Видящий

Автор:
Валерий Пылаев

Видящий

Валерий Пылаев

Видящий. Гардарика #1

Валерий Пылаев – псевдоним разнопланового писателя-фантаста. Автор пробовал свои силы в популярных сериях «Метро» Дмитрия Глуховского и «Дозоры» Сергея Лукьяненко. И романы Валерия Пылаева по этим мирам были изданы. Однако наибольшей популярностью пользуется серия его книг «Видящий», написанных в антураже ЛитРПГ.

Представляем роман «Видящий», первую книгу одноименного цикла. Главный герой Антон Смирнов в свои тридцать лет нежданно-негаданно лишается враз и работы, и жены, своевременно собравшей чемоданы. Личностный кризис оказывается прекрасным поводом ввязаться в авантюру. С подачи друзей герой регистрируется в виртуальной игре «Гардарика». Но вскоре он поймёт, что виртуальная реальность совсем рядом с нашей повседневностью. Грызня кланов вот-вот выльется в войну в действительной жизни, а некоторые друзья и враги кажутся Антону смутно знакомыми… Подробности – в книге.

Валерий Пылаев

Видящий

Глава 1

– Все. Ухожу.

Вика рывком вытащила ручку из дорожного чемодана на колесиках и покатила его в прихожую. Выпендреж чистой воды – большинство вещей она вывезла еще вчера. Едва ли не десяток доверху набитых пузатых сумок. Нет, чемодан ей нужен совсем для другого – изящными движениями покидать в него бестолковую мелочевку с полок, взяться за ручку и процокать каблучками к двери. Как в кино – любила она эту театральщину. Когда-то это даже казалось милым.

– Антон, пока.

– Пока.

Я даже не потрудился встать из-за стола. Она ведь только этого и ждала – драмы, скандала. Я непременно должен был вскочить, встать перед ней, закрывая спиной дверь, вырвать из рук этот гребаный чемодан… Только вот ничего этого я делать не собирался. Не то чтобы мне стало уже совсем все равно – просто закончить хотя бы схематичное жизнеописание конунга Тольбьерна Серого Медведя сейчас почему-то было куда важнее. И плевать, что за эту странную халтуру мне вряд ли уже заплатят. Строчки на экране ноута будто бы сами текли из-за мигающего курсора – прерываться не хотелось совершенно. Даже по такому безусловно важному поводу.

– Антон! – повторила Вика. – Я ухожу. Пока.

– Угу, – буркнул я.

– Угу?! И это все, что ты хочешь мне сказать?

Похоже, без драмы все-таки не получится. На вспышку с моей стороны Вика уже, судя по всему, не рассчитывала, поэтому без долгих раздумий начала действовать сама.

– Антон, ты понимаешь, что я сейчас уйду? Совсем уйду. Навсегда.

– Понимаю. – Я пожал плечами. – Осторожнее на лестнице.

– И все?! – Вика громыхнула полупустым чемоданом об пол. – Осторожнее на лестнице?! После всего, что было?

Я выдохнул, чуть отодвинул ноут и крутанулся на стуле. Театр одного актера требовал зрителей. Все-таки в искусстве скандала Вике не было равных – еще мгновение назад я думал исключительно о бесславной гибели могучего Тольбьерна от рук предателей, а теперь понемногу и сам начинал заводиться.

– Счастливого пути, Вика. Желаю удачи.

– Вот! В этом ты весь!!!

Наверное, я мог сказать вообще что угодно – или даже промолчать. Степень моей вины была определена уже давно. Впрочем – надо отдать ей должное – Вика даже попыталась выдать некое подобие аргументации, а не просто перешла на ультразвук.

– В этом все дело! В этом, Антон! – Она тряхнула головой. – Я ухожу, а ты просто сидишь… Уткнулся в свои писульки! А ведь Марк Львович говорил, что ты не потянешь, что ты…

Я поморщился. Вышеупомянутый Марк Львович не понравился мне с самого начала. Нет, конечно, заказчик всегда прав – но всему есть предел. Я раз за разом переделывал, терпеливо выслушивал критику, не менее терпеливо объяснял, что если уж мы хотим придать тексту хотя бы подобие исторической достоверности, то… В общем, в итоге я просто не выдержал и предложил Марку Львовичу написать все самому – раз уж он действительно куда лучше меня разбирается как в истории Средних веков, так и в коммерции.

Вот тут-то я и огреб все и сполна. За некомпетентность, незрелость, неблагодарность, безграмотность, бездарность и – как выразился Марк Львович – неприемлемые для культурного молодого человека наглость и бытовое хамство. Потом подключились родители Вики, которым я должен был сказать спасибо за «шанс, который выпадает раз в жизни». А потом и она сама. И через две недели собрала вещи.

Впрочем, к этому шло уже давно. Ослиное упрямство, лень, бездарность, невнимательность, отсутствие амбиций и неумение заработать денег – список моих пороков Вика могла бы продолжать бесконечно. Последние полгода я действительно не понимал, чего ради она тратит на меня свое драгоценное время.

– Ты меня вообще слушаешь?! – взвилась Вика. – Марк Львович…

– Марк Львович – идиот.

Я постарался, чтобы это прозвучало не слишком злобно – в конце концов, я говорил чистую правду.

– Зато ты один нормальный!!! – Вика со стуком впечатала в пол каблук. – Человек пошел тебе навстречу, дал работу, а ты?..

– Вик, ну хватит уже, – выдохнул я. – Я честно отпахал почти три месяца. Если они сами не понимают, чего хотят, я в этом не виноват.

– Вот! Во-о-о-т! – Вика шагнула вперед и едва не уперла пальцем мне в грудь. – Ты никогда ни в чем не виноват. Это все вокруг плохие – а ты один хороший! Мама мне сразу сказала, что с тобой связываться – только время терять. А я, дура, влюбилась…

В этом я уже давно здорово сомневался. Когда мы с Викой познакомились, я был «молодым и подающим надежды» автором пары если не бестселлеров, то уж точно удачных книжек. Потом просто «молодым». А теперь, разменяв четвертый десяток…

– Значит, мама была права, – отозвался я. – В следующий раз будешь умнее. Негативный опыт – тоже опыт.

– Ты вообще не хочешь стараться. – Похоже, Вика попыталась выдавить из себя слезу. У нее почти получилось. Почти. – Антон, ты уже совсем не тот, с кем мы тогда танцевали в «Башнях», помнишь?..

Я помнил. Но теперь привычно теплые воспоминания почему-то только раздражали. Может, уже тогда дело было вовсе не в большой любви, а в шестизначной сумме гонорара за новую книгу.

– Вик, я тот же самый. – Я не стал спорить. – Ты с самого начала знала, кто я. Один неудачный роман – и можно на год остаться без денег.

– Думаешь, дело в деньгах? Ты так про меня думаешь, да?!

– Да, Вик. Именно так я и думаю.

Несколько мгновений она стояла передо мной, явно подбирая слова. И, видимо, так и не смогла найти достаточно обидных – молча развернулась, подхватила чемодан и хлопнула дверью. Как принято говорить в таких случаях – с ней ушла эпоха. Радоваться, увы, не получалось. Хотя бы потому, что я понятия не имел, что делать дальше.

Я попытался вернуться к конунгу Тольбьерну, но там все встало намертво. Кое-как выжав за полчаса половину абзаца, я закрыл ноут и откинулся на спинку стула. И тут же на мои колени запрыгнуло мурчащее-полосатое. Тигру мало волновали наши с Викой разборки – зверь хотел жрать, и точка. И это тоже заставляло задуматься.

Пустая миска у кошки, не менее пустой холодильник, долг за коммуналку тысяч этак на тридцать и последняя «пятихатка» в кошельке. Из активов – только незавершенный роман, уже никому не нужное жизнеописание конунга и еще десятка с четыре файлов по смежной тематике.

– Ничего, прорвемся, мохнатая. – Я почесал Тигру за ухом. – Бывало и хуже.

Может, когда-то давно и правда бывало. Но сегодня я явно шел на рекорд. Дырка на подошве кроссовка, перегоревшая в прихожей лампочка, едва не сломавшийся прямо в замке ключ – мироздание явно не скупилось на мелкие неприятности.

Звонок телефона застал меня уже на лестнице. Славка. Сто лет его не слышал – или и того больше. Память тут же услужливо подкинула пиво в парке, футбол и

прочую веселуху десятилетней давности. И чего это он про меня вспомнил?

– Здарова, старый абрикос!

Нет, кое-что в этой жизни определенно не меняется.

– Здарова, коли не шутишь, – отозвался я. – Как оно?

– Как всегда – лучше всех, – бодро отрапортовал Славка. – Как сам?

– Да вроде пока не сдох. – Я уселся прямо на подоконник. – Ты по делу или так, потрещать?

– Да и так, и этак… – Славка откашлялся. – Не сдох, говоришь? А собираешься?

– Не исключено. – Я очередной раз подумал о голодной Тигре, пустом холодильнике и не менее пустом кошельке. – Так себе дела, если честно.

– Да я слышал, – вздохнул Славка. – В частности, поэтому и звоню. Тут халтура одна есть – в самый раз для тебя. Интересно?

Вот дела. Сколько я себя помнил, Славка всегда занимался отделкой квартир под ключ. Обычная работа, сравнительно неплохие деньги – разумеется, когда есть заказы. Но чтобы «в самый раз для меня»?.. Впрочем, мне ли сейчас привередничать?

– Интересно, еще как интересно… Слушай, а заезжай через часик? Посидим, поболтаем. Только пивка прихвати. – Я на мгновение задумался и все-таки добавил: – И пожрать. – Ты втираешь мне какую-то дичь. – Я легонько стукнул кулаком по столу. – Слав, так не бывает. Игры существуют для того, чтобы забирать деньги у пользователей, а не наоборот. Никто не даст выводить игровую валюту в реал.

– Тоха, не цепляйся к словам. – Славка недовольно скривился: дескать, тоже мне – умный нашелся. – Это я так, для простоты, чтобы ты въехал. Естественно, никакого вывода бабла в чистом виде нет, но…

– Но?.. – Я свернул крышку с очередной бутылки – кажется, уже четвертой. – Что но?

– Но есть почти легальная возможность перевести виртуальное золотишко в рубли, – оскалился Славка. – Например, слить его тому, кто готов заплатить реальную валюту. Разумеется, приходится скидывать голду дешевле, чем расценки на донат… да и не это основное – так, копейки. Не пытайся мыслить обычными категориями, Тох. Это не просто игра.

– А что же тогда? – усмехнулся я. – Дивный новый мир?

– Представь себе.

Похоже, он и правда не издевался, мой старый товарищ, он же мастер-отделочник… Или правильнее было бы сказать – бывший мастер-отделочник?

Он даже выглядеть стал по-другому. Нет, никаких золотых цепей с палец толщиной или «Ламборджини» у моего замызганного подъезда – на подобные роскошества Славка еще не заработал. Но «яблофон» последней модели, явно брендовая рубашка и хоть и не самый дорогой, но явно новый и – что-то мне подсказывало – не кредитный «Ниссан» – это тоже кое-что. Уж точно получше моих полуразвалившихся кроссовок и джинс с разодранной коленкой.

– Это и есть новый мир, Тоха. – Улыбнулся Славка. – Сейчас «Гардарика» только раскручивается, игроков сравнительно немного, но уже года через пол там будет жара. А мы снимем все сливки.

– Как, блин? – Поморщился я. – Соберем топовый клан и развалим всем кабины на чемпионатах? Будем прокачивать нубов за пять баксов в час?

– И это тоже – если захотим. – Славка подался вперед и хлопнул меня по плечу. – Забудь ты эти доисторические ММОшки! Это не игра, а вторая жизнь. И уж в ней-то мы свое возьмем. Веришь?

Что-то в Славкиных речах меня смущало. Вирт при полном погружении, многопользовательская игра нового поколения, возможность занять все еще вакантные места в топе – допустим. Но все это очень рискованно, нестабильно и

самое главное – вовсе не так уж прибыльно. А Славка явно не бедствовал, причем прямо здесь и сейчас.

– Что-то не сходится, дружище. – Я покачал головой. – Подвох чую я, юный падаван.

– Может, оно и так, – вздохнул Славка. – Я сам еще не до конца разобрался, как это работает. Но работает. Реальные бабки… Да блин! Где твой дух авантюризма?

А вот с этим у меня все было в порядке. Иначе я вряд ли сменил бы стабильный оклад на похожий на лотерею заработок писателя.

– А, черт с ним, рискнем, – рассмеялся я. – Комбинатор хренов. Но если отправят на нары – верхнюю койку мне.

– Отвечаю. – Славка бесцеремонно открыл бутылку о край стола. – Твое здоровье, старый абрикос!

* * *

Вот он – мой дух авантюризма. Я еще раз бестолково осмотрел разложенные на покрывале электронные приблуды. Полное погружение, говорите? Вот уж не думал, что мы – в смысле – человечество – осилим что-то подобное так рано. Всего-то двадцать восьмой год на дворе – а мы уже. И ведь никаких попсовых шлемов с перчатками, анатомических костюмов или громоздких вирт-капсул – небольшой модуль подключения к нейрошунту, провод, тянущийся к ноутбуку, и софта гигабайт этак на четыреста – по нынешним меркам не так уж много.

Я чуть приподнял волосы над ухом и нащупал кончиками пальцев теплый металл. Разъем нейрошунта. Бесполезная, в общем-то, штука – вроде доисторический блютус-гарнитуры, только покруче. Надиктовывать текст про себя, включать ноут или чайник силой мысли, прослушивать музыку без наушников. Одним словом – не более чем эффектная игрушка. Но теперь ее время пришло.

А ведь страшно. Нет, поводов не верить Славке у меня не было – но все равно засовывать себе в голову какой-то провод хотелось не слишком-то сильно. Но выбора уже не оставалось: раз пообещал – надо делать.

– Твою ж мать, Славка, – пробормотал я, устраиваясь на диване.

Свет, камера мотор… Тьфу, то есть, загрузка… Поехали!

* * *

Честно говоря, я до последнего ожидал каких-то спецэффектов. Что-то вроде падения с огромной высоты, полета через туннель к свету или мира, который сам собой соберется вокруг меня из крохотных разноцветных кирпичиков-пикселей.

Ничего подобного. Я просто исчез из своей квартиры и появился… где-то в другом месте.

Абсолютная чернота и пустота. Негромкая мелодичная музыка играла со всех сторон одновременно – что-то явно стилизованное под средневековье. Атмосфера обещанного Славкой дивного нового мира начиналась уже с «предбанника». Что ж, неплохо. А дальше?

Добро пожаловать в Гардарику!

Текст, повествующий о суровой земле воителей и вождей, я пробежал по диагонали. Стандартно, но при этом, как ни крути, весьма достоверно – острова, материк, горы, дышащая на ладан Иллирийская Империя, морские разбойники с севера, свободный народ на востоке. Все воюют со всеми и вдобавок еще и между собой. Типичное средневековье с его феодальной раздробленностью во всей красе. И никаких тебе ушастых эльфов, деловитых коротышек-гномов или зубастых орков. Даже о богах, чудовищах и могущественных волшебниках упоминалось как-то вскользь, будто бы автор этих строчек сам сомневался в их существовании. Похоже, этим миром правили не огненные шары и ледяные стрелы, а золото и сталь. А что – по мне так и здорово! Всю жизнь играл за рукопашников, а для любого работника меча и топора тряпичные кастеры, вооруженные дальнобойными заклинаниями – самая лютая головная боль. Без

них мир станет только лучше, однозначно.

Приступить к созданию персонажа.

Приступить – иначе зачем я здесь? Странно ощущения – я не видел своих рук, не чувствовал повисшую передо мной кнопку кончиками пальцев, но она послушно потемнела и отправила меня на следующий экран.

Выбор расы персонажа.

На разделенном на три равные части экране появились три босоногих мужика в домотканых рубахах и штанах. Высоченный рыжебородый бугай с бритой головой, куда более изящный, хоть и рослый голубоглазый смуглый парень с гладко выбритым лицом и еще один. Светлокожий, чуть ниже других, но крепко сбитый, с короткой русой бородкой и собранными в пучок на затылке волосами.

Сканды – жители островов, разбросанных среди холодных морей севера. С самого детства скандов учат управлять парусом и владеть оружием. Из них редко вырастают земледельцы или мыслители, но каждый из этих суровых людей – прирожденный мореход и могучий воин.

Расовые характеристики:

Сила +1

Телосложение +1

Расовые умения:

Владение одноручным мечом +1

Владение топором +2

Кузнечное дело +1

Владение щитом +1

Расовые особенности:

Судьба сканда – сплошная череда испытаний и сражений. Выживают лишь сильнейшие. Кровь северян дает дополнительные +5 % к сопротивляемости урону.

В целом понятно: суровые вояки из северных морей. Сканды – те же самые викинги, только в профиль. Судя по статам и умениям, эти ребята изначально заточены под ближний бой. Впрочем, можно раскачиваться и в кузнеца – толковый крафтер в любом клане на вес золота… А что дальше?

Иллирийцы – потомки коренных обитателей западных земель материка, жители Иллирийской Империи. Многие из них уже давно привыкли жить за надежными стенами крепостей, но суровое время не дает шанса слабым. И хотя некоторые иллирийцы выбирают путь знания, среди них немало отважных воинов и путешественников.

Расовые характеристики:

Ловкость +1

Воля +1

Расовые умения:

Владение двуручным мечом +1

Владение щитом +2

Владение копьем +1

Верховая езда +1

Расовые особенности:

Не всем иллирийцам приходится хоть раз в жизни браться за оружие. Но в их жилах течет кровь тех, кто создал величайшую Империю. И когда придет время, каждый будет готов к сражению. Иллирийское происхождение дает +3 % к вероятности нанесения критического урона.

Не самые понятные ребята. Впрочем, воображение тут же нарисовало закованный в стальные латы строй копьеносцев с тяжелыми щитами. Кто знает – может быть, так и выглядят Имперские легионы. Тяжелая пехота. И рыцари на конях…

Склафы – обитатели лесных земель восточной части материка. Этот свободолюбивый народ нечасто строит большие города и не создал империи, подобной Иллирийской. Склафы всегда предпочитают мир войне, и все же каждый из них не только охотник, но и воин.

Расовые характеристики:

Телосложение +1

Восприятие +1

Расовые умения:

Владение луком +2

Владение кинжалом +1

Скрытность +2

Травничество +1

Расовые особенности:

Склафы куда ближе к земле – матери всего сущего, чем другие народы. Даже самый скромный из лесных охотников чувствует, как течет сок под корой дерева, и его сердце бьется в такт с сердцем Гардарики. Кровь склафа дает +3 % к скорости регенерации очков здоровья, очков выносливости и очков духа.

Так вот они какие – братья-славяне… Склафов игроделы сделали этакими лесными жителями, заточенными под лук и охотничий нож. Впрочем, возможность раскачки в рукопашника наверняка тоже присутствовала. Да хотя бы из тех же патриотических соображений. Наверняка львиная доля русскоязычных пользователей имела желание помахать мечами и топорами, причем помахать всенепременно в расово верном теле славянина-склафа.

И кем мне быть? По идее лучше бы взять простого и понятного сканда – Славка говорил, что его шайка состоит в основном из северян. Или иллирийца с его увеличенным шансом крита… Но то ли во мне взыграл патриотизм, то ли врожденное упрямство и желание делать все по-своему, то ли засбоило что-то в системе передачи данных… В общем, я не был уверен, что действительно нажимал на кнопку, но склаф на экране радостно оскалился, выпрямил спину и сложил руки на груди, и «Гардарика» выкинула меня в следующее окно.

Распределите основные характеристики персонажа.

Сила: 5

Телосложение: 6

Подвижность: 5

Восприятие: 6

Воля: 5

Свободных очков характеристик: 5

Внимание! Очки характеристик распределяются при создании персонажа и далее не меняются, а также не увеличиваются с ростом уровня. Выбирайте не спеша – цена ошибки велика!

Примечание: в некоторых случаях возможно постоянное или временное увеличение основной характеристики с помощью специальных возможностей, используемых предметов, божественных благословлений или артефактов.

Ох ты. Давненько я не встречал такой системы. Выходит, набрать сотню-другую статов на левел-апах здесь не получится? Вот уж точно – цена ошибки велика, еще как велика. Начал игру с показателем Силы в два очка, и про любое оружие тяжелее пилочки для ногтей можешь забыть. В смысле – насовсем. Значит, будем выбирать не спеша. Только вот разберемся, что здесь к чему.

Сила – отвечает за физическую мощь персонажа. Влияет на возможность пользоваться тяжелым оружием, поднимать тяжелые предметы и носить тяжелую броню. Определяет модификатор урона в рукопашном бою.

Телосложение – отвечает за способность персонажа переносить полученный урон. Определяет количество и скорость восстановления очков жизни.

Подвижность – отвечает за ловкость, реакцию и скорость персонажа. Определяет количество и скорость восстановления очков выносливости.

Восприятие – отвечает за общую наблюдательность персонажа. Влияет на способность обнаруживать ловушки и видеть скрытое. Определяет точность стрельбы и модификатор урона при использовании дальнобойного оружия.

Воля – отвечает за силу духа персонажа. Влияет на способность воодушевлять союзников или внушать ужас врагам, а также подчинять себе мистические силы. Определяет количество и скорость восстановления очков духа.

В целом… понятно, что все понятно. Какие графические и виртуальные навороты бы ни появлялись в игровых новинках, ролевая система существенно не менялась лет примерно тыщу. И даже в хваленой Славкиной «Гардарике», обещавшей «невиданную и беспрецедентную» вариативность и гибкость билда, основные классы вырисовывались чуть ли не сразу. По десятке в Силу и Телосложение – идеальный танк в тяжелых доспехах и с уймой здоровья. Поменьше Телосложения и побольше Подвижности – боец-рукопашник с запредельным уроном – будет лупить не только мощно, но еще и часто, и долго, и, подозреваю, метко. Максимум Восприятия и Подвижности – вот вам легконогий лучник, способный сначала удрать от тяжеловеса, а потом уподобить его окровавленному ежу, затыкав стрелами. А вот Воля…

Воля и вовсе казалась чуть ли не бесполезной. Учитывая явный упор «Гардарики» на реалистичность, появления на полях сражений паладинов или

темных рыцарей не ожидалось – не говоря уже о швыряющихся фаерболами и цепными молниями магах или полноценных хилах. В мире, который хоть немного претендует на достоверность, умение восстанавливать половину и больше шкалы здоровья одним щелчком пальцев – явный моветон. Так что едва ли есть смысл качать эту самую Волю выше значения, необходимого для незамысловатых бафов и маломальского сопротивления всяким минусморалям. Две-три единицы, а остальное лучше потратить на что-нибудь более осязаемое и полезное. Максимум Силы и Подвижности, остальное – в Телосложение, и идеальный боец-рукопашник готов. Или?..

Или что? Луки и арбалеты – точно не мое. Раскачиваться в крафт откровенно скучно, да и не особо нужен я буду Славкиным ребятам, которые явно предпочитали добывать все необходимое исключительно в бою.

Неужели меня так крепко зацепила фразочка про «…подчинять себе мистические силы» в описании самой бестолковой (или только на первой взгляд бестолковой?) характеристики? Даже если боевых магов в традиционном понимании в «Гардарике» нет, может же быть какой-нибудь местный аналог? Жрец или монах, например… или друид? И если уж прогибать под себя изменчивый виртуальный мир, то почему бы не сыграть против правил и даже здравого смысла? Кто знает, какие плюшки получит высокоуровневый перс с максимально возможной десяткой Воли? Судя по тому, что рассказывал Славка – никто.

– Видимо, старею, – пробурчал я себе под нос, вливая все свободные очки в Волю.

Мне что, действительно так хочется сменить привычного рукопашника на невнятного бафера и отсиживаться за спинами товарищей, раздавая благословления или что-то в этом роде? Ну уж нет! Если уж и быть магом, то исключительно боевым… или бойцовым.

Вот только сравняться с полноценным рубакой мне уже все равно не светит. Даже просадив Восприятие – все равно с луком бегать я не собирался. Я с радостью убрал бы и в минимально допустимую единичку, но расовый бонус отказался обрезаться и упрямо выдавал циферку два. Четыре свободных очка. Уже кое-что, но пока еще маловато. Тяжело вздохнув, я убрал Телосложение до четверки. Меньше нельзя – конечно, если я не собираюсь отправляться в чертоги какого-нибудь местного Одина с пары ударов. Еще два очка, которые можно

раскидать в Силу и Подвижность. Можно разбросать поровну… или почти поровну… или?

Я же теперь что-то вроде местного колдуна, верно? Заклинатель, чароплёт, предсказатель, знахарь и так далее. Воображение тут же нарисовало моложавого и крепкого старца (ну хорошо, допустим, не старца, а мужчину в самом расцвете сил), шагающего по лесным тропам с посохом в руках. И в этом самом воображении странствующий знахарь вовсе не выглядел качком, этакой ходячей фабрикой протеина – скорее наоборот. Был худым, жилистым и подвижным. Подвижным. Десятка Подвижности и оставшееся одинокое очко – в Силу. Итого шесть. Не так уж много, но на любое оружие или броню, за исключением разве что самых тяжелых – хватит.

Далее!

Выберите особенности персонажа.

Каждый в этом мире уникален. Среди жителей Гардарики вы не найдете двух похожих. Судьба куется не только лишь звездами, под которыми мы приходим на свет, и не только лишь из крови и плоти предков. Каждое событие, каждое решение и каждая встреча оставляют свои следы. Нам остается только помнить.

Даже так? «Гардарика» предлагала не только раскидать основные характеристики, но и побаловаться с другими параметрами. Выбрав две из длинного списка особенностей, можно было, например, пожертвовать одним очком характеристики, чтобы получить существенный бонус к навыку или лишний десяток процентов сопротивляемости, или поменять очки жизни на очки выносливости, или… В общем, глаза разбегались. Я принялся читать все подряд.

«Ученик мечника»

Все ваше детство прошло в суровых тренировках и упражнениях с мечом. Немногие могут сравниться с вами в умении сражаться (Владение одноручным мечом +3) и в выносливости (Очки выносливости +15 единиц). К сожалению, частые удары по голове не прошли бесследно (Восприятие –2).

Забавно. Как говорится – сильный, но глупый… Определенно не мой вариант – да и кто станет сливать драгоценные очки основной характеристики – основу основ

живучести и эффективности персонажа – на полезный лишь на начальных уровнях бонус к владению оружием? А что у нас дальше?..

«Выходец из могилы»

Когда вам было всего пятнадцать, вы заболели страшной болезнью – ни целители, ни знахари, ни даже темные колдуны не смогли справиться с невиданной хворью. Безутешные родственники предали ваше бездыханное тело земле. Кто знает, была ли в том злая шутка судьбы, или воля богов – но на третий день после похорон из вашей могилы донесся крик. Невзирая на смертельный ужас соплеменников, ваша семья вновь взялась за лопаты. Благодаря их упорству и храбрости вы вернулись в мир живых. Но дни, проведенные в сырой земле, навсегда изменили вас. Суеверные старухи с тех самых пор поговаривали, что стоило оставить могилу нетронутой и что в теле юноши восстал нелюдь. Едва ли это было так на самом деле, но вам не удалось вернуть доверие и любовь соплеменников. Даже многомудрые старики и могучие воины опускали глаза, встретив взгляд выходца из могилы (Воля +2). К несчастью, загадочная болезнь не прошла без следа. Ваше тело так и не обрело прежней силы и крепости и, по-видимому, останется таким навсегда (Очки жизни –10 единиц, Очки выносливости –10 единиц).

Да уж, жутковатое описание… Но до чего же вкусная штука – плюс два к Воле! Хоть и кусается – если очков выносливости у меня и так более чем достаточно, то со здоровьем дело обстоит куда хуже. Еще минус десять… Да и получится ли перепрыгнуть через рубеж в отведенные десять пунктов базовой характеристики?.. Хм, странно, но работает – циферка послушно подпрыгнула на два и подсветилась зеленым. По-видимому, лимит в десятку установлен только на первичное распределение.

Эх, была не была! В конце концов, пролежавшему три дня в могиле в пятнадцать лет пацану просто-напросто положено стать колдуном из колдунов. Двенадцать единиц Воли ценой совсем уж чахлых хитпоинтов. Не пожалеть бы…

Ничего более или хотя бы такого же интересного для будущего боевого мага я не нашел и в довершение добросил до кучи в список особенностей «Книжного червя», менявшего единицу Восприятия на пятнадцать очков духа. На этот раз игра не стала ругаться и послушно отпилила мой расовый бонус. Тут жалеть смысла уже не было – все равно лучника из меня не выйдет.

Итак, что имеем на выходе?

Сила: 6

Телосложение: 4

Подвижность: 10

Восприятие: 1

Воля: 12

Свободных очков характеристик: 0

И чуть правее, рядом с фигуркой довольно ухмыляющегося склафа:

Очки жизни: 110

Очки выносливости: 140

Очки духа: 175

Физическая сопротивляемость: 45 %

Ментальная сопротивляемость: 85 %

Такой вот боевой маг-друид, он же знахарь, он же заклинатель. Весьма посредственная живучесть, никакущая наблюдательность (надеюсь, хотя бы не окажусь слепым, как крот – очков или контактных линз в суровую средневековую «Гардарику» наверняка не завезли), невыдающийся урон, зато выносливости и силы духа – хоть отбавляй. Далее!

Выберите внешность персонажа.

Склаф занял весь экран. Но на этот раз он оказался… Черт, да я как будто в зеркало смотрел! Только зеркало кривое – в хорошем смысле. Мой рост, мое

лицо, даже комплекция моя… ну, почти моя – крупный мужик слегка за тридцать. Но никакой рыхлости или жирка на поясе – сплошные мышцы. Нет, на профессионального бодибилдера или модель мужского нижнего белья полуголый склаф явно не тянул – скорее походил на боксера или ММАшника средней весовой категории. Ненавязчиво, без совершенно ненужного здесь глянца, но внушительно. Отдельный плюсик игроделам – верю! В то, что такой парень вполне мог махать мечом или топором лет этак тысячу назад, а не рекламировать какой-нибудь гель для душа.

И у этого парня было мое лицо – точнее, его опять-таки улучшенная версия. Щетина покрывала щеки склафа равномерно, а не росла криво, как у меня. Волосы длинные, убраны в хвост, виски выбриты. Сам я никогда не отважился бы на такую стрижку, но на моей виртуальной копии она смотрелась отлично. Даже менять ничего не хотелось – я чисто для проформы подвигал ползунок вправо-влево, добавив еще небритости до уровня «брутальная-недельная» и небольшой шрам над левой бровью. Готово.

Выберите стартовую локацию.

Оказывается, отправиться в странствие по просторам «Гардарики» можно было не отовсюду. Склафам предлагалось начать игру в Вышеграде на севере, в стоящей почти на самой границе с Иллирийской Империей Прашне, в затерянном в лесах далеко на востоке Белом Камне и в еще десятке-полутора сел и совсем крохотных деревенек. Не подсвеченные пункты списка вроде начала игры в доме княжеской дружины, да еще и с нехилыми стартовыми бонусами, определенно покупались за реальную валюту на счету аккаунта – которой у меня, разумеется, не было. А вот последний пункт оказался активным, бесплатным и неожиданно заманчивым.

Старт в случайной локации.

Внимание! Рекомендуется только опытным игрокам!

Никому – даже бессмертным богам – не ведомо, откуда начнется ваша дорога. Отважного путника, бросившего вызов судьбе и ступившего на тропу вдали от надежных крепостных стен, на каждом шагу подстерегают опасности. Но удача покровительствует смелым, и награда не заставит себя ждать (+25 % к получаемому опыту первые 5 уровней).

Удача покровительствует смелым? Но разве найдется кто-то смелее того, кто отправится в царство стали и крови, имея жалких 110 очков жизни и непонятные 12 единиц Воли?.. Решено. Если уж нарушать законы здравого смысла – то нарушать по полной. Вперед, в «Гардарику»!

Я выделил последний пункт и без лишних раздумий ткнул кнопку «Играть».

И в следующее мгновение едва не захлебнулся. Соленая холодная вода накрыла меня с головой, грозясь наполнить и разорвать легкие. Но тут же отступила. Я изо всех вцепился во что-то мокрое-низкое-деревянное… борт? Корабля?!

– Держись крепче, склаф! – Мокрая, но довольно ухмыляющаяся краснощекая бородатая рожа высунулась из-за моего плеча. – Попадешься к Ньёрду – я за тобой не полезу.

– Славка… – Я кое-как пристроил на палубу разъезжающиеся ноги и выплюнул остатки воды. – Твою ж мать…

Глава 2

Вода оказалась неожиданно теплой. Точнее, не так. Не теплой. Просто не такой уж и холодной. Спрыгивая в пену прибрежных волн, я приготовился почувствовать на щиколотках ледяные пальцы стихии – на прохудившиеся меховые боты надежды никакой. Они действительно сразу намокли и потяжелели чуть ли не втрое, но холод до меня так и не добрался. В такой воде я, пожалуй, мог бы и искупаться.

Удивительно, как немного мне понадобилось времени, чтобы забыть, что все здесь – ненастоящее. Хмурое небо, свинцовые волны до самого горизонта, прочерченного тонкой розовой полоской заката. Ветер, норовящий швырнуть в лицо пригоршню мокрых желтых листьев с берега. И северное море – неправдоподобно теплое для края вечной осени.

Впрочем, вполне возможно, что такой морозоустойчивостью я обязан новому телу – что и говорить, оно явно поудачнее и покрепче того, настоящего. В реале

я бы точно не рискнул сигать с низкого борта прямо в воду – черт его знает, что скрывали волны.

– А если все будут прыгать – ты тоже прыгнешь? – пробормотал я себе под нос, вспоминая любимую поговорку покойной бабушки.

Прыгну. Точнее, уже прыгнул. В конце концов, чем я хуже пары десятков бородатых здоровяков, резво ковылявших к берегу по колено в воде?

– Эй, склаф, не зевай.

От могучего хлопка между лопаток на мгновение зазвенело в ушах. Красная полоска здоровья тут же тревожно мигнула и стала чуть короче. Система предупреждала о полученном уроне. Копейки – две-три единицы, но все-таки урон. Силищи у двухметрового блондина по имени то ли Хроки, то ли Сигурд (как они сами друг друга различают, блин?) явно под десятку.

– Эти олухи и не подозревают, что мы здесь. – Блондин радостно оскалился. – Боги с нами – добыча будет богатой.

Я кивнул. Да, конечно. Боги. Добыча. В самом деле – не объяснять же бородачу, что в мире «Гардарики» мне всего-то минут пять от роду. И что я ни хрена не понимаю, где мы сейчас, кто все эти люди, и откуда я вообще взялся на длинной узкой ладье, которую плечистые дядьки в кольчугах споро затягивали на берег.

– Не нравится мне это. Слишком тихо.

Еще один вояка – невысокий и тощий, но жилистый мужик лет этак под пятьдесят оптимизма младших товарищей явно не разделял. Он задумчиво теребил козлиную бородку и вглядывался в полумрак нависших над песчаным берегом деревьев. И не просто вглядывался – будто бы действительно заметил что-то.

Но сказать уже не успел. В воздухе свистнуло, и в горло воину вонзилась стрела – прямо под бороду. Тот шагнул назад, выронил меч и взмахнул рукой, словно пытаясь ухватиться за воздух. Как он упал, я так и не увидел. Блондин, обещавший богатую добычу, швырнул меня на мокрый песок и сам плюхнулся

рядом – и вовремя. Скрывавшийся в тени деревьев лучник явно был не один. Еще пара стрел вонзилась в борт ладьи, но остальные нашли свою цель, выкосив едва ли не четверть отряда. Воины бестолково заметались по берегу, пытаясь укрыться – но укрываться было негде. Нас избивали. Похоже, неожиданная высадка на самом деле оказалась не такой уж неожиданной. И не такой уж удачной. Как и начало моей виртуальной жизни в целом. Вот они, обещанные «опасности на каждом шагу».

Черт, до чего же реалистично! Если бы не едва заметные буквицы и полосочки интерфейса, я бы действительно поверил, что меня каким-то чертом зашвырнуло в далекое прошлое – прямо во времена викингов. Если море в этом мире действительно мокрое и соленое, ветер действительно холодный, а песок – грубый и колючий, чего же ждать от стрел?! Над головой свистело, и проверять наличие обещанного системой болевого фильтра не хотелось от слова совсем.

– Поднимайтесь, йотуново отродье! – Могучий рев прокатился над волнами. – Вперед, их совсем мало!

Внимание! На вас действует «Голос тэна».

Продолжительность – 30 сек.

Сила +3

Очки выносливости +25 единиц

Снижение входящего урона –15 %

Скорость перемещения +25 %

Еще мгновение назад я бы ни за что не заставил себя отлипнуть от песка – но чужая воля будто бы поднимала за шкирку и тащила вперед. Прямо на звенящую в воздухе остроконечную смерть. Вот, значит, как работают здешние бафы? Дело было не только в подросшей зеленой полоске и ощутимо полегчавшем стеганом доспехе. Робкий городской житель, запертый в обленившемся и – чего уж греха таить – основательно раскабаневшем к тридцати годам теле, остался где-то там. Навстречу врагам с мокрого песка поднимался боец – опытный и

беспощадный.

Я рванул из петли на поясе топор и помчался прямиком к зарослям, скрывавшим лучников. Спринтерский рывок под бафом при десятке Подвижности разогнал послушное тело до предела. (Эх, уметь бы так в реале – все олимпийские медали мои!) Щита мне, в отличие от остальных, не обломилось, поэтому я быстро опередил яростно ревущих викингов и первым нырнул в спасительную тень. Попробуйте попадите, гады!

Первый стрелок встретился мне почти сразу. Непонятно, что он вообще забыл здесь – на его месте я бы откатывался дальше в лес. На знакомых тропинках можно методично раздергивать плечистых здоровяков, выпиливая по одному. Выстрелил, отбежал, прицелился, выстрелил. Повторять, пока не кончатся или враги, или стрелы. Классическая тактика лукарей, которая не могла не перекочевать из еще доисторических игрушек.

Но то ли местный ИИ, несмотря на все Славкины заверения, оказался туповат, то ли мне просто повезло – лучник остался на месте. Я сместился чуть вправо, чтобы не поймать стрелу, и с разбегу рубанул топором прямо по скрючившейся под деревом фигуре. Раз, два, три! Враг даже не пытался сопротивляться, а лишь пятился, принимая удары.

Кевин Конли (2 уровень) убит! Вы получаете 375 единиц опыта.

Путь силы.

Поздравляем! Вы впервые вступили в бой на землях Гардарики и победили своего первого противника. Вы получаете 125 единиц опыта.

Первая кровь.

Из всего отряда вы первым сразили врага. Вы получаете дополнительные 125 единиц опыта.

Система оказалась щедра на плюшки. Полтысячи с гаком опыта сразу – очень даже! У остальных, похоже, дела тоже шли неплохо. Мощный баф, навешенный меднобородым здоровяком в тяжелых доспехах, вдохнул новые силы в

поредевшее воинство, и теперь бой шел по нашим правилам. Лучники не пытались сражаться, но и убежать им тоже не давали – несколько бойцов в легкой кожаной броне оказались неожиданно прыткими и без труда догоняли мелькавшие среди деревьев фигуры и беспощадно рубили. Кое-как переборов соблазн тут же порыться в вещах безвременно усопшего Кевина Конли, я перехватил топор и устремился глубже в лес. Враг бежал, но перспектива поймать стрелу в колено все еще гнала меня вперед. Зловредных лучников следовало вырезать под корень.

Видимо, я слишком увлекся охотой. В лесу было уже темно, но невысокого черноволосого парня я увидел как на ладони. Он стоял буквально в паре шагов – наверное, обходил тот же самый чертов валун, что и я, только с другой стороны.

Несколько секунд мы тупо глазели друг на друга – никаких подсказок в виде красного маркера над головой врага система не подкидывала. Но где вы видели безбородого тощего викинга, да еще и с длиннющим – чуть ли не в его собственный рост – луком? Валить, однозначно.

Парень, видимо, пришел к аналогичному выводу. Будь между нами хотя бы десяток шагов, мне бы пришлось несладко – стрелять эти ребята явно умели. Но мизерное расстояние уже позволяло пустить в ход топор. Впрочем, в отличие от Кевина Конли, этот товарищ оказался весьма неприятным даже без лука. Я едва успел увернуться от длинного тонкого лезвия, которым парень орудовал на удивление ловко. Подвижная худощавая фигура будто плясала передо мной, никак не желая подставляться под удар. Я пыхтел, размахивая тяжелой железкой, но пока лишь стремительно просаживал в ноль зеленую полоску запаса сил. Где же остальные, черт бы их побрал?..

Достал, зараза! Красная полоска здоровья на мгновение вспыхнула и укоротилась едва ли не на четверть – расплата за отсутствие вменяемой брони и посредственный показатель Телосложения оказалась весьма неприятной. Но и только – болевой фильтр работал. Как говорил великий Арни в классическом втором «Терминаторе»: «Я чувствую урон. В каком-то смысле это можно назвать болью».

А вот для моего противника боль явно была настоящей. Всего один раз получив вскользь по предплечью топором, он скривился и здорово замедлился. Теперь уже я теснил его, заставляя вжиматься лопатками в камень. А после одного моего особенно удачного выпада парень выронил нож и рухнул на колени.

Побежденный – но еще не мертвый.

Я замер. Одно дело изрубить того, кто едва не вогнал тебе стрелу между глаз или снести голову в бою, но совсем другое – хладнокровно прикончить обессиленного и израненного безбородого пацана.

– Вот ты где, склаф! – Окровавленный и мокрый, но все такой же улыбчивый Сигурд (на этот раз я все-таки вспомнил его имя) вышел из-за деревьев и крутанул тяжеленную секиру. – Похоже, Хроки кое-что нам с тобой задолжал.

– Йотун тебя забери, – проворчал, судя по всему, Хроки – такая же громадина, как и Сигурд, только темноволосый и с бородой, заплетенной в косицу. – Я поставил бочку медовухи, что тебя прикончат в первом же бою.

– Видимо, с нами сам Тор, – ухмыльнулся Сигурд. – Давай, кончай этого задохлика и двигаем дальше. Добыча ждет.

Задохлик уже пришел в себя. Он все так же жался спиной к камням, но уже успел подняться на ноги. Но, несмотря на обступивших его со всех сторон викингов, вид у него был в высшей степени независимый – если не сказать наглый. Парень или и правда ни капельки не боялся ни моего топора, ни секиры Сигурда, ни самого… кхм, йотуна, кажется – или старательно делал вид.

– Валяй, варвар. – Пленник вытер кровь с губ тыльной стороной ладони. – Не будем заставлять Старых богов ждать.

– Отважный крысеныш, – вздохнул Сигурд. – Даже жалко убивать. Но время не ждет. Давай, склаф. Он твой.

Получено задание: Милосердие или кровь.

От вас зависит судьба пленника. Убейте или даруйте ему жизнь. Выбирайте с умом. Последствия могут быть непредсказуемыми!

Один удар – и еще сотня-другая опыта в кармане. Плюс имущество… Но я в конце концов колдун, а не палач!

– Нет. – Я покачал головой. – Он останется жить.

Вряд ли мое упрямство понравится Сигурду. Интересно, сможет ли он разрубить меня надвое одним ударом? Скорее всего, сможет – вот тебе и непредсказуемые последствия…

Но Сигурд, похоже, даже не собирался злиться.

– Дело твое, склаф. – Он пожал плечами. – Но кому нужен такой тощий трэлл? Покарай меня Один, если сопляк доживет до зимы!

– Не поминай Всеотца без надобности, Сигурд, – прогудел чей-то зычный бас.

Заросли затрещали, расступаясь, и к нам вышел главарь викингов – тот самый здоровяк в тяжелых доспехах, чей крик заставил меня вскочить с мокрого песка и броситься вперед.

Выглядел он внушительно. Не такой высоченный, как Сигурд и Хроки, но куда шире обоих – и, пожалуй, постарше, лет сорок-сорок пять. Грубая кованая броня увеличивала и без того могучую фигуру чуть ли не вдвое, да и весила, судя по всему, немало – двигался меднобородый викинг неторопливо. Его оружие и доспехи покрывала кровь, но сам он, похоже, не пострадал.

– Да, мой тэн. – Сигурд почтительно склонил голову. – Склаф честно одержал победу – ему и выбирать, как поступить с пленником.

– Пусть живет… пока. – Я прицепил оружие обратно на пояс. – Потом решим, что с ним делать.

Милосердие или кровь: задание выполнено.

Вы сохранили жизнь пленнику. Теперь его судьба в ваших руках. Вы получаете 250 очков опыта.

– Убирать дерьмо за детишками островитян? – Пленник презрительно ухмыльнулся. – Лучше уж топор. Я не стану твоим рабом, северянин.

– Я склаф, – автоматически поправил я.

– Варвар с севера, варвар с востока. – Пленник пожал плечами. – Все едино. Хуже вас только святоши Двуединого.

– Святоши?

– Я знаю, зачем вы здесь. Монастырь – вот ваша цель. Хотел бы я посмотреть, как вы выпустите кишки епископу и его шайке, – вздохнул пленник. – Если вас самих там не прикончат. Путь через ворота вряд ли будет простым.

– Похоже, ты их любишь не больше нашего. – В голосе Сигурда прорезалось сочувствие. – Зачем сражался?

– Почитаешь Старых богов – костер. Отказываешься подчиняться наместнику – виселица. – Пленник равнодушно улыбнулся. – Не слушаешь старосту – кнут. Топор северянина ничем не хуже.

Я потер колючий подбородок. Одна мысль не давала мне покоя – вот только никак не получалось ухватить ее за хвост.

– Ты сказал – путь через ворота не будет простым… – Я сложил руки на груди. – Значит, есть и другой?

Пленник едва заметно встрепенулся. То ли хватило моей жалкой единицы Восприятия, то ли что-то подобное и вовсе не зависело от характеристик – но я почуял. Почуял, что он что-то знает. И решил ковать железо, пока горячо.

– Если расскажешь, как пробраться в монастырь, – я на всякий случай скосился на главаря викингов, – тэн дарует тебе свободу.

– Согласен. Надеюсь, ты умеешь держать слово, склаф. – Пленник радостно оскалился и протянул мне руку. – В наших краях любую сделку принято скреплять именем. Мое имя Дерил, но все называют меня Сакс. А как твое имя?

Мое имя? Черт, а ведь правда – имя! Я так увлекся созданием персонажа, что даже не заметил, что игра так и не предложила мне обозвать своего колдуна-

склафа… Видимо, придется сделать это прямо сейчас. Или Сакс так и будет стоять с вытянутой рукой – да и викинги как-то странно поглядывают…

Имя, имя, имя. Раз я колдун – то и называться надо соответственно. Мерлин? Гендальф? Саруман? Оби Ван Кеноби, черт возьми? Нет, слишком попсово. Бальтазар? Воланд? Тоже не годится… Антон Евгеньевич – как в паспорте? Знахарь, маг, заклинатель духов, властелин мира, под поступью которого содрогнется Гардарика, великий отец, защитник Империи, победитель чудовищ, разрушитель оков, отец драконов, Антон Евгеньевич из рода Смирновых, первый этого имени? Смешно. Хммм… А если просто немного изменить Антона? Антон – Антор. Примерно то же самое, но колоритно и грозно.

– Антор. – Я стиснул небольшую ладонь Сакса, скрепляя данное обещание. – Мое имя Антор.

Обретение имени!

Поздравляем! Имя Антор впервые прозвучало на просторах Гардарики! Его будут славить в своих рассказах друзья и союзники, и от одного его звука будут дрожать ваши враги. Шагайте вперед смело, и пусть ваше имя будет окутано славой! Вы получаете 125 очков опыта.

Поздравляем! Вы достигли 2 уровня!

Распределите полученные очки способностей в меню персонажа. Доступных очков способностей: 1.

И снова плюшка, да еще и уровень в придачу. Что-то «Гардарика» расщедрилась – неужели я и дальше буду получать опыт за все подряд?..

– Антор? – Сигурд цокнул языком. – Странное имя. Даже для склафа. Но я рад, что ты с нами… Антор.

– Ты обещал мне свободу, Антор. Помни об этом. – Сакс снова улыбнулся разбитыми губами. – А я обещал показать тайный путь в монастырь. Но я не обещал, что он будет легким.

Получено задание: Твердыня на горе.

Найдите способ проникнуть в монастырь.

Дополнительно: следуйте за Дерилом Саксом по горной тропе к тайному проходу в монастырь.

– Приглядывай за своим новым дружком, склаф. – Главарь викингов нахмурился и опустил здоровенную ладонь на рукоять меча. – Если хотя бы попробует нас обмануть – клянусь Тором, прирежу обоих.

Вот в этом я почему-то не сомневался.

Глава 3

Несколько крохотных кусочков откололись от каменной плиты под моими ногами, с тихим стуком прокатились по отвесной скале и исчезли в темноте где-то далеко внизу. Интересно, сколько тут метров? Десять? Двадцать? Или пятьдесят? Вполне достаточно, чтобы переломать себе все кости. И даже болевой фильтр и само отсутствие возможности по-настоящему умереть не сильно помогало. По ощущениям «Гардарика» ничуть не отличалась от реальности – инстинкт самосохранения отчаянно вопил, призывая держаться подальше от пустоты под ногами, от которой меня отделяла лишь узенькая скальная тропинка.

– Крысеныш! – проворчал Сигурд, хватаясь рукой за выступ. – Да чтоб его йотун сожрал! Нельзя было найти дороги получше?

– Смотри под ноги, – огрызнулся я. – Ты думал, здесь есть еще одни парадные ворота?

– Какие-какие? – переспросил Сигурд. – Это что-то на вашем наречии?

На нашем? Интересно, на каком вообще языке мы разговаривали? Как будто на русском. Хотя я склаф, Сигурд сканд, а Сакс, судя по внешности – и вовсе

иллириец… И все же мы прекрасно друг друга понимали. Впрочем, стоит ли сейчас задумываться о трудностях перевода? Не свернуть бы шею на этих камнях…

– Главные ворота, – пояснил я. – Большие и удобные.

– А-а-а… – Сигурд задрал голову вверх, пытаясь разглядеть нависающие над нами стены. – Один Всесильный… нет, вторых ворот здесь явно нет.

Монастырь и из леса смотрелся внушительно, а отсюда, со скалы, и вовсе выглядел громадиной. И Сигурд мог сколько угодно костерить Сакса за опасную и неудобную тропу, она все же была куда лучше попытки вломиться через ворота. Там пара лучников вполне смогли бы перестрелять и без того поредевшее воинство тэна Олафа Кольбьернсона. На узком проходе вдоль скал растянулась всего дюжина викингов – не считая меня и Сакса.

– Далеко еще? – тихо поинтересовался я. – Ты точно помнишь, где вход?

– Точнее некуда. – Сакс повернулся ко мне, и в темноте блеснула белозубая ухмылка. – Вот уж не думал, что эта дорога когда-нибудь пригодится. Славные же ребята идут в гости к епископу Утеру.

– Чем тебе так не угодил епископ? – Я перешагнул через жуткого вида трещину и снова вжался животом в скалу. – Что-то личное?

– И это тоже, – проворчал Сакс. – Не говоря уже о том, что это самый жуткий и отвратительный старикашка во всей Империи, черт бы ее побрал. Так что будьте осторожнее.

Жуткий старик? Возможно, епископ Утер и правда был исключительной омерзительности дедком – я сразу вспомнил Василия Семеновича из соседнего подъезда, – но стоило ли десятку здоровых мужиков с мечами и топорами бояться не в меру вредного пенсионера?

– В монастыре еще есть воины? – спросил я. – Чего нам следует ожидать?

– Нет, воинов там быть не должно. – Сакс покачал головой. – Но за этими стенами стоит опасаться не только стрел и мечей, склаф.

– А нельзя поточнее? – фыркнул я. – Что не так с епископом и его монастырем?

– Увидишь. Если начну рассказывать – все равно не поверишь, а твой тэн, пожалуй, и вовсе швырнет меня вниз за дурной язык. – Сакс отлип от скалы и ловко спрыгнул на широкую площадку метром ниже. – Кстати, мы пришли. Теперь постарайтесь не бряцать железом.

Я спрыгнул за ним следом и огляделся. Если горная тропа, по которой мы пробирались, вполне могла быть и природного происхождения, то эта площадка явно дело рук человека – слишком ровная и аккуратная, хоть и поросшая местами мхом и куцыми пучками травы. А уж ступени, вырубленные прямо в камне и уходящие вверх в щель между скалами, никак не могли появиться сами собой. Когда-то в монастырь на горе вели два входа – но этот, похоже, забыли давным-давно.

– Нам туда. – Сакс указал рукой на ступени. – Лестница ведет прямо в храм Двуединого.

– Иди первым, – приказал тэн Олаф. – Склаф за тобой. Сигурд – приглядывай за обоими. Если почуешь что-то неладное…

– …мочи, не разбираясь, – пробормотал я себе под нос, забираясь на ступеньки следом за Саксом.

Если он все-таки приведет нас в ловушку, лучше уж умереть побыстрее. Сигурду вполне хватит одного взмаха секирой. Боли я уже не боялся, но увидеть перед смертью собственные кишки как-то не хотелось.

– Только не наделай глупостей, Антор-склаф, – вздохнул Сигурд. – Клянусь Всеотцом, мне не хочется причинять тебе вреда.

И без того неширокая лестница через полтора десятка ступенек сузилась настолько, что здоровякам вроде Сигурда, Хроки и самого тэна Олафа приходилось подниматься чуть ли не боком. Вряд ли путь наверх был таким уж

длинным, но Сакс двигался не спеша, и я даже подумал залезть в интерфейс и вложить заработанное очко способностей во что-нибудь полезное.

Но не успел. Лестница неожиданно закончилась, и Сакс шагнул то ли в небольшую пещеру, то ли в коридор, выдолбленный прямо в скале, в глубине которого я разглядел решетку двери с тяжелым навесным замком. Странно, но он как будто бы даже не был заперт. Или его просто забыли и оставили висеть на дужке, или…

– Проклятье… – кажется, Сигурд подумал о том же, что и я. – Здесь кто-то есть!

Невысокая подвижная тень оттолкнула Сакса плечом и рванулась мне наперерез. Я крутанулся на месте и успел увидеть, как в полумраке пещеры блеснуло короткое узкое лезвие. От удара в живот Сигурд охнул и сложился пополам. Я потянулся за топором, но тэн Олаф оказался быстрее. Его меч свистнул в воздухе, опускаясь на голову таинственного врага, и тот без единого крика повалился на холодный пол.

– Йотуновы кости! – рявкнул тэн. – Факел, быстро! Осмотреть все углы!

Огонь вспыхнул быстрее, чем стихло эхо, пробежавшее по стенам пещеры к опустевшей лестнице. Хроки поднял факел, и пламя осветило все вокруг.

Мужчина с разрубленной бритой головой лежал без движения у ног сразившего его тэна. В длинной черной одежде, схваченной на поясе простой веревкой, я без труда распознал монашескую рясу. Выходит, нас все-таки ждали. Убитый не был воином, но темнота и внезапность нападения сделали свое дело.

Сигурд еще дышал, но дела его были явно плохи. Кровь толчками струилась из раны в груди, в которой торчал загнанный по самую рукоять кинжал, и стекала на пол. Как же так? Неужели всего одного удара от явно небоевого непися-монаха оказалось достаточно? Или дело в каком-нибудь критическом уроне с кровотечением, или судьбу викинга предопределил какой-то игровой скрипт… черт, да какая разница?!

– Сигурд! – Я плюхнулся на колени рядом с ним и чуть приподнял блондинистую лохматую голову. – Есть тут вра… то есть, целитель?!

– Ты, верно, шутишь, склаф. – Хроки присел на корточки и поднес факел поближе. – Сама Эйр не в силах исцелить подобную рану… Эйнхерии ждут – немного чести быть убитым исподтишка, – простонал Сигурд, пытаясь приподняться на локтях. – Разве захочет Всеотец видеть в своих чертогах такого неудачника?

– Молчи! – Я слегка навалился на викинга, не давая шевелиться. – Монах не побоялся выйти в одиночку против нас всех с одним жалким ножиком!

– И то верно! – Хроки одобрительно хлопнул меня по плечу. – Склаф верно сказал – ты пал от руки храбреца.

Последнее утешение: секретное задание выполнено.

Вы убедили Сигурда, что его смерть будет достойной настоящего воина. Вы получаете 250 очков опыта.

Доступно новое задание: Прощальный подарок.

Ничего себе! Еще и так бывает?

– Хорошо, если так, Антор. – Сигурд накрыл мою руку перепачканной в крови ладонью. – Жаль, что нам больше не придется сражаться вместе. Ты не рожден севером, но в твоих жилах течет кровь истинного сына битвы. Когда я уйду в чертоги Всеотца, забери мою секиру. Ты уж прости, но твой топор – кусок бесполезного дерьма. – Сигурд едва слышно засмеялся, но тут же закашлялся, выплевывая кровь. – Проклятье… когда-то тэн Олаф назвал эту секиру «Воющей ведьмой». Много лет мы не расставались, и всегда она приносила мне удачу… только вот сегодня моя удача закончилась. Но это славное оружие… Я бы отдал «Ведьму» Хроки, но ведь он даже не знает, с какой стороны у нее рукоять…

– Хель тебя забери!

Даже суровый тэн Олаф изобразил на лице подобие улыбки. Хроки нахмурился, опустил голову и сердито засопел, но я заметил, как в его бороде блеснули крохотные льдинки слез. Похоже, они с Сигурдом были близкими друзьями, хоть и все время ворчали друг на друга.

Получен новый предмет!

«Воющая ведьма»

Тип: двуручный топор

Класс: уникальный

Мин. сила для использования: 6

Урон: 15–17

Критический урон: 1.1x

Особые свойства: при атаке имеется 20 % шанс наложить эффект «Страх» на все цели в радиусе 5 м.

До того, как попасть вам в руки, эта секира принадлежала сканду по имени Сигурд. Ее бывший владелец пал в бою, но его грозное оружие до сих пор сеет смерть и внушает ужас всем на полях сражений.

– Береги ее, дружище. – Сигурд нежно погладил огромное лезвие. – Пусть «Ведьма» послужит тебе так же, как служила мне… И вот еще… – Жизнь уже покидала могучее тело сканда, но он все же нашел в себе силы нащупать на шее тонкий шнурок и потянуть. Через мгновение в мою руку лег кусочек теплого металла. – Я знаю, ты уцелеешь, Антор. Когда вернешься на Эллиге, отыщи мою Айну на острове Виг. Отдай ей это, она… Она все поймет.

Получен новый предмет!

Амулет Сигурда

Тип: подвеска

Класс: уникальный

Особые свойства: Очки жизни +5 единиц

Простая безделушка, подаренная отцом Сигурда своему первенцу. Любой странствующий друид или деревенская ведьма сделали бы амулет сильнее, но Сигурд очень дорожил подарком, и за долгие годы амулет впитал часть жизненной силы владельца. Как знать, может, когда-нибудь он поможет вернуться домой и вам.

– Черт… Сигурд! – Я легонько тряхнул умирающего за плечи. – Где этот остров? Как мне найти Айну? Кто она?!

– Ты узнаешь… – Сигурд говорил уже еле слышно, но на его губах вдруг появилась улыбка. – Косы… и глаза… как самые яркие звезды…

Получено новое задание: Прощальный подарок.

Отправляйтесь на архипелаг Эллиге и отыщите Айну на острове Виг. Выполните последнюю волю Сигурда и отдайте ей его амулет.

– Где этот остров? Сигурд!

– Оставь его, склаф. – Хроки опустил на мое плечо тяжелую руку. – Валькирии забрали Сигурда– ты уже ничем не поможешь.

Глава 4

Остальные молчали. Суровые здоровяки-сканды один за одним стаскивали тяжелые шлемы, и даже Сакс опустил голову, воздавая дань скорби погибшему. Я разжал пальцы. На моей ладони лежал крохотный молоточек из серебристого металла, по-видимому, символизировавший молот Тора. Не вытирая кровь Сигурда, я набросил шнурок себе на шею и спрятал амулет под рубаху. Не потому, что мне так уж отчаянно хотелось заиметь эти самые пять единичек здоровья. Просто казалось правильным сделать именно так – носить на груди, у самого сердца. Пока не найду Айну на острове Виг.

– Склаф.

Я поднял глаза и встретил взгляд склонившегося надо мной тэна Олафа. Суровый, холодный и серый, как северное море. И тяжелый – настолько, что я почти физически чувствовал, как меня пригибает к земле.

– Вы с пленником живы только потому, что Сигурд выбрал тебя нести его оружие и его слово Айне. Тебя, безродного склафа, а не Хроки Гриматерсона, с которым они выросли бок о бок. Только поэтому. – Тэн еще раз грозно зыркнул на меня, выпрямился и развернулся к своим бойцам. – Мы явились на этот берег, чтобы взять свое по праву силы. Там, на берегу, шестеро из нас отправились в Небесные Чертоги. Воины встали у нас на пути и пали от наших мечей. Всеотец мне свидетель – я не собирался убивать служителей Двуединого. Но они сами взялись за оружие – и наказание за это одно.

– Смерть, – догадался я.

– Смерть, – повторил Хроки.

– Смерть! – закричали остальные, колотя мечами и топорами по щитам или по стенам пещеры.

Скрываться уже не было нужды – те, кто засел за стенами монастыря, и так знали, что мы идем. Епископ Утер подослал к тайному проходу своего человека, и тот убил Сигурда. И сейчас сканды жаждали крови и мести. А я… От ритмичного лязга железа по щитам ярость воинов передавалась и мне, и теперь мысль о том, чтобы перерезать там всех служителей Двуединого, вовсе не казалась чужой и нелепой.

– Вперед! – Тэн Олаф распахнул решетчатую дверь и первым шагнул в коридор, ведущий в храм. – С нами Один и Тор!

Рычащий и гремящий железом отряд скандов подхватил нас с Саксом, и мы все вместе устремились следом за тэном. Я едва успел подобрать «Воющую ведьму» с тела Сигурда и перехватить поудобнее. Моей шестерки Силы только-только хватало, чтобы управиться с огромной секирой. Перед тем как вся наша разномастная компания ввалилась в храм через узенькую деревянную дверь, я успел одним глазком заглянуть в интерфейс. 15–17 единиц урона «Ведьмы»

в моих руках превратились в 90–102. Ничего себе! Если уж мои скромные силенки, да еще и без навыка, дают такой прирост, то сколько же хитов сносил одним ударом сам Сигурд?!

Твердыня на горе: задание обновлено.

Захватите монастырь.

Дополнительно: следуйте за Дерилом Саксом по горной тропе к тайному проходу в монастырь – выполнено.

Вы получаете 250 очков опыта.

Тэн Олаф и Хроки первыми вошли внутрь и выставили вперед щиты. Остальные тут же ощетинились мечами и топорами. Но никто не нападал – то ли у монахов больше не было никакого оружия, то ли…

– Проклятые безбожники!

Громыхающий голос прокатился по холодной пустоте. Я задрал голову, осматриваясь, но так и не смог понять, откуда он доносился. Высокие узкие окна пропускали очень мало света, а одинокого факела Хроки на громадину храма не хватало – пламя лишь беспомощно билось в потоке сквозняка, струившегося из коридора, и превращало тени на стенах в уродливых монстров. Я кое-как разглядел лишь несколько рядов низких деревянных скамеек, за которыми высилась кафедра, вокруг которой сгрудилось несколько фигур в длинных одеждах.

– Проклятые безбожники! – снова загремел страшный голос. – Да падет на ваши головы гнев Двуединого!

Один из силуэтов у кафедры – самый высокий и тощий – вскинул руки. Я на мгновение зажмурился – настолько непривычно-ярким показался свет, больно резанувший по глазам. Все свечи в храме вспыхнули одновременно, выплевывая огоньки сантиметров в десять-пятнадцать в высоту, и я, наконец, увидел епископа.

Самый жуткий и отвратительный старикашка во всей Империи – кажется, так описывал его Сакс? Все эти эпитеты тут же показались мне блеклыми и незначительными. Куда там злобному Василию Семеновичу из соседнего подъезда – таких склочных пенсионеров епископ Утер мог бы есть пачками, если бы каким-то чудом оказался в нашем мире.

Высоченный – явно два с лишним метра ростом – и прямой, но тощий словно жердь старик в черной рясе с высохшей до состояния желтой бумаги кожей, обтягивающей абсолютно лысый череп. Он был не просто стар, а немыслимо, супер-стар, и, пожалуй, походил бы на ожившего покойника, если бы не отражающие пламя свечей жуткие глазищи. И не голос, от которого кровь стыла в жилах.

– На колени перед истинным божеством! – загрохотал епископ, воздев похожие на когтистые птичьи лапы руки. – Познайте мощь Двуединого!

Щит Хроки со звоном ударился об пол. Несколько мгновений сканд боролся, но потом чужая воля согнула могучую спину. За моей спиной послышался звон – бойцы один за другим бросали оружие. Все пятеро монахов уже упали на колени и уткнулись лбами в пол. И только епископ Утер продолжал стоять – прямой, тонкий, страшный и будто бы еще вытянувшийся вверх черный скелет.

Внимание!

Вы сопротивляетесь способности «Слово Двуединого».

Я чувствовал свинцовую тяжесть, будто бы потолок храма опустился и лег на плечи, но все еще мог стоять, двигаться и держать оружие. Кроме меня на ногах остались только тэн Олаф и, как ни странно, Сакс.

– Вперед! – прохрипел тэн, поднимая меч. – Сотню золотых тому, кто прикончит старика.

Твердыня на горе: задание обновлено.

Захватите монастырь.

Дополнительно: убейте епископа Утера.

«Голос вождя» снова добавил три единички Силы и нарастил зеленую шкалу, но на этот раз не вдохнул отваги – даже могучий тэн Олаф в поединке воли явно проигрывал безумному епископу. Он все еще шел вперед, но каждый шаг давался ему с все большим трудом.

– Остановитесь, дьявольские отродья! – заверещал Утер. – Двуединый, взываю к тебе!

Внимание!

Вы сопротивляетесь способности «Гнев Двуединого».

На этот раз шарахнуло так, что в глазах потемнело. Сакс схватился за голову и с тихим стоном повалился на пол. Тэн Олаф сделал еще два шага, но потом тоже не выдержал и рухнул на колени.

Почему я еще стою? Жалкий недоколдун-недобоец второго уровня в дырявых сапогах, убогой броне и с подобранной не по силенкам секирой. Неужели сработали те самые восемьдесят пять процентов ментальной сопротивляемости? После «Гнева Двуединого» зеленая шкала выносливости просела в ноль, но шкала духа – самая длинная – все еще была заполнена до конца и приветливо подсвечивала синим. Сакс был прав – за этими серыми стенами следовало остерегаться не только стрел и мечей. Страшному оружию епископа Утера я и только я мог противопоставить свое. Двенадцать единиц Воли, дарованные выходцу из могилы.

Я поудобнее перехватил «Воющую ведьму» и двинулся вперед. Медленно – с подчистую высушенной шкалой выносливости особо не разбежишься – но верно. Шаг за шагом я приближался к кафедре. Странно, но отсюда епископ уже не казался огромным и страшным – просто высокий худой старик. Древний и немощный – каким он и был на самом деле. Когда я подошел вплотную, епископ долбанул по мне еще одним чахлым дебафом – видимо, на большее его шкалы духа уже не хватило. Я даже не поморщился – такую мелочь моя ментальная защита отработала без усилий.

Я замахнулся секирой. Утер жалобно вскрикнул, скрючился и закрыл голову руками. На мгновение мне даже стало жаль его – но я тут же вспомнил, что епископ сделал со скандами. Тэн Олаф упал на колени на глазах у своих бойцов – этого он Утеру не простит. Нет, после такого быстрая смерть для старика – лишь избавление от мук.

«Воющая ведьма» свистнула в воздухе.

Епископ Утер (10 уровень) убит!

Вы получаете 1 250 очков опыта.

Твердыня на горе: задание выполнено.

Захватите монастырь.

Дополнительно: убейте епископа Утера – выполнено.

Вы получаете 250 очков опыта. Поговорите с тэном Олафом для получения награды (100 золотых).

Поздравляем! Вы достигли 3 уровня!

Распределите полученные очки способностей в меню персонажа. Доступных очков способностей: 2.

Я тряхнул головой, прогоняя выскакивающие одно за одним окошки интерфейса. После смерти епископа в храме будто бы даже чуть потеплело, но сил у меня уже не осталось. Я проковылял еще несколько шагов и уселся прямо у основания кафедры, уперев рукоять «Воющей ведьмы» в пол. Теперь, когда опасность миновала, меня вдруг начало трясти. «Гардарика» выкатила мне куда больше хардкорного реализма, чем я мог переварить за раз.

Где же тут кнопка «Выход»? Окна интерфейса мелькали перед глазами, но я все равно видел, как тэн Олаф поднимается, приближается к скорчившимся на полу монахам и по очереди протыкает их мечом. «Гардарика» напоследок выдала табличку о выполнении задания «Твердыня на горе», принесшего мне еще пять с

половиной сотен экспы, и выпустила меня обратно в мой привычный реальный мир.

На уютный старый диван.

Глава 5

– Твою мать, твою мать, твою мать… – бормотал я.

Руки все еще дрожали. Даже здесь, в реальном мире. Черт, какое же там все… настоящее! Непрерывный поток событий закрутил склафа по имени Антор и протащил через стрелы иллирийских лучников, горную тропу и жуткое противостояние с епископом. Тогда у меня толком не было времени задуматься, но теперь вопросы навалились все и сразу. Как игроделы вообще смогли сделать «Гардарику» настолько достоверной? Там было все – вплоть до запаха дыма, до холода, до мокрых брызг на коже. Я никогда не был особо силен в информационных технологиях, но догадывался, что подобная имитация реальности просто не могла не требовать гигабайтов, если не терабайтов данных. Причем в секунду! А что на практике? Четыреста гигов на винте, обычный ноут и далеко не топовый нейрошунт.

Но – допустим. Допустим, разработчик «Гардарики» соображал в ай-ти куда лучше меня и изобрел противоречащий самим законам физики способ оптимизации системы. К черту технические вопросы – сама игра была чем-то принципиально новым! О том, что на самом деле я валяюсь на своем диване, мне напоминал только ненавязчивый интерфейс, который я временами и вовсе переставал замечать. И все! Ни полос здоровья над головами врагов, ни подсвеченных силуэтов, ни даже элементарной возможности отличить своих от чужих.

И игроков от неписей!

– Блин!

Сигарета обожгла пальцы. Я дернулся и отправил окурок в короткий полет с балкона. И как я раньше не подумал? Любой из лучников на берегу, любой из бойцов тэна Олафа вполне мог оказаться таким же, как я, игроком. Теоретически. Но разговаривали и действовали они так, будто и правда всю жизнь прожили в мире «Гардарики». Впрочем, я ведь тоже быстро подстроился под архаичную речь северян… только один раз спалился, выдав «парадный вход». Заметка на будущее – следить за языком. Неизвестно, какие выгоды может сулить умение закосить под непися, но лишним точно не будет.

Прав был Славка – «Гардарика» не просто игра, даже не игра из игр. Новый мир – пусть и упрощенный, филигранно подправленный, изящно и любовно обработанный резцом гениального гейм-дизайнера, убравшего грязь реального средневековья, но оставившего всю романтику, атмосферу и саму суть времени!

И самое забавное – я провел в этом мире меньше пары часов, но уже устроился немногим хуже, чем в реальном. Уникальная секира и сотня золотых, которые мне торчал тэн Олаф – по тамошним меркам достойная альтернатива пустого кошелька и крохотной облезлой «однушки», доставшейся от покойной бабушки. Там, в «Гардарике», у меня даже есть друзья. Точнее, был друг – Сигурд.

Будь я чуточку проворнее, я бы успел остановить того монаха… И если бы я не пощадил Сакса, он бы не рассказал о тайном проходе в монастырь – и тогда Сигурд остался бы жив. Или нас всех прикончили бы у центральных ворот. Или…

Я тряхнул головой. Слишком много «если» и «или». Как знать – может, старт на корабле скандов – всего-навсего один из нескольких рандомных вариантов для отчаянных любителей хардкора. И где-то неподалеку бродят десятки, а то и сотни гордых обладателей уникальной «Воющей ведьмы», доставшейся от сотен убитых Сигурдов… Черт, так можно и умом тронуться. В конце концов, я вообще еще ничего не знаю о «Гардарике».

От размышлений меня отвлек запиликавший в кармане телефон.

– Ну как, опробовал игрушку? – жизнерадостно поинтересовался Славка. – Пустил кровушки?

– Вроде того. – Я оперся локтями на подоконник. – Честно – охренеть можно. Все как настоящее. Море, викинги…

– А я что говорил? – Славка хохотнул. – Втянешься, старый абрикос. Второй уровень хоть взял?

– Третий, – отозвался я. – И уникальная секира.

– Ну ни хрена ж себе. – В голосе Славки прорезалось то ли уважение, то ли зависть. – Третий за полтора часа и шмотка? Крут, крут. Как говорят сканды – море у тебя в крови!

– Так и сказали.

Меня уже понемногу отпускало. Я выкурил еще одну сигарету, выслушивая Славкины наполеоновские планы, и понял, что меня уже начинает тянуть обратно. Туда, в монастырь – к Хроки, Саксу и даже немного к тэну Олафу. Который, кстати, еще мне монет должен…

– Ладно, давай, старый абрикос, – попрощался Славка. – Балуйся пока, а завтра заеду – уже по делу поговорим. Раздам тебе, так сказать, задачи от вышестоящего руководства.

Я повесил трубку и снова устроился на диване. Может, завтра Славка и ответит хоть на какие-то вопросы. А пока сам, все сам.

* * *

– Вот ты где, склаф.

Я вернулся в монастырь ровно на то же самое место, с которого покинул «Гардарику» четверть часа назад. Ровно в ту же самую позу – сидя у кафедры и опираясь на «Ведьму».

Но все вокруг чуть изменилось. Видимо, без меня жизнь здесь не замирала, а продолжала идти своим чередом. От трупов епископа и монахов остались только затоптанные лужи крови на полу, а бойцы тэна Олафа сложили оружие на лавки и неторопливо сновали туда-сюда, стаскивая к центру храма сундуки, бочки, утварь и все, что представляло хоть какую-то ценность.

– А я думал – куда ты пропал. – Хроки протянул руку и одним рывком поставил меня на ноги. – Не время дремать. Тэн хочет тебя видеть… Наградит! Если бы не ты, кто знает, что было бы с нами всеми. Но теперь добыча наша – и твоя доля в ней не меньше, чем у любого из нас, будь я проклят, если тэн рассудит иначе!

Все это звучало разумно, но все же к хмурому, как туча, тэну Олафу я приближался с некоторой опаской. Что так его опечалило? Потеря бойцов на берегу? Или нелепая смерть Сигурда? Или то, что ему пришлось упасть на колени перед епископом Утером? Или добыча на самом деле оказалась не такой уж и богатой?..

– Подойди, склаф Антор. – Тэн указал рукой на соседнюю скамью. – Ты за золотом?

– Ты звал меня, мой тэн, – осторожно ответил я.

– Звал. Ты получишь свое. Сто монет за жизнь презренного дряхлого старика, поклонявшегося ложному богу – щедрая награда, – усмехнулся тэн. – Но никто и никогда не посмеет сказать, что Олаф Кольбьернсон не держит своего слова. Возьми.

Получен новый предмет!

Золото: 100 единиц.

На ладони тэна появился увесистый мешочек, в котором что-то приятно позвякивало. Я протянул руку, но забрать награду оказалось не так-то просто. Тэн слегка придерживал золото – слегка, и все же достаточно сильно, чтобы мне требовалось вырывать мешочек из его могучей длани.

– В чем твой секрет, склаф? – Тэн Олаф испытующе смотрел мне прямо в глаза, словно пытаясь разглядеть что-то. – Как тебе удалось?..

Полагаю, дело в восьмидесяти пяти процентах ментальной сопротивляемости и непомерных для низкоуровневого персонажа двенадцати пунктах Воли. И в болевом фильтре, и в интерфейсе, и в самом, черт возьми, осознании, что все здесь – не более чем качественная подделка… Но не говорить же об этом во

всеуслышание?

– Сам не знаю, мой тэн. – Я аккуратно потянул мешочек с золотом на себя. – Должно быть, боги хранят меня. Или это оружие Сигурда все еще приносит нам удачу.

– Хорошо. – Тэн разжал пальцы. То ли его удовлетворил мой ответ, то ли он надеялся со временем получить другой. – Но я буду приглядывать за тобой, склаф. Помни об этом.

Я кивнул и отошел. Похоже, я не очень-то нравился тэну Олафу, но меня это волновало не так уж сильно. Едва ли я надолго задержусь здесь – меня ждет Славка и его клан. А пока что следует осмотреться, раскидать очки способностей и постараться набить карманы.

Я вызвал меню. Инвентарь ничем меня не удивил – убогие меховые боты, стеганый доспех с откровенно смешным показателем вычета урона, уже ненужный ржавый топор с копеечными показателями и классом «обычный» и амулет с секирой, принадлежавшие Сигурду. Плюс сто монет от тэна Олафа.

А вот окно умений меня откровенно удивило. Хотя бы тем, что в нем пока что присутствовали исключительно те умения, которые достались мне при создании персонажа-склафа: Владение луком, Владение кинжалом, Скрытность и Травничество. Каждое из них предлагало мне на выбор по одной базовой способности… Но на кой черт мне, скажите, «Крепкие руки», позволявшие натянуть лук сильнее и увеличить урон на пять процентов за счет небольшого расхода очков выносливости? Абилки в других расовых ветках тоже выглядели абсолютно бесполезными – ни пырять вражин кинжалом, ни прятаться от них в кустах, ни варить мудреные отвары я в долгосрочной перспективе не собирался.

И на что же прикажете тратить свободные два очка? Видимо, чтобы прокачивать умение, его для начала нужно каким-то образом изучить… Что ж, радовало хотя бы то, что заработанные пункты абилок никуда не девались – ничто не мешало оставить их на потом и вложить разом, когда придет время.

– Добыча, добыча! – Хроки подскочил ко мне, радостно потирая руки. – Ярл Рагнар будет доволен. Он всегда делит по справедливости – четверть конунгу, четверть ему самому, но остальное-то нам! И когда мы поделим…

– Если поделите.

Я уже успел забыть про Сакса. Пленник даже не попытался удрать во время схватки с епископом или позже, когда сканды увлеклись грабежом. Возможно, он так и стоял все это время – сложив руки на груди, упираясь плечом в стену и задумчиво поглядывая в окно наружу.

– Иди-ка сюда, Антор, – усмехнулся Сакс. – Хочу показать тебе кое-что.

Я поднялся и подошел к окну. Снаружи уже наступила ночь, но ветер разогнал тучи, и все окрестности заливал неяркий и мягкий лунный свет. Но светила не только луна. Внизу, у самой кромки моря, полыхал огромный костер.

– Узнаёшь? – поинтересовался Сакс.

Так. Окна с этой стороны храма выходили к морю. Я отчетливо видел бухту – прекрасное место для высадки, лучшего было бы и не найти. Песчаный пляж и молодой подлесок за ним показались смутно знакомыми – я там проходил. А вот и полянка с камнем, у которого я победил Сакса. Но если так, значит в бухте…

– Корабль! – заорал Хроки. – Йотуновы кости, корабль горит!

Мне показалось, что тэн Олаф даже не посмотрел в окно. Я и не подозревал, что такой крупный мужик в принципе может перемещаться так проворно. Его огромный кулак врезался Саксу в челюсть, и тот отлетел метра на два.

– Ловушка! – взревел тэн. – Йотуново отродье!

В свете полыхающего корабля я разглядел еще один. Не такой длинный и узкий, как драккар скандов, но явно тоже боевой. Чуть короче, чуть более пузатый, но все же хищно вытянутый и увенчанный грозной деревянной фигурой. На носу неизвестного корабля красовалась голова то ли собаки, то ли волка, то ли какого-то другого зверя. А на берегу уже выстраивался десант – я насчитал уже почти два десятка вооруженных фигур в одинаковых одеждах.

– Солдаты, – пробормотал Хроки. – Армия Императора – не местные увальни.

Глава 6

Похоже, он подумал о том же, что и я. Иллирийцы, жившие неподалеку от монастыря, наверняка и сами терпеть не могли епископа, но солдаты Империи ни за что бы не позволили северянам разграбить храм и перерезать монахов – если бы успели сюда вовремя. Нет, Сакс ничего не знал об имперском боевом корабле, кравшемся следом за драккаром.

Мы с Хроки переглянулись, вздохнули и бросились оттаскивать обезумевшего от ярости тэна Олафа, который уже вовсю вколачивал едва трепыхавшегося Сакса в пол. Видимо, суммарный показатель Силы у нас оказался побольше – тэн ревел, вырывался и даже напоследок успел достать многострадальные ребра Сакса носком сапога, но в конечном счете нам удалось усадить его на скамью и вдвоем навалиться сверху.

– Прошу тебя, мой тэн! – пропыхтел Хроки. – Парень не виноват!

– Это солдаты Империи! – Я едва успел увернуться от увесистого кулака. – Они выследили наш корабль. Местные ничего не знали!

То ли тэн внял нашим словам, то ли у него попросту закончились силы, но гигантское тело обмякло и беспомощно растеклось по храмовой скамье. А потом я увидел то, что удивило меня даже сильнее, чем если бы сам Тор-громовержец появился бы здесь, потрясая Мьёльниром.

Тэн Олаф Кольбьернсон плакал. Крупные слезы катились по обветренным щекам и застревали в рыжей бороде. Могучие плечи бессильно поникли, будто вместе с драккаром тэн разом потерял само желание жить.

– Мой корабль, – простонал он. – «Линорм», детище моего отца…

– «Линорм» достался тэну от отца, – шепнул Хроки. – Кольбьерн Однорукий не мог сражаться, но был великим правителем и самым лучшим корабельным мастером, какого когда-либо видел Эллиге.

– «Линорм»? – переспросил я. – Что это значит?

– Морской змей, могучее чудовище. – Хроки чуть оттянул меня в сторону – подальше от безутешного тэна. – Самый древний и опасный из всех слуг Ньёрда.

Похоже, суровый и беспощадный морской разбойник сильнее всего на свете был привязан к своему «Линорму». Тэн Олаф ругался, призывая на головы иллирийских солдат гнев всех богов разом, рыдал и вырывал из бороды целые клочки рыжих волос. Хотелось надеяться, что он придет в себя до того, как солдаты доберутся до стен монастыря.

Я кое-как отлепил избитого и окровавленного Сакса от пола и пристроил на скамью.

– Спасибо, Антор, – пробормотал он. – Дана милосердная, мои ребра… Лупит, как кузнечным молотом.

Левая половина лица Сакса превратилась в один сплошной синяк, его одежда, казалось, собрала пыль и грязь со всего храма, а ворот рубашки насквозь пропитался кровью из сломанного носа, но в целом парень выглядел не так уж и паршиво. Похоже, игровая механика щадила жителей «Гардарики», делая их прочнее реальных людей. Готов поспорить, что уже скоро здоровье Сакса отрегенится, и от побоев не останется и следа.

– Что будешь делать теперь? – поинтересовался я. – Ты выполнил свое обещание, а тэн обещал тебе свободу. Но спрашивать я бы не стал… Так что если собираешься удрать – лучшего момента не придумаешь.

– Куда? – насмешливо отозвался Сакс. – Солдаты вздернут меня на первом же суку, не разбираясь, да и в деревню мне теперь дороги нет.

– У тебя не осталось родственников?

– Дядька. – Сакс пожал плечами. – То есть, был дядька.

– И что же с ним случилось? – спросил я.

– Последний раз я видел его на берегу. Если зрение меня не подвело, в его голове торчал твой топор.

Блин, неловко вышло… Выходит, покойный Кевин Конли приходился парню родней.

– Оууу. – Поморщился я. – Прости.

– Шутишь? – Сакс оскалился, растягивая разбитые губы. – Дядька Кев был редкостным ублюдком, чтоб его гоблины забрали. С того самого дня, как умерла моя мать, не было и дня, чтобы он не надрался эля и не отлупил меня за какую-нибудь безделицу… Пожалуй, я должен благодарить тебя.

– Если так, твои дела плохи, парень, – вздохнул я. – Здесь тебе оставаться тоже нельзя.

– Как знать… – Сакс загадочно улыбнулся, но тут же его лицо вдруг стало смертельно серьезным. – Возьми меня с собой, Антор.

– Что? – Я едва не поперхнулся. – Куда?

– Куда скажешь. – Сакс тряхнул головой. – Мне доводилось слышать о таких, как ты.

Ничего себе! Все интереснее и интереснее.

– И что же тебе… – я чуть подался вперед, – доводилось слышать?

– Рассказы о людях ниоткуда. У них странная речь и странные имена. Они не помнят своих отцов и матерей, не помнят детства и родных краев, словно появляются на свет уже взрослыми. Они не чувствуют боли. – Сакс прищурился и посмотрел мне прямо в глаза. – Они способны на то, что обычному человеку не под силу. И иногда они смотрят так, будто видят что-то, чего не видят другие. И в это время их пальцы словно плетут паутину ворожбы… или чертят руны.

Твою ж мать! Движение Сакса выглядело до смешного нелепым, но довольно точно изображало меня самого, ковыряющегося в игровом интерфейсе. Надо же

было так спалиться… Еще одна заметка на будущее – следить не только за языком, но и за руками. Бестолковое шевеление пальцами выдаст меня вернее, чем сказанное невпопад слово.

Вот, значит, как видят нас, игроков, местные неписи? Этакими суперменами без роду, племени и прошлого, наделенными сверхчеловеческими способностями. Логично, черт побери. Даже новоиспеченный нуб с десяткой Силы запросто положит на лопатки любого… ну, почти любого коренного обитателя «Гардарики». А уж что могут творить те, чей уровень перевалил за двадцатый…

– Говорят, что их нельзя убить, и что они могут достучаться до любого из Старых богов, – продолжал Сакс. – А еще говорят, что встреча с таким, как ты, сулит или гибель, или небывалую удачу. – Сакс вдруг крепко схватил меня за руку. – Ты оставил мне жизнь, Антор – позволь пойти с тобой. Если желаешь, я поклянусь Таранисом, что мой лук и кинжал будут верно служить тебе до конца моих дней.

Доступен новый спутник!

Дерил по прозвищу Сакс хочет присоединиться к вам в ваших странствиях и приключениях.

И что прикажете делать? В основательно поредевшем воинстве тэна Олафа я и сам-то на птичьих правах, а «Гардарика» уже подкидывает мне первого последователя, готового отправиться за мной хоть к черту на кулички, хоть в какой-нибудь местный Муспельхейм. Если я соглашусь – это может не понравиться тэну. А если откажусь…

Черт, а я не откажусь! С моим ущербным Восприятием толковый лучник под рукой окажется на вес золота. А тэн… Ему, похоже, и вовсе не до нас. Он все еще оплакивал потерю драккара, и даже подступающие к монастырю имперские солдаты не могли отвлечь его от скорби.

Дерил Сакс присоединяется к вам. Вы получаете 625 очков опыта.

– Давай обойдемся без клятв. – Я осторожно высвободил руку и хлопнул Сакса по плечу. – Полагаю, имперских вояк ты любишь не сильнее, чем служителей Двуединого?

– Если не сказать хуже, – оскалился Сакс. – Святоши готовы содрать с нас последнюю шкуру, но хотя бы не трогают женщин… Если бы ты не сломал мой лук там, в лесу, я бы с радостью подстрелил парочку солдат.

– Лук! – Хроки буквально вырос из-под земли прямо перед нами. При желании здоровяк-сканд умел перемещаться незаметно. – Я подобрал его на берегу, там, где ты зарубил старика. Отличное оружие! Оставил бы себе, но я и с десяти шагов не попаду даже в ледяного великана… Выходит, он теперь твой, Антор.

Не знаю, из какого бездонного кармана Хроки вытянул огромный – метра в полтора, если не больше – длинный лук. Я готов был поклясться, что все это время благородное оружие не висело где-нибудь у него на спине. Похоже, к таким вещам «Гардарика» относилась с известной степенью условности, унаследовав бездонный вещмешок еще из прошлого века игростроя. Я не возражал – в конце концов, здесь реализм хорош разве что в меру. Едва ли тем, кто отправился в вирт покорять северные моря, захочется вдыхать аромат выгребных ям и собственноручно обдирать шкурки с убитого зверья или какой-нибудь запредельно замороченный пластинчатый доспех (из десятка-полутора отдельных элементов) с убитого рыцаря. Или медленно умирать от чумы или гангрены, или неделями мучиться от боли в раскрошившемся зубе. Или от мозолей… Пожалуй, я бы сходу мог назвать еще целую кучу «или». Но новообретенная игрушка требовала внимания.

Получен новый предмет!

Тисовый лук

Тип: лук

Класс: улучшенный

Мин. сила для использования: 5

Урон: 18–23

Критический урон: 1.5x

Длинный мощный лук, один из тех, что используют охотники на землях Иллирийской Империи. Самое обычное оружие, но явно изготовленное рукой мастера.

– Лук дядьки Кева, – негромко произнес Сакс, – чтоб его гоблины тра…

Он изо всех сил пытался напустить на себя безразличный вид, но жадный блеск в глазах и пальцы, чуть подрагивающие от желания хотя бы прикоснуться к оружию покойного дяди, выдавали его с головой. Отлично! Приятное совпадение – теперь у меня есть и стрелок, и подходящая ему вещь. В самом деле – не самому же браться за лук. С моим Восприятием даже расовый бонус в плюс два пункта к соответствующему умению бесполезен от слова совсем.

– Держи. – Я протянул лук мгновенно засиявшему Саксу. – И отблагодари Хроки.

– Да пусть забирает, – отмахнулся сканд. – Чтобы управиться с такой штукой, нужно родиться на равнине, а не на берегу фьорда.

Сакс ловко пристроил лук себе за спину, и рядом с ним тут же появился набитый стрелами колчан. Как говорится – село, как родное. Я не ожидал от новоприобретенного спутника никакого подвоха, но все же решил соблюсти… некоторую предосторожность. Когда Хроки отошел к тэну, я поймал Сакса за рукав рубахи.

– Ты обещал служить мне. Помни об этом. – Я постарался, чтобы мой голос звучал как можно более зловеще. – Если предашь или выстрелишь мне в спину… Ты знаешь – я все равно вернусь за тобой.

Сакс неплохо владел собой. Но и суеверий в его голове было немало. Не знаю, кем он считал меня – полубогом, случайно оказавшимся среди смертных, духом в человеческой плоти или потомком какого-нибудь легендарного героя – угроза подействовала. На лице Сакса на мгновение мелькнул страх. Мне показалось, что он сейчас грохнется передо мной на колени, но Сакс все же взял себя в руки и лишь склонил голову. Толковый парень. Ведь как он только что стал моим спутником и последователем, так и я принял на себя роль покровителя, его собственного могущественного и почти бессмертного босса – разве не стоит сохранить такое в секрете?

– Пойдем. – Я кивнул в сторону тяжелой двустворчатой двери, ведущей из храма наружу. – Надо бы посмотреть, что собираются делать солдаты.

– Солдаты собираются пройти через лес, подняться сюда и перерезать нас всех, – усмехнулся Сакс. – Теперь ты все знаешь. Можем остаться здесь?

– Не можем.

Я откинул тяжелый засов, толкнул дверь и вышел во двор монастыря. Изнутри обитель служителей Двуединого уже не выглядела огромной. Храм – самое высокое и массивное здание – будто вырастал прямо из скалы и казался маленькой крепостью, а вот стена, отгораживающая от леса тесный двор и еще несколько небольших деревянных построек, явно не внушала спокойствия. Она была сложена из того же серого камня, что и храм, но в высоту достигала от силы трех – трех с половиной метров, и изнутри забраться на нее было едва ли легче, чем снаружи. Да и ворота, хоть и сбитые из толстых досок, явно не годились выдерживать долгую осаду.

Паршиво. Пока что монастырь больше всего напоминал мышеловку. Отважные северные мыши забрались внутрь и разжились ароматным и вкусным сыром, но теперь ловушка захлопнулась, и деваться нам некуда. По сторонам – отвесные скалы, а к воротам уже наверняка приближается имперское воинство.

Я осмотрелся по сторонам в поисках хоть какого-нибудь наблюдательного пункта. Карабкаться по стенам храма не хотелось совершенно, а вот крыша вытянутой бревенчатой постройки – то ли конюшни, то ли сарая – годилась в самый раз.

– Лезь за мной, – скомандовал я Саксу и прислонил к стене валявшуюся в траве кособокую деревянную лестницу.

Уже через полминуты мы взобрались наверх и кое-как устроились на слежавшейся и прелой соломе, покрывавшей крышу конюшни. Отсюда почти не было видно догоравший на берегу драккар тэна Олафа, зато на подступавший чуть ли к самой стене монастыря редкий подлесок обзор открывался отличный. Там, внизу, среди деревьев в темноте уже мелькали факелы и угловатые силуэты солдат. Я насчитал чуть больше трех десятков. Не так уж и много – но нам хватит с лихвой.

– Дерьмо. – Сакс сплюнул сквозь зубы. – У меня даже стрел столько нет.

– Йотуновы кости. – Невесть откуда взявшийся Хроки крякнул и уселся на конек крыши рядом со мной. – Видимо, боги шутят над нами. Сначала дают богатую добычу, а теперь готовы забрать саму жизнь.

– Стоит ли умирать за золото? – Я пожал плечами. – Если солдаты не знают о тайном ходе в монастырь…

– Мы не сможем унести добычу по горной тропе, – вздохнул Хроки. – Вокруг чужая земля… И тэн ни за что не согласится бежать. Смотри.

Похоже, Хроки не ошибся – тэн Олаф уже перестал оплакивать свой драккар и выстраивал бойцов во дворе монастыря. И все же в суровом сканде словно что-то надломилось – могучие плечи опустились, а спина ссутулилась, будто из тэна вдруг вынули позвоночник.

– Знаешь, как тэна называют за его спиной? – Хроки на всякий случай понизил голос. – Олаф Неудачливый!

– Почему? – поинтересовался Сакс. – Впрочем, догадаться несложно…

– Многие годы «Линорм» возвращался домой без добычи. Зимой пожар уничтожил почти все его поселение. – Хроки сокрушенно покачал головой. – Этой весной тэн не оставил бы своих людей и не встал бы под знамена конунга Бьёрна Серого Медведя, будь у него хоть какой-то выбор. Но земля вокруг Фолькьерка почти не родит, и капканы пусты. Люди начали голодать…

– Выходит, тэн отправился к этим берегам, чтобы прокормить свой народ? – Сакс ухватил себя за непослушную вихрастую шевелюру и чуть потянул – видимо, так ему легче думалось. – Пожалуй, я бы поступил так же. Кто станет щадить инородцев, если дома остались голодные дети?

– Едва ли он думал только о детях, – признался Хроки. – Каждого сканда манит море, и любой из нас желает пройти по пути чести и славы. А теперь… – Хроки кивнул в сторону столпившихся во дворе воинов. – Солдаты уже скоро будут здесь, а нас совсем мало, и многие ранены. И даже если нам вдруг удастся

сбежать, тэн ни за что не вернется на Эллиге… Без половины бойцов, без добычи, даже без корабля… Он опозорен и скорее умрет, чем снова посмотрит в глаза ярлу Рагнару!

И мы все, видимо, должны будем умереть вместе с ним… Да, пожалуй, тэн Олаф и правда выглядел так, будто уже готовился встретить славную гибель и отправиться в чертоги Одина. Но лично я туда пока не торопился.

– Есть среди нас еще лучники? – Я повернулся к Хроки. – Хоть кто-то, кто умеет сносно стрелять?

– Торвальд и Асти, – кисло отозвался сканд. – У Хродгера есть лук, но он не попадет в имперца даже в упор.

Хреново дело. Всего четверо лучников – и когда солдаты подойдут к стене вплотную, она защитит их так же, как и нас. Ворота не продержатся и десяти минут.

– Говорят, некоторые люди, наделенные особым даром, способны обратиться к Старым богам. И если кому-то удается докричаться до них, – Сакс многозначительно посмотрел на меня, – боги могут даровать победу даже в самой безнадежной схватке.

Понял, не дурак. Дурак бы не понял. Наверняка даже не самым прокаченным друидам и прочим знахарям доступны свои ветки абилок и вкусные бафы. Только как, скажите, пожалуйста, мне достучаться до этих самых небес? Я незаметно пожал плечами, сообщая Саксу, что никакого прямого канала связи с местным пантеоном у меня нет. И что я не имею ни малейшего представления, где его взять.

– Но это не так просто. – Сакс, похоже, понял намек и тяжело вздохнул. – Для того чтобы обратиться к богам, нужно или особое место, или служитель бога, жрец или друид. Но Древо Духов далеко, а последнего друида Утер отправил на костер почти десять лет назад…

– Жрец, – вдруг сказал Хроки.

– Чего? – переспросил я.

– Жрец. – Хроки залез здоровенной лапищей за ворот кольчуги. – Я жрец.

Глава 7

На широкой ладони сканда лежал увесистый амулет. Щит и одноручный меч с закругленным острием – почти такие же, как у самого Хроки, только крохотные и выточенные, судя по всему, из бронзы.

– Ты жрец? – фыркнул Сакс. – Не очень-то похож…

– Я жрец! – Для пущей убедительности Хроки еще раз потряс амулетом. – Полтора года назад я был на Скьерне в древнем святилище Тира, и старший из жрецов-годи благословил меня и подарил этот знак, потом… Потом… – Хроки замялся, покряхтел, но потом все-таки продолжил: – Проклятье, я был пьян в стельку! Помню, как мы с Сигурдом выхлебали почти три ведра медовухи, и вот я уже стою у жертвенного камня на коленях… Старик провел обряд, хотя скорее ему следовало хорошенько отходить нас обоих палкой. С тех пор я младший служитель Тира, бога битвы и покровителя воинов. – Часть лица Хроки, не покрытая темной бородой, стала пунцовой. – Хотя какой из меня жрец… Даже ни одной молитвы не помню.

– Это не важно! – Сакс нетерпеливо толкнул Хроки в плечо кулаком. – Ты все равно можешь посвятить Антора своему богу, и тот поможет… наверное, поможет.

– Не знаю, что вы оба задумали, но делайте это быстрее, – проворчал я.

Солдаты мелькали все ближе среди деревьев и медленно, но неотвратимо приближались. Через несколько минут они уже будут здесь, и когда ворота монастыря рухнут, рассчитывать на божественное вмешательство будет уже поздно.

– Йотуновы кости… – пробормотал Хроки. – Я попробую! Только не смотри на меня так!

Сканд вытащил из ножен меч и осторожно провел по остро отточенному лезвию пальцем. Кровь тут же выступила – совсем небольшая капелька, но ее хватило. Хроки едва слышно бормотал что-то себе под нос и чертил на моих щеках какие-то символы.

– Тейваз, Райдо, Совуло… Подожди, не дергайся! – Хроки даже высунул кончик языка от напряжения. – Манназ… Готово! Чувствуешь что-нибудь?

Ничего я не чувствовал. Ни особого прилива сил, ни присутствия чего-то или кого-то свыше. Только легкое покалывание и холодок на коже от подсыхающей на ночном ветру крови Хроки. Впрочем, на что они надеялись? На столб света, падающий с небес? На глас, взывающий к новообращенному приспешнику Тира? Или на появление божества собственной персоной?

А потом я услышал гул. Поначалу едва заметный, но с каждым мгновением все усиливающийся, будто откуда-то издалека к монастырю приближалось что-то могучее. Крыша подо мной завибрировала, а потом дрогнула сама земля. С остроконечного шпиля храма с карканьем сорвалась стая ворон, сканды во дворе притихли, и даже тэн Олаф чуть вжал голову в могучие плечи. Я обернулся в сторону леса – похоже, там все это тоже почувствовали. Вереница факелов замерла и снова двинулась вперед, только когда земля перестала дрожать.

– Добрый знак! – прошептал Хроки. – Тир принял тебя. Боги с нами!

Божественное служение: Тир.

Обряд завершен, слово сказано и скреплено кровью. Отныне вы обретаете покровителя – бога войны скандов. Доблесть воителя принесет вам славу, и с каждым вашим подвигом возрастет и могущество Тира. Служите верно, и ваш покровитель наградит вас особым даром.

Ранг: Посвященный.

Разблокирована ветка умений: Старшие руны – Тир.

Разблокирована ветка умений: Гальд – Тир.

Вы получаете 625 очков опыта.

– Неплохо бы… – Сакс задрал голову и посмотрел наверх. – Может, это Таранис гневается. Ты призвал чужого бога на его земли.

– Таранис не гневается. – Я оттолкнулся ладонями и слез с конька. – Спускаемся, времени мало.

Я скользнул лопатками по мягкой соломе, съезжая вниз, и спрыгнул с крыши. Время, время, время… Пара минут, чтобы разобраться, какие плюшки отсыпал мне суровый скандский бог по имени Тир.

Интерфейс послушно выкатил мне две сложные ветвящиеся цепочки абилок. И целых три умения на выбор – два в «Старших рунах» и одно в «Гальде».

Тейваз – могущественная руна, главный символ самого бога войны. Начертанная на оружии служителем Тира, она делает любую сталь еще смертоноснее.

Эффект: +10 % к базовому урону оружия. Стоимость (базовая) – 15 очков духа. Продолжительность (базовая) – 30 минут.

Альгиз – древний знак защиты. Начертанный на теле или доспехах воина, Альгиз дарует даже обнаженной коже крепость камня.

Эффект: +7 % к вычету урона персонажа, на которого накладывается умение. Стоимость (базовая) – 15 очков духа. Продолжительность (базовая) – 30 минут.

«Песня битвы»

В сердце сечи ищет

Воин доброй славы.

Встаньте, дети Одина

Против стали звонкой.

Эффект: +1 к Силе, +1 к Ловкости для всех персонажей в радиусе 10 м. Стоимость (базовая) – 30 очков духа. Продолжительность (базовая) – 20 минут.

Нет времени разбираться… Два свободных очка абилок. Неплохо бы хапнуть обе руны – пользы от них все-таки побольше, чем от гальда. Но синяя шкала духа не бесконечная – два бафа на каждого бойца в отряде тэна Олафа мне не потянуть. Выходит, лучше ограничиться менее эффективным, зато массовым усилком. Я по-быстрому отметил нужные умения. «Тейваз» и «Песню битвы».

– Взываешь к скандскому богу? – негромко поинтересовался Сакс.

Он пошевелил пальцами в воздухе, и мне захотелось заехать себе по лбу. Опять! Надо следить за руками.

– Вроде того, – кивнул я.

И как здесь бафать? Чуть ниже шкалы духа появились две крохотные иконки – похожая на направленную вверх стрелку руна Тейваз и кричащий викинг в рогатом шлеме. Видимо, исполняющий песню битвы. Но как я ни пытался нажать на эти кнопочки, не происходило ровным счетом ничего. Что за дичь? А если?..

Я поднял «Воющую ведьму» и дыхнул на лезвие. На стали тут же выступила дымка испарины. Совсем небольшое пятнышко, но его хватило, чтобы быстро начертить пальцем руну Тейваз.

Внимание! На вас действует «Тейваз»!

Повышение базового урона оружия (Воющая ведьма) – 10 %.

Продолжительность – 30 минут.

Вот как оно, оказывается. Никаких тебе щелчков по кнопкам интерфейса. Хочешь заюзать баф – изволь поработать руками. По одной стрелочке на каждое

оружие, на каждого бойца в пати. И к каждому придется подойти вплотную, теряя по 15 очков духа. Синяя шкала мерцала и понемногу восстанавливалась. Но медленно, слишком медленно.

Аккуратно раздвигая плечами бородатых здоровяков, я уже знал, что делать. Местное колдовство было очень уж требовательно к некой, скажем так, достоверности. И если руны приходилось рисовать вручную, то и гальд наверняка активировался только голосом:

В сердце сечи ищет

Воин доброй славы.

Встаньте, дети Одина

Против стали звонкой.

Внимание! На вас действует «Песня битвы»!

+1 к Силе, +1 к Ловкости. Продолжительность – 20 минут.

– Что ты там бормочешь, склаф? – Надо мной нависла громадная фигура тэна Олафа. – Опять твое колдовство?

Колдовство и правда работало – рядом со стрелочкой Тейваз появился еще один активный эффект. Если описание меня не обманывало, то весь отряд получил по единичке Силы и Ловкости. Вот только тэн, похоже, не слишком-то обрадовался…

– Антор поможет нам, мой тэн! – Хроки вовремя оказался тут как тут, ненавязчиво прикрывая меня. – Склаф слышит голос богов – с нами сам Тир, смотри!

Руна Тейваз уже растаяла на лезвии «Воющей ведьмы», но, видимо, вид у Хроки, настырно тыкающего пальцем в сталь, оказался более чем убедительным. Тэн чуть склонил голову набок, явно заинтересовавшись, и я тут же начертил еще одну руну на мече Хроки. Никаких сообщений интерфейс на этот раз не выдал,

но шкала духа просела еще – значит, положенные пятнадцать очков с меня все-таки списали.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/pylaev_valeriy/vidyaschiy

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