Стаса, пришлось дать за пятерки?

Вероника изогнула брови, отложила ложку.

– Это ты о чем?

– А я видела, как он тебя вчера тискал. Прямо в студии, по-свойски так. Мне просто интересно: каково это, спать с преподом и читать нотации о том, какая ты вся правильная и какие мы убогие?

– Полина, ясноокая моя, сходи-ка ты к окулисту, – сощурилась Вероника, улыбнулась доверительно. – И к психиатру, вроде бы они галлюцинациями занимаются. Или прекрати употреблять наркотики. А сейчас – изыди, ты портишь мне аппетит.

– Галлюцинации, говоришь? – скривила губы Полина. – Кому бы мне о них рассказать? Ректору или группе, группе или ректору?… Педсовет будет недоволен Стасом, разве можно развращать молодежь?

– На твое усмотрение, – передернула плечами Вероника. – Но я настаиваю на варианте с психиатром.

– Какие мы смелые! – Поля разошлась не на шутку. – Любопытно, вцепишься мне в волосы, если скажу, что это я порезала твою мазню? Тебя же Стас прикроет,

ну, давай, чего ждешь?!

– Лечиться тебе надо, Рокитова, – вздохнула Вероника. – Ты ничего не резала. И не потому, что смелости не хватило бы: трусливые собачки как раз исподтишка и норовят укусить. И даже не потому, что с твоими слабыми руками ты бы не смогла пробить затвердевшее покрытие: я холсты не грунтую, да и резали изнутри, так что было бы желание, справилась бы. А потому, что тот, кто испортил мои работы, питал ко мне истую ненависть. Он знал, как много значат для меня полотна, и стремился уничтожить меня одним ударом. Растоптать, унизить, причинить боль. Тот, кто испытывает такую ненависть, не тявкает по углам и не разносит сплетни. Ты – можешь только тявкать. Поэтому пшла вон!

Наушники, так удачно лежащие на столе, заняли положенное место в ушах Вероники, в плеере заиграла первая попавшаяся мелодия. Фильтр «случайно» порадовал: «Linkin Park – Don’t Stay». Полина говорила что-то, размахивала руками, даже ударила кулаком по столу: Вероника только увеличила громкость. Доела все до последней крошки. Затем встала, выключила проигрыватель, убрала в сумку телефон, одернула юбку.

Отнесла поднос с посудой к раздаче. Кивнула сама себе и направилась к ректору.

На удивление, ректор не только оказался на месте, но и принял студентку без лишних проволочек.

– Итак, золотая девочка, что привело тебя? – хорошо поставленным голосом приветствовал Веронику ректор, мужчина немолодой, однако держащий себя в отличной форме.

– Простите, Юрий Алексеевич, как вы меня назвали? – растерялась девушка.

Ректор улыбнулся, приглашающим жестом указал на стул.

– Одна из лучших наших студенток, прекрасные отметки, больше всех работ, отправленных в фонд. Кратко – золотая девочка. А что характер несносный, так это пустяки, люди творческие редко без причуд.

Она смутилась, щеки зарделись румянцем.

– О, еще не прошли времена, когда я заставлял девиц краснеть! – окончательно развеселился ректор, обладатель неисчислимого количества званий и премий. – Но к делу. Что случилось?

Вероника выдавила слабую улыбку. Тон ректора решительно не вязался с его извечно суровым видом: с иным он по училищу не хаживал.

– Сложилась ситуация, которую кое-кто из моих сокурсников превратно истолковал, – собралась с духом девушка. – И мне не хотелось бы, чтобы это негативно отразилось на нашем кураторе.

– Подробнее, – сухо потребовал ректор, уже без тени улыбки.

Как ей хотелось провалиться под землю! Испариться, сгинуть… Но это означало бы подставить Стаса. Нет уж, к черту гордость. И предубеждение, ага, в стиле Джейн Остин…[12 - Подразумевается роман Джейн Остин «Гордость и предубеждение» (Pride and Prejudice).]

– Вы ведь видели мое личное дело? – спросила Вероника, дождалась резкого кивка ректора, продолжила. – Тогда вы знаете, что я потеряла родителей незадолго до окончания средней школы. Вчера Станислав Анатольевич проводил со мной… профилактическую беседу. Об эмоциональности, коммуникативности и иже с ними. Возможно, вы слышали, что мои работы, подготовленные к просмотру, были испорчены?

Ректор снова кивнул.

– Этот инцидент и послужил поводом для беседы. Он полагает, и не без оснований, что мое вызывающее поведение спровоцировало кого-то на такой поступок. Так получилось, что я рассказала куратору о семье, – она перевела дыхание, прежде, чем перейти к самому скользкому моменту. – В качестве жеста ободрения он слегка приобнял меня за плечи. Без какой-либо иной подоплеки. Моя одногруппница стала этому невольной свидетельницей. И сделала неверные выводы.

– Неоднозначно, – цепкий взгляд ректора сверлил девушку, но она держалась. – И чего же ты хочешь от меня?

– Чтобы этот случай не стал предметом обсуждения педсоветом. Юрий Алексеевич, не наказывайте моего руководителя за проявление понимания.

– Ребенок! – расхохотался вдруг ректор. Вероника поморщилась: второй раз за день ее так называли, хотя вид у нее был что ни на есть «тетенькин». – Я похож на наивного бездельника, который будет всерьез рассматривать студенческие сплетни?

Она быстро-быстро замотала головой.

– То-то же. Слухи, сплетни, клевета, наветы – вне компетенции ректора. И педсовета тоже. Вот если бы ты пришла с обвинением в адрес куратора, был бы другой разговор. Но обвинений нет, я правильно понял?

– Нет. Простите за беспокойство, Юрий Алексеевич, я глупо отняла у вас время, – Вероника поднялась и засобиралась на выход.

– Не глупо. Лет шесть назад педсовет занимался подобным вопросом. С участием Станислава Анатольевича и второкурсницы. Обвинения в тот раз имелись, и довольно серьезные. Но сейчас ведь другой случай?

– Другой, – с упором ответила девушка. Надо же, Стас и студентка… Но не ей судить, право слово.

– Тогда успехов тебе, золотая девочка, – смягчился ректор. – О кураторе не беспокойся.

– Спасибо! – она пулей вылетела из кабинета. Зацокала шпильками к выходу: больше ее ничто не держало в стенах училища.

Рокитова теперь пусть хоть на фонарных столбах листовки расклеивает о ней и Стасе, вреда от этого не будет. А отдых ей и вправду пригодится, заслужила…

Землеройки продолжали беспечно жевать капустные листья. Хэйт огладила посох, улыбнулась лазурным небесам.

– Ничего личного, зверьки, – вполголоса предупредила она землероек. Животные не вняли.

Лоза-пыльца-регенерация. Серия укусов. Регенерация на себя. Лоза-пыльца-регенерация. Снова, снова и снова.

За первого убитого моба она получила весьма весомое улучшение характеристик, но вполне объяснимое. Мудрость героя возрастает при вычерпывании запаса маны на заклинания, при условии, что заклинания эти наносят урон или восстанавливают здоровье. То есть мана расходуется не «вхолостую». Измываясь над зверьком, Хэйт полностью извела свои сто пятьдесят единиц маны раз эдак пятнадцать, хотя с теми же затратами могла изничтожить дюжины три землероек. Интеллект «завязан» на нанесение урона: чем выше этот показатель, тем «больнее» бьют скиллы, и наоборот, чем больше урона наносит мистик, тем быстрее «качается» интеллект. С живучестью совсем просто: когда урон наносится персонажу, он получает «поощрение» за терпение и боль.

Разумеется, метод Хэйт был применим только в сочетании лечащих и наносящих урон заклинаний, а на первом уровне их комбинируют единицы, предпочитая такие умения, как порыв ветра (разовый урон по цели магией воздуха, наносит 140 единиц урона) или угольки (школа магии огня, наносит 50 единиц урона сразу и по 25 ежесекундно в течение трех секунд). Опять же, далеко не каждый мистик на начальных уровнях имеет двукратную относительно стартового параметра живучесть, а значит, укусы той же землеройки из неприятных переходят в разряд угрожающих.

Среднестатистический игрок выполнил бы квест на землероек за пять минут реального времени: Хэйт же затратила на него более пяти часов. Каждую следующую животинку она мучила дольше предыдущей, стремясь «выжать» из зверьков по максимуму. Как итог, все три используемых умения были доведены до 3.8 в ранге новичок (увы, за переход на следующий ранг следовало отдать по десять золотых за каждый скилл, их не было и в помине). Можно сказать, бедственное финансовое положение Хэйт спасло грызунов – при наличии денег она б не угомонилась, пока не разогнала бы уровень владения до десятки для каждого умения. Мудрость выросла на двенадцать, интеллект на три (Хэйт

очень расстраивал медленный прогресс именно этой статы), живучесть на восемь. Навыки прокачивались отлично, а вот характеристики – по капле в море относительно прилагаемых усилий.

А ведь чем дальше, тем тяжелее будет…

Покончив с землеройками, девушка заозиралась по сторонам: нет ли в области видимого неписей? Никого не обнаружив, она опустилась на корточки и принялась выкорчевывать капустный кочан, сетуя на отсутствие ножа или хотя бы плохонького кинжальчика. Да, грабеж… Но капусту же и так попортили грызуны, а обещанные десять серебряных в качестве вознаграждения – разве деньги? Кочаны складывались в одну ячейку инвентаря, но весили как-то подозрительно много: каждый кочан по килограмму! Учитывая, что общий переносимый вес составлял двадцать пять килограммов (двадцать стандартных для мистика и пять надбавочных, за десять единиц силы, полученных в Гильдии воинов), много ей с поля не уволочь…

Как оказалось, сила не такой уж и бесполезный для мистика параметр! Хэйт пообещала себе, едва только немножко приоденется, пойти и побить мобов вручную, то бишь посохом по загривку, а не магией.

Повыдергав двадцать кочанов, Хэйт выпрямилась, отряхнулась и пошла к домику огородницы, выдавшей ей давеча задание. Не побежала, потому как бег с таким грузом был невозможен.

Фермерша приняла шкурки грызунов с довольной улыбкой, срок исполнения ее не смутил, но продолжения квеста (Хэйт надеялась, что землеройки – первое звено в цепочке заданий, однако ошиблась) не выдала.

Хэйт пожала плечами и неспешно зашагала к городским воротам. Она так давно не была в «Обжорке», что Сорхо имел полное право оскорбиться.

Выносливость увеличилась на 1.

Сила увеличилась на 1.

До трактира она еле доковыляла. Жадность свою прокляла бесчисленное количество раз. Но оповещение, как и самое первое (и тоже связанное с «Обжоркой»!) подарило второе дыхание и искупило все мучения.

– Малышка, неужели ты вернулась! – искренне обрадовался Сорхо. – Где тебя носило целую вечность? Я через пару дней закрываю трактир и вообще из Велегарда уезжаю, а ты как сквозь землю провалилась!

Хэйт погрустнела. Ей-то казалось, что добряк Сорхо – это что-то такое неизменное, как восход и закат, а он уезжает… Вот он, недостаток живых людей относительно НПЦ – только ты к ним привыкнешь, как они пропадают.

– Носило то там, то тут… Так вышло, не серчай. Слушай, можно я у тебя рюкзак разгружу?

– У тебя там что-то ценное?

– Нет, обыкновенная капуста. Я в ней не очень разбираюсь, но думаю, белокочанная.

Сорхо не смеялся: Сорхо гоготал, держась за живот, до икоты.

– Ты неповторима! Овощи стоят по два медяка за штуку, а ты на своем горбу перла их! Я тебе даже заплачу за эту капусту, по розничной цене, не зря же корячилась, глупая. Нет, это ж надо додуматься!..

Про плюсик к статам Хэйт смолчала – обиделась.

– Ты к мастеру обещал меня отвести, – буркнула она, выложив кочаны ровным рядком на трактирную стойку. – Десять выходов я отработала.

– Пойдем, словечко я уже замолвил, – Сорхо, кажется, устыдился своей несдержанной реакции.

Мастер-кулинар, к коему привел девушку трактирщик, в «талии» был таких необъятных размеров, что хозяин «Обжорки» рядом с ним смотрелся худышечкой.

– Подопечная Сорхо? – пророкотала эта живая гора. Хэйт закивала. – Нож в руку! Редис и огурцы нарезать, перцы вычистить и порезать. Пятнадцать минут на все. Приступай!

Задание!

Азы кулинарии:

Стадия I: Кромсать, крошить и резать!

Используя поварской нож, обработайте овощи.

Тип задания: специализация.

Требования: нет.

Уровень сложности: начальный.

Внимание: срок исполнения 15 минут!

Ни слова о награде, подтверждения не спросили. Хэйт метнулась к разделочной доске, принялась орудовать ножом. Закончила намного раньше срока: сказывался опыт чистки овощей на кухне у Сорхо.

– Нормально, – одобрил повар. – Теперь овощи в миску, перемешать, посолить, поперчить, заправить маслом. Не переборщи ни с чем!

Задание: Азы кулинарии: Стадия I – завершено.

Задание! Азы кулинарии: Стадия II: Чувство меры.

Используя подготовленные овощи и приправы, приготовьте салат.

Тип задания: специализация.

Требования: выполнение задания Азы кулинарии: Стадия I.

Уровень сложности: начальный.

Внимание: при избытке приправ в блюде задание будет провалено!

«Э-э, а где рецепт?» – хотела было спросить Хэйт, но вовремя перехватила жест Сорхо: скрещенные ладони. Похоже, заправлять следовало «на глазок», полагаясь на интуицию. Радовало, что рамок по сроку не выставили и что пересолить-переперчить нельзя – сказали, а про недосол ни слова.

Хэйт смешала салатик, добавив по щепотке соли и перца, подала миску на пробу мастеру-кулинару.

– Годится. Хотя соли могло бы быть и побольше. Теперь возьми мясо – вон тот кусок, замаринованный уже. Обжарь на решетке. Смотри, не спали!

Задание: Азы кулинарии: Стадия II – завершено.

Задание! Азы кулинарии: Стадия III: От простого к… простому!

Аккуратно прожарьте с двух сторон на решетке кусок мяса кролика.

Тип задания: специализация.

Требования: выполнение задания Азы кулинарии: Стадия II.

Уровень сложности: начальный.

Внимание: необходимо использовать мясо, предложенное мастером. В случае неудачного приготовления задание будет провалено!

И снова никакого рецепта. Хэйт решила довериться реалистичности виртуального мира: вкусно пахнет, подрумянилось, значит готово.

Подцепляя мясо щипцами, она вовремя перевернула кусочек крольчатины. И сняла с огня как раз тогда, когда мясо уже прожарилось, но еще не стало сухим.

Мастер одобрил.

– Выложи на блюдо и приготовь к подаче.

Задание: Азы кулинарии: Стадия III – завершено.

Задание! Азы кулинарии: Стадия IV: Последние штрихи.

Объедините на одном блюде салат и мясо.

Тип задания: специализация.

Требования: выполнение задания Азы кулинарии: Стадия III.

Уровень сложности: начальный.

Награда: обучение профессии Кулинар. Дополнительная награда: зависит от того, насколько доволен вашими успехами мастер.

Стараясь ничего не закапать, Хэйт положила мясо на левую сторону блюда, на правой же горкой примостила салат. Поддавшись сиюминутному порыву, отщипнула от веточки петрушки несколько листочков, украсила.

Толстяк снизошел до улыбки.

– Кулинару необходима сноровка. Кулинару не обойтись без чувства меры. Кулинар не может полагаться только на рецепты, созданные до него: он не должен бояться импровизации. И, наконец, кулинару не может быть чуждо

прекрасное: красиво оформленное блюдо и вкушать приятнее. Мы следуем этим правилам всю свою жизнь, ибо кулинар – не только профессия, но и стиль жизни. И с этого момента ты – одна из нас!

Поздравляем! Профессия Кулинар получена!

Текущий уровень мастерства: 1.0 (ранг: новичок).

Ловкость увеличилась на 5.

Мудрость увеличилась на 5.

Пока Хэйт жмурилась и млела от удовольствия, мастер-НПЦ подарил ей четыре свитка с рецептами: два из них на блюда, которые она создавала в цепочке заданий, один – травяного настоя и последний, вызвавший нездоровый смешок – на капусту. Тушеную. Настой увеличивал восстановление здоровья и маны на две единицы в секунду, еда повышала уровень сытости на пятьдесят. Тушеная капуста, кроме вышеозначенного, на полчаса прибавляла тридцать мп; Хэйт мысленно прокомментировала: «А чувство юмора возносит до небес!»

Она поблагодарила НПЦ, приняла торжественно переданный набор инструментов для кулинарии (места в инвентаре набор не занимал, а входило в него все, от разделочного ножа до поварешки) и припустила обратно в «Обжорку», да так, что Сорхо едва за ней поспевал.

– Вот! – ткнула она в капустный ряд, как только они переступили порог трактира. – Ты надо мной ржал, а я как знала, что она пригодится!

– Малышка, я же не со зла… А-а-а, положи скалку, мы ведь даже не женаты!..

Теперь Хэйт была почти уверена, что Сорхо – ее соотечественник. Не так много стран, уроженцы которых при слове «скалка» представляют сердитую жену и понимают, что кухонная утварь эта в нежных ручках не для того, чтобы тесто раскатывать, а в качестве инструмента праведного возмездия!

С нанимателем она, конечно же, помирилась. И стрясла аж шесть рецептов: их, не изучая, прямо в виде свитков запихнула в рюкзак. Сработал таймер, установленный на восемь часов пребывания в игре. Из мира виртуального пора было отправляться в мир сновидений…

Дни неожиданного отдыха Вероника расписала едва ли не по часам. Как ни заманчива была перспектива провести в игре большую часть свободного времени, на бодрствование и активную жизнь вне капсулы она отвела немалую долю. Вечер – «Восхождение», ночь – здоровый сон. Утро: стакан воды, разминка, душ, кофе, завтрак. Затем два часа на написание интерьерного натюрморта (задание на лето). Посочувствовать дизайнерам: они эту ересь пишут в невообразимых количествах. И «списать» картинку с каталога IKEA не удастся – попросту не зачтут. День: поход до магазина за продуктами, приготовление обеда, сам обед, мелкие бытовые дела. Обратно в красочный мир «Восхождения»…

Вместо Сорхо в «Обжорке» ее встретила феечка – мелочь высотой с ладонь, прозрачные крылышки и точеная фигурка. Они тут на манер почтовых голубей порхали, благо, расстояния для волшебных существ помехой не являлись. Фея взмахнула палочкой, обернулась вокруг своей оси – и в руке Хэйт появился свиток, перетянутый пурпурной лентой. Исполнив миссию доставки, феечка рассыпалась золотыми искрами.

Послание было от Сорхо. Он сообщал, что планы его изменились, поэтому Велегард он вынужден был покинуть раньше, чем задумывал. «Обжорку» он не продал и не сдал в аренду, а запечатал, настроив неограниченный доступ для Хэйт (но только для нее одной, если она будет состоять в группе, дверь просто не отворится). Пояснил, чем это для нее полезно: все приборы на его кухне выполнены на заказ, уменьшают шанс при готовке испортить блюдо и ускоряют прокачку профессии. Кроме того, он не стал забирать запасы приправ. В постскриптуме обещал вернуться через месяц и оценить прогресс подопечной в кулинарном деле.

– Душка, – умилилась Хэйт, прочтя письмо до конца. Такая помощь была дороже всяких денег, потому как стимулировала развитие.

Девушка обошла кухню, чтобы запомнить, где что лежит, наткнулась в ходе изысканий на кладовую, битком набитую способными долго храниться овощами: морковью, луком, картошкой, свеклой.

Остаток игрового дня прошел в трудах: Хэйт, выбрав рецепт капусты, как наиболее перспективный, тушила порцию за порцией в высокой сковороде. Кочан мелко нашинкованной капусты, две луковицы, столовая ложка уксуса, столовая ложка соли, лавровый лист, три стакана воды. Ничего сложного, но очень уж долго. Потом она осознала, что в ее распоряжении целая кухня и было бы глупо этим не воспользоваться, так что она начала совмещать помешивание капусты с запеканием картофелин (рецепт был один из тех, что ей выдал Сорхо накануне, остальные пять оказались для ранга «ученик»). Хотела еще с травяным настоем поэкспериментировать, но не нашла трав, может быть, Сорхо их и не держал, покупать их было не очень-то дешево, а специальный сбор качать он мог и полениться.

Готовка девушку вымотала: полупрозрачная полоска бодрости почти истаяла, так долго работать без перерывов ей удавалось только благодаря имеющейся выносливости. Тут также действовал принцип маятника: чем больше она устает, тем быстрее качается выносливость, но чем выше ее показатель выносливости, тем дольше расходуется бодрость. Что парадоксально, многие игроки, выбравшие стезю мага, слышали о таком параметре, как выносливость, лишь краем уха: на боевые умения бодрость не тратится (иначе как выдерживать многочасовые сражения?); совершенствование профессиональных навыков увеличивает характеристики исключительно поэтапно, при переходе на следующий ранг, и никаких посторонних надбавок (за исключением трех ремесел: ремонтного, кузнечного и оружейного дела, как наиболее трудоемких). А такие занятия, как бег на длинные дистанции, переноска тяжестей, однообразный труд и прочее, – чаще всего мистики оставляют без внимания (не барское это дело!), стремясь поскорее набрать уровень.

Хэйт съела тарелку собственноручно приготовленной пищи, передохнула. Проверила уровень мастерства кулинарии (оповещения она игнорировала, не хотелось отвлекаться), он подрос всего до 1.6 – и это с бонусами от дорогой кухни Сорхо. Слегка расстроившись этому факту, решила размять ноги, заодно припасы подновить. До приснопамятного поля неслась во весь опор, не обращая внимания на исчезающую полоску бодрости.

Землероек кто-то уже изничтожал: тоже мистик, тоже явно новичок, тоже девушка. Блондинка, судя по внешности – чистокровный человек, кукольная мордашка, смахивающая на Барби. «Куколка» добила очередного грызуна, заметила Хэйт, помахала ей рукой, замерла.

– Подстава, четыре моба – ноль мп! – воскликнула она разочарованно. – Я так год буду эти квесты ковырять!

Хэйт не спешила с сочувствием – ей-то хватало маны на все, но она и приобрела наименее затратные по мп заклинания.

– Плюс тридцать к мане – пригодится? – предчувствие, что она нашла рынок сбыта блюд, на которых раскачивала кулинарию, помогло Хэйт улыбаться блондинке совершенно искренне. – Могу продать еды с бонусом.

– Ты кулинар? Да ладно! – недоверчиво закатила глаза «куколка». – По две серебрушки за штуку, все, что у тебя есть.

– По три. Приправы не бесплатные, и одна порция готовится сорок игровых минут. Всего девятнадцать порций, время действия – полчаса, срок хранения – три дня. Сроки в реальном времени, не в игровом.

Блондинка озадачилась. И в общем-то, было чем: в лавках торговцев-НПЦ цена на еду с бонусами составляла от пяти серебряных за порцию, игроков-кулинаров, продающих пищу своего приготовления, да еще и не дорого, нужно было искать. Тут же еда пришла прямо к ней, с доставкой, и хоть бонус невелик, а здесь и сейчас весьма полезен.

– Беру, – решилась магичка. – Разорительница!

Девушки произвели обмен, Хэйт стала богаче на пятьдесят семь серебряных, к блондинке перешли котелки с тушеной капустой (так выглядело оформление блюда при переноске).

– Кстати, – вовсю орудуя ложкой, добавила блондинка. – Ты из крольчатины умеешь что-нибудь делать?

– Мясо. Жареное, – подтвердила Хэйт. – Прибавок никаких, только сытость поднимает.

– А-а… Жаль. А то тут недалеко квест на кроликов дают, – она махнула рукой, указывая направление. – Четвертый дом, если отсюда считать. У мужика кроли взбесились, просит поубивать их, пока они его самого не сожрали. Мясо почти с каждого падает.

Идея потискать пушистых Хэйт пришлась по нраву, при блондинке воровать капусту не хотелось, как и демонстрировать свою методику «запытать и заморить».

С фермером, хозяином «взбесившихся кролей», она столковалась быстро. Условия задания совпадали с «Очисткой капустного поля»: добыть десять шкурок, в награду получить 20 опыта, 10 очков репутации с Велегардом и 10 серебряных.

Сарайчик с кроликами стоял сразу за домом, в нем-то шесть игровых часов девушка и терзала милых, но кусачих зверюшек. Получила незначительные прибавки к уровню владения скиллами, единичку к живучести и две – к мудрости. Хэйт убивала кроликов немного побыстрее, чем землероек, жалко было времени, и прирост характеристик почти сошел на нет.

Зато она разжилась крольчатиной, а на обратном пути к городу забежала на поле: блондинки уже след простыл, так что Хэйт спокойно срезала двадцать кочанов капусты (благо, с набором кулинара недостатка в ножах она более не ощущала). И поковыляла с перегрузкой до «Обжорки».

Покуда позволяла бодрость, Хэйт порхала по кухне, успевая и капусту помешать, и мясо перевернуть, и угли с золой, в которых пропекалась картошка, растеребить. Затем: отдых-перекус-пробежка. А вот с убиением живности, коей она надеялась себя развлечь, вышла неувязка: с треском разошелся шов на левом ботинке.

Простые матерчатые ботинки.

Тип: тканая броня.

Класс: обычное.

Защита: 2. Прочность: 3/15.

Внимание! Прочность предмета понижена, отремонтируйте его, чтобы предотвратить поломку!

– Ох, черт! – взвыла Хэйт, опутала лозой лапки грызуна, поспешно отскочила. Активировала ядовитую пыльцу, дождалась, пока зверек умрет от отравления.

Проверила наличность: один золотой, шестнадцать серебряных (спасибо Сорхо и давешней блондинке!). Новая обувь встанет ей в тридцать серебрушек, починка у НПЦ – в пятнадцать (стандартная цена починки – половина стоимости предмета). Обучение крайне популярной профессии Ремонтник стоит сто золотых. Цена оправдана и платит ее по статистике каждый второй игрок «Восхождения». Кому охота среди затяжного боя услышать оповещение о том, что доспех развалился, оружие сломалось и пора вешаться? Правильно, никому, оттого и заламывают ценник неписи.

Девушка опечалилась, набрала с горя капусты (здорово, что мир таки нарисованный: сколько не уноси овощей с поля, на следующий игровой день все снова на своих местах), тяжело, словно нагруженный тюками ослик, чуть пошатываясь, побрела обратно в «Обжорку».

Выносливость увеличилась на 1!

Сила увеличилась на 1!

– Ага, ага, прекрасно, – буркнула Хэйт, торопливо избавляясь от груза. – Еще бы сотню золотых отсыпали… Выход!

В четверг вместо похода в супермаркет Вероника штудировала форумы. Новости были неутешительные: обходной путь к ремонтному делу имелся, но проще было

заплатить и не париться. Специально для жадин мастер-НПЦ выдавал квест… Какой-то пользователь с юмором в комментарий к описанию добавил цитату:

А орешки не простые,

Все скорлупки золотые…[13 - А. С. Пушкин, «Сказка о царе Салтане».]

Квест был масштабируемый. То есть, в зависимости от уровня выполняющего, отправляли его вырезать монстров на порядок старше. Плюс беготня, канитель, диалоги – но это есть в любой цепочке заданий, ничего неожиданного. А вот мобы… При ее первом минимальный уровень врага будет десятый, приступи она к этому квесту на «полтиннике» – отправили бы бить тварей от семьдесят пятого, на «сотке» – от сто пятидесятого.

– Разработчики – садисты, – резюмировала Вероника. Она ни разу в жизни не прикасалась к сигаретам, но именно сейчас ей зверски захотелось курить. Или выпить… Или еще какой-нибудь дряни, портящей организм и затуманивающей мозги…

Вместо этого она надела спортивный костюм, кроссовки и понеслась на пробежку. Ветер в лицо, неровный асфальт под ногами, косые взгляды гламурных куриц… Сначала стали безразличны взгляды, затем выбоины на тротуарах. Остался только ветер.

– Добрый день, мастер! – Хэйт почтительно поклонилась дюжему детине, раздающему указания в ремонтной мастерской. – Ваше умение чинить практически разрушенные предметы так восхитило меня, что я смиренно прошу вас взять меня в ученицы.

– Обучение стоит сто золотых, станет ли тебя, девица, на такую сумму? – добродушно ухмыльнулся мастер.

– Увы, – развела руками Хэйт. – Но слыхала я, что попасть в ряды ваших учеников можно, оказав лично вам услугу…

Детина с высоты своего роста глянул на девушку. Оценивающе, выразительно-насмешливо.

– По силам ли такой крохе будет эта услуга?

– Я не подведу вас, – уверила Хэйт.

– Ладно, – согласился НПЦ. – Посмотрим, на что ты годишься. Если вернешь мой молот, который я имел глупость проспорить пройдохе Вальху из Крейнмера – научу тебя премудростям ремонтного дела, не взяв с тебя ни медяка. Но учти, он молот так запросто не отдаст! А решишь бросить начатое – осерчаю.

Задание! Дороже золота.

Верните мастеру Гэхарту его любимый молот. Он лишился его в результате спора с неким Вальхом, проживающим в крепости Крейнмер, королевство Адария.

Тип задания: специализация.

Требования: нет.

Уровень сложности: средний.

Награда: обучение профессии Ремонтник.

Внимание! В случае отказа от задания или его провала стоимость изучения профессии повысится до пятисот золотых!

Что сто, что пятьсот золотых – для нее эти цифры были одинаково фантастическими и недостижимыми.

– В лепешку расшибусь, но верну ваш молот, мастер Гэхарт!

Если НПЦ давали задание уровня сложности «средний» и выше, они называли свои имена: вероятно, чтобы игрок знал, кого ему проклинать, ежели его постигнет неудача.

– Одна просьба, мастер, – Хэйт решила, что уж наглеть, так по полной программе. – Вы не могли бы мне ботиночки починить? Я на мели, а побегать придется изрядно, того и гляди – развалятся!

Детина расхохотался.

– Снимай, горе, починю.

Пока мастер громадным шилом с толстой бечевой штопал ей обувь (за просто так, о, сладок вкус халявы!), девушка пыталась сообразить, во что же она ввязалась. Конкретного мануала на данный квест не существовало, только общая информация, приблизительные уровни монстров, встреча с которыми неминуема в процессе исполнения, и ряд рекомендаций. Первой в списке значилось: отдайте деньгами, не заморачивайтесь. Второй: не мошенничайте, разработчики (следовательно, и НПЦ, не идиоты). Если взяли квест на первом уровне, то и проходите на нем, качаясь только на тех монстрах, к которым отправили. Умников, которые решали исхитриться, поднять десяток-другой уровней и только потом уже шедших «куда послали», ждал неприятный сюрприз в виде недовольного непися, дающего поручение на новых тварей, еще более сложных.

По большому счету, подписываясь на квест, она ничего не теряла. Очки опыта, снимаемые при смерти – ерунда, заморить новую партию землероек не проблема. Всю наличность до последнего медяка Хэйт оставила в «Обжорке», там никто не украдет, а доступ есть только у нее и владельца. Сорхо, если вдруг нелегкая занесет в Велегард, ее гроши не тронет. Характеристики с нее не спишут… А их у нее, для нубки с первым уровнем, как у дурака фантиков.

Пугала только перспектива угробить впустую кучу времени, но в свете возможной выгоды и это выглядело пустяком.

Итак, Крейнмер, Адария. Очень удачно – это самый близкий к Велегарду город, значит, телепорт для нее бесплатен. Как только Гэхарт закончил ремонт обувки, она натянула ее на свои босые ножки и помчалась в сторону портальных врат.

– Спасибо, мастер! – донеслось до ремонтника уже из-за двери…

Вальх сдал ее в рабство. Без иносказаний, в самое натуральное рабство жрицам Ашшэа, богине-покровительнице темных эльфов.

– А на что ты сгодиться-то можешь, немочь бледная? – брезгливо критиковал ее Вальх, местный кузнец и заядлый спорщик. – Хилая, бездарная мелюзга! Даже в бордель не пошлешь такую – разве ж кто на кости польстится? Молот Гэхарта ей подавай, ишь, соплячка, а наглая!

Хэйт оставалось терпеть этот нескончаемый поток оскорблений и скрежетать зубами. Задание среднего уровня сложности, среднего уровня сложности, среднего уровня… Может, оно и начинается с проверки выдержки…

Распинался Вальх долго, со вкусом, словно удовольствие получал от втаптывания в грязь соискательницы. Под конец, когда, видно, горло пересохло, смилостивился и дал задание: добыть у жриц Ашшэа наковальню Равновесия, для чего она обязана поступить к ним в услужение и выполнять любые поручения, пока не достигнет показателя репутации «дружелюбие» с орденом. Всего-навсего тысяча очков, да…

Пару слов об ордене. Каждая раса в «Восхождении» имела бога-покровителя, и на территории земель, принадлежащих той или иной расе, наибольшим влиянием обладало «их» божество. Однако смешанные браки, отпрыски разных кровей, путешественники и игроки (тоже всех мастей и рас) требовали наличия храмов не только главенствующего божества, но и прочих небожителей. Ашшэа – богиня, коей поклонялись дроу, не имела ничего общего с Ллос,[14 - Ллос (Ллот, Лолт, Лолс, Ллотх, англ. Lloth, Lolh) – в РПГ Dungeons&Dragons – верховная богиня дроу (темных эльфов). Имеет множество обличий, наиболее часто появляется в образе «черной вдовы». В книгах Р. Сальваторе Ллос выглядит, как гигантский черный паук, на месте головы которого расположен торс женщины-дроу.] тут разработчики отошли от «канона». Дева-воительница с темной кожей, белыми волосами и суровым характером – такой была богиня дроу в Тионэе.

Орден Ашшэа в Крейнмере располагался в невысоком, неказистом на вид храме. Только зайдя внутрь, Хэйт поняла свою ошибку: не стоило судить постройку жителей подземелий по тому, как она выглядела с улицы. Сразу от входа уходили вниз каменные ступени, вдоль спуска горели факелы, порождая неровные тени. Хэйт пробовала считать пройденные ступеньки, но сбилась на полпути. Ступени заканчивались вратами из угольно-черного камня,

отворившимися без малейшего скрипа.

Она прошла внутрь, огляделась: мрачная пещера-часовня, темный камень, очень мало света.

– Подойди! – с сильным эхом раздалось слева.

Хэйт сделала пару неуверенных шагов. Встретилась с жестким, немигающим взглядом жрицы.

– Ближе! – повелительно скомандовала женщина. Пепельный цвет кожи и белоснежные волосы свидетельствовали о принадлежности к расе темных эльфов. Стального цвета глаза властно смотрели сквозь девушку, призывая к повиновению. – Смесок. Голос крови еле слышен в тебе! В услужение?

Хэйт кивнула. Злить «работодательницу» не хотелось.

– Посредственный материал… Пользы не много будет. Что же, не попробовав – не узнаешь. С этого дня ты обязана выполнять все мои указания, равно как и других жриц. Беспрекословно!

Хэйт открыла было рот, чтобы ответить, но, взглянув на холодную маску, заменявшую жрице лицо, только повторно кивнула, принимая ее волю. Да и был ли у нее выбор?…

– Ступай за мной.

Жрица отвела девушку в катакомбы, в узкий каменный мешок, не пойми, для чего предназначенный.

– Послушница ошиблась, проводя эксперимент, – сказала жрица, зажигая бледно-желтый шар. – Уничтожь результаты. Свет будет гореть два часа. К этому времени тут должно быть чисто.

Хэйт скривилась. О, жрица подразумевала не банальную уборку, отнюдь. По полу ползали жутковатые полупрозрачные твари, не меньше двух дюжин. А если они еще и возрождаются…

Беловолосая хлопнула в ладоши, светящийся шар взлетел и повис над головой Хэйт. Затем ушла, опустив за собой решетку. Хэйт осталась наедине с мобами…

– И что же мы имеем? – обратилась к ползучим монстрам девушка, нацеливаясь на самого ближнего. – Ага, липр, уровень девять. Не нравятся мне твои присоски, липр… Да и сам ты – урод уродом.

Лоза-пыльца-лоза. Одна «порция» яда сняла едва ли десятую долю здоровья монстра. Слегка подрагивали пальцы – липр был на восемь уровней старше Хэйт, а она прежде не сталкивалась ни с кем сильнее землеройки. После второго круга отравлений и опутываний Хэйт решила рискнуть: слишком уж грозил затянуться процесс, а остаться в кромешной тьме ее не прельщало.

Накинув на тварюшку новую лозу, девушка подбежала сбоку к липру, ударила посохом, отскочила.

Критический удар! Вы нанесли 38 единиц урона!

Полоска хп монстра дрогнула, придав Хэйт уверенности. К ядовитой пыльце добавились слабые (критов больше не проскакивало), но постоянные удары оружием. Стукнув липра один раз, она сразу же отпрыгивала, до того, как он успевал повернуться и атаковать в ответ. Интуиция подсказывала, что соприкосновения с присосками следует избегать. Наконец прозрачный слизень-переросток дрогнул и исчез в черной вспышке.

Новая способность Посох – практика добавлена!

Посох – практика (пассивное): улучшает мастерство владения посохом, повышает наносимый этим типом оружия урон на 2 %.

Уровень 1.0 (новичок).

Поздравляем! Ваш уровень повышен!

Два оповещения появились одно за другим. Дрожащими руками Хэйт достала флягу с водой, отпила. Вызвала окно характеристик.

Герой: Хэйт. Класс: Мистик.

Уровень: 2.

Здоровье: 380. Мана: 370.

Мудрость: 37.

Интеллект: 24.

Живучесть: 31.

Сила: 12.

Ловкость: 15.

Атака: 12. Защита: 9.

Выносливость: 7.

Свободно очков для распределения: 10.

Не раздумывая ни секунды, она вложила все до единого очки в интеллект. Теперь статы выглядели более сбалансированно. Хэйт приободрилась, расправила плечи и принялась за нового липра…

Монстры умирали без энтузиазма. Даже с учетом возросшего магического урона и атак посохом, Хэйт приходилось накладывать ядовитую пыльцу на каждую тварь раз семь-восемь. Вот когда она пожалела о своем скупердяйстве: могла

ведь купить еще одну книгу заклинаний, но предпочла сэкономить, а ведь как бы пригодились те же угольки! Один раз она замешкалась, и слизняк прицепился к ее ноге, вытягивая ее здоровье и, что хуже, превращая в свое. Попросту говоря, начал ее «вампирить».

– Ах ты, мерзость! – в негодовании Хэйт принялась лупить монстра посохом, пока он не сдох. И только после его гибели, подбирая странную продолговатую штуковину, именуемую железой липра, обратила внимание на свои жизненные силы. Полоска яростно мигала на стыке желтой и красной зон.

– Это тебе не кроличьи зубки, – назидательно сказала Хэйт сама себе и активировала малую регенерацию. И с этого момента стала еще осторожнее.

Единожды убитые монстры не появлялись повторно – только это и помогло девушке закончить первый этап миссии в срок. Но как же она устала…

Со смертью последнего липра решетка, преграждавшая Хэйт путь к чуть более свежему воздуху и новым поручениям жриц, поднялась.

После липров ее ждали подземные ходы, прорезанные в толще камня, высоченные потолки, давящие своей громадностью, затхлый воздух новых каменных мешков, паутина туннелей, решетки и величественные залы… Гули, импы, скелеты… Скелеты ухитрились подарить девушке новый «опыт»: стоило Хэйт атаковать одного, как целая гурьба ходячих костей со всей комнаты набросилась на нее. Наверное, изящная девушка в тонком матерчатом одеянии показалась им удачной прибавкой к рациону… Троих она успела заставить рассыпаться горстями праха, но оставшаяся нежить добралась до Хэйт…

Регенерация не спасла: тьма поглотила ее. Тьма и безвременье…

…Боль. Во всем теле – боль и опустошение.

Поднимаясь с ледяных на ощупь решеток пола, Хэйт старалась не шататься. Кружилась голова, путались мысли. Бессмертие, непременное для всех игроков, на пробу оказалось крайне неприятным.

– Осмотрительнее надо быть, смесок! – насмешливый голос жрицы был точно соль на рану. – Выманивай скелетов по одному и только потом развоплощай.

На невзрачном костюме не осталось следов крови – если уж сама Хэйт вернулась во плоти, то очищение одежды, как чудо, она и в мыслях не рассматривала. Девушка перехватила поудобнее посох, поблагодарила жрицу за совет.

Скелетики? Скоро посмертие покажется им преисподней, а костями побрезгуют даже псы! Подземелья храма станут им могильником, а крыша – надгробной плитой.

– Я иду, хорошие мои, – прошептала Хэйт, улыбаясь.

Эту улыбку нежить запомнила надолго – та, что ухитрилась выжить после второго посещения девушкой обиталища оживших мертвецов.

Достижение разблокировано: Прах к праху!

Уровень достижения: 1.

Вы уничтожили сто монстров фракции нежить.

Урон по всем представителям фракции увеличен на 5 %!

Хэйт тряхнула головой, приходя в чувство. Достижение застигло ее врасплох, все предыдущие оповещения она пропускала, но это оказалось громче прочих. Сто монстров… С учетом десяти гулей от прошлого «посыла» жрицы – девяносто скелетов она извела… А жрица требовала только двадцать. Девушка чертыхнулась: как бы не сочли ее самовольство за нарушение условий миссии! С другой стороны, поздно сожалеть о свершившемся – поднять скелетов к «жизни» из праха не удастся.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

Дроу (англ. Drow) – темные эльфы, вымышленная раса из вселенной Забытых Королевств (англ. Forgotten Realms) игровой системы Dungeons & Dragons. Авторство принадлежит Гэри Гигаксу.

2

NPC – неигровой персонаж (от англ. Non-Player Character) – персонаж в ролевых играх, которым управляет не игрок, а программа.

3

А. С. Грибоедов, «Горе от ума».

4

Jingle Bells – популярная во всем мире рождественская песня, так же известная, как «One Horse Open Sleigh». Была написана Дж. Л. Пьерпонтом (1822–1893) 16 сентября 1858 года.

5

Нуб (нубас, нубик) – происходит от английского слова «noob», которое, в свою очередь, от «newbie», что переводится как «новичок», «чайник».

6

От англ. MP: mana points – очки маны.

7

От англ. Skill – в РПГ: умение какого-либо персонажа.

8

От англ. Drop – в РПГ: предметы, выпавшие из убитого моба или персонажа.

9

От англ. Regeneration – восстановление (сокращение, принятое в РПГ).

10

От англ. аббревиатуры HP – health points: единицы здоровья.

11

Здесь: История мировой художественной культуры.

12

Подразумевается роман Джейн Остин «Гордость и предубеждение» (Pride and Prejudice).

13

А. С. Пушкин, «Сказка о царе Салтане».

14

Ллос (Ллот, Лолт, Лолс, Ллотх, англ. Lloth, Lolh) – в РПГ Dungeons&Dragons – верховная богиня дроу (темных эльфов). Имеет множество обличий, наиболее часто появляется в образе «черной вдовы». В книгах Р. Сальваторе Ллос выглядит, как гигантский черный паук, на месте головы которого расположен торс женщины-дроу.

Купить: https://tellnovel.com/ru/vran_karina/voshozhdenie

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