

# LitRPG

НАСТЯ

ГОЛОВОЛОМ

ВОЛК

ВОЛК

Владимир КУЧЕРЕНКО

АЛЕБАРДИСТ

LitRPG

Владимир Кучеренко

**Алебардист**

«ЭКСМО»

2014

**Кучеренко В. А.**

Алебардист / В. А. Кучеренко — «Эксмо», 2014 — (LitRPG)

ISBN 978-5-699-75300-0

Счастье Сергея, молодого человека лет двадцати с небольшим, оборвалось в одно мгновение. Его беременная невеста умирает буквально у него на руках. В отчаянии Сергей просит помощи у самого Сатаны. Но враг рода человеческого хитер, он предлагает Сергею не просто сделку, а участие в некой игре. Выиграет Сергей – получит возлюбленную обратно. Проиграет – они оба останутся в Преисподней. Сатана утаил от Сергея лишь одну подробность: Преисподняя-то современная! Вместо котлов и сковородок – комплекс серверов популярной онлайн-игры, вместо чертей – mobs, вместо вечных мук – квесты. Сергей засыпает в криогенной капсуле, а просыпается в мире под названием Кара, под ником Головолом, в статусе... младенца, который растет буквально не по дням, а по часам...

ISBN 978-5-699-75300-0

© Кучеренко В. А., 2014

© Эксмо, 2014

# Содержание

Пролог	6
Глава 1	9
Глава 2	24
Глава 3	36
Глава 4	47
Конец ознакомительного фрагмента.	56

# Владимир Кучеренко

## Алебардист

*Не отказывай сразу, мой друг,  
Коль предложат экскурсию в ад.  
Осмотришь там, разведай все – вдруг  
Будешь рад ты вернуться назад.*

© Кучеренко В., 2014

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2014

## Пролог

Говорят, в масштабе Вселенной жизнь человека – всего лишь мгновение. Но как же много всего может произойти за столь непродолжительный отрезок времени!

Три дня назад я даже думать не смел, что самая красивая девушка на свете обратит на меня внимание. Но позавчера уже летал в облаках от осознания того, что она согласилась стать моей! Еще через сутки мы грезили о свадьбе и гадали: кто у нас родится мальчик или девочка? А сегодня я спустился с небес на землю и, кажется, готов упасть еще глубже. Да. Без раздумий продам душу дьяволу, если это поможет вернуть любимую к жизни. Потому что без нее не вижу смысла в своем завтра.

Утрирую, конечно: не три дня прошло – несколько месяцев. Но в том же космическом масштабе это даже не полсекунды.

«Там за речкой тихоструйной  
Есть высокая гора,  
В ней глубокая нора;  
В той норе во тьме печальной,  
Гроб качается хрустальный...» —

вновь раздалось в наушниках.

Послушный аудиоплеер, подчиняясь моим приказам, в тысячный раз повторил этот кусок. Эх, как же поразительно точно вы написали, уважаемый Александр Сергеевич! Словно еще века назад знали о нас, и несчастье, которое нас постигнет...

«И о гроб невесты милой  
Он ударился всей силой.  
Гроб разбился. Дева вдруг  
Ожила. Глядит вокруг  
Изумленными глазами,  
И, качаясь над цепями,  
Привздохнув, произнесла:  
«Как же долго я спала!»

Увы, понимаю, что жизнь не сказка и в ней таких чудес не бывает. Но все равно не могу смириться! Какая нелепая смерть. Если бы я был немного расторопнее и если бы она не так спешила, все сложилось бы иначе!

– Если бы да кабы, – горестно вздохнул я и, приподнявшись на локтях, со злостью сковырнул на пол валяющийся в ногах и, по сути, ни в чем не повинный ноутбук. Хотя, справедливости ради, стоит отметить, что «умным» электронно-вычислительным железякам, наоборот, «спасибо» сказать надо. Ведь именно компьютеры поспособствовали нашему знакомству. При чем встреча произошла не в популярных ныне соцсетях, а благодаря виртуальной игре.

Поток прохладного воздуха из кондиционера не позволял вскарабкавшемуся до верха стены пауку раскинуть свою сеть в облюбованном уголке. Настырные тоненькие лапки тщетно пытались прикрепить нить к потолку, но жестокий равнодушный ветер каждый раз оказывался сильнее и не позволял насекомому осуществить задуманное.

«Жаль, что гибель в реале – это навсегда, а не возврат к месту последнего сэйва, как в тех же гейм-бродилках, или не перемещение к ближайшей точке воскрешения, в случае онлайн-

ново-многопользовательского варианта подобного рода приключений», – размышлял я, откинувшись на подушку и заложив руки за голову.

– Не совсем так! – неприятно проскрипел чужой голос.

– Кто здесь?! – встревоженно подскочил я на диване и подумал: «Грабитель?»

Точно же помню, что запирал за собой дверь. Как же он... а-а влез через балкон соседней квартиры?

– Успокойся, мои намерения благие, – нагло развалившись в кресле, ответил тип неопределенного возраста в старомодном черном костюме, такого же цвета цилиндре, но почему-то в малиновом плаще.

– Ты кто? И что тебе нужно? – сурово спросил я, слезая с кровати.

На всякий случай принял боевую стойку. Незнакомец шупленький на вид и вроде безоружный. Если дернется – голыми руками скручу в бараний рог.

– Ну-ну, остынь, дружище. Я здесь, потому что ты сам жаждал этой встречи! – спокойно ответил гость и бесцеремонно закинул ногу за ногу.

– В смысле? Когда это? – опешил я.

Человек взглянул на часы, зевнул и сказал:

– Полторы минуты назад.

– Не понял?

– Мысленно, – пояснил тип.

Но я все равно чего-то не догонял. Тогда мне тонко намекнули:

– Ты пожелал заключить со мной сделку.

И тут вспомнились последние мои думы. Так это что сам...?

– Верно, в твоём мире меня частенько называют Дьяволом! – снова продемонстрировал телепатические умения посетитель и приветственно приподнял шляпу. – А вообще-то у меня довольно много различных прозвищ. Но лично я предпочитаю именоваться Коллекционером Душ.

Как и ожидалось, сквозь густые черные волосы пробивались два острых рога.

– Итак, ты согласен подписать договор? Или я зря сюда спешил? – начал проявлять нетерпение главный падший ангел.

Очевидно, глава бесов каким-то образом успокаивающе воздействовал на психику, ибо я практически не удивлялся происходящему, трезво рассуждал и даже прикидывал в уме, как именно лукавый задумал меня облапошить. А почему его заинтересовала конкретно моя душа? Что в ней такого особенного?

– Никакого обмана! Все честно. Между прочим, души привлекательны абсолютно все – ибо нет двух одинаковых. Каждая по-своему уникальна и прекрасна!

– Ну, допустим. Дальше что?

– У меня есть та, которая нужна тебе. У тебя – то, что нужно мне.

– То есть предлагаешь обмен? А смысл? Ведь та, о ком идет речь, будет страдать без меня. Хотя, в принципе, могу пойти на самопожертвование...

– Нет-нет, это слишком жестоко, – возразил собеседник.

– Неужели? – ухмыльнулся я такому лицемерию.

– Вот ответь: почему все считают меня мошенником? – оскорбился демон. – Я предлагаю сыграть в игру. Ставка догадываешься какая. Выиграешь – вернешь к жизни ту, которая умерла у тебя на руках. Проиграешь – заберу тебя в свой мир. Но в любом случае вы будете вместе!

После этих слов я по-настоящему услышал, что такое «аццкий смех».

– Знаем мы твои игры, – презрительно фыркнул я. – Нет уж, ищи других дураков.

– Да ничего ты не знаешь! – недовольно рявкнул Сатана и мгновенно переместился ко мне вплотную. Взглянул глаза в глаза и... ласково так продолжил: – То, как ты представляешь себе Преисподнюю, ни капельки не похоже на действительность. Впрочем, предлагаю перед

заклучением сделки устроить что-то типа экскурсии. Попробуй, осмотрись, если не понравится, будешь волен отказаться. Но более чем уверен – ты будешь в восторге!

– Просто такпустишь в свой мир и даже не потребуешь оплаты? Что-то совсем не похоже на тебя, да и речи чересчур медовые.

– Счита́й это рекламной акцией по привлечению клиентов, – обворожительно обнажил клыки Коллекционер Душ в ответ на мой подозрительный прищур.

– Хм, а, пожалуй, рискну! – решительно махнул я рукой и нацелил указательный палец на Люцифера (или как там его еще кличут?). – Но чтобы без подвохов. Замечу – не обижайся потом!

– Ух ты! Это понимать как угрозу? – весело изумился собеседник.

– Как предупреждение! Сам знаешь – мне терять нечего!

– Знаю-знаю. Не волнуйся, ничего такого не заметишь, – серьезно заверил Дьявол и заговорщицки подмигнул. Понимай, мол, как хочешь: то ли – «не беспокойся, все пройдет честно»; то ли – «куда там тебе, смертному, тягаться со мной, облапошу, фиг догадаешься»!

## Глава 1

### Понедельник

– Мы рады приветствовать вас в нашем заведении! – искренне обрадовалась девушка с огненной шевелюрой, едва моя нога перешагнула через порог.

И если поначалу я сомневался в том, что прибыл по указанному в визитке адресу (так как таблички с номером дома на здании не было), то теперь все сомнения отпали прочь: обстановка офиса в «веселеньких» кроваво-красных тонах; демоница-секретарь с кошачьими зрачками; веющая могильным холодом сплит-система старается изо всех сил остудить температуру воздуха в комнате до требуемых шести целых и шестидесяти шести сотых градуса; ну и остальной антураж по мелочи.

– Для начала, здравствуйте! – буркнул я, но, напомнив себе, с кем имею дело, чуть смягчил тон: – Или у вас тут не принято желать здоровья при встрече?

– Ой, почему же? – удивилась прелестница с черными губками и виновато добавила: – Извините, пожалуйста, за мою невежливость.

– Ладно, забыли, – отмахнулся я и озвучил цель своего визита: – Мне бы к начальнику вашему по срочному делу.

– К сожалению, босс задерживается – проблема с одним из серверов, – вздохнула красотуля. – Но, быть может, я чем-нибудь смогу помочь?

– Даже не знаю, – признался я. – Если только подробнее поведаете о вашей организации. Смутные представления на сей счет в моей голове, конечно же, имеются, но хотелось бы услышать, так сказать, из первых уст.

– С удовольствием! – Барышня одарила меня клыкастой улыбкой, выскочила из-за компьютера и, зацокав копытцами, направилась к стеллажу с толстенными книгами. Схватила две самые солидные, как по формату, так, очевидно, и по весу, на миг замерла в задумчивости, затем уточнила: – Вы с самого начала читать будете или только о последних разработках?

– Хорошая шутка! – оттопырив вверх большой палец, оценил я юмор.

– Спасибо, – зарделась девица. – Только я серьезно спрашиваю.

Надо же «Спасибо»! Бесово отродье желает, чтобы меня спас Господь? Это особа определенно начинает мне нравиться. Не как женщина, хотя фигурка у чертовки просто отпад, а как весьма интересная личность не от мира сего.

– Слушай, а давай на «ты»? Мы же почти одногодки, – предложил я.

– Не возражаю!

– Как тебя зовут?

– Лилит, – представилась дама.

Ого! Так вот она кто – первая сотворенная женщина! Похоже, насчет ее возраста я сильно погорячился. Но кто ж знал?

– А меня... – открыл было я рот, но грешница очередной раз перехватила направление моего взгляда и нахмурилась:

– Почему ты постоянно пялишься на мой зад?

– Ой, пардон, – стушевался я. – Просто пытаюсь сообразить, куда ты умудрилась спрятать хвост?

– Что за ерунду ты несешь? Какой еще хвост?! – вскинула бровки секретарша.

– Длинный, с заостренным сердечком на конце. Ты же ведь демонесса? Или правильно демоничка? А может, демоница?

– Кто?! Я?! – Похоже, эта новость ошарашила девчонку не по-детски. – С чего это ты взял?

– Ну, ты же ведь работаешь на Дьявола, у тебя на голове пламенные пряди, под которыми наверняка можно обнаружить пару остреньких холмиков. Потом глаза у тебя нечеловечьи – с вертикальными зрачками, копыта на ногах, когти на руках, во рту клыки и имя из древних христианских апокрифов.

– Совсем дурачок, что ли? – покрутило у виска милое создание и начало меня, необразованного, просвещать: – Волосы покрашены, в глазах стильные линзы, вампирские зубы – тоже веяние моды, ногти нарастила, на ногах – модные туфли на платформе, рогов, тьфу-тьфу-тьфу, нет, хвост, слава всевышнему, тоже не растет – наглядно доказывать не буду, придется поверить на слово. По паспорту зовут меня Лилия, а Лилит представляюсь ради прикола. Ну а шеф мой, конечно, деспотом бывает, но тоже крайне редко – только в период сдачи квартальных отчетов. Так что зря ты его так обозвал.

Приглядевшись повнимательнее, я и впрямь уже не обнаруживал ничего сверхъестественного во внешности собеседницы. Может, морок был? Или, наоборот, сейчас наложен?

– Хорошо, допустим, ты та, за которую себя выдаешь. Но чем объясняется выбор цветовой гаммы тутошнего интерьера и температура окружающей среды? Почему здесь все так мрачно и жутко холодно?

– Сочетания красного и черного – писк этого сезона, а директор рьяный новатор. До такой степени любит идти в ногу со временем, что два раза в год ремонт делаем, – заступилась за шефа секретарша, но я вспомнил его консерваторский прикид (если не обращать внимания на малиновый плащ) и не поверил ни единому ее слову. – Низкая же температура необходима для стабильной работы серверов.

– Блин, я сам с компьютерами на «ты», но шесть с половиной градусов – не слишком ли круто? К тому же дата-центр-то у вас не в приемной? Тут-то зачем морозить народ?

– Не шесть градусов, а шестнадцать – на табло первая цифра не горит. А игровое оборудование действительно находится совсем рядом – в кабинете начальника.

– И как он там? С ума не сходит от шума?

– Так я же говорю, что он помешан на новинках – у нас современнейшая техника – машины работают практически бесшумно, вентиляторов нет – их заменяет система жидкостного охлаждения.

Блин, может, и правда она не в курсе, а я нападаю?

– Да уж, как легко все объясняется. Ну, Лиль, ты тогда это, прости меня за идиотское поведение.

– Ладно, забыли, – ответила моими же словами развенчанная демоница и подарила очаровательную улыбку: – Я ведь сперва испугалась, думала «совсем у парня крыша протекла».

– Представляю, – понимающе кивнул я. – А теперь, может, все-таки просветишь, чем занимается ваша контора?

– Сам почту за честь! И не только рассказать, но и показать! – наконец-то пожаловал и учредитель организации. – Доброго утра всем! Приношу извинения за опоздание.

– Ничего страшного, – ответил я Коллекционеру.

– Ну и превосходно! Тогда, прежде чем совершим небольшое путешествие по нашему заведению, пожалуйста на пару слов в кабинет, – пригласил меня хозяин мира мертвых в свое логово. – Лилит, дорогуша, а ты, будь любезна, приготовь нам с молодым человеком по чашечке кофе.

Кроме планшета на столе, никаких других компьютеров в помещении, куда мы переместились, я не наблюдал. Видимо, серверы спрятаны от посторонних глаз за какой-нибудь фальшь-панелью. Или вон за той огромной картиной находится потайная дверь в «святая святых» (или тут правильнее выразиться «в проклятая проклятых»?).

– Итак, я весь во внимании, – отхлебнув глоток превосходно сваренного напитка, я поудобней развалился в огромном кожаном кресле и приготовился слушать, каким именно образом существо, сидящее напротив, намерено попытаться купить мою бессмертную душу.

– Прежде всего хочу обозначить свои позиции, – заявил Коллекционер. – Безусловно, я заинтересован в получении того, что хочу. Однако у меня есть свои принципы. Несмотря на широко распространенные клеветущие слухи, выставляющие меня в невыгодном свете, игра всегда идет честно. Впрочем, ты сам в этом скоро убедишься. И, помимо получения конечного результата, мне любопытен сам процесс достижения клиентами намеченной цели. У некоторых личностей, попавших в псевдореальный мир, просыпаются настолько неожиданные таланты, что буквально диву даешься. Наблюдать за такими особенно занимательно. Даже если владелец души впоследствии обыгрывает меня, ничуть не сожалею, ибо доставленное им удовольствие с лихвой компенсирует затраты. Кроме того, иногда неординарное мышление некоторых гениев и неожиданное нахождение ими нетривиальных решений стандартных задач позволяет обнаруживать дыры в программном коде. И за это им особая благодарность.

«Значит, алгоритмы не совершенны!» – отложилась в мыслях приятная новость. Лично я старался не рисковать и читерством никогда не занимался, так как понимаю, что какими криворукими ни были бы админы – рано или поздно они заметят «умельца» и тогда отнимут гораздо больше нажитого незаконным трудом. Или вообще заблокируют аккаунт. Но тут иная ситуация.

– То есть у вас поощряется нахождение ошибок в игровом процессе? – на всякий случай уточнил я.

– Конечно! Данный пункт даже прописан в договоре. Если подобное произойдет, вас не накажут, а наградят! И даже оставят те ценности и достижения, которые сумеете приобрести нестандартным способом.

– Это радует! А если не секрет, причина, по которой вы задержались, связана с таким событием? Лилит сказала, что с одним из серверов проблемы.

– Нет, там банальное переполнение. Количество желающих попасть конкретно в тот мир превзошло возможности оборудования. В итоге часть клиентов вынуждена ждать обновления, с которым мы расширим территории локаций и увеличим пропускную способность канала. Как раз насчет последнего я и вел переговоры со сторонней организацией, предоставляющей нам услуги связи.

– Хм, у меня складывается такое впечатление, будто речь идет о какой-то навороченной компьютерной игре, – поделился я мнением.

– В некотором приближении так оно и есть. Скажу даже больше: большинство рядовых геймеров так и считают. Для них моя вотчина – не что иное, как увлекательное времяпрепровождение в сверхсовременной ММОРПГ с максимальным приближением к реальности.

– То есть не все играют на таких же условиях, как и я? Есть и разгуливающие по аду просто так, ради развлечения?

– Да, сейчас уже мы раскрутились настолько, что можем позволить себе некоторый процент бесплатников, однако большинство предпочитают иметь премиум-аккаунты.

– Хитро придумано – люди отдают деньги за то, чтобы впоследствии продать свои души!

– По крайней мере, это честней, чем наркотики.

– А вот это – спорный вопрос. Знавал я некоторых игроков, посаженных на виртуал не слабее, чем торчки на иглу. И если у них вдруг не хватало средств на абонентскую оплату, несчастные на полном серьезе готовы были заключить с вами сделку.

– Да, на этом тоже частенько ловлю! – не стал скрывать коварных планов собеседник.

– А как же Бог позволяет такое вытворять?

– Ну, я же никого не принуждаю, ко мне сами приходят. А то, что церковь не в состоянии наставить заблудших на путь истинный, лишь показатель того, что пропаганда конкурирующей фирмы на порядок действеннее.

– Забавно звучит. Послушайте, никогда бы не подумал, что с Вами так познавательно общаться, – признался я и поймал себя на мысли, что испытываю уже некоторое уважение к монстру. Даже на «вы» с ним заговорил. – И ни капли не страшно.

– А зачем же мне запугивать? Наоборот, я крайне заинтересован в том, чтобы быть симпатичным, чтобы вызывать положительные эмоции. Заманивая в Сети, выгоднее показывать себя мягким и пушистым. Вот взять, к примеру, наши сервера: они хоть и поразительно похожи на реальные миры, но некоторые вещи там намеренно сделаны лучше. Болевой порог персонажей увеличен в десятки раз. Сначала мы хотели вовсе исключить боль, но решили не доводить до абсурда. Игроки ведь должны чувствовать, что получают повреждения, а не только читать об этом в сообщениях системы. От крови тоже до конца не отказались, однако даже при отсечении конечностей она не хлышет фонтаном, а чуть сочится. Трупы не гниют, а исчезают через несколько минут. Убрана такая вещь, как избавление организма от непереваренных остатков пищи. То есть....

– Не нужно подробностей, мне понятно! – остановил я. – Действительно, подобное было бы лишним в игре.

– Зато разрешены и усилены ощущения от интимных отношений. Опять же – никакого насилия. Только по взаимному согласию. А если у игрока проблемы с нахождением партнеров – существуют специальные НПС, которые за определенную плату...

– Извините, что перебиваю, но это меня тоже мало интересует.

– Ну, чем еще похвастать?

– Вам видней.

– А, вот. Завышены вкусовые и обонятельные показатели – но только приятный их спектр. В наших мирах вы будете получать удовольствие от смакования клубники, но неприятного амбре почти не заметите, – привел еще один пример Коллекционер и обворожительно растянул губы: – Так что никаких адских мук, а только наслаждение от процесса!

– Выглядит более чем заманчиво, но посмотрим, как оно на самом деле, – скептически промолвил я. – Еще вопрос: а каким именно способом вы передаете ощущения? Существует какой-то особый игровой костюм – последователь первых моделей очков и перчаток для виртуальной реальности, в которых сотни датчиков распределены по поверхности всего тела игрока и взаимодействуют с нервными окончаниями?

– Нет, это тупиковая ветвь развития, мы от нее давно отказались. Наш метод основан на работе с головным мозгом. Ведь, в конце концов, все потоки информации сходятся именно там.

– Хм, тогда достаточно будет одного шлема.

– И снова мимо! Впрочем, чего гадать, приглашаю на экскурсию в игровой зал.

Оказывается, львиную часть свободного пространства в колоссальном многоэтажном здании НИИ «Крионики при Международной Академии Космических Исследований» (так официально называется фирма Коллекционера) и его филиалах по всей стране занимают комнаты, по площади сравнимые с футбольным стадионом, в которых спят близким к гипотермическому сном десятки тысяч геймеров.

– Это – игровая капсула, именуемая в простонародье «саркофаг», – указал «гид» на один из стеклянных гробов, расставленных стройными рядами и уходящими вдаль помещения насколько хватало глаз.

Под ложечкой засосало. Что-то уже становится жутковато.

– Очень символичное название, – хмыкнул я.

– Данное устройство позволяет глубоко погрузиться в виртуальный мир и прочувствовать все то, о чем мы ранее беседовали. Кроме того, именно в «саркофаге» позволительно

бесконечно долго находиться в игре без малейшей угрозы для жизни организма. Заветная мечта всех геймеров – никаких временных ограничений на пребывание онлайн! По сути – это слегка модернизированная космическая разработка, предназначенная для путешествия экипажей звездолетов сквозь миллионы парсеков, находясь в состоянии анабиоза.

– Так это все-таки возможно?! Заморозка человека? Удивительно! Я только в фантастических книжках о подобном читал!

– Да, с биологической точки зрения все прекрасно работает. Однако инженерные умы землян пока не готовы представить миру конструкцию двигателя, позволяющего развивать сверхсветовую скорость, – ответил падший ангел и продолжил лекцию: – Как известно, даже во время сна мозг человека активно функционирует. И изначально в техзадании нам было поручено разработать методику обучения астронавтов во сне. Чтобы они не просто лежали, как застывшее мясо, а натаскивались в различных науках. Институт справился. Но наша лаборатория не остановилась на достигнутом и предложила использовать исследовательский опыт в сфере развлекательного бизнеса.

– Дальше понятно: идея возымела колоссальный успех, вы перешли с государственного финансирования на самоокупаемость, а потом и вовсе стали кормить не только себя, но и других!

– Причем технологии получили массовое распространение и, соответственно, направили к себе мощные финансовые потоки. Но случилось это не только благодаря высокой графической детализации миров и гибкости игрового процесса, позволяющей развивать персонажей с уникальными возможностями. Главным нашим козырем явилось то, что пока тело в «саркофаге» – оно не стареет! Прожив в виртуальном мире много лет, ты очнешься таким же, как в начале. Ведь при анабиозе все процессы организма практически останавливаются!

– Так это же может быть выходом для многих людей, у которых раковые опухоли, или которые заражены СПИДом, или страдающих от других неизлечимых недугов! Погружаешься в мир грез и живешь там до того момента, пока не изобретут необходимое лекарство.

– Совершенно верно! Большая часть покоящегося контингента – именно такие личности. Плюс граждане с ограниченными возможностями – ведь в наших мирах слепые, глухие, немые, безногие и парализованные, инвалиды войн, жертвы катастроф, люди с врожденными пороками и многие-многие другие чувствуют себя не обузой, а полноценными членами общества! Дальтоники видят все краски мира, астматики дышат полной грудью, диабетики без вреда употребляют сладости. А разнообразие профессий позволяет набирать опыт не только охотой на мобов или себе подобных, но и заниматься мирными ремеслами. Даже если возникнет желание заняться творчеством, то при прокачке определенных умений те, кому в реале «наступил слон на ухо», или те, кто круче смайликов ничего не рисовал, становятся композиторами и художниками!

– Еще немного, и молиться на вас начну, – с сарказмом произнес я.

Дьявол повеселел и продолжил перечислять:

– Ну и, естественно (куда же без них?), старики, которые могут себе позволить не умирать, а ждать сотворения эликсира молодости. Правда, особо богатые предпочитают не аренду, а приобретение «саркофагов» в личное пользование, чтобы играть, не выходя из дома – прямо из семейных склепов.

– Вот! Вот причина, которая сдерживает меня, – вы помогаете только тем, кто способен оплатить свою мечту!

– Уверяю, всем без исключения доступны мои цены. Ведь я принимаю к расчету не только деньги.

– Но и бессмертные души, – догадался я.

– Снова в яблочко! Вы абсолютно правы, молодой человек. И ваш случай как раз именно такой.

Хорошее настроение моментально улетучилось, едва я вспомнил причину, приведшую меня сюда.

– Увы. И хоть меня не устраивает цена, но особого выбора нет.

– Тогда, может быть, сразу подпишем контракт? Могу предложить три альтернативных варианта возможной победы: за условное время достигнуть определенного уровня развития; либо, также в оговоренные сроки, накопить указанное количество финансов; или «безлимитка» – играй хоть вечность, но будь любезен, срази определенного квестового монстра.

– Нет уж, сначала пробная игра – вы обещали! Я должен удостовериться, что по крайней мере мизерный шанс у меня есть.

– Ну, раз обещал, значит, в добрый путь! – развел руками Коллекционер. – Этот «саркофаг», кстати, свободен, располагайся.

– Вот так сразу? Вообще-то хотелось бы сначала гайды почитать, определиться с расой, классом, профессией, разработать тактику прокачки.

– Доступ к форуму возможен прямо из игры – на месте разберешься. Тем более сейчас у тебя тестовый прогон – торопиться некуда.

– Ладно. Тогда еще вопрос: с игроками мне все понятно – это те, чьи души вы пытаетесь заполучить, но кто такие НПС?

– А разве не догадался? – приторно улыбнулся собеседник.

– Нет.

– Это души умерших грешников.

– И проигравшие? – подозрительно сузил я глаза. – Вроде меня?

– Да, и они тоже. Но не волнуйся, если не победишь, тебе предоставят возможность выбрать любой желаемый сервер.

– А какая разница? Ад – он и есть ад. К тому же я не собираюсь проигрывать!

– Тогда пусть сопутствуют тебе успех и удача!

– Ваши бы слова да Богу в уши! – ухмыльнулся я.

– О, у тебя замечательное чувство юмора! – похлопал в ладоши рогатый и предупредил: – Помни, в твоём распоряжении неделя. Потом либо контракт и игра, либо забудь о любимой навсегда!

– Заводите свою шарманку! Я готов!

Было немножко не по себе. Игровая капсула хоть и имела прозрачную крышку, в отличие от настоящего саркофага, но каменный гроб или хрустальный – покоиться в нём не особо приятно.

Несколько мгновений ушло на то, чтобы исполнительные механизмы придали мягкой поверхности подо мной эргономичную форму. Затем к вискам осторожно прижались какие-то датчики. Из отверстий в боковых стенках повеяло холодом. В воздухе, по всей видимости, присутствовал какой-то сонный газ, ибо веки мои моментально потяжелели, и я отключился от реальности.

Секунда темноты. Две... Три...

И вот яркими красками вспыхнул виртуальный мир! Раскрылось багряное окно выбора арены, на которой предстоит сражение:

### **СЕРВЕР СТАТУС**

Ад перегружен

Бездна доступен

Геенна доступен

Инферно доступен

Кара доступен

Пекло доступен

Преисподняя доступен

Тартар доступен

Чистилище доступен

*далее...*

**ОТМЕНА ВХОД**

Воображение нарисовало аналогичную картинку, которая могла бы быть у конкурирующей с Коллекционером «фирмы»:

**СЕРВЕР СТАТУС**

Благодать доступен

Земля обетованная доступен

Лафа доступен

Обитель блаженных доступен

Парадиз доступен

Преисподняя доступен

Рай доступен

Эдем доступен

Элизиум доступен

*далее...*

**ОТМЕНА ВХОД**

Причем память услужливо подсказывала, что Преисподняя – многозначный термин, и этим словом может называться как ад, так и рай.

Поскольку в разновидностях потусторонних миров я разбирался примерно так же, как свинья в синхрофазотроне, то особо не заморачивался и выбрал золотую середину – ткнул в «Кару» то бишь.

Далее предложили выбрать из списка рас наиболее предпочитаемую. В правом верхнем углу мерцала кнопка с вопросительным знаком, нажав на которую осуществлялся переход на страничку форума, где можно поискать необходимую для размышления информацию. Но особого желания перелопачивать кучу постов не было, и я выбрал «человек».

Пол? Мужской, какой же еще! Хотя среди знакомых имеется пара любителей щеголять в виртуальных мирах исключительно в девичьих ипостасях. «Приятнее видеть перед собой стройное женское тело, нежели завидовать мускулистому красавчику, с горестью думая о том, что в действительной жизни приблизить собственную тушку (или худосочную кощеобразную фигурку – у кого как) к чему-то подобному нереально», – объясняли они. «Миры Бессмертных» этих ребят немного расстроили бы, потому что играют здесь от первого лица и любоваться собой можно, лишь глядя на отражение в зеркале или воде.

Ладно, что там дальше? Внешность. Тут вариантов бесконечное множество. От выбора самого себя, оцифрованного с помощью встроенных в «саркофаг» видеокамер, до создания практически любого типажа посредством манипулирования великого множества движков, позволяющих изменять все выпуклости и вогнутости организма создаваемого персонажа. Кроме того, имеется обширная база готовых личин, а также генератор, случайным образом задающий положение тех самых движков и выдающий порой весьма забавные результаты. Буду собой: средний рост, короткая прическа, средней упитанности, отличительных черт нет. Короче, обычный среднестатистический гражданин, каких миллионы, глянул и забыл.

Имя. Тут пришлось попотеть. О том, что мое собственное, как и всевозможные производные от него, будет занято, я догадывался. Тогда как наречь чара?

Можно, как делают многие, после букв дописать, например, цифры года рождения, номера телефона, кода региона, три семерки, три шестерки, пять пятерок или что-нибудь еще в таком духе. Или тупо сделать аккорд по виртуальной клавиатуре, чтобы получился какой-нибудь Йцукенг/Фывап (или, в зависимости от раскладки, – Qwerty/Asdef). Понятно, что перс со мной только на неделю. Но даже в тестовой игре хочется чего-нибудь особенного.

Ники типа Мамко, Папко, Нагибатель, ЭльфоРез, МежгалактическийЖопорвун и им подобные мне не по нраву. Равно как и РыцариСвета/Тьмы, СуперШпионы, Терминаторы, Рэмбо, Бэтмены. Всяческие Шрэки, ВинниПухи, Пятачки, Буратины. КрасавчЕГи, ЛоФкачи да МеченоЗцы – тоже не прельщают. Поначалу забавно, но потом нелепо смотрятся Меткие-Мазилы, ГигантскиеГномы, УмныеДураки, СвятыеНекрманты.

Предпочитаю называться уникальным и интересным именем, а не быть чей-то тенью, как есть умники, подставляющие вместо букв «о» и «з» – ноль и тройку, а затем гордятся своими: КОлдунами, ГладиаТОрами, ЧернОкнижниками, ЗОмби, БОрЗОмыслами или вовсе безграмотными ПОлОдинами.

Спустя полчаса безуспешных попыток подобрать незабитое имя фантазия иссякла, и я уже был готов наречься хоть Горшком, лишь бы в печь не совали, как вдруг пальцы сами собой набрали «Головолом». Ник, к моему удивлению, оказался свободным! Ну, пусть так и будет.

– *Добро пожаловать, Головолом!*

Мир поприветствовал нового жителя, и перед глазами возникла... обнаженная женская грудь?!

Конечно, я подразумевал, что всевозможные соблазны и искушения в аду будут подстергать меня на каждом шагу, но чтобы вот так сразу и откровенно, с первого вздоха и прямо лоб?!

Упс, поправочка, не совсем в лоб. Прежде чем я успел что-либо вякнуть, набухший сосок прыгнул в рот, а ласковый женский голос сказал:

– Кушай, сыночек!

О как!

– *Внимание! Доступно новое задание!*

Ух, ты, любопытно! Без промедления тыкаю пиктограмму со свитком и вижу:

**Задание** «Молокосос»

**Условие выполнения:** выпейте 10 глотков питательной жидкости, вырабатываемой молочными железами НПС Мама.

**Награда:** опыт

**ПРИНЯТЬ? ОТКАЗАТЬСЯ?**

Это что, розыгрыш? Вызываю меню управления персонажем, в котором, помимо текущего значения характеристик и списка достижений, можно взглянуть на себя со стороны, и офигеваю: я – голозадый новорожденный, нулевого уровня! Плюс ко всему мне недоступен чат (правильно – говорить-то еще не умею). Ничего себе максимальное приближение к реалу!

Если честно, впервые с таким сталкиваюсь. Обычно старт происходит с первого левела вполне сформировавшейся особью. Тогда зачем фейс себе при входе выбирать? Заказывал, как буду выглядеть, когда повзрослею, что ли? Наверное. Интересно, а насколько точна аппроксимация: действительно ли реальный я во младенчестве так выглядел?

Ладно, поехали дальше. В арсенале уже, оказывается, имеются два умения: «Уа!» и «Агу!».

Первое призывает на помощь НПС Маму или Папу, которые тут же выдают временный шмот:

### **Описание предмета «Подгузник обыкновенный»**

**Класс:** броня

**Тип:** легкая

**Особенности:** ограниченное время использования (время 120 минут)

**Эффекты:** физическая защита +2, ловкость –1

Второй скилл вызывает у родителей умиление, выражающееся в наложении часового бафа, увеличивающего защиту на пять процентов от номинальной. Ну, очень даже неплохо для начала.

Кстати, а что вообще можно делать в столь юном возрасте? Только сосиску и сосать. Принимаю квест и жадно впиваюсь в грудь. Через десять глотков довольно приятной на вкус сладковатой жидкости меня обрадовали:

*– Поздравляем, задание «Молокосос» выполнено!*

*– Ваш уровень увеличен! Текущий уровень 1!*

*– Получено 6 единиц характеристик!*

*– Внимание! Получено достижение: «Карпуз» – добавлены следующие умения: «ползание на четвереньках», «ходьба»!*

Плюс у меня теперь целых 22 очка жизни и 10 маны! Статы пока решаю не трогать, потому как еще не определился, кем быть.

Первое задание оказалось многоразовым. Правда, для выполнения «Молокососа-II» приказали выдудонить из Мамы уже 20 глотков и до следующего апа пришлось выполнить квест дважды.

*– Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 2!*

*– Получено 6 единиц характеристик! У вас 12 нераспределенных единиц характеристик!*

*– Внимание! Получено достижение «Зубастик» – теперь вам разрешено восстанавливать усталость всеми видами пищи, употребляемыми выбранной расой!*

Ну что, пора побродить самостоятельно или еще слишком мелкий? Хотя ладно, успею еще. Зачем искать на свои очки жизни приключений, если нас и тут пока неплохо кормят?

Путь к столбу света с неба и фанфарам, означающим переход на следующий левел, лежал через трехкратное выполнение «Молокососа-III», причем теперь я каждый раз припадал к материнской груди аж на 60 глотков.

*– Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 3!*

*– Получено 6 единиц характеристик! У вас 18 нераспределенных единиц характеристик!*

*– Внимание! Получено достижение: «Болтун» – теперь вам позволено общаться в чате!*

*– Внимание! Получено достижение: «Шустрик» – теперь вы способны бегать!*

Ну, раз так, прогуляемся. Тем более Мамка больше титьку не дает.

Прикорнувшая НПС-родительница не возражала, когда сынок спрыгнул на пол и утопал в другую комнату. Судя по скромной обстановке, на свет я появился не в статусе принца, а как отпрыск среднестатистической крестьянской семьи. Подавив желание устроить немедленный шмон на предмет обнаружения полезных цацек (успею еще и шкафчики с сундуками облазить, и в котелок заглянуть), вышел во двор.

Вопреки ожиданиям мир за порогом избушки встретил меня не кроваво-черным небом с дьявольской пиктограммой вместо солнца, а вполне дружелюбными облаками на голубом фоне и таким теплым и родным светилом. Порхали пестрокрылые мотыльки, радостно щебетали птички, благоухали яркие цветочки.

– А-а, сыночек, Головоломушка, помощничек мой! – нарисовался батя и тут же предложил квест: – Пойдем землянику собирать?

**Задание** «Грядка земляники»

**Условие выполнения:** соберите 25 ягод в локации «Огород» и отнесите их НПС Папа.

**Награда:** опыт

**ПРИНЯТЬ? ОТКАЗАТЬСЯ?**

– Конечно, отец! – жму кнопку «Принять».

Забавно, искусственный интеллект употребил уменьшительно-ласкательную форму моего ника. Интересно, а как бы ко мне обратились, выбери я имя «Кок»?

Для сбора фазер вручил сыну крохотное берестяное лукошко на четверть сотни слотов и отправил вслед за стрелкой, которая появилась на моем виртуальном компасе и любезно подсказывала верное направление движения.

Ступая босыми ногами по вытоптанной в траве тропинке, я еще раз уважительно отметил эффект максимального приближения к реальности. Превосходно передавались ощущения неровности поверхности, попадания под подошвы острых камешков и веточек, различия в температуре затененной почвы и той, которая нагрелась теплыми весенними лучами. Даже при быстрой ходьбе стебельки сорняка хлестали чуть ниже колен так натурально!

Кропотливая проработка программистами мельчайших деталей мира просто поражала! Вот тяжело нагруженная нектаром прожужжала пчела, а брюшко ее измазано желтой пыльцой. Вот промчался воробьишка с жирной гусеницей в клюве. Вот муравьи дружно тянут соломинку. Вот противно пропищал за ухом комар и сел мне на нос. Вот ладошка, повинувшись годами выработанному рефлексу, прихлопнул кровопийцу.

*– Головолом нанес 3 очка повреждений Комару! Комар убит.*

*– Получен опыт!*

*– Головолом нанес вам 2 очка повреждений. Текущий уровень жизни 44/46.*

Оп-ля, первый побежденный моб! Индикатор экспы, пониже полосок с очками жизни и маны показал, что, уничтожив насекомое, я сократил расстояние, отделяющее меня от следующего левела, почти на двадцать процентов! Какой жирный комар, однако!

Последняя строчка описания боя повествовала и о том, что самому себе наносить урон тоже можно. С одной стороны, это заставляет более осторожно махать граблями, тем более сжимающими оружие. А с другой – может пригодиться, если вдруг потребуются «убиться головой об стену». Не знаю, как здесь, а в тех играх, в которые мне доводилось играть прежде, не раз возникала ситуация, когда требовалось слиться. Например, если разница в уровнях с мобами становилась критичной и охота уже не приносила «дивидендов», а выбить последний кусок ресурса ой как хотелось.

Итак, я на месте. Не удержался, попробовал ароматную ягоду. Насыщенный земляничный сок приятно растекся по языку. М-м-м, вкуснятина! Четвертая полоска в моем киберменю – выносливость (она же показатель усталости) скакнула до максимума! Хоть голод я и утолил, но с удовольствием продолжил уплетать за обе щеки оцифрованное лакомство.

Остановило меня предупреждение о том, что до окончания времени использования подгузника осталось десять минут. О'кей, быстро наполняю лукошко и мчу к родственнику сдавать квест, а заодно сменить исподнее.

*– Поздравляем! Задание «Грядка земляники» выполнено!*

*– Получен опыт!*

*– Внимание! Получено достижение: «Огородник» – скорость сбора урожая увеличена на 1 %!*

Что-то слишком щедро «плюшки» раздают. Хотя стратегия известная: замануха на первых уровнях, чтобы не спугнуть новичков сложностью прокачки. А потом, когда втянутся, станет жалко расставаться с игрой – вон ведь сколько всего уже заработали!

Ну-ну посмотрим, что будет дальше.

– Спасибо, родной! – поблагодарил меня папаша и всучил новое поручение: – Теперь отнеси землянику маме и попроси сварить компот. А я пока тут сорняки в огороде подтыпаю.

Родственница женского пола намекнула, что для заказанного напитка еще неплохо было бы нарвать пяток яблок, и послала меня в сад.

Прежде чем рвануть дальше, я в свою очередь тоже скромно намекнул, что неплохо бы мне выдать новый комплект нижнего белья. На что Матушка улыбнулась, потрепала меня по вихрам (о, волосики-то тоже подросли!), сказала, что я уже совсем большой и мне подгузник не требуется. Зато положен сет из ползунков, распашонки и пинеток с суммарной защитой от физических и магических повреждений +10! Правда, примерив одежду, Мама вновь покачала головой и вновь обновила мой гардероб (но что это было: ошибочное считывание НПС моего уровня или умышленно проработанная ситуация, для большего приближения игрового процесса к реальности?). Холщовая рубаха (а-ля Иванушка-дурачок), мешковатого вида штаны с ляжкой через плечо (в них я сразу же стал похож на Нахаленка) и обувь (нечто среднее между лаптями и сандаликами) увеличивали броню уже аж на 15 пунктов. Но главный плюс данного шмота – он не был временным!

В саду я без проблем (благо ветви деревьев склонялись достаточно низко для моего карапузного роста) получил звание «Садовника» (еще +1 % к сбору урожая) и уже собрался в обратный путь, как вдруг мой взгляд уперся в моба.

«Зеленый дракон 1-го уровня. Неагрессивный», – скудно охарактеризовала система нежащуюся на горячем камне ящерку.

Так как оружием я еще не успел обзавестись, то просто придавил ничего не подозревающего монстрика пяткой.

*– Головолом нанес 5 очков повреждений Зеленому дракону!*

*– Зеленый дракон нанес вам 3 очка повреждений. Текущий уровень жизни 43/46.*

*– Головолом нанес 5 очков повреждений Зеленому дракону!*

*– Зеленый дракон промахнулся.*

*– Головолом нанес 4 очка повреждений Зеленому дракону!*

*– Зеленый дракон нанес вам 4 очка повреждений. Текущий уровень жизни 39/46.*

*– Головолом нанес 1 очко повреждений Зеленому дракону! Зеленый дракон убит.*

*– Получен опыт!*

Более удачливая вторая ящерица, примостившаяся на соседнем валуне, покусала меня уже на одиннадцать очков ХП. Дождаться респауна юных Зеленых драконов я не стал. Сунул дрогнувшие чешуйчатые хвостики в карман и потопал домой.

Радостная Мама забрала яблоки, наградила опытом и побежала, очевидно, варить компот.

*– Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 4!*

*– Получено 6 единиц характеристик! У вас 24 нераспределенных единицы характеристик!*

Тряпье на мне автоматически растянулось согласно возрасту, но даваемые одежаниями бонусы, к сожалению, остались прежними. Впрочем, грех обижаться: халява халявой, но и совесть иметь нужно.

Ну что ж, на улице заходит ночь. Усталый от приключений, я завалился в люльку – восстанавливать силы перед завтрашним днем. А пока отправлюсь на форум. Пора уже со статями что-то решать.

Интерфейс при работе со справочной системой напоминал навигацию по просторам Интернета с помощью КПК, только размер тачскрина был увеличен на всю область обзора, а для перетаскивания окошек с данными движений пальцами уже не хватало. Поэтому приходилось всю размахивать руками.

Наверное, из-за того, что я подключился к форуму прямо из игры, посещать мне разрешили лишь разделы, касающиеся «Кары». Но, как я понял по обрывкам фраз игроков, посетивших и другие миры Коллекционера, интерфейсы и принципы прокачки на всех серверах аналогичные. Отличие лишь в проживающих там существах и рельефе.

Помимо классического царства мертвых с демонами, горгульями, чертями и адскими гончими, имелись и более приятные взору места. Например, привычные толкинистские эльфорокко-гномские или сумрачные вампиро-ликано-оборотненские миры. Или на тему восточных сказок – с огненными джиннами-ифритами, ужасными дэвами да прекрасными пэри. А также основанные на легендах Древней Греции – с Зевсом, Гераклом, Афродитой и остальной олимпийской компанией. Имеется и Вальхалла с воинственными валькириями для суровых берсеркеров и иных бесстрашных викингов. Даже по мотивам русских народных сказок есть – с Кощеем, Лешим и Бабой-Ягой. Ну и еще огромный список вселенных, позволяющих удовлетворить самый изысканный вкус.

Сервер, который выбрал я, был вроде экспериментального – намешано всего по чуть-чуть. Не знаю, хорошо это или плохо. С одной стороны, огромный выбор рас. С другой – именно это и пугает. Это ж сколько нужно перелопатить инфы, чтобы определиться? Хотя я-то уже выбрал хумана, им и буду.

Дабы не погрязнуть в бесконечных и бессмысленных обсуждениях достоинств и недостатков тысяч специализаций, решил развивать тот класс, оружие которого ко мне первым попадет. Несерьезно? Но я же вроде как в тестовом режиме, всего на неделю. Мне, главное, побольше о мире узнать, чтобы не продешевить при подписании договора. А вообще, как показывает практика, в качественных играх подобного плана всегда присутствует баланс профессий. При желании, терпении, грамотном развитии, да еще с «прямыми руками» любым чаром можно «рулить» и «нагибать».

Как я уже догадался, уровень перса совпадает с возрастом. Однако у женщин рост до зрелой особи продолжается до девятнадцатого левела, а у мужчин до двадцать пятого. Ничего удивительного тут нет, всем давно известно, что дамы развиваются чуть быстрее нас. После взросления внешность уже меняется по желанию: хочешь старей, а хочешь – и в сорок пять, и в сто сорок пять выгляди «ягодкой опять».

Каждый раз для апа необходимо больше трудиться. И, естественно, переход на следующую ступеньку требует и увеличивающегося в геометрической прогрессии набора опыта. Зато игровой век не ограничивается семьюдесятью-восемьюдесятью годами (как средняя продолжительность жизни на Земле)! В таблице рекордов особо упорные едва перевалили за трехсотый уровень, но теоретически прокачиваться можно практически до бесконечности.

Теперь о характеристиках. С ними оказалось не так просто, как мне думалось вначале. Одних только базовых оказалось тридцать штук, разбитых на шесть групп (три актуальных для выбравших стезю мага и три для ступающих по воинскому пути). Паладинам и прочим смешанным классам нужно развивать все. Но опять-таки не тупо добавлять по единичке к каждому параметру, а делать это с умом: что-то увеличивать сразу, что-то придержать на попозже, а если появится возможность заменить кое-что положительными эффектами предметов – не упускать этого шанса.

Итак, группы характеристик для чаров-чародеев и на что они влияют:

**Интеллект** – урон, наносимый ментальными заклинаниями, запасы маны;

**Концентрация** – скорость каста, вероятность критического удара магией, защита от срыва колдовства;

**Мудрость** – расход маны, поглощаемый магический урон, скорость восстановления маны, сопротивления проклятьям, стихиям, тьме, свету и психозащита.

Для бойцов:

**Сила** – наносимый физический урон, предел переносимого веса;

**Ловкость** – скорость передвижения, увертливость, криты, меткость, скорость атаки;

**Телосложение** – физическая защита, очки жизни, скорость регенерации, сопротивление оглушению, кровотечению и яду, выносливость.

А теперь, собственно, поподробнее, что есть что.

**Запас жизни** — характеризует физическое здоровье, измеряется в очках жизни (они же ХП – хел-поинты, они же хиты). Тут все понятно: чем величина больше, тем вы толще и соответственно вас трудней завалить. Нулевое значение означает гибель.

**Запас маны** – характеризует магический потенциал, измеряется в очках маны (они же МП – мана-поинты). Требуются для каста заклинаний и поддержания различных (как положительных – для себя и друзей, так и отрицательных – для врагов) долгоиграющих магических эффектов. Обнуление посреди боя – для мага подобно смерти.

**Грузоподъемность** – предел переносимого веса.

**Скорость передвижения** – чем выше, тем больше вероятность убежать от кого-то, догнать кого-то или добраться в нужное место.

**Физическая атака** – показывает, насколько силен ваш удар.

**Магическая атака** – чем выше эта величина, тем больше хитов сносит нюк и тем быстрее у противника кончится запас жизни.

**Физическая защита** – безболезненно поглощаемый организмом физический урон.

**Магическая защита** – показывает, какой силы магическую атаку способен выдержать персонаж без ущерба для здоровья.

**Увертливость** – способность уклоняться от ударов, летящих предметов и сгустков магии.

**Меткость** – чем ниже, тем больше шансов попасть пальцем в небо.

**Шанс критического удара** – вероятность нанесения нокаутирующего удара кулаком, топором, мечом, дубиной, стрелой и так далее. Выражается в процентах от общего количества ударов. Например, при значении 25 % – каждый четвертый удар будет критическим. А вот величина нанесенного ущерба при «крите» колеблется и высчитывается по формуле: коэффициент (выбирается случайно из диапазона от двух до десяти), помноженный на силу атаки (которая, в свою очередь, зависит от параметров оружия, специальных умений персонажа, предметов, усиливающих характеристики игрока, и наложенных на персонажа бафов), минус защита противника.

**Шанс критического удара магией** – то же, что и предыдущее, только для колдунов с их вооружением.

**Скорость атаки** – показывает, насколько шустро вы можете махать руками и ногами, головой, хвостом, рогами, копытами, щупальцами...

**Скорость чтения заклинаний** – характеризует способность волшебников быстро и точно произносить заклинания.

**Скорость регенерации** – показатель быстроты заживления ран и восстановления жизни.

**Скорость восстановления маны** – величина, обратно-пропорциональная времени сидения магом на попе. Этой характеристике, так же как и регенерации, для работы требуются энергия в виде килокалорий от употребленной в пищу еды. То есть если игрок голодный, восстановления не происходит.

**Сопротивление оглушению** – от этого зависит, сразу вы вырубитесь от хорошего удара по балде или в следующий раз.

**Сопротивление кровотечению** – говоря языком медиков, показывает, насколько у вас крутой протромбиновый индекс.

**Сопротивление ядам** – показывает, как долго вы будете корчиться в муках, переваривая укус какой-нибудь пакости или отравленный кинжал какого-нибудь негодяя.

**Психозащита** — устойчивость к ментальным атакам, всяким гипнотизерам, норовящим захватить ваш разум.

**Сопротивление проклятиям** – грубо говоря, защита от «дурного глаза» – дебафов и остальных нехорошестей, накладываемых недоброжелателями на вашего персонажа.

**Защита от срыва колдовства** – показывает, насколько вы равнодушны при касте, к ударам по рукам и иным частям тела.

**Выносливость** – чем ее больше, тем дольше устаешь.

**Коэффициент расхода маны** – в идеале – стремящееся к нулю значение.

Ну и, наконец, классическое **Сопротивление стихиям** (огню, воде, воздуху, земле, Тьме и Свету).

Все параметры, помимо того, что они сами по себе подрастают от уровня к уровню, можно дополнительно прокачивать на свой вкус, распределяя получаемые при апгах единицы характеристик. Еще нужно подбирать соответствующую классу одежду и оружие, дающие увеличение требуемых статов. По возможности бафаться тем, что нужно. Плюс дополнительное увеличение дает выбранная специализация. Ну и немаловажную роль в развитии персонажа играют бонусы расы.

Тут я решил повременить с углублением в дебри, так как рас оказалось несколько десятков. Перед заключением договора нужно будет внимательно их все изучить. А сейчас лишь просветимся насчет прелестей человека.

Ничего особо выдающегося не обнаружил, все по-среднему. Стартовые значения: не бог весть что, но и не черт знает что. То есть теоретически люди могут стать кем угодно, но на практике, наверное, лучше подобрать что-нибудь, более рационально развивающееся. Из особенностей: у мужчин – чуть выше обычного растут параметры из групп Сила и Телосложение (но по сравнению с теми же орками эта величина смехотворна); у женщин – Ловкость (опять-таки у эльфов – хоть у светлых, хоть у темных эти статы намного резвее мчатся вверх). Зато приятно, что людям дают аж шесть распределяемых единиц характеристик при повышении уровня, тогда как многим пять или всего четыре (но, правда, есть такие, которым доступно семь и даже восемь).

Все, с базовыми вроде разобрался. Что там дальше?

**Таланты.** Их несколько сотен: от безобидных и мирных – художественных, музыкальных, актерских, кулинарных, до шпионско-авантюристских – воровство, взлом, подкрадывание, умение находить тайники.

Помимо талантов, существует возможность развивать **Мастерство** в великом множестве ремесел.

Таланты и Мастерство эволюционируют не только с помощью специальных квестов, но и в зависимости от того, что игрок чаще делает: прыгает, ныряет, кашеварит, стреляет, строит, шьет или нюхает розы. То есть, помимо получения вышеупомянутых особенных заданий, требуется набирать и практический опыт в выбранной профессии. Это долго и муторно, но, если хватит терпения, в конце концов труды с лихвой окупятся.

Помимо уже сказанного, геймеры периодически получают тысячи достижений, влияющих на различные умения (например, «огородник» – сбор урожая).

Ну и еще одна интересная вещь – социальные параметры (прокачиваются главным образом поведением в обществе):

**Карма** – величина отрицательная, когда вы первым нападаете и убиваете других игроков, и положительная в случае вашего непосредственного участия в избавлении мира от ПК.

Выражается в процентах и означает либо вероятность дропа с вас, либо наоборот – иммунитет к потере предметов в случае смерти. Если вы раскаетесь и решите завязать с прошлым, но число загубленных вами жизней неимоверно высоко, есть несколько способов искупить свою вину и обнулить счетчик: заплатить огромный штраф, выполнить серию сложных поручений, исповедоваться и так далее.

**Репутация** – способствует удачной охоте, повышая шансы на выпадение редких вещей из монстров, благоприятно влияет на Харизму, заставляя торговцев делать скидки, а квестовых НПС быть поразговорчивее. Измеряется в рекомендациях, которые дают вам другие игроки (не более одного раза в сутки). Ежедневно уменьшается на десять единиц. То есть, чтобы характеристика стабильно росла, нужно иметь много друзей и часто с ними общаться.

**Доблесть** — накапливается из воинской славы, высшего духовного мужества, чести, храбрости, отваги, добродетели, благородства и великодушия. А если проще – в зачет идут: победы в ПВП-состязаниях (арены, турниры, дуэли), риск жизнью ради спасения других, выполнение различных душещипательных заданий или отказ от леденящих в жилах кровь приказов, достижение каких-либо целей или заслуг раньше других, совершение подвигов и тому подобное геройство. Подлые же поступки отрицательно воздействуют на величину одной характеристики.

## Глава 2

### Вторник

Все тонкости игры узнать за ночь, конечно же, не удалось. Это невозможно в принципе. Даже если задаться целью и перечитать весь форум, и подкрепить приобретенные знания долгими годами практики. Однако кое-какую полезную информацию я получил и сделал несколько закладок, касающихся обсуждения остро волнующих меня вопросов. К ним я еще обязательно вернусь. А сейчас прикорну до рассвета (больше и не потребуется), а потом – к новым подвигам!

Не разлепляя очей, сладко потянулся и... коснулся рукой чьего-то теплого тела. Кто здесь? Точно не Мама, так как я отчетливо помню, что уснул в люльке, а взрослый человек в нее не поместится. Значит, ребенок?

Веки чуть ли не с хлопком поднялись вверх. Так и есть – у меня появился брат! Или сестра? В подгузнике и первого уровня – все одинаковые.

А что же родительница не дает дитю квест молокососный? Ах, вот в чем дело, обе ее груди заняты – на них висит еще парочка новорожденных. Ни фига себе демографический взрыв – не успел глазом моргнуть, а у нас уже семья многодетная!

Но оказалось, все это были еще цветочки. Когда я вышел на крыльцо, то насчитал целую дюжину спящего по двору пополнения с третьего по шестой уровень: семь братьев и пять сестер! И это за каких-то восемь часов. А сколь было до нас, а сколько еще будет? Да нашим предкам памятник ставить нужно! Интересно, а фамилия у нас какая?

Из-за угла дома показался скалящийся во все зубы глава семейства. В одной руке он держал топор, в другой – ржавый тесак. Моток веревки на его плече и огромный пустой мешок, заправленный за пояс, почему-то вызывали у меня нехорошее предчувствие. Сразу же вспомнилась сказка «Мальчик с пальчик». Но Шарль Перро описывал более гуманные методы избавления от лишних ртов – детей всего лишь отводили в лес на съедение диким зверям.

Прежде чем я успел рвануть куда глаза глядят, добренький Папа спросил:

– Малыши, а кто желает пойти со мной на рыбалку?

Ага, ищи дураков! А где удочки, где сети, где макуха, где черви? Где водка, на худой конец?

Клянусь, ни за что не клюнул бы на такую уловку, если бы остальные сородичи ликующе не завопили:

– Я!

– И я!

– Я пойду!

– И я хочу!

Ну ладно девчонки, а из пацанов, что, никто ни разу на рыбалке не был? Или это я такой тупой? Любопытство победило, и вместо того чтобы раскрыть народу истину, тоже вякнул:

– Меня тоже не забудьте взять, тятя!

**Задание «Рыбачок»**

**Условие выполнения:** поймайте 10 обитателей любого естественного водоема и передайте улов НПС Папа.

**Награда:** опыт, 5 медных монет.

**ПРИНЯТЬ? ОТКАЗАТЬСЯ?**

Ура, появятся первые денежки!

После подтверждения принятия квеста на пороге появилась заботливая Мама и вручила каждому ребенку по котомке с тормозком: небольшой лепешке, яблоку и кусочку сыра. Надеюсь, пышка не для того, чтобы крошить ее по пути с целью найти потом дорогу домой?

Взглянул на презентованную вещь:

**Описание предмета** «Заплечный мешок»

**Класс:** инвентарь

**Тип:** емкость для переноса предметов

**Особенности:** невозможно разрушить, передать другому персонажу

**Число слотов:** 50

Теперь понятно, почему народ с энтузиазмом хватал это задание – ради получения такой полезной штуки! Что же получается, все, кроме меня, знали? Выходит, дошколята вокруг – опытные игроки? И поэтому чат девственно чист – никто не задает глупых нубских вопросов?

Ух, ты, а рюкзачок при одевании становится невидимым! И даже почти не осязаемым – чувствуются только лямки на плечах.

Так как наша хата была с краю, рассмотреть соседские дворы толком не удалось.

За калиткой все мы дружно получили достижение «Травник», так как отец родной любезно указал на желтый цветок и поведал о его лекарственных свойствах.

**Описание предмета** «Одуванчик»

**Класс:** растение

**Тип:** лекарственное

**Особенности:** желчегонное, возбуждение аппетита, оздоровление печени, спазмолитическое, кровоочистительное, слабительное.

А еще через пару километров моя личная знахарская энциклопедия пополнилась страничками с описанием подорожника, пастушьей сумки, шалфея, пижмы и тысячелистника. Теперь, заготавливая эти растения, можно повышать навыки собирательства, увеличивать опыт и пополнять кошелек, сдавая пучки из представителей вышеупомянутой флоры в аптеки, торгуя ими на рынке или выставляя на аукционе.

Вскоре обнаружился еще один жирный плюс к свойствам котомки – однотипные вещи занимают всего один слот! Когда я перекладывал из кармана в сумку два ящеричных хвостика, то не обратил на это внимания. Ну а после того, как запихнул объемный букет одуванчиков и взглянул на состояние наполненности багажа, был приятно удивлен!

Из-за того что лекарственные травы попадались часто, а пункт назначения находился далековато, каждый из нас повысил уровень по одному-два раза. Так что теперь я был шестилеткой (уже с тридцатью шестью нераспределенными очками характеристик – ибо все еще размышлял, куда их лучше пристроить), а самый младший брат – пятого левела.

Прошагали веселой гурьбой еще километра полтора и подошли к мелководной, но быстрой речушке, стекающей, очевидно, во-он с той горы.

– А теперь сделаем себе копыя! – объявил единственный среди нас взрослый и набросился с топором на растущий неподалеку куст лещины.

Проредив фундук на число веток, соответствующее размеру нашего отряда, отец раздал всем чадам палки и показал, как изготовить оружие.

Оказывается, даже такому карапузу, как я, по силам смастерить из толстого прута лесного ореха очень грозную штуку.

Если при охоте на крупную дичь нужно копые с хорошо заостренным единым наконечником, то к копыю для рыбалки – совсем иные требования. Тут важна площадь поражения,

так как достаточно трудно проткнуть рыбу всего лишь одним острием. Поэтому по примеру учителя торцы будущих орудий мы по очереди рассекли ножом на несколько частей. Затем немного смочили концы палок и развели расщепленные участки древка в стороны, загнав между сегментами колышки. После чего дополнительно обвязали конец копья веревкой, перехватив все промежутки между остриями. В самом конце заточили все получившиеся концы копья. И вуаля!

**Описание предмета «Копье рыболова»**

**Класс:** оружие

**Тип:** двуручное древковое

**Радиус поражения:** 105 см

**Физическая атака:** +16

Не бойся ножа, а бойся вилки: один удар – четыре дырки!

Кто подкатив штанишки, кто подобрал длинные юбочки, братья и сестры распределились по торчащим из воды валунам и застыли в ожидании рыбы. Огляделся и усмехнулся – мы больше походили на племя голодных пигмеев, а не на детей – лица у всех серьезные, сосредоточенные, маленькие мускулистые тела напряжены, в глазах хищный блеск.

Завидев темный силуэт в кристально-прозрачной реке, я нанес молниеносный удар. Услышал, как хрустнули два острия, не справившись с толстой кожей существа, но почувствовал, что оставшаяся пара пробила-таки и глубоко вонзилась в трепыхающееся тело.

– Поймал! – радостно заорал я и гордо приподнял над головой... огромный старый рваный ботинок.

– Вау!

– Поздравляю!

– Грац!

– Какая зубастая тварь!

– Вот ведь повезло – такой шмот отхватил!

М-да, повеселил всех от души. Даже НПС улыбнулся.

Характеристики улова были таковы:

**Описание предмета «Левый... н... кара»**

**Класс:**...

**Тип:**... егкая

**Особенности:**...

**Внимание! Треб... ремонт!**

**...фффекты:**

физическая защита +22

скорость -10

маг.....щит... +22

М-да, с таким «бонусом» на скорость в этой обуви даже с места не сдвинуться. А вот показатели брони вполне приличные. По крайней мере, для нынешнего моего уровня развития. В принципе, доспех подойдет на случай, если потребуется стоять с повышенной защитой. При рейде на босса, например (конечно, если выберу профессию с дальней атакой и удастся собрать толковую группу). Или все же старьевщику за пару монет толкнуть?

Отбросив поломанное оружие, я пополз на сушу мастерить новое копьё. Пока этим занимался, половина ребят поймала по рыбке, а одна девочка даже две. Зато мое второе изделие имело уже радиус поражения 110 см и силу атаки 17! Мастерство ремесла растет!

Вернувшись на свой камень, я несколько раз безуспешно вонзал оружие в воду, но добыча успевала ускользнуть.

«Да что же такое, неужели слишком медленно наношу удар? – нахмурился я после десятой неудачной попытки и посмотрел по сторонам. – Да нет, вроде двигаюсь не хуже остальных».

В чем же тогда проблема? Вон удачливая сестренка уже третьего карася нанизала. О! И сразу четвертого!

Снова возле меня проплывает рыбка. Атака!

**– Головолом нанес 11 очков повреждений Карпу!**

Есть! Но почему так мало снес? В последний момент улов сорвался с острия, обагрил воду раной из хвоста и умчался прочь. Из хвоста! «Вот в чем дело! – сообразил я. – Вода преломляет свет сильнее, чем воздух. Поэтому всякий предмет, находящийся в реке, кажется расположенным чуть в стороне, чем он есть на самом деле. Ну-ка сделаем оптическую поправочку».

**– Головолом нанес 25 очков повреждений Окуню! Окунь убит.**

**– Получен опыт!**

**– Головолом нанес 29 очков повреждений Хариусу! Хариус убит.**

**– Получен опыт!**

**– Головолом нанес 24 очка повреждений Форели! Форель убита.**

**– Получен опыт!**

**– Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 7!**

**– Получено 6 единиц характеристик! У вас 42 нераспределенных единицы характеристик!**

**– Внимание! Теперь при смерти вы будете терять часть опыта!**

**– Головолом нанес 31 очко повреждений Карасю! Карась убит.**

**– Получен опыт!**

**– Головолом нанес 33 очка повреждений Плотве! Плотва убита.**

**– Получен опыт!**

Не понял: это я такой баловень судьбы или всех жалуют таким разнообразием рыбных пород? Скорее всего, продолжается операция по завлечению геймеров. Этакая непридуманная демонстрация заселенности игрового мира. Подивитесь, сколько всего всякого тут водится! Получайте удовольствие от процесса! Да за один только этот квест любители рыбалки, отчаявшиеся преуспеть в почти безжизненных водоемах нашей страны, продадут душу. А ведь наверняка существуют следующие ступени этого задания, где ловля происходит с помощью удочек, сетей, спиннингов, на льду, из лодки и так далее. Не знаю, как там дальше, а на первых порах вообще никаких особых навыков не требуется. Рыбка почти ручная и становится вашей собственностью всего с одного удара!

**– Головолом нанес 10 очков повреждений Щуке!**

**– Щука нанесла вам 15 очков повреждений. Текущий уровень жизни 69/84.**

Накаркал, называется!

**– Головолом нанес 9 очков повреждений Щуке!**

**– Щука нанесла вам 16 очков повреждений. Текущий уровень жизни 53/84.**

Ничего себе! Она что, бронированная? Взглянул на статус «речного волка» и ужаснулся: двенадцатый уровень, здоровья восемьдесят один процент! Да у меня шансов никаких!

**– Головолом нанес 10 очков повреждений Щуке!**

**– Щука нанесла вам 15 очков повреждений. Текущий уровень жизни 38/84.**

«Ботинок одень, дурень!» – докричался до меня внутренний голос. Как можно быстрее, я напялил трофей и спрыгнул с камня в воду.

**– Головолом нанес 16 очков повреждений Щуке!**

**– Щука нанесла вам 7 очков повреждений. Текущий уровень жизни 31/84.**

- *Головолом нанес 17 очков повреждений Щуке!*
- *Щука нанесла вам 7 очков повреждений. Текущий уровень жизни 24/84.*
- *Головолом нанес 17 очков повреждений Щуке!*
- *Щука нанесла вам 6 очков повреждений. Текущий уровень жизни 18/84.*

Броня «фунциклирует»! Плюс, находясь в реке, я больше сношу хелсов. У хищной рыбы остался двадцать один процент. Победа близка: у Щуки здоровья на два моих удара, а у меня – на три ее укуса! Если, конечно, обойдется без сюрпризов.

- *Щука нанесла вам 17 очков повреждений. Текущий уровень жизни 1/84.*

Крит! Твою ж мать, вот об этом я и говорил!

- *Головолом нанес 15 очков повреждений Щуке!*

«А что, если?» – снова подал идею внутренний голос.

«Да! Стоит попробовать!» – ответил я сам себе, нога тут же судорожно задергалась, сбрасывая дырявый ботинок (ловкость мне сейчас важнее защиты), а рука потянулась к виртуальному меню.

- *Увертливость увеличена на 10 единиц. Текущее значение характеристики 18.*

- *Щука промахнулась.*

Получилось! Теперь моя очередь!

- *Головолом нанес 6 очков повреждений Щуке! Щука убита.*

- *Получен опыт!*

Ура! Мокрый, но довольный, я снова вскарабкался на камень. Посидим, обсохнем, подкопим хэлсы. Так, а что это там блеснуло на дне? Я снова спрыгнул в реку и подобрал дроп. Ух, как щедро: один серебреник – это по курсу – сотня медяков! Но более ценно выпавшее колечко.

#### **Описание предмета «Перстень Емели»**

**Класс:** украшение

**Тип:** кольцо

**Особенности:** призывает щуку 12 уровня на 30 минут

**Оставшееся количество призывов:** 3

**Эффекты:** магическая защита +10

Так нечестно: Емельяна не ограничивали тремя обращениями к чудо-рыбе! Ну да ладно, дареной щуке в зубы не смотрят. Натянул бижутерию на мизинец и покликнул помощницу. Нужно же испытать ее в действии, чтобы знать, на что она способна. Да и любопытно.

На вспыхнувшей панели управления призванным существом я выбрал режим патрулирования, достал матушкину стряпню и собрался, пока восстанавливается здоровье, досконально изучить возможности зубастого союзника. Досконально не вышло, так как речная хищница за несколько минут расправилась с четырьмя мелкими рыбешками и завершила квест «Рыбачок». Ну точный Емеля! Пока сижу, филейную часть грею, щука за меня пашет!

Папа ссыпал мой улов в мешок, выдал положенные 25 % опыта и пять медяков со словами:

– Молодец, сынок, держи! Теперь я продам рыбу скупщику по одной монете за штуку. Половину отложу на поддержание в порядке нашего хозяйства, а половина по праву принадлежит тебе!

Взяв продвинутый вариант задания, я снова уселся на задницу, снисходительно позволив Щуке самостоятельно охотиться. Загрызенных рыбешек маунт по моему велению транспортировал к камню, а мне оставалось лишь набивать котомку. Двадцать две минуты – и двадцать требуемых квестовых итемов собраны! Плюс поздравление со следующим восьмым уровнем! И минус еще десять медяков из кармана Папы.

Третий раз рыбалить позволялось только через сутки. Что ж, тогда подожду на берегу, пока остальные закончат. Заодно еще пособираю лекарственных трав.

Мысленно поблагодарил Шуку за сотрудничество, но отзывать ее не стал, а отправил в свободное плавание – пусть насладится оставшимися мгновениями жизни.

Вдруг одна из девчонок (та самая – удачливая рыбачка) поскользнулась на мокром камне, стукнулась о него затылком и, бултыхнувшись в воду, поплыла по течению лицом вниз.

– Хватайте ее быстрее, а то захлебнется! – взволнованно прокричал я ближайшим игрокам.

– Ну и что, зато возродится сразу дома. А нам обратно еще плестись, – равнодушно ответил самый старший по уровню братец.

– Сама виновата – ловкость надо было качать, – позлорадствовал другой мальчуган.

Тупой НПС вообще никак не отреагировал на угрозу для жизни его ребенка – призыва помощи-то не прозвучало.

Ну, нет, игра игрой, а так поступать нельзя! Подняв фонтан брызг, я влетел в реку и погнался за малышкой. При этом заметил, как одна из девочек ухмыльнулась и покрутила у виска – мол, в семье не без урода. Да на хрен мне не нужны такие родственнички. Возможно, та, которую я спасаю, тоже не святая, но бросать в беде даже законченную стерву – против моих правил.

Передвигаться в воде тяжело, мне никак не удавалось дотянуться до уплывающего тела. Но вот сестренка затормозила, врезавшись в огромный валун. Этих мгновений мне хватило, чтобы крепко вцепиться в ее длинные волосы! Вытащил бездыханную девчонку на траву, прислонил ухо к груди. Сердце бьется: жива!

Уже несколько лет прошло с тех пор, как я на каникулах подрабатывал спасателем в летнем лагере, однако память не подвела – моментально выдала текст инструкции по проведению реанимационных мероприятий при утоплении.

Перевернул пострадавшую животом на свое колено и как можно скорей удалил воду, попавшую в ее дыхательные пути. Затем уложил девчонку на спину и, не теряя времени, перешел к искусственному дыханию и непрямому массажу сердца.

Самое неприятное, что никто даже не пытается мне помочь! Просто стоят и наблюдают. А несколько человек вообще посчитали происходящее не достойным их внимания и продолжило рыбалку.

Соленый пот струился по лбу, затекал в глаза, руки ломило от усталости, но я не останавливался (нельзя!) и упрямо выполнял реанимацию. «Восемь-десять сдавливаний грудной клетки, два искусственных вдоха. Восемь-десять сдавливаний грудной клетки, два искусственных вдоха. Восемь-десять сдавливаний грудной клетки, два искусственных вдоха...» – твердил я про себя.

Казалось, прошла целая вечность, прежде чем щеки Насти (так звали сестренку) зарумянились и глаза распахнулись. Извергнув остаточную порцию воды из легких, девчонка закашлялась, с криком сделала первый самостоятельный вдох.

– **Внимание! За героический поступок по спасению утопающей вам положена награда: Доблесть +1!**

– Спасибо тебе, Головолом! Чуть не получилось как у Пушкина: «Прибежали в избу дети, второпях зовут отца: «Тятя, тятя, наши сети притащили мертвеца!» – улыбнулась сестренка.

– О, раз шутить пытаешься, значит, все в порядке! – обрадовался я и осторожно поинтересовался: – А ты, наверное, известная бяка, раз остальные родственнички не шибко беспокоятся о тебе?

– Есть немного, – ухмыльнулась утопленница. – Но причина не в этом. Просто остальные понимают, что ничего страшного со мной бы не произошло. Это же всего лишь игра. А ты чего такой сердобольный?

– Не знаю. Как-то само на уровне инстинктов получилось.

– Новичок?

– Ну, как бы да.

– Ничего, скоро очерствеешь и огрубеешь, как и эти, – махнула девчонка в сторону остальных членов семьи.

– Очень надеюсь, что этого никогда не случится!

Собеседница приподнялась на локте и вцепилась в меня взглядом:

– Забавный ты, Головолом. И добрый. Нравишься мне!

– Не-нет-нет, никаких шур-мур! У меня уже есть избранница, – запротестовал я. – Максим, на что согласен, – дружба. А то, что наши губы соприкасались, – происходило исключительно в спасательных целях.

Настя захохотала, а потом кинула приглашение во френды. Я согласился, и первое имя добавилось в список моих друзей.

– Какая досада! При падении неудачно взмахнула развязанным мешком и вытряхнула почти всю рыбу. Теперь придется заново ловить, – вздохнула смазливая спасенная сестренка. На миг я представил, в насколько красивую женщину превратится этот ангелок, когда подрастет. Впрочем, встретить в этом мире безобразную или нестройную даму-игрока довольно проблематично. НПС – да, попадают разные.

– Держи! – протянул я Насте кольцо Емели. – С этой штукой быстро выполнишь квест.

– Ого-гошеньки! А все думала, чего ты там такую кучу брызг поднял? Оказывается, со Щукой сражался?

– Ага, чуть не сдох – один хелс остался!

– А знаешь, сколько такой перстенок стоит?

– Понятия не имею, ибо почти полный нуб!

– Пару десятков тысяч золотом!

– Это много?

– Безумно! Можно полный комплект топовой брони и бижии тридцатого уровня приобрести вместе с приличной пушкой.

– Фигасе! А почему так дорого? Разве при помощи этого моба реально за полтора часа набить соизмеримую сумму?

– Нет, но артефакт троекратно перезаряжается. И каждый раз удваивается положительный эффект, время призыва и уровень существа.

Несколько секунд понадобилось калькулятору в моей голове, чтобы ошарашить результатом.

– Так это что, в итоге Щука дорастет до девяносто шестого левела и будет уже четырех-часовая?

– Вдобавок магическая защита кольца станет плюс восемьдесят. Короче, подфартило тебе нереально! Поздравляю!

– Спасибо. Но все равно бери, попользуйся. Из-за еще одного использованного призыва цена же несильно упадет?

– Номинальный заряд вообще можно смело расходовать, а вот дальше, конечно, лучше поберечь.

– Тогда пусть рыбина пока квест выполняет, а ты меня немного просвети о жизни на этом серваке!

– А с чего ты взял, что мне есть о чем рассказать?

– Хотя бы с того, что знаешь цену этого предмета.

– Ладно, давай сюда, – Настя схватила вещицу, а потом хитренько так ухмыльнулась: – Какой же ты наивный! Не боишься, что присвою себе колечко? Двадцать штук на дороге не валяются. Если по донаторскому курсу пересчитать, получится немалая сумма реальных денег.

– Так мы же теперь друзья ведь? Я тебе доверяю.

– А зря! Такой барыш профукал.

– Ну и ладно, забирай. Мне не жалко, – пожал я плечами и улыбнулся. – Все равно благодарен тебе.

– За что?! – выкатила удивленные глаза Настя.

– За преподанный урок! В следующий раз буду осторожнее, – я сделал вид, что обиделся, и зашагал прочь.

– погоди, Головолом, не уходи! Извини за глупую шутку! – жалобно прокричала симпатичная утопленница в спину.

Типа не услышал и прибавил скорости.

Но все же сестренка не кинулась вслед, а написала в приват.

«Это была проверка. Мне сначала показалось, ты специально кинулся на помощь, намереваясь войти в доверие, чтобы потом попроситься в прайд. Поэтому так долго и не очухивалась, – наблюдала за тобой», – разоткровенничалась Настя.

«В какой еще прайд?»

«Ну, в игре так в кланы с лидером женского пола называют».

«У тебя свой клан?»

«Ночные фурии!»

На самом деле я вовсе не такой дурачок, каким прикидывался. Логические размышления натолкнули меня на мысль, что малышка – непростая. Ведь такие ники, как у нее, расхватываются в первые часы после открытия сервера. И если хоть изредка за те годы, что существуют «Миры Бессмертных», играть, то легко дорастешь до уровня сто плюс. А если быть задротом, так и в таблицу рекордсменов попадешь. А то, что Настя в данный момент достигла седьмого левела, ни о чем не говорит. Она вполне может сейчас прокачивать какой-нибудь N-ный саб-класс. Вывод: кольцо Емели для такого крутого геймера – не столь уж и великое богатство, чтобы марать репутацию.

Безусловно, существовал риск, что сестренка когда-то давно завела аккаунт, застолбила имя, а играть только теперь начала. Но верилось в это с трудом. Тому, кто хоть раз побывал в настолько реальном виртуале, тяжело удержаться от соблазна возвращаться сюда снова и снова.

Однако я не предполагал, что передо мной такая знаменитость! Прошлой ночью я мельком просмотрел топ-лист сильнейших кланов. Так вот, «Ночные фурии» присутствовали на первой странице рейтинга! Более того, они возглавляли список!

Похоже, я был недалеко от истины насчет конченной стервы. Ибо о лидере гламурно-капризных леди на форуме отзывались как о «безбашенной истеричке, каких еще поискать».

– По реакции вижу, ты немного наслышан о нас? – догадалась Настя.

– Самую малость. Название прайда попадалось пару раз на глаза.

– Сдается мне, ты себе как-то иначе представлял меня?

Лукавить я не стал, кивнул.

– На самом деле девчонки в клане замечательные. А имидж мы специально такой поддерживаем.

– Понимаю, политика.

– Вот-вот.

– Настя, ты говорила, что подозревала, будто я желаю попроситься к «ночным фуриям».

Но ведь прайд, насколько мне помнится, состоит только из самок. Ну, по крайней мере, у животных так.

– Основа клана да – исключительно «светские львицы» уровня двести плюс. Однако есть ясли, где воспитываются «детеныши» до пятидесятого левела. Потом мальчишки изгоняются, а

лучшие девочки остаются. И если уж проводить аналогии с природой, то на короткое время «цари зверей» тоже допускаются в стаю.

– А смысл вам нянчиться с малышкой не женского пола? Брали бы в ясли одних кошечек.

– Правила начисления очков за выращивание молодняка требуют равновесия.

– Тогда к чему столь строгий отбор при наборе в ясли?

– Если «детенышу» не понравится в прайде и он покинет нас раньше срока – с клана снимаются штрафные баллы. Поэтому конкуренты частенько засылают лазутчиков, которые не только понижают наш рейтинг, но разнюхивают секреты, устраивают саботаж, воруют. Гадят, в общем, как могут.

– *Настя приглашает вас вступить в подготовительную группу клана «Ночные фурии». Вы согласны?*

Отклонить.

– А вдруг я все-таки шпион? Просто более продуманный?

– Нет, я в людях редко ошибаюсь. Ты – порядочный парень.

– Спасибо за комплимент, – немного смутился я.

– *Настя приглашает вас вступить в подготовительную группу клана «Ночные фурии». Вы согласны?*

Снова отказался и пояснил:

– Нет, подруга, благодарю за доверие, но извини – у меня другая задача. Хочу прикинуть, чего я способен добиться самостоятельно.

– Одиночке трудно выжить, уж поверь мне, – несколько расстроено предупредила Настя.

– Трудно, но возможно?

– Теоретически да. Однако после сотого уровня обычно гордыня уступает место благо-разумию.

– Ты только не обижайся, но по независящим от меня причинам я не могу раскрыть тебе свою тайну и должен поступать так, как поступаю. Зато от полезных советов с твоей стороны не откажусь!

– Ладно, спрашивай...

И я спросил. И узнал много чего интересного!

А после рыбалки нам предложили совершить рейд с НПС по имени «Сосед по грибы». В лесу мы подросли еще на пару уровней, пополнили энциклопедию лекарственных растений дальше, прокачали умение сбора урожая и увеличили на один процент навык видеть скрытое.

По возвращении домой еще «повзрослели», выполнив квест под предводительством Папы «Заготовка дров на зиму» и помогая Маме готовить ужин.

Все это время я без умолку болтал с Настей. И, надо отметить, общение с опытейшим игроком сервера оказалось гораздо результативнее, нежели ночное рыскание по форумам.

Прежде всего меня сильно волновал вопрос, как поскорее покинуть «семью» и отправиться уже в самостоятельное плавание? Ибо чувствую, что такими темпами за отведенную неделю дальше деревни никуда не уйду.

– Вообще-то новичкам рекомендуется пробыть в начальной локации хотя бы до пятнадцатого уровня. Здесь происходит постепенное знакомство с тонкостями игрового процесса. Выполняя задания, геймеры получают много полезных навыков. Не стоит пренебрегать детскими территориями, ведь и на них частенько выпадают весьма редкие артефакты. Твое кольцо Емели – лишнее тому подтверждение, – сказала Настя. – Хотя, в принципе, никто никого не держит. Сможешь сам о себе позаботиться и разобраться с миром – вперед! Но я бы посоветовала завтра перед дорогой посетить торговую лавку – сдашь ненужный хлам, вооружишься, приоденешься. Ничего путного там не найдешь, но всяко лучше, чем в лаптях, рубахе и с пал-

кой бродить. А хочешь поищу в хранилище клана и для тебе что-нибудь? Если гордый, дарить не буду – дам напрокат.

– Нет, спасибо, я сам. Только почему сейчас нельзя сходить в магазин?

– Старьевщик спит – поздно уже.

– Ясно. А тогда не подскажешь, чем бы ночью заняться?

– Постой, так ты круглосуточно в игре, что ли? В саркофаге лежишь?

– Да.

– А что с тобой, Головолом? – В голосе Насти послышались нотки переживания. – Рак?

– А почему со мной должно что-то быть?

– Есть несколько способов попасть в «Миры Бессмертных». Самый дешевый – обычный режим – через простой комп. Тех, кого не устраивает монитор и хочется 3D, – покупают виртуальные шлемы. Кто побогаче и желает тактильных ощущений – приобретают специальные костюмы. Более обеспеченные раскошеляются на игровые капсулы типа «кресло-качалка» с крышкой – в них уже полное погружение: передача запахов, вкуса, тряска при езде. Однако время нахождения в игре – не более восьми часов – потом обязателен перерыв. И только «замороженные» больные живут тут безвылазно.

– А если кому-то из здоровых мало восьми часов, но он настолько помешан на игре, что добровольно пошел на усыпление?

– Не знаю, – пожалала плечами Настя. – Ты не очень-то похож на геймера-фанатика.

– А я и не такой. У меня другая причина – сильное нервное расстройство. Антидепрессанты, психологи и алкоголь не помогли, вот и решил попробовать отвлечься от реальности и исцелиться таким образом, – попытался я отшутиться.

– Лгать не умеешь, – улыбнулась Настя. – Но я все поняла. Прости, больше эту тему не затрону.

– Да нет, не извиняйся. Все нормально. А ты? Расскажешь о себе?

– Действительно интересно или из вежливости спросил?

– Интересно.

– У меня тяжелая форма ДЦП – детского церебрального паралича. Это когда скрюченное тело почти не слушается, при разговоре из перековленного рта летят слюни и обрывки звуков вместо слов, а окружающие в лучшем случае отворачиваются, в худшем – искоса пялятся на тебя или принимают за идиота.

– Самое обидное, что ты не такой, ты – умный, однако знают только родители или близкие, – продолжил я. – На соседней улице живет парень-инвалид с похожим недугом, поэтому мне это немного знакомо.

– Главным образом я из-за мамы с папой и решила лечь в саркофаг. Жалко их стало, намучились они со мной. «Вы у меня еще молодые, родите нормальных детей, а я на день рождения да на Новый год оттаивать буду. Пенсии моей как раз хватит на ежемесячную оплату аккаунта», – сказала я им. Конечно, они уверяли, что любят меня и я им совсем не в тягость. Но я уперлась и победила. Зато теперь у меня два младших брата! А мои здешние достижения позволяют периодически конвертировать цифровую валюту в живые деньги и помогать семье. Кроме того, родственники иногда сами заходят в игру проведать меня!

– Хочешь меня убедить, что счастлива?

– Не знаю, как это назвать. Но я даже парня впервые поцеловала здесь! И секс у меня только тут был. Не знаю, насколько близки ощущения к реальности, сравнивать-то не с чем, но мне понравилось. Бегать, прыгать, плавать, скакать на лошади, нормально ходить – все эти радости дал мне виртуал. – Настя вдруг не совладала с эмоциями и заплакала.

Нежно обняв ее за плечи, я шептал ей утешительные слова, гладил по голове и размышлял. А так ли плох предлагаемый вид ада для таких вот раненых душ? Сколько людей с искалеченной судьбой получили в «Мирах Бессмертных» шанс на полноценную жизнь?

Не зря эта девчонка – командир лучшего клана – справилась со слабостью и успокоилась тоже быстро.

– Прости, что выплеснула на тебя все это. Накопилось, – вытирая глаза, попросила Настя и натянуто улыбнулась, пародируя сообщение системы: – *Поздравляем! Вы – первый игрок, ставший свидетелем проявления слабости лидера прайда «Ночные фурии»! Положительные эффекты жилетки, в которую она поплакалась, увеличены на сто единиц!*

Я развил тему:

– *Внимание! Получено достижение «Сборщик девичьих слез». Умение вызывать девиц на откровенные разговоры увеличено на 1%! Осторожно! Дослушав историю до конца, вы рискуете получить часовой дебаф «Запудренные мозги»!*

Настя расхохоталась.

– Кстати, я как раз из этого саба баферов планирую делать. Так что завтра после лавки старьевщика отправлюсь в храм за первыми свитками. Подходи потом с мозгами своими.

– А почему тогда выбрала эту расу? У эльфов же вроде покруче магии?

– Принципиально играю только людьми.

– А разве не интересно попробовать кого-нибудь сказочного?

– Для меня быть нормальным человеком – уже чудо. А вот ты сам почему хуман?

– Что по умолчанию стояло, с тем и согласился. Да и не знаю толком, на что остальные народы способны. Сейчас недельку осмотрюсь, потом будет рерол, тогда, может, кого другого и выберу.

– Как-то странно ты играешь.

– Да, друг срочно в командировку уехал, а мне дал недельку погонять, раз уж все равно аккаунт оплачен, – выдал я заготовленную легенду, ибо говорить правду Коллекционер категорично запретил. – Он сам на другом сервере гамает, на «Каре» у него не было чара.

– Понятно. Ну, тогда новым персом не теряйся, как найти меня, знаешь. Обращайся – помогу, чем смогу. А мне пора уже делами клана заняться. Девчонки-замы хоть и смышленные, а многие вещи все-таки самой делать приходится.

– Насть, а как ты переключаешься между подклассами?

– В городах есть специальные НПС – Мастера перерождения. Портанусь сейчас и стану снова особо опасной особой, – девушка показала свиток перемещения.

Прежде чем она прочла заклинание, я спросил:

– Вспомнил, что еще хотел узнать. Мне за твое спасение повысили Доблесть на единицу. Не в курсе, что это значит? В базе данных нет почему-то об этом слове.

– О, Доблесть – одна из загадок игры. Она гласит, что каждую тысячу очков этой характеристики игрок вправе обменять админам на одну душу. Что это значит – не совсем понятно. Многие предполагают, что речь идет о подключении твинка.

– Возможности завести дополнительного персонажа на аккаунте?

– Ну да. Только пока никому не удалось набрать требуемой суммы – это всего лишь слухи. Ну, все, я полетела.

– Счастливо! – пожелал я.

– До завтра!

Короткое заклинание, вспышка света, и Настя уже далеко отсюда. Вот бы в реале иметь возможность так перемещаться в пространстве. Сколько бы проблем решилось: никаких автомобильных пробок, боязни полетов в самолетах, жутких условий путешествия на боковой полке около туалета в плацкартном вагоне. Воздух стал бы чище из-за резкого сокращения выбросов ядовитых газов. А то вон метеориты уже падают, не успевая сгорать в верхних слоях истончившейся атмосферы.

Проводив подругу, я вернулся в дом. Многочисленные братья и сестры уже отключились от игры, поэтому ни с кем делить кроватку не пришлось.

Первым делом я заглянул на форум и изучил все, что только смог обнаружить о Доблести, но ничего конкретного так и не выяснил. Ладно, уточню у Коллекционера или у Лилит.

Затем просмотрел инфу о сабклассах. Первый берется на сотом левеле, второй на двухсотом, третий на трехсотом и так далее. Каждый раз нужно прокачиваться с нулевого и до такого же уровня, что и главный перс, иначе следующего не дадут. Трудно, долго и, скорее всего, нудно. Но народ привлекает возможность создания основного чара с мультипрофой – от первого саба можно взять один скилл, от второго – два, от третьего три. От четвертого, наверное, четыре, но в таблице рекордсменов самый упорный игрок дорос пока только до триста девятнадцатого уровня. Основа Насти, кстати, триста второго – седьмая в этом рейтинге. И четырнадцатая по счету – среди толстосумов сервера «Кара».

Да, весьма могучая и богатенькая у меня знакомая! Чересчур странно, что судьба свела с ней. Не происки ли это сил зла? Вдруг меня с помощью нее вводят в заблуждение, подстраивают под легкий кач? И выпадение колечка редкостного подстроили, дабы, воспользовавшись неожиданно свалившимися благами, не смог трезво оценить ситуацию.

Хотя, с другой стороны, номер ее саркофага тысяча семьсот семьдесят шесть. Если первую цифру просуммировать с последней, получится семьсот семьдесят семь. Тогда, выходит, наоборот – это добро так завуалировало своего ангела-хранителя?

«Насть, снова привет! Не сильно тебя отвлекаю?» – написал я ей в приват.

«Что хотел?»

«Можешь, исходя из своего опыта, приблизительно назвать сумму, которую зарабатывают новички за шесть месяцев игры? И уровень, до которого они за это время дорастают?» Вопрос я задал неспроста. Ибо именно полугодовалый срок отводил мне Коллекционер душ при выборе двух из трех условий победы.

«Имеешь в виду замороженных геймеров?» – уточнила ночная фурия.

«Да, чтобы играть без вынимачки!»

Настя на минуту задумалась, потом прислала:

«Многое зависит от личных качеств, от клана, в какой попадешь, ну и от везения. В среднем тысяч двести пятьдесят золотом и где-то семидесятый левел. Плюс оружие и то, что на тебе надето, – еще на сотню-полторы. Потолок полмиллиона и семьдесят пятый уровень».

«А если играть в одиночку?» – прикинул я худший вариант. Вдруг не заладится и не удастся влиться ни в один приличный коллектив. Социальные отношения – ведь штука тонкая.

«Ну, тогда набьешь штук на сто меньше и будешь на десяток уровней младше».

Ясно. Значит, пока буду ориентироваться на эти числа. Но стоит подкорректировать числа и у других старожилов.

«Спс:».

«Нз:».

## Глава 3

### Среда

– Спешим скорее, Головолом! – разбудил меня тоненький девичий голосок. – Лавка открывается через десять минут!

– А чего так рано? – протирая сонные глаза, поинтересовался я у Насти. – Едва рассвело же.

– Нужно успеть в первых рядах!

– Зачем? Утром скидки, что ли?

– Нет, цена на скупку и продажу одинакова все время. А вот ассортимент обновляется раз в сутки. Если хочешь приобрести что-нибудь приличное, всегда приходи к открытию магазина, – пояснила подруга.

– Правда? Спасибо за ценный совет, буду знать, – поблагодарил я.

– Не за что. Но это условие справедливо только для мелких локаций типа нашей деревеньки, приграничных поселков, стоящих на перекрестье дорог постоянных дворов или однодневных ярмарок. В крупных же городах на складах специализированных магазинов всегда имеется огромный запас товара. Да плюс в торговых рядах огромный выбор, да вдобавок аукцион.

И все же таких умников, как мы, оказалось достаточно много – человек двадцать. При чем все знали, зачем пришли, и, как только НПС-продавец открыл дверь, выстроились в организованную колонну к кассе и, не глядя на витрины, быстро делали заказы.

Как оказалось, предусмотрительная Настя перед тем, как отправиться за мной, заняла место в очереди, и мы с ней оказались седьмыми-восьмыми. «Опять семерка!» – машинально отметил я в мозгу.

Итак, кем же мне стать? Вроде и не тугодум, а до сих пор так и не определился. По идее, у меня уже есть копьё. Но тот факт, что оно рыбацкое, позволяет называть его настоящим оружием лишь условно.

В процессе выполнения квестов довелось немного поработать топором и ножом. Навыки владения первым предметом в основном прокачались при рубке дров, а последним – в походе за грибами; на рыбалке, когда расщеплял и затачивал наконечник того же копьё и при нарезке капусты для щей. Вдобавок ко всему в поединке со Щукой я с перепугу влил десяток пунктов в Увертливость. Еще один плюс к назревавшему решению – наличие за плечами солидного опыта, полученного в прежних ММОРПГ, именно по взращиванию даггера. Не думаю, что в этом мире специфика профессии мастера ножа кардинально отличается. Короче, все сводится к тому, что быть мне не кем иным, как кинжальщиком.

Увы (или к счастью?), судьба распорядилась иначе. Пятерка стоявших впереди нас покупателей также намеревалась превратиться в ассасинов и потому разобрала все колюще-режущие-метательные лезвия малого калибра. Шестой задумал пойти по стезе рыцаря и приобрел меч. Настя ничего не покупала, она только сдала барахло и упорхнула в храм, находящийся по другую сторону площади – магические принадлежности продавали там.

– Танком, что ли, попробовать? – размышлял я вслух, пока торговец ловкими ручонками перебирал наваленный беспорядочной кучей травяной сбор.

– Эй, Головолом, оставь мечи для нас, пожалуйста, – положил кто-то мне на плечо руку. – Раз уж тебе не принципиально важно.

Обернувшись, я увидел обнимающихся парнишку лет четырнадцати-пятнадцати по имени РомеоМ и девушку примерно такого же уровня с ником ДжульеттаК.

«Ба, какие люди! А ваши мамы знают, что вы здесь и вместе?» – так и подмывало меня спросить. Я даже проверил, не состоят ли ребята в кланах. Оказалось, нет. Но если бы голубки являлись членами семейств Монтеки и Капулетти, наверное, ни капли не удивился бы.

– Так я вовсе не собираюсь все клинки скупать, – после небольшой паузы, понадобившейся на осмысливание происходящего, ответил я и махнул рукой в сторону витрины. – Вон их тут целый десяток.

– Если быть точным, то девять, – принялась растолковывать юная дама. – С утра каждого стандартного оружия в лавке по пять штук. Но сейчас двуручные мечи все, а одноручных осталось всего четыре.

– Ну? – все еще недоумевал я. – Ребята, у вас что по математике? Один я возьму, два вы, и даже еще кому-нибудь хватит. В чем проблема-то?

– В том, что нам нужны все четыре – мы мечтаем парников качать, – ответил РомеоМ.

– Кого? – продолжал я тупить.

– Персонажей, сражающихся сразу с двумя мечами в руках, – пояснила ДжульеттаК и мило улыбнулась.

Я в ответ тоже приподнял уголки губ.

– Ну так что, оставишь одноручники нам? – повторно задал вопрос парень. – Ну хочешь, мы тебе заплатим?

– Хорошо, раз уж такая петрушка, мечи не трону, – согласился я.

– Сколько с нас? – полез в карман РомеоМ.

– Ничего не надо, – отказался я от оплаты и подмигнул: – С влюбленных не беру.

– Спасибо, – поблагодарила ДжульеттаК, смущенно опустив ресницы.

– Хвостики по медяку, травы по два за пучок, – объявил хозяин лавки.

– Эй, чего так мало, уважаемый? – возмутился я, вспоминая, что кто-то из условных братьев говорил как минимум о двойной стоимости лекарственных растений.

– Не хошь, как хошь, – пожал плечами НПС. – Тады ищи знахаря. Ежели повезет, он у тебя и по пятаку примет.

– А где искать?

– В нашей деревне своего нема, но по пятницам приходит шаман из города, – любезно поделился информацией продавец. – Хошь жди, хошь сам туды сбегай.

– Нет, овчинка выделки не стоит, – прикинул я. – Договорились, бери по два медяка.

– Тадысь держи, малец! – Лавочник высыпал мне в ладонки горсть монет и поинтересовался на своем странном говоре: – Куплять чаво бушь?

Взгляд уперся в алебарду крайне редкой модификации: без копейного острия, зато с двумя чуть смещенными друг относительно друга полумесяцами топора на смежных сторонах наконечника. Широкие стальные лезвия, как у секиры, способны разрубать сверхпрочные латы, а укороченная металлическая рукоять с противовесом благоприятным образом влияет на скорость атаки. Изящная, но чрезвычайно опасная штука.

– Сколько стоит? – указал я пальцем на понравившееся мне оружие.

– О, это доже дорогая для тебя вещица – три серебряных с полтиной, – объявил цену хозяин.

«Действительно недешево! – мысленно присвистнул я. – Те же мечи почти в пять раз дешевле».

Выручка от продажи одуванчиков да пастушьей сумки составляла девяносто две медные монеты. То есть по курсу даже меньше одного серебряника. Если добавить награду за задания и дроп с драконов – еще сорок монет. Плюс с щуки монетка. Да за продажу рыбацкого копья семнадцать медяков. Итого: не хватает каких-то двух металлических кругляшек – одной беленькой и одной красненькой.

В принципе, можно вооружиться чем-нибудь другим: секирой, луком, арбалетом, дубиной, посохом или обычным копьём, но мне вдруг захотелось именно эту алебарду.

– Возьму за два с половиной серебряных! – предложил я.

Народ на форуме сообщал, что с НПС можно торговаться, но этот не уступал:

– Нет, и так с нее выгоды не имею – по себестоимости отдаю. Мне эту красавицу заезжий воин за четверть стоимости спихнул. Помню, разбудил посреди ночи, слезно умолял помочь, говорил: «Деньги нужны срочно». Ну, я, сердобольный, и пожалел. А ведь чуял же тадысь, что негоже связываться, и как в воду зрел: третий год тут пылится – никому не нужная.

«Ага, ночью лавочник тоже работает! По грабительским «сердобольным» расценкам, но все же», – сделал я еще одну важную пометку и ответил:

– Неудивительно! Это потому, что больно много просишь, дяденька. Здешнему люду не по карману столь высокая цена. А вот если бы скинул чуток, товар вмиг бы и ушел.

– Хех, хитрый малец! – крикнул продавец. – На меня молодого похож – такой же ушлый! Ладно, уступлю.

Обрадованный, я высыпал все свои деньги. НПС пересчитал и нахмурился:

– Не пойдет! Чуток – это гривенник, а ты в десять раз больше просишь скидку.

– Так цена опустилась всего до трехсот сорока медяков, что ли? – расстроился я. – Это мало!

– Та как же мне супротив своей корысти пойти? – опешил от такой наглости дядька.

– Так два дня – не два года. Подожди до пятницы знахаря, и прибыль от моих трав перекроет убытки.

– Нравишься ты мне, Головолом, – улыбнулся в усы мужик по ту сторону прилавка. – Настырный! Хорошо, именно тебе сброшу еще пятак!

– Как любезно с вашей стороны, – кисло улыбнулся я и отвесил поклон почти до пола. А про себя выругался: «Блин, вот же жмот! Но не продавать же мне в самом деле кольцо Емели?».

– Скоро там? Почему стоим? – начали проявлять нетерпение стоящие в конце очереди.

Я тяжело вздохнул и начал было уже присматриваться к луку, но тут боковым зрением заметил на полке дырявый ботинок – такой же, как у меня, только с правой ноги. Самое приятное, что стоимость собрата моего первого «улова» достигала аж двух серебряных. Естественно, за мой трофей барыга даст всего половину этой суммы, но мне все равно хватит на алебарду!

– А вот за эту вещицу сколько дадите? – бахнув обувью о прилавок, задал я чисто риторический вопрос, ибо прекрасно знал, что сейчас мне ответят.

Но торговец снова меня удивил, безглаголиво поморщившись, он ответил:

– Пятьдесят медяков.

– Милейший, да это же грабеж! Вон же его собрат вчетверо дороже! А теперь, когда у вас будет пара, увеличится шанс продать оба ботинка сразу и быстро! – возмутились внутри меня Жаба и Хомяк, обиженные на меня еще с прошлого раза, когда я так легко дал попользоваться щучьим артефактом Насте.

– Так мой же целей ботинок, малыш, у него вон даже камешек драгоценный на языке есть, а у твоего каблук почти отвалился, – справедливо заметил НПС.

Зря он про самоцвет сказал, ибо у моей Сороки мгновенно загорелись глазки. Земноводное попыталось придушить птицу, а грызун посоветовал выклянчить за нашу рвань еще хотя бы несколько монет. Я же решил удостовериться, действительно ли каблук держится на соплях, как из-под него выпал свернутый клочок бумаги:

*Sarrire...*

*possidebi...*

*cothurno.*

*Illud autem: “N...*

*dicitur – et invis...*  
*repente!*

За сбор грибов мне дали пару пунктов умения видеть скрытые предметы. И сейчас их хватило, чтобы заметить, что в подошве правого башмака тоже имеется тайник.

– Продайте мне ваш ботинок! – вдруг заявил я, ко всеобщему удивлению.

Жаба отпустила Сороку и замерла, выпучив глаза, Хомяк схватился за сердце.

– Пожалуйста, – поставил лавочник правый ботинок и сгрэб оплату.

– До свидания! – схватил я покупку и выбежал из магазина.

Зашел за угол, удостоверился, что на меня никто не смотрит, и извлек обрывок из-под второго каблука.

Предчувствие не обмануло, вторая бумажка являлась оторванной половиной первой. Получилось вот что:

*Sarrirent calceamenta*  
*possidebitis v olanti*  
*cothurno.*  
*Illud autem: “NON ME”*  
*dicitur – et invisibilis,*  
*repente!*

Только что с этим делать дальше? Почему не русифицировано?

Полиглотом я никогда не был, но, как любой образованный человек, хотя бы зрительно отличу не только арабскую вязь от китайских иероглифов, но даже написанное на немецком от французского или английского. Но здесь явно же что-то другое. Чем-то похоже на испанский или итальянский, но тоже не он.

«Замечательный ход, Головолом! – «похвалил» я сам себя. – Остался без оружия, почти без денег, с рваными ботинками и запиской на непонятном языке».

А вдруг в интерфейсе игры есть встроенный переводчик? Порыскал по меню, ничего не нашел.

Спросить у Насти? Набрал на голографической клавиатуре начало приватного сообщения: «Yfscnz? gjlcrf;b? gj;fkeqcnf...», выругался, заметив, что включена неверная раскладка клавиатуры.

Переключать на кириллицу и переписывать заново не стал, потому что меня вдруг осенило!

– Латынь! – хлопнул я себя по лбу.

Едва из моих уст вырвалось слово-пароль, литеры на обрывках записки мигнули, и текст предстал уже на великом и могучем:

*Починишь обувь – обретешь*  
*летающие сапоги.*  
*Но фразу «НЕТ МЕНЯ!»*  
*прочтешь – и станут*  
*вдруг невидимы они!*

Хе-хе, интересно, а только ботинки исчезнут или и я вместе с ними? А если серьезно, то офигеть, а во сколько же обойдется ремонт! И стопудово не всякий будет в состоянии осуществить.

Если минуту назад я хотел сдать пару ботинок обратно в лавку, чтобы на оставшиеся деньги купить уже хотя бы какое-нибудь оружие, то теперь любопытство не позволяет это делать.

**– Внимание! Вы совершили благородный поступок: безвозмездно дали возможность другому игроку приобрести желаемый товар. Вам положена награда: Доблесть +1!**

«Спасибо, Головолом!» – почти одновременно прислали мне в приват влюбленные голубки одинаковые сообщения и предложили дружбу. Я не отказался.

«Ты где?» – поинтересовался новый френд.

– Тут, – вышел я из-за поворота и помахал рукой стоящей на пороге магазина парочке. Юноша и девушка все так же обнимались, но теперь из-за их спин торчали по две рукояти. А в руках РомеоМ держал... ту самую алебарду!

– Держи, это тебе подарок от нас! – протянул он.

– Да вы что? Не могу я принять такое! – обомлел я.

– Бери-бери, это же от чистого сердца, – улыбнулась ДжульеттаК.

Взглянул в ее бездонные озера глаз и не смог отказаться. Растроганный почти до слез, Хомяк уткнулся носом в пузо Жабы, а я вымолвил:

– Если понадобится моя помощь – зовите в любое время!

– Взаимно! – протянул мне пятерню парень и спохватился: – Ну ладно, нам пора.

– Удачи!

Обменялся крепкими рукопожатиями с РомеоМ, подставил щеку для прощального поцелуя ДжульеттыК и только потом рассмотрел подарок:

**Описание предмета «Алебарда Синий Носорог»**

**Класс:** оружие

**Тип:** двуручное древковое

**Радиус поражения:** 175 см

**Физическая атака:** +44

**Слотов для улучшения параметров:** 1 (свободен)

**Варианты аугментации:**

Аметист +10 % к очкам жизни;

Изумруд +10 % к физической защите;

Рубин +10 % к радиусу поражения;

Сапфир +10 % к физической атаке.

Похоже, лавочник действительно снизил цену до предела. Дешевле эта вещь просто не должна стоить!

Кстати, помимо башмачника, теперь в список мест, которые необходимо посетить, добавилась и кузница гномов. В Сети написано, что драгоценные камни в предметы вставляет практически любой мастер-ювелир. Но если необходимый мне самоцвет не выпадет, то за ним все равно придется идти в гильдию коротышек, так как богатый выбор подземного ископаемого добра только у гномов. А, кстати, что же лучше вставить в алебарду: аметист, рубин, сапфир или изумруд? Затрудняюсь ответить. Хорошо, по ходу дела разберусь, десять процентов чего мне больше всего недостает.

Минут через пятнадцать явилась Настя, сжимая в ладони какую-то магическую книжку и в новом платице.

– Решил все-таки копейщиком стать?

– А почему нет? У меня же, как у самца человеческой расы, как раз Сила и Телосложение с каждым уровнем растут – для сокрушительных ударов самое то. А чтобы компенсировать медлительность, свободные очки буду в Скорость атаки и Увертливость вгонять.

Ночная фурия прикинула в уме, что из этого выйдет, и оценила:

– Ничего не могу сказать, так как гоняю исключительно магами, но, полагаю, неплохо придумано. Будешь бить быстро и ощутимо и в то же время хорошо уклоняться. А даже если по тебе попадут – выдержишь не один удар. Скиллы уже выучил какие-нибудь?

– Нет еще. А у кого это сделать?

– У гвардов, что стоят при входе в деревню. Или вон у стражников, что по улицам бродят. Только спрашивай у тех, кто с таким же оружием, как у тебя.

НПС, патрулирующий населенный пункт, за тридцать медяков поделился со мной своим мастерством.

После чего я овладел парой специальных приемов:

– *косарь-I* – позволяет одним взмахом нанести повреждение копьем сразу нескольким противникам (сектор поражения 180 градусов); удар производится в горизонтальной плоскости, но при критическом попадании возможны варианты, зависящие от высоты (либо отсекаются ноги, либо головы);

– *дровосек-I* – удар сверху вниз, предназначается для одной цели, но ущерб наносится двойной; при добивающем крите противник разрубается на две равные (плюс-минус несколько килограммов) части.

Откат обоих навыков – по восемь секунд.

– Для начала сойдет, – прокомментировала подруга и похвасталась: – А у меня двадцатиминутный баф на пятипроцентное увеличение физической защиты, лечилка, восстанавливающая двадцать пунктов здоровья, а из атакующего – «снежный ком» с шансом на замедление движения противника.

– А куда пойдём на кач? – поинтересовался я.

– Можно на окраину леса – там стайки молодых волков. Как раз по нам. Ты будешь валить, я – на подстраховке.

– Веди!

– Нет. Сначала навестим пастуха, возьмем задание. Ибо я придерживаюсь правила: «моб, убитый без квеста, погиб зря».

– А награда какая? – тут же заинтересовались грызун, птица и земноводное внутри меня.

– За сотню клыков – антимагическое ожерелье плюс кожаные штаны и куртка, если насобираем пятьдесят шкур.

– Нормуль! А как часто итемы вываливаются?

– Что-нибудь одно через раз. Зато в группе, падает сразу обоим.

На оставшиеся деньги по совету Насти я взял две склянки с пятидесятью ХП (мало ли что, вдруг мой персональный клерик выдохнется в неподходящий момент) и листик антидота (если вдруг нарвемся на паука или гадюку, которые тоже иногда встречались в той локации, куда мы собрались).

Солнце уже стояло в зените, когда мы дотопали до места.

– Что-то не видно серых, – огляделся я.

Более внимательная ночная фурия наложила на меня защитное заклинание и указала взглядом:

– Вон под елкой лежит троица.

– А-а, точно! Ну, я пошел?

– Рубящий удар по вожаку, потом круговой по всем, и улепетьеваешь, отсчитывая восемь секунд. Затем сначала круговой, а потом рубящий по тому, кто останется жив. После чего опять отбегаешь и все повторяешь, – предложила довольно неглупую тактику Настя.

– Не учи ученого из ложки чашкой есть! Именно так я и собирался воевать! – шутливо ответил я. Не признаваться же девчонке, что разработанная ею стратегия лучше моей? – Ты же говорила, только магами играла?

– Так и есть. Но зато я очень много наблюдала за сражениями воинов, – отвертелась девушка.

Старший волк оказался моего уровня – одиннадцатого, свита – на левел меньше – как Настя. Радиус агрессии животных равнялся длине древка моего оружия – то есть почти ручные псы. Однако пастуху их братия досаждала, периодически делая набеги на стадо овец, и потому мы здесь.

Первый удар:

– *Головолом нанес 65 очков повреждений Вожяку молодых волков!*

Второй:

– *Головолом нанес 33 очка повреждений Вожяку молодых волков!*

– *Головолом нанес 44 очка повреждений Молодому волку!*

– *Головолом нанес 44 очка повреждений Молодому волку!*

Убегаем: один, два, три, четыре...

– *Вожяк молодых волков нанес вам 11 очков повреждений. Текущий уровень жизни*

*131/142.*

– *Молодой волк нанес вам 10 очков повреждений. Текущий уровень жизни 121/142.*

– *Молодой волк нанес вам 10 очков повреждений. Текущий уровень жизни 111/142.*

... пять, шесть семь, восемь.

– *Вожяк молодых волков нанес вам 11 очков повреждений. Текущий уровень жизни*

*100/142.*

– *Молодой волк промахнулся.*

– *Молодой волк нанес вам 9 очков повреждений. Текущий уровень жизни 91/142.*

– *Настя исцеляет вас на 20 очков. Текущий уровень жизни 111/142.*

Косим:

– *Головолом нанес 35 очков повреждений Вожяку молодых волков!*

– *Головолом нанес 44 очка повреждений Молодому волку!*

– *Головолом нанес 42 очка повреждений Молодому волку!*

Рубим самого толстого:

– *Критический удар! Головолом нанес 57 очков повреждений Вожяку молодых волков! Вожяк молодых волков убит.*

– *Получен опыт!*

– *Получен квестовый предмет – шкура серого овцекрада!*

– *Настя исцеляет вас на 20 очков. Текущий уровень жизни 131/142.*

– *Молодой волк нанес вам 10 очков повреждений. Текущий уровень жизни 121/142.*

– *Молодой волк нанес вам 10 очков повреждений. Текущий уровень жизни 111/142.*

– *Настя исцеляет вас на 20 очков. Текущий уровень жизни 131/142.*

Раз их двое, убежать не буду, добыю без скилов:

– *Молодой волк нанес вам 9 очков повреждений. Текущий уровень жизни 122/142.*

– *Молодой волк промахнулся.*

– *Настя исцеляет вас на 20 очков. Текущий уровень жизни 142/142.*

– *Головолом нанес 12 очков повреждений Молодому волку! Молодой волк убит.*

– *Получен опыт!*

– *Головолом нанес 14 очков повреждений Молодому волку! Молодой волк убит.*

– *Получен опыт!*

– *Получен квестовый предмет – клык серого овцекрада!*

– Кажись, отмахались, – улыбнулся я Насте.

– Неплохо получилось! – ответила подруга и наклонилась над мерцающими около трупов кучками. – И лут нормальный: с командира четыре медяка, с подчиненных по три!

– Стесняюсь спросить, а где же они прятали наличку? – усмехнулся я.

– Не важно, главное, что деньги не пахнут.

Как только напарница подобрала монеты, мертвые животные исчезли, а половина меди сразу же дзинькнула в моем рюкзаке.

– В тридцати метрах слева вижу еще волков! – сообщил я.

– Тогда в атаку! Пока их уложим, первые возродятся. Так пока и будем охотиться.

Сражение со второй тройкой почти ничем не отличалось от предыдущего. Правда, монет с них выпало всего девять. Зато со следующих двенадцать!

Минут через сорок агнулась Настя, еще спустя полчаса спустя подрос и я.

– Грац! – поздравила меня ночная фурия.

– Пасиб, – ответил я и предложил: – Может, немного углубимся в лес? Чую, там пожирнее волчары.

– Нет, рано еще. Хотя бы тринадцатый уровень возьмем, тогда можно. Но лучше четырнадцатый.

– Как скажешь.

Когда игроки качаются вместе, их левелы постепенно уравниваются. Так случилось и с нами. Часа через два с половиной мы почти одновременно прочли:

– **Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 14!**

– Вот это мы молодцы! – похвалила нас Настя. – Ни разу не умерли, не истратили ни одного эликсира и заработали по шесть серебряников!

– О, а клыки-то уже фул комплект! И шкур восемьдесят семь! – проверил я специальный карманчик котомки, в котором накапливались квестовые предметы.

– Тогда предлагаю доделать задание, вернуться в деревню, получить награду и переодеться. А также запастись банками со здоровьем для тебя, с маной для меня и уж потом лезть в чашу, – посоветовала уже не девочка, а подросток женского пола, с начавшими красиво округляться формами.

Да и сам я уже выглядел помужественнее – щетина еще не росла, но мускулатура уже приятно прошупывалась.

– А навыки новые когда в следующий раз изучать?

– На пятнадцатом, потом на двадцатом.

– С шагом пять уровней?

– Сначала пять, потом четыре, три, два. После семидесятого – на каждом левеле.

Содрав с серых овцекрадов десять из тринадцати оставшихся шкур, я совсем обнаглел и сдуру зацепил сразу две группы волков. Да и отбил бы, если б не умудрился в процессе тактического отступления наступить сначала на тарантула, потом на змею. И откуда они взялись? Целый день же не было. В общем, погиб я смертью храбрых, утащив в могилу только ползучую тварь и обоих Вожаков. Настя расправилась с тремя молодыми волчатами и ядовитым восьминогом, но последний серый отомстил за всех.

Очнулись мы в центре деревни, потеряв по десять процентов опыта.

– Что ж ты антидот не жрал? – спросила Настя. – В основном от отравления и сдох.

– Тьфу, млин, забыл про него совсем! – сплюнул я.

– Бывает. Обидно, что три шкуры оставалось. Но зато с самих ничего не свалилось!

– Теперь возвращаться придется, – виновато выдохнул я.

Подруга вдруг замерла.

– Ты чего? – сдвинул я брови.

– В клане проблемы. Срочно надо улетать, – коротко пояснила глава прайда. – Не знаю, когда управлюсь, поэтому меня не жди. Сам пока побегай.

Настя бафнула меня на прощанье, извлекла свиток переноса и исчезла.

Ну и ладно.

В принципе, есть вариант подключиться к Ромео и Джульетте – они еще тоже онлайн, но чувствую, буду третьим лишним.

«Так, сейчас шесть часов вечера, пока светло, доделаю задание пастуха. Потом посету торговую лавку и попробую разведать, как там в чаще леса. Если в одиночку справлюсь, добью до пятнадцатого уровня, затем попрошу стражника показать новые приемы, и на сегодня достаточно», – распланировал я. Но перед тем снова отправился в лес, купил еще пяток противоядных листиков, живительных эликсов и утолил голод.

Без Насти нон-стопом качаться не получилось – после нескольких троек молодых волков приходилось отсиживаться. Но сотню шкур добрал без проблем.

Дальше возникла дилемма: возвращаться за кожаными штанами, курткой и ожерельем или разведать, что там дальше за мобы. И, если не особо страшные, сразу повысить уровень до пятнадцатого – ведь двадцать процентов до апа осталось. Победила лень.

«За двумя волками погонишься – сам зайцем станешь», – мудрость, отложившаяся в моей голове спустя несколько минут.

На следующей полянке тоже паслись серые. Но уже по пятеро: пятнадцатого левела свита, шестнадцатого вожак, все с приличной агрессией. Другими словами, две стайки «санитаров леса», увидев меня, решили, что перед ними – вредное недоразумение на теле охраняемой ими территории, от которого срочно нужно избавиться. Бегали волки, кстати, тоже гораздо лучше предшественников, так что зря я убежал.

При смерти игрока с нулевым счетчиком ПК есть пятипроцентная вероятность потери одной двадцатой части от общего количества предметов. По сравнению с реалом, когда труп могут обобрать до нитки, – это сущие мелочи, но вот на больших уровнях лишиться вещи стоимостью несколько десятков (а то и сотен) тысяч золотых – печальная перспектива. Мне же, кроме Синего Носорога да пары рваных, но потенциально крутых ботинок, жалеть нечего. Ах, да еще же кольцо Емели – его вообще стоило, наверное, оставить на складе (в лесу от Шуки толку-то мало). Но есть нюансы: услуга предоставления персональной камеры хранения доступна лишь начиная с восемнадцатого уровня, и в стартовой деревне нет банков. Утешает мысль, что, если погибну и что-то выроню, никто из геймеров этого не увидит, и я смогу потом вернуться и поднять потерянное.

Нет, не уйти – хищники сократили расстояние до минимального: еще немного, и острые клыки с кланицем сомкнутся на голени.

Что ж, помирать, так с музыкой! Развернувшись лицом к врагу, я ударил в кучу.

**– Головолом нанес 30 очков повреждений Вожаку взрослых волков!**

**– Головолом нанес 40 очков повреждений взрослому волку!**

**– Головолом нанес 38 очков повреждений взрослому волку!**

**– Головолом нанес 41 очко повреждений взрослому волку!**

**– Головолом нанес 40 очка повреждений взрослому волку!**

**– Головолом нанес 29 очков повреждений Вожаку взрослых волков!**

**– Головолом нанес 41 очка повреждений взрослому волку!**

**– Головолом нанес 44 очка повреждений взрослому волку!**

**– Головолом нанес 43 очка повреждений взрослому волку!**

**– Головолом нанес 38 очков повреждений взрослому волку!**

Ага – одним ударом десятерых! Зато и укусят столько же раз.

**– Вождь взрослых волков нанес вам 16 очков повреждений. Текущий уровень жизни 138/154.**

**– Взрослый волк нанес вам 15 очков повреждений. Текущий уровень жизни 123/154.**

**– Взрослый волк нанес вам 15 очков повреждений. Текущий уровень жизни 108/154.**

**– Вождь взрослых волков нанес вам 16 очков повреждений. Текущий уровень жизни 92/154.**

Повезло, напасть сразу всем скопом у мобов не получалось, потому что тупые животные мешали друг другу.

Ха, ну тогда еще повоюем!

**– Вы выпили малый эликсир здоровья. Восстановлено 50 очков жизни. Текущий уровень жизни 142/154.**

После трех моих выпадов косящим ударом все волчары еще были живы, а у меня осталось 47 ХП. Печально. Если критов не будет – вторую массовую атаку не выдержу.

Но выдюжил! Осталось 9 поинтов здоровья – почти труп. Зато четвертым групповым ударом отправил к праотцам сразу семерых волков! Ух, все больше и больше влюбляюсь в своего Синего Носорога. Спасибо тебе за него еще раз, друг Ромео!

Едва успел глотнуть содержимое последней склянки, как единственный оставшийся вожак с парой сообщников снесли мне все пятьдесят девять хелсов. Осталось ноль, но я не мертв?! Парадокс? Или потому, что zero – не отрицательное число? А, не важно, главное могу сражаться!

За восемь секунд отката меня достаточно укусить один раз, и все. Конечно, существует вероятность, что все три зверя промахнутся. Но здравый смысл даже не смел на это надеяться – уж слишком малы шансы. Ладно, тогда подороже продам свою жизнь.

Рубящий удар по ближайшему серому:

**– Головолом нанес 40 очков повреждений взрослому волку! Взрослый волк убит.**

**– Получен опыт!**

**– Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 15!**

**– Получено 6 единиц характеристик! У вас 6 нераспределенных единиц характеристик!**

Ура! После апа полоска здоровья сразу скаканула до максимума!

**– Вожак взрослых волков нанес вам 14 очков повреждений. Текущий уровень жизни 152/166.**

**– Взрослый волк нанес вам 13 очков повреждений. Текущий уровень жизни 139/166.**

Это уже не страшно. Пять, шесть семь, восемь, хрясь – и я победитель!

Трясущимися от переизбытка адреналина руками собрал трофеи: две серебряных монеты, пятьдесят шесть медяков, три хвоста, глаз, череп, пучок серой шерсти и костяной порошок.

Хомяк не знал, сколько это богатство стоит, но искренне радовался! Жаба агитировала напасть еще на одну стаю во-он за тем деревом, а то если не мы, то кто-то другой поживится с этих монстров. Сорока ожидала выпадения чего-нибудь блестящего, типа серьги или браслета, поэтому немного расстроилась.

Умные учатся на чужих ошибках, дураки – на своих. Повелся я на уговоры зверинца. И только когда накинулся на следующую пятерку мобов, вспомнил, что у меня нет лечащих зелий.

Ну и что теперь делать?

«Интересно, а Шука на суше призывается?» – возникла шальная идея, и я немедленно использовал последний заряд кольца Емели.

Волки оторопели (во как! мобы тоже могут удивляться?), когда из воздуха возникла крупная рыбина и впиалась в глотку вожаку. Грыз речной пет слабее, чем в родной стихии, зато укусов шесть героически принял на себя, чем и обеспечил наше хоть и крохотное, но преимущество.

Поверженные хищники на финансы оказались скупы, зато пернатую часть моего характера порадовали: выпал браслетик на +2 магической защиты. Мелочь, но приятно.

– Все, пора домой! – решил я и без оглядки побежал в деревню.

Пастух, как и обещал, обменял шкуры с клыками на ожерелье, добавляющее пятнадцать пунктов к защите от волшебников, и легкий кожаный костюм, повышающий мою броню аж на сто пунктов!

А копейщик на вратах заплатил серебряный за модернизацию старых навыков:

– *косарь-II* теперь захватывал сектор аж двести десять градусов;

– *дровосек-II* – наносил тройной урон (правда, время повторного применения приема продлили в полтора раза);

и один новый скил:

– *кровопийца-I* – в течение восьми секунд три процента от наносимого повреждения по противнику возвращаются ко мне в виде здоровья. Скромненько, зато если применить перед «косарем» и «дровосеком», получится самое то! И, поскольку этот прием является микробафом, для использования требует капельку маны (десять пунктов, если быть точным). Откат пять минут – конечно, долговато, но дареному умению в зубы не смотрят.

Потом я чуть не купил драгоценный камень у Синего Носорога – утром их в лавке не было, а сейчас имелись все, кроме сапфира (всегда так – хочу то, чего нет). Но потом подумал и решил не спешить. Все равно вставляют самоцветы только гномьи кузнецы, коих в нашем болоте не водится. Да и колебание между увеличением физической атакой и количеством очков жизни сразу же склонилось в пользу первой характеристики.

Ограничившись продажей «рогов и копыт» (черепов, хвостов, очей и волосяного покрова), я подсчитал казну. Получилось чуть больше тысячи медью – или десять серебряников! Смешно вспоминать, что буквально утром о такой сумме утром и мечтать не мог. Если так дальше пойдет, завтра и целый золотой заработаю!

В принципе, можно и сегодня, но что-то подустал.

Да, лучше снова схожу на форум. Пятнадцатый левел уже позволяет отправиться в город – значит, нужно разузнать, чем там лучше заняться. А потом немного посплю.

## Глава 4

### Четверг

– За полгода ты набрал только пятнадцатый уровень и заработал всего десять серебряников? Ах-ха-ха! Лилит, поздравь этого неудачника с попаданием на первую строчку рейтинга худших игроков сервера! Бу-га-га! Браво! – искренне радовался Коллекционер, хлопая в ладоши.

Ничего не понимаю, какие полгода? Я же всего же три дня пробыл в виртуальном мире, да и то в тестовом режиме! Пока я сидел в капсуле и мигал глазами, пытаюсь сообразить, что произошло, подошла соблазнительно виляющая бедрами демонесса и, высунув длинный раздвоенный, как у змеи, язык, пощекотала мое ухо и томным голосом произнесла:

– Поздравляю, Головолом, ты – проиграл!

– Э-э, погодите! Это какая-то ошибка! – запротестовал я.

– Неужели? – улыбнулся Коллекционер. – Мы забираем душу, ты выбираешь мир, в котором пожелаешь стать НПС, – все как и договаривались!

– Да ни с кем и ни о чем мы еще не договаривались! – вскочил я.

– А контракт?

– Какой, на хрен, контракт?

– Спокойно, милый, – впилась коготками в мое плечо Лилит, усаживая на место и тыча в лицо какие-то бумаги. – Вот, взгляни, чье имя, данное при рождении, указано в графе «клиент»? Чья рука на каждой странице поставила подписи? Это нотариально заверенный документ, между прочим!

Если передо мной и подделка, то слишком качественная, потому как повторить мой корявый почерк – дело необычайной сложности.

– Мое имя и рука, похоже, тоже моя, – опешил я. – Только я не помню, чтобы что-то подписывал! Бред какой-то.

– Не помнишь – не значит, что не делал этого, – сверкнула кошачьими глазами адская красотка.

– Как у вас тут говорят: «Долг платежом красен»? – ухмыльнулся Дьявол. – Так что будь добр...

– Нет! Никому я ничего не должен! Если вы мне не морочите голову и сделку мы действительно заключали, то произошло это с нарушением условий. Я не находился в здравом уме и твердой памяти! Процесс был недействительным!

– Ну вот, начинается, – расстроено вздохнула демонесса. – Ну почему все проигравшие постоянно твердят одно и то же? Думала, хоть ты для разнообразия придумаешь что-то новенькое.

– А-га-а, я догадался! Все было обманом с самого начала! Признавайтесь, в чем подвох? Гипноз? Или накачали меня какими-то препаратами, пока валялся в этой капсуле? А может быть, газ? Точно газ! Вы пустили его в саркофаг!

Коллекционер с укоризной покачал головой:

– Ни одно, ни другое, ни третье. Человек, на такие случаи мы делаем видеозапись для Церкви, свидетельствующую о том, что с нашей стороны не оказывалось никакого давления и клиент принимал решение по доброй воле. Продемонстрировать?

– Но так же нечестно! – обиженно закричал я.

– Ты еще расплачься! – брезгливо скривилась Лилит.

Не знаю, что дальше на меня нашло, ведь прежде, насколько себя помню, никогда не поднимал руку на женщин (возможно, сыграл тот факт, что в данный момент я воспринимал

брюнетку как отродье зла). В общем, съездил демонессе со всей дури по смазливой физиономии. К сожалению, с копыт леди не брыкнулась.

– Ты мне клык выбил, смертный! Ну, держись, – перекосилась от ненависти рогатая, и в ее руке вспыхнуло пламя.

Толкнул Коллекционера в объятия секретарши и со всех ног пустился наутек.

Петляя, словно заяц, я то и дело уклонялся от фаерболов. Или Лилит была такая косая, или огненные шары летели чересчур медленно, а может, мне просто невероятно фартило, но к дальнему выходу из огромного зала-усыпальницы удалось добраться всего с парой легких ожогов.

Дернул за ручку – закрыто. Проклятье! О том, чтобы высадить стальные двери, даже не помышлял – запомнил их сейфовую толщину еще во время экскурсии.

– Ха-ха-ха! – с эхом прогремел по помещению хохот Коллекционера. Но сам он почему-то не предпринимал никаких действий по моей поимке. Вероятно, его забавляло наблюдение за охотой подруги.

Демонесса тоже растянула улыбку и нарочито медленно зацокала мне навстречу, раздраженно подергивая хвостом, который у нее все же имелся.

Ну и что делать дальше?

Девушка с прекрасными формами, но ужасным характером растопырила пальцы обеих рук и метнула сразу два пламенных заряда. Мне ничего не оставалось, как искать укрытие за ближайшим саркофагом. Шары просвистели мимо и гулким эхом бабахнули при соприкосновении со стеной.

Я осторожно выглянул и чуть не схлопотал в лоб следующей порцией огня. Макушка задымилась в прямом, а не переносном смысле, запахло горелыми перьями. Это мои, что ли, волосы так воняют, будто припалили цыпленка?

Постукивание стройных ножек приближалось слева, поэтому я пополз на четвереньках вправо.

«Мышка» опять высунулась, чтобы определить местоположение «кошки». На этот раз я снова был шустрее, а Лилит даже не успела выстрелить.

– Ты такой потешный! – Сучка, похоже, тоже наслаждалась процессом.

Передвигаться я старался, создавая как можно менее шума. Но что толку, если преследующее тебя существо имеет абсолютный слух? Расстояние между нами постепенно сокращалось.

Вдруг взгляд остановился на порядковом номере ближайшего саркофага: тысяча семьсот семьдесят шесть. Настя! Она поможет!

Сначала я нажал кнопку разморозки и только потом дотумкал, что туплю не по-детски. В реале девчонка же – инвалид, а не крутой маг! Вот балбес, еще и подругу подставляю! Хоть бы обошлось и ее не тронули!

Из отверстий капсулы лидера прайда «Ночные фурии» с шипением повалил охлажденный воздух, а я поскорее, все так же на карачках, засеменял дальше.

Демонессе вскоре наскучила игра, и пространство вокруг замерло, будто кто-то нажал стоп-кадр. Голову словно стянул раскаленный железный обруч. Как же больно! От давления и от огня одновременно. Не ручаюсь утверждать, что произойдет скорее: лопнет череп или закипят мозги.

Раздалось мерзкое хихиканье:

– Ты никогда не сможешь убежать от меня, человек!

Вместо ответа я сильнее стиснул зубы (так легче терпеть муки) и простонал что-то нечленораздельное.

Лилит противным верещащим голосом попросила разрешения у босса:

– Хозяин, позволь вырвать его сердце?

Картинка перед глазами запульсировала темно-красными кругами и поплыла, ноги подкосились, и я упал на колени. Из носа текла кровь, по вискам струился ледяной пот, а в ушах оглушительной барабанной дробью раздавался цокот подбегающих каблук... копытец. Вместе с пучками волос мне с трудом удалось оторвать непослушные пальцы от головы и с хрустом собрать их в кулак. Последний мой удар эта тварь запомнит надолго!

– Не трогайте его! – угрожающе прозвучало сзади.

Захотелось крикнуть: «Настенька, милая, не лезь, пожалуйста!», но Лилит приблизилась на критическую дистанцию, и я ударил демонессу в висок. Убить и так неживую, конечно, не убил, но сотрясение ей обеспечено. А вот фиг! Рогатая только криво усмехнулась (совсем безмозглая, что ли?), и... ее поразила молния!

– Кара Небесная! – успела проскулить чертовка, прежде чем осыпаться серым пеплом.

Чьих это рук дело – сомнений не вызывало. Только непонятно, каким образом игровые умения остались у подруги при отключении от сервера?

Мы с Коллекционером изумленно переглянулись и уставились на пробужденную.

Та суровым взглядом прожигала падшего ангела. Над головой Насти сиял золотой нимб, за спиной широко распахнулись лебяжьи крылья, а между ладоней пульсировал снежный ком.

– Какого Дьявола? – прохрипел Сатана и в следующую секунду разлетелся на осколки, словно был сделан из хрупкого стекла.

– Привет, Головолом! – невинно помахала ручкой подруга.

– О... ох... ренеть! – только и смог вымолвить я и тут же прикрыл рот рукой, дабы больше не сквернословить при... а, кстати, кем же именно является моя спасительница? Что-то уже сомневаюсь, что Настя обычный геймер, а не божественное создание (вот так у людей и просыпается вера в Господа!).

Внезапно прах поверженных сползся в одну зловонно булькающую массу и стал медленно формироваться в рычаще-стонущую десятком голосов, уничтожающе мигающую сотней глаз и копошащую мириадами отвратительных щупалец мерзость...

А потом я проснулся.

Б-р-р-р. Жуть.

Надо же, какой реальный кошмар, от яви и не отличишь! Не ясно, такой эффект оттого, что в стеклянном «гробу» придремал, или за-за перевозбуждения мозга обилием новых впечатлений? Сравнить пока не с чем, прошлые ночи прошли без видений.

Безусловное преимущество погружения в «Миры Бессмертных» через «заморозку» в том, что существует возможность полностью восстановить силы за гораздо меньший отрезок времени. Даже несмотря на «репертуар» снов. Наверное, объясняется все тем, что внутри «саркофага» физическое тело пребывает в состоянии относительного покоя. Игра с полным погружением как бы растягивает обычные по длительности сутки, добавляя несколько дополнительных часов бодрствования. А если гиперболизировать хотя бы тридцать минут активной прокачки персонажа всего лишь на год, получится огромная пропасть между геймером со стандартным подключением и его продвинутым оппонентом. Администрация «Миров Бессмертных» этого не скрывает, а даже, наоборот, вышеупомянутый факт использует в качестве одного из основных движителей их пиар-кампании.

**«Получи наслаждение от процесса, почувствуй разницу!»**

**«В игровых капсулах доступно даже больше, чем в реальной жизни!»**

**«Попробуйте это бесплатно в наших тестовых залах!»**

**«Акция: приведи друга и получи бонус!»**

**«Очередное снижение цен – ты приятно удивись!»**

**«Не упусти свой шанс!»**

**«Окупись в мечту с головой!»**

**«Присоединись к миллионам!»**

**«Мы заботимся о каждом!»**

Непрост Коллекционер, ох, непрост! Благими намерениями вымощивает дорогу в ад.

«Утро доброе! Как спалось?» – первым делом написал я Насте.

Но ее ответ не подтвердил мою немного сумасбродную теорию об одинаковых видениях (либо девица лукавит):

«Привет, не ложились еще. Зевающий смайлик. Прайдом на Каргонариуса ходили».

«А кто это?»

«Рейд-босс крутячий!»

«Успешно?»

«Не совсем. Расстроенный смайлик».

«Порвал вас?»

«Потрепал изрядно, но «ночные фурии» все равно завалили его! Воинственно гордый смайлик», – похвасталась подруга.

«А чего тогда грустишь?»

«Дроп бестолковый упал. Мы-то панцирь ждали или хотя бы серьгу. Пять лет с этого гада стоящего ничего не валится. Надеялись, в этот раз случится. Экстренный сбор устроили, так как два конкурирующих клана тоже в этот рейд собирались. Пришлось даже немного посражаться с ними перед норой за право содрать с Карга шкуру. И все зря. Одни затраты, короче. Обиженный смайлик. А мне для фул-сета антимагического как раз серьги не хватает. Да и кираса топ-рыцарям нашим пригодилась бы».

«А купить слишком дорого?» – поинтересовался я.

«Предмет бижи – лимона полтора, любая часть доспеха – вообще как ползамка среднего класса. Это ж раритет. Хотя раскошелилась бы, если бы продавали».

Ох, епрст! Сорока сглотнула слюну. Хомяк схватился за сердце. Жаба за такие деньжищи готова была лично придушить РБ.

Да, наверное, даже половинной стоимости одного из этих предметов мне вполне хватило бы. Величина добытого за шесть месяцев золота (при условии выбора такого варианта победы) еще не обсуждалась, но вряд ли Коллекционер выдвинет уж откровенно невыполнимые требования.

Вчера перед сном я снова исследовал таблицы рейтинга уровней и благосостояния населения сервера «Кара». Поиграл с фильтрами. Сначала оставил только тех, кто в игре не более полугода. Потом гамающих с «саркофага» сравнил с теми, кто юзает в обычном режиме. Затем сопоставил достижения растущих в клане с героями-одиночками. Упорядочил. Проанализировал. Результаты практически совпали со сказанным Настей. Резюме: максимум денег – триста пятьдесят три тысячи, наивысший левел – семьдесят седьмой.

«Не расстраивайся, в следующий раз поход обязательно окупится!» – приободрил я подругу, вернувшись к переписке.

«Когда? Через полгода?»

«Ого! Он что, Каргонариус этот ваш, так редко спаунится?»

«Да. Правда, через два дня монстр возродится повторно – для возмездия. Что-то типа матча-реванша будет. Но, предчувствую, сперва придется одержать победу в небольшой войне. Конкуренты ведь тоже в курсе. Так что сейчас мне не до саба, сам пока качайся. Надо переговорить с альянсом – выпросить дополнительных бойцов для своей армии».

«Ок!»

«Но если опять пустой будет, хз, что делать. Наверное, ГМ-мам накатаем предьяву!»

«Кстати, мерси, что напомнила. Ответь, чисто теоретически, как, на твой взгляд, можно обхитрить Дьявола при составлении контракта?»

«Ну и ассоциации у тебя с администрацией! И с чего это вдруг такие вопросы?» – опешила Настя.

Послал ей ухмыляющийся смайлик и подумал: «А не чересчур ли я паникую? Подумаешь, привиделся страшный сон, зачем же дальше себя накручивать? Или ночной кошмар – на самом деле предостережение? Знак, посланный доброжелателем?»

А вот сейчас все и прояснится. Если девушка в саркофаге тысяча семьсот семьдесят шесть – не обычный человек, она даст верную подсказку. Я даже пальцы скрестил в ожидании. «Не знаю», – наконец пришел такой долгожданный и такой бесполезный ответ.

Эх, блин!

«Хотя...»

Ага, я все-таки прав! Ну? Ну?!

«Может, подписаться другим именем?» – прилетело вдогонку.

Вот! Это уже что-то!

«А как же риск обнаружения обмана?» – тут же поинтересовался я.

«Тот, о ком мы говорим, бесспорно, на многое способен, но узнать настоящее имя может, только если человек сам представится. До этого момента, даже взглянув в паспорт, верховный демон не прочтет, что там написано, и, следовательно, ему неподвластна будет твоя душа».

Аллилуйя! А ведь она права! Это же испокон веков известно! Не зря наши предки крестили детей одним именем, а в быту окликали другим. Оберегали таким образом от нечистой силы. «Имя, данное при рождении», – именно на этой фразе акцентировала внимание и Лилит. А что, если действительно указать псевдоним, ник, кличку или любое другое имя? В таком случае, даже если проиграю, – сделка будет считаться недействительной! Ну а если выиграю – молча заберу приз.

«Правда, что ли?» – некоторые сомнения все еще одолевали меня.

«Нет, дать стопроцентную гарантию не осмелюсь. Сам понимаешь, откуда мне такое знать? Улыбающийся смайлик. Я сейчас точно и вспомнить-то не могу, где именно то ли читала, то ли слышала подобного рода утверждения».

«Как же не помнит она, конспираторша? Вполне понимаю почему. Но спасибо огромное тебе, Ангел-Хранитель, за важные намеки!» – усмехнулся я про себя, в чат же напечатал:

«Ладно, Насть, благодарю за инфу. И пока. Не буду больше отвлекать. Побежал искать приключения на свое «Пежо».

Ой, опять ляпнул что-то неподобающее в присутствии небесного создания. Блин, надо постараться при Насте больше не выражаться. Даже если эта девушка окажется не той, кем я ее себе вообразил.

«Удачи!» – пожелала на прощанье «царица львиц», а в конце поставила подмигивающий смайлик... с желтым обручем над головой! Попробуйте теперь меня убедить, что это совпадение!

Пополнив еще с вечера запасы хлеба, воды и целебных эликсиров, я ни свет ни заря отправился в близлежащий портовый городок с интригующим названием Тримфорт. Знатоки языков из меня так себе, но, если не изменяет память, переводится с английского это как «форт порядка» или «аккуратный форт».

Куда именно шагать из деревни, догадаться было нетрудно: только одна дорога имела достаточную ширину, для того чтобы по ней проехала телега. Остальные – так, тропинки. Плюс гвардеец у ворот подтвердил правильность выбранного направления движения.

– Эй, парень, – окликнул он меня. – Не собираешься ли ты посетить Тримфорт?

– Да, милейший, такие планы у меня имеются, – не стал скрывать я и уточнил: – А путь туда пролегает по этой же дороге, верно?

– Именно так! На первой развилке повернешь направо, на следующей – налево. Затем ступай прямо, пока роща не закончится. Потом еще раз направо, через поле, и будешь на месте, – любезно подсказал стражник.

– Направо, налево, прямо сквозь рощу, опять направо и поле, – повторил я.

– Да, не заплутаешь! А давай я тебе карту подарю, у меня как раз лишняя имеется.

– О, вы так любезны! – обрадовался я.

– Но и ты мне тогда тоже окажи услугу! – тут же проявил корысть НПС. – Мой двоюродный брат Аймер заседает в ратуше. Передай ему, пожалуйста, приглашение на свадьбу. После завтра я женюсь, а сообщить родственнику никак не могу – служба.

– Понимаю. И, конечно же, ради такого дела с удовольствием выполню ваше поручение! – после произнесения мной данной реплики высветилось окошко с новым заданием:

**Задание** «Приглашение на свадьбу»

**Условие выполнения:** не позднее полудня субботы текущей недели передайте Аймеру из ратуши Тримфорта весть о том, что его двоюродный брат женится.

**Награда:** неизвестно

**ПРИНЯТЬ? ОТКАЗАТЬСЯ?**

«Принять», конечно же. Пускай награда неизвестна, но она же ведь есть.

– Счастливого пути, добрый человек! – пожелал жених, имя которого я так и не удосужился посмотреть.

Но, перед тем как начать путешествовать по утреннему холодку, пришлось ненадолго задержаться в деревне, прикинув в уме, что гораздо больше я узнаю о мире, если буду играть с шиком. Для последнего потребуется много золота, которого у меня в наличии меньше одной монеты. Зато есть кольцо Емели.

Решение элементарной задачи с известным расстоянием и скоростью передвижения дало мне время, необходимое для того, чтобы добраться до Тримфорта. Прибавив еще часик на непредвиденные обстоятельства и округлив результат в большую сторону, я выставил предмет с Щукой на аукцион.

С этой процедурой мне помог все тот же торговец из лавки. Правда, он предупредил, что получить деньги смогу только в банке, филиалы которого находятся лишь в крупных населенных пунктах. Пункт моего назначения попадал под данную категорию, поэтому я согласился с условиями и указал начальную стоимость перстня в размере десять тысяч золотых. Продать его требуется срочно, и даже если ставка сильно не возрастет, мне и такой суммы на оставшиеся три дня хватит с лихвой.

К тому же существовала вероятность, что по пути меня могут убить, что повлечет за собой пятипроцентный шанс на выпадение из меня какого-нибудь предмета. Иллюзий я не строил: по закону подлости данное событие обязательно произойдет, и именно с кольцом. Поэтому и подстраховался. А если Щуку не купят, то заберу ее у любого представителя аукциона, но уже в Тримфорте.

Первые километров пять преодолел минут за сорок без приключений. Иногда взгляд выхватывал вдали группы неагрессивных мобов, которым устраивали геноцид единицы воинственно настроенных геймеров. Народ качался, я просто шел. Живность в основном встречалась уровня десять плюс, внешне представляла собой дикую фауну среднерусской полосы и близко к дороге не подходила.

На развилке, согласно маршруту, повернул направо и протопал еще полтора часа. Теперь требовалось обойти хвойную рощу с двух сторон. Затем миновать поле, и я почти на месте.

Солнце уже набрало силу и ощутимо припекало, даже несмотря на искусственно ослабленные неприятные ощущения. Тогда я развернул карту, вспомнил азы геометрии, Пифагора с его штанами, прибегнул к встроенному в интерфейс калькулятору и решил, что если двигаться по гипотенузе (то бишь сквозь рощу по диагонали), то сразу убью двух зайцев: выиграю время и спасусь от жары. А если повезет, то даже трех и более зайцев (в зависимости от того, сколько их попадется мне в лесу).

Как в воду глядел! Из-за десятой елки передо мной выскочил ушастый (однако не заяц и даже не эльф) кролик – хвостик пупочкой. Только почему-то саблезубый, тигриного окраса (его собрат когда-то стоял в качестве обоев рабочего стола на моем ноутбуке, как наглядная демонстрация моих крутых успехов в освоении Фотошопа), агрессивный и... шестидесятого левела!

**Описание монстра «Саблезубый Тигрокрол»**

**Отношение к:**

игрокам – агрессивно;  
НПС – нейтрально;  
другим монстрам – агрессивно.

**Основные характеристики:**

уровень 60,  
здоровье 2142,  
физическая атака 1663,  
физическая защита 1024,  
*далее...*

На всякий случай ущипнул себя. Боли не почувствовал. Значит (как ни парадоксально это звучит для непосвященных), не сплю. Слегка успокаивает факт, что явь виртуальная.

М-да, такому монстру недоросль вроде меня на один укус, ибо пропасть в уровнях чересчур велика. И мое гипертрофированное уклонение сейчас никакой роли не сыграет.

Единственная надежда на то, что чудовище польстится на зверя пожирнее (медведя, например). Ведь, согласно описанию, данный экземпляр фауны нападает не только на игроков, но и на других мобов (только где же взять Топтыгина?).

Тигрокрол, не мигая, уставился на меня. Я затаил дыхание. Интересно, если не шевелиться, он ускачет?

Любой здравомыслящий человек на моем месте хотя бы попытался спастись бегством. Но гордый и хр-р-р-рабрый Лев внутри меня не только запретил удирать от кролика, пускай даже и саблезубого, но даже сагитировал напасть на противника первым. Презрительно плюнув опасности в лицо, я оскалился, медленно завел руку за спину и резко выхватил алебарду.

Моб сначала удивился. Потом, очевидно, решил, что здесь какой-то подвох. Уши его завращались по сторонам, словно антенны локатора, а нос задергался, внимательно изучая запахи. Так и не обнаружив ничего подозрительного и убедившись, что никакой ловушки нет, зверь принял вызов.

Тигрокрол угрожающе рыкнул и прижался к земле. Я скривил рожу, будто откусил сразу пол-лимона, и крепче сжал оружие. Моб разинул пасть, продемонстрировал клыки и прыгнул, выпустив острые когти. Я бафнулся «кровопийцей», замахнулся и встретил противника ударом дровосека.

**– Головолом нанес 1 очко повреждений Саблезубому тигрокролу!**

Ну хоть не с нулевым счетом продую.

**– На вас наложен положительный эффект «каменная кожа-III». Физическая защита увеличилась на 1500 единиц!**

Не понял? Кто-то решил продлить мою агонию?

**– Саблезубый тигрокрол нанес вам 30 очков повреждений. Текущий уровень жизни 172/202.**

**– Головолом нанес 0 очков повреждений Саблезубому тигрокролу!**

**– Саблезубый тигрокрол нанес вам 33 очка повреждений. Текущий уровень жизни 139/202.**

**– На вас наложен положительный эффект «здоровяк-II». Максимальное количество очков жизни увеличилось на 50 %!**

Спасибо, конечно, неизвестному баферу, но мне все равно не одолеть этого зайца. Тьфу, кролика.

**– На вас наложен положительный эффект «ярость-IV». Физическая атака увеличилось на 1000 очков!**

Ух-ты ж!

**– Головолом нанес 260 очков повреждений Саблезубому тигрокролу!**

Да, большую часть ущерб поглотила броня монстра, но я все равно снес нехило!

**– Саблезубый тигрокрол нанес вам 32 очка повреждений. Текущий уровень жизни 208/303.**

Больше мне ударить моба не довелось. Невидимый союзник вышагнул из-за куста. Чудо-вище при виде него жалобно взвизгнуло, выполнило кульбит и постаралось скорее скрыться. Плохо старалось – волшебная стрела, пущенная вслед бедной зверушке, разорвала оную на два десятка полосатых черно-оранжевых лоскутков.

– Здорово, смельчак! – поздоровался колдун неизвестной мне расы.

Высотой игрок был метра два с половиной, шириной почти столько же. Как он весь помещался за тем кустиком бузины – для меня так и осталось загадкой. На корточках сидел, что ли? Тогда напрашивается следующий вопрос: что он там... хотя нет, уже не напрашивается. Расплющенный нос, горящие ядовито-зеленым пламенем глаза без зрачков, угольный цвет кожи, четыре трехпалые руки-лапы, витые рога, кожистые крылья, исполинские ноги-столбы, длинный лохматый хвост. Впечатляющая внешность. К тому же уровень сто двенадцать! Вполне понимаю реакцию тигрокрола. Царь зверей внутри меня тоже что-то скромно притих.

– Хотел сказать, что здоровей видал, но язык не повернулся, – признался я.

– Ха-ха! А ты шутник!

– Ты, я вижу, тоже. Выбрать персу такое имя. Это ж надо додуматься – НиколайЧудотворец!

– Гы. Прикольно, для манхубира, правда?

– Угу, – машинально поддакнул я (не обвинять же спасителя в кретинизме? Хотя, если разобраться, мой ник тоже остроумием не блещет), а сам уже подключился к форуму и ввел в строку поиска новое услышанное слово.

«Манхубиры – раса лаворожденных. Невероятная физическая мощь в сочетании с сильными ментальными способностями. Иммуниет к огню, уязвимость к магии воды. Медленная скорость передвижения компенсируется левитацией на короткие дистанции. Режим ночного видения. Верхние конечности равномерно развиты и позволяют одновременно применять удвоенное количество оружия. Запрещена к использованию бижутерия, классов: кольцо, браслет...»

Теперь приблизительно понятно, с кем имею дело.

– Кстати, благодарю за помощь. Думал, сдохну бесславно, – улыбнулся я и замешкался, соображая: к верхней или нижней правой руке собеседника протянуть свою пятерню?

Тот по очереди и пожал мою кисть обеими и ответил:

– Да уж крупноваты пока для тебя такие мобы. Однако мы квиты: ты мне помог, я – тебе. Если бы тигрокрол не отвлекся, долго бы мне еще гоняться за ним пришлось. Веришь: три часа его выслеживал, пять раз подходил на дистанцию атаки, но подлец в последнюю секунду ускользал? Очень уж шустрая и осторожная скотина. Агр, а нападает только на заведомо слабых противников.

– А на кой тебе эта зверюга сдалась? Для кача мелковат. Квестовый, что ли, ушастик?

– Эвентовый, – пояснил НиколайЧудотворец, подошел к останкам монстра, наклонился и всеми четырьмя руками принялся перебирать клочки шкуры. – Ха, повезло! Смотри!

– Твердый знак? – заметил я что-то типа клейма на обрывке шубки покойного моба.  
– Ага! Редкая буква! – огромный манхубир радовался как маленький. – Поменяю ее на две «Е», «О» и «В»!

– Зачем? – задал я, похоже, глупый вопрос, так как Николай Чудотворец посмотрел на меня болезного с таким состраданием.

– Чтобы заклинание составить, конечно же. Ты что, не в курсе?

– Не-а.

– А, ну да, эвент же только для магов, – опомнился гигант и пояснил: – Ловишь две недели тигрокровов, собираешь буквы. Потом составляешь определенную фразу, и... БАЦ – у тебя дополнительный скил! Новый, а самое главное – уникальный!

– Интересно. А для воинов есть что-нибудь подобное?

– А как же! Вот в прошлом месяце было. Собирали из черепаших панцирей щиты, как пазлы. А до этого, кажется, кольчуги из чьей-то чешуи плели. А скоро «Птичий праздник» стартует – лучники выйдут на добычу специальных перьев, благодаря которым их стрелы станут лететь дальше, попадать точнее, бить сильнее, плюс могут нести в себе какой-нибудь пакостный заряд.

– Весело.

– Очень! Ну, ладно, помчал я. Ты тоже время не теряй, пока бафы мои не слетели, пого- ний тут немного живность.

– Ага, еще раз мерси.

– Если опять тигрокрола увидишь, маякни в приват.

– Лады.

– Хотя вряд ли. Они так часто не встречаются. Ну, все, бывай.

– Пока.

Перед тем как начать охоту, я запросил в базе данных перечень обитающих в данной местности мобов. Список состоял из классических животных с двадцатого по двадцать девя- тый уровень. Половина агрессивных. Из необычных существ только магические совы да ходя- чие деревья, но и те и другие активны только по ночам.

Если честно, не дорос я еще, чтобы тут в одиночку лазать, однако на меня наложены усиливающие заклинания! Грех не воспользоваться ситуацией. Лев снова ринулся в бой! За оставшиеся пятьдесят четыре минуты, на протяжении которых на мне будут висеть супербафы, рошу перебежать не успею, но большую часть пути одолею. А там авось прорвемся!..

Когда пиктограммы положительных эффектов замигали, отсчитывая последние секунды, я остановился перевести дух.

Итак, в заплечном мешке лежат трофеи от поверженных: лося, двух медведей, трех ено- тов, пяти волков, одной лисы и семнадцати белок. Кроме костяного шлема из черепа косола- пого, особо ценного ничего не упало. Так, ерунда: шкурки, кости, жилы, хвосты. Но зато Голо- волом возмужал аж до шестнадцатого уровня! И до следующего апа всего четыре с половиной процента.

Внешне взросление моего персонажа выразилось в увеличении на несколько сантимет- ров роста, заметном выделении рельефа мышцы, появлении на щеках мягкой щетинки. Плюс начавший ломаться голос стал напоминать козлиное бляенье.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.