

Т Е М Н Ы Й Т Р А В Н И К



МИХАИЛ АТАМАНОВ

ТЕСТИРОВЩИК ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ

К Н И Г А # 1

Темный травник

Михаил Атаманов

**Темный травник. Тестировщик
игровых сценариев**

«Автор»

2016

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

Атаманов М.

Темный травник. Тестировщик игровых сценариев /
М. Атаманов — «Автор», 2016 — (Темный травник)

ISBN 978-5-699-91592-7

Скажите, вы готовы работать за бесплатно? Вкалывать на известную корпорацию без праздников и выходных по восемь и более часов ежедневно без оклада только за призрачное обещание возможных «плюшек» в далёком будущем? Наверняка ваш ответ – твёрдое «нет». Но что, если этой работой является игра в самом красочном и реалистичном фэнтезийном мире? И если MMORPG игры – единственное, что у вас действительно хорошо получается в жизни? А если к тому же рядом с вами будет самый близкий вам человек, для которого виртуальная игра и есть настоящая жизнь? Так, может, далёкие призрачные премии, которые окупят все ваши затраты, и не такие уж недостижимые? Рискнёте проверить?

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-699-91592-7

© Атаманов М., 2016
© Автор, 2016

Содержание

Орочья галера	16
Пережить ночь	30
Серая стая	41
Конец ознакомительного фрагмента.	52

Михаил Атаманов

Темный травник. Тестировщик игровых сценариев

В оформлении переплета использована работа художника Владимира Манюхина

© Атаманов М., 2016

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2016

– Играли ли вы когда-нибудь в «Бескрайний Мир»? – собеседование началось с самого неудобного для меня вопроса.

В требованиях корпорации к соискателям этот пункт был прописан однозначно: «Никогда ранее не играл в нашу игру». Подозреваю, если бы я ответил иначе, мое собеседование так и закончилось бы на самом первом пункте.

– А в другие популярные онлайн-игры вы играли, э... Тимур? – Опрашивающий меня немолодой сотрудник кадровой службы, явно уставший к концу рабочего дня, наконец-то соизволил взглянуть на мое резюме и считал имя с экрана.

– Да, конечно. Шесть лет весьма активно зависал в «Королевствах Меча и Магии».

– Зависал... – Жаргонный термин, похоже, моему собеседнику не понравился, мужчина недовольно наморщил лоб. – И каковы были ваши успехи в конкурирующей игре? Чего вы смогли добиться, Тимур?

Сказать ли правду? Или не стоит такое выдавать совершенно незнакомому человеку? Я решил рискнуть:

– Я пять лет полностью обеспечивал себя за счет игры. Не роскошная яхта и вилла на тропических островах, конечно, но на хлеб и на учебу в колледже вполне хватало.

– Почему же «конечно, не яхта»? – неожиданно рассмеялся мой собеседник. – Топовые игроки «Бескрайнего Мира» могут позволить себе и большее в реальной жизни, чем просто океанская яхта. Однако, насколько я знаю, в «КММ» не разрешен вывод игровых денег. Вы ничего не хотите сказать по этому поводу, Тимур?

Все-таки ошибся, не стоило про это рассказывать. Все? Меня сейчас отправят восвояси? Но собеседник неожиданно не стал настаивать на ответе и задал совершенно другой вопрос:

– А почему вы ушли из «КММ»? Хотя ладно, пропустим этот вопрос анкеты, так как понятен ответ: онлайн упал, игроки перетекли в более реалистичный и интересный «Бескрайний Мир», денег перестало хватать.

Я лишь молча кивнул, так как тут действительно даже нечего было добавить. Давно прошли времена, когда наш клан собирал по пять и даже семь тысяч игроков в PvP-рейды на чужую территорию или на супербоссов. Вчера для штурма вражеского замка мы едва-едва наскребли пятнадцать игроков, из которых трое были недельными нубами. И при этом мы... взяли замок! Единственный еще остававшийся во вражеском клане защитник, похоже, даже рад был избавлению от этой обузы и, пожелав нам приятной игры, попытался заодно впарить нам свой аккаунт, так как собирался уходить в «Бескрайний Мир».

Тогда и я окончательно решил – настала пора делать ноги из умирающей, не выдержавшей конкуренции игры. Безумно жаль было вложенных в игровой проект немалых денег – когда-то для лечения сестры мне пришлось продать доставшуюся после смерти родителей квартиру, и значительную часть оставшихся денег я вложил в виртуальную землю возле одной из столиц «Королевств». Тогда ежедневный онлайн «Королевств Меча и Магии» рос, количество игроков с каждым днем увеличивалось, и приобретение казалось мне выгодным вложением капитала. Кто же мог предположить, что буквально через две недели после той рис-

кованной покупки никому не известная компания «Бескрайний Мир» запустит свои игровые сервера? И что эта новая компания всего за три года станет самой крупной и богатой корпорацией планеты, перетянув в свой до жути реалистичный мир сотни миллионов геймеров со всех стран земного шара? Сейчас стоимость моей виртуальной недвижимости в «Королевствах» упала настолько, что даже не оправдывала бы затраченного на ее реализацию времени.

Сотрудник кадровой службы на пару минут углубился в чтение моего резюме, а потом поднял на меня глаза и проговорил с улыбкой:

– Паладин-человек триста десятого уровня, лучник-дроу двести семидесятого, маг-полуэльф сто девяностого... Неплохо-неплохо, конечно. Тимур, а вас ставили в известность, что в «Бескрайнем Мире» у игрока может быть только один персонаж и сменить или удалить его невозможно? Только так можно добиться должного уровня слияния и сопереживания, чтобы воспринимать игровой мир как полноценную реальность.

Я лишь молча кивнул. Как же не знать... Именно эта особенность «Бескрайнего Мира» меня и смущала больше всего с того самого момента, как я увидел в Сети объявление об имеющихся вакансиях тестировщиков. Дело в том, что в «Бескрайний Мир» я уже пробовал играть. Вот только случилось это три с лишним года назад, проект тогда находился еще на стадии открытого бета-тестирования и показался мне весьма и весьма «сырым». Никакого обучения, никаких гайдов и игровых подсказок тогда еще не имелось. Прорисовка той местности, куда я попал, оказалась лишь схематической, никаких «чарующих манящих горизонтов и красочных волшебных-реалистичных закатов», как гласят современные рекламные плакаты, в «Бескрайнем Мире» тогда не существовало даже близко.

Да я и играл-то всего минут семь – создал себе варвара первого уровня, взял двуручный топор, вышел из нубо-локации и прямо возле поселка нос к носу столкнулся с летучими мышами-вампирами уровня так семидесятого. Слились они меня в секунду, ждать воскрешения в точке респа нужно было целый час, а потому я плюнул на такой дисбаланс и удалил сырой недоделанный продукт. Сейчас же очень надеюсь, что та неудачная попытка никак не повлияет на возможность моей работы «тестировщиком игровых сценариев», как официально звучала предлагаемая корпорацией вакансия.

– Что же, Тимур, игровой опыт у вас действительно имеется, проблем со здоровьем нет, да и поведение кажется мне вполне адекватным. Я не вижу никаких формальных препятствий для работы в нашей корпорации. – Мужчина еще раз улыбнулся мне, протянул электронный планшет с какой-то опросной анкетой и направил в сторону небольшого зала, где должно было состояться тестирование и последующий инструктаж.

Я прошел в зал, достал телефон и, делая вид, что фотографируюсь на фоне красочного рекламного плаката с синим водным драконом, отправил сообщение:

«Собеседование успешно прошел».

Почти мгновенно телефон едва заметно завибрировал, пришел ответ:

«Сообщи начальные условия и не спеши. Пробью по форумам».

И вот я уже сидел в кресле и на экране выданного мне сотрудником корпорации планшета расставлял в полях галочки, отвечая на многочисленные вопросы о здоровье, семейном положении, судимостях и вредных привычках. Во второй части анкеты вопросы оказались совершенно другого типа, явно направленные на поиск наиболее близкого по характеру пути развития игрового персонажа.

Рядом со мной старательно корпели другие соискатели – преимущественно такие же молодые парни и девушки, хотя встречались и более старшие, и даже пожилые. Я достаточно быстро построил для себя представление о собравшемся коллективе. Отчисленные за прогулы и неуспеваемость студенты, попавшие под сокращение офисные работники, разорившиеся брокеры, безнадёжные игроманы, отчаявшиеся найти нормальную работу пенсионеры... Если

обобщить, вокруг меня сидели неудачники, не нашедшие себя в реальной жизни, – именно так я охарактеризовал бы собравшихся.

Себя я к неудачникам не относил, хотя готов был согласиться с тем, что весьма органично вписываюсь в собравшийся коллектив: мне уже двадцать два года, но ни работы, ни постоянной девушки, ни денег, ни даже собственного жилья. И вот даже непонятно, чего же мне не хватает? Ум вроде присутствует, я с отличием окончил колледж по специальности «химик-исследователь». Разговор вести умею, привлекательной для девушек внешностью природа не обделила, да и занятия спортивной гимнастикой не пропали даром. Я легко знакомился с девушками, но все мои подружки почему-то рано или поздно уходили к другим парням. А если прознавали, что на попечении у меня находится неходячая младшая сестра-инвалид, то момент расставания случался немедленно. Это было досадно, но променять мою младшую сестру на этих размалеванных кукол я бы не согласился ни за что.

Моей сестренке Валерии было одиннадцать, когда в управляемый отцом «Флайер» на полной скорости врезался пытающийся оторваться от полиции угонщик. При столкновении и последовавшем падении разбитой машины с тридцатиметровой высоты погибли мать с отцом, а младшая сестра лишилась обеих ног и получила множественные переломы и травмы. И хотя полиция признала моего отца невиновным в аварии, легче от этого не стало – чтобы оплатить лечение Лерки и другие расходы, мне пришлось продать доставшуюся по наследству квартиру в хорошем районе мегаполиса.

Для сестры я заменил не только родителей, но и друзей, психологов и весь остальной мир. Труднее всего было сразу после аварии – искалеченная Валерия не видела смысла в своем существовании, она не раз просила меня достать ей сильнодействующее снотворное, чтобы уснуть навсегда. Я как мог отговаривал сестру от суицида и день за днем находил ей новые стимулы жить. Сперва такими маленькими радостями были прогулки на улицу. Мы жили возле центрального парка, и там было хорошо. Но после того, как из-за отсутствия денег мы вынуждены были переселиться из центра мегаполиса на окраину, прогулки прекратились по просьбе самой Лерки – сестре было невыносимо больно переносить насмешки соседской детворы, которая дразнила и закидывала камнями искалеченную девочку.

Новой отдушиной, позволяющей на время забыть о собственной физической ущербности, для безногой девочки стали виртуальные миры компьютерных игр. Вот только сколь-нибудь ощутимых денег такое времяпрепровождение нам не проносило, и даже, скорее, наоборот. Особенно плачевной ситуация стала в последние месяцы, когда выбранный несколько лет назад игровой мир «Королевств Меча и Магии» начал откровенно загибаться...

Я встряхнул головой, отгоняя грустные мысли, и вернулся к анкете. Достаточно быстро ответив на вопросы, остановился на самом последнем пункте: «Желаемая форма оплаты труда». Вариантов предлагалось два – фиксированный ежемесячный оклад или возможность вывода игровой валюты и обмена ее на реальные деньги. В «Бескрайнем Мире», как и в большинстве массовых игр, разрешен был только донат – ввод реальных денег в игру, но никак не обратный процесс. Исключение делалось только для сотрудников собственной корпорации, на которых запрет не распространялся, и выводимая ими из игры виртуальная валюта являлась оплатой их труда.

Собственно, именно ради этой возможности я так стремился получить работу при корпорации «Бескрайний Мир». Ведь понятно, что таким жалким неудачникам, какие собрались тут в зале, ни одна вменяемая организация не станет платить богатые оклады. Зато законная возможность переводить игровые деньги в реальные... Чем черт не шутит? Вдруг мой персонаж сможет добиться богатства в игре, это сразу бы решило и финансовые проблемы в реальной жизни. При этом мы с сестрой прекрасно понимали, что на одного счастливица придутся тысячи тех, кто ошибся в выборе и, в поте лица вкалывая на корпорацию, в итоге не заработает даже минимального оклада. Но это был наш общий осознанный выбор.

Меня толкнула сидящая рядом немолодая полноватая тетка с внешностью типичного бухгалтера. Тетка дошла до вопроса про «харизму» и громким шепотом спрашивала у соседей по залу, что это вообще такое. Я не расслышал, что ей ответил сидящий с противоположной от меня стороны парень, изо всех сил старавшийся при этом сохранять серьезное выражение лица, но тетка неожиданно густо покраснела и стала строчить на планшете текст со скоростью принтера, прикрывая написанное левой рукой. Я покачал головой – нет, мне с такими однозначно не по пути, – и решительно поставил галочку напротив пункта «вывод игровой валюты».

Все, выбор сделан. Назад пути нет. При этом я старался отбросить мысли о том, что на банковском счету у меня сейчас не просто нет денег, а висит просроченный кредит, на который каплют штрафные проценты. Если в ближайшие недели не погасить хотя бы часть долга, мою карту банк может заблокировать. Да и хозяйке за аренду комнаты мы с сестрой задолжали уже за три месяца, она уже несколько раз грозилась нас выселить. Без стабильного оклада будет очень и очень трудно...

Но я снова решил рискнуть, как тогда при покупке игровой недвижимости в «Королевствах Меча и Магии». Вот только на этот раз на кону стояла даже не двухкомнатная квартира в престижном районе мегаполиса, а все, что у нас с сестрой осталось.

* * *

– Итак, внимание! – На небольшой сцене появился элегантно одетый смуглый мужчина с кучерявыми темными волосами. – Меня зовут Александро Лавриус, я директор специальных проектов корпорации «Бескрайний Мир». Именно в рамках одного из таких проектов и были открыты вакансии тестировщиков игровых сценариев, отрабатывать которые будете именно вы. Да что с микрофоном-то?

Действительно, микрофон издал мерзкий скрежещущий звук, от которого у меня свело зубы. Испуганная молодая ассистентка директора проворно выбежала на сцену, поправила закрепленный у воротника Александро микрофон и поменяла на нем какие-то настройки. Директор проводил подчиненную весьма недовольным взглядом, обещающим девушке большие неприятности, и продолжил:

– О, сразу нужно было так. Итак, сперва небольшая вводная часть. Виртуальный «Бескрайний Мир», в котором вы окажетесь, и на самом деле создан весьма обширным. Не бесконечным, как могло кому-то показаться из названия игры, но все же весьма и весьма просторным. По площади он уже сейчас не уступает реальному земному, так что путешествовать и открывать новые интересные локации можно практически бесконечно. Сейчас в «Бескрайнем Мире» обитает порядка двухсот сорока миллионов игроков, и это количество продолжает увеличиваться на два-три миллиона в месяц. Казалось бы, наша корпорация должна гордиться достигнутым результатом и почитать на лаврах, но у руководства постоянно имеются все новые и новые грандиозные планы, так что развитие игрового проекта идет полным ходом. Однако департамент планирования увидел определенные риски в среднесрочном будущем, и директорат согласился с оценкой угроз.

Основных проблем видится две. Первая из них – несмотря на обилие в «Бескрайнем Мире» всевозможных рас с их уникальными свойствами, семьдесят восемь процентов игроков выбирают геймплей за людей. Явный дисбаланс. А если учесть, что еще семнадцать процентов играют за разнообразных эльфов и полуэльфов, а три процента за дварфов, то мы получаем самую настоящую проблему – на долю всех остальных доступных для выбора рас, а таких более сотни видов, приходится лишь два процента игроков.

Причин возникшего перекоса множество, не последняя из которых – у потенциально новых игроков практически нет перед глазами положительных интересных примеров игр за непопулярные расы. Зато все игровые форумы пестрят подробнейшими гайдами по людям-

паладинам, лесным эльфам-лучникам, дроу-магам и полуэльфам-ассасинам. Нет ничего удивительного, что новые игроки боятся непроверенных путей и выбирают именно те расы и классы, игровые задания по которым и пути развития давно детально изучены во всех подробностях. В результате в «Бескрайнем Мире» появляется очередной человек-паладин, эльф-лучник или дроу-некромант, которыми и так уже переполнен игровой мир. У наших пользователей справедливо теряется чувство собственной уникальности и интерес к игре, когда они ежедневно встречают скопированные по шаблону аналогичные персонажи.

Вторая проблема – выбор места обитания. Перед игроками простирается поистине бескрайний мир, который при необходимости может быть еще расширен. Однако даже существующий ресурс абсолютно не востребован – девяносто процентов игроков проживают в нескольких крупных городах-мегаполисах или поблизости от них. Причин такой скученности также много, но прежде всего экономическая – в города стекаются ресурсы, в городах крутятся деньги, в городах имеются банки, в которых игроки могут безопасно хранить сбережения. Поэтому, несмотря на высокие цены на жилье и ресурсы, игроки все равно стремятся жить в городах. Миллионы созданных талантливыми дизайнерами красивейших локаций со своими уникальными заданиями и обитателями стоят невостребованными, и при этом мы фиксируем растущее недовольство игроков, что «все давно изучено, нет ничего нового, становится скучно».

Зачем я это вам рассказываю? Как многие уже наверняка сообразили, никто из вас при распределении не получит расу человека или эльфа, не станет очередным рыцарем или лучником. Да и возникнете вы в игре в таких глухих дебрях, откуда добраться до обжитых мест будет весьма и весьма проблематично, к тому же подобный переход будет однозначно неодобрительно рассматриваться нашей корпорацией. У всех вас старт игры будет альтернативным, рассчитанным на встречи с опасностями и трудностями, и это неспроста. Как показывают результаты наших тест-групп, именно успешное преодоление сложностей и испытаний для игроков является тем якорем, который затем прочно удерживает их в игровом мире. Со временем мы надеемся сделать именно такие стартовые локации для всех новичков, и одной из ваших задач как раз является проверка возможности выживать и прокачивать персонаж в достаточно суровых условиях.

Ваша группа – одна из множества набранных в последние недели, которые пробуют новые нестандартные решения и комбинации, набивают шишки, но зато создают при этом интересные гайды и красочно описывают прелести игры за необычные расы, классы и профессии. Сразу предупреждаю – мало кто из вас успешно пройдет испытательный срок и будет принят на постоянную работу, так как нашей корпорации требуются лишь действительно креативные личности и уникальные истории, которые вызовут живой отклик существующих и потенциальных игроков. Но в любом случае, даже если вы не пройдете испытательный срок, для всех вас это станет бесценным опытом подобной работы да и прекрасной возможностью окунуться в «Бескрайний Мир» с полной гаммой ощущений через самые современные технологии.

Сейчас вам всем раздадут карточки персонажей, которые система автоматически подбрала для вас на основе результатов тестирования. После того как мои помощники ответят на возникшие вопросы, вы должны будете еще сегодня до окончания рабочего дня зайти в кадровый отдел и оформить трудовые договоры, после чего можете с завтрашнего утра приступать к работе.

– А можно уже сегодня начать играть? – Вопрос задал полноватый парень, чье бледное лицо обильно покрывали подростковые прыщи.

Выступающий Александро Лавриус посмотрел поверх нас на настенные часы, потом что-то тихо уточнил у молоденькой ассистентки, после чего ответил:

– Вы сможете приступить к работе хоть сразу после оформления трудового договора. Вот только при этом стоит учитывать, что в «Бескрайнем Мире» сейчас почти четыре часа вечера, а темнеет в девять. Пока вы сходите в кадровую службу, пока вас проводят к месту

работы и проведут инструктаж по управлению вирт-капсулой, пока вы создадите персонаж, разберетесь с обучающими заданиями и выйдете в основной мир... У вас останется не так уж много времени, чтобы найти безопасное место для ночлега. Ночи же в «Бескрайнем Мире» за пределами городов и других безопасных локаций – весьма и весьма суровый и опасный период. С большой уверенностью можно предположить, что монстры вас сожрут. При этом вы потеряете часть накопленного опыта и целый час времени на возрождение. Но если хотите рискнуть и приступить к работе прямо сегодня, почему бы и нет? Если сумеете выжить первой ночью, это станет полезным опытом для вас и положительно скажется на вашей дальнейшей карьере тестировщика.

* * *

Гоблин-Травник? Я с недоумением посмотрел на доставшуюся мне карточку. Даже достал смартфон, чтобы поискать информацию о гоблинах в «Бескрайнем Мире». Первая же информационная ссылка наградила меня следующим текстом, взятым с форума по игре:

Гоблины – это мерзкие маленькие уродцы, которые пакостят, воруют овощи с огородов и нападают на одиночных путешественников. К счастью, гоблины весьма слабы, так что справиться с ними может даже полный нуб. Иногда можно встретить целые поселки гоблинов – неплохие источники опыта, на которых удобно прокачивать персонажей начальных уровней. Непонятно зачем, но разработчики сделали эту НПС-расу доступной для игры. Хотя лично мне трудно представить того идиота, который решит выбрать это зеленое убожество. Особенно с учетом просто запретительных штрафов на интеллект и силу у этой расы, которые делают практически невозможным прокачать из гоблина нормального мага или бойца. Чисто теоретически я могу представить игрока-гоблина в виде лучника или арбалетчика из-за бонусов на ловкость и зоркость, но я таких извращенцев ни разу не встречал, так как аналогичные бонусы у любых разновидностей эльфов оказываются существеннее. Ах да, у этих зеленых уродцев еще и существенный штраф на отношение с людьми, так что путь в любую нормальную игровую локацию для гоблинов по определению закрыт.

И после таких вводных о гоблинах, которые видит начинающий игру новичок, разработчики «Бескрайнего Мира» еще удивляются, что за эту расу никто не желает играть?!

Составителем текста являлся некий Лесовик Переросток, человек-друид двести четвертого уровня, как показывала справка по персонажу. Любопытства ради я проверил еще штук семь разных ссылок, но везде оказывалась подобная малопривлекательная информация. Отправив сестре сообщение о доставшемся мне персонаже, я продолжил усиленно просматривать гайды по гоблинам и травоведению.

От чтения меня отвлек непонятный шум поблизости. Я поднял голову. Директор давно ушел, и сейчас с ассистенткой спорила та самая тетка-бухгалтер, которая ранее интересовалась харизмой.

– И что вас не устраивает в предложенном системой персонаже? – ровным, даже скучающим голосом интересовалась сотрудница корпорации.

– Что не устраивает? Сама Дриада-Танцовщица! Я посмотрела на форуме игры, что дриады не носят одежду! Жуть какая! Я искала нормальную работу в офисе, пусть даже с ненормированным графиком, но вовсе не нанималась устраивать стриптиз!

Ассистентка директора после случая с микрофоном сама была на взводе, а потому даже не пыталась скрывать своего раздражения:

– Система посчитала такой персонаж для вас оптимальным. Но если предложенный выбор не устраивает, вынуждена сообщить, что вы не прошли испытательный срок и первой покидаете группу...

Я обратил внимание, как глумливо ухмыльнулся тот парень, который ранее что-то втолковывал моей соседке про харизму. Наверняка ведь странный выбор системы – результат его умышленно неверной подсказки. Ассистентка требовательно протянула руку, собираясь взять карточку персонажа из рук тетки, но тут с задних рядов раздался молодой женский голос:

– Подождите! А можно мне обменяться с ней персонажами? – Симпатичная стройная девушка с длинной темно-каштановой косой до пояса встала со своего места и направилась к сцене. – Я тоже посмотрела уже вводную информацию о дриадах. У них действительно не предусмотрены слоты экипировки, кроме колец и браслетов, но зато все это компенсируется другими бонусами расы. К тому же класс Танцовщица очень гармонично дополняет сильные стороны дриады – привлекательность, очарование, огромные бонусы на реакцию любых представителей противоположного пола.

Ассистентка директора согласилась:

– Именно так. Тут действительно есть на чем сыграть и получать опыт персонажа, к тому же путь Дриады-Танцовщицы весьма необычный. По нему нет ни одного нормального гайда, и успешное развитие такого персонажа практически гарантирует прохождение испытательного срока.

Бухгалтерша скривилась и пробурчала недовольно:

– Это еще нужно посмотреть, что за гадость мне подсунут... Что может быть хуже голой танцовщицы? – Она взяла из рук девушки картонную карточку и вчиталась. – О! Да! Да! Гремлин-Банкир! О такой роли я мечтала всю жизнь!

Немолодая женщина едва не расцеловала доставшуюся ей новую карточку, красивая девушка согласилась стать Дриадой-Танцовщицей. После этого возгласы из зала слышались со всех сторон:

– Может, кто хочет обменяться на Тролля-Людоеда?

– Обменяю Домового-Пакостника на другой класс!

– Нужен кому Орк-Звездочет? Обменяю на любой боевой персонаж!

Не дожидаясь окончания этого «шоу уродцев», я встал и направился в кадровый отдел. Гоблин-Травник – это, оказывается, еще очень круто. Меня вполне устраивал такой персонаж.

* * *

Хоть я и старался внешне сдерживать свои эмоции, но находился под сильным впечатлением от великолепия и размаха корпорации. Высоченный небоскреб компании «Бескрайний Мир» имел, оказывается, и многочисленные подземные этажи. Некоторые из них лифт проехал без остановки, но сквозь прозрачные стеклянные двери я увидел вооруженных хорошо экипированных охранников в армированных бронекостюмах и противогазных масках. Как сказал сопровождавший меня доброжелательный парень-техник по имени Артем, на этих закрытых для простых смертных подземных этажах располагалась святая святых корпорации – сервера игрового мира, доступ к которым получить было труднее, чем проникнуть в банковские хранилища золота. Эти технические этажи были напичканы бесчисленным количеством защитных систем и заполнены отравляющим газом, чтобы исключить у злоумышленников даже самую мысль о проникновении.

Затем мы без остановки проехали через подземные гаражи, заполненные роскошными машинами и флайерами. Двери лифта открылись на этажах отдела тестирования, и я узрел ЭТО – огромный, уходящий в бесконечную даль зал с высоченными эстакадами и многочисленными рядами внешне одинаковых небольших боксов. Мы с Артемом прошли по длинному балкону и остановились перед одной из полупрозрачных дверей. Я непонимающе уставился на надпись: «4-16А».

– Четвертый этаж, сторона «А», шестнадцатый бокс. Здесь тебе и предстоит работать. Заходи, располагайся, снимай свою куртку. – Мой провожатый заходить внутрь не стал, но указал на стул и вешалку на стене. – В каждом боксе имеется выдвижной столик и встроенный холодильник, так что у тебя будет возможность хранить продукты и перекусывать перед работой. На эстакаде через каждые пятьдесят кабин расположены уборные, а в обоих концах балкона еще и душевые комнаты. Но учитывай, тут на весь ряд из трехсот кабин всего два душа, так что особо не рассчитывай застать их свободными, особенно вечером, под конец рабочей смены. Здравствуйте! Удачного вам игрового дня!

Последние фразы Артем произнес красивой, я бы даже сказал – шикарной женщине с роскошными рыжими волосами, с гордым видом прошедшей мимо моего бокса. Длинное изумрудно-зеленое платье и туфли на каблуках, на голове шляпа с широкими полями, на пальцах рук сверкали драгоценные перстни. На Артема красавица даже не взглянула, меня, похоже, и вовсе не заметила, прошла еще метров пятнадцать и остановилась перед такой же стандартной дверью. Пикнул электронный ключ, и загадочная незнакомка скрылась внутри своего бокса.

– Кто она? – поинтересовался я вполголоса у замершего столбом техника.

Артем вздрогнул и вернулся в реальный мир.

– Кто? Да откуда я могу знать? Работает здесь в корпорации. Приходит под вечер, уходит лишь утром. Видимо, отыгрывает какого-то ночного персонажа. Видимо, хорошо играет и получает неплохо – я однажды видел, как она ставила в подземный гараж роскошный спорткар, на какой мне не накопить даже за всю жизнь. Но за кого именно она играет, понятия не имею – мы не видим ваших игровых аватаров, только помогаем технику настраивать. Вообще-то, элитным игрокам полагаются свои отдельные кабинеты на верхних этажах офиса, но ей, видимо, удобнее спускаться сюда из подземного гаража. Ладно, я что-то отвлекся. Раздевайся, давай настрою сенсорный костюм и шлем под твоё тело.

Едва за Артемом закрылась дверь, я достал телефон и передал сестре сообщение, что готов.

«Вызови на экране консоль и сообщи номер вирт-капсулы и игровой сессии. Постараюсь подключиться».

Я набрал с клавиатуры техническую команду и сфотографировал на камеру телефона нужную информацию.

«Подожди пять минут, начнем одновременно».

Я надел наспигованный электродами костюм и улегся в вирт-капсулу. Поглядывая на отображаемый на небольшом мониторе таймер, выждал пять минут, после чего закрыл крышку вирт-капсулы, отрезая себя от реального мира. Экран перед глазами стал светлеть...

Получен урон 2757 единиц (Укус Проклятой Летучей мыши). Вы умерли.

* * *

Что за ерунда?! Сообщение выскочило сразу, едва пошла загрузка картинки. Надпись постепенно исчезла, после чего наступила темнота. Прошла минута, вторая, может, еще несколько. Ничего не происходило. И это все? Ни интерфейса игры, ни каких-либо окон меню, только кромешная тьма вокруг. Явно что-то пошло не так. Летучие мыши! Точно! Именно они были последним, что я видел при своей недолгой игре за варвара. Значит, сейчас меня вытащат из капсулы и выгонят с работы за то, что я соврал при ответе на самый первый пункт опроса.

Вдруг мир просветлел. Появилось окно создания персонажа. Фух, чудом пронесло. Так, что я вижу? Гоблин-Травник первого уровня, поменять расу и класс невозможно.

Имя персонажа: Амра.

Тут меня снова прошиб холодный пот. Когда я создавал варвара, то первым делом попытался дать ему имя «Конан» в честь самого известного персонажа-варвара, но имя оказалась занято. Тогда я проверил альтернативное имя этого известного героя – «Амра» и смог занять его. Насколько я успел ознакомиться с изменившимися за прошедшие три года правилами игры, имя любого персонажа в игре должно было состоять из двух слов: «Антон Злобный», «Ахмед Гад_Ползучий», «Елена НуОченьПрекрасная». Но у меня осталось старое имя, причем состоящее всего из четырех букв...

Нуб с таким именем? Ну «совсем не палюсь» как сотрудник корпорации. Хотя, в общем-то, я был не против – хоть какая-то уникальность. Теперь настало время разобраться с внешностью и характеристиками.

На меня глядела зеленая рожа, отличающаяся огромными глазами и ушами внушительных размеров. Система предлагала поиграться с настройками, вырисовав из этой стандартной заготовки гоблина нечто более персонифицированное и соответствующее моему вкусу, но делать этого я пока что не стал. Как сообщала подсказка, бесплатно сменить внешность персонажа разрешалось вплоть до десятого уровня включительно, так что торопиться с этим вопросом было необязательно. Сейчас гораздо более важным для меня было другое – директор Алесандро Лавриус говорил, что времени до заката оставалось совсем немного, так что я не хотел терять ни минуты на всякую ерунду.

Прежде всего требовалось разобраться с бонусами и штрафами расы гоблинов. К сожалению, насчет штрафов Лесовик Переросток не соврал:

Штраф 50 % к скорости увеличения Интеллекта.

Штраф 50 % к скорости увеличения Силы.

Штраф -20 к отношению со следующими расами: люди, эльфы, дварфы, гномы, драконы.

Штраф -20 % к получаемому опыту.

Действительно, штрафы оказались крайне неприятными, особенно меня расстроило меньшее количество получаемого опыта по сравнению с обычными игроками. Отрицательные свойства расы гоблинов едва ли компенсировались бонусами:

Бонус 30 % к скорости увеличения Ловкости.

Бонус 30 % к скорости увеличения Восприятия.

Бонус +20 к отношениям со следующими расами: гоблины, орки, кобольды, огры, гиганты.

Бонус +30 к реакции лесных и болотных тварей.

Бонус +30 % к скорости передвижения в лесу и на болотах.

Наконец я добрался и до основных характеристик своего ушастого гоблина. У каждого персонажа в «Бескрайнем Море», будь то НПС или реальный игрок, существовало шесть основных характеристик: Сила, Ловкость, Интеллект, Телосложение, Восприятие и Харизма. В целом все оказалось стандартно и понятно. Сила влияет на наносимый рукопашным оружием урон и максимальный переносимый вес. Ловкость важна для стрелкового оружия и уклонения. Интеллект позволяет понимать свойства предметов, а также определяет количество маны и силу заклинаний для всевозможных волшебников. Телосложение влияет на количество очков жизни, а также на выносливость. Восприятие – это зоркость, обоняние и хороший слух персонажа, а также шанс находить спрятанные предметы. И, наконец, Харизма – некая характеристика, от которой зависит отношение окружающих к твоему персонажу.

Существовало несколько способов поднять основные характеристики: распределить получаемые с каждым уровнем очки характеристик, повысить характеристики за счет прокачки основных навыков персонажа или поднять магическими предметами.

Имя	Амра
Раса	Гоблин
Класс	Травник
Опыт	0 из 100
Уровень персонажа	1
Количество жизни	15/15
Очки выносливости	15/15
Характеристики	
Сила (С)	2
Ловкость (Л)	2
Интеллект (И)	2
Телосложение (Т)	2
Восприятие (В)	2
Харизма (Х)	2
Нераспределенных очков	3
Основные навыки (выбрано 2 из 4)	
Травоведение (В Л)	1
Торговля (Х И)	1
Вторичные навыки (выбрано 0 из 4)	

Два навыка из числа основных разработчики добавили моему персонажу принудительно – Травоведение и Торговлю. И если с первым вопросов у меня не возникло (все-таки трудно представить Травника, не разбирающегося в травах), то вот Торговля несколько смутила. Удалить Торговлю из навыков не получилось – судя по всему, по замыслам разработчиков мне предстояло отыгрывать эдакого слоняющегося по лесам и полям мелкого гоблина, который собирает пучки трав и сдает местным торговцам. И Торговля мне требовалась, чтобы хитрые барыги совсем не оставили без штанов моего туповатого персонажа с Интеллектом табуретки. Несколько смутили буквы в скобках рядом с названиями навыков, но я быстро сообразил, что это как раз те характеристики, которые персонаж постепенно поднимает, используя этот навык.

Три свободных очка характеристик, как же это мало! Поиграв немного с параметрами и почитав их описания, я обнаружил, что уровень жизни и количество очков выносливости зависят лишь от Телосложения персонажа. Ладно, одну свободную единицу добавлю именно туда. Количество хитпоинтов выросло до 21 единицы, а очков выносливости до 20.

Затем Ловкость. Судя по гайду Лесовика Переростка, да и по бонусам расы гоблинов, именно Ловкость станет основным параметром моего ушастого. Вкладываю туда сразу две единицы, доводя до четырех. Вроде все. Хотя... В самый последний момент, когда я уже собирался начать игру, меня смутил крайне низкий Интеллект моего гоблина. В описании к навыку было прямо сказано, что Интеллект меньше трех – это неспособность даже членораздельно разговаривать и понимать речь. Эдак мой гоблин и общаться-то нормально не сможет с другими игроками или НПС и не поймет задания и подсказки. Уменьшив Харизму до минимума (был и так не красавец, а стал и вовсе форменное чудовище), я выкроил единичку характеристик, которую вложил в Интеллект.

Теперь все. Поехали!

Орочья галера

Страх. Холод. Боль. Голод. Избитое тело ныло и кололо. Сквозь усталость и боль доносились какие-то громкие звуки. Я попытался было отрешиться от них и забыться дальше в успокаивающем сне, но звуки становились все громче и громче. Звон оружия, крики ярости и хрипы умирающих. Мои ноздри уловили запах пролитой крови. С огромным трудом приоткрыв веки, я обнаружил себя в каком-то темном помещении на полу, посыпанном слоем гнилой соломы. Попытался пошевелиться и понял, что на моем левом запястье плотно закреплен тяжелый металлический браслет, цепь от которого шла к вбитой в стене скобе. Я пленник?

В пределах видимости пробежал одетый в кожаную броню высокий орк с кривой саблей, и буквально через пару-тройку секунд я увидел его опадающее окровавленное тело. Убийца орка, а им оказался огромный, закованный в латы человек, подошел к телу на полу и расчетливо добил орка, проткнув тому грудь коротким копьём.

– Вроде последний! – прокричал он кому-то вдаль, и хриплый голос ответил ему:

– Отлично! Освобождай пленников и скорее отводи на наш корабль! Эта орочья галера сейчас разобьется о прибрежные скалы!

Меня сейчас освободят! Я не успел даже обрадоваться, как громадный воин повернулся в мою сторону, пригляделся повнимательнее, после чего брезгливо скривил физиономию и проткнул меня копьём!

* * *

Снова наступила темнота. Я лежал ошарашенный и до конца так и не мог поверить в случившееся. Человек меня убил или, по крайней мере, серьезно ранил, хотя по сюжету явно должен был спасти! Почему?

Внутренний голос усмехался и глумливо подсказывал, что по-другому и быть не могло – у расы гоблинов и так имелся штраф – 20 к реакции людей, а я еще и Харизму полностью убил. И теперь именно так со мной будет поступать каждый встреченный человек, эльф или дварф.

Снова появилась боль, и я приоткрыл глаза. Мир виделся в темных и красных тонах. Я по-прежнему лежал на старой прелой соломе, вот только сейчас эта солома к тому же пропиталась густой темной кровью. Моей кровью.

+1 XII. Регенерация.

Нанесенная копьём рана на животе почти затянулась, но уровень здоровья пугающе мерцал на отметке 3 из 21. Кстати, не знал, что у гоблинов бывает регенерация здоровья. Почему же про это не написано ни в одном из гайдов? Или регенерацию недавно ввели для популяризации расы? В любом случае... как же болит рана на животе! Хочешь не хочешь, а приходится признавать, что умирать крайне неприятно даже в компьютерной игре.

Непонятно, о чем бы я дальше думал и что делал, если бы вдруг из-за деревянной перегородки не выбежала крыса.

Крыса, 1-й уровень.

Зверек заинтересованно водил носом, принюхиваясь к пьянящему запаху крови. Я слегка пошевелился, подтягивая поближе свою правую ногу. Крыса моментально развернулась в мою сторону, но убегать не стала и принялась рассматривать меня, причем явно с все более возрастающим гастрономическим интересом. Наверное, в здоровом состоянии мой гoblin с подобным зверем легко бы справился, но когда все твоё здоровье – три жалких хитпоинта... Да она же меня сейчас просто-напросто загрызет!

Видимо, зверь пришел к такому же выводу и уверенно направился в мою сторону. Того, что произошло дальше, не ожидали ни я, ни крыса:

Нанесен урон: 10 (Укус Вампира). Восстановление здоровья +5 ХП.

Получен опыт: 8 Ехр. Получен предмет: Крысиное мясо (еда).

Получено достижение: Дегустация (1/1000).

Получена расовая способность: Вкус Крови (+1 % наносимого повреждения за каждое убитое Укусом Вампира уникальное существо).

Открыт параметр: Утоление Жажды (текущее состояние 10/15).

Несколько долгих секунд я сидел, чувствуя во рту мерзкий привкус крысиной крови и переваривая (во всех смыслах этого слова) случившееся. Я – вампир? Открытое для проверки окно персонажа не оставляло в этом никаких сомнений:

Раса: Гоблин-Вампир.

Впрочем, вторую составляющую расы возможно было скрыть, просто поставив галочку в специальное поле «не показывать другим игрокам». Вчитавшись в описание расы Вампир, я возблагодарил небеса и разработчиков игры за эту предоставленную возможность не выдавать себя:

Штраф -50 к реакции всех живых рас при обнаружении вампира.

Штраф: Законная цель для убийства игроками и НПС живых рас при обнаружении.

Штраф: Невозможность скрывать свою сущность в состоянии Жажды Крови.

Штраф: Мгновенная смерть при попадании солнечного света.

Вот это влип... С этого момента архиглавнейшей для меня задачей становилось сохранение этой тайны. Из «плюшек» на первом уровне вампиру предоставлялась регенерация +1 ХП/минуту и дополнительный (к правой и левой руке) тип удара:

Укус Вампира, стоимость 10 ОВ (очков выносливости).

*Наносимый урон: (1–6)*Сила Персонажа, 50 % нанесенного урона переходит в Лечение.*

По спящей, оглушенной или парализованной цели 100 % проходит специальная атака, на выбор Вампира: (Мгновенная смерть/Крепкий сон 6 часов/Заражение вампиризмом).

Я еще раз вчитался в описание этого удара. Не существует никаких ограничений на уровень убиваемого существа? Получается, я могу с одного укуса завалить монстра хоть сотого уровня, если мне посчастливится обнаружить его спящим? Это же какой источник опыта для прокачки персонажа! Да и игроков так можно... Стоп, одернул я себя. Стоит мне хоть раз использовать эту способность против игрока, и все – моя тайна окажется раскрыта. Я стану жертвой охоты, и меня раз за разом станут убивать просто за то, что это допускается правилами. Каждая смерть – это боль и потерянный опыт. Так что тайну вампиризма требовалось хранить и беречь.

– Кто там шумел? – словно воплощая мои страхи, из-за перегородки послышался чей-то голос.

Я аж подпрыгнул от неожиданности и на всякий случай быстро вытер губы тыльной стороны ладони – не хватало еще, чтобы незнакомец увидел на моем лице кровь.

– Крыса быть. Нападать. Сложно справишься, – ответил я.

Что за ерунда?! Говорил я совсем по-другому, но с моих уст срывались лишь такие косноязычные рубленые фразы. Все-таки даже три очка в Интеллекте маловато, и страшно было представить, как мой персонаж разговаривал бы при меньшем значении.

– Крыса? Да, видел ее. Долго на меня смотрела, но потом все же дальше побежала. Ты не придумал еще, как можно цепь с руки снять? У меня силы не хватает.

Получено задание: Сбежать с галеры работоторговцев. Класс задания: Обязательное, обучающее. Награда: 80 Ехр, выход в игровой мир.

– Цепь не знай. Болеть. Копьем тыкай. Человек.

Из-за стенки послышался странный булькающий смех моего собеседника.

– Представляю, какая у тебя Харизма, если тебя захотели убить вместо того, чтобы спасти. И странно, что не убили: у всех солдат двадцать пятый уровень, по идее они должны были тебя с одного удара на перерождение отправить. А меня вот солдаты попросту не заметили – как только в трюме началась бойня, я взял себе навык Скрытность и даже успел его до второго уровня прокачать, пока тут активность была. Хотя поспешил я скрываться – может, и освободили бы меня вместе с другими пленниками. Или на перерождение отправили бы, и я возник бы вон там на месте возрождения уже без цепи.

Я испуганно замер. Точки возрождения, про которую говорил мой собеседник, с моего места видно не было. Но что, если единственный путь к свободе для таких вот персонажей с отталкивающей внешностью и лежал только через смерть с дальнейшим возрождением? Да нет, ерунда! Должны были существовать и другие нормальные способы освободиться. Я взглянул на короткую ржавую полуметровой длины цепь, которая приковывала мою руку. Для начала попытался просто порвать ее.

У вашего персонажа недостаточно Силы для совершения данного действия. Необходимый минимум Силы 7, чтобы порвать цепь.

Ясно, силы действительно не хватает. А если попробовать сорвать браслет с запястья?

У вашего персонажа недостаточно Ловкости для совершения данного действия. Необходимый минимум Ловкости 7, чтобы снять цепь.

Тоже облом. Я внимательно осмотрел кисть своей левой руки. Тонкое запястье, ладонь тоже тонкая, но вот торчащий вбок короткий большой палец мешал просунуть ладонь сквозь браслет. А что, если... Мысль отгрызть себе палец выглядела совершенно дикой, но я не стал сразу же отгонять ее. У меня есть Регенерация, и палец вскоре отрастет заново. Чем не выход из ситуации, как раз достойный настоящего Гоблина?

Я впился зубами в свою плоть. Боль была адская, уровень жизни начал стремительно проседать. Мне даже пришлось срочно есть мясо крысы, чтобы восполнить количество хитпоинтов персонажа. Но мой замысел удался! Я стянул ржавый браслет с окровавленной руки. Свобода! Кровотечение сразу остановилось, оставив мне лишь два хитпоинта из двадцати одного. Ничего, Регенерация постепенно восполнит жизнь до максимума. Но вот возникший дебаф...

У вас искалечена левая рука. В течение следующих двух дней вы не сможете использовать никакое оружие в левой руке, не сможете плыть или карабкаться по скалам и деревьям. Остальные действия, совершаемые левой рукой, получают штраф -30 %.

Никакого опыта за снятие цепи я не получил – то ли мой способ с точки зрения разработчиков выглядел неправильным, то ли просто задание еще не было полностью выполнено.

– Что там за шум был? – поинтересовался мой знакомый из-за стенки.

– Цепь снимай. Сейчас ходить ты.

Я наконец-то встал и заглянул в соседнюю комнатушку. Ну и урод же там сидел! Синего цвета изможденная получеловек-полурыба с огромными выпученными глазами лежала на грязном полу, жадно глотая воздух.

Тронг Ныряльщик. Наяда. Ныряльщик 1-го уровня.

– Ну и страшен же ты, Амра! – реакция рыбы на мою внешность оказалась аналогичной. Мы оба рассмеялись, после чего мой собеседник объяснил, хоть я и не спрашивал:

– При создании персонажа конкретно затупил, когда имя себе создавал. Думал, вторым словом нужно профессию указывать. Вот и стал ныряльщик Ныряльщик. Но это ерунда, ты лучше Расскажи, как смог цепь снять?

Я как смог наполовину на пальцах описал свой способ и полученный двухдневный дебаф. Рыба помотала своей башкой.

– Жест... Нет, это не для меня – мне положено нырять и жить под водой, а без возможности плавать это не получится. Проще вообще умереть и возродиться через час уже свободным и без всяких дебафов от искалеченного тела. Давай так – я еще попробую что-нибудь при-

думать насчет освобождения, но если за двадцать минут ничего путного в голову не придет, ты отправишь меня на перерождение. Я как раз за час отсутствия успею на почту ответить и всякие накопившиеся мелкие дела решить. Ты тоже можешь сходить поужинать или там просто погулять, а потом вместе продолжим играть. Одному тут, похоже, совсем тяжело проходить. Идет?

Меня сперва аж передернуло – Тронг Нырлящик так спокойно говорил о собственном умерщвлении, как будто его совсем не волновала боль от ран. Но потом я сообразил, что передо мной обычный, не имеющий вирт-капсулы игрок. Он просто сидит у себя дома перед монитором или с виртуальным шлемом на голове и старается поскорее выйти из скучной обучающей локации в огромный игровой мир, неважно каким путем. Это многое объясняло, так как любой игрок с полными ощущениями предпочел бы другой способ освобождения.

– Хорошо. Договор. Я брожу и глядеть тут. – Я оставил прикованного наяду и пошел дальше по темному помещению.

Настала пора разобраться с управлением в игре. Прежде всего я вызвал карту местности, сделал ее полупрозрачной и переместил в верхний правый угол. Кстати, карта сообщала мне, что нахожусь я в трюме галеры работорговцев. Оставшийся за спиной Тронг Нырлящик на карте был отмечен желтым треугольным маркером, а впереди в темноте меня поджидали аж три красные отметки. Посмотрев справку по цветам маркеров я выяснил, что красный цвет (и кто бы мог подумать) означал враждебно настроенного противника. Желтым цветом обозначались НПС и игроки, чье отношение к вам было неизвестным.

Медленно и осторожно двинулся вперед. Пахло недавно пролитой кровью, но тела поверженных бойцов уже исчезли, как происходит по истечении определенного времени в большинстве игр. Моя нога что-то задела, и стеклянный пузырек покатился по полу.

Пустой флакон. Используется для хранения алхимических эликсиров.

Я поднял флакон – а вдруг пригодится? Задержался на нем взглядом, пытаюсь сообразить, чем закупоривают такие пузырьки. Через несколько секунд высветилась надпись:

Вы желаете выбрать Алхимию (И Л) своим основным навыком?

Я несколько опешил. Так просто можно взять навык? Никаких там учителей с заданиями, никаких дорогуших свитков? Алхимия... А ведь она может быть весьма полезной для меня – не нужно задешево продавать травы и корни, которые я буду находить как Травник. Можно будет готовить из растений ценные эликсиры, которые наверняка стоят дороже простых трав. Я нажал на вариант «Да».

Вы получили основной навык Алхимия. Уровень навыка 1.

Выбрано основных навыков (3 из 4).

Только тут с большим запозданием до меня дошло, что я только что натворил – забил один из двух оставшихся у меня свободных слотов совершенно случайным навыком, который к тому же приоритетно увеличивал Интеллект – характеристику, на которую у расы гоблинов имелся некий штраф минус 50 % к скорости обучения! Что я за баран!!!

Ведь возьми я вместо Алхимии какой-нибудь навык, прокачивающий Ловкость и Восприятие – сильные черты гоблинов, – и в перспективе при улучшении этого навыка, скажем, до сотого уровня получил бы 130 единиц Ловкости ($100 \cdot 1,3$) плюс 65 единиц Восприятия ($50 \cdot 1,3$). В сумме вышло бы улучшение характеристик персонажа на целых 195 единиц! А с Алхимией к сотому уровню этого навыка с учетом 50 % штрафа на прокачку Интеллекта я получу всего 50 единиц ($100 \cdot 0,5$) Интеллекта и 65 единиц ($50 \cdot 1,3$) Ловкости, суммарно всего 115 единиц характеристик персонажа вместо 195, на которые мог бы рассчитывать, если бы думал головой...

С досады я едва не разбил о стену злосчастный флакон, однако постарался успокоиться и взял его с собой. Не знаю уж, куда игра предполагала прятать найденные склянки – на мне сейчас, кроме грязной набедренной повязки, другой одежды не имелось, но вещи можно было

перекладывать в инвентарь. Хотя в любом случае всего восемь слотов в инвентаре – это крайне мало, требовалось найти какую-нибудь сумку для хранения вещей.

Через несколько шагов я обнаружил еще один такой же пузырек, затем сразу четыре – в этом месте, судя по обилию подсохшей крови и глубоким зарубкам на деревянном столбе, шел яростный бой, и противники применяли алхимические средства усиления и лечения. Шесть одинаковых пузырьков, к счастью, занимали в инвентаре только один слот из восьми доступных.

До отмеченных на карте красных точек оставалось все меньше и меньше. Противников я пока не видел, но пошел осторожнее. И буквально сразу же появилось предложение:

Вы желаете выбрать Скрытность (ЛТ) своим основным навыком?

Спешить с выбором я не стал. С одной стороны, использование Скрытности прокачивало Ловкость, что было выгодным. С другой стороны, забить сразу все четыре доступные ячейки основных навыков, даже не начав толком играть... А вдруг мне для развития персонажа потребуется совсем другое? И еще... не стоит забывать, что я – вампир. Соккрытие от посторонних глаз основных навыков персонажа игровыми механизмами не предусматривалось – при встрече двух игроков нужно же было как-то понимать, кто находится перед тобой? Не станут ли встреченные мною игроки задавать вопрос, зачем мирному Гоблину-Травнику навык Скрытность? С некоторым сожалением я отказался от Скрытности в основных навыках, но вот во вторичные взял – пусть вторичные навыки и не увеличивали характеристики персонажа, но само умение передвигаться скрытно для действующего по ночам вампира могло быть полезным, к тому же вторичные навыки не показывались другим игрокам.

Вы получили вторичный навык Скрытность. Уровень навыка 1.

Переходить в режим скрытности оказалось совсем нетрудно, вот только скорость перемещения персонажа при этом сильно замедлялась. Но спешить мне вроде не требовалось, так что я направился дальше в скрытом состоянии. Я как раз рассматривал характеристики персонажа, так что не пропустил момент, когда пустая шкала использования навыка Скрытности вдруг стала медленно заполняться. Ух ты, пошло использование навыка! Кто-то может меня заметить, если я стану передвигаться небрежно. С удвоенной осторожностью я двинулся дальше в темноту трюма.

Крыса, 1-й уровень.

Я первым заметил противника, сам пока что находясь в невидимом для зверя состоянии.

Навык Скрытность повышен до 2-го уровня!

От радости я засмотрелся на сообщение и неосторожно споткнулся о незамеченную ступеньку, растянувшись на полу. В то же мгновение крыса меня обнаружила. Огромными прыжками агрессивный зверь бросился в атаку, а у меня даже не имелось никакого оружия!

Получен урон: 4 (Укус крысы). Уровень здоровья персонажа 6/21.

Да она же меня загрызет за два укуса! Я последовательно нанес по крысе удары правым и левым кулаками. Без повреждений! Промах!

Получен урон: 4 (Укус крысы). Уровень здоровья персонажа 2/21.

Уже не надеясь на слабые удары руками, я целенаправленно постарался укунить противника.

Нанесен урон: 8 (Укус Вампира). Восстановление здоровья +4 ХП.

Уровень здоровья персонажа 6/21.

Ха! Знай наших! Что какая-то крыса против такого страшного ночного монстра, как я! Следующий укус нанесла крыса, срезав с меня положенные 4 ХП, а вот теперь я ее...

Недостаточно очков выносливости для применения навыка Укус Вампира.

Как не вовремя кончилась выносливость! Меня же сейчас сожрут! В отчаянии я снова ударил по крысе кулаками.

Нанесен урон: 2 (Удар рукой). Получен опыт: 8 Exp.

Получен предмет: Крысиное мясо (еда).

Отмахнувшись от назойливого предложения выбрать основным навыком Кулачный бой (С Т), я в изнеможении присел на посыпанный сырой соломой пол. Уровень жизни персонажа мигал на пугающей отметке 2/21 ХП, выносливость составляла всего 1/20. Нда... Нужно было честно признаться хотя бы себе самому, что уцелел мой ушастый гоблин при встрече с крысой лишь чудом. Дальше лезть на рожон точно не стоило, и перед встречей с оставшимися крысами требовалось подготовиться – хотя бы восстановить жизнь и выносливость, а в идеале подыскать какое-нибудь оружие.

Я посидел минут десять, просто отдыхая. За это время выносливость поднялась на десять пунктов, а здоровье за счет регенерации и съеденного мяса восстановилось полностью. Поэтому я рискнул двинуться вперед и почти сразу обнаружил оброненный кем-то нож.

*Ржавый кухонный нож. Наносимый урон: (1–4)*Сила Персонажа.*

Однозначно лучше, чем бить голой рукой (1–2)*Сила! Едва я взял нож, система тут же предложила мне выбрать Кинжалы (С Л) основным навыком. Я невесело хмыкнул – хватит с меня уже необдуманных поступков! Будь в предлагаемом навыке Ловкость основной, я бы, может, еще подумал, но Сила с ее штрафом в -50 %... Нет, спасибо, с меня и Алхимии хватило с ее штрафным Интеллектом! Вторичным навыком Кинжалы я брать также отказался.

С кухонным ножом в руке сражаться с Крысами стало гораздо проще – пропустив укусы на 4 ХП, я ответил ударом ножа на 6 ХП и закончил зверя Укусом Вампира. Выносливость опять просела до единицы, мне пришлось снова отдыхать. И хотя впереди оставалась последняя крыса и я даже уже видел ее, однако настала пора возвращаться к Тронгу Ныряльщику.

Рыбо-человек по-прежнему сидел в той же позе, прикованный к стене металлическим браслетом. Я несколько раз позвал Тронга по имени, но лишь спустя пару минут он зашевелился и ответил:

– Извини, от компа отходил. Как закончишь дела, отправляй меня на перерождение, как договаривались. А я пойду пока в магазин сбегать и к ужину продуктов куплю. Только потом дождись меня час, хорошо? Вместе дальше пойдем!

Я занес кинжал над наядой и ударил рыбо-человека в грудь. И хотя удар получился неплохой, минус 8 ХП у жертвы, полоска жизни Тронга просела всего лишь на четверть. Вот это да, у него очков жизни изначально было в полтора раза больше, чем у моего ушастого гоблина! Пришлось бить снова и снова. После четвертого моего удара показатель жизни Тронга замерцал на критической отметке... Я остановился и поинтересовался у рыбо-человека, добивать или нет. Ответа не последовало, явно игрок отошел от монитора. И тогда я решился!

Об этом я читал на форумах. Мне попала фраза, что для профессий Ассасин и Вор очень желателен навык Вуаль для удаления или модификации выводимых игрой логов, чтобы скрыть от жертвы свои криминальные действия, уменьшить срок действия отметки «Преступник», а со временем и полностью скрыть подобную отметку. Как раз то, что мне нужно! Я попробовал отредактировать последнее игровое сообщение об ударе ножом.

Вы желаете выбрать Вуаль (И Л) своим основным навыком?

Нет, брат Вуаль основным навыком я не стал – незачем мирному Гоблину-Травнику афишировать свои темные наклонности. А вот вторичным навыком это умение пригодится, да еще как!

Вы получили вторичный навык Вуаль. Уровень навыка 1. Длительность действия 1 минута, затраты 5 ОВ.

Я включил иконку «Вуаль», теперь у меня имелась всего минута на то, чтобы сделать это скрытно:

Нанесен урон: 6 (Укус Вампира). Восстановление здоровья +3 ХП.

Получен опыт: 80 Exp.

Получен второй уровень!

Получено достижение: Дегустация (2/1000).

Получено достижение: Убийца игроков (1).

Получена расовая способность: Ночное зрение (длительность 12 часов, затраты 15 ОВ).

Улучшена расовая способность: Вкус Крови (+2 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ).

Внимание! На вашем персонаже видимая другими игроками метка «Преступник»! В течение восьми часов для других игроков вы являетесь законной целью для атаки!

Силуэт Тронга Ныряльщика замерцал и стал полупрозрачным. Нет, я не действовал необдуманно. На этот раз я действительно сделал все расчетливо. Цель прокачки весьма полезной способности Вкус Крови достигнута, а наяда крайне редкая раса, когда еще представится шанс добавить их себе в коллекцию укушенных. Но не я один способен смотреть игровые логи. Какая реакция будет у Тронга Ныряльщика, когда он не обнаружит сообщения о своем убийстве или прочтает в логах, что его убил вампир? Поэтому требовалось кое-что сделать, чтобы сохранить свою тайну.

Итак, что я могу сделать с логом? Удалось открыть для редактирования надпись, которую через пятьдесят секунд увидит Тронг Ныряльщик:

Получен урон 6 единиц от игрока Амра (Укус Вампира). Вы умерли.

Удалять полностью запись я не стал, хотя такая возможность была. Вместо этого слегка подредактировал, заменив «Укус Вампира» на «Удар ржавым ножом». Так гораздо лучше!

Навык Вуаль повышен до 2-го уровня!

Неплохо, неплохо! Жизнь-то налаживается! Теперь осталось распределить полученные с уровнем очки характеристик персонажа, и вперед, к новым приключениям! Кстати... два очка из пяти почему-то оказались уже автоматически потраченными – Сила персонажа выросла до трех, а Телосложение до четырех. Странно...

Покопавшись в справке по расам, я выяснил, что такова особенность вампиров – хочешь не хочешь, а с уровнем обязательно растут Сила и Телосложение. Придется смириться, ничего тут не поделаешь. Осталось всего три очка характеристик.

Эх, сразу два в Харизму – ну не понравилось мне умирать от первого встречного просто из-за некрасивой рожи! И последнюю единицу характеристик после долгих раздумий в Интеллект – пора уже становиться умнее табуретки!

* * *

Последняя крыса никаких сложностей у меня не вызвала, умерев с двух ударов ножа – сказывалось увеличение Силы персонажа. Подобрал кусок крысиного мяса, я направился дальше, к видимой в конце темного трюма лестнице на верхние уровни. Едва я поднялся по ступенькам, как карта сразу же обновилась, показывая уже не трюм, а палубу гребцов.

На этом уровне стоял смрад – запахи нечистот, грязных тел и протухшей крови смешивались в такой сшибающий с ног коктейль, что мой гоблин вынужден был зажимать себе нос покалеченной левой рукой. Нет, я все понимаю – «Бескрайний Мир» славится своей гиперреалистичностью, однако зачем же создавать настолько неприятную локацию? Да и, если задуматься, как дизайнеры уровня сумели передать запахи этого жуткого места? С вонью не мог справиться даже ветерок, гуляющий по палубе через прорези в бортах для огромных весел.

Немного придя в себя, я осмотрелся. Вокруг все свидетельствовало о недавнем побоище – засохшая кровь на полу, сломанные и посеченные ударами клинков лавки гребцов, обрывки цепей, куски грязной одежды. Трупов не было – они уже успели исчезнуть в игровом мире,

зато... на карте кроме отметок от нескольких далеких крыс я обнаружил желтый треугольник. Игрок?! Прокравшись ближе, я сумел рассмотреть его, а точнее, ее:

Валерианна Быстроногая. Лесная нимфа. Мастер зверей 2-го уровня.

Сестра! Я узнал ее сразу – искалеченная Валерия всегда именно так называла своего основного персонажа в любой игре. Подходить ближе я не стал – мы с сестрой договаривались, что не будем афишировать своего родства и знакомства. Поэтому пополз вперед, с удовлетворением наблюдая, как растет полоска использования навыка скрытности.

А между тем грациозная нимфа с сине-зелеными длинными волосами занималась истреблением крыс. Делала она это весьма своеобразно: стараясь находиться вдалеке от грызунов, заклинанием брала ближайшего зверя под свой контроль и натравливала на остальных. Я вчитался в информацию об основных навыках Валерианны:

Контроль животных 2-й уровень.

Магия воды 1-й уровень.

Вдруг девушка замерла и резко развернулась.

– Кто ты? – Испуга в ее голосе не было, скорее любопытство или даже угроза.

Я действительно чем-то выдал свое присутствие и был обнаружен. Скрываться дальше было глупо, поэтому я двинулся вперед.

– Ты преступник! Не подходи! – Испуганная нимфа выставила перед собой соединенные ладонями вместе руки, а когда развела их, между пальцами засверкал синий огонек какого-то заклинания.

– Я не есть враг ты! – поспешил заверить я собеседницу, мысленно проклиная свою косноязычность. – Только начать игра, цепь сумею убирать рука. А другой рыба-игрок говорить помогай. Убивать. Он возрождайся без цепь. По-другому не получайся. Он никак снять цепь.

Нимфа, стройная очень худенькая девушка в зеленой короткой накидке, не сдержала улыбки.

– А ты забавный, гoblin. И явно умом не блещешь. Неужели у вас вдвоем до семи в сумме не хватило очков характеристик ни Силы, ни Ловкости, ни Интеллекта, ни Восприятия, чтобы справиться с его цепью?

Я замер удивленно и смущенно, так как идея вдвоем попробовать порвать цепь Тронга Ныряльщика мне действительно не приходила в голову. Неужели тугодумие ушастого гоблина заразно, раз я сам не догадался до такой элементарной вещи? А между тем Валерианна на несколько секунд задумалась и проговорила с тревогой в голосе:

– Кажется, я поняла, что случилось между вами. Был типичный развод на ПвП. Ты убил какого-то игрока по его просьбе и на ближайшие часы получил статус «Преступник». Тот игрок понял, что легко справится с тобой. Но убивать тебя в самом начале игры смысла не было никакого – при смерти ты ничего не потеряешь, а противник получит лишь сто единиц опыта. Поэтому он дает тебе возможность прокачаться на крысах и обучающих заданиях, получить пару уровней, а только потом убьет. Наверняка ведь он попросил подождать его, чтобы идти дальше вместе. Я не ошиблась?

Я кивнул, подтверждая правоту сестры.

– Вот видишь. Его персонаж заточен под ПвП, имеет уклон в какую-то боевую характеристику – например, в Силу, если он собирается использовать оружие ближнего боя. Ну и, наверное, раскачено Телосложение для большого запаса собственных хитпоинтов. Убив тебя на третьем уровне, он получит уже триста очков опыта, а не сто. Разница в начале игры весьма существенная, и этого вполне хватит для получения четвертого уровня персонажа. К тому же некоторые расы и классы получают за убийство игроков повышенный опыт или какие-нибудь специальные бонусы и задания, так что твой знакомый тебя обязательно убьет, чтобы выйти в основной мир уже неплохо подготовленным и без восьмичасовой метки «Преступник».

Я понял, что моя Валерия сняла шлем виртуальной реальности, открыла на втором мониторе игровой форум «Бескрайнего Мира» и читает информацию оттуда. Значит, действительно предложение Тронга Ныряльщика убить его являлось ловушкой – он дал мне немного нагулять мяса, чтобы добыча стала повкуснее, и планирует убить попозже.

– Если не секрет, какой он был расы? – спросила нимфа, натравливая при этом очередную крысу на далекую стаю грызунов.

– Наяда, ныряльщик, – ответил я, и сестра задумчиво замерла.

При этом взятая под контроль крыса продолжала сражаться со своими сородичами. Неожиданно тело застывшей нимфы засияло разноцветными огоньками. Похоже, повысился какой-то навык. Я присмотрелся к видимым характеристикам. Точно! Навык контроля животных у Валерии вырос до 3. К этому моменту сестра снова активно включилась в игру.

– Просто к сведению, ныряльщик у наяд – это некий аналог бойца у людей или берсеркера у дварфов. Получает сразу десять очков жизни за каждую единицу Телосложения, имеет удвоенное количество очков выносливости для проведения всяких комбо-атак и дополнительные бонусы к Силе.

– Я нужно убегаю? – уточнил я, но нимфа отрицательно покачала головой и спросила, через сколько минут наяда возродится.

Я посмотрел на отображаемое время и ответил, что через сорок минут.

– Не убегаю, гоблин. Если он действительно атакует тебя, то я помогу тебе, так как не люблю мошенников и разводил. Но вмешаться я только в том случае, если он нападет первым. Сейчас вот только навык водной магии подниму до двух, и тогда Интеллект за счет бонусов от основных характеристик поднимется до семнадцати.

Сказанное не сразу дошло до меня. Валерианна уже на втором уровне персонажа почти прокачала Интеллект до семнадцати. Но как?! У меня самого максимально в характеристиках стояла четверка: в Ловкости, Интеллекте и Телосложении.

Нимфа с готовностью объяснила:

– У моей расы бонус на прокачку Харизмы и Интеллекта. Поэтому я выбрала переключ в Интеллект за счет всего остального, и оба выбранных основных навыка тоже первично прокачивают Интеллект. Я и цепь-то с руки сняла, так как сразу поняла принцип работы замка-защелки и просто открыла его.

После этих слов нимфа подозвала к себе управляемую крысу, и я заметил, что зверь стал немного крупнее – прокачался на своих сородичах до второго уровня. Потом Валерианна, приказав своему питомцу сидеть смирно, выпустила в далекую едва видимую враждебно настроенную крысу синюю ледяную стрелу и убила зверя с одного попадания. Та же участь постигла и двух других соседних крыс. Снова нимфа засветилась разноцветными огоньками – навык Магии Воды повысился до второго уровня.

– Здорово! Еще каких-то пятьдесят очков опыта, и будет третий уровень! – нимфа весело рассмеялась. – Амра, сейчас мне нужно отдохнуть и восстановить запас маны, после чего я смогу выпустить до девяти ледяных стрел, каждая со средним уроном в сорок хитпоинтов. Как бы твой знакомый ни прокачивал Телосложение, выжить после моей атаки он не сможет. Ты только, главное, не подпускай его ко мне близко – у меня всего одиннадцать очков жизни, противнику на один плевок. Кстати, а ты сам чего не прокачиваешься? Там еще несколько крыс осталось, возьми их себе.

Я послушно кивнул и двинулся вперед. При этом мысли мои были весьма далеки от крыс, я думал об ожидаемом вскоре нападении Тронга Ныряльщика. Валерианна обещала вмешаться, если наяда нападет, но в любом случае мне нужно как-то пережить один или два удара рыбо-человека. А если это действительно заточенный в ПвП игрок со всеми модификаторами на наносимые повреждения, то... Интересно, сколько он может нанести урона с удара? Наверняка ведь не меньше, чем нимфа своей магией, а сестра говорила про «сорок хитпоинтов одной

ледяной стрелой». Если взять сорок единиц урона за ориентир, то как пережить атаку, если у меня всего двадцать семь хитпоинтов?! Разве что удастся уклониться. Кажется, это и есть выход.

Когда ближайшая Крыса 1-го уровня бросилась на меня, я не стал сразу бить ее, а отскочил в сторону.

Вы желаете выбрать Уклонение (ЛВ) своим основным навыком?

Навык как раз прокачивал Ловкость и Восприятие, мои сильные характеристики! Нужно брать! Я сразу же согласился.

Вы получили основной навык Уклонение. Уровень навыка 1.

Выбрано основных навыков (4 из 4).

Пятый основной навык возможно получить на 10-м уровне персонажа.

Уже расправившись с крысой (успела укусить разок, зараза, но это ерунда, регенерация все залечит), я обратил внимание, что навык Уклонение повысил мне Ловкость до пяти и слегка поднял Восприятие.

Причем из четырех основных навыков работало только Уклонение, остальные были отмечены неактивным серым и, видимо, на основные характеристики влияния не оказывали. Потому что пока не использовались? Возможно, именно так.

Я взял из инвентаря пустой фиал и заполнил его кровью убитой крысы.

Кровь Крысы (алхимический ингредиент).

Навык Алхимия подсветился, сразу же едва заметно выросли Интеллект и Ловкость. Вот как это работает! Чтобы основной навык активировался и стал влиять на характеристики, его нужно хотя бы раз использовать! Что у меня там еще не «включено»? Травоведение и Торговля. С Травоведением придется чуть обождать – мы на галере, тут цветы не растут. А вот с Торговлей проще простого. Я вернулся в сестре и предложил ей купить у меня пузырек с кровью убитой крысы.

Валерианну аж передернуло от омерзения, и нимфа, конечно же, отказалась. Вот только реально продавать предмет мне и не требовалось. С довольным видом заметив, что Торговля тоже включилась, подняв мне Харизму сразу на единицу и чуть-чуть подтянув Интеллект, я вылил кровь на пол, так как пробки к фиалу у меня все равно не было.

От последнего грызуна мне пришлось уворачиваться минут десять, так как я непременно хотел поднять навык Уклонение до третьего уровня. Весь в укусах, но донельзя довольный собой, я вернулся к сестре.

– Ушастик, а тебе много до третьего уровня? – поинтересовалась нимфа, со скучающим видом сидящая на лавке гребцов и рассматривающая свои аккуратные ноготки.

– Триста сорок опыт быть. Пятьсот хотеть, – отчитался я.

Сестра недовольно нахмурилась и, похоже, расстроилась:

– Подними себе Интеллект хотя бы до пяти, с тобой же разговаривать неудобно. Но это потом. Пока же слушай меня внимательно, ушастый. Нам осталось только выйти на верхнюю палубу галеры, я нашла описание этой локации в гайдах. Там беспокойное море, волны перекачиваются через разбитый корабль. Если Ловкости не хватит, тебя смоем за борт, и тогда потеря опыта и час на возрождение в точке респа. Или ты умеешь плавать, Амра?

– Не умею. Ловкость хватить.

– Ты уверен? Тогда хорошо. У меня есть заклинание подводного дыхания, я просто пройду по дну. Твой знакомый наяды вообще морской житель и не утонет. А вот тебе нужно будет, несмотря на все волны и ветер, спустить лодку с помощью лебедки и потом на веслах доплыть до берега. Это побочный квест, за него дается сотня единиц опыта. Поэтому, когда достигнешь берега, выполнится этот квест и основное обучающее задание, что даст тебе еще сотню единиц опыта. Так что, как только ты коснешься ногами берега, получишь третий уровень. И вот тогда не мешкай – или со всех ног пускайся наутек подальше от берега, или прини-

май бой, так как твой знакомый именно там нападет на тебя. Все понял? Тогда пошли наверх, ты должен сам без моей помощи опустить лодку, чтобы весь опыт достался тебе. Иначе ты не получишь третий уровень, будешь слаб, и наяда тебя гарантированно убьет.

* * *

Все же сестра у меня умница. Я был предупрежден и только поэтому успел ухватиться за натянутый канат, удержавшись на ногах, когда поток воды потащил меня за борт. Орочья галера налетела на скалы и застряла между камнями, огромные волны прокатывались через палубу, переноса туда-сюда всякий мусор, бочки, щепы разбитых весел и оснастки.

Небольшую лодку, чудом уцелевшую среди всего этого хаоса, я заметил на корме разбитого корабля. Чтобы добраться до нее, нужно было пробежать по скользкой наклоненной палубе, через которую периодически перекачивались пенные водяные валы.

– Жду на берегу! – успела крикнуть моя сестра, прежде чем волна утащила ее куда-то в глубину.

Мимо меня проплыла Крыса 2-го уровня, потерявшая связь со своей хозяйкой и снова ставшая агрессивной. Но крысе было совершенно не до меня – она отчаянно перебирала лапками, пытаясь бороться с бушующей стихией. Я же, выждав момент, когда волна схлынула, бросился к лодке по наклоненной палубе.

Успешная проверка на Ловкость. Получен опыт: 8 Ехр.

Еще до того, как следующий вал обрушился на разбитый корабль, я успел преодолеть открытое пространство и вцепился в борт накрытой брезентом лодки.

Получено задание: Использовать шлюпку. Класс задания: Побочное, обучающее.

Награда: 80 Ехр, Малая сумка.

Шлюпка крепилась на канатах, идущих от поворотной лебедки. Мне требовалось развернуть лебедку и спустить утлое суденышко на воду. В этот момент я совершенно позабыл, что нахожусь в игре, настолько реалистичным было происходящее – шторм, ветер, скрип натянутых канатов, пенные волны, холодные брызги и запах водорослей. Левая пораненная рука в соленой воде горела, словно в огне. Я с трудом одной здоровой рукой крутил ворот поворотного механизма. Наконец лодку удалось спустить на воду.

– Так вот ты где, гоблин! – раздался за моей спиной довольный голос Тронга Нырлящика.

Я обернулся. Наяда, улыбаясь своим зубастым ртом, сидел на борту галеры.

– Погодка-то какая замечательная, как раз для меня! Люблю штормящее море. Ты тогда плыви на лодке, я же под водой проплаваю. Встретимся на берегу.

После этих слов рыбо-человек ловко сиганул за борт, при этом я разглядел у наяды в руках невесть откуда взявшийся трезубец. У него появилось оружие. Плохо дело!

Отцепив канаты, я взялся за весла. Черт! Грести пораненной левой рукой не получалось. Тогда я вытащил весло из уключины и взял его обеими руками. Так стало гораздо удобнее. При гребле постепенно тратились Очки Выносливости персонажа, но я не переживал, так как их было еще много. Обойдя острые торчащие из воды камни, я направил лодку в лагуну. За рифами, служившими естественными волнорезами, море было гораздо спокойнее. Через пару минут я добрался до песчаной косы, узкой полосой вклинивающейся в море. Сестра уже ждала меня на берегу и помахала мне издали. Едва я коснулся ногой мокрого песка, как мое тело начало светиться:

Выполнено задание: Использовать шлюпку. Получен опыт 80 Ехр.

Выполнено задание: Сбежать с галеры работоторговцев. Получен опыт 80 Ехр.

Получен третий уровень!

Получена расовая способность: Апатия нежити (длительность 3 часа, затраты 20 ОВ).

Так, а где обещанная сумка для вещей? Я заглянул под лавку гребца и действительно обнаружил холщовую сумку, носимую через плечо.

Малая сумка, +10 ячеек в инвентаре.

Пока Тронг не появился, я занялся распределением полученных характеристик. Сила и Телосложение выросли у меня по умолчанию. Из оставшихся же трех очков еще одно вложил в Телосложение, а два в Ловкость. Количество очков жизни у меня поднялось до 39.

Едва я закончил с характеристиками, как на песчаную косу, отрезая мне путь к берегу, выполз Тронг Ныряльщик, отплевываясь от соленой морской воды. Его тело тоже засверкало разноцветными огоньками – наяда получил третий уровень. Рыбо-человек ехидно ухмыльнулся мне, продемонстрировав несколько рядов острых как иглы зубов, но вдруг встопорщил ярко-красные спинные плавники и недовольно застрекотал, обнаружив неподалеку от меня еще одного игрока.

– Это мой трофей, – заявил Тронг Ныряльщик, указав на меня трезубцем. – Я с самого начала игры его пасу!

Нимфа ничего не ответила коварной наяде, но между ладоней у нее засверкал яркий синий огонек творящегося заклинания.

– Хорошо, разделим его пополам, – предложил Тронг Ныряльщик, и в этот момент моя сестра атаковала.

Сорвавшаяся с ее пальцев ледяная стрела мгновенно преодолела разделяющее игроков расстояние и градом осколков разбилась о чешую наяды, при этом здоровье Тронга Ныряльщика просело примерно на четверть. Снимающее сорок хитпоинтов заклинание уменьшило жизнь наяды всего на четверть?! Да сколько же у него запас жизни?!

– Не ожидала, нимфа? – Рыбо-человек рассмеялся. – У меня врожденное сопротивление к Магии Воды!

После этих слов Тронг Ныряльщик перехватил поудобнее трезубец и бросился к моей сестре, чтобы не дать волшебнице сотворить следующее заклинание. Я, не раздумывая, кинулся следом. Наяда преодолел почти половину расстояния, когда дорогу ему преградил выползший из моря на песчаный берег Краб 1-го уровня.

Наяда замедлил свой бег, размахнулся трезубцем и с одного удара уничтожил неожиданное препятствие. Но и этой секундной задержки мне хватило, чтобы догнать противника и всадить ему нож в спину.

Нанесен урон: 9 (Удар ржавым кухонным ножом 11 – броня 2).

Полоска жизни Тронга Ныряльщика опустилась, но что-то совсем слабо, процентов на десять всего. Эх, зря я навык Кинжалы не взял себе, может, и прошел бы крит за удар ножом в спину. Сейчас же скорее удивленный моей наглостью, чем реально почувствовавший ущерб от атаки Тронг развернулся в мою сторону.

– Вот ты и попался, Амра! Бежать тебе некуда!

В спину рыбо-человеку влетела очередная ледяная стрела, опустив уровень жизни наяде до сорока процентов, полоска его жизни сменила цвет с зеленой на желтую. Тронг Ныряльщик болезненно поморщился:

– Ничего, еще одно попадание сосульки я переживу, зато у меня будет сразу два трофея – ты и нимфа! Шестьсот очков опыта за вас двоих мне хватит, чтобы получить сразу пятый уровень!

С этими словами наяда сделал резкий бросок вперед и ткнул меня трезубцем в грудь. Я попытался уклониться от удара, но не получилось. Твою мать! Больно-то как!!!

Получен урон: 34 (Удар трезубцем). Уровень здоровья персонажа 5/39.

От резкой боли я даже упустил удобный момент для ответного удара. Наяда отскочил и разорвал дистанцию, сделав невозможным удар по нему ножом. Хорошо, сестра не растерялась и отправила в моего обидчика очередную волшебную сосульку. Здоровье Тронга Ныряльщика замигало в красной области, но рыбо-человек, наоборот, улыбнулся:

– Ха! Пережил! Теперь ты труп, а я за тебя получу опыта на четвертый уровень и полностью восстановлю здоровье! – С этими словами Тронг прыгнул в мою сторону и пырнул меня трезубцем.

В каком-то невероятном прыжке с одновременным сальто вперед я исхитрился пропустить острые лезвия под приподнятой левой рукой, при этом имеющиеся у моего персонажа Очки Выносливости резко сократились. Поскольку противник оказался совсем близко, я нанес ему резкий удар ножом в покрытое мелкой чешуей горло, благо наяда был не выше меня ростом:

Нанесен урон: 16 (Удар ржавым кухонным ножом 18 – броня 2).

Получен опыт: 120 Exp.

Навык Уклонение повышен до 4-го уровня!

Вы хотите выбрать навык Акробатика (Л С) вторичным навыком?

Так вот что оно было! В попытке увернуться от летящей в грудь смерти я использовал не только Уклонение, но и Акробатику! Что же, полезный для выживания навык, нужно брать. Вдали ярким прожектором сверкала нимфа, получившая уже четвертый уровень персонажа.

Разобравшись с игровыми параметрами, я осмотрелся. Тело Тронга Ныряльщика лежало на мелководе и слегка подсвечивалось. Наклонившись, я попытался взять себе валяющийся на песке трезубец, но пальцы проходили сквозь предмет. Ясно, законами игрового мира считается, что оружие не «дропнулось» и осталось у владельца. Жалко. Склонившись над поверженным противником, я попытался осмотреть его. Обшаривать тело не пришлось – открылось окошко трофеев, моей добычей стали три серебряные монетки, два пустых фиала и еще один заткнутый корковой пробкой и заполненный бледно-голубой жидкостью.

Недостаточно Интеллекта для распознавания предмета.

Ладно, потом разберусь или покажу сестре, чтобы посмотрела. Я направился к Валерianne. Лесная нимфа была раздражена:

– Все мои петы слишком быстро мрут – что крысы, что краб. Какой же я Мастер Зверей без зверей в подчинении?! Да еще эта появившаяся красная отметка «Преступник» над головой – мне ведь пришлось атаковать наяду и становиться вне закона. Теперь мой персонаж восемь часов не исчезнет из игрового мира, даже если я сама выйду из игры. И ты смотрел карту?

Я отрицательно покачал головой и по совету сестры открыл игровую карту. Крохотный светлый кружок исследованной местности – берег моря, две наши отметки, а вокруг огромная черная неисследованная территория. Я подкрутил масштаб, но никаких дополнительных отметок на карте не появилось, лишь кружок открытой местности сжался в точку. Надписи к карте тоже информации не добавили:

Координаты?????.????? Территория?????????

– Вот-вот, – согласилась нимфа, увидев растерянность и недоумение на моем зеленом лице. – Мы в какой-то попе мира, а единственная известная точка респауна находится на разбитой галере, куда возвращаться ой как не хочется. И, как назло, сегодня погода пасмурная, быстро темнеет, ночь наступит раньше срока. Скоро тут вне стен города станет смертельно опасно. Но ждать на берегу смысла никакого нет. Нужно куда-то идти. Может, нам повезет и мы найдем другие точки возрождения – хоть умирать будет не так обидно, не придется заново выбираться с вонючей галеры.

Я согласился с Валерианной, что оставаться на месте глупо, и пошел вперед. Лесная нимфа двинулась следом. Едва мы миновали песчаный пляж на берегу моря и приблизились к темным кустам, перед глазами появилась надпись:

Поздравляем, вы успешно прошли обучающее задание!

Добро пожаловать в Бескрайний Мир!

Пережить ночь

– Решай, ушастый, мы вместе пойдем или разбежимся?

Сестренка продолжала отыгрывать для возможного наблюдателя исходную установку «знать друг друга не знаем, встретились случайно». Молодец, хорошо играла, достоверно. Для четырнадцатилетней девочки вообще идеально. Я поддержал разговор.

– Вместе хорошо. Выжить получайся ночь, – ответил я лесной нимфе, и девушка явно обрадовалась.

– Отлично! А то я, признаться, темноты боюсь. Понимаю, что глупо, тем более в компьютерной игре, но ничего не могу с собой поделать. Теперь самое время определиться, как мы сможем дополнять друг друга. Я тогда возьму основным навык Картография...

Растение! Наверное, в казино так игроки радуются выпавшему им джек-поту. Позабыв обо всем на свете, я бросился к невзрачному кустику с широкими мохнатыми листьями и недозрелыми зеленовато-красными ягодами. Навык Травоведение наконец-то включился, повысив мне Восприятие до пяти, а Ловкость до двенадцати.

В отличие от всех соседних кустов и деревьев это растение почему-то вблизи подсвечивалось зеленым, показывая, что с ним возможно проводить какие-то действия. Я сорвал одну из кистей с недозрелыми ягодами.

Кислица Болотная (алхимический ингредиент). Получен опыт: 4 Exp.

Шкала Травоведения заполнилась на десять процентов. Здорово! Еще девять сорванных гроздей, и я получу второй уровень Травоведения! Вот только после того, как я сорвал одну гроздь, подсвечивание куста пропало, остальные ягоды с него сорвать не получилось. Нужно было искать другие ценные растения.

– Ушастик, серьезнее надо быть! – попрекнула меня сестра, недовольная тем, что я отвлекся на куст с ягодами.

Но я не считал себя виноватым и постарался объяснить свои действия:

– Трава собирай-собирай. Зоркость вверх прыг. Хорошо ночь глядеть. Девять трава находить. Совсем хорошо смотришь.

Радиус моего обзора действительно заметно вырос с увеличением Восприятия до пяти, что повысило и наши шансы на выживание в кишасщем опасными тварями лесу. Поэтому задача прокачки навыка Травоведения до второго уровня и, как следствие, увеличения Восприятия и радиуса обзора становилась приоритетной.

Несмотря на путаность моих объяснений, Валерианна меня вполне поняла:

– Хорошо, Амра, собирай свою травку и качай Восприятие, это полезно для нас обоих. Я же взяла себе Картографию основным навыком – это опять же прокачка Интеллекта, больший радиус света на карте, да и всякие полезные локации можно заметить. Однако нам важно не только далеко видеть, но и самим при этом оставаться незамеченными для хищников. Поэтому я возьму себе вторичным навыком Скрытность – в дополнение к расовому бонусу всех нимф – 50 % к радиусу быть обнаруженной, должно хватить. У тебя тоже Скрытность выбрана, я это сразу еще при нашей встрече поняла. Да и Ловкость у тебя повыше моей будет, так что за тебя я особо и не переживаю. Вот только отключи в настройках игры всю эту иллюминацию с получением новых уровней и прокачкой навыков. А то какой смысл во всей нашей незаметности, если ты в самый неподходящий момент прокачаешь какой-нибудь навык и засверкаешь, словно рождественский фейерверк?

Совет был весьма дельным. Вызвав меню настроек игры и выбрав вкладку визуальных эффектов, я отключил всю эту цветную иллюминацию. Красиво, конечно, смотрелись все эти яркие разноцветные огоньки, но действительно неуместно в ночном лесу.

Кроме того, я не забывал про еще один полезный для выживания инструмент – навык Ночное Зрение, которое я как вампир получил на втором уровне. Я не стал озвучивать это вслух, но с наступлением темноты активировал его, потратив 15 Очков Выносливости. Мир стал более контрастным, и я отчетливо разглядел далеко впереди яркий силуэт какого-то лесного зверя.

– Видеть враг. Там. Череп отметка, – прошептал я нимфе, и та так же тихо прокомментировала:

– Если над тварью отметка в виде красного черепа, значит, разница в уровнях больше двадцати, лучше с ним не связываться. А если черный череп, то разница вообще больше пятидесяти уровней, однозначно смертельно.

Череп был красным. Мы по большой дуге обошли обнаруженного врага, при этом я с нескрываемым удовольствием наблюдал за тем, как быстро заполнялась у меня полоска навыка Скрытность. Лишь каких-то жалких нескольких процентов не хватило, чтобы навык поднялся до третьего уровня. Я даже хотел специально остаться и подождать несколько минут, но сестра тянула меня вперед:

– Уверю тебя, Амра, что это далеко не последний монстр в здешнем лесу. И если возле каждого специально ходить кругами, то мы никуда не придем. Всего через минуту по игровым законам в «Бескрайнем Море» наступит ночь, так что опасных тварей станет еще больше.

Я посмотрел на таймер. До девяти часов вечера оставалось несколько секунд. Вскоре перед глазами выскочили строчки сообщений:

Ночь – неподходящее время для загородных прогулок.

Получено задание: Пережить ночь вне стен города. Класс задания: Разовое персональное. Награда: 160 Ехр, +2 очка характеристик персонажа.

Получено дополнительное задание: Найти безопасное убежище. Класс задания: Побочное. Награда: 80 Ехр, один случайный предмет экипировки.

Судя по тому, как сестра замерла, она также увидела эти сообщения. Нимфа повернулась ко мне и прошептала:

– Если смогу выполнить оба задания, опыта мне тютелька в тютельку хватит до пятого уровня. Но теперь ни слова. Идем все время в Скрытности и молчим. Большинство ночных хищников ориентируются не только на зрение, но и на слух.

* * *

Создателям «Бескрайнего Мира» во всей полноте ощущений удалось передать атмосферу жуткого смертельно опасного заболоченного леса. Вой и рев хищников раздавался со всех сторон, над нами периодически кто-то ухал и мерзко хохотал, каждый раз заставляя сердце испуганно замирать. Не раз и не два на самой границе своего обзора я замечал снующие туда-сюда жуткие силуэты, все как один с отметками красных черепов над головами. Мы с сестрой постоянно вынуждены были менять направление движения или прятаться среди корней вековых деревьев, переживая близкую опасность.

Монстры были повсюду. Мы лишь каким-то чудом оставались пока что незамеченными и, замирая от страха, боялись выдать себя звуком шагов, дыханием или даже просто стуком сердца. Когда однажды Валерианна с хрустом наступила на сухую ветку, я в прямом смысле этого слова едва не обмочился от страха.

Но при этом я исхитрялся по пути собирать растения: Кислица Болотная, Ежевика Болотная, Хвощ Болотный. Когда же Травоведение достигло второго уровня, сразу увеличилось и разнообразие встречаемых ценных трав и ягод – к трем уже привычным добавился Ландыш Горький, Вереск Дикий, Полынь Горькая и Клевер Дикий. Я был безумно рад тому, что нашел сумку, иначе у меня в инвентаре не хватило бы ячеек для хранения всего этого разнотравья.

В какой-то момент лесная нимфа осторожно дотронулась до моего плеча и указала рукой в сторону какой-то далекой темной непонятной массы. Опасность? Оказалось, совсем наоборот – сестра настойчиво предлагала мне свернуть именно в сторону той возвышенности. Вскоре я и сам увидел причину ее интереса – на карте местности показалась отметка в виде трех вложенных серых колец. Как говорила интерактивная подсказка, таким символом обозначались точки возрождения персонажа.

Мы, спрятавшись за покрытым лохматым лишайником деревом, пропустили двигавшегося наперерез волка-переростка размером с упитанного теленка, после чего поспешили к отметке на карте. Еще издали я почувствовал, что земля под ногами начала вибрировать, в этом месте ощущалась какая-то природная сила. Центром аномалии служил лежащий на вершине небольшого холма огромный утопленный в земле валун, испещренный вырезанными на камне непонятными истершимися рунами.

– Тут вполне можно говорить, – заверила меня сестра. – НПС близко к точке респауна не подходят, это им запрещает игровая механика. Поэтому единственные, кого следует опасаться в таких местах, это живые игроки. Очень распространен среди всяких отмороzków способ спровоцировать жертву на агрессию или подбор чужих вещей, повесить на него таким способом отметку «Преступник», после чего безнаказанно убить и подкарауливать в таком вот месте воскрешения, снова и снова убивая его, получая опыт и выпавшие вещи. Но ты ведь не такой, Амра? Смогу я тут выйти из игры? Тут безопасно, и ночь я переживу. Конечно, хотелось бы выполнить и побочный квест, но у меня глаза уже слипаются от усталости.

– Нимфа спать. Амра не есть мерзкий. Не быть гад, – заверил я Валерианну, хотя немного расстроился, что сестренка меня временно покидает.

С другой стороны, ее вполне можно было понять – шел уже первый час ночи, и четырнадцатилетней девочке и вправду давным-давно полагалось спать. Обычно я укладывал сестру в девять-десять вечера, так что сегодня она и так сильно превысила свою норму активности. Маленькая нимфа уселась на чуть теплый камень и закрыла глаза. Я окликнул ее, но реакции уже не последовало – сестра отключилась.

Что делать мне самому? Тоже довольствоваться лишь выполнением основного задания и идти спать? Но внутренний голос подсказывал, что это откровенно ошибочный вариант, который не понравится моему нанимателю. Ну какой я тестировщик игры, если довольствуюсь самым малым и буду тупо несколько часов сидеть на одном месте? К тому же до четвертого уровня мне не хватало всего семидесяти единиц опыта, которые вполне можно было добрать на собирании лесных трав.

Да и, если задуматься, куда я пойду в реале, когда вылезу из вирт-капсулы? На улице глухая ночь, метро и электробусы не ходят, а уговорить таксиста везти меня на криминальную окраину мегаполиса не получится – туда даже полиция старается не заходить ночью. Значит, решено, продолжаю играть один, хоть это и вдвойне опасно.

Вы действительно хотите перенести точку возрождения своего персонажа?

Да, конечно. Не начинать же мне игру с той далекой орочьей галеры, если меня все-таки сожрет какой-нибудь монстр. Я вздохнул и решительно зашагал в темный лес. И уже минуты через три наткнулся на неплохо утоптанную дорогу, на моей карте она отображалась тоненькой рыжей линией.

Если имеется дорога, значит, должны быть и те, кто по ней ходит, вырубает растительность и поддерживает в исправном состоянии. Только куда пойти по ней – направо или налево? Почему-то я не мог определиться с выбором – и там, и там был глухой смертельно опасный лес. Подбросить, что ли, монетку, чтобы судьба сама за меня сделала выбор?

Я достал из инвентаря семигранную серебряную монетку с круглой дырой посередине для ношения в виде бус. Итак, если монета упадет оттиском крепостной башни вверх, пойду направо. Если выпадет... кто это вообще выбит? Монета была старая, потертая, рисунок едва

угадывался. Дракон, наверное, или вообще осьминог. Неважно, выпадет этим непонятным существом вверх, пойду налево. Я подбросил монету и ловко поймал в воздухе. Разжал пальцы. Выпал то ли дракон, то ли осьминог.

В этот момент я обратил внимание, что на интерактивной карте одна красная отметка находится ко мне как-то подозрительно близко. Даже слишком. Где-то рядом монстр! Я испуганно обернулся и в шаге от себя увидел волка-переростка, похожего на того, от которого мы прятались с сестрой.

Матерый Лесной Волк, 27-й уровень.

Отметка в виде красного черепа над головой лесного хищника подтверждала, что разница между нами составляет более двадцати уровней. Приплыли. Вот и погулял без сестры, называется. Хорошо хоть точка возрождения совсем близко. Бежать смысла никакого не было, сражаться тем более...

Успешная проверка на реакцию с Матерым Лесным Волком. Получен опыт: 20 Exp.

Отметка волка на карте неожиданно сменила цвет с красной на желтую. Подозреваю, что сработал расовый бонус гоблинов +30 к реакции любых лесных и болотных тварей. Вот уж не думал, что от него может быть хоть какая-то реальная польза. Вот только Матерый Волк почему-то не уходил, заинтересованно рассматривая меня и принохиваясь. Чего ему от меня нужно?

Я расстегнул сумку на боку и достал крысиное мясо. Лязгнувшие зубы едва не оставили меня без пальцев, я даже на пару секунд зажмурился. Волк проглотил пищу, слегка вильнул хвостом, совсем как собака, и снова уставился на меня немигающими желтыми глазами. Отмахнувшись от предложения взять Эмпатию к животным (X И) вторичным навыком, я один за другим скормил волку имеющиеся у меня последние два куска Крысиного мяса.

– Все. Еда нет, – сообщил я хищнику и показал пустые руки.

Волк недоверчиво обнюхал меня, даже сунул свою нахальную морду мне в сумку, чтобы убедиться, что его не обманывают. И лишь после этого зубастый хищник отвернулся от меня и потрусил прочь. Отметка животного на карте приобрела зеленый цвет. Дружелюбие. Ну, раз так...

– Стой! Гоблин дом жить где? – спросил я вслух.

Мысль о том, что животное может понимать мою речь, выглядела бредовой. С другой стороны, она была ничем не хуже идеи отгрызть себе палец, которая все-таки сработала. Волк обернулся на меня, долго смотрел немигающим взглядом, а потом неожиданно лег на брюхо.

СИСТЕМНАЯ ОШИБКА! Вы не можете сменить класс Травник на Наездник на волках.

Вы желаете выбрать Верховую езду (Л X) своим вторичным навыком?

Отказавшись от этого заманчивого предложения, я вскарабкался зверю на спину. Волк тут же встал и потрусил куда-то в кусты. Пришлось пригнуться, чтобы ветки не хлестали меня по лицу. На карте показалась целая группа красных отметок враждебно настроенных тварей, мы двигались как раз в их сторону.

Успешная проверка на реакцию с Матерым Лесным Волком. Получен опыт: 20 Exp.

Успешная проверка на реакцию с Матерой Лесной Волчицей. Получен опыт: 16 Exp.

Успешная проверка на реакцию с Матерым Лесным Волком. Получен опыт: 20 Exp.

Получен четвертый уровень!

Получена расовая способность: Поиск жизни (длительность 3 часа, радиус обнаружения Восприятие*2 м, затраты 20 ОВ).

Не успел я прийти в себя от этого каскада сообщений, как Матерый Волк припустил со всех ног, пересек неглубокий ручей и неожиданно остановился перед какой-то темной длинной преградой. Внимательнее присмотревшись к препятствию, я опознал густо оплетенный шипастым плющом высокий, в три моих роста, частокол из врытых в землю потемневших от

времени бревен. Это была сделанная на совесть ограда, создатели которой не пожалели сил на ее сооружение. Волк опустил на живот, всем своим видом показывая, что поездка окончена.

Едва я спрыгнул на землю, как хищник бесшумно исчез в лесу, оставив меня наедине с частоколом. Я же пошел вдоль периметра ограды, чертыхаясь из-за густых зарослей разросшегося повсюду колючего плюща, гибкие стебли которого были покрыты острыми шипами сантиметров по десять в длину. Вскоре я наткнулся на деревянные ворота. Одна створка была сорвана с петель и валялась на земле, вторая перекосилась и едва держалась. Но и та и другая несли на себе глубокие следы когтей какого-то громадного хищника. Борозды в древесине потемнели от времени – что бы тут ни произошло, случилось это весьма давно.

Я осторожно прошел внутрь ограды и увидел высокий темный сруб, для сооружения которого неизвестные строители использовали бревна почти метрового диаметра. Не знаю, для какой расы создавалось это сооружение, но это была скорее крепость, чем просто жилище. Неимоверной толщины стены, и при этом очень узкие окна-бойницы, через которые внутрь не пролезла бы даже кошка. И хотя дверь дома была приветливо приоткрыта, но я не спешил заходить внутрь.

Для начала я вызвал способность Обнаружение Жизни и обошел этот деревянный сруб кругом. Все было чисто, я не ощутил присутствия внутри никаких существ. Только тогда я поднялся на крыльцо и вошел внутрь. Изнутри дверь запиралась на толстый брус, что я тут же и сделал.

Выполнено задание: Найти безопасное убежище. Получен опыт 80 Exp.

Темное помещение, свет пробивался только через узкие окна-бойницы. Небольшая прихожая, лестница на второй этаж и соседняя комната – явно кухня, судя по массивному столу и очагу, сложенному из скрепленных раствором камней. Я поднялся на второй этаж, вскарабкиваясь на высоченные ступени. Жилая комната явно была здесь – тут имела огромная лежанка, заваленная старыми мерзко пахнущими звериными шкурами, табуретка, небольшой стол и пустой ящик для вещей. И в самом центре комнаты – огромное темное пятно, грязные обрывки одежды и множество старых обглоданных костей. Меня аж передернуло от ужаса и омерзения – судя по всему, предыдущего хозяина дома сожрали именно тут, и никакие высокие частоколы и прочные ворота его не спасли.

Чуть в стороне от места кровавой драмы возле топчана со шкурами стояли совершенно нетронутые кожаные сапоги размера эдак семидесятого. При желании я мог бы влезть в сапог двумя ногами, и обувь была бы мне примерно по пояс. Судя по всему, это и был «случайный предмет экипировки», который полагался мне за выполнение квеста. Да, разработчики компьютерных игр умеют шутить, вот только юмор у них своеобразный...

Перед моими глазами появилось желтое полупрозрачное изображение – тарелка и переkreпленные вилка с ложкой. Судя по всему, мой ушастый гоблин проголодался. Я открыл более подробную информацию о состоянии персонажа. Шкала накормленности опустилась ниже двадцати пяти процентов, подсказка говорила, что у меня в запасе часов шесть, прежде чем пойдут отрицательные бонусы. Гораздо хуже, что одновременно с голодом мне грозила и Жажда Крови. Сейчас Утоление Жажды составляло лишь 5/15, что грозило большой бедой уже через пять часов. И если обычный голод я мог бы перебить, поев собранных этой ночью ягод, то превращение в обезумевшего от Жажды Крови вампира, неспособного контролировать свое поведение, меня совершенно не устраивало.

Итак, я сформулировал для себя задачу – до рассвета обязательно поесть, причем мясного и сырого. Значит, придется идти на ночную охоту. Но кого я могу убить, если вокруг бродят монстры гораздо старше меня по уровню? Да, и если подходить к вопросу чисто технически, чем я должен с ними сражаться? Не этим же жалким кухонным ножом? Мне требовалось другое оружие, причем обязательно с наносимым повреждением, зависящим от моей основной характеристики Ловкость. Тот же Лук, к примеру. Вот только Лук требовал использова-

ния обеих рук, а у меня левая была повреждена и еще полтора дня не могла держать оружие. Требовалось одноручное оружие с Ловкостью, должно же быть такое, наверняка!

Искать подобную информацию, находясь внутри «Бескрайнего Мира», было весьма непривычно, поэтому я вызвал игровое меню и нажал пиктограмму «Выйти из игры». Открыл крышку вирт-капсулы и вылез, сразу же сняв с себя шлем и костюм. Сидя в одних трусах на стуле, достал смартфон и прежде всего позвонил сестре, желая сообщить об обнаруженном убежище. Ответила Валерия далеко не сразу.

«Тимур, час ночи, я давно сплю. Чего тебе нужно?»

Я сообщил ей о возможности выполнения побочного задания и рассказал о направлении к укрытию, но энтузиазма в голосе сестренки не услышал.

«Сто единиц экспы не стоят того, чтобы жертвовать сном и рисковать полученным опытом. Без тебя я буду совсем слепой в темноте, волки или кто другой меня сожрут, так что я не только не выполню побочное задание, но и основное провалю. Но я поставлю будильник на пять утра, когда станет посветлее. Если силы проснутся будут, пройду еще до рассвета к этому дому, чтобы побочный квест засчитался. Только ты сейчас напиши мне в игре персональное сообщение об этом, иначе могут возникнуть вопросы, откуда я могла получить информацию об убежище. И ты сам-то когда домой вернешься?»

Ответив, что вернусь не раньше утра, когда начнет работать городской транспорт, я отключился. После чего зашел на форум «Бескрайнего Мира» и принялся внимательно изучать советы авторитетных игроков по поводу выбора оружия. Одноручного оружия, приоритетным навыком для использования которого являлась Ловкость, действительно в игре существовало немало: Одноручные Арбалеты, Метательные ножи, Дротики, всевозможные метательные заточки разной формы, Лассо, Боласы и многое другое.

Меня больше всего заинтересовала Духовая Трубка, позволяющая стрелять иглами и шипами. Как уверялось в гайде, шипы можно было даже вымачивать во всевозможных ядах, добываясь при попадании различных негативных для жертвы эффектов – потери ориентации, снижения характеристик и даже парализации. За использование Духовой Трубки отвечал навык Экзотическое Оружие (Л В), и его прокачка заодно позволяла использовать Лассо и Метательные Сети, правда, они являлись оружием, требующим уже обеих рук.

Отличный для меня вариант! Уж чего-чего, а шипов возле моего укрытия было предостаточно на обвивающем частокол плюще. Да и древовидный хвощ с пустотелыми стеблями, насколько я видел, в обилии рос по берегам болот. Не теряя зря времени, я залез обратно в вирт-капсулу и отправился на заготовки. Длинную почти метровую полую трубку я нашел и срезал сразу. Прочистил ее тонкой веточкой и остался весьма доволен результатом:

Самодельная духовая трубка (оружие).

Труднее пришлось с шипами – уж слишком прочно они крепились к стеблям плюща. Пришлось долго орудовать ножом, прежде чем два десятка шипов забили одну ячейку моего инвентаря. Я вернулся в дом, нарезал с одной из старых шкур небольшие покрытые мехом кусочки кожи и каждый проткнул насквозь длинной иглой.

*Самодельная стрела для духовой трубки, наносимый урон (1–3)*Ловкость.*

И вот, наконец, первое испытание – я резко дунул, и шип с глухим стуком глубоко воткнулся в деревянную стену дома.

Вы желаете выбрать Экзотическое Оружие (Л В) своим вторичным навыком?

Еще как желаю! Все, последний из возможных навыков был мною выбран, теперь лишь на десятом уровне получится добавить что-то новое к умениям персонажа. Я потренировался в стрельбе по нацарапанной на стене мишени и остался весьма доволен результатом. Наконец-то я получил подходящее оружие для своего ушастого гоблина.

Полученные на четвертом уровне очки характеристик, кроме пошедших по умолчанию в Силу и Телосложение, я распределил по одному в Интеллект, Ловкость и Восприятие. Подроб-

ная справка по персонажу показывала, что уже сейчас на первом уровне навыка Экзотическое Оружие с учетом модификаторов от Ловкости (сейчас 14,15) и Вкуса Крови (1,02) я был способен наносить от 57 до 28 единиц повреждений. Да я просто ужас этой ночи! Берегитесь меня!

Шел уже четвертый час утра, так что разбираться с Алхимией и пытаться за оставшееся до рассвета время сварить сильнодействующий яд не стал – понимал, что без рецепта, без необходимого оборудования и без хорошей прокачки навыка Алхимия – это просто нереально. Пришлось идти прямо так, с обычными ничем не модифицированными шипами для своего оружия.

* * *

Это была утка. Обычная такая на вид серенькая с пятнышками утка, разве что размером с крупного индюка. Птица спала, расположившись на островке посреди болота.

Болотная Утка, 11-й уровень.

Надпись была красного цвета и означала, что Утка является для меня весьма грозным противником. С другой стороны, я вообще впервые видел в этой местности существо, не отмеченное устрашающим знаком черепа. Судя по всему, Утка одиннадцатого уровня являлась одним из слабейших обитателей во всей окрестности. Не считая меня, конечно же. Я лежал в кустах у самой воды, метрах в семи от намеченной жертвы и никак не мог решиться на атаку. Заманчивую идею подойти ближе и убить спящую Утку Укусом Вампира пришлось отбросить – сразу возле берега начиналась чавкающая вязкая трясина, по которой подойти незаметно к жертве не получилось бы.

Навык Скрытность повышен до 6-го уровня!

Увидев это приятное сообщение, я все же решился атаковать. Медленно-медленно подняв свое оружие, прицелился и резко дунул! Шип вонзился Утке точно в шею, куда я и метился.

Нанесен урон: 31 (Попадание стрелы 48 – броня 17).

Полоска жизни Утки уменьшилась едва заметно, всего процентов на семь-восемь. Да у нее жизни хватит на трех Тронгов Нырляльщиков! Вот это я влип! Птица проснулась и безошибочно повернулась в мою сторону, громко хлопая крыльями, истошно крикая и вообще выражая сильнейшее неодобрение такой побудкой. Я вскочил на ноги и зарядил трубку следующим шипом.

Нанесен урон: 12 (Попадание стрелы 29 – броня 17).

Не повезло, выпал почти минимальный возможный дамаг. В ответ Утка резко замолчала, сделала странное глотающее движение и... плюнула в меня! Я едва успел отпрыгнуть в сторону.

Навык Акробатика повышен до 2-го уровня!

На том месте, где я только что стоял, прибрежные камыши с противным шипением разьедало кислотой. Не, ну так нечестно! Это вообще утка или Чужой из фильма ужасов?! Следующие два выстрела я промахнулся – птица резко рванула вверх и принялась с противным криканьем описывать высоко надо мной круги, периодически поплеывая сверху кислотой. Попадать по далекой юркой мишени не получалось, и потому я решил не тратить зря заряды. С другой стороны, и уворачиваться от плевков утки на таком большом расстоянии не составляло никакого труда.

Навык Уклонение повышен до 5-го уровня!

Отлично! Более чем своевременно! Меня порадовал и рост полезного навыка сам по себе, и параллельное увеличение Ловкости, а вместе с ней наносимых повреждений и шанса попадания по цели. Сделав упреждение по движущейся цели, я снова попробовал выстрелить.

*Нанесен критический урон: 126 (Попадание стрелы 63*2 – игнорирование брони).*

Навык Экзотическое Оружие повышен до 2-го уровня!

Шип вонзился утке прямо в глаз. Полоска жизни моего противника просела до половины, при этом птица ослепла на левый глаз. Утка несколько раз нелепо перекувыркнулась в воздухе и плюнула пару раз вообще непонятно куда, похоже, потеряв меня из виду. Но потом она меня снова обнаружила и сменила тактику, решив пойти в ближний бой. Лишь уйдя в кувырок, я уклонился от пикирующей прямо на меня птицы. Выстрел вслед уходящей снова ввысь цели оказался неточным. И снова, путая себя с коршуном, болотная утка развернулась и атаковала меня в пикировании. Но на этот раз я ждал ее приближения:

Нанесен урон: 42 (Попадание стрелы 59 – броня 17).

Затем мне пришлось снова изворачиваться, уходя от удара. Получившая стрелу в грудь птица не успела изменить траекторию полета и с треском врубилась в сухие прибрежные камыши. Пока утка находилась на земле, я снова атаковал ее.

Нанесен урон: 30 (Попадание стрелы 47 – броня 17).

Птица, хлопая крыльями и перебирая лапами по земле, бросилась на меня, но я ушел с линии атаки в сторону слепого левого глаза. Утка остановилась, потеряв меня из вида.

Нанесен урон: 51 (Попадание стрелы 68 – броня 17).

Полоска жизни утки скатилась глубоко в красную область и была вообще едва видна. У моего противника оставалось лишь несколько очков жизни. Я обошел птицу полукругом, чтобы снова оказаться с незрячей стороны и добил ее укусом.

Нанесен урон: 23 (Укус Вампира).

*Получен опыт: 504 Exp. Получены предметы: Утиное мясо * 3 шт. (еда), Самодельная стрела для духовой трубки * 6 шт.*

Получен пятый уровень!

Получено достижение: Дегустация (3/1000).

Получена расовая способность: 10 % сопротивление ядам.

Улучшена расовая способность: Вкус Крови (+3 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ).

Вот это да! Этот бой с уткой принес мне почти столько же опыта, сколько мой персонаж получил за все предыдущее время! И Жажда Крови была полностью утолена (15/15). Кстати, насчет жажды... Я взял пустой алхимический пузырек и собрал в него пролитую птицей кровь. Подошел к ближайшему дереву и ножом вырезал кусок коры, подровнял и соорудил пробку для флака.

Кровь Утки (алхимический ингредиент).

Уже начинало светать, через полчаса должно было взойти смертельное для меня солнце. Но я пока не торопился прятаться в убежище – до следующего уровня навыка Травоведение мне не хватало всего семи-восьми сорванных полезных растений. До укрытия было совсем недалеко, поэтому я спокойно принялся собирать травы.

Навык Травоведение повышен до 3-го уровня!

Пожалуй, хватит. Я поспешил к деревянному срубу. За четыре минуты до наступления утра я взбежал на крыльцо... но дверь оказалась запертой изнутри! Карта услужливо подсказала мне, что внутри дома находится игрок Валерианна Быстроногая. Сестренка! Добра-лась-таки!

Я начал долбиться в дверь, но мне не открывали. Лерка снова спать легла, что ли?! Если за оставшиеся три минуты мне не откроют, это станет самой нелепой смертью вампира за всю историю игры – умереть не в бою с борцами с нежитью, а на пороге своего дома, в котором заперлась любимая родная сестра! Вот ведь незадача! Да еще и точка возрождения находится на открытой каменной площадке, на которой появиться до заката солнца значило снова гарантированно умереть...

Я написал личное сообщение Валерианне, чтобы она срочно открыла дверь, хотя уже не надеялся на спасение. Вокруг дома не было ни единого укрытия, где я мог бы спрятаться от

лучей солнца, только внутри здания. Когда пошла последняя минута времени, я действительно уже паниковал. Пятнадцать секунд. Десять...

Послышался звук отодвигаемого тяжелого бруса.

Девять. Восемь. Семь. Шесть. Дверь приоткрылась на пару сантиметров.

– Чего шумишь, Амра? – На пороге стояла зевающая лесная нимфа.

Рывком распахнув дверь и оттолкнув девушку с дороги, я бросился вверх по лестнице. Здесь в прихожей все равно было слишком светло – лучи солнца могли проникать через окна. Пять. Четыре. Три. За две секунды до восхода солнца я бросился на топчан и зарылся под кипу звериных шкур. Успел!

Выполнено задание: Пережить ночь. Получен опыт 160 Ехр.

Получено +2 очка характеристики персонажа.

Получен шестой уровень!

Количество очков шкалы Жажда Крови увеличено: 15/20.

– Извини, мне просто пора срочно выходить. Дела в реале ждут, – сообщил я ничего не понимающей нимфе и вышел из игры, даже не став распределять накопившиеся очки характеристик персонажа.

* * *

Сняв шлем и сенсорный костюм, я обессиленно сел прямо на пол. Руки до сих пор тряслись, сердце испуганно металось в грудной клетке. Я ведь действительно переживал в игре так, словно находился в реальном мире, и восход солнца мог привести не к потере нескольких сотен единиц опыта, а к болезненной смерти. У меня ведь даже мысли не возникло, что «подумаешь, умру в игре, ерунда какая, снова наберу опыт», я всеми клетками тела хотел выжить.

Немного успокоившись, я оделся и вышел из бокса. Нестерпимо хотелось в туалет, и я поспешил в конец длинного балкона, где находилась ближайшая уборная. На всем этаже только на двух дверях – на моей да еще на двери бокса рыжей незнакомки – горели красные огоньки, означавшие, что комнаты используются. Остальные три сотни дверей, как и все двери на противоположном балконе, были отмечены зелеными лампочками – комнаты свободны. Поэтому я сразу обратил внимание на звук льющейся воды, доносящийся из запертой душевой. В столь ранний час на пустом этаже кто-то принимал душ.

Приведя себя в порядок и умывшись, я подошел к кофемашине – глаза слипались, мне требовалось взбодриться. Тут в конце этажа для сотрудников корпорации «Бескрайний Мир» была организована комната отдыха – столики, диванчики, выключенный сейчас телевизор на стене, автоматы по продаже снеков и воды. Со стаканчиком горячего кофе в руке я прошел вдоль торговых автоматов и осмотрел ассортимент. Кстати, нужно бы сестренке купить пакетик жевательного мармелада, она любит такое. Попробовал оплатить товар своей карточкой, но на экране появилась вполне предсказуемая надпись: «Отказано. Недостаточно средств». Пришлось рыскать по карманам в поисках мелочи. Наличные деньги почти что вышли из обращения, но торговые автоматы и кассы еще принимали их. Едва набрав нужную сумму, я опустил монетки в прорезь. Да что мне так не везет?! Пакетик жевательного мармелада застрял, не упав вниз в лоток.

– Ой! Не ожидала здесь кого-то встретить в такую рань! – за моей спиной раздался звонкий женский голос.

Я обернулся. Вне всякого сомнения, это была та самая таинственная незнакомка, которую я ранее видел в шикарном изумрудно-зеленом платье и со шляпкой на огненно-рыжих волосах. Вот только сейчас она стояла передо мной с флаконами шампуней и каких-то кремов в руках, а из всей одежды на ней было лишь обернутое вокруг тела полотенце.

– Извините, не хотел вас напугать, – ответил я, но женщина рассмеялась:

– Напугать?! Можешь поверить, меня крайне трудно чем-то испугать. Просто последние полгода я тут одна по ночам работала на всем этаже. Вот и не думала кого-то встретить, а потому вышла в таком виде, – она указала на полотенце.

– Не переживайте, я вам не помешаю. У меня просто квест выпал «Пережить ночь». Знаете, наверное, такой. Он для начинающих игроков.

– Еще бы не знать, – усмехнулась незнакомка. – Я сама его и придумала два года назад, иначе народ из города было вообще не выгнать по ночам. И как, кстати, справился?

– Да, справился, хотя и непросто было, – похвалился я.

– Молодец. Вообще, пробуют многие, но мало у кого получается дожить до утра. Зато хоть регулярная добыча появилась у ночных обитателей. – Моя собеседница демонстративно хищно облизнула свои губы, словно сама лично и жрала неосторожных игроков.

Хотя, может, и действительно жрала, кто же ее знает, зачем она по ночам играет? Видимо, заметив мое изменившееся поведение, красавица проговорила:

– У тебя сейчас глаза расширились от ужаса, словно ты увидел перед собой чудовище. Уверяю, меня совершенно нечего бояться. – Женщина посмотрела на застрявший пакетик с мармеладом и протянула мне целую охапку всяких косметических средств. – На, поддержи!

Я безропотно принял гору тюбиков и флаконов, а моя собеседница подошла к торговому автомату и протянула руку. Автомат пришел в движение, на верхнем уровне закрутилась спираль, выдвигая вперед выбранный рыжей красавицей шоколадный батончик. Ух ты, да у нее вживлен под кожу идентификационный чип, заменяющий все документы и банковскую карту заодно! Я слышал о таких технологиях, но видел впервые.

Батончик упал сверху на застрявший пакетик мармелада и вместе с ним провалился в лоток.

– Вот видишь, я не кусаюсь, – улыбнулась рыжая красавица с мокрыми вьющимися мелкими колечками волосами. – Так что не нужно обращаться ко мне на «вы», я лишь ненамного старше тебя самого. Кстати, меня зовут Кира.

– Тимур, – представился я и протянул хозяйке обратно ее косметические средства.

Красавица взяла флакончики в руки и что-то хотела сказать, но тут... у моей собеседницы свалилось на пол полотенце. Неловкая ситуация – руки были заняты и женщина не могла ни поднять упавшее полотенце, ни даже хотя бы прикрыть свою наготу.

– Кира, позволь, я тебе помогу! – с этими словами я поднял полотенце и завернул в него молодую женщину.

Касаться ее нежной горячей после душа кожи было безумно приятно, но я не позволил себе лишнего, даже когда рыжая красавица чмокнула меня в щеку в благодарность за помощь. Тут не было места несбыточным иллюзиям – мы с Кирой слишком разные и встретились на краткий миг.

– Спасибо, Тимур. Может, когда-нибудь еще увидимся. А батончик оставь себе – я не ем шоколад.

Кира ушла одеваться в свой рабочий бокс, я же еще какое-то время просто стоял и смотрел ей вслед. Перед глазами застыла картина соблазнительных изгибов обнаженного женского тела. Что же, теперь я знал, где и когда Кира работает, и организовать следующую встречу с ней будет совсем нетрудно.

Через час я уже звенел связкой ключей возле двери съемной квартиры. Звонить не стал, чтобы не будить Лерку, но сестра вовсе не спала и выехала мне навстречу в своем кресле.

– Объяснишь, что это вообще было в игре? Ты сшиб меня с ног и ворвался в дом, как будто за тобой гналась целая толпа демонов!

Скрывать правду от сестры смысла я не видел, а потому со всеми подробностями рассказал ей о темной стороне своего персонажа. Реакция Валерии была неожиданной:

– Что же ты тогда тупил, братик? Нужно было убивать меня укусом прямо там на точке возрождения, а потом с помощью Вуали менять логи, чтобы следов не осталось! На малых уровнях небольшая потеря опыта для меня – сушая ерунда, а вот где ты найдешь вторую лесную нимфу для прокачки Дегустации?

Услышав мой ответ, что убивать родную сестру я точно не собираюсь, Лерка укоризненно покачала головой.

– Как знаешь. Ладно, Тимур, иди завтракать, я уже все подогрела. И, раз такое дело, ложись потом отсыпаться перед новой ночной сменой. Я же пока почитаю информацию о вампирах в «Бескрайнем Мире» и продумаю для твоего персонажа путь развития.

Серая стая

Меня разбудила сестра.

– Пора вставать, братишка! Сколько можно дрыхнуть?!

Я разлепил веки и посмотрел на часы. Была половина пятого вечера.

– Чего так рано вставать? В «Бескрайнем Море» темнеет только в девять, а мне до работы ехать всего один час. Вот к восьми бы и будила. – На самом деле я уже практически выспался, ворчал просто из вредности, и сестра это прекрасно понимала.

Я спустил ноги на пол и стал озиаться в поисках вечно куда-то исчезающих носков. Валерия подъехала на инвалидном кресле и открыла ящик шкафа.

– Твои носки я кинула в стирку, возьми новую пару. Кстати, сегодня снова хозяйка приходила, настойчиво напоминала про трехмесячный долг за квартиру. И еще я продала всех наших персонажей в «Королевствах Меча и Магии», вышло на пятьсот восемьдесят кредитов. Можно, в принципе, за полтора месяца отдать ей долг.

– Хватит и за один месяц пока – нам ведь тоже нужно на что-то жить. Перечислю ей сегодня, чтобы на время отстала. Ты у меня умница, Лерка. Узнала что-нибудь про вампиров в «Бескрайнем Море»?

Сестра явно погрузилась, подкатилась к компьютерному столу и достала исписанный аккуратным почерком лист.

– Вот все, что нашла. Когда-то вампиров в «Бескрайнем Море» было достаточно много, причем как НПС, так и живых игроков. В самые первые месяцы игры был очень популярен режим «Переселение» – люди с кораблей высаживались на новые неизведанные земли, строили первые крепости, потом зубами держались за эти плацдармы, отбиваясь от непрерывных атак легионов нечисти и нежити. Маркетологи «Бескрайнего Мира» тогда удачно сыграли на патриотизме, сумев привлечь в новую игру миллионы геймеров. Я видела рекламные постеры трехлетней давности: «Человечество в опасности, речь идет о выживании людей как вида. Твой клинок поможет сохранить нашу расу».

– Да, помню. Сам попробовал играть в «Бескрайний Мир», привлеченный как раз подобной рекламой, – согласился я.

– Так вот, брат. Вампиры тогда считались одной из главных угроз для человечества, и существовало множество квестов на их уничтожение. В частности, люди-паладины многих школ обязаны были убить хотя бы одного вампира для прохождения какой-то там очередной инициации. Но вот чего разработчики тогда не учли – людей стало слишком много и вампиров на всех не хватило. Игроков-вампиров выслеживали и просто не давали играть, непрерывно убивая и не позволяя уйти с точки респауна. Целые толпы из сотен и даже тысяч игроков собирались в ожидании возрождения вампира, чтобы успеть первым его убить. Было много жалоб, поэтому разработчики убрали возможность игры за вампиров, а уже имеющимся дали возможность сменить расу. Я нашла интервью годичной давности с одним из директоров корпорации «Бескрайний Мир», в котором тот официально сообщил, что игроков-вампиров осталось всего четырнадцать, и все они тщательно скрывают свою истинную сущность, так как прекрасно понимают, чем грозит раскрытие.

– А НПС-вампиры? – уточнил я, одеваясь.

– Их оставили, вот только сделали очень редкими и хитрыми. Их очень трудно обнаружить. Поэтому и задания на вампиров не исчезли, их просто сделали необязательными и с очень щедрой наградой из-за трудности закрытия. Насчет НПС сказать вообще трудно – по игровой механике убитый НПС умирает навсегда, поэтому обнаружение и уничтожение кем-то НПС-вампира никак не поможет остальным желающим получить столь ценный трофей.

Все мне стало понятно. Я не ошибся, когда посчитал, что информацию о своей темной сущности нужно скрывать. Вот только сильно недооценил масштаб проблемы.

* * *

Возможно, это может показаться странным, но в нашей сыгранной паре именно младшая сестра была мозговым центром во всем, что касалось компьютерных игр. Для меня игры оставались просто развлечением и способом подработки, сестра же всей душой жила виртуальными мирами, с огромным удовольствием разбираясь в мануалах, системах магии и крафта вещей, решая за нас двоих встречающиеся в играх головоломки, продумывая пути развития всех наших персонажей и линии их поведения. Она и реальную жизнь воспринимала скорее как некую виртуальную реальность с хорошей графикой, но ужасно занудным сюжетом.

Когда-то я сам прививал сестре интерес к виртуальным играм как альтернативу черной апатии, уступал в спорах и позволял делать за нас обоих принципиальные решения. Маленькая девочка ценила мое доверие и со всем усердием и тщательностью разбиралась в ситуации, выдавая готовые варианты решения. Иногда предложенные сестрой решения казались мне спорными, но неизменно Валерия оказывалась права. Вот и сейчас, поднимаясь по гранитным ступеням к главному входу небоскреба «Бескрайнего Мира», я снова и снова прокручивал в голове сказанное сестрой: «Ловкость и Восприятие ты и так хорошо прокачаешь навыками. Сила, Интеллект и Телосложение важны, но для твоего персонажа все же вторичны, так что жертвуй ими, как бы страшно это ни звучало. Сосредоточься исключительно на Харизме, именно туда вкладывай все получаемые очки характеристик».

Я поднялся по лестнице, прошел через вращающуюся дверь в громадный холл и остановился перед турникетом. Прислонил полученную вчера магнитную карточку к считывателю, но загорелся красный свет, и раздалось мерзкое жужжание. Отказ?! Я попробовал пройти снова, но с таким же результатом. Меня не пропускают на работу? Но почему?! Я подошел к окошку охраны и рассказал о неработающем пропуске. Мрачный накачанный громила взял у меня пластиковую карту и вбил ее номер у себя на терминале.

– Твой ключ заблокирован. Допуск к вирт-капсуле тоже. Твой персонаж забанен. Директор Александр Лавриус приказал проводить тебя в его кабинет сразу, как только ты появишься.

У меня просто сердце остановилось. Неужели я не прошел испытательный срок? Столько было планов связано с «Бескрайним Миром», а меня отстранили от работы после первого же дня. В самом мрачном расположении духа я поднимался на сорок четвертый этаж, где находилась дирекция специальных проектов. Кабинет Александра Лавриуса я заметил еще издали – возле двери директора стояли несколько человек, среди которых я узнал и тех тестировщиков, с кем вчера заполнял анкеты в зале.

Двери директорского кабинета открылись, и в коридор со слезами на глазах вышла та самая немолодая женщина-бухгалтер, которая вчера не захотела становиться дриадой. Обведя собравшихся мутным взглядом, она прокомментировала:

– Я еще вчера поняла, что эта работа не для меня. И даже хорошо, что это обнаружилось сразу же в первый день.

Дверь директорского кабинета открылась, вышел толстый очкастый парень. Если я правильно помнил, именно он предлагал другим поменяться на тролля-звездочета.

– Кто-нибудь смог понять, как цепь с руки нужно снимать? Ее же не порвать никак! Я весь день промучился с этим браслетом на руке, пока меня не остановили и не сказали вылезать из капсулы.

– Ты же тролль, у тебя регенерация лучшая среди всех других рас. Отгрыз бы просто себе руку и через час с новой бы уже ходил, – предложил ему я, на что толстяк раздраженно ответил:

– А откуда я должен был понять, что у троллей есть регенерация?

Я не стал ему объяснять, что такое должен знать любой, даже самый начинающий игрок. И вообще, как он собрался играть за тролля, если даже не удосужился почитать информацию про особенности своей расы?! Понятно, что корпорация отсеивает подобных неудачников. Вот только почему я угодил в их число? Над дверью директора загорелась лампа с надписью «Свободен», но никто из столпившихся в коридоре не решался войти. Тогда я, наплевав на живую очередь, вошел внутрь и закрыл за собой дверь.

Александро Лавриус сидел за массивным старомодным столом и с высоты сорок четвертого этажа сквозь огромное во всю стену окно наблюдал за вечерним городом.

– Вызывали, господин директор? – Я постарался, чтобы в моем голосе не было робости.

Мужчина развернулся на вращающемся кресле, долго рассматривал меня внимательным изучающим взглядом, потом вопросительно посмотрел на свою ассистентку. Та торопливо подала своему начальнику папку и прошептала еле слышно: «Это как раз тот вампир». На лице директора появилось понимание, он указал мне на стул, сам же открыл папку с досье:

– Итак, Тимур, ты откровенно солгал при приеме на работу, утверждая о том, что не играл ранее в «Бескрайний Мир»...

Разговор пошел в самом нежелательном для меня направлении, и я дерзнул перебить своего начальника, так как все равно терять мне было уже нечего:

– Никак нет, господин директор, я не лгал. Во время собеседования я действительно понятия не имел, что то сырое недоделанное убожество, которое я запустил три с половиной года назад, и было «Бескрайним Миром» на какой-то очень ранней стадии. Продукт настолько далеко шагнул вперед за прошедшее время, что современный «Бескрайний Мир» у меня даже не ассоциировался с той недоделкой. Собственно, об этом я уже написал и в социальной сети, и на созданном сегодня своем канале видеохостинга, на котором начал рекламировать игру за расу гоблинов.

– Что, правда? – Александро Лавриус разблокировал экран компьютера и запустил поиск. – Да, есть созданный сегодня канал. Подписчиков нет, и всего один пятиминутный ролик. Негусто.

– Пока что я рассказал своим будущим подписчикам, что после шести лет игры бросил «ККМ» и нашел для себя более интересный игровой мир. Расписал во всех деталях свою первую неудачную попытку игры и историю получения столь необычного короткого имени персонажа. Это я сделал для того, чтобы зрители не заподозрили связь с корпорацией...

– А вот это действительно правильное решение, Тимур, – перебил меня директор. – Отношение сотен миллионов обычных игроков к игрокам – сотрудникам корпорации далеко не всегда позитивное. Кто-то видит в них способ вывода игровой валюты и всячески пытается подкупить. Другие жалуются на чрезмерно быструю прокачку наших сотрудников и подозревают, что те используют внеигровые методы: закрытые для обычных людей базы уникальных квестов и спрятанных сокровищ, а то и просто рисуют себе нужные показатели характеристик. Это, конечно, чушь, но в любом случае принадлежность к корпорации лучше скрывать.

Директор замолчал и уставился на меня. Я же воспользовался моментом и продолжил рассказ:

– Поскольку из-за специфики расы вампиров я не всегда могу заходить в игру в светлое время суток, я думал использовать это время как раз для монтажа интересных видеофрагментов для своего канала. Материалов за первый игровой день, точнее ночь, накопилось более чем достаточно: необычный способ освобождения от цепи, палуба галеры и спуск лодки, убийство разводилов Тронга Ныряльщика, опасный путь через ночной лес, стая волков, изготовление собственного оружия именно под свою расу, охота на плюющуюся ядом утку. Если их хорошо смонтировать и озвучить, должно получиться интересно для зрителя.

Александр Лавриус задумчиво повертел в руках папку с моим досье и отложил в сторону, не в стопку других. У меня отлегло от сердца – похоже, мое увольнение пока что откладывалось.

– Хорошо, Тимур, твои объяснения меня вполне удовлетворили. Я прикажу снять блокировку твоего персонажа, пропуск тоже будет восстановлен. Жду от тебя уже к завтрашнему дню качественных материалов по расе гоблинов. Только учти две важные вещи. Первое: зрителям будут неинтересны только ночные сюжеты, к тому же это вызовет ненужное подозрение. Чтобы избежать раскрытия своей тайны, твой персонаж должен активничать и в светлое время суток.

– Но как, если солнце меня мгновенно испепелит?

– Светлое время суток не обязательно означает солнце. В нашей игре бывают пасмурные дни, туман и дождь, максимально используй эти возможности. Второй момент, который стоит учитывать: ты сильно отстаешь в прокачке от среднего показателя. Игроки, выбирающие традиционные хорошо изученные пути, к концу первого дня обычно имеют одиннадцатый уровень, а к концу второго дня уже шестнадцатый. Поэтому, как бы интересно ты ни рекламировал альтернативный путь, новички все равно будут сравнивать прежде всего скорость роста персонажа – людям ведь хочется всего и сразу. Надеюсь, ты уже продумал, как будешь набирать опыт своим Травником, неспособным нормально в солнечные дни собирать растения.

Я коротко кивнул, не собираясь сейчас расписывать перед начальником все детали плана прокачки.

– Вот и отлично. Кстати, забыл сразу сказать, у нас в корпорации принято выплачивать небольшие премии тем, кто нашел в игре что-то новое или обнаружил ранее неизвестный баг. Тебе полагаются сразу две такие премии – за способ освобождения от цепи и за найденную ошибку при смене профессии у гоблина. В сумме выходит двести кредитов. Можно на банковскую карту, можно в виде двух тысяч монет в игре.

– На банковскую карту, если можно, – ответил я, и голос от волнения даже сорвался, пришлось повторить свою фразу.

Насколько своевременно! Мне как раз нужно было вносить на свой счет деньги, чтобы банк не заблокировал карточку. Просто чудесно!

– Хорошо, до конца дня перевод будет осуществлен. Может, у тебя есть вопросы по работе?

– Да, господин директор. Я не смог найти на форумах по игре ответ на следующий вопрос: если меня просто из неприязни к гоблинам или по другой не связанной с вампирами причине убьет игрок, у которого имеется давно висящее задание на уничтожение вампира, будет ли его квест закрыт?

– Эээ... – директор задумался. – Мне кажется, абсолютно нелогично, если тайна вампиризма может быть столь легко раскрыта. На мой взгляд, для закрытия квеста на уничтожение вампира нужно предварительное срабатывание программного триггера, отвечающего за обнаружение этого самого вампира. Иначе квест на поиск нежити в деревне игроки станут выполнять уничтожением всех поголовно жителей. Ладно, возвращайся к работе, а моя ассистентка выяснит у программистов ответ на твой вопрос.

* * *

Закончил с обработкой видео я только в восемь вечера. Да, пришлось повозиться, зато без лишней скромности скажу, что получилось неплохо – в пятнадцатиминутном ролике удалось передать атмосферу обреченности на орочьей галере, буйство океана, ярость боя с наядой, жуть ночного леса. Все это было озвучено и прокомментировано мной в ироничном стиле, я открыто указывал зрителям на свои ошибки и упущенные возможности. Досталось моему

ушастому также за косноязычие и туповатость. Разместив ролик в Сети, я наконец-то был готов продолжить игру.

Распределив накопленные очки характеристик, я осмотрел полученный результат:

Имя	Амра
Раса	Гоблин-Вампир
Класс	Травник
Опыт	1280 из 1800
Уровень персонажа	6
Количество жизни	57/57
Очки выносливости	45/45
Характеристики	
Сила (С)	7 (7)
Ловкость (Л)	8 (17,1)
Интеллект (И)	5 (5,8)
Телосложение (Т)	9 (9)

Восприятие (В)	3 (10,2)
Харизма (Х)	10 (11)
Нераспределенных очков	0
Основные навыки (выбрано 4 из 4)	
Травоведение (В Л)	3
Торговля (Х И)	1
Алхимия (И Л)	1
Уклонение (Л В)	5
Вторичные навыки (выбрано 4 из 4)	
Скрытность	6
Вуаль	2
Акробатика	2
Экзотическое	2

Что бы там директор ни говорил про отставание в развитии, я гордился своим ушастым Амрой! Также мне нравилась его новая внешность – сестренка днем постаралась, нарисовав для гоблина умильную зеленую рожицу, которая у встречаемых игроков должна была вызывать лишь улыбку и уж точно не ассоциироваться с опасностью и вампирами. Я уже загрузил эту картинку в игру и подтвердил, что желаю сменить внешность своего персонажа.

Итак, начиналась моя вторая игровая ночь, точнее, еще вечер. Едва закрыв крышку вирт-капсулы, я оказался на топчане внутри сруба под слоем тяжелых вонючих шкур. Осторожно высунув голову, я осмотрелся. Вечерело, солнце уже скрылось за горизонтом, сквозь оконную бойницу были видны лишь подсвеченные розовым облака. Что же, палящее солнце мне уже не грозило, можно было приступать к игре. Что мы имеем?

Первое, на что я обратил внимание, – пропало темное кровавое пятно в центре комнаты, а пол еще хранил следы влажной уборки. Неужели сестра постаралась? Затем я заметил, что мой гоблин голоден и, более того, хочет напиться крови. Я открыл инвентарь и скормил ушастому троглодиту мясо утки, утолив голод. Теперь настало время выпить оставленной специально на вечер крови, и можно будет заняться текущими делами. Что такое? Я непонимающе уставился на фиял с заготовленной кровью утки, жидкость в нем застыла и сменила цвет на темно-бурый.

Испорченная кровь (мусор).

Только этого не хватало! Я испуганно посмотрел на параметр Утоление Жажды, шкала тревожно мигала красным на отметке 1/20! У меня меньше часа на то, чтобы напиться крови, иначе я потеряю контроль над собой! Срочно на охоту, пока не поздно!

На карте совсем неподалеку от сруба виднелась отметка Валерианны Быстроногой. Вокруг лесной нимфы крутилось несколько красных отметок. Моя сестра ведет бой? Нужно

помочь ей! Но группа отметок продолжала равномерно смещаться в сторону сруба и находилась уже возле ограды-частокола. Я выглянул сквозь окно. Рядом с сестрой по траве прыгали три громадные коричневые лягушки.

Жаба бородавчатая, 7-й уровень.

Судя по тому, что нимфа вообще не опасалась этих тварей, это были новые петы Мастера Зверей. Я вышел на крыльцо. Жабы резко замерли, и после какой-то неразборчивой команды Валерианны их отметки на карте сменили цвет с красного на зеленый. Все ясно, сестра обозначила им меня как друга.

– Привет, ушастый. О, смотрю, ты мордашку себе новую нарисовал. Это чтобы монстры не так уж сильно пугались тебя при встрече? Шучу, тебе идет добродушная физиономия. Но чего ты днем не появлялся? Я тут от скуки уже измаялась, всю местность вокруг дома исходила. Готов идти дальше?

Сестренка отыгрывала как раз то, о чем мы с ней договаривались днем, – как бы в случайном споре мы должны были принять решение пожить еще денек-два возле надежного укрытия. Но насколько несвоевременным оказался сейчас весь этот разговор! Мне требовалось срочно найти жертву для кровопускания! Но я постарался подавить свое раздражение и отвечал согласно плану.

– Идти куда? – Я изобразил полное непонимание. – Дом быть. Крепко. Хотеть тут посмотришь игра.

В принципе, подросший Интеллект позволял мне уже не коверкать слова, но мы с сестрой решили, что такая манера речи придает Амре некую уникальность и даже шарм, а кроме того, создает у постороннего зрителя иллюзию совершенно тупого первобытного существа. Иногда полезно бывает казаться глупее, чем ты есть на самом деле, – тогда возможный противник начинает тебя недооценивать.

– Но что тут делать? Глухомань полнейшая, только лес да болота. Есть, правда, два поселка не так далеко отсюда. Один людской на севере километрах в семи отсюда, называется Камышанка. Я там сегодня была. Встретили меня настороженно, но за ограду пустили. Оказалось, делать там особо нечего: домов двадцать всего, даже своего кузнеца нет. Хотя лекарь там живет, который травы скупает, тебе может быть интересно. А еще есть поселок гоблинов к юго-востоку, но туда я не дошла – меня атаковали агрессивные представители твоей расы уровня так шестидесятого и быстро отправили на перерождение.

Получено задание: Социализация 1/3. Познакомьтесь с обитателями поселка людей. Познакомьтесь с обитателями поселка гоблинов. Класс задания: Цепочка, групповое. Награда: 800 Ехр.

– Ой! – Сестра замолчала то ли из-за возникшего сообщения о полученном квесте, то ли из-за появления крупного темно-серого волка у поваленных ворот частокола. – Опять он! Да как же этот волк меня сегодня достал! Утром сожрал всех моих петов, а потом днем еще раз повторил это. И ведь ничего ему не сделаешь – он гораздо старше меня по уровню, и рядом еще три таких же бродят. Как же трудно раскачивать Мастера Зверей, когда вокруг кружат такие чудовища, а каждая смерть пета снижает ему два уровня!

Хотя моя сестренка за сегодняшний день и успела прокачаться до девятого уровня, шансов справиться с Матерым Лесным Волком двадцать седьмого у нее не было никаких. Дело шло к тому, что серый хищник снова безнаказанно полакомится ручными зверушками Валерианны. Кстати, для меня волк отображался на карте зеленым цветом, означавшим дружелюбие. Эх, была не была! Я пошел навстречу хищнику, который пока застыл в воротах, не решаясь заходить внутрь огороженной территории.

– Голодать? Лучше мясо кушать! – Я кинул лесному зверю последний оставшийся от утки кусок.

Но волк, скупно махнув хвостом, к предложенному мясу не притронулся и отошел. Зато в мою сторону потрусила Матерая Лесная Волчица 22-го уровня. Я сразу обратил внимание на огромный живот самки и ее набухшие соски. Судя по всему, волчица находилась на самом последнем сроке беременности и готовилась вот-вот стать матерью. Мгновенно заглотив лежащий на земле кусок мяса, она выжидающе уставилась на меня. Следом за самкой из леса гордой поступью вышли еще два Матерых Лесных Волка 27-го уровня, и сейчас сразу четыре зверя смотрели на меня голодными глазами.

Получено задание: Накормить стаю. Класс задания: Редкое, индивидуальное. Награда: вариативно.

Ух ты! Редкий квест с вариативной наградой, зависящей от способа выполнения задания. Весьма интересно. Итак, задача – накормить четыре голодных пасти.

– Нимфа, где жить жаба? – спросил я у Валерианны, стоящей на крыльце и готовой в любой момент юркнуть в дом.

– Неподалеку, сейчас на карте отмечу. Лови! Только учти – жабы пугливые, чуть что – сразу в воду ныряют.

Игрок Валерианна Быстроногая предлагает купить у нее: Карта местности. Цена: бесплатно.

Естественно, я согласился и открыл обновленную карту. Вот это да! А сестра-то сегодня времени зря не теряла: в радиусе не менее километра территория вокруг сруба была уже детально исследована, да и дорога в обе стороны тоже. Расположенный в семи километрах поселок людей Камышанка тоже вошел в открытую область, но дальше по дороге нимфа не пошла. В другую же сторону исследованная вдоль дороги область резко обрывалась километрах в четырех от нас, там стояла поставленная от руки отметка – «Опасно!!!». Меня заинтересовали также сделанные сестрой отметки на карте: «Пещера, заходить пока не стала», «Поляна цветов», «Чье-то логово, смердит ужасно», «Медная жила в скале» и, наконец, «Болото жаб 7-12 уровня».

Отметив болото в качестве ориентира, я получил хорошо различимую метку направления и дальность до цели: восемьсот тридцать метров. Подойдя к волку, с которым у меня было прокачано отношение до дружелюбия, я посмотрел ему прямо в глаза и проговорил:

– Тут лягушка не кусать. Другой много-много жаба. Показать и приводить волки. Кушать все. Поехать.

Волк понятно посмотрел на меня и лег на землю. Я взобрался на спину лесного хищника и, указав рукой в нужную сторону, задорно прокричал:

– Мы вперед! Стая охота!

Все четверо волков сорвались с места и помчались в указанном направлении. Я немного переживал за грузную волчицу, но она тоже уверенно держала заданный темп. Пришло приятное сообщение от сестры:

«Скажи, как ты это сделал?»

Отвечать я не стал, поскольку сам толком не понимал, как же мне удастся общаться с волками. Уже через минуту стая достигла края огромного болота, и я приказал остановиться. Спрыгнув с волка, я проорал хищникам, стараясь перекрыть доносящееся с болота оглушительное кваканье:

– Волки ныкайся камыш. Я приманка ходить. Приводить тут жаба. Вместе кусать.

Молчаливыми серыми тенями все четыре зверя разбрелись в разные стороны и скрылись в ближайших зарослях. Я же осторожно пошел вперед, заряжая стрелкой свое оружие. Далеко ходить не пришлось, за ближайшими кустами я увидел первую жертву:

Жаба бородавчатая, 9-й уровень.

Огромная лягуха размером с взрослого добермана самозабвенно квакала, надувая пузыри по обеим сторонам щек. Меня она не замечала вплоть до момента выстрела:

Нанесен урон: 53 (Попадание стрелы 59 – броня 6).

Одна-единственная стрелка снесла сразу треть жизни земноводному-переростку. Будь жаба поумнее, она бы сообразила, что связываться со мной не стоит, несмотря на преимущество в уровне. Но земноводные в игре, как и в реальной жизни, умом не отличались. Я откатился в сторону, когда лягушка совершила прыжок и с громким хлопанием приземлилась на то место, где я только что стоял. Выстрел длинного липкого языка я предвидел, а потому легко увернулся и отбежал еще на несколько шагов от противника. Снова последовал прыжок на только что оставленное мною место, и снова выстрел впустую липким языком. В принципе, я мог бы справиться с такой неповоротливой и предсказуемой тварью и сам, но решил не терять зря времени:

– Ату она! Хватить и кусь!

Появившиеся со всех сторон хищники мгновенно порвали добычу.

Получен опыт: 58 Exp.

Немного совсем опыта вышло, так как он разделился на пятерых. Но это ерунда, меня больше волновал лут с этой лягушки. Не обращая внимания на грозное рычание и оскал жадно давящейся мясом волчицы, я прошел к трофею с готовым пузырьком и успел набрать крови в фиал, пока волки окончательно не сожрали добычу:

Кровь Лягушки (алхимический ингредиент).

Получено достижение: Дегустация (4/1000).

Я сразу же выпил набранную кровь, отмечая для себя, что шкала Утоление Жажды поднялась лишь на три единицы до 4/20. Это было совсем немного – то ли кровь полагалось пить прямо из жертвы, то ли жаба была не самым подходящим донором для вампира. Заметив, что мои серые напарники не оставили уже ни кусочка от добычи, я пошел за следующей жабой.

Выяснив экспериментальным путем, что жабы уровнем менее девятого при попадании по ним испуганно ныряют в воду, безвозвратно унося мои стрелы в своих телах, я сконцентрировался на самой крупной особи.

Жаба бородавчатая, 12-й уровень.

Я не стал выводить этого монстра на волков. Меня просто жаба душила (как бы каламбурно это ни звучало при охоте именно на жабу) делиться опытом с волками за этого поистине великолепного представителя класса земноводных. К счастью, увеличенный уровень моего противника нисколько не отразился на интеллектуальных способностях – жаба вела себя столь же предсказуемо, как и меньшие экземпляры. Кроме того, я обнаружил, что лягушка быстро теряет меня из виду, если неподвижно замереть. После этого, как говорится, «карта поперла». Не составило никакого труда расстрелять жабу издалека стрелками и добить Укусом Вампира.

*Получен опыт: 640 Exp. Получены предметы: Лягушачье мясо * 5 шт. (еда), Лягушачья кожа, Самодельная стрела для духовой трубки * 9 шт.*

Получен седьмой уровень!

Улучшена расовая способность: Вкус Крови (+4 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ).

Получена расовая способность: 10 % сопротивление ядам.

Здорово! А если учитывать, что я полностью утолил Жажду Крови 20/20, а в процессе боя еще и улучшил навык Экзотическое Оружие до третьего уровня, то вообще прекрасно! Подозвав своих серых помощников, я указал им на труп лягушки. Две секунды, и на этом месте ничего не осталось. Волчица сыто рыгнула и подошла ближе, благодушно лизнув мне щеку своим перепачканным в крови языком.

Выполнено задание: Накормить стаю.

Теперь все четыре волка на карте отображались зелеными маркерами. Я ждал еще каких-нибудь «плюшек» за выполнение редкого квеста, но ничего больше не произошло. Разве что один из волков снова лег на землю, предлагая мне прокатиться. Неужели охота окончена?!

Жаль, если так, я только-только вошел во вкус. Но волки с каждой секундой промедления проявляли все большую нервозность, и их тревога передалась мне. Едва я залез на спину серому хищнику, как тот стрелой рванул с места, прижав уши от панического страха чего-то неизвестного мне, остальные волки не отставали ни на шаг.

«Амра, хочу напомнить, что вот-вот наступит ночь».

Одновременно с приходом сообщения от сестры со стороны оставленного нами болота раздался жуткий не то хохот, не то кваканье. Я испуганно обернулся. На той небольшой прогалине, где волки растерзали первую лягушку, сидело высоченное существо:

Лягух Зловонный Патриарх, 42-й уровень.

Сразу же стала понятна причина тревоги моих серых знакомых. Я и сам полностью разделял их мнение и тоже желал оказаться как можно дальше от смертельно опасного по ночам болота. Через минуту волки высадили меня возле разломанных ворот ограды. Я спрыгнул на землю и панибратски похлопал по спине своего устало дышащего скакуна. Кстати, как бы теперь не перепутать его с другими собратьями – раньше я отличал этого волка по цвету маркера на карте, но сейчас отметки всех лесных хищников были одинаково зелеными. Я попробовал сделать свою собственную подпись к отметке волка на карте. Это легко удалось, при этом и над головой волка проявилось данное ему имя: «Акелла».

– Тогда и других тоже назови! – предложила мне держащаяся на удалении нимфа, и я последовал ее совету.

Рядом с Акеллой появились Белый Клык и Лобо, а безымянная самка стала Бланкой. Удивительно, но волки явно чувствовали какие-то произошедшие изменения в связи с этими именованиями, так как удивленно озирались и осматривали друг друга.

– Ушастик, волки для меня стали желтыми, пропала их агрессивность! – крикнула удивленная лесная нимфа. – А какие они все же красавцы, все как на подбор. Пожалуй, когда я перерасту их по уровню, то возьму себе в петы.

Словно в ответ на эти слова, из чащи леса донесся мерзкий леденящий душу вой, переходящий в твяканье множества глоток. Волки дружно наострили уши и, глядя в темноту, встопорщили шерсть и оскалились.

Получено задание: Защитить стаю. Класс задания: Редкое, групповое.

Обязательное условие: Бланка должна пережить ночь. Награда: 800 Exp.

Дополнительное условие: Все члены стаи должны выжить. Награда: вариативно.

Меня пробрала дрожь. Кто бы или что бы ни приближалось из темноты, волки просто панически боялись этого, их страх передавался и мне. Я посмотрел на упавшую створку ворот. Эх, поднять бы ее и повесить обратно на петли столба...

У вашего персонажа недостаточно Силы для совершения данного действия. Необходимый минимум Силы 200, чтобы поднять створку ворот.

У вашего персонажа недостаточно Ловкости для совершения данного действия. Необходимый минимум Ловкости 200, чтобы повесить створку на петли.

Все ясно, починить ворота и таким образом оградить себя от ночных тварей не получится. Но если внешний ряд оборонительных сооружений не спасает, может, удастся уговорить волков укрыться в доме?

– Акелла ходит дом. Самка друзья вести. Дверь запирай.

Уговаривать лесных хищников даже не пришлось. Один за другим волки направились к крыльцу и стали вскарабкиваться на ступени. Моя сестра первой укрывалась в доме, я же сперва пропустил волков, затем зашел следом и запер за собой надежную дверь на тяжелый брус. Валерианна Быстроногая прокомментировала, стоя на самом верху ведущей на второй этаж лестницы и рассматривая серых дрожащих от страха зверей:

– Пусть они останутся на первом этаже. Я там днем в берестяное ведро на кухне набрала воды, пусть пьют, если захотят. Ты только на второй этаж их не пускай...

Конец фразы нимфы утонул в раздавшемся со стороны двора жутком реве. Матерые Волки, скуля от страха, словно маленькие щенки, поспешно отбежали от входной двери и забились на кухне в угол. Я осторожно выглянул в бойницу. По двору внутри огороженной территории ходило несколько высоких сгорбленных существ, передвигающихся на четырех длинных мохнатых лапах. Глаза тварей горели в темноте ярко-красным рубиновым цветом.

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.