

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ

ДИСГАРДИУМ



УГРОЗА
А=КЛАССА

- [Содержание](#)
-
- [Данияр Сугралинов](#)
- [Глава 1. Песочница](#)
- [Глава 2. Спустя полтора года](#)
- [Глава 3. Плохие новости](#)
- [Глава 4. Возвращение в игру](#)
- [Глава 5. Официально не рады](#)
- [Глава 6. Проклятие и благословение](#)
- [Глава 7. Когда ты не готов](#)
- [Глава 8. Скелеты и зомби](#)
- [Глава 9. Проклятый лич](#)
- [Глава 10. Ты мне — я тебе](#)
- [Глава 11. Калийское дно](#)
- [Интерлюдия 1. Клейтон](#)
- [Глава 12. Угрозы и награды](#)
- [Глава 13. Буйная фляга](#)
- [Глава 14. Невоенное ремесло](#)
- [Глава 15. Путь в Мраколесье](#)
- [Глава 16. Проклятие нежити](#)
- [Глава 17. Крушитель](#)
- [Глава 18. Право посланника](#)
- [Глава 19. Ганкеры и «дементоры»](#)
- [Глава 20. Свои чужие](#)
- [Глава 21. Сиськи и драконы](#)
- [Интерлюдия 2. Патрик](#)
- [Глава 22. Прекрасные порывы](#)
- [Глава 23. Городская тюрьма](#)
- [Глава 24. Прерванный акт](#)
- [Глава 25. День рождения Евы](#)
- [Глава 26. Новый показатель](#)
- [Глава 27. Дружеский совет](#)
- [Глава 28. Слабоумие и отвага](#)
- [Глава 29. Истинная проверка характера](#)
- [Глава 30. Заплати другому](#)
- [Глава 31. Конфликт интересов](#)
- [Глава 32. Право сильного](#)
- [Глава 33. Зло из глубин](#)

- [Глава 34. Выходим из огня!](#)
 - [Глава 35. Слава героям](#)
 - [Глава 36. Потенциальная угроза А-класса](#)
 - [Конец первой книги.](#)
-

Содержание

- Глава 1. Песочница
- Глава 2. Спустя полтора года
- Глава 3. Плохие новости
- Глава 4. Возвращение в игру
- Глава 5. Официально не рады
- Глава 6. Проклятие и благословение
- Глава 7. Когда ты не готов
- Глава 8. Скелеты и зомби
- Глава 9. Проклятый лич
- Глава 10. Ты мне — я тебе
- Глава 11. Калийское дно
- Интерлюдия 1. Клейтон
- Глава 12. Угрозы и награды
- Глава 13. Буйная фляга
- Глава 14. Невоенное ремесло
- Глава 15. Путь в Мраколесье
- Глава 16. Проклятие нежити
- Глава 17. Крушитель
- Глава 18. Право посланника
- Глава 19. Ганкеры и «дементоры»
- Глава 20. Свои чужие
- Глава 21. Сиськи и драконы
- Интерлюдия 2. Патрик
- Глава 22. Прекрасные порывы
- Глава 23. Городская тюрьма
- Глава 24. Прерванный акт
- Глава 25. День рождения Евы
- Глава 26. Новый показатель
- Глава 27. Дружеский совет
- Глава 28. Слабоумие и отвага
- Глава 29. Истинная проверка характера
- Глава 30. Заплати другому
- Глава 31. Конфликт интересов
- Глава 32. Право сильного
- Глава 33. Зло из глубин

Глава 34. Выходим из огня!

Глава 35. Слава героям

Глава 36. Потенциальная угроза А-класса

Данияр Сугралинов
Дисгардиум. Угроза А-класса

Глава 1. Песочница

На день рождения родители подарили мне «Инфинитум 8». Не очень дорогая модель капсулы погружения, но одна из лучших в своём классе. Самый желанный подарок на четырнадцатилетие, потому что именно в этом возрасте можно начать играть в крутейшую и популярнейшую игру в мире — «Дисгардиум».

Едва закончилось празднование дня рождения, а гости разошлись, папа улыбнулся:

— Не терпится попробовать?

Я кивнул. Конечно не терпится! Капсула погружения — это не какой-то там допотопный VR-шлем с манипуляторами в перчатках!

— Иди-иди, Алекс, — сказала мама и рассмеялась, обнимая папу.

— В первый раз не погружайся надолго! — крикнул он мне вслед. — Алекс?

— Да, пап!

Отвечал я, уже мчась в свою комнату, где ожидала установленная, настроенная на меня и полностью готовая к работе капсула. Я торопливо разделся и зашел внутрь. Она вертикальная, но меняет положение в пространстве, ориентируясь на мои действия в виртуале. Гравитация — бессердечная сучка, и сложно представить, что ты стоишь, если твоё реальное тело лежит.

Я взялся за металлические поручни и замер. Прошло несколько секунд, но ничего не происходило. Неужели не работает? Я собрался бежать связываться с поставщиком, когда в капсуле раздался суровый голос:

— Алекс, зафиксирована чрезмерно высокая частота сердечных сокращений для первого погружения! Доступ запрещен.

— Да как так? — закричал я.

— Простите за неудобство, но генерация персонажа требует вашего нормального физического состояния... — голос забубнил выдержку из руководства пользователя, но под конец всё-таки дал дельный совет: — Алекс, постарайтесь успокоиться и попробуйте ещё раз. Спасибо.

Вздохнув, я вылез из капсулы и вышел на небольшой балкончик на улицу. На фоне звездного неба проносились серебристые силуэты тихо жужжавших дронов-доставщиков. Они залетали и вылетали из окон нашего огромного жилого комплекса.

Много выше темнели пролетающие вереницы общественных флаеров. Такими самостоятельно можно пользоваться с четырнадцати лет, и совсем скоро я опробую, каково это — летать самому на ручном управлении. То, что я сдам на права пилота флаера, я даже не сомневался.

Из рта вырвалось облачко пара. Я поежился, от холодного промозглого ветра по коже пошли мурашки, хотя днём весна постепенно вступала в полные права.

Через несколько минут я окончательно успокоился и вернулся в капсулу. На этот раз никаких предупреждений не появилось, и погружение началось.

Пластичный интра-гель затопил пространство, поднимаясь выше головы, но это не мешало дышать. Впрочем, глаза я закрыл.

А когда открыл, увидел, что нахожусь в космосе. От ощущения невесомости перехватило дыхание, и я еле удержался, чтобы не начать размахивать ногами и руками. Хотя это ничем не грозило: контроль над мышечным тонусом был перехвачен капсулой, а интра-гель поддерживал тело в вертикальном положении. Если вдруг она засбоит и потеряет управление моим телом, гель уберезет от травм.

Добрый вечер, Алекс!

Выбери желаемый мир погружения.

Текст продублировался мягким женским голосом. Выбора особого не было: тестовый мир «Инфинитум» (размером с Луну), демонстрирующий возможности капсулы, или огромный «Дисгардиум», устанавливаемый на все капсулы ещё на заводе.

Я выбрал его. Перед глазами пронеслись логи:

Биологический возраст подтвержден.

Доступ в «Дисгардиум» разрешен.

Уведомление Департамента образования... Успешно... Статус подтвержден.

Первое погружение в мир!

Сканирование тела... Успешно... Образ персонажа сгенерирован.

*Разрешенная версия мира: **Песочница.***

*Рекомендованная локация: город **Тристад.***

Жаль, что до шестнадцати лет я смогу играть только в песочнице. Закрытой локацией, куда запрещен доступ совершеннолетним игрокам из полной версии, и где действует цензура по возрастному рейтингу...

Вокруг меня пронеслись величественные города и заброшенные деревушки; эпические битвы и жуткие монстры; шесть континентов, всё ещё не до конца изученных игроками; райские сады и огненные пустоши;

миллиард активных игроков и столько же неигровых персонажей, и это не считая рабочих-неграждан; морские курорты и столичные кварталы запретных удовольствий...

Добро пожаловать в «Дисгардиум», Алекс!

Добро пожаловать в мир, в котором уживаются десятки нечеловеческих рас. Мир, где царят меч и магия! Мир, где каждый может стать королем или героем! Мир, в котором хочется жить! Мир, судьба которого...

Прерывать интро я даже не подумал, смакуя масштабность и красочность запретного ранее для меня мира. Слишком долго я мечтал об этом моменте.

Представление «Дисгардиума» закончилось. Я на мгновение погрузился во тьму и вдруг оказался в комнате, заполненной людьми.

Несколько парней и девчонок, одетых, как и я, в холщовые одежды, удивленно разглядывали себя и место, где оказались. Занявшись тем же самым, я не смог скрыть восторга: всё так реально! Деревянный пол поскрипывал под ногами, из-под высокого потолка выглядывали балки перекрытия, а свет из окна скакал по стенам, играя с нашими тенями. Я ощущал запах смолистого дерева, в лучах солнца кружили пылинки. Холщовая рубаха свободно облегла тело, и, потрогав её, я нащупал сквозь неё свои ребра. Невероятно!

— Ой! — взвизгнула девчонка с длинными черными волосами ниже плеч. — Кто меня ущипнул?

Все засмеялись. Девчонка чихнула, и это вызвало новый взрыв хохота.

— С днем рождения, народ! — крикнул я.

— С днем рождения! — раздалось вразнобой сквозь смех.

Всем нам именно сегодня исполнилось по четырнадцать лет, это очевидно. Кто станет откладывать старт в «Дисгардиуме» на потом?

— Минутку! А мы разве не должны видеть наши имена?

— Мы же ещё не прошли процедуру генерации персонажа, дубина!

Взбудораженные, в предвкушении, мы сначала не обратили внимания на то, что дверь открылась.

— Добро пожаловать, гости Тристада! — раздался зычный мужской голос.

Мы обернулись. На пороге, пряча улыбку в усах, стоял солидный мужчина с седеющими прядями. Над ним парила надпись:

Питер Уайтекер, 30 уровень

Первый советник города Тристада.

— Я рад приветствовать вас в вольном городе Тристаде, где найдется

место каждому, будь то герой или воин, бард или знахарь, охотник или маг, друид или обычный труженик каменоломни... — Советник перечислил ещё ряд классов и профессий, а потом перешел к списку рас Содружества: — Мы одинаковы рады и людям, и эльфам, и гномам...

Слушал я с интересом. Одно дело — изучать материалы в сети, а другое — наконец-то стать частью всего этого. Советник вкратце рассказал нам о положении дел в мире: расы Содружества одновременно воюют с многочисленными ордами орков и варварскими нечеловеческими племенами, отражают наскоки тварей из Бездны и лишённые логики нападения Разорителей, противостоят темным братствам, Спящим богам, гоблинской Лиге...

Много чего происходит в мире, и не факт, что кто-то из нас останется в Содружестве при переходе во взрослый мир. Кто-то обязательно использует регенерацию персонажа и переметнется в другую фракцию.

— Я вижу, что вы устали с дороги, — сказал в завершение Уайтекер. — Прошу вас пройти регистрацию у писаря Карлсона, после чего я отвечу на любые ваши вопросы. Если вопросов не будет, располагайтесь в городе, знакомьтесь с его жителями и будьте ему полезными...

Народ начал смещаться в сторону стойки регистрации. Там сидел пухлый розовощекий писарь, и я пошел за всеми.

— Заполните листы прибытия, — сказал Карлсон, выдавая нам анкеты. Листок, взятый в руки, раскрылся в форму регистрации персонажа.

В песочнице можно играть только за человека, так что не очень понятно, зачем Уайтекер перечислял нам все расы Содружества. Выбор класса вообще будет доступен только на десятом уровне, так что сейчас нам предстоит всего лишь указать игровой ник и распределить очки характеристик.

Имя я придумал давно, ещё когда отец увлек меня древней историей.

Ваше игровое имя: Скиф.

Подтверждено.

Я бы сказал, что оно ничего не значит, но это не так. Надеюсь, я оправдаю это имя.

Скиф! Вам доступно 15 очков основных характеристик.

Ваши характеристики в огромной мере определяют всю вашу жизнь в «Дисгардиуме» — от стратегии боя до отношения к вам окружающих!

Будете внимательны! Перераспределение очков в будущем невозможно!

В школе я слышал, что какой бы класс ты ни выбрал, потом всё равно надо иметь значение каждого параметра не ниже десяти. Сила — хотя бы

для того, чтобы переносить больше груза, ловкость и восприятие — чтобы не мазать по цели и наносить критический урон. Интеллект влияет на регенерацию маны, а без неё не используешь ни один специальный прием, даже если ты воин. С низкой харизмой можно забыть о хороших квестах и скидках у торговцев, а удача вообще всего касается.

Так что, недолго думая, я раскидал всё поровну. Добавил на очко больше в выносливость, вообще без всякой задней мысли, просто потому что оставалось лишнее.

Скиф, человек 1 уровня

Настоящее имя: Алекс Шенпард.

Реальный возраст: 14 лет.

Класс: не выбран.

Основные характеристики:

Сила: 2.

Восприятие: 2.

Выносливость: 3.

Харизма: 2.

Интеллект: 2.

Ловкость: 2.

Удача: 2.

Закончив с этим, я передал заполненный листок прибытия писарю. Тот проглядел, хмыкнул, натянуто улыбнулся и преувеличенно бодро объявил:

— Добро пожаловать в Тристад, Скиф!

Выйдя наружу, я остановился на лестнице, мечтательно оглядел центральную улицу и улыбнулся.

Дисгардиум, встречай нового героя!

Глава 2. Спустя полтора года

До конца урока осталось меньше пяти минут, и класс начал шуметь.

— Звонка ещё не было, — сурово заметил Грег Ковач, наш учитель истории. — Займите свои места! Эдвард! Немедленно сядь!

Эд Родригез, лидер клана «Дементоры», со скрежетом подвинув парту, нехотя опустился на стул. Современная история — последний урок на сегодня, и ему не терпелось поскорее погрузиться в «Дисгардиум».

— Я не закончил, — нахмурился Грег. — Плюс две минуты ко времени урока, молодые люди! Вы знаете, кого благодарить.

— Но, учитель! — возмутился Эд. — Мистер Ковач...

— Никаких возражений, Родригез!

Белокурая Тисса, сидящая за Эдом, прошипела что-то очень похожее на «дерьмо!» Она из клана Эда, и, похоже, у них сегодня назначен рейд.

— Плюс три минуты, Мелисса Шефер, — невозмутимо внес поправку историк и продолжил лекцию: — После краха мировой банковской системы...

Тисса закатила глаза и громко выдохнула, не разжимая губ. Эд, обернувшись, изобразил поцелуй. Девушка в ответ показала средний палец.

— ...ООН, — Грег крупно вывел маркером название. — Это привело к созданию Единого мирового банка и единой мировой валюты. Кто скажет, как она называется?

— Феникс, — вразнобой ответил класс.

— Вот именно, — кивнул учитель. — Кто знает, как выглядит «феникс»?

Молчание. Зная историка, лучше ответить, иначе задержит нас ещё на полчаса.

— Феникс — мифологическая птица, обладающая способностью сжигать себя и затем возрождаться, — сказал я. — Первое письменное упоминание мифа о фениксе встречается у Геродота.

— Ценю твои познания мифологии, Алекс, но я спрашивал о денежной единице. Феникс не имеет материального воплощения. Это цифровая валюта, независимая от экономических и политических условий. В том же году произошло ещё одно важное изменение в обществе...

Он начал говорить о грядущих обязательных тестах на гражданство, о том, какое жалкое существование влачат *неграждане*, коих уже больше, чем граждан, и как они вымирают без всякой поддержки общества... Но

под конец уже никто не слушал. В последние секунды дополнительных минут, назначенных преподам, мы стучали по партам, выкрикивая обратный отсчет:

— Три! Два! Один!

Грохот одновременно сдвигаемых стульев заглушил слова учителя о домашнем задании и грядущей контрольной.

Первыми из класса вырвались «дементоры», подгоняемые Эдом. Эти ребята серьезно относятся к «Дисгардиуму», потому что видят в нем своё будущее. «Сноусторм», компания-разработчик, первой из конкурентов ввела игрокам плату за онлайн.

А потом эта самая массовая многопользовательская игра с полным погружением получила ещё и сертификацию ООН. Именно в ней проводят время и зарабатывают как неграждане, так и граждане с низкой квалификацией. Для многих это единственный способ что-то изменить и добиться успеха в жизни.

Но точно не для меня.

Прошло полтора года с того дня, как я впервые очутился в Дисе. Мне казалось, что я поступил очень умно, раскидав очки характеристик поровну. Ни фиги! В результате получил нежизнеспособного персонажа с мизерным уроном и удручающей меткостью. К сожалению, именно этот момент в прочтенных гайдах я совсем упустил, зная, что с каждым уровнем буду получать по пять очков к характеристикам и смогу исправить любой дисбаланс. Дело было за малым, всего-то поднять пару уровней.

Но всё оказалось не так радужно, как мне представлялось. Никто из неписей не спешил выдавать мне квесты, а фармить мобов оказалось не только нудно, но и сложно!

Крысы первого уровня отказались легко фармиться и укладывали меня с нескольких укусов. Мне же приходилось нанести десяток-другой ударов, постоянно промахиваясь, прежде чем я мог одолеть хотя бы одну. При условии, что эту крысу бы кто-то держал.

А когда я с такими же новичками объединился в группу, капли опыта вообще превратились в росинки. Когда мы это поняли, энтузиазм поугас. Кто-то просто вышел из игры, кто-то побрел брать социальные квесты.

Смысла прокачиваться так совсем никакого, потому что это беспросветно нудное и бесконечное занятие. Чтобы получить единицу опыта, надо, например, несколько часов провести на общественных работах типа расчистки конюшен или прополки сорняков на огородах. Полгода в игре ради получения пары уровней? Ну его в бездну!

В тот день я вышел из игры, но на завтра, вдохновленный успехами

некоторых одноклассников, зашел снова с новыми надеждами и планами. Но чем больше играл, тем больше разочаровывался.

В начале ты не получаешь никакой экипировки, никакой брони, никакого оружия. Самый убогий ножик в оружейной лавке стоит несколько серебряных, а только за одну такую монету придется выполнить полсотни общественных квестов. Драться голыми руками против крысы? Ха! Да они дадут фору какому-нибудь ротвейлеру из реального мира! И даже если ты убьешь такую, получишь целую единичку, а если повезет, то аж две, опыта.

Так что, в конце концов, я забил. Меня хватило на пару недель, я перепробовал все способы хоть как-то прокачаться, но индикатор опыта заполнился лишь на пять процентов, так что я даже не добился второго уровня.

Удалить персонажа и начать, создав его заново, в песочницах запрещают по каким-то одним разработчикам ведомым причинам. Возможно, чтобы развивать в нас ответственность за принятые решения.

А донатить, зная, как тяжело даются деньги родителям, мне претило и тогда, и сейчас. Не скажу, что на базовую экипировку ушли бы какие-то космические деньги, но к моменту, когда я об этом подумал, Дис уже потерял очарование в моих глазах.

Не спорю, поначалу было интересно открывать абсолютно новый мир со своими законами, правилами, географией, историей и расами. В нем даже физика другая, раз уж работают магия и телепорты.

Но захватывающе было только в первые дни. Полоть сорняки или раз за разом перерождаться от смертельных укусов какого-нибудь паука-переростка? Нет, спасибо.

К тому же я загорелся космосом. На Марсе стали появляться первые поселения, и мне казалось, что изучать настоящий новый мир куда интереснее, чем виртуальный. Я жадно глотал все материалы космических экспедиций, изучал требования для поступления в университет и готовился к экзаменам. Родители поддерживали мои устремления, откладывая деньги на учебу.

Вот только в Дис мне всё равно приходилось заходить. Причем ежедневно.

Каждый подросток, начиная с четырнадцати лет, обязан проводить там не менее одного часа в сутки. Мохнатые лапы «Сноусторма» убедили Департамент образования ООН. Теперь считается, что это важная часть воспитания, дающая нам необходимые навыки социализации и подготовки к взрослой жизни, будь она в реале или в «Дисгардиуме».

Каждый день у меня там одно и то же. Обычно весь час я просто сидел

на лавочке напротив таверны «Буйная фляга». Потом в игре появилась соседская девчонка Ева О’Салливан. Она не терпит даже намека на боль, а потому тоже не в восторге от игры. Так что она стала убивать время со мной.

Скорее бы уже гражданские тесты, после них закончится эта доставшая меня обязаловка.

Думая обо всём этом, я спешил на выход. Количество школьных флаеров ограничено, и если не успеешь занять место, придется ждать, когда какой-нибудь вернется.

Так и произошло. Вернее, в одном из последних ещё было пустое сиденье, но мне хотелось занять целый флаер единолично, чтобы управлять им вручную.

На крыше школы, где возле панелей солнечных батарей разместилась стоянка, сидела Ева. Она всегда ждет меня, чтобы полететь домой вместе. У её отца дела пошли в гору, но они пока остаются в нашем жилом комплексе.

— Алекс!

Лицо Евы озарилось радостью. Я мог бы сказать, что нравлюсь ей, но меня это не вдохновляет: она милая, но совсем не в моём вкусе и не следит за фигурой, поедая шоколадные батончики в количествах, многократно превышающих рекомендации Департамента здравоохранения.

— Как прошел твой день?

— Как обычно, Ева. Два урока этики современного общества, два — программирования бытовой робототехники, два — современной истории. Скукотища.

— О боже, никогда не понимала, зачем нам история? — воскликнула она и, изменив голос, попыталась спародировать своеобразную манеру речи Грегга. — «Последним президентом Соединенных Штатов...»

— Угу.

Ева задумалась, сбита с мысли. Я скинул рюкзак и сел рядом. Все флаеры улетели, и ждать нам предстояло минут десять, не меньше. От асфальта взлетной площадки в воздухе струился смоляной запах битума.

— Ещё этот чёртов Дис, — вздохнула она. — Ты когда сегодня зайдешь? Как всегда, сразу, как пообедаешь?

— Угу. Быстрее начну, быстрее закончу. Зато потом можно делать, что хочешь.

— А что ты хочешь делать? — сделав акцент на «что», Ева томно, как ей кажется, протянула последнее слово и скосила взгляд.

Бездна! Кокетство — точно не её конек. Где только она этого

насмотрелась? Тем не менее я смутился.

— Только не то, что ты подумала, — ответил я, улыбнувшись. Мне не хотелось её обижать, она славная, и я знаю её с детства. — Буду изучать материалы марсианской экспедиции Лемана.

— Понятно. Я просто подумала... Вдруг ты захочешь...

— Захочу что? — не хотел её смущать, но обламывать лучше сразу, пока порыв не привел к неоправданным надеждам.

— Может... Может, мы посмотрим вместе? — на одном дыхании выпалила она.

— Прости, не сегодня. Родители занимаются новым проектом, не хочу, чтобы они из-за нас отвлекались.

Я тактично сказал «нас», хотя имел в виду только её. Отец с матерью наконец-то получили какой-то несложный заказ, но клиент капризный, и лучше свести все риски к минимуму. С деньгами у нас в последнее время туго.

Папа подозревает, что у мамы шашни на стороне, из-за чего всё чаще прикладывается к бутылке, а выпив, становится параноидально подозрителен и агрессивен. Маму это, конечно, не устраивает: она молча уходит из дома и возвращается под утро. Я думаю, у неё точно кто-то есть.

Их постоянные разборки так портят мне настроение, что даже не хочется делать домашнюю работу. А это важно — для поступления в университет мне нужен высокий средний балл.

— Мы можем посмотреть у меня, — не стала сдаваться Ева.

— Давай решим после, — ответил я, надеясь, что к тому времени её запал угаснет.

Флаеры начали возвращаться на стоянку. Забравшись в один из них, я кивнул соседке, устроившейся рядом:

— Летим?

— Да.

Я перевел автоматическое управление на ручное и поднял флаер в воздух. Полеты... Что может быть лучше? Только звезды.

Глава 3. Плохие новости

Пообедав, я зашел в Дис. Мы с Евой сели на лавочку у таверны «Буйная фляга», между прочим, единственной на весь Тристад, болтали и глазели по сторонам.

Городишко жил полной жизнью. Вокруг беспрестанно бегали игроки, курсируя между торговой площадью, банком и аукционом. Шум стоял такой, что уже через десять минут после погружения мне захотелось хотя бы на время оглохнуть. Все что-то кричали, спорили, торговались, приглашали в группы и в едва созданные кланы.

В их гомон активно вставали голоса крикунов и зазывал местных торговцев и ремесленников. Неловко — из-за низких характеристик — лавируя между всеми, туда-сюда сновали курьеры и прочие низкоуровневые игроки, выполнявшие социальные городские квесты.

И все они игнорировали краснолицего местного пропойцу Патрика. Просто делали вид, что его не существует — настолько он всех достал. Этот чудак-непись кланчил медяки, и ходили слухи, что если прокачать с ним репутацию до максимума, можно получить некий легендарный квест. При курсе конвертации единица репы за медяк на этом эксперименте можно разориться.

Чуть дальше по улице суетливые гномы громко скандалили со степенными дворфами, торгуясь за каждую серебрушку, и даже отсюда было слышно, что речь идет о какой-то новой гномьей разработке. У входа в таверну патруль городской стражи подозрительно осматривал прохожих...

Кстати, в тавернах песочниц игрокам подают только сливочное пиво. Никакого алкоголя! Ненормативная лексика запикивается и штрафруется очками опыта. И ещё здесь невозможно полностью раздеться, а вместо половых органов можно нащупать... Ничего. Как у детской куклы.

Жаль, конечно. С девчонками у меня сложностей нет, но сама мысль о чем-то большем, чем обычный разговор, бросает меня в дрожь, и от лишней практики я бы не отказался.

Впрочем, к Еве О'Салливан это никак не относится. Вообще. А выбранный ею ник — Афродита — как-то не очень ей соответствует. Хотя, может, она просто не знает, кто это.

Если уж и мечтать о чем-то большем, чем разговоры, то только с Тиссой Шефер. Именно она с Эдом и другими ребятами из клана шагала

сейчас по другой стороне улицы. Они шумно переговаривались и смеялись.

Судя по тому, что парни едва передвигали ногами, все были с перегрузом, а путь они держали к аукциону на торговую площадь, к кузнецу или в лавку торговца, чтобы сбросить весь скопленный лут перед рейдом. Вряд ли у них там что-то ценное, может, просто груды ржавого металлолома из рудника гиеноподобных гноллов. Не самый сложный инстанс, но обязательный для прохождения перед рейдовым подземельем огров-людоедов, куда они пойдут. А может, они собираются в тот новый инст в Олтонских каменоломнях, о котором все говорят в школе...

— Ей обязательно так качать бедрами? — раздраженно спросила Ева, глядя на Тиссу.

Я проводил взглядом высокую и стройную фигуру Мелиссы, облаченную в короткое белое платье жрицы Нергала Лучезарного — так в этом мире называется главное божество, по крайней мере, у этого бога больше всего последователей, а значит, и очков веры, — и не смог оторвать глаз. Зрелище завораживало, и только укоряющий взгляд Евы, который я почувствовал боковым зрением, заставил меня перестать смотреть на удаляющуюся фигуру Тиссы Шефер.

Здесь все персонажи — точная копия реальных владельцев, но в реале Тисса никогда такого не носит, кутается в бесформенные штаны и безразмерные худи. Так что полюбоваться ею я мог только здесь, и это единственное, что меня радует в игре.

Из всех известных мне игроков в Тристаде лишь она да Эд «Краулер» Родригез смогли стать магами. Магия — неотъемлемая часть мира, ею здесь, по идее, может овладеть каждый, однако изучение стоит баснословных денег. Фолиант базовой магии любого направления стоит от десяти тысяч золотых! Это примерно столько же фениксов, а за такие деньги можно флаер купить.

Впрочем, эти ребята фолианты не покупали. Тисса случайно нашла квестовый предмет, который провел её по длинной цепочке заданий, финальной наградой в которой стало обучение магии света в Церкви Нергала Лучезарного.

А Эд получил класс мага огня, вроде бы, полутав фолиант в каком-то инстансе. Жребий был к нему благосклонен, или он забрал лут на правах лидера клана — мне неизвестно.

— Скучно, — сказала Ева и требовательно посмотрела на меня.

— Хочешь, прогуляемся по городу?

— Неохота, — она покачала головой, и я понял, что не угадал, но играть в её наивный флирт не собирался.

— Тогда посиди молча, пожалуйста.

Ева затихла.

Я бы сейчас почитал что-нибудь, но сюда ничего не пронесешь. Это фэнтезийный мир средневековья, где наивысшим достижением технологии стали примитивные пороховые ружья гномов и дворфов. Так что мне приходится читать, вернее, перечитывать игровую энциклопедию: *«Гномы снаряжают дворфов различным пороховым оружием: ружьями, мушкетами и даже пушками. Не гнушаются они и паровыми машинами, в том числе...»*.

Неинтересно. Какие паровые машины в век освоения и колонизации Солнечной системы?

Чёрт, как же долго тянется время! Жаль, что нельзя делить обязательный час в сутки на несколько игровых сессий. Считается, что это вредит психике: постоянные переключения между реальностями. Были случаи, когда люди, не успев адаптироваться после вирта, где они лихо орудовали тяжелым двуручным мечом, в реале получали травмы или погибали, переоценив свои настоящие физические характеристики.

От скуки я в который раз открыл меню интерфейса и просмотрел профиль:

Скиф, человек 1 уровня

Настоящее имя: Алекс Шеннард.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: не выбран.

В песочницах обязательно указание настоящего имени игрока и его возраста. Это делается, чтобы повысить ответственность школьников за своё поведение в игре. В первые годы в профиле значился только ник, и сгенерировать можно было любую внешность.

Это было воистину благословенное время для задротов-неудачников, в игре мстящих своим обидчикам из реала. Тогда волна родительских возмущений прокатилась по всему миру, и после недолгих дискуссий в песочницах в профиль добавили настоящие имена, а персонажам дали реальную внешность. На следующий день почти никто из ганкеров в школу не вернулся...

Ева встала. Вряд ли из-за надуманной обиды, она всегда меня прощает даже за тупые шутки.

— Ты куда?

— Надоело сидеть, — обернувшись, ответила она. — Пойдем прогуляемся?

Я тоже встал, и мы направились к городским воротам. По пути

подумал, что пять минут назад предлагал ей прогуляться, и она не захотела. Девчонки...

Миллс, стражник у ворот, скользнул мимолетным взглядом и дал знак напарнику:

— Пропустить!

Следующие несколько секунд мы терпеливо ждали, когда створки раскроются достаточно, чтобы пройти, а потом вышли за пределы города. Ева что-то рассказывала о подарке, который готовят родители на её день рождения, но я почти не слушал.

До опушки леса оставалось метров двадцать, когда нас нагнала группа бегущих игроков. Я чертыхнулся — только «дементоров» здесь не хватало. Их лидер Эд «Краулер» как-то совсем неровно ко мне дышит, стараясь поддеть при любом удобном случае.

— Куда собрались, ребята? — насмешливо улыбаясь, спросил он. — Романтическое свидание в Мраколесье? Или идете в рейд на заек?

— Отвали, Родригез, — ответил я.

Подначки одноклассников за прошедшие месяцы стали привычны и проходили по одному и тому же сценарию. Сейчас Малик «Инфект», смуглый вор-разбойник, как-нибудь тупо пошутит про мой прогресс, а Ханг «Бомбовоз» эту шутку поддержит. Потом нахмурившаяся Тисса попытается урезонить соклановцев, Краулер сплюнет и скажет, что нечего терять время на жалких нубов...

— Это вряд ли, — сказал Инфект. — Там среди зайцев рарник появился, им его не одолеть, уровня экипировки не хватит.

— Думаешь, нападут на бабочек? — сохраняя серьезное выражение лица, спросил Бомбовоз. Его отец — китаец, а мать — шведка, так получился двухметровый амбал-воин Ханг. — Вайпнуты, сто процентов.

Сценарий сломал Эд. Покачивая редким жезлом, вокруг наверх которого струились огненные всполохи, он сделал пару шагов в мою сторону и доверительно произнес:

— Послушай, Скиф. Я понимаю, что у семьи Афродиты всё на мази, и её предки пристроят дочку в какое-нибудь теплое местечко. Ей «Дисгардиум» нафиг не сдался. А ты-то что?

— Что «я», Эд?

— Называй меня Краулер, Скиф. Мы не в реале!

— Отстаньте от нас! — крикнула Ева.

Она встала передо мной и недобро посмотрела на Тиссу.

— Не мешай нам общаться, Афродита! Для тебя все здесь, — Эд обвел рукой пространство вокруг, — ничего не значит. Для нас же это всё очень

важно. Намного важнее, чем то, что происходит там, где миром правят такие лицемерные ублюдки, как твои родители!

— Не смей плохо отзываться о них! — вспыхнула Ева. — Ты ничего не знаешь!

— Твоего отца выберут префектом? Все об этом говорят. Сколько задниц он вылизал? Или мистер... — Эд скривил лицо и сплюнул, — О’Салливан не делится таким со своей единственной и ненаглядной дочуркой?

— Иди в жопу, придурок!

— Выбирай выражения, толстуха, — лениво произнесла Тисса.

— А то что? Убьёте меня? Ха! — Ева распалилась, и я обеспокоенно положил руку ей на плечо, но она её скинула. — В этой вашей тупой игре даже убить невозможно!

Она шагнула вперед и влепила Родригезу пощечину. От следующей Эд легко уклонился, а потом нехотя метнул файрбол. Вспыхнувший кулак левой руки разжался, выстреливая плевком сжатой плазмы размером с грецкий орех. В долю секунды достигнув Евы, плазма разлилась по ней напалмом.

Одежда — легкое стандартное платье новичка — вспыхнула и в момент прогорела, а очки жизни девушки резко поползли вниз. Ева закричала — болевые ощущения здесь много занижены, но они есть. Девушка рухнула на землю, пытаясь сбить огонь, но урон был слишком велик для её первого уровня. Через пару мгновений она погибла.

— Фу, Краулер, зачем? — Тисса поморщила носик.

Вряд ли она об огне. Тисса Шефер сделала толстый намек на пышную фигуру Евы, чье тело, оставшись в одном белье, уже начало мерцать, а через пять секунд совсем исчезло. Она вышла из мира.

— Что, даже не вступишься за свою глупую подружку? — съехидничал Краулер, подначивая меня.

— Она не глупая, если ты об уровне её интеллекта, — спокойно возразил я. — И уж точно не глупее вас.

— Нет, не глупая, да. Здесь ты прав. Но всё равно, она — один большой кусок дерьма, как и вся её семейка! — провоцировал меня Краулер, баюкая новый файрбол. — Ну! Давай же!

— А тебе обязательно нужно моральное обоснование, чтобы сжечь игрока на много уровней ниже? В конце концов...

— Опять умничаешь, Скиф? — перебил он. — Предпочитаешь работать языком, а не руками? Ха-ха!

— Смешно пошутил, молодец.

Он берег репутацию с городом. Ева напала на него первой, и он как бы защищался — был в своём праве, когда убил её. Теперь он ждал того же и от меня.

— Трус, — он снова смачно сплюнул.

— Это бессмысленно, Эдди. Вас четверо, все пятнадцатого уровня, у меня даже не получится пробить вашу броню. Но я, конечно, могу типа впасть в праведный гнев и послать тебя нахрен. Могу ещё крикнуть «Подлец!» и броситься на тебя с кулаками, если это поможет твоим принципам и позволит с чистой совестью отправить меня на респаун.

— Точно умничает. Да, ребята?

— Да он только и умеет, что трепать языком, Краулер, — ответил «Бомбовоз» Ханг. — Хочешь, я его прихлопну без всяких моральных угрызений? Ещё я могу...

— Оставьте его, — перебила Тисса. — Теряем время!

Она развернулась, чтобы уйти, но Родригез всё-таки добился своего. Что бы я ни говорил, но их слова меня задели, и мне захотелось ответить.

— Эй, Эд... — окликнул я его. — Знаешь, что?

— Что? — встрепенувшись, среагировал он.

— В конце концов, это просто игра. Ничего больше! Сколько бы вы тут, ребята, ни строили из себя крутых, кто чего стоит, покажет реальная жизнь... — Они внимательно слушали, все, даже Тисса, но промолчали, и я продолжил: — И вы знаете, что, как бы вы ни старались, жить вам в настоящем мире. И то, если вам повезет пройти тест на гражданство. А иначе... Виртуальные рудники? Работа на плантациях? Уборка улиц? Разве это жизнь?

На лицах «дементоров» не дрогнул ни один мускул. Лишь по щекам Тиссы пробежала легкая тень: она потеряла мать, а отец зарабатывает в Дисе. Университет ей не светит.

— Ну его в бездну, парни. Мы зря теряем время! — сказала она.

— Сейчас пойдем, огры никуда не денутся. — Краулер подошел ко мне, упираясь лбом в лоб. — Сколько я тебя знаю, Скиф, ты всегда считал себя выше других. Может быть, я не такой умный, но, по крайней мере, у меня есть друзья. А у тебя есть друзья, Алекс Шеппард?

— Есть. У меня есть друзья.

— И кто же эти невидимые друзья?

Ответить было нечего. Только одиночки мечтают о космосе. Остальным есть, кого терять.

— Вот именно, — кивнул Эд. — Подумай об этом... умник. Тисса, бафни!

Жрица Лучезарного обновила всем баф на скорость передвижения, и они, не оборачиваясь, побежали на запад.

Я вышел из Диса.

Скиф, вы покинули Дисгардиум.

Ожидайте адаптации.

До выхода из игры: 00:59... 00:58... 00:57...

Меня погрузило в крошечную тьму. Я будто оглох, ослеп и потерял осязание. Только во рту остался привкус гари — игры разума, запомнившего коготь сожжённого тела Афродиты.

В данный момент капсула принимала вертикальное положение, её сенсоры, перехватившие управление телом, возвращали контроль мозгу, а интра-гель, обеспечивающий равновесие и амортизацию, а также препятствующий атрофии мышц, всасывался в стенки капсулы, чтобы пройти антисептическую обработку и фильтрацию.

Чувства вернулись. Я стоял в центре капсулы. Её дверцы бесшумно раздвинулись.

Я вылез и замер. Вернувшийся слух позволил разобрать, что родители шумно ругаются в другой комнате. Их ссоры стали ежедневными, ничего необычного.

Надев шорты и футболку, я вышел на кухню, чтобы взять пару сэндвичей и бутылку газировки, с которыми собирался посмотреть материалы марсианской экспедиции Лемана, но остановился, прислушавшись. Отец пытался что-то втолковать маме, причем спокойно, а это уже странно:

— ...придется ему сказать, Элен. Он умный, он поймет.

— Марк, какой же ты бессердечный! У него последний год в школе, гражданские тесты, ты хоть понимаешь, что для него это станет таким ударом, что он может и не оправиться?

— Это ты не понимаешь! — отец повысил голос. — Рано или поздно ему придется об этом узнать! И пусть лучше рано, чтобы у него было время всё обдумать и решить, что делать дальше!

О чем они? О чем я должен узнать? Я вышел как раз тогда, когда мать уже открыла рот, чтобы ответить отцу. Увидев меня, она шумно выдохнула:

— Алекс...

— Мам, пап? Всё нормально?

— Всё хорошо, сынок, всё хорошо... — пробормотал отец. Его руки легли мне на плечи, мы сели на диван. Он бросил взгляд на обеспокоенную маму и, глядя куда-то в сторону, тихо сказал:

— Алекс, мы с мамой разводимся. Нет-нет, не сейчас, мы дождемся, когда ты пройдешь тестирование на гражданство.

— Разведетесь? — глупо повторил я. — А я?

— Да, ты... — папа посмотрел на маму. — Элен?

— Нет уж, сам затеял, сам и говори. Не хочу, чтобы он возненавидел меня на всю жизнь!

— Я затеял? — взъярился он. — Это ты должна была думать о сыне, когда...

— Марк! — зашипела мама. — Не при Алексе!

Отец снова кинул на неё бешеный взгляд, но сдержался. Звук разрядов напряжения в доме можно было услышать.

— Да что такое? Можете спокойно объяснить?

— Алекс... — папа откашлялся. — Мы не сможем оплатить твою учебу. Прости.

— Да почему? — мне показалось, что я ослышался. — Почему?!

— Развод автоматически понизит наш гражданский статус до уровня «G». Денег не будет хватать на оплату университета, и помогать тебе мы сможем только в первое время, пока ты не обустроишься. Тебе придется начать работать, сынок.

Работать? Без образования? Интересно, кем? Бездна, но они же откладывали мне на учебу! Или...

— А как же депозит? — я всё-таки решился спросить, уже понимая, каким будет ответ.

— А вот так! — как-то особенно мстительно ответила мама, глядя на отца. — На что мы живем всё это время, как ты думаешь? У нас давно не было успешных проектов!

Я беспомощно посмотрел на папу, и он, играя желваками, отвел взгляд. А мама продолжила меня добивать:

— Наших доходов будет едва хватать на самих себя. Поздравляю, Алекс, теперь ты взрослый и должен будешь сам...

Я не слышал ни её, ни говорящего пустые слова поддержки отца. У меня в голове крутился только один вопрос. Значит, никакой учебы? Никакого космоса? И тогда я взорвался.

— Это неправильно! — заорал я. — Мама! Папа! Ну вы что? Какой развод, о чем вы? У нас же всё хорошо! Ну да, ссоритесь иногда, но так у всех! Я знаю, все пары ругаются, но они же не разводятся!

Моё лицо перекосило, и, чтобы не зареветь, как маленький, при родителях, я отвернулся.

— Прости, сынок. Мы уже всё решили, — откуда-то издалека донесся папин голос. — Вырастешь — поймешь...

Чувствуя моё настроение, мне о ногу потерся наш котопёс Эйты. Он

мурлыкал и толкался лобастой башкой. Я машинально схватил его под мышку, вернулся в свою комнату, и только там дал волю беззвучным слезам, уткнувшись в подушку.

Работу не получить без высшего образования. Образование не получить без денег. Социального пособия будет хватать только на каморку в жилье низшей для граждан категории «L» и безвкусные универсальные питательные смеси.

И всё, что мне остается, это «Дисгардиум»?

Глава 4. Возвращение в игру

Настроения смотреть материалы марсианской экспедиции не было никакого, учитывая, что мой путь туда закрыт, и, может быть, даже навсегда. Ведь получить стипендию я не смогу, для этого надо быть выдающимся учеником в рамках хотя бы своего города, а у нас достаточно ребят и поумней, чем я. Может, для Эда Родригеза я и «умник», но я никогда по-настоящему не увлекался учебой настолько, чтобы выходить за рамки обязательной программы.

Не знаю, сколько я провалился, бесцельно глядя в потолок. Я не обращал внимания на разразившийся заново родительский скандал в гостинной и на сигналы коммуникатора. Просто в голове не укладывалось, как взрослые люди могли быть так эгоистичны, что решились лишить единственного ребенка будущего. Что такого произошло?

Мой разум лихорадочно искал другие варианты решения проблемы, отказываясь принимать новую действительность и надеясь на то, что всё можно исправить. Я даже попробовал снова поговорить с мамой и папой, но попал под горячую руку, и всё стало ещё хуже. Казалось, они так ненавидят друг друга, что плевать им и на меня, и на моё будущее, а важно только поскорее забыть и никогда больше не видеть друг друга.

Тогда-то и пришло четкое осознание — такую разбитую чашку точно не склеить. И мне придется разгребать, то есть искать другие пути найти деньги на образование, самому. А сделать это можно только в «Дисгардиуме».

Почему-то это решение меня успокоило. Теперь я знал, что надо делать, хотя пока и не понимал, что буду делать в самой игре.

Но как туда возвращаться? Это может показаться глупым, но меня беспокоила реакция Эда, Тиссы и компании после всех тех слов, что я наговорил. Что мне мешало просто промолчать?

А ещё я жалел, что не вступился за Еву. Ведь получалось, на сегодня она была мне единственным близким другом, а я даже не посмотрел её сообщение!

Чувствуя угрызения совести, я взял в руки комм и включил запись:

— Привет! Как ты там? — голограмма Евы транслировалась в центре комнаты. — Эти уроды отстали от тебя? Не обращай на них внимания, Алекс! Они просто завидуют тебе... — Она умолкла, не решаясь продолжить. — Э... В общем, помнишь, ты говорил, что собираешься что-

то посмотреть? Если хочешь, я могла бы прийти к тебе. В общем, это не срочно и не обязательно, просто я подумала...

Она окончательно смутилась, выпалила «Пока!», после чего сообщение оборвалось. Я оценил её тактичность — не стала звонить, а отправила сообщение, на которое можно не отвечать. Но я ответил, правда, коротко: «Возвращаюсь в Дис. Объясню при встрече».

Потом сходил на кухню за едой, чтобы без аппетита, практически не пережевывая, съесть остывшие сэндвичи и запить газировкой. Я планировал провести в капсуле много времени, а у меня не та версия, что обеспечивает питание.

Из головы не выходила мысль о разводе родителей. Что в их жизни пошло не так и когда?

В бездну всё это. В чем смысл бесцельно страдать и откладывать то, что неизбежно? Пора.

Раздевшись, я подошел к капсуле, и моя ладонь легла на сенсор. Он считал отпечаток, вспыхнул зеленым и приветливо пискнул. Створки капсулы раскрылись.

Зайдя внутрь, я взялся за поручни и активировал запуск. Капсула закрылась, освещение исчезло, и интра-гель быстро заполнил пространство. Я рефлекторно зажмурился.

Погружение...

Я открыл глаза. Сделал вдох, набирая полные легкие пахнущего хвоей воздуха и чувствуя на коже припекающие лучи местного солнца. Меня окружал светлый и удивительный лес. Огромная бабочка, пролетевшая мимо, крылом щекотнула мне щеку, и я почувствовал это прикосновение. Пытаясь её словить, сделал неловкий шаг и услышал хруст ветки под ногой. Босую ступню пронзила боль, и я, чертыхаясь, некоторое время провел на придорожном камне, вытаскивая занозу.

Закончив с этим и оглядевшись в поисках враждебных мобов, я решил прикинуть план действий. И начать стоило с оценки персонажа.

На этот раз я изучал статьи совсем не от скуки — просматривал их внимательно и с пристрастием.

Скиф, человек 1 уровня

Настоящее имя: Алекс Шеннард.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: не выбран.

Основные характеристики:

Сила: 2.

Восприятие: 2.

Выносливость: 3.

Харизма: 2.

Интеллект: 2.

Ловкость: 2.

Удача: 2.

Второстепенные характеристики:

Очки жизни: 23/23.

Очки маны: 12/12.

Скорость восстановления: 9 очков жизни в минуту.

Бонус к скорости передвижения: 2%.

Базовый урон: 1,2.

Грузоподъемность: 49 кг.

Меткость: 20%.

Бонус к силе заклинаний: 2,4%.

Шанс уклонения: +4%.

Шанс критического урона: +5%.

Торговые скидки: +2%.

Шанс получить уникальный квест: +0,2%.

Шанс получить улучшенную добычу: +0,2%.

Известность: 0.

Из одежды на мне был только стандарт новичка без всяких бонусов. Холщовые штаны да рубаша, даже обуви никакой.

По градации качества названия моих шмоток *серые*. Вещи такого низкого качества даже торговцы не скупают. Обычные — *белые* — чуть получше, они прочнее, но не дают никаких бонусов.

Бонусы начинаются с необычных — *зеленых*. На первых уровнях получить зачарованный зеленый предмет сродни чуду. Вроде бы есть в игре ещё редкие *синие*, эпические *фиолетовые* и *оранжевые* легендарные, ещё какие-то *сетовые* и *масштабируемые*, но так далеко в дебри игровой энциклопедии я не влезал.

И вряд ли мне это грозило в обозримом будущем. Выведенная информация о том, что в наличии, показала:

Холщовые штаны новичка

Хлам

Тканевый доспех.

Броня: 1.

Прочность: 4 / 10.

Требуется уровень: 1.

Цена продажи: 0.

Холщовая рубашка новичка

Хлам

Тканевый доспех.

Броня: 1.

Прочность: 7 / 10.

Требуется уровень: 1.

Цена продажи: 0.

Прочность штанов ниже, чем у рубашки, — последствия одной памятной битвы с одним агрессивным кроликом второго уровня. Можно было бы отремонтировать, наверное, то есть наложить заплатки, зашить, но здесь для этого требуется отдельный навык. А чтобы заплатить за «ремонт» портному... Это самый болезненный вопрос в «Дисгардиуме», особенно, когда понимаешь, что после песочницы игровую валюту можно будет спокойно вывести в реальные фениксы. Впрочем, у меня всё равно нет ни единого медяка.

Вообще говоря, то, что на мне, выдается каждому. Если погибну, найду новый комплект в личном сундуке в таверне — всё те же холщовые штаны да рубаху.

Фармить мобов безоружным с моими стататами — это не только долго и занудно, это пахнет мазохизмом. Так что мне предстоит долгое и рутинное набивание экспы социальными квестами: подай, принеси, уберись, собери... Опыт и деньги. Деньги и опыт. Надо насобирать хотя бы с десятков серебра, чтобы приодеться во что-то более серьезное и обзавестись пусть не мечом, но хоть каким-то захудалым кинжалом.

— С дороги! — кто-то задел меня плечом и пробежал мимо.

Не удержав равновесия, я повалился за обочину прямо в грязь. Следом пробежали ещё несколько человек.

— Куда вы? — бросил я, не надеясь на ответ.

— Угроза Z-класса! — обернувшись, выкрикнул нелепо одетый лучник шестого уровня. На голову он натянул шлем, похожий на чугунный котелок, и вынужден был придерживать его одной рукой, чтобы тот не свалился на бегу. — Какой-то некромант поднял погост!

Ага, точно! За ликвидацию «угроз» миру (если дать некроманту прокачаться, он может и мир захватить!) игра награждает особенно щедро...

Я поднялся, отряхнулся от налипших комьев влажной земли, и, аккуратно ступая по краю тропинки, направился в город. Мимо проносились игроки, спеша не пропустить ивент, и мне это было только на руку. Может, удастся взять какой-нибудь квест до вечера, пока работает

городской совет. Большая часть квестов Тристада выдается там первым советником. Правда, только днем, пока он на работе. Прочие NPC живут собственной жизнью и выдают задания, только если им самим что-то понадобилось.

Дойдя до городских стен, я увидел, как там растянулся ряд нелегальных торговцев — таких же, как я, игроков, не желающих платить комиссию аукционеру или тратиться на торговую лицензию, или сливать задешево добро торговцам. Сейчас, правда, народу здесь не так уж и много. Видимо, большинство убежало на ликвидацию «угрозы».

Солнце уже начинало скрываться за городской стеной, и торговый ряд накрыло тенью. Однородный гул при моём приближении распался на отдельные зазывающие выкрики и голоса торгующихся покупателей и продавцов.

— Боевой плетенный нагрудник! Плюс два к силе! Всего три золотых!

— Крохотные зелья здоровья! Оптом — дешевле!

— Свитки выносливости и ловкости! Качаю профу, отдам по цене ингредиентов!

— Что ты гонишь! Грош цена тем ингредиентам! А ты почему продаешь, жлоб?

— Свитков от жадности нет, проходи мимо!

Я решил пройтись и прицениться. Одеваться во что-то более пригодное всё равно придется и лучше сразу понять порядок цен. По большей части здесь торгуют барахлом, секонд-хендом, из которого выросли, — ничего особенно ценного, зачастую с пониженной прочностью, зато дешевле, чем брать новое.

— Ищешь что-то особенное? — чей-то хриплый голос заставил меня обернуться. Низкорослый тощий игрок девятого уровня с говорящим ником Недовес осмотрел, во что я одет, потом пожал плечами и сделал вывод: — Вряд ли.

— Новичок? — спросила сидящая рядом с ним очень высокая, на полголовы выше меня, девушка по имени Перевес.

Перед ней были свалены кучи разобранного по видам оружия. У Недовеса преобладала одежда и броня. Понятно, ребята выбрали свою нишу — берут на реализацию или скупают дороже, чем NPC-торговцы, и перепродают с наценкой.

— Не думаю, — ответил ей Недовес. — Ему пятнадцать, значит, уже год тут торчит.

— Постой... Кажется, это тот чудака, что постоянно сидит возле таверны! Точно! — она повернулась ко мне. — Это же ты?

— Да, я. Скиф.

— Чем можем помочь, Скиф? — в унисон спросили торговцы.

— Прицениваюсь, как и во что смогу одеться, чтобы спокойно фармить мобов.

— Понял! — воскликнул парнишка. — Щас все покажем! Так... Первый левел... Сколько в «Силе»?

— Два.

— Сколько? Два? Э... Это ты, мягко говоря, сглупил, братишка... Понятно, значит, латы и кольчуга отменяются. Дай мне минутку...

Недовес хмыкнул, перебирая тряпичные и кожаные доспехи, и отложил в отдельную кучу то, что могло мне подойти. Я переминался с ноги на ногу, размышляя и прислушиваясь к тому, что кричали другие продавцы. В городской совет успевал, время пока было, а вот...

— Не слушай его, — сказала мне Перевес. — Может, ты магом решил стать? Или бардом? Недаром же ты у таверны все время тусишь?

— Да я пока не думал...

— Ну, время есть, успеешь ещё. Просто лучше сразу определиться, чтобы нужные статьи качать.

— Спасибо.

— Да не за что. Это и так все знают.

— Всё равно спасибо, Перевес. Слушай, а почему такой ник?

— А по мне не видно? Или по нему? — ухмыльнулась она. — Он доходяга, а у меня... кость широкая, ха-ха!

Её нельзя было назвать толстой, но хрупкой она точно не была, скорее, фигуристой. Особенно мощными казались её бедра. Отсмеявшись, она скептически посмотрела на напарника, зарывшегося в товар с головой, а потом спросила:

— Деньги-то хоть у тебя есть, красавчик?

— Ни одного медяка, — признался я. — Не заработал.

— А раньше что время терял?

— Было неинтересно, — я пожал плечами, не зная, что ещё сказать о моём бездействии в Дисе.

— Бывает. Но это печально. И знаешь почему?

— Догадываюсь.

— Потому что мы в долг не даем! — крикнула торговка. — Слышь, Нед! Отбой! Клиент безденежный! Пустой он!

— Что? — завопил тот, в сердцах откидывая какие-то наплечники и поднимая голову. — Ты чего мне голову морочишь, и время моё тратишь, бездельник?

Недовес закончил с подбором экипировки, и продолжать не собирался. Он встал из-за импровизированного прилавка и гневно посмотрел, раздувая ноздри. На голову ниже, хоть и человек, а не гном, что выглядело потешно.

— И в мыслях не было, уважаемый Недовес. Я же сразу сказал, что прицениваюсь, а не собираюсь покупать сразу. Так что, может, расскажете, что вы хотели мне продать?

Он недоверчиво посмотрел, что-то прикинул и расплылся в улыбке:

— Приношу извинения за эту... вспышку. Это из-за недопонимания. Наше маленькое, но гордое предприятие всегда готово оказать поддержку начинающим!

— И что же может предложить ваше маленькое, но гордое предприятие такому нубу, как я?

— Так, ну смотри, — Недовес посерьезнел и перешел к делу. — Я отобрал тебе тканевые доспехи и несколько кожаных. Основное — обычный тканевый комплект кондора: нагрудник, штаны, наручи, наплечники. Всё белое, без бонусов, но в сумме даст хороший прирост к броне. Сапоги рекомендую брать сразу кожаные и с высоким голенищем. Здесь основные mobs на первых уровнях ниже тебя ростом, а потому грызть будут в первую очередь ноги. Пояс тоже кожаный, пусть убитый, зато с бонусом — единица к выносливости. Поможет пережить на укус-другой больше. Соответственно, перчатки тоже лучше взять кожаные, но у меня таких сейчас нет, извини.

— Да у него всё равно денег нет, Нед! — встряла Перевес.

— Но они же когда-то будут? — улыбнулся он.

— Мы не даем в долг!

— Всё бывает в первый раз, Рита, — не отводя от меня глаз, продолжал лыбиться торговец. — Я готов оказать тебе услугу, братишка. Экипирую в этот великолепный комплект брони новичка, стоимость которого превышает два золотых при условии, что ты сделаешь две вещи...

— Верну не два, а двадцать? — я скептически улыбнулся.

— Вернешь столько же. Два золотых и двадцать серебряных. И это со скидкой за опт! — Недовес поднял указательный палец. — Но! Когда вырастешь из этого комплекта, ты его тоже вернешь.

— То есть, ты мне предлагаешь просто аренду?

— Да. Какой график погашения кредита тебя устроит? Как насчет золотого в неделю?

— Нет, спасибо.

— Нет? Ты серьезно? Да в этих шмотках ты в одиночку завтра городскую тюрьму будешь зачищать!

— Ха-ха, очень смешно. Это вряд ли. Но спасибо за предложение. Как удастся что-то заработать, вернусь и что-нибудь куплю. Извините, если отнял ваше время.

Девушка ударила приятеля локтем под ребро. Он бросил недовольный взгляд и вздохнул:

— Окей, братишка. Только для такого чудака, как ты, уникальное предложение!

— Недовес, спасибо, но мне пора, — мне ещё надо было успеть к первому городскому советнику, и дальнейшее обсуждение льготного кредита меня не интересовало. Не знаю почему, но мне хотелось жить по средствам и не быть связанным обязательствами.

— Дослушай! Будешь возвращать по полтиннику серебра в неделю. Ну?

— Хорошо, я подумаю. Спасибо.

— Лады, — кивнул он и хлопнул меня по плечу. — Надумаешь, ты знаешь, где мы. Удачи, братишка!

Я уже отошел на несколько шагов, когда меня окликнула его подружка:

— Эй, Скиф! — подозвала меня к себе Перевес. В руке она держала какую-то палку. — Держи. Бесплатно! Всяко лучше, чем голыми руками...

Большая медвежья кость

Хлам

Дробящее оружие.

Урон: 1-2.

Прочность: 8 / 20.

Цена продажи: 0.

— Бери, бери! — она чуть ли не силой заставила меня принять подарок. — Пользуйся. Можно не благодарить, этот хлам всё равно никому не нужен и просто занимает место.

Я прикинул, как взяться за кость удобней и сколько она может весить: килограмм пять-шесть, — чтобы удержать, мне пришлось перехватить её обеими руками.

— Давай, вали, — грубо закончила Перевес. — Ты же куда-то там торопился?

— Спасибо, — я посмотрелся в её профиль. — Спасибо, Рита!

Она закатила глаза.

— Вали уже, Шеппард!

Глава 5. Официально не рады

Закинув дубинку на плечо, я под зазывания торговцев дошел до ворот, но там меня остановил стражник Миллс:

— Спрячьте оружие, молодой человек!

— Разве это запрещено?

— Вам — запрещено. Город вам не доверяет. Я вам не доверяю. Убрать оружие!

Он положил руку на рукоять меча в ножнах и выжидающе вперил в меня взгляд. Понятно, репутации с городом недостаточно. Честно говоря, у меня её вообще нет, и горожане относятся ко мне с недоверием. Так что я согласно кивнул и спрятал дубинку в инвентарь. Одна из тех уступок игровым привычкам старой школы, которую «Сноусторм» оставил в ущерб реализму: инвентарь здесь внепространственный и безразмерный, лишь бы хватало заявленного объема сумок, измеряемого в слотах, и грузоподъемности персонажа.

От ворот по прямой центральной улице я шел в сторону здания городского совета и ещё долго чувствовал буравящий спину подозрительный взгляд Миллса.

По Тристаду разгуливали толпы народа, даже несмотря на то, что многие побежали сражаться с «угрозой» Z-класса в лице какого-то незадачливого игрока, ставшего на свою голову некромантом. Я не так уж много знаю об этом, но слышал, что зачастую «угрозы» в Дисгардиуме случайно инициируются самими игроками. Это позволяет внести разнообразие в геймплей и дать игрокам возможность избежать стагнации в развитии, постоянно генерируя для них массу «угроз» на любой уровень.

Другое дело, зачем это самим «угрозам»? Не знаю. Я как-то из интереса пытался покопаться на текстовых форумах, но ничего кроме слухов или догадок не обнаружил. Такое ощущение, что корпорация просто запрещает всем игрокам, побывавшим в роли всемирного пугала, что-то рассказывать, имея при этом мощные рычаги, позволяющие пресекать любые попытки что-то огласить...

С моими характеристиками мне было непросто пробиваться через толпы народа. Все вокруг были сильнее, тяжелее и мощнее, чем я.

Проскальзывая между каким-то воином в латных доспехах и девушкой, я наступил на подол её платья. Ткань натянулась и начала с треском рваться. Ноги девушки обнажились, она чуть не упала, но её

подхватил латник. Другой рукой он успел цапнуть меня за ворот рубахи.

— А ну стоять! — грозно рыкнул он.

— Стою, — я разочарованно вздохнул.

После новости о разводе родителей всё катилось в пропасть, и это — просто ещё одна подлянка от жизни в общую копилку.

— Ты причинил ущерб этой даме!

«Дама» — четырнадцатилетняя девчонка первого уровня, новичок Виста. А этот бугай, что строит из себя рыцаря, — воин двенадцатого уровня Утёс, он же пятнадцатилетний Тобиас Ассер. Боже, какой дешёвый подкат! Но Висте понравилось, и она требовательно посмотрела на меня.

— Это было не нарочно. Прошу прощения...

— Извинениями не отделаешься! Ты должен компенсировать ущерб! — протянул Утёс и довольно посмотрел на Висту. Та поощряюще улыбнулась, совсем не смущаясь полунаготы.

— Да какой ущерб? Это же стандартное платье новичка, пусть погибнет, зайдет в свою комнату в таверне и вытащит из сундука новое...

— Я вообще-то спешу, меня подруга ждет! — бросила Виста. — И теперь должна уходить на перерождение из-за какого-то мудака?

— Я не специально!

— Плати за ущерб, иначе я вызову стражу! — рявкнул воин.

— У меня нет денег. Оплатить ущерб нечем, так что...

— Стража! — вдруг заорал Утёс. — Я поймал преступника!

Да что за бред? Он серьезно? Я попробовал вырваться, рубаха порвалась, и тогда воин схватил меня за руку. Вот привязался!

— Какая стража, Утёс? У меня реально нет денег!

— Ага, конечно. Ты больше года тут и хочешь сказать, что у тебя не найдется даже жалкого медяка? Будешь объясняться со стражей... А вот и они! — Утёс поставил меня перед троицей прибежавших стражников. — Стражник Гейл! Этот преступник нанёс ущерб прекрасной даме Висте и должен понести наказание!

— Преступник он или нет, будет решать господин судья, — проворчал Гейл. — Взять его, ребята!

Стражи схватили меня под руки. Гейл задал направление и громко рявкнул:

— Дорогу страже!

Народ расступился, освобождая нам путь. «Ты такой сильный!» — раздался за спиной голос Висты. Ответа Утёса я уже не услышал, но подумал, что тот доволен. Цеплять девчонок в игре — не новость. Как и то, что некоторые из них совсем не против получить помощь прокачанного

игрока, удачно стрельнув красивыми глазками.

«Да вы тут все сбрендили!» — крутилось в голове, пока меня куда-то волокли. Народ здесь вел себя так, будто это и есть настоящая жизнь, а не просто отыгрыш персонажа в ролевой игре. Как-то это странно...

Мы прошли пару кварталов, а потом стражники завели меня в какой-то безлюдный переулок и прижали к стене. Старший стражник Гейл приблизил лицо и, обдавая меня приправленным перегаром запахом мяса и лука, шумно издал отрыжку и интимно прошептал:

— Договоримся без судьи? Три медяка — по одному на брата, — и ты свободен. По рукам?

— У меня нет денег, стражник Гейл.

— А если подумать?

— Думай — не думай, а денег нет.

— Ну медяк-то хоть есть? Ребята после смены расслабятся, а?

— Был бы медяк, отдал бы его той девушке, стражник Гейл.

— Бездна!

Он в сердцах ударил латной перчаткой по стене и наморщил лоб, думая, что бы из меня выжать.

— Тащиться к судье, Гейл? — недовольно спросил один из тех, что вели меня. — Может, ну его...

— В бездну! — вынес вердикт Гейл. — Идемте, ребята. А ты, Скиф, держись-ка подальше от Тристада. Здесь тебе официально не рады!

Ваша репутация с городом Тристад понижена на 5.

Текущая репутация: недоверие.

Стражники ушли, мгновенно обо мне забыв. Мыслями они уже были за столом с друзьями — кутили и играли в карты.

Я посмотрел на прогресс-бар репутации с городом: пока не «враждебность», но уже близко. До этого доводить нельзя ни в коем случае, иначе в город мне не попасть.

Ладно, ничего страшного. За счет социальных квестов можно будет восстановить и повысить уровень репы хотя бы до «дружелюбия». Это увеличит торговые скидки, откроет возможность получения более разнообразных заданий, да и вообще, сделает жизнь в Тристаде комфортнее.

С этими мыслями я побежал к зданию городского совета, пока оно не закрылось. У входа висела доска объявлений с текущими заданиями:

Уборка городских улиц. Полный рабочий день. Награда: 1 медная монета, 1 очко опыта.

Доставка почтовой корреспонденции. Требуется ловкость выше 5.

Полный рабочий день. Награда: 2 медные монеты, 2 очка опыта.

Прополка сорняков. *Полный рабочий день. Требуется травология 1 уровня. Награда: 2 медные монеты, 2 очка опыта.*

Охрана границы с Мраколесьем. *Полный рабочий день. Требуется: уровень выше 10. Награда: участие в разделении добычи, 10 серебряных монет, 30 очков опыта.*

Всего я насчитал с пару десятков так называемых «дейликов», то есть ежедневных общественных работ, но на каждом объявлении стояла печать: «Задание недоступно. Приходите завтра!»

Что ж, логично. День близится к вечеру, ко всему ещё и количество вакансий ограничено — не отправишь же тысячу человек пропалывать сорняки в огороде местной травницы. Сорняки здесь, конечно, неубиваемые и прорастают каждый день новые, но всему есть разумные пределы.

Дейлик мне сегодня не светит, но можно попытаться счастья, поговорив с первым советником Уайтекером.

Я зашел в здание. В небольшом уютном холле с деревянным полом и огромной люстрой, свисающей с потолка, меня встретил сам Уайтекер. Он расхаживал по холлу, сцепив за спиной руки, но, увидев меня, остановился и расплылся в радостной улыбке:

— Скиф! Как же я рад вас видеть! Как ваше пребывание в Тристаде?

Его радушие, каким бы показным оно ни было, мне почему-то понравилось. Я понимал, что он NPC, управляемый искусственным интеллектом, но после какого-то уж слишком реалистичного поведения стражников даже эта ненастоящая радость грела. Хоть какое-то дружелюбие.

— Прекрасный город, гостеприимные жители, советник Уайтекер. Мне всё здесь нравится!

— Замечательно! — продолжал радоваться он. — Чем я могу вам помочь?

— Я бы хотел быть полезным городу. Может, у вас найдутся какие-нибудь поручения для меня?

— Конечно, уважаемый Скиф! Мы всегда рады гостям города, желающим быть полезными. Так... Дайте подумать... — он поднял указательный палец. — У меня для вас есть крайне важное поручение!

— Сделаю всё, что в моих силах! — я встал в стойку, потому что обычно «крайне важное» он не произносил, обходясь без предисловий и сразу озвучивая квест. — Что надо сделать, советник Уайтекер?

Он скептически окинул меня взглядом.

— Хм... Видите ли, это крайне деликатное поручение. Даже не знаю, могу ли я вас просить о таком...

— Безусловно! Выполню всё так быстро, как смогу. И, конечно, это останется между нами.

— Что ж... — он кивнул, приняв решение. — Сходите на Пекарскую улицу и найдите там лавку свежей выпечки «С пылу, с жару». Найдете?

— Я знаю, где это, советник.

— Превосходно! — потер ладонями он. — Зайдите туда и скажите госпоже Гройсман, что сегодня вечером всё отменяется ввиду... непредвиденных осложнений на правом фланге.

— И? — никакого окошка с квестом не возникло, и я подивился этой странности. Может это вводная часть какой-то уникальной цепочки? — Это всё?

— Да, уважаемый. Это — всё. Сделаете? Запомнили?

— Госпожа Гройсман из «С пылу, с жару». Сегодня вечером всё отменяется ввиду непредвиденных осложнений на правом фланге. Уже бегу, советник Уайтекер!

Я пулей вылетел из здания городского совета и помчался на Пекарскую улицу. Где находится лавка свежей выпечки, мне было известно, не раз там прогуливался с Евой. Я аккуратно огибал прохожих, чтобы не влипнуть в очередную неприятность, и до лавки добежал, посадив показатель бодрости в ноль, но зато уложился в пять минут.

В лавке было пусто. Милостивая и статная хозяйка, госпожа Гройсман, выслушала меня с каменным выражением лица и молча кивнула. Я потоптался на месте, ожидая продолжения, но она занялась своими делами — продолжила перекладывать невыкупленную выпечку в объемный мешок.

— Простите... Госпожа Гройсман?

— Да? Что-то ещё?

— Нет, я передал вам всё слово в слово.

— Тогда чего тебе? Желаешь купить свежей выпечки?

— Э... Нет, просто хотел спросить, нет ли у вас для меня каких-либо просьб? Может, мне что-то передать первому советнику?

— Нет, никаких просьб. Хотя... — по её лбу пробежала тень. — Ответь ему, что с правым флангом надо что-то решать. Так вечно продолжаться не может. Всё, иди. Ты мне мешаешь.

Вот оно! Посмотрим, как отреагирует Уайтекер! Бодрость восстановилась, и я так же бегом проделал обратный путь.

— Что-то решать? — уточнил он, когда я передал ответ госпожи

Гройсман. — Ладно. Спасибо, Скиф!

Советник улыбнулся чему-то своему и, насвистывая, направился в свой кабинет. Что? А опыт? Дьявол с ней, с цепочкой, не дали даже жалкого медяка — ладно, но хоть единицу опыта?

— Советник Уайтекер! Пойдите!

— Да? — он обернулся, в нетерпении перебирая ногами на месте. — Что вы хотели, Скиф?

Я набрал воздуха и медленно выдохнул. Так, ладно. Игровой момент: потерял десять минут, ничего страшного. Сейчас мне нужен хоть какой-то квест, который я смогу выполнить текущим персонажем.

— Может, у вас есть ещё какие-либо поручения для меня?

— О, Скиф, какая жалость! — он всплеснул руками. — На сегодня все задания уже розданы, приходите завтра, и я что-нибудь для вас придумаю.

— Я обязательно приду и завтра, советник Уайтекер, спасибо. Но вдруг... может, у вас найдётся что-то поинтереснее, чем уборка улиц и разнос почты?

Его улыбка оставалась приклеенной, но глаза смеяться перестали. Он изучающе посмотрел на меня, во взгляде мелькнуло что-то неуловимое.

— Поинтереснее?

— Да. Не такое скучное.

— Не такое скучное? Я вас понял. Вынужден пояснить, что уборка общественных территорий и своевременная доставка почтовой корреспонденции очень важны для горожан. В жизни много важных и необходимых вещей, которые вряд ли можно назвать интересными. Видите ли, работа в принципе не должна развлекать. За развлечения, понимаете ли, мы не платим. Когда приезжие оказывают городу услугу, взяв на себя эти, как вы выразились, малоинтересные занятия, город отвечает им уважением и гостеприимством. Если же приезжие воротят нос от основополагающих вещей, благодаря которым Тристад остается привлекательным и комфортным для жизни городом, значит... Значит этим приезжим не место в Тристаде. Город не может доверить эти важные функции таким гостям, как вы, Скиф.

— Простите?

— Вынужден вам отказать. Город не будет вас нанимать на ежедневные общественные работы. Ни при каких обстоятельствах. И уж точно, пока я здесь что-то решаю.

Ваша репутация с городом Тристад понижена на 5.

Текущая репутация: недоверие.

Он отвернулся, давая понять, что я могу идти. Моя репутация стала

ещё на шаг ближе к «враждебности» города. Но ещё хуже то, что это единственный населенный пункт песочницы, где игрок моего уровня может получить квест. Надо спасать ситуацию!

— Советник Уайтекер!

— Мы закончили, — ответил он, не оборачиваясь.

— Простите, я был не прав! Я не имел в виду ничего такого! Просто понимаете... Мне не терпелось начать приносить городу пользу, а поскольку все общественные работы на сегодня выполнены, то...

— Что? — кажется, в нем проснулся интерес, и хотя он не улыбался, он остановился и повернулся ко мне.

— Может, я всё-таки могу быть полезным горожанам? Мне бы этого очень хотелось!

— Что ж... — он снова осклабился, но эта улыбка была намного искренней, чем раньше. — Хорошо! Я понимаю, что такому молодому человеку, как вы, иногда бывает сложно правильно формулировать мысли... — кажется, он реально веселился и только что назвал меня дурачком.

— Простите, вы правы, мне и правда, это сложно даётся, — подыграл ему я. — Строить из букв слова, а из слов предложения...

— Достаточно клоунады, — оборвал меня на полуслове советник. — Храм Нергала Лучезарного. Подвалы. Там что-то происходит. Что-то нехорошее. Проверьте, что именно, и разберитесь с этим!

Одновременно с его последними словами всплыло окошко с заданием.

Первый советник города Тристада Питер Уайтекер хочет, чтобы вы выяснили причину происходящего в подвалах Храма Нергала Лучезарного и устранили её.

Награды: 1 серебряная монета, 100 очков опыта.

Рекомендуемый уровень для прохождения: не ниже 5.

Штраф в случае отказа от задания: ваша репутация с городом Тристадом снизится до уровня «враждебность».

Вот теперь он искренне веселился. Я перевел взгляд с задания на советника, пытаюсь понять, достаточно ли достоверно изобразил на лице недоумение.

— Вы ещё здесь? Идите и докажите свою полезность городу, Скиф!

Бездна, он не шутил! Я принял квест, и Уайтекер кивнул.

— Сколько у меня есть времени? — спросил я, лихорадочно думая, что единственный вариант — прокачаться на мобах, благо дубинка есть, и только потом идти в подвалы храма, пусть даже через месяц-два.

— Времени вполне достаточно, — благосклонно ответил он. — Более

чем достаточно! Жду от вас результатов проверки завтра до конца рабочего дня. Ступайте!

Ступайте? Ступил я сегодня столько раз, что непонятно, как разгребать.

Глава 6. Проклятие и благословение

На пути от здания городского совета к храму я встретил Еву. Она вышла из таверны в новом платье новичка и крутила головой. Только увидев её, заметил мигающее уведомление чата: «Я вошла. Ты где?», и вспомнил, что оставил ей сообщение.

— Привет, Алекс! Мама попросила помочь ей с выбором новой мебели, только вышли из VR-магазина. Зашла сюда сразу, как увидела твоё сообщение. Что случилось? Зачем ты снова здесь?

Я коротко рассказал о родителях и их грядущем разводе, но она не смогла понять всей серьезности ситуации. Чтобы не терять время, я продолжил путь к храму, и мы общались на ходу.

— И ты так просто расстаешься с мечтой? Ведь ничего страшного не произошло. Их статус понизят после развода, но это же временно. К следующей аттестации они всё вернут и смогут оплатить тебе учебу!

— Это не так просто, Ева...

— Да почему?

— Понимаешь, они сильны в работе именно вместе. Слабые стороны одного перекрываются сильными другого. У папы крутые идеи, но воплотить их в жизнь без маминой любви к мелочам он не сможет. И так во многом, а значит, по отдельности им не восстановить статус.

— Так почему бы им просто не продолжить совместную работу?

— На оценку статуса это не повлияет, так как они перестанут быть семьей. Это уже корпоративные категории...

— Тогда зачем они вообще разводятся? — воскликнула Ева.

— Да кто их разберет? — я сглотнул внезапно подступивший комоч, чувствуя, как щиплет в глазах. — Похоже, они дошли до стадии, когда жить вместе стало сложнее, чем работать отдельно.

— И ты вдруг решил, что нет другого выхода, кроме этой дурацкой игры? — воскликнула она. — Боже, скажи, что ты пошутил! Это же шутка, да?

— У меня пока нет других идей, я не знаю, как оплатить учебу. Если честно, я до сих пор не представляю, как буду жить без поддержки родителей... То есть, понимаю, что когда получу гражданство, мне в любом случае придется обходиться только собственными силами из-за этого закона... Но до двадцати одного года ещё куча времени!

— Закон об обязательной независимости от родительской опеки

совершеннолетних граждан? Только вчера нам Грег про него рассказывал...

— Покорнейше прошу прощения! — Еву перебил трескучий голос.

Путь нам преградил городской пропойца Патрик — NPC или «непись», как называют всех неигровых персонажей, управляемых искусственным интеллектом. Его возраст сложно определить, но уровень относительно высок — двадцатый пятый. Это выше уровня городских стражников.

— Предоброго вам вечера, молодые люди! — он снял прохудившуюся дырявую шляпу.

— Добрый вечер, Патрик, — ответили мы в тон.

— Позвольте поинтересоваться, не располагаете ли вы лишним медяком, который скрасит мне этот серый вечер?

Мы покачали головами, а Ева ответила:

— Простите, Патрик, не располагаем.

— Точно? А ты? — он угрюмо вытаращился на меня. — Пошуруди в карманах, малой! Найди медяшечку дяде Патрику!

Пока он неприветливо буравил меня взглядом, я вспомнил, как непросто оказалось «Сноусторму» настоять на своём и сохранить в мире наличные деньги. Игроки требовали не создавать сложностей и дематериализовать игровую валюту, но корпорация уперлась, и мы теперь вынуждены были таскать монеты с собой. Хорошо хоть они оставили возможность брать из инвентаря именно столько, сколько нужно, не пересчитывая монеты поштучно.

— Нет денег, дядя Патрик! Всего доброго! — Я попрощался достаточно резко, потому что персонаж приставучий и если почувствует неуверенность, будет давить до последнего.

— Что ж, довольно прискорбно осознавать, что гости города зажали ничтожный медяк заслуженному гражданину Тристада! — он плюнул нам под ноги.

— Скорее, заслуженному пьянице, — вырвалось у меня.

— Что ты сказал, паршивец? — насупив брови, он двинулся вперед и навис надо мной. — Да ты хоть знаешь, с кем говоришь?

— С жалким пьянчугой-побирушкой?

Патрик набрал полную грудь воздуха, пожевал губами, собираясь что-то ответить, но потом... просто махнул рукой. И только когда мы с Евой переглянулись, удивленные его поведением, до меня донеслось:

— Будь ты проклят, мелкий поганец! Чтoб твоя душа никогда не знала покоя так же, как не знает покоя моя вечно пересохшая глотка!

Распрощавшись таким образом, Патрик, выплевывая ругательства

вперемешку со слюной, ушел прочь. Какая неприятная непись! Я как-то пробовал с ним просто пообщаться, но Патрик вежлив и обходителен, только если ты готов расстаться с монетой. Я, дурачок, как-то подал ему последнее — ни репутации не поднял, ни квеста не получил. А через десять минут снова его встретил, и тот включил свою шарманку про «лишний медяк» по второму кругу, будто мы с ним до этого и не виделись.

— Куда мы идем? — спросила Ева, проводив взглядом Патрика.

— Первый советник дал мне задание проверить подвалы храма. Надо выполнить до завтрашнего вечера.

— Можно с тобой?

— Конечно, но там опасно. Квест на пятый уровень и выше, значит, туда надо не просто прогуляться. Может быть больно!

— Сильно? — Ева поморщилась.

— Не попробуем — не узнаем. Мы пришли.

У храма всегда многолюдно. Лучезарный бог не жалеет бонусов своим адептам, но требует строгого соблюдения основных принципов веры. Один из них желает от послушников ежедневного посещения храма и молитв во славу божества. Этим игроки прокачивают репутацию с Нергалом и получают бафы к характеристикам.

Пробираясь сквозь толпу, я думал, как начать выполнение задания. Обойти храм кругом в поисках отдельного входа в подвалы или сначала направиться к верховному жрецу и сказать, что я здесь по заданию первого советника? Ева отстала — с её комплекцией не так просто пробиваться сквозь это скопление людей.

— Скиф? — рядом раздался удивленный голос Тиссы. — Вот так сюрприз!

— Привет, Мелисса!

— Что за рвань ты носишь? — спросила она.

Глянув на себя со стороны, я смутился. Разорванная рубаха открывала вид на мою тощую грудь и выпирающие ребра. С трудом, но я взял себя в руки: это просто игра.

— Рвань? А, попался мне тут один защитник униженных и обездоленных, порвал мне рубаху. Какой-то Утёс...

— Утёс? Ха-ха-ха! — Тисса рассмеялась. — Этот лузер небось за какую-нибудь юбку вступился?

— Именно.

— Не бери в голову, он придурок, каких мало. Потому и без клана ходит, что его отовсюду выкидывают. Он такой гов...

— Да и бездна с ним! — я перебил её, когда меня осенило. — Слушай,

а здорово, что я тебя встретил, может, ты поможешь? У меня квест в храме. Что-то там в...

— У тебя? Квест? — от изумления у неё округлились глаза, но Тисса удивилась ещё больше, когда увидела Еву. — А эта толстуха что здесь забыла?

— Не «эта толстуха», а Ева, — поправил я, надеясь, что отставшая подруга не услышала.

— А, плевать. Что ты хотел спросить?

— Первый советник Уайтекер сказал, что в подвалах храма что-то происходит. Мне надо проверить, что там.

— Пфф... Я тебе и так скажу. Там завелась нежить! Ну, знаешь, скелетики, зомбячки и босс там — мелкий, но крайне неприятный лич. Я недавно со своими проходила это задание — ничего сложного.

— А попасть-то туда как?

— Зайдешь с обратной стороны храма через черный вход, увидишь там лестницу вниз, спустишься, пройдешь через короткий тоннель и дойдешь до входа в инст... И всё-таки! С чего это ты решил взяться за квесты? А как же «я слишком крутой, чтобы играть в ваши детские игрушки»?

— Скучно что-то стало. Делать нечего, решил побегать тут, — я старался сохранить маску равнодушия, но не уверен, что мне это удалось.

— Хм... Будем считать, что я тебе поверила. Корова тоже взяла квест?

— Сама ты... — взорвалась подошедшая Ева, но поняла, что Тиссу коровой не назовешь. — Швабра!

— Ну-ну, спокойнее, девочка, я не с тобой разговариваю, — ответила Шефер. — Ладно, я спешу, у меня ещё посвящение новых адептов. Вы двое, кстати, не хотите взять Нергала покровителем? Бонус к резисту от темной магии, к урону против нежити. Ну и, чем больше очков веры, тем выше репутация, а там ништяки ещё полезнее! Скиф, тебе это в инсте лишним как раз не будет, что думаешь?

— Нет, спасибо. Хочу сначала изучить всех богов, понять, разобраться...

— Ты до сих пор не разобрался? Бездна, ребята, чем вы тут вообще год занимались? Полировали лавочку? — она залиvisto рассмеялась.

— Очень смешно! — фыркнула Ева, но тихо, чтобы веселящаяся Тисса её услышала.

— Нам пора, — сказал я. — Спасибо за подсказку.

— Ага. Удачи в прохождении инста! Хотя постой... Ты же первого уровня? Как ты собрался его проходить?

— Я ему помогу! — бросила Ева.

— Ага, щас. Ребята, вы смешные! У вас хоть оружие есть? Там вас порубят в капусту, а вы даже дотронуться до них не успеете! У них же урон по вам будет повышенный, а у вас наоборот! Да вы по ним даже попадать не будете! Вам лучше группу собрать, может, найдется кто... Хотя вряд ли, лут же будет падать только тому, кто с квестом. Да и что там за лут? Металлолом да кости. Так что лучше купи «паровоз»! За пару золотых найдется хай...

— А ты не можешь помочь? — хватило мне наглости спросить, но я тут же об этом пожалел.

— Я? Определенно, нет. Извини, Скиф, ты, конечно, нормальный парень... — протянула Тисса и тут же перебила сама себя: — ...хоть и странный, но Краулер меня не поймет. Особенно после всего, что ты сегодня наговорил. Увидимся в школе!

Она ушла, направляясь к главному входу в храм, но обернувшись, подмигнула. На секунду меня окутало светом: Тисса кинула баф на +5 к силе. К сожалению, только на меня.

Под ухом раздался звук фыркания. Если общаешься с Евой, к этому быстро привыкаешь.

— Странный нормальный парень? Она это к чему?

— Без понятия, о чем она. Ну что, ты со мной? — обернувшись, я скептически посмотрел на боевую подругу. — Там не кролики, будет больно!

— Думаю, я с этим справлюсь, — ответила она и отвела взгляд. — Жаль, в этой дурацкой игре нельзя просто отломать ветку и драться ею...

Да, это противоречит реалистичности, но если предмет не классифицирован системой как оружие, то наносимый им урон обычно равен нулю. Такая механика.

Глава 7. Когда ты не готов

Пробившись через людей, внимавших верховному жрецу и тем получавших суточные бафы, мы добрались до свободного пространства и вздохнули свободнее. Запахи полутора сотен немытых тел игра передавала очень достоверно.

Мы шли вдоль храма по выложенной булыжником дорожке. Здание находилось в прекрасном состоянии: идеально чистое, без повреждений, грязи и всего того, что присуще прочим городским строениям. Даже резиденция городского совета обшарпана, но храм словно и не из камня, а из отлитого мрамора, если такое возможно.

В сумерках особенно хорошо видно едва заметное глазу свечение, излучаемое стеной, но свет этот не живой, и когда я поднес к нему руку, она будто осталась во мраке. Божественное сияние не греет, не озаряет, оно выполняет только одну функцию: говорит о присутствии бога.

Искомый вход мы нашли ближе к дальнему концу стены храма. По инструкциям Тиссы за несколько минут добрались до входа в инст. Дошли бы быстрее, но сначала Ева, чуть не убившись, споткнулась о крупный булыжник, непонятно откуда взявшийся в тоннеле, потом я свернул проверить один боковой проход, который привел в тупик, — только зря время потеряли. В этой игре всегда так — если есть какой-то лаз, проход или заброшенная пещера, то, скорее всего, они просто сгенерированы бессердечным искусственным интеллектом, и нет там ни тайников, ни сундуков с сокровищами, ни разложившихся тел с интригующей запиской-квестстартером.

Вернувшись в тоннель и добравшись до мерцающей пелены квестового инстанса «Подвал храма Нергала Лучезарного», мы попытались зайти в инст, причем первой двигалась Ева.

— Я не могу войти! — сказала она. — Пишет: «Вы не являетесь членом группы исполнителя или самим исполнителем задания, связанного с этой локацией».

Я спешно добавил её в группу, глубоко вдохнул и нырнул в инстанс. Мне открылась первая комната, слабо освещенная парой чадающих факелов на стенах. В углу висели клочья паутины, но ни её восьминогого владельца, ни какой-либо другой агрессивной живности я не заметил. Следом у входа появилась Ева.

— Не бойся, сразу никто не нападет, здесь пусто, — сказал я.

Ева сощурила глаза, всматриваясь вглубь подвала. Я же достал из инвентаря дубину и предложил план:

— Постой здесь, а я проведу разведку боем. Если погибну — выходи.

Ева согласно кивнула и осталась у входа. Первое и главное правило прохождения инстансов — не погибать. Если гибнет вся группа, проходить придется всё сначала. Впрочем, если Ева избежит смерти, покинув подвал, начинать сначала всё равно придется, просто... Просто я не хочу, чтобы ей причинили боль. Тем более она в легком платье, не скрывающем даже колени, и совсем безоружна.

Оставив её, я заглянул за угол. Узкий темный коридор, в отдалении которого виднелся смутный движущийся силуэт, и если прислушаться, можно было услышать шарканье. Всмотревшись, я увидел, кто это:

Поднятый скелет-воин, 5 уровень

Запах гниющей плоти ударил по рецепторам, и я едва сдержался, чтобы не блевануть. Задержав дыхание, перехватил дубинку обеими руками и пару секунд себя настраивал.

Перед смертью не наддышишься — сейчас эта поговорка была как нельзя кстати, учитывая смердящий запах гнили. Я решительно зашел в следующую комнату с дубиной наперевес и замахнулся, одновременно сокращая дистанцию. Медлительность ожившей нежити была мне на руку — скелет не успел обернуться и получил в затылок. Медвежья кость врезалась в человеческую. Раздался хруст проломленной черепушки. Я заметил кое-где на костях не до конца прогнившие остатки плоти.

Вы нанесли критический урон Поднятому скелету-воину: 4!

Очки жизни: 35/39.

Даже если бы он мог морщиться, то не сделал бы этого. Невозмутимо обернувшись, он вскинул короткий ржавый меч и нанес удар, от которого я не успевал уклониться. Медлительность оказалась мнимой — двигался моб бодро.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 7.

Очки жизни: 16/23.

Вспышка острой боли в груди быстро прошла, но испытать её повторно я желанием не горел. Дальнейший обмен ударами явно должен был сложиться не в мою пользу, и я инстинктивно отступил, а когда скелет сделал шаг в мою сторону, поймал его на противоходе и ударил.

Промех!

Так, обмениваясь холостыми, мы добрались до начала инста. Бой проходил в тишине — противник не издал ни звука, не считая бряцанья костей. Он молча, с упорством и невозмутимостью работа-уборщика

производил заскриптованные связки ударов: колющий в грудь, слева направо, справа налево, колющий...

Мне стало жутковато. Удручало, что он моментально перестраивался под меня и мои попытки сместиться вбок.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 8.

Очки жизни: 8/23.

Остатков здоровья у меня было на один пропущенный удар. Я же смог нанести только ещё один точный, снявший нежити всего три очка здоровья.

Скелет напирал, сзади визжала Ева, и я, отвлекшись на неё, получил смертельный урон — меч скелета разрубил мне шею, и на этот раз прошла тупая, обжигающая расходящейся морозной волной по телу, боль.

Погибнув, я не сразу отправил себя на перерождение на кладбище, используя позволенные десять секунд, чтобы отлежаться в мертвом теле и проследить, успеет ли сбежать Ева. Хоть в этом повезло: труп лежал лицом к девушке.

«Беги же!» — подумал я, но не мог даже написать ей в чат группы — погиб, значит, погиб, мертвецы не разговаривают.

Но она не сбежала! Издав яростный крик, Ева закрыла глаза и хищной курочкой налетела на моба. Её кулачки заколотили по обидчику, но и без логов было понятно, что она не попадает по цели.

А вот скелет не мазал совсем. Его превосходство в уровнях делало каждый удар точным, а урон повышенным. Ева страшно закричала и упала замертво.

В тот же момент таймер до моего перерождения отщелкнул последнюю секунду и диалоговое окно исчезло. Я ожил. Что за фигня?! Ожил я не на кладбище! Я оказался всё там же в инстансе!

Нежить, уже собравшаяся возвращаться в зону патрулирования, почувствовав нового противника, тут же развернулась. Да что не так?

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 6.

Очки жизни: 0/23.

Вы мертвы.

Снова в теле трупа. Таймер перерождения начал новый отсчет. Я нажал на кнопку перерождения...

И снова оказался в той же комнате — там же, где погиб. Уже отошедший скелет, несколько удивленно уставившись на меня, не напал сразу, но всё же сделал неуверенный шаг.

Я перевел взгляд на индикатор жизни: 1/23. Да что за фигня?

«Ты где?» — написала в групповой чат Ева. Где, где... Мелькнула мысль о порнозвезде — с поэзией у меня не очень, особенно, когда

пытается достать живой труп.

Скелет был уже рядом, и он меня взбесил. Я сделал шаг вправо, но в тот же миг перенес вес влево и прыгнул мимо, чтобы подхватить выпавшую после первой смерти дубинку. Система была не согласна с моей оценкой собственной ловкости — задуманное получилось лишь наполовину.

Короткий тычок мечом настиг меня в прыжке. Слишком медленно!

Поднятый скелет-воин нанес вам критический урон: 9!

Очки жизни: 0/23.

Вы мертвы.

В этот раз возрождаться я не торопился. Решил, пусть этот мясник отойдет подальше, а я потом просто подберу дубинку и свалю подальше из этого инста. Ева продолжала бомбардировать чат, и одно из её сообщений привлекло моё внимание: «Не могу войти в инст! Пишет, что ты ещё там и идет бой!» Что ж, логично — пока хоть один член группы в инстансе, остальные после перерождения туда проникнуть не могут. Иначе любого босса можно было бы тапками закидать, возвращаясь в бой сразу после гибели.

Скелет уходить не торопился. Он стоял возле моего тела и медленно, будто танк башней, крутил черепом, подозрительно зыркая по сторонам. И всё это в мертвой тишине.

Таймер дотикал, и снова в гостях программы «Наедине со смердящим трупом» Алекс Шеппард, он же Скиф, он же жуткий неудач... Бездна, больно! Ржавый меч с зазубринами по кромке лезвия — я это очень хорошо успел рассмотреть! — вошел мне промеж глаз, когда я попытался достать с пола дубинку.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 7.

Очки жизни: 0/23.

Вы мертвы.

Вот же гадство! Зачем я потянулся к оружию, когда собирался уносить ноги? Шут его знает, но теперь почему-то во мне закипело не желание бросить эти мучения, а гнев и ярость. Что-то во мне упорно твердило: эта тварь сделала мне больно и не один раз. Её надо наказать!

Только сейчас я обратил внимание на то, что очки здоровья моба застыли на отметке «32/39». Кажется, скелетик-то не вечный! Понятно, что если бы я возродился на кладбище, инстанс бы откатился, но формально-то я всё ещё здесь, пусть по большей части и в виде духа.

Очередное возрождение я встретил, мысленно замахнувшись, и, только оказавшись в теле, стоящем рядом с мобом, ударил кулаком в лоб

костяной твари.

Промах!

Я успел ударить ещё два раза, прежде чем снова погибнуть. И последний удар достиг цели!

Вы нанесли урон Поднятому скелету-воину: 1.

Очки жизни: 31/39.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 8.

Очки жизни: 0/23.

Вы мертвы.

И хотя я лежал на земле труп трупом, а мой противник самодовольно скалился, вытаскивая заржавелый меч из моей груди, внутренне я улыбался. До десятого уровня со смертью я не терял опыта. А мне осталось нанести всего лишь тридцать один точный удар, чтобы раскрошить в пыль этот костяной кусок дерьма! И хорошо бы ещё понять, что за баг происходит?..

Когда число смертей превысило три десятка, я сбился со счета. К этому времени я довел жизнь скелета до «19/39», а после одного из перерождений успел подхватить дубинку. Случилось это, когда особенно сильная атака моба оттолкнула меня, и погиб я в нескольких шагах от него. Это позволило провести лишь один точный удар дубиной, но какой!

Вы нанесли критический урон Поднятому скелету-воину: 5!

Очки жизни: 14/39.

Ева уже давно не писала, но мне так и не удалось ей ответить: когда ты мертв, это невозможно, а коротких секунд жизни не хватало, чтобы напечатать ответ. В этом корпорация также осталась консервативна. Хочешь общаться голосом удаленно — покупай амулет связи или зеркало дальновидения. Понятно, что у нас с Евой нет ни того, ни другого...

Человек привыкает ко всему, но привыкнуть к тому, что каждые десять-двенадцать секунд в тебя воткнут меч, кажется, невозможно. Я уже инстинктивно зажмуривался или прикрывал глаза рукой каждый раз, как оживал, подпрыгивал, приседал, уклонялся — в общем, делал всё, чтобы не погибнуть сразу и успеть нанести удар.

И каждый раз в ожидании вспышки боли я буквально чувствовал, как колотится, ускоряясь, моё сердце там, в реальном теле в капсуле. Если вы думаете, что многократно сниженная боль вполне терпима, попробуйте уколоть себя иголкой — в глаз, в бок, потом в грудь, добавьте в живот или шею. И так каждые десять секунд. Как быстро вы сдадитесь? Я был близок к тому же.

Мои редкие точные удары — примерно один на пять или шесть

смертей — я наносил голыми кулаками, и они никогда не отнимали больше единицы. Костяная тварь, которую я ненавидел всеми фибрами души, будто измывалась надо мной, убив ударом в пах. У меня аж зубы свело!

Сначала меня утешало только то, что здоровье скелета не бесконечно, но потом мой энтузиазм подкрепился ещё кое-чем. Это кое-что произошло после удачной атаки, и, валяясь мертвецом, я считал логи, испытывая странное удовлетворение.

Я приобрел первый игровой навык!

Открыт навык безоружного боя!

Урон, наносимый без оружия, повышен на 10%.

Точность ударов повышена на 10%.

Текущий уровень навыка: 1.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Вы получили знание нового приёма «Кулак-молот»!

Стоимость использования: 2 очка маны.

Наносит 150% от обычного урона.

Получены очки опыта за открытие нового навыка: 10.

Очки опыта на текущем уровне (1): 36/400.

Двадцать шесть очков опыта было набрано мной в первые недели в «Песочнице», пока я окончательно не потерял интерес. И вот сейчас сразу десять!

Забрезжил свет в конце тоннеля. Я пока не заглядывал вперед и не думал, что буду делать дальше — уходить из инстанса или попробовать тем же манером проходить его дальше, чтобы выполнить квест Уайтекера. Во втором случае, я запросто мог свихнуться, но решил обдумать это потом. А сейчас... Активированный *Кулак-молот* смазал движение руки в воздухе. Ощущение было, будто кисть обернута в стальную перчатку — с таким громким хрустом она пробила грудную клетку скелета! Осколки костей разлетелись по комнате!

Вы нанесли критический урон Поднятому скелету-воину: 5!

Поднятый скелет-воин 5 уровня мертв.

Получены очки опыта: 10.

К концу второго часа нахождения в подвалах храма эта пытка закончилась. Костяной воин рассыпался в прах. Мстительно пнув то, что осталось после скелета, я почувствовал, как меня постепенно отпускает напряжение.

Я так устал, что не спешил смотреть выпавший лут, просто сел рядом

и минут десять отдыхал, прислонившись спиной к стене. Ева была не в Дисе, но я всё-таки написал в чат группы, что застрял в инстансе и не смог выбраться.

Пока отдыхал, здоровье восстановилось до полного значения. Это обрадовало меня даже больше, чем лут. Впрочем, посмотреть, что там выпало, всё равно стоило. Встав, я с наслаждением потянулся и подобрал вывалившиеся из скелета шмотки и один медяк.

Покрытый письменахми кожанный наплеч

Обычное

Кожанный доспех.

Броня: 5.

Прочность: 60 / 60.

Требуется уровень: 1.

Цена продажи: 1 серебряная монета, 15 медных монет.

Ничего себе! Чтобы заработать такую сумму низкоуровневыми социальными квестами типа прополки сорняков уйдет не один месяц! Понятно, почему «дементоры» посвящают зачистке инстов всё время.

С минуту я раздумывал, стоит ли надевать наплечники, но решил, что нет. Хватит мне на сегодня боев, смертей и боли. Да, может, я провалю квест, не успев после школы зачистить подвалы храма, но игра никуда не денется, а вот если запорю завтрашний экзамен по современной истории у Грегга, это ударит по моим итоговым оценкам. Как любит говорить мой дядя Ник, родной брат моей мамы, нужно всегда уметь правильно расставлять приоритеты.

Я направился к выходу из инстанса. Но пограничная пелена мягко оттолкнула меня назад.

Вы не можете покинуть «Подвал храма Нергала Лучезарного», пока не выполните связанное с ним задание или не одержите победу над боссом локации.

Так, ну это логично. Это сделано, чтобы группа не бегала наружу, чтобы подлечиться или пополнить запасы. Но разбираться с этим дальше нет никакого желания, мне хочется поскорее вернуться в свою уютную комнату — подготовиться к экзамену, посмотреть всё-таки материалы марсианской экспедиции...

Я нажал на «Выход» в интерфейсе игры. Выскочило окошко с предупреждением:

Весь прогресс прохождения будет утерян!

Подтвердить?

Осознанные слова об утерянном прогрессе прохождения заставили

меня остановиться.

Я что, просто так здесь два часа умирал? Свернув окно интерфейса, я задумался. Приобретенный навык безоружного боя и приём «Кулак-молот» позволяли надеяться, что дальше будет проще.

Я открыл окно характеристик, перечитывая информацию о новоприобретенной способности, и заметил ещё одну строчку в профиле персонажа, которой раньше не было: «Мятежная душа». Сфокусировался, и у меня вырывалось очень плохое слово. Вот почему я возрождался не на кладбище!

Мятежная душа

Вы прокляты! Вы, должно быть, очень сильно оскорбили и обидели кого-то именно в тот момент, когда он больше всего ждал от вас поддержки. Его проклятие было услышано вселенной, получило силу и обрело форму: отныне после смерти вашей беспокойной души и проклятому телу нет места на кладбище. Вы всегда будете возрождаться там же, где приняли смерть, с 1 очком здоровья.

— Чертов Патрик! Чтоб у тебя вечно трубы горели! Чтоб ты пил и не пьянел! Чтоб эль и вино для тебя всегда были на вкус, как моча!

Я продолжал орать, надеясь, что мои проклятия тоже обретут форму и получат силу вселенной, но сам понимал — эта игра для меня закончена. Сколько бы я ни набрал уровней после десятого, группа ганкеров выбьет из меня все очки опыта, деньги, шмотки, почти не затрачивая усилий.

— Патрик! Хренов алкаш! — сорвав глотку и закашлявшись, я пнул стену, получив урон, и мне осталось только надеяться, что эта пьянь сейчас хотя бы икает.

Глава 8. Скелеты и зомби

Больше часа у меня ушло на то, чтобы зачистить комнатку с винными бочками. В том коридоре, где я встретил первого скелета, обнаружилась дверь в стене. Она была заперта, и как бы я ни изгалялся, открыть её у меня не получалось. Я даже подумал, что это просто декорация типа тех чадающих факелов на стенах, которые невозможно снять, — часть оформления мира.

Пришлось забить, но мысль о том, что за запертой дверью может быть что-то интересное, не покидала меня. К тому же мне показалось, что оттуда доносится какое-то шуршание.

Следующий патрульный по тому же коридору оказался не воином. Этого *Поднятого скелета-ключника* я убил намного проще, чем первого, — за четверть часа перерождений. Получил одиннадцать очков опыта и связку ключей.

Запертая дверь, выпавшие ключи... Не надо быть гением, чтобы сопоставить два эти факта.

Вернувшись назад, я начал вставлять ключи по очереди, пока один из них не подошел. Но только я начал открывать дверь, как за ней раздался тонкий визг, от которого, казалось, лопаются барабанные перепонки. Сразу несколько крыс, роняя куски разлагающейся плоти, ни на мгновение не умолкая, бросились на меня. Чуть позже, в ожидании возрождения после смерти, я сосчитал их точное количество — пять в разной стадии разложения. И всю эту бесконечную череду жизней между смертями меня сопровождал их непрерывный визг.

Пока их пак оставался полным, мне было сложно, не погибнув, успеть нанести хотя бы один удар, кроме того, не удавалось бить по одной и той же крысе-зомби. Я надеялся попасть вообще хотя бы по кому-нибудь. Хорошо хоть, благодаря приёму «Кулак-молот», получалось снимать с них не по жалкой единичке, а сразу по два-четыре очка. Да и очков жизни у них было меньше, чем у скелета-воина. Но всё равно бой вышел сложным.

Последняя крыса, оставшаяся неуспокоенной, перестала нападать на десяти процентах жизни, попытавшись скрыться среди бочек с вином. Так что у меня появилось время восстановиться, подобрать дубину и потом спокойно нанести решающий удар...

Визг огромной крысы-зомби оборвался, когда моя дубина размазала её голову о стену. Наступила тишина. Я слышал, как бьется сердце, как

пульсирует жилка на виске, своё kloкочущее дыхание, но в остальном воцарился покой и могильная тишина.

Пришло время собирать лут. Я брезгливо копался в трупах, но кроме *Внутренностей крысы-зомби* не нашел ничего. Ни шкурок, которых, по правде говоря, у них особо и не было, ни когтей, которые, как раз-таки, были пугающе мощными. Тем более не выпало ни монет, ни предметов экипировки.

Единственное применение внутренностям давалось короткими строчками описания: «Алхимический ингредиент. Кулинарный ингредиент. Стоимость: 2 медные монеты». Кулинарный ингредиент? Я сделал в голове пометку выяснить, в каких блюдах он используется, и никогда их не пробовать. А что касается стоимости... Что ж, полсотни крыс — один серебряный, тоже бизнес.

Закончив с этим, я посмотрел на часы — время близилось к полуночи, но я уже решил, что спать сегодня не буду. Моя комната заперта, и родители решат, что я уже сплю. Утром приму душ, пробежусь по материалам, по которым будет контрольная, позавтракаю и полечу в школу.

А пока — зачищать инстанс дальше. Задним умом я понимал, что проклятие пьянчуги Патрика стало для меня единственной возможностью выполнить квест первого советника. Не знаю, как долго оно продержится, но ценна сама возможность за какую-то ночь нафармить горы опыта и денег, и это не считая прокачки *Безоружного боя*, который растет много быстрее за счет боев с пятикратно превосходящими противниками.

Сразу после четвертой убитой крысы прокачался и навык, и прием. Урон и точность *Безоружного боя* теперь были повышены на пятнадцать процентов, а *Молот* наносил двести процентов от обычного урона. В боях с крысами я приловчился пинать, когда понимал, что не достану кулаком, но соответствующего приёма пока не появилось. То ли мало ноги использовал (босым пинать — сам больше урона получишь), то ли новые приемы были привязаны к развитию навыка.

Зачищенный винный погребок с крысами принес странное удовлетворение. Мелькнула мысль, что тылы должны быть зачищены, и вылезло это, похоже, откуда-то из генетической памяти предков.

Подумав ещё с этой точки зрения, я даже надел кожаные наплечи, чтобы повесить защиту перед первой смертью в следующем бою. В том, что погибну ещё не раз, я не сомневался.

— Бу-э... — донеслось до меня, когда я подходил к концу узкого коридора. — Ё-ы-э...

Снова раздалось шуршание чьих-то ног по полу, сопровождаемое

отрывистыми звуками, как будто кто-то собрался блевануть, но не смог. Следующая комната была раза в три просторнее предыдущей. Факелы хорошо освещали лишь небольшой радиус, а потому, чтобы понять, кто там, мне пришлось подойти на максимально близкое расстояние, при котором всплыло название ближайшего моба.

Безмозглый зомби, 6 уровень

Группа поднятых трупов двигалась по кругу в центре помещения, будто заключенные тюрьмы на прогулке. Они плохо координировали свои передвижения, в отличие от скелетов, с которыми я встречался, натыкались друг на друга, хромали, ковыляли и, видимо, из-за этого постоянно ругались на своём зомбьячем. В башке одного моба торчала стрела, которой он периодически цеплялся за лохмотья идущего перед ним сотоварища.

Я наблюдал за ними, заранее прикидывая, где лучше умирать, можно ли будет, отступая, скайтить их ближе к выходу в инст — теплилась надежда, что тогда они после моей смерти уйдут, и я смогу спокойно восстановиться. Одновременно с этим в голове зарождались проблески ещё одного плана: более громоздкого, но если получится, с меньшим количеством смертей.

Потом я критически осмотрел себя: полностью обнаженный, не считая неснимаемого нижнего белья в виде трусов-боксеров. Рубаха первой потеряла все очки прочности и рассыпалась в труху, а через три-четыре смерти приказали долго жить и штаны. Случилось всё это ещё на первом скелете, и напаянные наплечи смотрелись на мне крайне нелепо. Нафиг, лучше снять, иначе и их потеряю. Я отправил их в инвентарь, и мой взгляд наткнулся на припрятанные там крысиные внутренности. А что если...

Вытащив внутренности одной крысы-зомби и сдерживая дыхание, чтобы не стошнило, я бросил их в толпу мертвяков. Зомби зомби не жрет, но вдруг?

Первым насторожился зомбьяк с простреленной головой. Услышав шлепок плоти о пол, он остановился, покрутил головой и зацепился глазами на приманку. Идущий за ним, наткнувшись на товарища, тоже остановился и спросил:

— Уэ-э?

— Ху-э, — ответил простреленный и сделал шаг в сторону требухи.

Его товарищ что-то прошипел и пошел дальше, а тот, что со стрелой, неуверенно стал приближаться. Я сделал шаг ему навстречу, и он меня заметил. Забыв про требуху, возбужденно заухал и ускорился! Его ковыляния и шатания не прекратились, но зашагал он намного бодрее.

Я начал отступать вглубь коридора, надеясь, что мне удастся оттащить

его подальше от корешей, но всё тщетно. Простреленный издал ряд особо громких выдохов «Бу-э!», и через мгновение все мертвецы сменили направление движения.

— Свежие мозги! Свежее мясо! — я был абсолютно уверен, что эти ребята имели в виду именно это.

Зомбьяк со стрелой в башке вырвался в этой гонке вперед, но как бы он ни перебирал прогнившими ногами, я оказался быстрее.

Добежав до винного погребка, я захлопнул совсем не хлипкую дубовую дверь и запер на замок.

— Ыэ-у! — как-то особенно разочарованно заверещал мертвец по ту сторону.

Пока они там устраивали совещание и обменивались идеями по взлому двери, в их обсуждении мне вдруг почудилась почти разумная речь. То есть, понятно, что без губ и языка, давным-давно сгнивших, много звуков не наговоришь, но в их завываниях я уловил определенную логику.

Думая об этом, я один за другим перетащил, перекатывая по полу, бочонки, полные вина, и выстроил ими баррикаду за дверью. Мне удалось подпереть её несколькими рядами тяжелых бочек, и я очень надеялся, что этого хватит для реализации плана.

— Бум! Бум! Хрясь! — зомби продолжали стучать и царапать дверь.

Я отпер ключом и отступил на шаг. В открывшийся узкий проем тут же проникло несколько рук и ног. Поехали!

Со всего размаха я ударил сверху вниз вдоль проема и попал по рукам сразу двум мертвякам, снимая им по два-три очка жизни. Они мешали друг другу, пытаясь пролезть внутрь, а что касается того, что со стрелой в черепе, так тот совсем застрял в проходе, чем окончательно преградил путь остальным.

Посмотрев на дубину, я раздумывал, не начать ли бить голыми руками для прокачки навыка, но здравый смысл взял верх. Меня могли схватить и подтащить к себе, а вырваться с моими показателями я вряд ли сумею. Поработаем дубинкой.

Вы нанесли критический урон Безмозглому зомби: 5!

Очки жизни: 43/50.

Зомби распались, а в урчании простреленного появились нотки обиды:

— Бу-э?

— Ху-э! — выдохнул я с очередным ударом.

Процесс пошел...

На последних очках жизни простреленный попытался выбраться из

проема, но его же товарищи не дали ему этого сделать.

Вы нанесли урон Безмозглому зомби: 3.

Безмозглый зомби убит.

Тело дважды мертвеца с разmozжённм черепом осело, и на его месте появился следующий желающий отведать моей дубины. Он был уже покоцанный — досталось, когда я лупил по всем ним, не разбирая. Зомби протянул руку и чуть не достал меня закаменевшими ногтями, из-под которых сочилась какая-то черная слизь. Надо было действовать аккуратнее, не хватало ещё подхватить какой-нибудь дебаф отравления трупным ядом.

С этой мыслью мне одновременно удался особенно хороший удар — мощный тычок в проваливающийся нос вдавил плоть внутрь черепа.

Открыт навык владения дробящим оружием!

Урон, наносимый дробящим оружием, повышен на 10%.

Точность ударов повышена на 10%.

Текущий уровень навыка: 1.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Вы получили знание нового приёма «Таран»!

Стоимость использования: 2 очка маны.

Наносит 150% от обычного урона.

Получены очки опыта за открытие нового навыка: 10.

Очки опыта на текущем уровне (1): 126/400.

Ухмыльнувшись, я взял дубинку поудобнее и активировал *Таран*. С ним дело пошло веселее. Я всё так же часто мазал и наносил так же мало урона, но всё же немного больше. Мана в бою практически не регенерирует, и мне приходилось чередовать приём с обычными ударами, но понимание того, что каждая успешная атака даёт немного очков опыта в прогресс навыка вводило меня в настоящий азарт...

На весь пак зомби числом в шесть мертвяков у меня ушло не более получаса. Теряя осторожность, я наклонился, чтобы подобрать лут. В этот момент кто-то схватил меня за волосы и ласково произнес:

— О-а-йя? Аа-аа-аа!

Я попытался вырваться, но держали мне крепко. Скосив глаза, я увидел незамеченного мною прежде зомбика. Он радостно скалился и повторял:

— О-а-йя! О-а-йя!

Почему мне чудилось в его речи «попался»?

— Попался?

Зомби с энтузиазмом кивнул:

— О-а-йя!

Это было бы почти дружелюбно, если бы одновременно с этим он не впился мне в плечо.

Безмозглый зомби нанес вам урон: 8.

Очки жизни: 15/23.

Боль придала мне сил. Я уперся ногами в стену и резко оттолкнулся, вопя от боли. Часть шевелюры и кусок плоти остались у зомби, застрявшего в проходе, я же откатился в центр винного погребка, роняя оружие. Зомбьяк, пережевывая откушенное, разочарованно посмотрел вслед, не пытаясь протиснуться в узкий проем. Странный моб.

Я подобрал дубинку и осторожно приблизился. Замах... Зомби отошел, исчезая за дверью. А он точно безмозглый?

Сменив угол обзора, я увидел, что тот стоит вне пределов досягаемости — маячит в коридоре. Похоже, этого так просто не убить. Что ж, придется поумирать.

Глава 9. Проклятый лич

«Умный» зомби отправил меня на перерождение раз двадцать. Поняв, что, умирая, я возрождаюсь рядом, он всегда был настороже, никуда не уходил и ждал возле трупа. За доли секунды жизни мне не всегда удавалось нанести хотя бы один точный удар, так что пришлось играть на эффекте неожиданности: иногда я шел на респаун сразу, иногда — выжидая все десять секунд.

Взбесил он меня страшно. Он будто издевался: отпускал какие-то снисходительные комментарии, смеялся и даже показывал непристойные жесты. Один раз даже не стал меня сразу убивать, предусмотрительно отойдя на пару метров. Произнес целую речь, из которой я не понял ни слова, кроме того, что она была вопросительной.

— А-ы э-о е-а-е? Ы о ы-э? О-а у-э! — после этого он пожал плечами и атаковал.

Я его всё-таки прикончил, правда, мне показалось, что он умышленно подставился и умер с облегчением — так ему всё это надоело. Прогресс опыта после этого перевалил экватор: 210/400. Мысль о том, что с левел апом я получу пять дополнительных очков характеристик, придала мне сил. Единственное, что очень беспокоило — это нарастающая жажда. Пить хотелось так сильно, что мне пришлось бороться с желанием задействовать экстренный выход, вылезти из капсулы и вдоволь напиться.

Лут с пака зомби стал фминальным доводом потерпеть жажду. Квому-то вроде Тиссы это показалось бы скерым хламом, который не достоин даже мзеста в инвентаре, но для меня добыча была как нельзя кстати: тканевый *Жилет грабителя* (+2 к броне), *Изношенные наручи* (+1 к броне) и, самое главное, что порадовало, — *Изношенные ботинки*! И пусть их броня всего единица, зато теперь не буду босым! Общая стоимость добычи — чуть больше двух серебрушек, но продавать её я не собирался. Вот выберусь из этого дурацкого инста и, наконец-то, оденусь.

После комнаты с ходячими мертвецами я прошел очередной коридор с парой патрульных скелетов. С ними пришлось повозиться, потому что один носил круглый деревянный щит, которым умело прикрывался от моих ударов. На эту парочку у меня ушел час с небольшим, но в итоге я получил ржавый *Непрочный меч* с уроном 3-4, которым сразу вооружился, а дубину отправил в инвентарь. Щит, к сожалению, лутом не выпал. Зато перепало ещё несколько медяков.

А ещё я получил первое достижение. моё тело на секунду вспыхнуло, освещая коридор подвала, мана и жизнь полностью восстановились, а следом, сопровождаемое коротким звуком фанфар, всплыло уведомление:

Разблокировано достижение «Я в огне!»

Одержите победу над 15 противниками, пятикратно превосходящими вас по уровню.

Один раз — случайность. Десять — и такое бывает. Но пятнадцать? Это достижение!

Награда: +10 очков жизни.

Конечно, я сразу забыл о преследующей меня жажде. Эта игра начинала мне нравиться.

В коридоре обнаружил ещё одну запертую дверь, но, открыв, я не нашел ничего, кроме заваленной костями комнаты. Исцарапал себе все руки и ноги, но не получил ничего полезного. Там валялся только хлам — кости и их обломки.

А вот дальше у меня начались серьезные проблемы. В следующей комнате стоял взвод скелетов-лучников. Конечно, их было не два-три десятка, а всего четверо, но мне хватило и этого. Впервые завидев меня, они даже не дали к себе приблизиться, расстреляв издалика.

Мне повезло, что, убивая, они не стояли на месте и продолжали бесцельно бродить, иногда оказываясь прямо там, где валялся мой многострадальный труп. В эти моменты я возрождался и успевал нанести удар-другой *Молотом*. Очков жизни у них было меньше, чем у скелета-воина, а капля камень точит — я уложил и этот пак. Наградой за мучения мне стали *Рваные кожаные перчатки* (+4 к броне) стоимостью в двадцать шесть медяков и ещё четыре монеты.

Следующая комната была по левую руку от входа и вела в помещение, забитое зомби. Все они были такими же безмозглыми, и оба пака по шесть зомбяков я заманил брошенной приманкой — крысиной требухой. Они кинулись за мной, а дальше всё прошло по тому же сценарию, что и с первым зомбопаком, разве что среди них не оказалось такого же умного и разговорчивого, так что их вынос занял относительно немного времени. Тем более, я использовал меч! Мало того, что у него урон в два-три раза выше, чем у моей дубинки, им ещё оказалось сподручнее пользоваться.

Разблокировано достижение «Я в огне! — 2»

Одержите победу над 30 противниками, пятикратно превосходящими вас по уровню.

Мы начинаем подозревать, что вы читер! Ха-ха! Расслабьтесь, это шутка. Но все же... Тридцать? Что-то здесь не так!

Награда: +20 очков жизни.

После этого сообщения я начал понимать тех, кто гоняется за достижениями. Нет, серьезно, мало того, что это само по себе приятно, но ведь и бонусы нехилые! У меня уже очков жизни в два с половиной раза больше, чем раньше, и это только за счет достижений.

Что касается лута, то, к сожалению, выпала всего одна шмотка — *Истлевший кожаный шлем* низкого качества (+3 к броне) и с полтора десятка медяков. Зато я вплотную приблизился ко второму уровню: 358/400. Также открылся новый навык:

Открыт навык владения одноручными мечами!

Урон, наносимый мечами, повышен на 10%.

Точность ударов повышена на 10%.

Текущий уровень навыка: 1.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Вы получили знание нового приёма «Коварный удар»!

Стоимость использования: 2 очка маны.

Наносит 150% от обычного урона.

Получены очки опыта за открытие нового навыка: 10.

Очки опыта на текущем уровне (1): 368/400.

Время к этому моменту близилось к четырем утра. Жажда ощущалась не только пересохшим горлом, но и слипавшимися глазами. Я в игре чувствовал то же, что и моё реальное тело. Но бросать все на полпути не собирался. Если я правильно прикинул, то прошел больше половины подземелья, и мне оставалось совсем немного.

После зачищенной комнаты начинался новый коридор, и тоже по левую руку. Там был смешанный патруль: скелет-воин, скелет-лучник и пара безмозглых зомби. Всех четверых я закайтил туда же — к винному погребку, — где расправился тем же способом со всеми, кроме лучника. Этот повел себя хитро и не приближался к проему, высматривая меня и стреляя из коридора. Пришлось рискнуть: я натянул на себя все собранные шмотки и принял бой.

На моё счастье, стрелял он не так быстро, как я бил, и я даже не умер. Лучник рассыпался грудой костей.

Вы подняли уровень — 2!

Доступно 5 свободных очков характеристик!

У меня не осталось эмоций даже бурно порадоваться. Вместо этого я надолго завис, изучая, на что влияют характеристики. Самый серьезный

прирост в моём текущем положении я получал от повышенного «Восприятия». Ещё раз все взвесив, я вложил все пять очков в эту характеристику, чем повысил меткость до сорока пяти процентов.

Потом вернулся в тот коридор, откуда выманивал последний патруль. Там оказалось две запертые двери. Первую я лучше бы не открывал...

Поганое тошнотище, 7 уровень

Трёхметровое раздувшееся тело моба, казалось, было сшито из частей разных людей: три ноги, причем одна из них торчала из живота, четыре руки, глаза на плечах и огромный зубастый безгубый рот. Завидев меня, чудовище всхлипнуло, протянуло навстречу все руки и ту ногу, что торчала из живота, и неожиданно резво помчалось ко мне. Я задал стрекача, надеясь, что монстр застрянет в проеме двери, но, видимо, он как-то собрался и пролез.

Мне пришлось бежать изо всех сил, чувствуя за спиной его смрадное дыхание и всхлипывание, — потом я понял, что эти звуки издавались сочащимися гноем ранами на его теле. Достигнув заветного винного погребка, я закрыл дверь и еле успел запереть её на замок. Тошнотище стало ломиться и чуть не выбило преграду, пока я, слегка паникуя, переставлял сдвинутые бочки.

Потом, следуя опробованному не раз плану, отпер замок и тут же получил торцом по лбу, потеряв четверть жизни. Спасибо шлему (а то и всей экипировке, я пока не разобрался, суммируется ли броня), иначе урон мог стать смертельным.

На этом белая полоса в жизни тошнотища закончилась, а спустя несколько минут исчерпалась и сама безрадостная жизнь. Мой меч входил в гниющее тело как нож в масло, выбивая не только очки здоровья, но и куски плоти. Я запачкался с головы до ног, а тошнотворный запах вони прилип намертво.

Никакого лута из него не выпало, и только двадцать очков опыта хоть как-то компенсировали испытанный ужас и отвращение.

Я вернулся туда, откуда выпустил чудище, и за второй запертой дверью, которую открывал с опаской, готовый ко всему, нашел пустую комнату с небольшим сундуком. Тот оказался не заперт, а внутри я нашел несколько крохотных фиалов с зельями здоровья и маны. Всё ушло в инвентарь, как и две серебряные монеты. По меркам старого нищего Скифа я просто богач! Наконец-то смогу выпить сливочного пива в таверне! Ну и Еву, конечно, угощу...

И вот картина маслом, как говорит мой дядя Ник: уже почти шесть утра, через час проснутся родители и позовут меня на завтрак, а я все ещё в

игре. Живот бастует, требуя пищи, кишка кишке бьёт по башке, в горле будто наждак, а меня ждёт финальный босс.

Я видел его в дальнем конце просторного помещения, стены которого были заставлены какой-то храмовой утварью. Фигура босса не внушала никаких опасений — невысокий, тощий и не выглядящий проблемой. Особенно с моим проклятием пьяницы Патрика. Тактика выглядела простой: нанести удар-два, погибнуть, возродиться, повторять до смерти босса. Пусть даже он именной.

Проклятый лич Дарго, 10 уровень

Босс подземелья

Скользнул взглядом по себе — я полностью экипировался. Готов. Собравшись с духом, я сделал шаг навстречу.

— Кто посмел нарушить мой покой? — шипящий шепот наполнил все подземелье.

Чертовски избитая фраза. Но я так давно ни с кем не говорил, не считая того хитроподнятого зомби, что ответ вырвался сам, когда я с мечом наперевес двигался к боссу.

— Меня зовут Алекс Шеппард, я здесь как Скиф, и я тебя убью.

— Ты жалкий слабый смертный, — голос лича не содержал никаких эмоций. — Не тебе тягаться с тем, кого прислал Чумной мор...

Я нанес удар, стараясь попасть ему по незащищенной шее, но Дарго легко уклонился и бросил в меня магический розовато-черный сгусток, похожий на свернутых в клубок могильных червей. Сгусток с шелестом вонзился мне в живот и проник внутрь. Холод вечного покоя вспрыснулся в кровь и разнесся по всему телу.

Проклятый лич Дарго нанес вам урон: 49.

Очки жизни: 4/53.

Взрыв от боли, я в падении коварным ударом воткнул клинок в бедро лича и погиб от тикнувшего дота.

Вы нанесли критический урон Проклятому личу Дарго: 8!

Очки жизни: 272/280.

Не желая провести с этим уродом больше часа времени, чтобы не опоздать в школу, я не стал ждать и сразу возродился на том же месте: голый и безоружный, мои шмотки остались лежать на полу, надеть их я не успевал. Я бросился к отошедшему личу, чтобы ударить, но наткнулся на то же заклятие.

Снова встал, кинулся... Погиб. Снова встал...

На восьмое перерождение я сразу выпил зелье здоровья, и у меня получилось успеть врезать личу Дарго в его безносое лицо.

Вы нанесли урон Проклятому личу Дарго: 2.

Очки жизни: 278/280.

Валяясь трупом у его ног, я неверяще смотрел в логи боя и на индикатор здоровья босса. Эта тварь регенерировала намного быстрее, чем я наносил урон!

Это точно был финиш.

До перерождения 9... 8... 7...

Глава 10. Ты мне — я тебе

Несколько секунд на смерть, ещё столько же на перерождение. Не менее четырех смертей в минуту. Более сотни в первые полчаса боя с Проклятым личем.

Я видел подобное исступление только в кино: когда герой обессилен, его старания не приносят никаких результатов, дальнейшее упорство выглядит не просто бессмысленным, но и глупым, но он продолжает, как говорит мой дядя Ник, рыпаться. Равнодушный, с опустошенными баками уверенности, веры, духа и энергии, но продолжает.

Сейчас я чувствовал себя примерно в таком же положении. Как крыса с подключенным к мозговому центру удовольствия электродом раз за разом жал кнопку воскрешения и сломя голову нёсся к боссу в надежде на чудо. Иногда мне удавалось зацепить его кулаком, но чаще нет.

Он тоже вымотался, но скорее морально. Seriously, он даже перестал зловеще шептать: «Ты жалкий слабый смертный!» — каждый раз при моём появлении.

После полусотни убийств он даже сменил тактику и стал чередовать смертельные клубки могильных червей с разъедающей чумой, покрывающей половину зала пузырящейся дымящейся слизью, а потом и вовсе перешел на физический урон, стучая мне по затылку или лбу жезлом с тяжеленным навершием из черного камня. Логи высвечивали названия его заклинаний, одно другого зловещей: *Плеть*, *Чума*, *Мор*...

Эти мысли я успел прокрутить за несколько очередных попыток, уже смирившись с поражением, провалом квеста и изгнанием из Тристада. Просто... решил попробовать ещё разок. Полчаса у меня ещё есть.

Проклятый лич Дарго нанес вам урон: 37.

Очки жизни: 0/53.

Вы мертвы.

Эх, Патрик, Патрик, проспиртованное ты сердце! Мог бы так проклясть, чтобы я возрождался с полной жизнью? Тогда шансы были бы, а так... Встать!

Воскреснув, я мысленно сжался в ожидании вспышки боли, но всё равно побежал к личу. Удар! *Молот*! Ещё удар! Ни один из ударов не прошел, босс легко уклонился, посмеиваясь. Не понимая, что происходит, я остановился, тяжело дыша. Дарго посмотрел на меня с... жалостью?

— Ты жалкий слабый смертный! Не тебе тягаться с тем, кого прислал

Чумной мор, неукротимый, беспощадный и неизбежный для всего Дисгардиума!

Одновременно, произнося эти слова, лич подозвал меня пальцем и показал на земляной пол. Убедившись, что я смотрю, он вывел рукояткой жезла: «Ты ведь не успокоишься?»

В изумлении я не мог вымолвить ни слова. Просто кивнул. Он затер текст и написал новый: «Понятно. Слушай, мне это надоело». Писал он одно, а говорил другое:

— Неужели ты не понимаешь всю бесполезность происходящего, червь?

— Но у меня нет другого выхода, Дарго, — объяснил я. — Провал задания обрушит мою репутацию с городом, а «Дисгардиум» — мой единственный шанс заработать на учебу.

«Учебу?» — написал лич и пафосно произнес:

— Ничтожный человек, тебя погубит твоя самоуверенность!

— Да. Учебу на космогида, — я, конечно, растерялся, но смог понять, что боссом управляет реальный человек. — Сколько себя помню, всегда мечтал работать в космосе.

— Тебя пожрут изнутри! — он начал наколдovывать клубок могильных червей, но бросил заклятие в противоположную от меня сторону.

«Калийское дно, 270-36. Спросишь Клейтона. Привези пончиков. От упса уже тошнит!» — вывел жезлом по земле лич, а потом внимательно и изучающе посмотрел на меня.

УПС — универсальная питательная смесь. Содержит все необходимые элементы для человека, стоит дешевле питьевой воды. Этот синтетический коктейль с приторным запахом имеет сотни вариаций, но всё равно на вкус как бумага.

— Калийское дно, 270-36. Запомнил. Мне туда часа два лететь... — я прикинул, что сказать родителям. — Выдвинусь сразу после школы. Буду ближе к вечеру.

Дарго кивнул. Потом демонстративно убрал жезл, развел руки и посмотрел в потолок.

Я глянул ему под ноги и увидел только одно слово: «Бей».

Не отводя от странного лица взгляда, я отступил туда, где грудой были свалены мои вещи, выпавшие после первой смерти, оделся и взял в руки меч.

— Так будет быстрее, — поднимая оружие, объяснил я боссу свои действия.

Он моргнул — понял, но продолжал сыпать заложенными в него фразочками:

— Заткнись, червь! Не тебе тягаться...

Коварный удар оборвал его на полуслове.

Вы нанесли критический урон Проклятому личу Дарго: 9!

Очки жизни: 271/280.

Прوماхиваясь через раз, я чередовал единственный приём с обычными ударами, выкладываясь на все две единицы показателя силы. Я старался не поднимать меч, чтобы не ударить в голову — почему-то мне казалось это неправильным, хотя, может, я просто страдал ерундой. В бездну все эти метания.

Очередной *Коварный удар* кританул на двенадцать урона. Дарго даже не поморщился, возможно, потому что не чувствовал боли.

К концу второй минуты с боссом подземелья было покончено. За миг до последнего удара он вскинул руки и, соединив большие и указательные пальцы, показал мне круг.

— Пончики? — спросил я на выдохе.

Ответить он не успел.

Вы нанесли критический урон Проклятому личу Дарго: 5!

Проклятый лич Дарго мертв.

Получены очки опыта: 90.

Очки опыта на текущем уровне (2): 117/900.

Подземелье «Подвал храма Нергала Лучезарного» пройдено!

Влажный и рыхлый земляной пол, пахнущий гнилью и тленом, начал меняться от места гибели босса. Мрачное и едва освещенное коптящими факелами помещение озарилось непонятно откуда взявшимися на стенах ликами Лучезарного бога. Сырость исчезла, земля сначала высохла, а потом и вовсе пропала, оставляя после себя ладный деревянный пол.

Последовала череда вспышек, серия победных звуков фанфар, и обзор заслонили сообщения интерфейса. Я собрал свои вещи, потом вернулся к трупку лича и сел рядом, сложив руки на коленях, чтобы немного передохнуть и изучить, чем же меня наградили.

Задание первого советника города Тристада Питера Уайтекера выполнено.

Вам удалось установить, что в подвал Храма Нергала Лучезарного прокралось неизвестное зло — посланник Чумного моря Проклятый лич Дарго. Нежить, поднятая личем, множилась, оскверняя сам фундамент Храма, паразитируя на эманациях веры адептов Лучезарного и угрожая благополучию всех горожан.

Вашими усилиями Храм очищен от скверны!

Сообщите первому советнику города Тристада Питеру Уайтекеру о своих успехах, чтобы получить награду.

Получены очки опыта за прохождение подземелья «Подвал храма Нергала Лучезарного»: 100.

Очки опыта на текущем уровне (2): 217/900.

Есть всё-таки плюсы в прохождении инстансов соло. Столько опыта смотрится солидно, только если не делится на пати. Ева все ещё в моей группе, но опыта она, наверное, не получит, так как находится вне подземелья. Хотя, может, ей засчитают прохождение?

Где-то за спиной закрипела открывающаяся дверь. Обернувшись, я увидел в проеме мерцающую пелену выхода из инстанса. Усталость и равнодушие, охватившие меня полчаса назад, смыло ликованием. Я бессмысленно улыбнулся, сглотнул, пытаюсь хоть как-то смягчить пересохшее горло, и вздел ватные руки в победном жесте.

Непрочитанным осталось только одно уведомление. Его я специально оставил напоследок, уже понимая, что меня ждет, и решив посмаковать.

Разблокировано уникальное достижение «Лич умер! Да здравствует новый...»

Вы единолично (!) одержали победу над главным боссом подземелья, пятикратно (!) превосходящим вас по уровню, не получив ни единого повреждения!

Проклятый лич Дарго погиб окончательной смертью, но перед полным развоплощением непредумышленно успел передать вам толику своей силы.

Награда: пассивный навык «Метка Чумного мора».

Открыв профиль, я перечитал описание приобретенной способности, пытаюсь врубиться, но мозг категорически отказывался работать в полную силу. Польза от такой способности на первый взгляд была сомнительна, побочные эффекты омерзительны, да и название не сулило ничего хорошего.

Метка Чумного мора

Пассивный навык.

Текущий уровень навыка: 1.

При получении смертельного урона есть 1% вероятность получить «Проклятие нежити». В этом случае вы начинаете гнить заживо, но остаётесь живы, а весь получаемый вами урон сокращается на 100%.

Проклятие будет активно до тех пор, пока вы полностью не восстановите очки жизни.

Опять проклятие? Мало мне того, которым меня Патрик наградил?

Подумав, я решил разобраться потом, как с этим жить дальше. Я подхватил с пола подсвеченный интерфейсом лут — амулет и какой-то странный и неприятный на ощупь чешуйчатый пояс, — закинул в инвентарь и устремился к выходу.

Рабочий день в Тристаде ещё не начался, а значит, мне всё-таки придется после школы сначала залететь домой, чтобы сдать квест, и только потом выдвигаться к Дарго-Клейтону.

Солнце уже выкатилось из-за горизонта, окрашивая золотом крыши домов и шпиль храма. Тристад на контрасте с мрачным и затхлым подземельем заиграл в моих глазах новыми красками. Воздух был прозрачен, а запахи свежего утра призывали радоваться жизни. И я радовался, не спеша выходить из мира.

Где-то в городе трижды ударили в набат, отдающийся болью в висках. Я мельком скользнул взглядом по глобальному уведомлению о новой угрозе — насмотрелся на них в своё время, пока не отключил. Странно, что это пробилось через фильтр... Ага, вот в чем дело — потенциальный уровень «угрозы» выше обычного:

Зарегистрированы искажения струн мироздания! Новое зло пробудилось в Дисгардиуме!

Оценка потенциального класса угрозы: L.

Оценка текущего класса угрозы: Z.

Вероятная локация аномалии: у подножия Безымянных гор.

Не дайте пробудившемуся злу набраться сил, уничтожьте его раньше, и награда сильных мира сего будет щедрой!

Да будут благосклонны к вам боги, храбрецы и герои!

Безымянные горы? Это может быть где-то рядом, но может, и на другом конце страны — горная гряда тянется на полтысячи километров. Бездна с ним, в школу опоздаю. А уж как пить хочется...

Взглядом я сфокусировался на команде выхода из игры.

Бездна, отпускаяй.

Глава 11. Калийское дно

Приняв душ и собравшись в школу, я пошел завтракать, сопровождаемый котопсом Эйты до обеденного стола. Там отец вяло переругивался с мамой, а Эйты лег рядом, изредка виляя хвостом. Домашний уборщик поспешно затирает красное пятно на диване. Похоже, мама ночью пила вино.

Утро выдалось не таким, как обычно, — без привычного оживления, отцовских подтруниваний над мамой и её шуточек в ответ. Родители, погруженные в собственные проблемы, даже не заметили, что я не спал. Холод и сырость нетопленной квартиры заставляли нас всех зябко ежиться.

Прикончив порцию зерновых хлопьев в молоке, я поспешно свалил из дома. Ева О’Салливан привычно ждала меня во дворе — как всегда в выглаженной форме, белоснежной сорочке и длинном сером плаще. В руке она держала компактный воздушный зонт, защищающий от дождя. Я так торопился, что свой забыл дома, а потому она с готовностью позволила мне встать рядом.

По дороге к стоянке я, не вдаваясь в подробности, рассказал, как всю ночь проходил подземелье. Особого интереса она не проявила, лишь удивившись: как можно добровольно лишать себя сна ради какой-то игрушки? В её правильный и понятный мир не очень вписывался новый Алекс Шеппард.

Стоянка общественных флаеров напоминала растревоженное осиное гнездо. Одна за другой стекловидные капли бесшумно испархивали, подчиняясь автоматике заложенного маршрута или ручной панели управления. Большинство предпочитало не заморачиваться, вбивая точку назначения и весь полет сладко досыпая в салоне. Как бы ни хотел спать, я взял управление на себя.

Не прислушиваясь к щебетанию Евы, мыслями я был в игре. И начинал уже понимать поведение Эда и Тиссы в школе — часы, проведенные в реале, для них то же, чем для меня было обязательное время в Дисе. Там все ярче, выпуклее и динамичнее. За ночь там я испытал, наверное, больше эмоций, чем за месяц в нашем мире. Взять те же клубки могильных червей — до сих пор передергивает при одной только мысли о них.

На уроках не я один был невыспавшимся. «Бомбовоз» Ханг зевал так, что чуть не свернул челюсть, а Малик «Инфект» просто уронил голову на

сложенные на парте руки. Косметика Тиссы могла скрыть все последствия бессонной ночи, но не покрасневшие глаза с лопнувшими сосудами. Эда весь первый урок не было, но когда глава «дементоров» появился в школе — в отличном настроении, — его веселье передалось и остальным членам клана.

Причину этого я понял позже, когда разговоры об успешной ликвидации «угрозы» Z-класса с потенциалом Y разошлись по всему классу. Незадачливого некроманта, ставшего угрозой миру, удалось случайно вычислить кому-то из игроков.

Поняв, что в песочнице не скроешься, парень решил продать свой секрет. Сделку провернули в предрассветные часы, когда в округе не осталось почти никого из игроков.

А задержавшийся Эд занимался продажей полученной награды — нескольких высокоуровневых алхимических ингредиентов — через один из нелегальных аукционов.

— Почему все так не делают? — спросил на перемене Тим, капитан нашей футбольной команды.

— Все, кто стал «угрозой»? — уточнил Эд.

— Ну да, как этот парень. И заработал, и снял с себя лишние проблемы, получив бонусный респек с новым персом.

— Потому что, чем больше ты раскроешь потенциал, тем больше наград получишь от корпорации, — пожал плечами Эд, словно не понимая, как можно не знать таких простых вещей. — На порядок больше! Ему не удалось развиваться выше минимального Z-класса, и всё, что он мог получить от корпорации — тысячу-другую золотых.

Тим присвистнул, а потом подозрительно прищурился:

— А тебе-то откуда знать, что он получил? Никто не разглашает, ты же знаешь, чем это грозит?

Эд отвернулся, скрывая улыбку, и за него ответил Бомбовоз, зловеще прошептав:

— Поверь, кэп, Эд знает.

— У-у-у, — застонал Тим, изображая привидение. — Вы свихнулись с этой игрушкой, парни! И вообще, какой был смысл уничтожать угрозу в зародыше, если можно дать прокачаться и уничтожить потом?

— Смысл был, Тим, — с готовностью ответила Тисса. — Награда «превентивам», то есть тем, кто уничтожил «угрозу», зависит только от её потенциала, а не от текущего класса.

— А, понятно. Тогда лучше давить «угрозы», пока они слабые, — кивнул капитан.

— А ты не хочешь... — начала говорить Тисса, но её перебил звонок на урок.

— Класс, внимание! — объявил историк. — Экзаменационная контрольная за первый семестр...

Экзамен по современной истории состоял из двух частей: обычное тестирование и письменный ответ на вопрос. Никаких сложностей у меня не возникло, я сдал работу первым и с разрешения Грега покинул школу, не дожидаясь Еву. Предупредил, чтобы добиралась одна, а сам полетел домой сдавать квест первому советнику.

Тучи рассеялись, и управлять флаером было намного проще, чем пасмурным утром.

Дома стояла полная тишина. Родители творили что-то по проекту, погруженные в совместное виртуальное рабочее пространство, Эйты в режиме энергосбережения изображал кота на подоконнике, нежась в лучах солнца и подзаряжая аккумуляторы, а робот-уборщик занимался тем же самым, спрятавшись в стену.

Я запрыгнул в капсулу, на ходу снимая одежду, погрузился в Дис и побежал в здание городского совета. Игра сигнализировала новыми сообщениями, уведомлениями и письмами, но я решил не отвлекаться и отложил все на вечер. Калийское дно — не тот район, где подростку стоит появляться в темноте, и, чтобы успеть засветло, надо поторопиться.

Первый советник Уайтекер равнодушно взирал и слушал, пока я докладывал о ситуации с подвалом храма.

— Мне уже сообщили о вашем успехе, Скиф. Вот ваша награда, — он протянул мне серебряную монету.

Логи известили о выполненном квесте и начислении ста очков опыта. Ещё пять очков репутации с городом слегка отдалили меня от «Враждебности».

— Спасибо, советник! Могу я ещё чем-то быть полезным славному городу Тристаду и его жителям?

— Безусловно, Скиф! — с готовностью кивнул Уайтекер. — Вы можете ознакомиться с полным списком доступных заданий городского совета на доске объявлений. Доска находится справа от выхода из здания. Выход из здания находится сразу за вашей спиной. Хорошего дня, Скиф!

Мои надежды на получение ещё какого-нибудь нерутинного квеста не оправдались. Полоть грядки и мести улицы я не собирался, и прежде всего, потому что награды за них даже близко несопоставимы с затрачиваемым временем.

Так что, выйдя из здания, я оставил персонажа у доски объявлений и

покинул игру.

Дарго ждет, а мне ещё пончики надо купить.

Мои родители достаточно полезны для общества и получили статус «F». Так что живем мы в жилом блоке той же категории. Не так роскошно, как, например, в блоках категорий «E» или «D», но все же лучше, чем в тех, в которых обитают граждане с низкой социальной значимостью — у родителей отдельная спальня, у меня своя комната, ко всему два санузла и гостиная, совмещенная с кухней. Жаловаться не на что. Нашлось даже место для котопса Эйты и робота-уборщика.

Место, куда я добирался больше двух часов, было совсем иным. Мой флаер опустился на крышу одного из огромных жилых зданий-муравейников Калийского дна — стоэтажного общежития номер двести семьдесят. Здания здесь стояли так тесно, что я не нашел иного места для приземления.

Не самый безопасный район, но не думаю, что кто-то меня тронет — для неграждан действует правило неотложного приговора. Наказание следует сразу и за любую провинность, по крайней мере, так нам рассказывал учитель Грег.

Этот искусственный город внекатегорийного жилья — один из тех, что были созданы для неграждан. Квартиры здесь называли «будками» — настолько тесно там было внутри. Туалеты и душевые совмещались и являлись общими для всех жителей одного блока. По несколько блоков на этаж, и во многих будках нет окон.

Это не та информация, которой я стал бы интересоваться по своей воле, но это было частью обучения. Грег даже организовал нам экскурсию, показав разные классы жилья, видимо, чтобы мотивировать нас лучше учиться.

Выбравшись из флаера, я попытался сориентироваться. Мне нужен был тридцать шестой блок, и я высматривал цифры на указателях. моё появление не осталось незамеченным — к флаеру начали стягиваться группы разных плохо одетых людей, по большей части подростков, но я приметил даже старика в инвалидной коляске и нескольких старух на лавке, уставившихся на меня.

К ним я и направился, ежась под мрачными и хмурыми взглядами подростков. Один из парней, тощий смуглый хилак в майке, преградил мне путь.

— Ты откуда такой чистенький? На флаере, надо же! Ты что, дро, из этих?

Обернувшись, я понял, что путь к отступлению перекрыт. Один из стоящих сзади сплюнул мне под ноги, другой задумчиво постукивал по ладони короткой арматурой.

— Мне нужен тридцать шестой блок, — сказал я. — Я к Клейтону.

— Что у тебя там? — тощий показал на бумажный пакет у меня в руке.

— Это для Клейтона.

— Да что ты заладил! К Клейтону, для Клейтона! Ты что, думаешь, мы знаем, кто это? Да я в душе не гребу, чо за Клейтон! Пакет сюда давай!

— Парни, да я...

— Ты кого «парнями» назвал, дро? — взъярился тощий. — Миры попутал?

Кто-то вырвал у меня из рук пакет с пончиками и издал торжествующий вопль:

— Бездна! Вы только посмотрите, что здесь! М-мм... — последние слова свидетельствовали, что один из пончиков уже во рту говорящего.

Так, и где его наказание? Где орбитальная идентификация преступления? Где стражи правопорядка?

Они разорвали пакет на части, несколько пончиков вывалились, и их подобрал горбатый мальчик, шустро выползая из кучи малы. Горбун понес пончики к старику в инвалидной коляске.

В голове боролись две мысли: бежать, пока могу, или всё-таки найти Клейтона? Растерянно покрутив головой, я заметил, как старик в коляске позвал меня к себе.

И я пошел.

— Эй, дро, я с тобой не закончил! — заорал за спиной тощий.

Я ускорил шаг, слыша за собой топот бегущих ног, но, обернувшись, увидел, что тощий стоит на месте и смотрит на старика. Тот сделал непонятный мне жест. Парень кивнул и потерял ко мне интерес.

Я дошел до старика. Тот какое-то время меня изучал. Пончики, принесенные горбуном, лежали на пледе, покрывающем его ноги, нетронутыми. Только сейчас я понял, что горбатый совсем не мальчик, просто очень маленький — мне по плечо, если не ниже. Его лицо было слишком взрослым — по лбу пролегали глубокие морщины, а кожа выглядела нездоровой и серой.

— Здравствуйте. Я здесь по приглашению Клейтона, к сожалению, не знаю, это имя или фамилия. Он живет в тридцать шестом блоке.

— Клейтона нет, — прошамкал старик.

— Ага, — кивнул горбун. — Клейтона нет.

— Я же утром с ним разговаривал! Правда, не здесь... — я запнулся,

не зная, можно ли говорить об игре. — Он просил приехать сюда...

— Клейтон улетел! — горбатый посмотрел на небо.

— Куда?

— Утром откинул копыта. Умер, — сообщил старик, надкусывая пончик. Его плечи вздрагивали, и было непонятно, смеется он или плачет. — Сыграл в ящик.

— Что с ним случилось?

Старик, подавившись, закашлялся, и кашель долго его терзал, не давая возможности ответить. Горбун старательно постучал его по спине, но это не помогло. Наконец, кусок, попавший не в то горло, прошел, куда надо. Калека вытер выступивший пот и слезы.

— Зачем тебе, пацан?

— Я ему... должен, — пробормотал я. — Что произошло?

— Доигрался в Дис, — ответил мальчик.

— В смысле?!

Старик тяжело вздохнул и рассказал:

— Мы с ним соседи... были. Он из этих — из граждан раньше был. Пилотировал грузовой транспорт, говорил, даже на Марсе был. Потом разбился — стал таким же калекой, как я. В итоге лишился гражданства и оказался здесь. Работал в Дисе, учил Трикси уму-разуму, — он кивнул в сторону горбуна. — Хороший был человек.

— Хороший! — подтвердил Трикси, часто закивав. — Жалко!

— Так что произошло?

— А... — старик пошамкал, подбирая слова. — Утром его капсула подала тревогу. Прилетел медицинский модуль и забрал тело. Он был уже мертв. А что там и почему, нам не докладывают. Железки! — старик хлопнул рукой по ручке кресла. — Ненавижу!

Смерть в капсуле — обычное дело, учитывая, что многие люди проводят там большую часть жизни. Тем более, учитывая, что Клейтон был инвалидом, и те условия, в которых он доживал.

Делать мне здесь больше было нечего. Судя по всему, родственников и близких у Дарго-Клейтона нет, и его тело сразу отвезли в утилизацию. Отблагодарить его я не смогу никогда. От этой мысли мне стало горько, хотя ещё сутки назад я понятия не имел о его существовании.

— Я соболезную вашей утрате, — в памяти сами всплыли нужные слова. — Пусть земля ему будет пухом.

— Ты хороший пацан, — проскрипел голос старика. — Клейтон тебя слышит с небес.

— Клейтон слышит! — лицо горбуна расплылось в улыбке, и эта

улыбка была хорошей, открытой и искренней, хоть в его рту и не хватало многих зубов.

Кивнув на прощание, я молча пошел к флаеру. Никто мне не препятствовал: молодые занимались своими делами, потеряв ко мне интерес, и только старухи на лавочке, активно жестикулируя и споря, не сводили с меня глаз.

Уже в салоне я увидел, как они ринулись к калек в инвалидной коляске — выяснять подробности. Горбуна рядом со стариком не было, и я нашел его возле флаера. Опустил стекло. Он стонал и урчал, изображая зомби.

— О-а-я, Скиф! О-а-я! — залыбился он в окно и заливисто захохотал.

Я резко взлетел, не сразу осознав, что он говорит. Только покинув пределы Калийского дна, я покрылся липким потом. Нетрудно связать Трикси с тем необычно умным зомби из инстанса, тем более горбун сам меня узнал и назвал по игровому нику. Эта связь привела меня к другой логической последовательности: поддавки Дарго и смерть Клейтона. А что, если они связаны?

И если кому-то в корпорации придет в голову соотнести моё успешное прохождение подвалов храма с появлением в Калийском дне...

Нога сама вжалась в пол, резко ускоряя флаер. Учитывая, какие интересы и деньги крутятся в «Дисгардиуме», за читерство в вирте можно получить вполне реальный тюремный срок.

Интерлюдия 1. Клейтон

— Он улетел, — сказал Трикси.

— Как он? — спросил Клейтон.

— Хороший пацан, Клей. Не зассал! Улетел!

Клейтон кивнул. Дед Трикси уже позвонил и сообщил ему, что парнишка сам управлял флаером. Для него это говорило о многом. Из окна на тридцать шестом этаже он видел, как какой-то флаер пролетал мимо. Видимо, это и был Скиф.

Грустная улыбка скользнула по морщинистому лицу. Единственной послушной рукой он поднес к носу пончик и втянул давно забытый запах выпечки — аромат детства. Его русская бабушка называла их «пышками» и, когда внук её навещал, готовила их столько, что следующие несколько дней Клейтон сам был как пончик.

Обжаренные в масле пышки... Клейтон усмехнулся и откусил небольшой кусочек, смакуя вкус. Последний раз он ел что-то подобное многие годы назад, когда был успешным пилотом космического корабля. Больше пяти тысяч дней в космосе! Если бы не та авария! Отказ спасательной шлюпки при входе в атмосферу, жесткое приземление... Паралич почти всего тела, смена статуса, потеря гражданства. Месяцы в коме съели все сбережения и компенсацию, выплаченную компанией. Об операции и имплантах оставалось только мечтать.

— Прости, Клей, — опустив глаза, сообщил человек из профсоюза. — Ребята сочувствуют тебе, но... Мы и так много потратили, чтобы вытащить тебя с того света.

Единственное, что ему оставалось, не считая легкого пути самоубийства, — Калийское дно и дис. Только так, не иначе, — просто «дис», как что-то неполноценное. Суррогат настоящей жизни.

Впрочем, быть запертым в теле проклятого лича, босса локального подземелья, оказалось не так уж и плохо. По крайней мере, там он мог ходить.

В «Дисгардиуме» разработчики не стали заморачиваться с репликацией отдельных копий инстансов для разных групп игроков. Считалось, что так будет реалистичнее. Инстанс — постоянно существующая автономная часть игры, и если кто-то внутри, другим туда не зайти.

Его население, как правило, составляют заскриптованные враждебные

игрокам персонажи, но в этом году корпорация осторожно начала внедрение «человеческого фактора» в отдельных локациях.

Ряд неключевых персонажей в не самых густонаселенных локациях стал переходить под управление отобранных по каким-то только «Сноусторму» ведомым критериям из числа наемных игроков-неграждан. Всё в обстановке полной секретности и под угрозой пожизненного бана за разглашение. Пожизненный бан в дисе для любого негражданина равносителен голодной смерти. Никто в здравом уме не распространялся о том, что играет не роль рудокопа, уборщика или дровосека, но всё же игрового персонажа, а того, кого игроки презрительно зовут «неписями» или «нипами».

Вот только Трикси не был в здравом уме. По правде сказать, парнишка — а для Клейтона и деда он был именно парнишкой даже в свои почти сорок лет — прилично отстал в умственном развитии, застряв на уровне ребенка. А потому быстро проговорился о своей действительной роли в игровом мире — зомби в подвалах храма. Всерьез горбуна никто не воспринимал и не поверил. Кроме Клейтона, который дружил с его дедом, и сразу понял, что к чему.

Сам он стал посланником Чумного мора, какого-то очередного придуманного корпорацией глобального катаклизма. Проклятый лич Дарго! Ха!

В первые недели он упивался ролью босса подземелья. Едва поступал сигнал о появлении в инсте игроков, он, если был вне игры, бросал всё и погружался в дис. Бывало, что он оставался спать в игре в редкие промежутки между нашествием очередных борцов со скверной.

Первые немногочисленные скелеты и зомби послушно строились, выполняя все его команды. С наращиванием уровней ему становились доступны новые знания, а слоты в его армии подземелья прибавлялись.

Ему удалось заразить проклятием нежизни одну из крыс, и та распространила инфекцию. Так в инстансе появился новый вид мобов — крысы-зомби. Жаль, но контролю они не поддавались. Впрочем, и места в слотах они не занимали, и он просто выделил им винный погребок и запер там, чтобы не грызли его человеческих зомби.

Потом, экспериментируя с доступной ему проклятой магией, он сумел создать поганое тошнотище — отвратительную тварь, сшитую из кусков и локутов тел. Этот особенно сильный моб в перспективе мог стать ещё одним боссом подземелья, прокачиваясь на убийствах игроков. Работать над его умениями, комбинируя характеристики и навыки, было увлекательно, хоть и омерзительно, но Клейтон давно перестал воротить

нос и относился к своим мобам, как к собственным питомцам — личной гвардии. Впрочем, так оно и было.

Сам он, едва раздавалась тревога, извещающая о появлении новой группы игроков, хитро менял тактики, расставляя по территории ограниченный контингент. Понятно, что рано или поздно группа проходила его подземелье, убив всех, в том числе и самого лича. Но Дарго изучал противников и снова менял тактику, не давая легкой жизни никому и обманывая группы игроков, пришедших в его — его! — владения за легкой поживой.

И Дарго, и его подопечные зарабатывали опыт и медленно, но верно росли в уровнях. Жаль, что только один из них был под управлением человека и не подчинялся глупым поведенческим скриптам. И вдвойне жаль, что этим подопечным был Трикси — мягко говоря, не самый умный человек. Впрочем, какая-никакая, а компания, и когда в инстансе никого не было, они находили, о чем пообщаться.

Что касается зарабатывания опыта, то он копился медленно, потому что со смертью его часть терялась. Но впереди у них была вечность. Игровая вечность, по крайней мере, так значилось в ознакомительном брифинге, высланном ему «Сноустормом» в самом начале. Хотя бы до тех пор, пока угроза Чумного моря не будет устранена силами всего Дисгардиума.

А там — новые задачи и не обязательно в роли зла. Хотя, на взгляд Клейтона, злом были как раз таки они сами — сытые, довольные, променявшие настоящую жизнь на трехмерные картинки.

Чертовы игровые условности! Была бы возможность, он собрал бы мобов и всей толпой встречал игроков уже у входа, не распыляя силы...

Года через два-три Дарго мог захватить весь храм лучезарного бога, вырасти из локального инстанса в глобальную, пораженную скверной, локацию на руинах Тристада.

Но вчера пришел этот странный парень, который, умирая, не пропадал из подземелья, раз за разом возрождаясь там же, где умер. Сначала Клейтон решил, что это какой-то баг, и отправил тикет в службу поддержки. Но ему ответили, что всё происходящее в рамках игрового процесса.

Босс подземелья, жалующийся на читера-игрока, ха-ха. Клейтон улыбнулся. Трикси по-своему интерпретировал это и протянул ему ещё один пончик. Последний.

— На.

— Ты ещё здесь? Иди, Трикс, дед ждет.

— Хорошо, — кивнул горбун.

Ему ничего не надо было повторять дважды. Говорили — он делал. Карлику так проще жить.

— Трикси, постой.

— Да, Клей?

— Если встретишь этого парнишку... Алекса...

— Скиф?

— Я всегда говорил, что ты умный, Трикс! Да, я о Скифе. Если встретишь его — здесь или там, в дисе, — помоги ему. Хорошо?

— Помогу. Помогу Скифу. Клей сказал, Трикси сделает.

— Спасибо. И ещё. Передай деду, что он хороший человек.

— Деда хороший, — улыбнулся карлик, обнажая редкие гнилые зубы.

Когда горбун ушел, Клейтон, смакуя, доел пончик, запил его упсом, а потом долго сидел, смотря в окно. Да! У него было окно, и из него видно небо — то, что стало недоступным, но продолжало удерживать его на земле.

Видя, как тот парень безо всяких шансов продолжает пытаться его убить, в отличие от тех — иных, — прекращающих всякие попытки после нескольких безуспешных траев, лич чувствовал, как растет раздражение. Глупец напомнил ему его самого в том же возрасте, когда хилый и страдающий астмой Клей убивался, бегая вокруг дома до выплевывания легких, чтобы всё-таки пройти комиссию и поступить в летное училище.

Вся злоба на несправедливость устройства мира, на жизнь, на то, как к нему повернулась судьба, нашли воплощение в этой череде быстро наскучивших убийств. Клейтон убивал парня всеми доступными средствами, издевался над ним и глумился, используя заложенные в панель управления фразы — корпорация лишила его возможности говорить самому.

Парнишка не ломался. В какой-то момент ему даже показалось, что этот Скиф — какой-то баг, не игрок, а сбой системы.

Но это был не сбой. Утомившись, Клейтон решил прояснить, что происходит, и не стал убивать его. И оказалось, что он настоящий подросток. Настоящий человек, стремящийся к звездам.

И тогда Клейтон сломался сам. Активировал хардкорный режим, при котором смерть его персонажа стала бы окончательной, а инстанс исчез, и позволил себя убить. Эта опция была той перчинкой, которая позволяла таким, как лич Дарго, получать в десять раз больше опыта и щекотать нервы. Терять многомесячный прогресс и начинать всё заново в теле, может быть, какого-нибудь безмозглого зомби — так себе альтернатива. Клейтон и не рисковал.

Этим утром он решил отказаться от этой работы и вернуться к тому, чем промышлял до этого — наняться в каменоломни. Там ещё оставались друзья, и пусть оплата меньше, зато можно общаться не только с зомби Трикси.

Скиф его убил, подвалы храма очистились от скверны, а сам Клейтон, полностью удовлетворенный принятым решением и поступком, вылез из диса и покатился в единственную на весь блок душевую — умыться. Вернувшись, он обнаружил уведомление от «Сноусторма». Его обвинили в нечестной игре, в нарушении условий контракта. А в конце скупые строчки объявляли о пожизненном бане негражданина Андрея Клейтона. Наказание распространялось на все игровые миры.

Жить больше не на что. И незачем. Клейтон решил, что тому парнишке знать об этом не нужно, а потому попросил постеречь его появление деда Трикси и сказать, если объявится, что он умер.

Но всё же что-то заставило его дождаться вечера. То ли ему хотелось убедиться, что он не ошибся, и парень стоил того и выполнит обещание, то ли ему просто мечталось снова отведать пончиков. А может, и то, и другое.

Но теперь последняя цель в его жизни была достигнута. И больше оставаться здесь незачем. А вот там, на другой стороне... Там ещё может быть интересно.

Клейтон подкатился к узкому распахнутому окну, перетащил себя на подоконник и в последний раз в жизни полетел.

Глава 12. Угрозы и награды

Солнце почти село за горизонт, когда я зашел домой, усталый и измученный непростым перелетом из-за загруженных воздушных трасс. Пришлось постоять в пробках.

На меня сразу налетела мама.

— Алекс, где ты был? — вкрадчиво спросила она.

Вопрос показался мне странным, учитывая, что она всегда может отследить моё местоположение и даже более того — все места, где я побывал и в какое время.

Эйты ткнулся мокрым носом мне в руку и лизнул ладонь. Я погладил котопса, вилявшего хвостиком, и, не поднимая взора, ответил:

— Летал к одному знакомому, мам.

— Какие у тебя могут быть знакомые в Калийском дне?

— Один знакомый по Дису. Его больше нет.

— Что значит «нет»?

— Он умер.

— Что?!

Я невозмутимо прошел в ванную комнату, односложно отвечая на мамины вопросы. Судя по её покрасневшему лицу и немного хриловатому голосу, у них с отцом только что закончилась жуткая перебранка. Отца видно не было, видимо, сбежал в бар выпить и заодно переждать мамин гнев. Когда она злилась, мне казалось, что у неё полыхают глаза, голос грубеет, а за спиной вырастают пепельно-черные крылья. Ну, знаете, как в этих фильмах про вселившегося дьявола.

Наконец, она выдохлась и оставила меня в покое, пробурчав, что мой обед превратился в ужин, и я могу разогреть его сам, если захочу. Я не захотел. Не чувствуя вкуса, я быстро поел холодных котлет из синтезированного мяса и нырнул в капсулу.

Когда реальность померкла и исчезла, сменившись кратким мгновением перехода, я мимолетно удивленно заметил, как спешу в Дис.

У меня там куча дел: осмотреть лут с покойного Дарго (в этот момент я ощутил сожаление, что не успел познакомиться с Клейтоном); просмотреть все те уведомления и письма, что я не стал изучать днем; провести ревизию экипировки и, если будет что-то лишнее, попробовать продать Недовесу; заглянуть к доске объявлений у городского совета — может, там будут какие-нибудь задания для меня. Ещё надо найти Патрика

и выяснить, как снять его проклятие. Да и вообще, прогуляться по городу, пообщаться с местными. Может, дадут задание нормальное...

Насчет проклятия у меня, кстати, возникла интересная идея, и если она сработает, то... Побуду-ка пока с ним.

Еще надо решить, как дальше качаться. В общем, дел вагон и маленькая тележка, как любит говорить мой дядя Ник.

В Тристаде дело тоже шло к вечеру. В песочницах существует географическая привязка к месту жительства тех подростков, что там обитают, ну и синхронизация времени, конечно, тоже.

Я появился там же, где вышел из игры днем, и на меня сразу же наткнулся какой-то игрок — совсем мелкий новичок первого уровня.

— Смотри, куда прешь! — басом заявил он вообще вне логики происходящего.

Я изумленно поглядел ему вслед — на вид тому было лет тринадцать, но голосище! На всякий случай я отошел в сторонку и занялся инвентарем. Что там выпало с Проклятого лича Дарго?

Первым я посмотрел амулет и ахнул от восторга. Мой первый *зеленый* — необычный — предмет с бонусом на характеристику!

Тяжелый бронзовый амулет

Необычное

+5 к выносливости.

Требуется уровень: 5.

Цена продажи: 98 серебряных монет, 50 медных монет.

К амулету прилагалась плетенная из кожи веревочка, чтобы носить на шее. Жаль, требование по уровню не позволит пока его использовать, но такой, думаю, на аукционе будет стоить не меньше трех-четырех золотых. Впрочем, лучше оставить его себе.

Я вернул амулет в инвентарь и перешел к чешуйчатому на ощупь поясу. Сначала я не поверил глазам, но когда убедился, что зрение меня не обманывает, не удержался от победного вопля, подпрыгнув и потрясая кулаком. *Синий кожаный пояс! Редкий!*

Пояс из искаженной чешуи

Редкое

Кожаный доспех.

Броня: 4.

+9 к силе.

+12 к выносливости.

+3% к шансу критического урона.

Прочность: 90 / 90.

Требуется уровень: 10.

Цена продажи: 7 золотых монет, 52 серебряных монеты.

Шанс потерять после смерти снижен на 50%.

— Офигеть! Ты где такую шмотку оторвал, нубик? — повернув голову, я увидел, что рядом стоит печально знакомый мне воин двенадцатого уровня Утёс, он же пятнадцатилетний Тобиас Ассер. Тот самый, что сдал меня городской страже за порванное платье.

Он весело скалился через открытое забрало, но его взгляд приклеился к моему поясу, а рука, не торопясь, тянулась к моей добыче.

— Где взял, там уже нет.

Я проворно убрал пояс в инвентарь, наблюдая за воином. Он сделал вид, что хотел всего лишь почесать затылок, просто по очень извилистой траектории. Много он там начешет через латный шлем? Раздался скрежет металла о металл. Воин досадливо наморщил лицо.

— Продай! — заявил Утёс. — Он на силу и выносливость, тебе такой нафиг не нужен! Да и рано, тебе ещё полгода качаться, чтобы его надеть. Дам десять серебра, сразу!

— Не продается, извини.

Я повернулся, чтобы уйти, но мне на плечо легла тяжелая рука воина. Обернувшись, я увидел прищуренные глаза.

— Двадцать, — задушевно сказал Утёс.

— Я его могу вендору сплавить за семь с половиной золота.

— Ты идиот? Да его на аук в три-четыре раза дороже... — он запнулся.

— Вот именно. Вот именно, уважаемый Утёс.

— Так я для себя, э... Скиф! Ну продай, а, ты же в любом случае не сможешь его использовать!

До меня дошло, что он не отстанет, если я буду продолжать с ним разговаривать. Так что я молчал, пока он продолжал убеждать, что отдаст мне все, что есть — все два золотых, — а остальное добавит в реале, только не сразу, а постепенно, в течение года... Я в это время спокойно читал пропущенные сообщения.

«Алекс, вечером у меня планы, так что сегодня я впервые здесь одна. И знаешь, без тебя здесь в миллион раз скучнее!» — писала Ева днем.

«Ого! Сколько достижений ты получил! — Бездна, я и забыл, что в чат группы дублируются логи о важных событиях. Ладно, Ева — свой человек, не станет болтать. — А что значит “Метка Чумного моря”? Тебе дали какой-то навык?»

Следом шло ещё несколько её сообщений с поздравлениями — она со

скуки изучила весь лут, что мне выпал. Под конец снова заявила, что ей скучно, после чего вышла из игры.

Не знаю почему, но мне не хотелось, чтобы Ева и дальше получала информацию о том, что со мной происходит. Я вышел из группы. Опыта за прохождение подземелья ей, кстати, не дали. Что ж, логично, иначе бы так каждый качался.

— Бум-бум! Эй, нубик! Есть кто-нибудь дома? Бум-бум! — закрыв чат, я увидел, что Утёс хлопает затянутыми в металл ладонями у меня под носом, пытаясь привлечь внимание. — Три золота сразу!

— Ты мешаешь моему игровому процессу — это раз. Ты не понимаешь слова «нет», и это твоя проблема — два. А в-третьих, я сейчас вызову стражу. Вопросы?

— Ну смотри, нубик, я тебя запомнил! — пригрозил мне Утёс и отступил.

— Много же у тебя время ушло, чтобы запомнить... — рассеяно ответил я, перейдя к письмам.

Вернее, к письму. Оно было всего одно, но зато не какой-то там спам, а сразу от разработчиков.

Боги Дисгардиума приветствуют тебя, Скиф!

Случайно или нет, но своими последними действиями ты перешел в разряд особенных игроков. Ты стал угрозой миру!

Игрок, классифицированный как «угроза», — важная и неотъемлемая часть игрового процесса. Это то, что делает «Дисгардиум» неподражаемым и любимым столь многими поклонниками по всему миру (если что, мы о том скучном мире, из которого ты пришел).

Потенциальный класс твоей угрозы миру: L.

Текущий класс твоей угрозы миру: Z.

Тематика угрозы: неявная, часть глобального катаклизма, Чумной мор, пандемия, нелинейное развитие персонажа, скрытое преимущество в боях с превосходящими по уровню противниками.

Реализуй потенциал, чтобы добиться максимального уровня угрозы!

Чем выше класс — тем интереснее будут ивенты, связанные с тобой, и тем больше игроков примут в них участие!

Что это даст лично тебе, помимо невероятного и захватывающего приключения?

После ликвидации угрозы ты получишь:

— Нового персонажа с уникальным навыком!

— Внутриигровые награды с первого же уровня, и чем выше будет

твой финальный класс «угрозы», тем ценнее призы!

— Денежный бонус на индивидуальный счет в «Банк Глобал Сноусторм», размер которого так же определяется финальным классом «угрозы».

Что дальше? Играй! Расти, как «угроза», и всегда храни свой особенный статус в секрете. Всегда, даже после ликвидации!

Это поможет тебе продержаться актуальной угрозой миру как можно дольше и позволит больше развить потенциал. Более того, за разглашение любой информации, а мы узнаем, даже если это произойдет вне игрового мира, корпорация «Сноусторм» оставляет за собой право...

Дочитав до этого места, я долго пытался прийти в себя, раз за разом прокручивая в голове утренние события. Что привело к этому? Проклятие Патрика? Убийство Дарго и достижение? Награда «Метка Чумного моря»? Судя по тематике «угрозы», я недалек от истины.

Так получается, то глобальное уведомление было обо мне? Подножие Безымянных гор... Точно! Бездна, так на меня же теперь кланы-превентивы охоту устроят!

Хотя... Во-первых, пусть сначала найдут, а во-вторых, в нашу песочницу им доступа нет. Да и как они узнают? У меня на лбу не написано! Или написано? Открыв профиль, внимательно изучил: никакой информации о том, что я — «угроза» миру.

Так, ладно. Я стал читать письмо дальше.

А далее шел длинный перечень карательных мер вплоть до внесудебного лишения гражданства (если оно есть) и огромных штрафов. Полный текст соглашения они тут же выслали отдельным письмом, как только я принял условия. А почему бы и нет? Я ничего не теряю, к своему персонажу не привязан нисколько, тем более он проклят алкашом Патриком.

Соглашение было написано скучным юридическим языком, но ничего нового из него я не узнал, кроме того, что срок статуса «угрозы» миру не ограничен временными рамками, но я обязан проводить в игре не менее восьми часов реального времени каждый день. Отдельно оговаривалось, что в случае реализации потенциала до максимума корпорация безвозмездно пришлет мне премиальную капсулу с полным жизнеобеспечением, а в случае болезни или любого другого вынужденного отсутствия в игре я должен наверстать упущенное обязательное время.

Вот только меня не устраивал вариант того некроманта. Во мне разгорелся азарт, и довольствоваться Z-классом я не собирался.

В конце первого письма объяснялось, что значит «ликвидация

угрозы». Умирать я мог сколько угодно, но ровно до тех пор, пока «угроза» не выявлялась. Выявить её можно было по клейму на запястье, видимому только в огне Истинного пламени — очень дорогого артефакта, создание которого стоит редких ингредиентов.

Игрок, сделавший это, способен ликвидировать «угрозу», убив её и проведя ритуал полного развоплощения. Ритуал дурацкий — достаточно просто проткнуть сердце любым острым предметом и торжественно объявить: «Я изгоняю тебя из Дисгардиума навсегда!»

Будучи кем-то выявленным и идентифицированным, игрок-угроза после смерти от рук *знающего* роняет цветной кристалл — чем выше потенциальный класс «угрозы», тем больше размером. Именно этот кристалл при активации открывает кратковременный портал в сокровищницу с наградами.

Я задумчиво обнажил запястье и увидел переливающуюся ядовито-зеленым черную метку. Всплыл текст:

Клеймо угрозы Z-класса с потенциалом развития до L-класса

— Как дела, Скиф? — раздался глубокий бархатный голос. — Что ты там у себя высматриваешь?

Глава 13. Буйная фляга

Я вздрогнул, и Перевес, а это была именно она, расхохоталась. За пару биений сердца я открыл инвентарь и вложил в руку снятый с Дарго амулет.

— О, Рита! А я как раз к вам собирался! Смотри, что нашел... — я протянул руку и показал лут. — Как думаешь, оставить?

— Ну-ка... — она заинтересовалась. — Зелень? Ну... неплохо. Пять к выносливости на пятом уровне никогда не будут лишними. За два с половиной голды с руками оторвут, а если не спешить, то можно и за три-четыре толкнуть.

— Я так и подумал, — удовлетворённо кивнув, я спрятал добычу в сумку. — Приберегу.

— Правильно. Только сначала закинь добро в сундук, а то могут ганкнуть — потеряешь. — Она окинула меня взглядом. — Ты приоделся? Удачный фарм?

— Ага. Спасибо за дубинку, очень помогла!

— Да, честно говоря, не за что. Я её всё равно выбросить хотела, — она пожала плечами.

— Кстати, Рита, я хотел заглянуть к вам, посмотреть что-нибудь из того, что Недовес предлагал, а потом дальше качаться. Посоветуешь, куда на моём уровне лучше двинуть?

— Точно не в Мраколесье, — засмеялась девушка. — Туда мало кто ходит, а если и идут — то слаженной сильной группой. Слышал про Крушителя?

— Э... Нет.

— Недавно там объявился раррик, типа локальный босс, — охотно пояснила Перевес. — Огромный волчара с тебя ростом, элита пятнадцатого уровня. Бродит один, охотится на местных мобов. Короче, никто его пока не смог одолеть. Воем кидает «страх», на половине жизни призывает стаю, на этом всё для всех кончается.

— Понял. Не пойду туда ни сам, ни с группой. А что насчет остального?

— Слушай, я уже и не помню, где сама качалась. Мы тогда с Недом всё вокруг облазили, первые уровни быстро сделали. На западе тебя мурлоки сгрызут, так что остается только Болотина, если не хочешь социалкой заниматься. Походи вокруг — там лагерь охотников, могут выдать задания по геноциду местных тварей. Главное, не связывайся с иглоколами! Это

такие огромные мухи, они личинки в тебя откладывают, и те прямо под кожей ползают, зарываются глубже... Брр... — её передернуло.

Рука Риты нырнула в карман кожаной куртки. Она вытащила кулек сладостей и протянула мне.

— Угощайся.

— Спасибо, не люблю конфеты.

— Ты чего? Рандомно дает единицу к характеристике или плюс десять процентов к скорости передвижения!

— Серьезно? — я вытащил из кулька одну конфетку в радужной обертке, развернул и закинул в рот. Она в считанные секунды растаяла на языке, оставляя послевкусие клубники со сливками.

Вы съели «Сладкую радость».

Получен положительный эффект: +10% к скорости передвижения.

— А если...

— Не стакается, — перебила она. — Часовой баф, если съешь ещё — сменится на другой.

— Спасибо!

— На здоровье! Это у нас Нед промышляет кулинарией. Если попадутся ингредиенты, можешь смело ему нести, выкупит всё, что принесешь. Дешевле, чем на аукционе, зато всё и сразу.

— О, у меня как раз есть... — я порылся в инвентаре и вытащил крысиную требуху.

— Фу, ну и гадость, — Перевес сморщила носик. — Никогда такого не видела. Ты где крысу-зомби нашёл? — Её глаза стали размером с золотую монету. — Ты что, был в Мраколесье?

— Я? Я похож на идиота?

— Честно говоря... да. По крайней мере, был похож всё то время, что протирал штаны у таверны. Просто крыса-зомби... В голову не приходит, где ты мог её надыбать, кроме как в Мраколесье. Крыс там не видела, но умертвия встречаются.

— Первая комната в подвалах храма. Там винный погреб с такими крысами.

— А, поняла, — она кивнула. — Посмотри цены на аукционе, а то понятия не имею, сколько это может стоить и в каком таком кулинарном блюде использоваться. Ну, или спроси Неда, он должен знать.

— Понял, так и сделаю. Спасибо!

— Обращайся, Скиф. Ладно, заболталась тут с тобой. Я на аукцион, потом в реал — дела там. Если понадобятся наши услуги, ты знаешь, где нас найти, — Перевес ткнула меня кулаком в плечо и ушла.

А она симпатичная. Знаете, как это бывает? Вроде внешне человек сразу не впечатляет, но чем больше с ним общаешься, тем больше он тебя привлекает. Вот с Ритой Перевес примерно так же — я обнаружил, что у неё заразительная улыбка, красивые глаза, да и вообще, в целом, лицо привлекательное. И не сказать, что она толстая, — до Евы ей точно далеко. Фигурой напоминает гитару, и если... Бездна, куда меня понесло?

Я нехотя оторвал взгляд от обтянутых кожаными штанами ягодич Риты. Она спешила, и бедра, двигаясь из стороны в сторону, гипнотизировали меня, будто маятник...

Интересно, Нед её брат? Или парень? Не догадался сравнить фамилии.

На доске объявлений я не нашел ничего стоящего. К тому же почти все задания были недоступны — вечер. В патруль на границу с Мраколесьем я уровнем не вышел, а стеречь фермерские огороды за пару медяков и каплю опыта теперь, когда я распробовал быструю прокачку в инсте, не затащишь.

Сейчас вчерашние ночные мучения и страдания уже не казались чем-то ужасным. Ну да, повайпался несколько сотен раз, зато инст прошел, оделся, уровень апнул, достижения получил, навыки новые открыл и прокачал!

Точно, Патрик! Надо бы найти его и отблагодарить парой монет. Но сначала в таверну, скинуть в личное хранилище редкий пояс и необычный амулет.

Таверна «Буйная фляга», возле которой я провел столько времени, всегда полна народу. Неписи после работы; отдыхающие неграждане-трудяги с каменоломен и рудников, попавшие в песочницу по найму; группа игроков-бардов, лабающая какой-то ретро-рок архаичными музыкальными инструментами; завсегдатай, когда есть деньги, Патрик; девчонки из группы поддержки, танцами зарабатывающие и опыт, и деньги... Да много кто.

Поединки со ставками на заднем дворе тоже в ходу, а временами владелец заведения непись Ташот устраивает турниры. Это, конечно, не Арена, но зато без формальностей и ходить далеко не надо.

Учитывая, что количество мест ограничено, а принцип «Не заказываешь — не занимай место!» активно пропагандировался хозяином, попасть внутрь такому безденежному нубу, как я, нереально.

К счастью, войти в индивидуальные комнаты можно с другого входа, не через общий зал. Так я и сделал.

Поднявшись на второй этаж, прошел по коридору, в котором было всего двенадцать комнат, до своей двери. Одиннадцать номеров — самые обычные: для посетителей таверны, желающих уединиться. Секса здесь

нет, зато целоваться можно сколько угодно. Чем многие успешно и занимаются.

А вот двенадцатая дверь — особенная. Индивидуальные номера генерируются сродни инстансам — автономное пространство, для каждого владельца комнаты свое. Причем, вход туда возможен из всех таверн Дисгардиума. Класс номера можно апгрейдить вплоть до «королевского», увеличивая пространство и создавая комфорт. Да и обставлять, как пожелаешь, тоже легко, были бы деньги.

Ну, а поскольку денег у меня тут никогда не было, то и номер соответствующий. Небольшая комната, в которой уместился базовый внепространственный сундук на восемь слотов, скрипучая по воле гейм-дизайнеров кровать и небольшая деревянная кое-как сбитая тумба.

Задерживаться в личной комнате я не стал, только скинул в сундук лут с Дарго. А спустившись на первый этаж, услышал оживленный спор, доносящийся из кухни. Заинтересовался и подошел ближе. За закрытой дверью слышались голоса:

— А я тебе говорю, что я её просто размазал по полу! Вот этим вот самым сапогом!

— Да промазал ты, дядя Арно! — подначивал девичий голос.

— А я говорю, прихлопнул эту тварь! А она вскочила, как ни в чем не бывало, и сбежала!

Приоткрыв дверь, я заглянул на кухню. Здоровенный повар в пару центнеров весом, размахивая широким ножом, спорил с юной поварихой. Бросив на меня недовольный взгляд, он открыл рот, чтобы что-то сказать, но его перебил испуганный визг поварихи. Она вскочила на стул и заорала:

— Вот она!

Мы со здоровяком одновременно повернули головы в направлении, указанном девушкой. Там бесцельно ходила по кругу небольшая серая крыса с головой, повернутой на сто восемьдесят градусов. Шерсть её слиплась, кое-где обнажая открытые раны, из одной из которой белела торчащая кость.

Крыса-зомби восьмого уровня! Откуда враждебный моб в городе? Видимо, как-то пробралась сюда из подвалов храма? Но это же невозможно! Инстанс — это инстанс, оттуда мобам ходу нет...

— Мать моя женщина! — завопил фальцетом повар и неловко бросил в крысу нож.

Тот стукнулся рукояткой о пол и отлетел в сторону. Крыса оскалилась, жутко завизжала и бросилась на нож, атакуя и пытаясь ухватить лезвие зубами. Поняв, что цель неживая, она, не сходя с места, повернула шею так,

что её взгляд направился на поваров. Крыса-зомби выбрала новую цель и сдвинулась с места. Её верещание перешло в ультразвук.

Толстяк метнулся за сковородой с кипящим маслом.

— Господи, господи, господи Нергал Лучезарный... — бормотала девчушка. — Яви свет и порази тварь мерзкую...

Арно вылил на зомби kloкочущее и шипящее масло, после чего быстро отскочил. Крыса совсем по-собачьи отряхнулась, ринулась в атаку и в один прыжок оказалась возле повара. К визгу крысы и крику девушки присоединился вопль старшего, когда крыса высоко прыгнула и цапнула его за бедро, прокусив штаны.

Кашевар отбросил её, не прекращая орать. Тварь извернулась в полете и приземлилась на лапы. Её голова грозно провернулась ещё на сорок пять градусов. Хвост нервно подёргивался, стуча о пол.

Я встряхнулся, избавляясь от оцепенения. Всего одна крыса? Я убивал целый пак!

Клинок сам нашел мою руку, когда выскользнул из инвентаря, и я кинулся в бой.

— Сдохни! — вырвалось у меня, когда я с размаху рубанул по зомби.

Вы нанесли критический урон Крысе-зомби: 2!

Очки жизни: 55/60.

Мой ржавый меч с глухим звуком рассек крысу пополам и вошел в промаслившийся деревянный пол. «Выполняю», — эхом отдался в голове чей-то шепот.

Крыса-зомби мертва.

Не понял, что? Я изумленно смотрел на убитого моба, у которого, судя по логам, было ещё достаточно жизни, чтобы разогнать всю кухонную братию по возвышенностям, а меня просто загрызть до смерти. И опыта не дали.

На автомате я присел, подобрал лут — всё те же внутренности, кинул их в инвентарь и непонимающе повернул голову, когда моё плечо тронула мягкая рука повара. Только сейчас я понял, что вокруг полная тишина, и даже треск сгорающих дров очага в печи прекратился.

— Как ты, малой? — спросил Арно.

— В порядке.

Я поднялся, ухватившись за протянутую руку.

— Вовремя ты появился! — расхохотался повар и быстро заговорил, как человек, только переживший нервное потрясение: — Я ещё сначала подумал: что ты здесь забыл? Шастают тут всякие! То, что ты гость в городе, это сразу понятно! А вот постоялец — не постоялец? У нас тут

строго, посторонних не пускаем, сразу стражу зовем! А оно вон как вышло, ишь ты! Лихо ты железякой работаешь, справный воин!

— Да я не воин, просто повезло... дядя Арно.

— Везет тому, кто везет, — подняв указательный палец, изрек мудрость повар. — Спасибо, Скиф!

Рада, девчушка-повариха, слезла со стула и вытащила из печи большой поднос с пирогами. В нос устремился аромат сдобной выпечки. Она сноровисто отрезала ломоть, подошла к нам и протянула мне.

— Прими в знак благодарности, воин! — потупив глаза, сказала она. — С кашей, травами хитрыми да мясом, такие только дядя Арно умеет готовить.

Я взял и не удержался, впился зубами в обжигающий ломоть, наслаждаясь вкусом.

— Пирогов одних мало будет, — объявил Арно. — Слышал, что гости Тристада никогда не прочь познать таинства нового ремесла. Желаешь ли ты, Скиф, чтобы я обучил тебя кулинарии?

Шеф-повар таверны «Буйная фляга» Арно желает обучить вас азам кулинарного ремесла.

Желаете пройти обучение?

Ограничения: не более одного ремесла на каждые десять уровней персонажа.

Пока повар терпеливо ждал ответа, я думал, между делом изучая неписья. Кое-что в его статусе показалось мне странным. Иконка дебафа?

Арно, 22 уровень

Шеф-повар таверны «Буйная фляга».

Заражѐнный.

Я сфокусировался на иконке, и через мгновение всплыл пояснительный текст:

Скрытый дебаф, видимый только посланнику Чумного моря.

Объект иницирован. Обратится в зомби после смерти.

Глава 14. Невоенное ремесло

— Снимаем мясо с огня и подаем, завернув в сочный лист салата. На этом все, Скиф! Хочешь попробовать что-нибудь приготовить? — оттряхнув фартук, спросил Арно. — Ну и ладно. Всё равно очаг занят. Не забудь обзавестись огнивом, котелком и дровами.

Мы только что закончили обучение азам кулинарии. Заняло это минут десять. Пока заражённый шеф-повар рассказывал о способах готовки, передо мной всплывали системные сообщения:

Открыто ремесло кулинарии!

Вы приобрели способность готовить пищу. Съеденная пища, приготовленная кулинаром, может временно накладывать различные эффекты. Эти эффекты могут увеличить характеристики, а некоторые — придать ряд необычных способностей. Для приготовления пищи, как правило, необходимо сначала разжечь костёр.

Текущий уровень навыка: ученик (0/100).

Шанс успешно приготовить блюдо по известному рецепту: 100%.

Шанс успешно приготовить новое кулинарное блюдо: 1%.

Добавлены кулинарные рецепты : хлеб с пряностями, жареное мясо кролика, вареное куриное яйцо, омлет из паучьих яиц, похлебка из крысы, запеченная баранья требуха, филе оленины с пряными травами, шашлык из иглоколов...

Продолжайте совершенствовать ремесло: готовьте блюда по известным рецептам, придумывайте свои рецепты, экспериментируйте с ингредиентами.

Получены очки опыта за освоение нового ремесла: 50.

Очки опыта на текущем уровне (2): 267/900.

— Больше мне пока тебя нечему учить, Скиф. Поднимешь уровень ремесла до сотни — возвращайся. Научу тебя новым способам и подниму профессиональный ранг до подмастерья. — Повар ободряюще похлопал меня по плечу. — Извини, надо работать.

За то время, что он меня обучал, из общего зала уже не раз набегали паникующие официантки, требуя заказанные гостями блюда, и взмыленная Рада укоризненно поглядела на шефа.

— Спасибо, дядя Арно, — я пожал ему руку.

На улице я остановился, чтобы подумать. Уличные фонари ярко освещали оживленный город. К таверне подъехала телега, откуда

посыпались чумазые рудокопы и гомонящей толпой забурились в таверну. Покрутив головой, я перешел улицу, едва не попав под копыта конной стражи. Там присел на ставшую почти родной лавочку и задумался.

Главный вопрос, которым я задался, был не о *заражённом* поваре, а о моих планах. Я так замотался за эти сутки, что меня понесло по течению игровых событий. Как это поможет моему будущему? В чем смысл прокачки персонажа? Смогу ли я здесь заработать хоть какую-то часть от платы за универ? Без понятия. А с другой стороны, что я ещё могу сделать? Полпланеты не смогло придумать ничего выгоднее, чем работа в Дисгардиуме.

Ладно, поиграю активно месяц хотя бы, потом можно будет какие-то выводы делать. А пока вернусь к странному статусу Арно.

Может, я и новичок в Дисе, но не тупой. Если дебаф повара виден только посланникам Чумного моря, то я и есть тот самый посланник. На эту мысль навело ещё письмо от разработчиков, в котором перечислялись темы моей «угрозы», но сейчас я получил подтверждение.

Другой вопрос: как это произошло? Дарго? Но с него я получил вполне конкретное достижение и навык «Метка Чумного...» Твою мать! Конечно! В самом названии уже ответ на вопрос!

Тогда другой вопрос. Что мне с этим делать? Не заявится ли завтра какой-нибудь курьер от Чумного моря со специальным диверсионным заданием? И кто такой этот Чумной мор? Глобальный рейд-босс? Сущность? Божество? Аномалия? Придется покурить внутриигровые форумы.

И ещё: как развивать? Чумной навык заточен на то, что я буду умирать, вернее, пребывать на грани смерти, и тогда сработает триггер, система где-то в недрах серверов бросит игральные кости и решит, прокнет эффект неуязвимости или нет.

А умирать желательно там, где шанс кого-то встретить минимальный. Иначе выкупят с потрохами, и прощай повышение класса «угрозы». Я принялся за изучение интерактивной карты. Почти вся её поверхность сокрыта во мраке тумана войны, и мне открылись только окрестности Тристада, те, что я разведал в первые недели.

Южнее за рекой располагается Мраколесье, кишмя кишящее высокоуровневыми мобами. На востоке на многие десятки километров простирается непролазная Болотина. На западе спокойнее, и именно там обычно прокачиваются «дементоры», но если рискнуть идти дальше, можно попасть в лапы патруля змееподобных нагов или в засаду рыболодей-мурлоков. За их хаотичными поселениями начинается берег,

омываемый коварными водами Бездонного океана. С севера над Тристадом нависают скалы Безымянных гор...

— Чего хмуришься, Алекс?

Ко мне направлялась Тисса и приветливо махала рукой. На секунду меня обволокло светом — опять дружеский подгон от жрицы Нергала, +5 к силе.

— Привет! Спасибо за баф!

— Фигня вопрос, — Тисса села рядом и вытерла лоб. — Фух, заколебалась хилить на Крушителе! Набрали раков в группу — так те поперек Бомбовоза на босса полезли! Вайп на вайпе! Нафиг! А ты опять решил у таверны штаны просиживать? И где твоя подружка Афро-центнердита?

— Моя подружка уже отбыла наказание. А я думаю, куда в своём убершмоте двинуть дальше. Где тут можно зайчиков понагибать?

— Зайчики, говоришь... Я бы тебя пропаровозила в той же Тюрьме... — Тисса осмотрела меня с головы до ног. — Но, боюсь, вайпаться будем. Танк нужен нормальный, но такой голды попросит, а ненормальных крабо-танков с меня на сегодня хватит.

— А где твои крутые друзья?

— А... — Тисса махнула рукой. — Я их послала! Пусть подумают над своим поведением и над тем, как им будет житься без хила.

Класса до четвертого мы с ней хорошо общались. Потом она изменилась. Её мама попала в аварию: какой-то безумец врезался на полной скорости своим флаером. Отцу пришлось тяжело, и Тисса во всех смыслах рано повзрослела. Расцвела как девушка, стала серьезнее задумываться о будущем и сменила интересы. А года два назад влилась в компанию Эда, Малика и Ханга и окончательно перестала со мной общаться. Мои устремления казались ей наивными и детскими, а из-за моих успехов в учебе она стала воспринимать меня как ботаника.

Странно, что она стала общаться со мной последнее время. Это... необычно.

— Спасибо, Тисса, — я не нашелся, что ещё ей ответить, и выдал совсем не то, что сказал бы в обычной ситуации: — Хочешь куда-нибудь сходить вместе?

— Что? С тобой? — прекрасные глаза девушки расширились.

— Блин, извини, я не то имел в виду... — чувствуя, как краснеют уши, я начал плести какой-то вздор. — Просто ты сказала, что могла бы меня пропаровозить, а это предполагает, что мы сходили бы куда-то вместе... Так? Или... я неправильно тебя понял?

— А! — её лицо просветлело. — Я думала, ты приглашаешь меня на свидание, и...

Мне показалось, или она тоже смутилась?

— Да нет, что ты! — запротестовал я. — Мне и в голову бы не пришло пригласить тебя на... свидание, в общем...

— Это ещё почему? — Её глаза сузились, и она поднялась. — По-твоему, меня нельзя пригласить на свидание?

— Да ты всё не так поняла, Тисс...

— Всё я правильно поняла! Гуляй со своей жиробасиной, придурок!

Она откинула голову, поправляя волосы, выпрямила спину и гордо проследовала в таверну. Какой же я идиот...

Минут пять я приводил мысли в порядок, стараясь выкинуть мысли о Шефер. Это было непросто, но я справился, вспомнив, что мне грозит, если не смогу добиться успеха в Дисе.

В бездну девчонок! О чем я думал до появления жрицы Нергала?

Ага, как прокачать навык «Метки Чумного мора». Надо умирать, и чтобы никто не видел. Это можно организовать. Варианта, по сути, только два: инстанс или крутой моб, которого невозможно убить, и к которому никто не ходит. Типа того же Крушителя.

Второй вариант как раз подходит для того, чтобы проверить ещё одну мою идею...

Сначала я навестил Недовеса и продал ему все дерьмо-шмотки, собранные в подвалах Храма. Мне столько раз умирать, что гробить эту жалкую одежду смысла никакого. А так, хоть какие-то медяки. Оставил себе только ржавый меч, требуху крыс-зомби (у меня оставалось четыре, но Нед отказался их брать, сказав, что понятия не имеет, что из них можно приготовить). Парень заплатил мне за всё четыре серебрушки — больше, чем дал бы вендор.

Сам переоделся в базовую одежду новичка: холщовые штаны и рубаху. Потом мой путь лег в лавку торговца. Не оружейника, не бронника, а обычного торговца всякой всячиной. Эта часть плана не должна занять много времени, а когда я ещё попаду в город — Нергал его знает.

К торговцу стояла очередь. Пятничный вечер: многие запасались ингредиентами, едой и прочими мелочами, чтобы надолго уйти из города. Собственных маунтов здесь ни у кого нет, а на своих двоих недели не хватит обойти песочницу. Даже если не биться с мобами, которых тем больше, и тем они свирепей, чем дальше от города.

Пока ждал, определился с покупками. Во-первых, котелок, дрова и огниво — слава всем богам, что это только условность, а по сути, если в

инвентаре есть вышеназванное, то разведение костра сродни активации абилки. Во-вторых, ингредиенты: пряные травы, специи, мука и родниковая вода. Взял бы ещё удочку, ведь рыбалка — хорошая связка для прокачки с кулинарией, но денег не хватило.

Закупившись, я вышел из города, отошел подальше и забрался в лес. Там на полянке развел костер и начал «готовить» хлеб. Это был самый простой рецепт из самых дешевых ингредиентов: мука, вода и пряности для теста, — потом десять секунд ожидания у костра, и готово, можно вытаскивать из котелка.

Вы приготовили «Хлеб с пряностями».

«Хлеб с пряностями» (1) добавлен в ваш инвентарь.

Кулинарное ремесло: +1.

Ваш текущий уровень кулинарного ремесла: ученик (1/100).

Получены очки опыта за развитие ремесла: +1.

Я заглянул в сумку — там появилась иконка хлеба. В описании говорилось, что съеденный хлеб восстановит десять единиц жизни. Неплохо.

Дело пошло. Сидя у костра, я продолжал «готовку», наслаждаясь запахом свежей выпечки. Приятным бонусом стали очки опыта — куда проще копить его так, чем полдня горбятя спину на руднике.

Через десять минут моя сумка потяжелела на два с половиной пака хлеба с пряностями — пятьдесят небольших, с кулак, буханок.

Кулинарное ремесло: +1.

Ваш текущий уровень кулинарного ремесла: ученик (43/100).

Получены очки опыта за развитие ремесла: +1.

Последние единицы очков ремесла набирались с трудом. Слишком простой рецепт, и чтобы продолжить прокачку кулинарии, нужны блюда посложнее.

Я встал, чтобы перейти к следующему пункту плана, но тут меня осенило. А, какого чёрта?! Я вытащил внутренности крыс-зомби и бросил в котелок.

Они сохранили «свежесть», а потому зашипели, зашкварчали, и от котла взвился в воздух чадящий черный дым. Требуха вспыхнула и загорелась. Через несколько секунд от неё осталась только головешка. А ещё через секунду и та исчезла, только вонь гари витала напоминанием.

Попытка создать новое кулинарное блюдо!

Провал!

Даже так? Но это же верное направление, правильно? Я ухмыльнулся и забросил в котелок ещё одну требуху. Провал! Ещё провал!

Вытащил последнюю. Посмотреть на аукционе ценность этого «ингредиента» я забыл, и теперь мучился, представляя, что сейчас своими руками уничтожу нечто, что может стоить нереально дорого. «Очень редкий алхимический ингредиент. Требуется для создания зелья неуязвимости. Стоимость: 1000 золотых», — представилось мне. Сначала я, было, заколебался, а потом решил не чудить и не заморачиваться. Ну какой редкий ингредиент из нубо-инста?

Без сомнений забросил последние крысино-зомбячьи внутренности в котел...

— Тарц! — латный сапог, разбрасывая угли, пнул котелок так, что тот улетел метров за двадцать.

Лязгнуло железо, и мне под ребра вошел широкий клинок.

Игрок Утёс (Тобиас Ассер) нанес вам урон: 31.

Очки жизни: 22/53.

Я повернул голову и увидел печально знакомого воина. Он улыбался. Рядом стояли Виста, уже третьего уровня, и незнакомый мне игрок по имени Рашидос — девятого.

— А ты живучий, падла, — недовольно произнес Утёс и провернул меч.

Игрок Утёс (Тобиас Ассер) нанес вам урон: 7.

Очки жизни: 15/53.

— Из города можешь нос не высовывать, — сказал он. — Мы тебя будем везде отлавливать, это понятно? Хотя... я сегодня в хорошем настроении. Надеюсь, ты взял с собой пояс?

— Хрен тебе, а не... — я закашлялся и, извиваясь, как на вертеле, завалился на землю.

Что произойдет, когда я оживу здесь же, и как буду это объяснять? Выйти из игры в бою нельзя, как нельзя и выйти из игры мертвецом. Чёрт, чёрт, чёрт...

— Добей его, Утёс, чего ты тянешь? — сказала Виста. — Если пояс с ним, он же выпадет?

— Не факт, — нахмурился воин. — Он мог спрятать его в сундук, да и шанс выпадения у синьки не стопроцентный. Слышь, Скиф, пояс с тобой?

— Иди... — я снова закашлялся.

Утёс воткнул меч мне в глаз. Острая боль пронзила голову, и я закричал.

Игрок Утёс (Тобиас Ассер) нанес вам критический урон: 52!

Очки жизни: 0/53.

Вы мертвы.

До перерождения 9... 8... 7...

— Бездна, пояса нет! Только зелья, какой-то хлеб и ржавый меч! — Утёс разочарованно пнул мои вещи, и Виста кинулась их собирать. — Да брось ты это барахло! Быстро на кладбище! Перехватим его там, пока он не срулил в свою комнату!

— Ага, — поддержала его Виста. — Он будет сговорчивее по горячим следам, пока помнит твой меч в своём тупом черепе!

— Хорошо не в жопе! — поглумился Рашидос, сказав это мне прямо в лицо.

Они расхохотались и побежали в сторону городских ворот. Даже когда Эд стебался надо мной, это так не задевало. Сейчас я чувствовал настоящую злость.

До перерождения 4... 3... 2...

Однако всё сложилось удачно. Они ушли, я на полянке — один, а ещё...

Я не мог улыбнуться, будучи трупом, но всё равно мысленно смеялся. Нет, не потому, что эти уроды не стали плясать на трупе, и мой секрет остался со мной. Меня порадовали те логи, что я увидел перед смертью:

Попытка создать новое кулинарное блюдо!

Успешно! Вы создали новый кулинарный рецепт: «Запеченная крысиная требуха нежити»!

Получены очки опыта за новый кулинарный рецепт: +100.

Вы приготовили «Запеченную крысиную требуху нежити».

«Запеченная крысиная требуха нежити» (1) добавлена в ваш инвентарь.

Кулинарное ремесло: +10.

Ваш текущий уровень кулинарного ремесла: ученик (53/100).

Получены очки опыта за развитие ремесла: +10.

Через секунду я встану и посмотрю, что там за «Запеченная крысиная требуха нежити»!

Глава 15. Путь в Мраколесье

Черно-белый порог междумирья сменился ночным миром живых. Не двигаясь с места, я осмотрелся: на полянке никого. В нескольких шагах от меня в траве прошмыгнул ужик первого уровня и остался бы незамеченным, не увидь я над ним статус-бар, да ещё мимо пролетел мохнатый шмель.

Костер погас, и вокруг пепелища белели буханки хлеба. Мой меч, а также зелья здоровья и маны, найденные в сундуке подземелья, Виста всё-таки подобрала, да и хлеба я не досчитался больше пака. Ладно, спишем на потери.

Добавил ники Утёса, Висты и Рашидоса в список врагов, чтобы не прозевать их, если появятся рядом. Хлеб, дрова и огниво снова заняли свои ячейки в сумке, а я пошел искать котелок.

Его пришлось долго высматривать в зарослях кустарника, а когда он нашелся, я не смог сдержать нецензурного вздоха разочарования: чугунный котелок был пробит насквозь. То ли с реализмом в Дисе нелады, то ли сила Утёса прокачана так, что рвет чугун как бумагу.

Не став горевать — куплю новый, — я открыл инвентарь. Теперь можно посмотреть, что за новое кулинарное блюдо я умудрился соорудить. Интересно, то мой шанс успешной готовки прокнул или сыграло то, что Утёс его быстро «снял с огня»?

Запеченная крысиная требуха нежити

Ингредиенты: внутренности крысы-зомби.

Это удивительно безобразное блюдо можно смело отнести к антишедеврам кулинарии! Его изобретатель Скиф вряд ли гордится своим детищем, ведь эта отвратительная прогнившая требуха поднятой нежити побывала на раскаленной плите всего пару секунд — как раз достаточно, чтобы отбить мерзкий запах и сформировать тончайшую золотистую корочку.

Особые эффекты при поглощении: +1000% к скорости развития навыков на 1 час.

Эффект снимается после смерти.

Стоимость: 1 золотая монета.

Я покрутил неаппетитный поджаренный комок в руке, после чего он полетел в инвентарь.

Идеи лучше, чем продать его на аукционе, мне в голову не пришло.

Серьезно, для меня он бесполезен, потому что я умираю чаще, чем у воробья стучит сердце. Разве что отложить его до лучших времен и использовать для прокачки навыка. Хотя... Бездна, туплю! Сказалась бессонная ночь, не иначе. Я и сейчас зевал, рискуя свернуть челюсть, но решил перетерпеть.

Мне нужно определиться с оптимальным маршрутом — не самым длинным, но таким, чтобы не нарваться на патрули Тристада. Мне бы очень не хотелось, чтобы о странном нубе второго уровня пошли разговоры.

Карта показала, что путь мой лежит сначала по лесу на восток, а потом через реку Тремитель в Мраколесье. И путь этот будет полон боли и смертей. Моих смертей...

Первые проблемы начались уже метров за сто от той поляны, где я готовил пищу. И даже это расстояние далось непросто: ночной лес, высоченные деревья, сквозь крону которых не пробивался свет местной луны Геалы, колючий кустарник...

Но я его преодолел, потому что знал, что тело моё в безопасности капсулы дома, а царапины и раны, что я получал, заживали за секунды. К тому же я получил новый навык:

Открыт навык ночного зрения!

Радиус видимости в темноте повышен на 10%.

Текущий уровень навыка: 1.

Продолжайте совершенствовать навык, всматриваясь во мглу, но берегитесь, чтобы она не начала смотреть на вас!

Получены очки опыта за открытие нового навыка: 10.

Очки опыта на текущем уровне (2): 330/900.

Новый навык помог, или я просто приспособился к темноте, но паука я заметил до того, как он атаковал.

Ночной прядильщик, 6 уровень

Долгоногий кровопийца шустро спускался откуда-то с верхней ветки. Стало жутковато и не только из-за аномального размера паука, но и от того, в какой тишине всё происходило. Уклониться я не успел, атака была стремительной и достигла цели.

Урон от укуса ополовинил жизнь, а дот губительного яда стремительно отбирал оставшееся. Но всё-таки не так быстро, чтобы сразу убить, а потому я успел сам напрыгнуть на паука. Стиснув зубы от боли, в том числе от колющихся тонких шипов, покрывающих его спинку, я зажал его ногами и обрушил град ударов. В реальной жизни промазать было бы сложнее: как, если всё поле зрения занимает широкое паучье туловище? Здесь осечки случались регулярно.

Но всё равно кулаки впечатывались в хитин, нанося то единицу, то ноль урона, промахивались, скользили, костяшки разбились в кровь, и... я умер.

Вы мертвы.

До перерождения 9...

Ждать я не стал. Возродился в ту же секунду, и торжествующий стрекот прядильщика оборвался, когда мой кулак свернул ему жвало. Укус! Смерть. Встать! *Молот!* Возмущенное насекомое проткнуло меня конечностью, как копьем, снова смерть, и новая атака.

Убивая, моб раз за разом победно верещал. Злость на этого конкретного паука во мне так и хлестала, и, подгоняемый адреналином, я хоть зубами, хоть ногтями, но пытался урвать от него кусок плоти.

Между смертями успел прочитать информацию о новом навыке и сопутствующей способности.

Открыт навык устойчивости!

Сопротивление всем видам урона повышено на 1%.

Острота боли снижена на 1%.

Текущий уровень навыка: 1.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Вы получили новую способность «Каменная кожа»!

Стоимость использования: 3 очка маны.

Повышает сопротивление всем видам урона на 10%.

Срок действия: 1 секунда.

Получены очки опыта за открытие нового навыка: 10.

Очки опыта на текущем уровне (2): 340/900.

Только такие мазохисты, как я, могут прокачать этот навык! Я расхохотался, ожив, но смех перешел в кашель, когда паук прыснул ядом и попал в рот. Он меня достал!

Его тупые выпученные глазенки бессмысленно таращились, пока я не начал вырывать их один за другим. По несколько смертей на один вырванный глаз, но вскоре не осталось ни одного целого из двенадцати. Как тебе это, слепой урод?

Улучшен навык безоружного боя: +1.

Урон, наносимый без оружия, повышен на 30%.

Точность ударов повышена на 30%.

Текущий уровень навыка: 3.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками

вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Улучшен приём «Кулак-молот»: +1.

Стоимость использования: 2 очка маны.

Наносит 250% от обычного урона.

Игнорирует 2% брони.

Нанесите визит к мастеру безоружного боя, чтобы изучить новые доступные приемы!

А вот и идея сработала. Я догадывался, что чем выше уровень соперников, тем быстрее будут качаться боевые навыки, но подтверждения этому на форумах не нашел. В мире, где любой успех — результат литров пролитой крови и годов времени, а от успеха в игре зависит твоё будущее в реальной жизни, никто делиться настоящими гайдами да истинными секретами не будет.

На трети оставшегося здоровья *Ночной прядильщик* попытался сбежать, но я в прыжке достал и схватил его за ногу. Сочленение не вынесло нагрузки, и нога оторвалась к чертям. Из раны полился ихор, я плотоядно слизал, поймал дот отравления и умер. Поднявшись, поискал жертву, но её и след простыл: затаилась наверху, тварь!

Я не был в бою, поэтому подобрал выпавшие буханки хлеба и сожрал сразу три, восстанавливая здоровье. Оно мне понадобится, чтобы целым подняться на дерево и найти затаившегося гада.

Мое бездыханное тело свалилось с дерева полтора десятка раз, от хлеба с пряностями ничего не осталось, но я уперся: снова и снова лез на дерево, обдирая всё тело, совался в огромное дупло, служившее логовом паука, и пытался добить регенерирующего моба. Он встречал меня на пороге. Яды, проткнутые органы, падения с дерева, сгустки паутины, склеивающие и лишрующие подвижности — многообразие получаемого урона повысило мою *Устойчивость*.

Это усилило *Каменную кожу*, которая оказалась очень полезной способностью. Именно благодаря ей я всё-таки завалил паука, когда выстоял на соплях здоровья и нанёс два точных удара *Молотом*. Один из них кританул. Верещание оборвалось, и арахнид распластался у входа в дупло.

Двенадцать очков опыта прибавилось, а пристрастный обыск дупла принес мне столько же паучьих яиц. Кулинарный ингредиент для омлета, жаль только, котелок я потерял.

Я спустился с дерева, чувствуя усталость. Адреналин выкипел, и при мысли о том, что это был только первый моб на моём долгом пути в

Мраколесье, я почувствовал отчаяние. Малодушно подумал, что хорошо бы выспаться, чтобы завтра продолжить свой путь с новыми силами, но пока я размышлял и находил всё новые причины, чтобы выйти из Диса, ноги сами вывели меня на тропинку.

Я продолжал спорить с собой, но не останавливался. Мобы не встречались, и дорожка привела меня к причалу у Тремители. Быстрые воды реки стремительно неслись к Бездонному океану, и вопрос, как перебраться, не утонув, загрузил меня минут на десять.

Решившись, я прыгнул в реку. Течение тут же подхватило и потащило по каменистому дну. Я старался держать голову над поверхностью воды, пока греб в сторону противоположного берега. Впрочем, получалось это не очень хорошо.

Многочисленные сообщения о полученном уроне сначала сигнализировали только об уроне от царапин и ударов о камни. Потом меня вынесло на глубину, и там к этому прибавился дамаг от укусов каких-то мелких, но крайне зубастых рыбешек — *каменных рвачей*.

Из-за мутности воды мне не удалось понять, как те выглядят, но плоть они рвали будь здоров. Таймер между смертями я использовал на полную катушку, чтобы мой труп унесло как можно дальше от хищных стаек.

Но через несколько секунд они всё равно оказывались рядом. Сложилось впечатление, что река ими кишит, но мне это было на руку: *Устойчивость* прокачалась до третьего уровня, снижая боль и входящий урон на три процента.

Ожив, включал *Каменную кожу* и делал несколько гребков к дальнему берегу, постепенно мне удалось приблизиться к нему достаточно, чтобы зацепиться за свисающий корень огромного дуба. Самым сложным во всем заплыве было не забывать подбирать выпадавшую после смерти запеченную требуху. Хорошо, её несло течением вместе с телом. На неё у меня были планы. А вот паучьи яйца я потерял, и даже сам не понял, когда.

Небо начало светлеть, когда моя нога ступила на территорию Мраколесья. Глаза закрывались, я валился с ног от усталости и недосыпа, но был удовлетворен.

Вдруг в полной тишине из кустов послышался едва слышимый шорох. Я поднял глаза... и заметался взглядом в поисках кнопки выхода, увидев приближающийся огромный темнеющий силуэт и его описание:

Крушитель, 15 уровень

Волк

Локальный босс

Мягко ступая по рыхлой влажной земле, волк, шумно втягивая воздух,

направился ко мне.

Ну его нафиг! Выход!

Глава 16. Проклятие нежити

Школу я проспал. Умный будильник оценил степень моего недосыпа и зверствовать не стал. Режим жесткого пробуждения на нем был отключен.

Судя по записям, которые я просмотрел, открыв глаза, отец вернулся домой утром, причем на ногах он не стоял, одежда его была в грязи, и, похоже, от флаера до квартиры он добирался ползком. Наверное, поэтому и мама всю ночь не спала, хотя, когда сама пропадала на всю ночь, папины переживания ей были до лампочки.

В общем, из-за всего этого они совсем забыли обо мне, решив, что сын каким-то образом незаметно улетел в школу, ну а я в это время дрых как убитый. Убитый раз так пятьсот.

Проснулся я после полудня, чувствуя себя абсолютно разбитым и вялым. На моей груди топтался Эйты, издавая мерное довольное урчание. Он умеет чувствовать настроение и трансформируется то в кота, то в собаку. Правда, как-то засбоил: неверно установилось обновление прошивки, — и, оставаясь кошкой, бегал по дому и лаял басом, как немецкая овчарка. То ещё было зрелище!

Я машинально погладил пета, чувствуя под ладонью успокаивающую мерную вибрацию, полежал так пару минут, а потом, смахнув кота, поднялся.

Смысла лететь в школу не было, но для очистки совести я прослушал выжимку пропущенных лекций, пока занимался утренней рутинной: умылся, сделал несколько подходов отжиманий и позавтракал. Снова эти осточертевшие хлопья с синтезированным молоком — родители вели военные действия, и им было не до обновления пищевых картриджей на кухне. Съел, заталкивая в себя, сразу две порции, чтобы хватило на большее время погружения.

Родители к этому времени уже дрыхли, отсыпаясь за беспокойную ночь: мама в родительской спальне, папа в одежде наполовину на диване. Подняться выше ему не хватило сил, и ноги остались на полу.

Потом долго грелся под струями горячего душа, не желая вылезать ни в промозглый реальный мир неотопливаемой квартиры, ни в сумрак Мраколесья в Дисе. Мне не хотелось вообще ничего, и жизнь, и будущее казались беспросветными, и лишь усилием воли я заставил себя забраться в капсулу и запустить погружение.

Я появился в мире, готовый к мгновенной смерти от зубов Крушителя.

Но ничего не произошло, локальный босс ушел, и вокруг было чисто.

Размытый глинистый берег, где я оставил персонажа, скользил под босыми ногами, и выбираться на сухую поверхность мне пришлось буквально на четвереньках. За спиной забурила вода, вскипевшая от обилия каменных рвачей. Рыбки стали выпрыгивать на поверхность, стараясь цапнуть за пятку, а потом нервно заметались на берегу, скатываясь в воду. Наконец-то мне удалось их рассмотреть поближе: уродливые рыбёшки размером с кулак, со змеиной шеей и огромной зубастой, острыми клыками наружу, пастью. Парочку я мстительно прихлопнул, размазав о черную вязкую глину. Ни опыта, ни лута — бесполезные животные.

Потом пришел мой черед рвать когти. Из соседнего затона на шум прискакали магнетические жабы восьмого уровня. Жирные земноводные источали слабую ауру подчинения. Каменные рвачи мигом успокоились и косяком подплыли к берегу, чтобы одновременно выпрыгнуть из воды.

На меня магнетизм жаб тоже почти подействовал. Повис минутный дебаф, намного снизивший скорость передвижения, и моё счастье, что рыбки к жабам были ближе. Пока они глотали рвачей, я унес ноги.

Минута ушла, чтобы отойти метров на двадцать и скрыться из агрозоны жаб-переростков. Сдирая локти в кровь, я полз по вымершей почве через высохший кустарник. Чуть дальше нашел небольшой, но довольно глубокий овражек и затаился там, побеспокоив местных обитателей — кроваво-красных тараканов. Атаковать меня они не стали, скрывшись по щелям.

Еще вчера вечером у меня был четкий план действий, но сегодня... Накатила какая-то безысходная тоска, казалось, что всё тщетно: родители разведутся, я провалю тест на гражданство, перееду в Калийское дно, а никакого успеха в Дисе мне не видать. Слишком сложно прокачиваться без доната, и с каждым уровнем будет ещё сложнее. А ведь я ещё только второго!

Мысли кружились, да ещё и лес давил одним присутствием.

В стороне от меня проплыло по воздуху едкое умертвие одиннадцатого уровня. Из каждой щели в его сочленениях курился зеленовато-черный дымок. Я вжался в ствол дерева, не горя желанием вступить в очередную череду смертей. Скорее всего, бесполезных, так как вряд ли я смогу нанести ему хоть единицу урона.

Так я сидел больше часа, а умертвие периодически появлялось в зоне видимости. К этому времени мне удалось собраться, перестать ныть и жаловаться самому себе на жизнь. Я уже почти поднялся и решил вступить

в бой, чтобы прокачать навыки, как у меня появился новый:

Открыт навык скрытности!

Шанс остаться незамеченным для врагов повышен на 1%.

Текущий уровень навыка: 1.

Продолжайте совершенствовать навык, скрываясь рядом с противниками вашего уровня или выше!

Получены очки опыта за открытие нового навыка: 10.

Очки опыта на текущем уровне (2): 350/900.

О, что-то новенькое! Над мобом появился ещё один индикатор, показывающий мой уровень незаметности. Умертвие что-то простонало и резко остановилось. Индикатор стало заливать красным. Я рухнул на землю. Уровень незаметности замер в шатком равновесии. Умертвие какое-то время буравило черными впадинами глаз то место, где я затаился, а потом молча полетело навстречу.

Недогнивший труп в клочьях бурых одеяний парил над землей, окутанный в клубы исчезающего черного дыма. Капюшон скрывал лицо, если оно было. Ноги оставались невидимы, они словно растворились в воздухе, отсутствуя в этой реальности.

Мой индикатор незаметности исчез, а перед глазами пронеслась строчка уведомления:

Проверка на скрытность провалена! Вы обнаружены Едким умертвием!

Бежать было некуда: я в Мраколесье. Да и какого черта? Я же сам сюда стремился! Резко встав, я сцепил пальцы рук и потянулся вверх, стряхивая оцепенение с мышц. Умертвие приблизилось.

Кулак-молот размазался в воздухе, встречая потустороннюю тварь...

Я промазал, как промахнулся и в следующие несколько раз, слишком велика была разница в уровнях.

А потом умер. Очередной удар выпрямленными костяными пальцами умертвия пронзил мне грудь. Я будто видел, как призрачный моб сжал моё сердце в кулак, нанося огромный критический урон.

Бесконечная череда смертей, возрождений, попыток нанести удар и новых смертей затянулась. *Безоружный бой* и *Устойчивость* повысились на уровень, а *Каменная кожа* длилась теперь три секунды, но всё это не играло никакой роли — ядох так же быстро.

Наверное, именно так и сходят с ума от пыток. Единственным отличием было то, что я мог остановить это в любой момент, просто покинув Дис, и именно это отличие помогало терпеть. А когда свершилось то, ради чего всё затевалось, скопившееся напряжение нашло выход. Я

безумно расхохотался и продолжал ржать, как умалишенный, валяясь на земле под бессильными атаками едкого умертвия.

Вы помечены Чумным мором и избежали смертельного урона!

На вас «Проклятие нежити»: весь получаемый урон сокращается на 100%!

Проклятие будет активно до тех пор, пока вы полностью не восстановите очки жизни.

Улучшен пассивный навык «Метка Чумного мора»: +1.

Шанс получить «Проклятие нежити»: 2%.

Текущий уровень навыка: 2.

Пока я сходил с ума, не в силах успокоиться, моя кожа начала покрываться зеленовато-черными пятнами, а кое-где и вовсе сходить, обнажая плоть. Боль полностью прекратилась, и атаки моба ощущались как легкие касания. Казалось, я полностью потерял чувствительность.

Все удары умертвия теряли силу, стоило им достигнуть моего тела. Осознав это, я снова чуть не расхохотался, но взял себя в руки. Время пошло. Я подобрал выпавшее после первой смерти собственноручно приготовленное чудо кулинарии и съел, стараясь не думать об его происхождении.

Вы съели «Запеченную крысиную требуху нежити».

Получен положительный эффект: +1000% к скорости развития навыков на 1 час!

Я спокойно поднялся и обрушил на умертвие такую серию ударов, что уже ко второй минуте полностью выдохся и потерял темп. Ни один не нанес даже единицы урона, но начало было положено. У меня появился высокоуровневый боевой манекен для прокачки навыков боя, и единственное, о чем я жалел, так это о том, что не имел при себе никакого оружия: дубинку из медвежьей кости я оставил Неду, а меч унесла Виста. Прокачать не только *Безоружный бой* было бы тоже неплохо. Впрочем, у меня впереди вагон времени в Дисе.

Улучшен навык безоружного боя: +1.

Улучшен навык безоружного боя: +1.

Улучшен навык безоружного боя: +1.

Улучшен навык безоружного боя: +1.

После десятого уровня навыка жизнь едкого умертвия медленно поползла вниз. Сначала каждый десятый удар стал достигать цели, снимая по единице здоровья, потом успешные удары всё чаще врезались в костяное тело, а обычный урон стал чередоваться с критами.

На половине опустошенного здоровья умертвия я понял, что сам себе

рою яму. Если моб погибнет, я восстановлюсь достаточно быстро. Проклятие слетит, и мне придется заново сотню раз умирать болезненной смертью в надежде на прок *Метки*. С осознанием этого пришло решение. Бить умертвие я стал реже, а сам начал движение вглубь Мраколесья, чтобы собрать вокруг побольше враждебных мобов.

А когда собрал, мне даже целиться не нужно было — каждый удар достигал цели.

Улучшен навык безоружного боя: +1.

Урон, наносимый без оружия, повышен на 110%.

Точность ударов повышена на 110%.

Текущий уровень навыка: 21.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Улучшен приём «Кулак-молот»: +1.

Стоимость использования: 2 очка маны.

Наносит 1150% от обычного урона.

Игнорирует 20% брони.

Нанесите визит к мастеру безоружного боя, чтобы изучить новые доступные приемы!

К вечеру меня пыталась достать чуть ли не половина мобов этой части леса. Здесь были и огромные пауки, и черные крысы, и зловонные трупы, и другие умертвия, и даже один *рарный* проклятый медведь с ребрами наружу. Вся эта братия, активно мешая друг другу, навалилась на меня: кусала, грызла, царапала, пыталась разорвать на части, погружала в кислотный туман, окутывала паутиной и плевалась ядом. И если сразу после активации проклятия нежити боль чувствоваться перестала, то с нарастанием полученного урона она стала расти. Размышлять о причинах времени не было, но позже я решил, что это какой-то скрытый негативный эффект навыка.

Впрочем, вскоре непрекращающаяся боль стала такой привычной, что я перестал что-либо чувствовать...

Только усталость накапливалась. Пару раз я просто садился на землю, заваленный кучей-малой монстров, и отдыхал. Дождался, пока обнулится индикатор усталости, а потом вставал и продолжал методично выкашивать их ряды. Бой без оружия повысился до тридцатого уровня, прокачав мою точность настолько, что каждая атака по превосходящим уровнями мобам стала достигать цели.

Мана восстановилась до двух очков, и я тут же жахнул *Молотом*,

дробя вражеский череп. Раздался хруст.

Вы нанесли критический урон Зловонному трупу: 84!

Зловонный труп мертв.

Получены очки опыта: 64.

Очки опыта на текущем уровне (2): 817/900.

Мертвяк тринадцатого уровня рухнул бесформенной кучей, и мне пришлось отойти на несколько шагов в сторону. Тела убитых мобов не исчезали, а валялись вокруг в ожидании, когда я соберу с них лут. Опыт лился рекой, и меня тормозило только постоянное отсутствие маны. В бою она регенерирует очень медленно, и я не мог использовать *Молот* так часто, как мне бы хотелось. А обычные удары отнимали всего по две-три единицы.

С собранной кучей мобов разбирался почти до полуночи. В горячке боя не чувствовал ни голода, ни жажды, но удары наносил всё реже. Шкала усталости не вылезала из красной зоны, и приходилось делать частые перерывы. Странно, конечно, что моё проклятое тело «уставало», но я не стал заморачиваться и просто принял это как данность.

Вы подняли уровень — 3!

Доступно 5 свободных очков характеристик!

Третий уровень апнулся буднично, между очередным зловонным трупом и проклятым медведем-рарником. Я переживал, что очки жизни восстановятся и проклятие нежити слетит, но этого почему-то не произошло. Зато полностью восполнилась мана. Я вкинул пять очков в интеллект, почти удвоив объем маны, и стал использовать *Молот* чаще.

Когда мобов осталось штук пять, я получил достижение:

Разблокировано достижение «Я в огне! — 3»

Одержите победу над 60 противниками, пятикратно превосходящими вас по уровню.

Вот почему такие, как вы, — угроза миру! Боимся даже представить, что будет дальше! Дружеский совет: держите информацию о вашем персонаже в тайне, воспользовавшись настройками приватности профиля.

Награда: +100 очков жизни.

Откладывать настройки приватности я не стал, полностью скрыв всю информацию. Теперь остальным были доступны только сведения об имени и текущем уровне. Индикаторы здоровья и маны отображали другим только процентную шкалу.

К моменту, когда передо мной остался только один моб, я прекратил драться и пошел собирать лут. Черная крыса с перекошенной моим

хлестким ударом мордой и перебитой лапой заковыляла за мной, пытаясь укусить. Убивать её я не стал, чтобы не слетело проклятие.

Лут был богатым. Зачарованный прах мертвецов по пять серебра занял целый слот. Ещё один пошел на клубки паутины черных пауков для портных — почти золотой за стак, а третий — на их железы, используемые как алхимический ингредиент. Эти стоили не меньше.

Из-за ограниченности грузоподъемности и места из сумки пришлось выкинуть обычные серые и белые шмотки. К сожалению, надеть на себя ничего не мог: требовался хотя бы пятый уровень. Ещё три слота ушло на зеленку: штаны, сапоги и куртка с бонусами на силу, ловкость и выносливость. Последние два заняли редкие синие вещи.

Я только увидел их, как моё сердце забилося, и откуда-то из подсознания вынырнул хомяк, не своим голосом истошно вопящий, что надо немедленно делать ноги и бежать в город, чтобы затарить лут поглубже в личный сундук. И я с ним полностью согласился! И оружие, и ботинки были великолепны:

Скелетная дубина

Редкое

Одноручное дробящее оружие.

Урон: 24-36.

Прочность: 80 / 80.

Возможный эффект при попадании: поражает противника трупным ядом, наносящим 7-9 единиц урона.

Требуется уровень: 15.

Цена продажи: 29 золотых монет.

Шанс потерять после смерти снижен на 50%.

Рысьи лапы

Редкое

Кожаный доспех.

Броня: 5.

+7 к ловкости.

+7 к интеллекту.

+7 к выносливости.

Прочность: 100 / 100.

Требуется уровень: 10.

Цена продажи: 8 золотых монет, 94 серебряные монеты.

Шанс потерять после смерти снижен на 50%.

Оглянувшись, отметил, что тела убитых мобов исчезли, так как я забрал с них лут. Рядом бесилась только огромная черная крыса. Она

вцепилась мне в икру и мотала головой, пытаясь урвать хотя бы кусок плоти. Я дал ей по носу. С пару секунд та трясла головой, приходя в себя после кританувшего *Молота*.

Вдали вдруг раздались чьи-то шаги и треск ломаемых веток. Посмотрев в ту сторону, увидел, что через чащу леса ломится группа людей. Только этого не хватало!

Ш-ш-шу-ух! Пространство вокруг осветилось, и в бок крысы врезался файрбол. Огонь разлился по шкурке, крыса завизжала от боли. Запахло паленой шерстью.

— Беги, Скиф! Беги, идиот! — раздался крик Тиссы.

«Дементоры» неслись к нам: ко мне и моей черной крысе. Инфект с Бомбовозом на бегу расчехляли клинки, за ними бежал Краулер, кастующий новый файрбол, а следом Тисса, окутанная сиянием ауры жрицы Нергала Лучезарного.

Я ощутил исходящий от меня тлетворный сладковатый запах, оценил язвы и гноящиеся нарывы по телу...

И побежал в противоположную от одноклассников сторону.

Глава 17. Крушитель

Я в потемках бежал по ночному лесу, обливаясь холодным потом. Полная регенерация должна была занять семнадцать минут, а до этого времени мне нельзя попадаться «дементорам» на глаза. Иначе всё зря — расколют, идентифицируют как «угрозу» и грохнут. Да с какой радостью!

Потенциальная угроза L-класса — это вам не какой-то жалкий некромантишка Z-класса с потенциалом Y. За ликвидацию такой единицы Эду и компании отсыпят столько плюшек, сколько им только в мечтах могло привидеться. А догнать они меня могли легко, под таким-то бафом жрицы на скорость передвижения. Надеюсь, их что-то задержало.

Мимо пролетали стволы мертвых деревьев, а их сухие ветки обдирали кожу. Наконец, я добежал до знакомого овражка с красными тараканами и залег там. На моё счастье по дороге не сагрился ни один моб, и здоровье постепенно регенерировало: 72%... 81%... 97%...

Сердце, грозившее вырваться из груди, успокоилось. Я даже рискнул высунуться и тут же нырнул назад — «дементоры»! Но меня заметили. Кровь забурилась, в реальном теле адреналин впрыскивался литрами. 100%!

«Проклятие нежити» снято.

За считанные биения ретивого сердца моё тело преобразилось. Язвы и гнойники исчезли, мышцы налились кровью, и плоть затянулась в чистую здоровую кожу.

— Скиф? — на краю оврага появился Эд. — Прячешься?

За его спиной появились остальные. Тисса покачала головой, Инфект ухмыльнулся, а Бомбовоз, опустив тяжелый щит на землю, облокотился об него и спросил:

— Шеппард, ты идиот? Ты чего в Мраколесье поперся?

— Да, мне тоже очень интересно, — сказала Тисса. — Когда ты спрашивал, где покачаться, я и не представляла, что ты не придумаешь ничего лучше, чем объявиться здесь!

Я встал и полез вверх. Эд протянул руку, крепко схватил мою и помог выбраться.

— Спасибо.

Краулер кивнул, не отводя глаз. Он ждал ответа.

Я отряхнулся от налипшей глины и посмотрел на себя со стороны: в одних трусах, безоружный, третьего уровня... Они правы, я выгляжу как слабоумный.

— Качался у Тремители с той стороны, — спокойно начал объяснять я. — На меня напали ганкеры, я побежал. Свалился в реку, и меня вынесло на берег с этой стороны. Подумал, что ничего не потеряю, если осмотрюсь, и зашел в лес.

— Как тебя только рвачи не разодрали? — удивился Бомбовоз.

— Что ещё за рвачи? — спросил я.

— Не попались? Тебе крупно повезло, Шеппард. Это такие мелкие рыбки типа пираний, сгрызают влет!

— Значит, мне повезло. И потом повезло ещё раз. Я увидел издалека какого-то босса — огромного волка...

— Крушитель, — кивнул Эд. — Откуда ты его видел?

— Да вот прям из этого оврага. Он ушел, а я отсиделся тут. Потом прогулялся по лесу, получил навык скрытности и решил, что это отличное место, чтобы его прокачать. Ползал тут вокруг, в общем, пока на крысу не нарвался.

— Понятно. И что ты намерен делать дальше?

— Надо вернуться в город. Вы туда?

— Нет, Скиф, мы ищем Крушителя.

Я посмотрел на Тиссу, она сделала легкий кивок. Ага, значит, помирились и всё-таки решили попробовать ещё раз, уже без вагонов.

— Дался он вам?

— Новый босс, — нехотя пояснил Эд. — Хотим получить «Первое убийство».

— Достижение? Ясно. Ладно, спасибо, что выручили. Я пошел. Увидимся в школе.

И направился к реке, но не дошел даже до берега, как меня окликнул Краулер:

— Эй, Скиф! Ты страдаешь фигней! Просто умри и окажешься дома, на родном кладбище. Терять тебе нечего, ведь так?

— Терять нечего... — согласился я. — Но попробую дойти своим ходом.

Ох, бездна! Там же каменные рвачи! Ё-моё, да ведь они тупо сгрызут меня на глазах у «дементоров», и те увидят, что я возрождаюсь там же! А сколько добра у меня в сумке! Бездна!

— Точно? — ухмыльнулся Эд.

Его ладонь вспыхнула. Искра огня, зародившаяся в кулаке, набирала объем и наливалась плазмой фэйрбола.

— А то могу помочь! Это будет не больно... наверное.

Он рассмеялся и приподнял руку, раскрывая ладонь.

У меня перед глазами пронеслись картины: с меня высыпается синий лут, я возрождаюсь, ширятся в удивлении восторженные глаза Тиссы, и Эд складывает два и два и получает убедительные доказательства, что со мной что-то не так...

— Стой! Не надо убивать, я не хочу.

— Алекс, в чем смысл? — спросила Тисса. — Ты всё равно не выживешь, река кишит рвачами, только посмотри туда.

Непроизвольно оглянувшись, я увидел, как бурлит поверхность воды. Среди зубастых рыбок поднялся настоящий ажиотаж. Они видели нас и возбуждённо выпрыгивали из воды, расстилая красную ковровую дорожку.

Я вздрогнул, вспомнив, каково это, когда тебя рвут сотни зубастых пастей одновременно. Ощущение, что натирают на терке — аж мурашки пошли по коже. Но и давать себя убивать нельзя — спалюсь.

— Я сказал «нет»!

— Нет?

— Нет. Что в этом слове тебе непонятно, Родригез?

Эд не стал, как обычно, уточнять, что мы в Дисе, а он — Краулер. Вместо этого он помолчал, что-то обдумывая, а потом подошел ближе. Файрбола в его руке не было, он отменил каст.

— Что-то не сходится, Скиф. Я знаю, что ты умник и везде ищешь выгоду. Тебе выгодно, чтобы я тебя убил, — ты сэкономишь кучу времени, ничего не теряя. Опыт не отнимется, шмоток на тебе нет. Ко всему, ещё и зубов рвачей избежишь. Это я потеряю единицу репы с городом, то есть в минусе я. Но предлагаю тебе дружескую услугу, а ты отказываешься? Это странно.

— Ты садист? Пироманьяк? Ты пробовал сжечь себя?

— Пиро... что? — нахмурился Эд. — Огонь? А что огонь? Ты умрешь сразу, ведь тыдохлый, и мой файрбол сделает всё в доли секунды. А рвачи будут убивать долго... Но ты отказываешься! И это не просто так...

— Да что ты к нему привязался, Краулер? — к нам подошла Тисса. — Может, у него боязнь огня? Да, Алекс? У тебя пиромания? Хочешь, я тебя убью? Магия света и всё такое. *Дланью Нергала* могу прихлопнуть... Бах! И готово!

Видя оживляж, подгребли и Малик с Хангом. Варианты моего убийства посыпались один другого хлеще:

— Может, голову срубить? Скиф, ты даже ничего не почувствуешь!

— Слушай его, ага! Давай я? Могу просто горло перерезать, — подал голос Инфект. — Или загнать тебя сначала в стан, это обезболит!

— *Стрелой света* в глаз!

— Лучше *Огненную стену*! Чтобы не передумал и не сбежал!

«Дементоры» увлеклись обсуждением и ржали над каждым предложением. Бомбовоз так смеялся, что свалился в овраг, потянув за собой Инфекта. Это вызвало новый взрыв хохота. Что за балбесы? Ладно, парни, но у Тиссы вообще слезы из глаз, так ей смешно!

Нафиг этих придурков! Лучшего момента, чтобы просто выйти из игры, не придумать. Я открыл командное меню и потянулся взглядом к кнопке выхода.

Невозможно выйти из «Дисгардиума», находясь в режиме боя.

Покиньте его, чтобы выйти из мира, или активируйте экстренный выход, воспользовавшись командой капсулы погружения или командой в интерфейсе. Вам засчитается поражение в бою, а персонаж будет считаться погибшим!

Пока я растерянно вчитывался в сообщение, смех разом затих. Эд заорал:

— Крушитель здесь! Бом, забирай! Тисса, баф! Потом весь хил на танка! Инф, пыль!

Но и без его команд слаженная группа знала, что кому делать. Разве что Бомбовоз задержался, вылезая из оврага. Из-за этого всё пошло не по плану Краулера.

Чудовищный черный волк схватил ближайшего к нему. Это была Тисса. Безвольной куклой она замерла в его пасти. Крушитель мотал головой, выбивая из жрицы десятки процентов жизни.

Ее выручил Инфект. Смуглый вор-разбойник использовал классовую способность, метнув горсть зачарованной пыли в глаза босса. Оттуда потекла кровь. Крушитель разжал челюсти и, как собака, поскуливая, начал тереть передними лапами морду.

Отбежав за спины товарищей, Тисса вылечила себя и бафнула группу. Фигуры «дементоров» окутались вспышками света, а у их ников появились иконки регенерации, щита света и бонуса к скорости передвижения.

Бомбовоз в это время уже стоял у морды босса и, прикрывшись щитом, активно работал мечом, генерируя агро. Сбоку от Крушителя примостился Инфект и изображал дырокол в режиме швейной машинки. Его кинжалы мелькали в воздухе, роняя капли нанесенного яда. Краулер запускал файрболы разных видов — от быстрых и частых болтов до тлеющих дотом воспламеняющих ядер.

Всё это произошло так быстро, что я продолжал глазеть, не сходя с места и совсем забыв, чего хотел. А хотел я сбежать, и это был наилучший момент для этого, но почему-то не стал.

То, как красиво и четко работали мои одноклассники, завораживало, и я продолжал наблюдать. Особенно впечатляла Мелисса Шефер: сосредоточено кастовала заклинания, подлечивая Бомбовоза, подхиливая Инфекта, если тот попадал под *Размах* — абилку босса, цепляющую всех милишников. А ещё между делом она успевала наносить урон *Дланью Нергала*...

«Дементоры» сняли с него не меньше половины здоровья. Волк завыл, призывая стаю. Рядом с ним в воздухе материализовались пять элитных волков тринадцатого уровня.

— Забираю! — крикнул Ханг.

Генерируя агро, воин воткнул меч в землю, и от этого места прошла вибрация, отнявшая очки жизни даже у меня. Все mobs накнулись на него. Тисса стиснула губы и сосредоточилась только на танке — от её вытянутой руки к Хангу протянулся целебный зеленый разряд.

— Фокус на огонь! — скомандовал Эд.

Таким я его видел впервые. Спокойный, уверенный, знающий, что делает и что надо предпринять дальше. Он воткнул огненный болт в шерсть одного из призванных волков, и тот загорелся. Инфект с Бомбовозом переключились на него и вынесли в несколько секунд.

— Следующий! — объявил Эд, кидая фэйрбол.

Таким манером они зачистили всех аддов и снова переключились на вожака стаи. Его очки жизни уверенно поползли вниз.

В этот момент меня заметила Тисса, глотающая зелье маны. Отбросив пустой пузырек, она закричала:

— Алекс! Идиот! Беги отсюда нафиг! Беги...

И я побежал. Мы все побежали, потому что Крушитель страшно завыл. Нас всех поразил «Страх», очередная способность босса, и хоть разум всё осознавал, тело панически перебирало ногами, унося меня подальше от волка. Я полностью потерял над собой контроль: не мог ни сказать что-либо, ни управлять движением. Рот был разинут в истошном крике, волосы встали дыбом... Где-то рядом вопили от страха Инфект с Тиссой, а Эда вообще занесло, и он свалился в овраг.

За десять долгих секунд действия абилки босса я успел по колено забежать в воду. Рвачи были тут как тут и ухитрились снести мне треть здоровья — полсотни хитпоинтов, на всякий случай. Высоко поднимая ноги, я выбежал из реки, и моим глазам предстала печальная картина.

Без хила Тиссы Крушитель пережевывал Бомбовоза до летального исхода. Труп танка остался лежать там же и не пропадал. Видимо, Ханг надеялся, что жрица его воскресит, и не «вставал».

Волк прыгнул в овраг — оттуда раздался и быстро оборвался вопль Краулера. Тряпки мага — это не латные доспехи воина. Защиты никакой.

Следующей легла Тисса. Волк расчертил её грудь массивными когтями и сделал «Размах». Тиссу разрубило пополам.

Инфект попробовал уйти в исчезновение, окружив себя дымовой завесой, но не учел, что от волка с его чутьем там не спрячешься. Крушитель выгрыз его из невидимости и, придерживая лапой, пастью оторвал голову. Потом он посмотрел на меня.

Ни на что не надеясь, я активировал *Каменную кожу* и приготовился использовать *Молот*. Смысла бежать не было, а так, может, хоть раз удастся треснуть в эту жуткую оскаленную морду.

Через мгновение босс прыгнул. Его туша оказалась рядом, он повалил меня лобастой башкой на землю, кошмарные клыки схватили за голову, а челюсти стиснулись. Индикатор здоровья мгновенно опустошился. Возродился я сразу, но тут же снова умер.

На это раз хватило четырех смертей...

Вы помечены Чумным мором и избежали смертельного урона!

На вас «Проклятие нежити»: весь получаемый урон сокращается на 100%!

Проклятие будет активно до тех пор, пока вы полностью не восстановите очки жизни.

Улучшен пассивный навык «Метка Чумного мора»: +1.

Шанс получить «Проклятие нежити»: 3%.

Текущий уровень навыка: 3.

Я ухмыльнулся и, выбивая *Молотом* клык Крушителю, успел подумать, что где-то на кладбище Тристада сейчас удивленно крутит головой Эд Краулер, пытаясь понять, где его лузер-одноклассник, проклятый умник Алекс Шеппард.

Глава 18. Право посланника

Тренькнуло уведомление о новом сообщении. В углу поля зрения замигала иконка Тиссы.

Игрок Тисса (Мелисса Шефер) хочет добавить вас в друзья. Принять?

Вы можете выставить настройки приватности, чтобы определить степень доступности информации о персонаже вашим друзьям.

Сначала я выставил их на максимум, запретив отображать даже мой онлайн-статус и местоположение на карте, и только потом принял дружбу. Всё это время я пытался отпихнуть волчару ногами, но тщетно, весил тот около тонны, а силы во мне — две единицы. Зловонная слюна заливала лицо, когда он, глухо рыча, грыз меня, как косточку. Запах псины забил всё вокруг, и, взбешенный, я сам его укусил.

Волк прижал меня лапой к земле, стиснул голову в зубах и закрутил башкой, пытаюсь оторвать. Шея не поддавалась, урон по мне не проходил, но и сдвинуться я не мог. Так что я молотил кулаками наудачу, не забывая по откату врубить *Молот*. Специальная способность отнимала намного меньше здоровья, чем у рядовых мобов, даже критику, а обычные удары почти не пробивали толстую шкуру босса.

Вы нанесли урон Крушителю: 19.

Тисса написала в личку, интересуясь, куда я пропал. Я ответил, что бегу по лесу от Крушителя. Тогда она предупредила, что они переодеваются в запасной комплект шмоток и будут минут через сорок. Кое-что с них выпало, и Краулер рвет и мечет, лишившись своего эпического плаща. Шанс на то был всего-то десять процентов, но прокнуло!

Я написал, что они могут не торопиться: мол, залез на дерево, волк пытается меня достать, а их драгоценные шмоточки валяются там, где их бросили, включая эпик Краулера. Тисса ответила большим приветом от Эда, в котором содержалось больше угроз, чем чего-то осмысленного. Но я его понимал. Вернее, теперь понимал. Эпик — это эпик. Если придурок Утёс за синьку, причем низкоуровневую, на дерьмо исходит, то что говорить о фиолетовом шмоте? Шанс получить такой в песочнице чуть меньше, чем нулевой.

Вы нанесли урон Крушителю: 1.

Промах!

Промах!

Вы нанесли урон Крушителю: 14.

Промах!

Промах

Промах!

Вы нанесли урон Крушителю: 2.

Промах!

Так проходил наш бой с боссом. Он не фирял, не призывал стаю, просто методично грыз меня, рычал и пытался перекусить. Подумал, что хорошо, что он не управляется человеком, как Дарго. Иначе понял бы, что что-то не так, и... свалил? Написал в техподдержку? Ха-ха.

Посмеиваясь, я продолжал работать кулаками, и шкала жизни волка неумолимо ползла вниз. Минут через десять здоровья у него осталось совсем ничего.

На десятых долях последнего процента жизни он заскулил и вскочил, потеряв ко мне интерес. Глаза залила волчья слюна, лунный свет заслонили деревья, и то, что вдруг остался на полянке один, я понял не сразу. Но поняв, резво вскочил на ноги. Э нет, дорогой, не уйдешь!

Крушитель полз через кустарник, подволакивая задние лапы. Перед ним стояло дерево, а он как ослеп, тычась лобастой мордой в ствол. На мгновение он напомнил мне Эйты в форме немецкой овчарки с севшим аккумулятором, и я его пожалел. Всесильный и ранее непобежденный король леса вынужден уносить ноги от нуба третьего уровня.

Но мне стоило поторопиться. Режим боя был всё ещё активен, а до появления «дементоров» мне надо было или освободиться от проклятия, или скрыться отсюда подальше, я пока не решил.

Я обошел волка и схватил его за лохматую грозную морду. Он сделал вялую попытку освободиться, огромные слезящиеся глаза прищурились, язык безвольно свесился из пасти. Он поднял лапу и положил мне на грудь. Колоссальный коготь оставил царапину, снимая лоскуты кожи и отслаивающегося мяса, но то был не урон, а внешние эффекты гниения моего тела. Коготь зацепился за ребро и застрял. Кость не ломалась, но мои ноги подогнулись под весом лапы. И тогда он лизнул меня в лицо. Что?

Я кивнул, погладил волка за ухом... и врезал в черный мокрый нос размером с тарелку *Молотом*. Обзор завалило системными сообщениями. Но прежде, чем читать, я залез в сумку, выгреб оттуда пару самых дешевых зеленек и скинул их на землю, освободив слоты для добычи с босса.

Вы нанесли критический урон Крушителю: 47!

Крушитель мертв.

Получены очки опыта: 500.

Очки опыта на текущем уровне (4): 310/2100.

Вы подняли уровень — 4!

Доступно 5 свободных очков характеристик!

Разблокировано достижение «Первое убийство: Крушитель»!

Вы первым в песочнице одолели локального босса 15 уровня — Крушителя! Этот исполинский волк, вожак стаи Мраколесья, в детстве подвергся воздействию дыхания Спящего бога. Спустя время его рассудок помутился, и он разорвал всех членов стаи, не исключая собственных детенышей. Это дало ему новые силы: умение призывать членов своей бывшей стаи и жуткий вой, ужасающих всех врагов.

Своими действиями вы упокоили Крушителя навсегда. Он погиб окончательной смертью, но перед полным развоплощением непредумышленно успел передать вам толику своей силы.

Награда: активный навык «Жуткий вой».

Жуткий вой

Активный навык.

Текущий уровень навыка: 1.

Вы воете, нагоняя страх на ваших врагов. Кровь леденеет в их жилах, душа уходит в пятки, а волосы встают дыбом, когда они панически бегут прочь.

Навык воздействуют на всех противников, однако, чем выше вашего их уровень, тем больше шансов игнорировать воздействие.

Срок действия: 10 секунд.

Радиус действия: 10 метров.

Слава герою!

Желаете обнародовать своё имя? Это даст +100 очков к репутации с городом Тристадом и +5 очков к известности.

Нет! Как бы мне ни хотелось легкой репы с городом, но лишнее внимание? Нафиг-нафиг. Я отказался от почетной привилегии.

Глобальное уведомление по всей песочнице!

Игрок, пожелавший остаться неизвестным, совершил в Мраколесье первое убийство локального босса **Крушителя**! Жители и гости Тристада! Приветствуйте **игрока, пожелавшего остаться неизвестным**! Слава герою! Слава **игроку, пожелавшему остаться неизвестным**!

Секунды не прошло, как мне посыпались предложения о дружбе от Краулера, Бомбовоза и Инфекта. От Тиссы валились сообщения:

— Что за фигня?

— Как?

— Скажи, что это не ты!

— Хотя нет, лучше, ты!

— Мы скоро будем!

Я принял дружбу с парнями, и к противоречивым посланиям девушки прибавились прямолинейные от них:

— Что выпало? — написал Краулер. — Скиф, сука, какого хрена?

— Лут наш! — безапелляционно твердил Бомбовоз, ласково угрожая карами. — Шепард, придушу! Башку снесу! В школе в унитазе утоплю! Размажу!

— Стоп! — снова Краулер. — Скиф, твою мать, как?

— Ничего не делай! Жди нас! Береги плащ! Собери лут и спрячься! Беги оттуда! Никуда не ходи! Лучше сам сдохни! Эпик? Эпик! Да ответь ты! Шею сверну!

Читая эти очень разные команды, я представил, что творилось среди «дементоров». Общим было одно: ребята даже не думали, что у меня может быть своё мнение. Им казалось, что преимущество в уровнях дает им право приказывать мне. Это очень похоже на то, что происходит в реальном мире с его статусами гражданства.

Что ж, они поймут, что ошибались. Не то чтобы мне хотелось присвоить себе всю добычу, но говорить со мной в таком тоне? Стоило проявить хотя бы немного уважения. Всё-таки герой! Первое убийство! Я саркастически улыбнулся, но потом заспешил, так как оставаться на месте было нельзя — из-за деревьев тускло засветились два зелёных глаза, и, честно говоря, я не был уверен, чего ждать от их владельца.

Очки характеристик с повышения уровня пошли в выносливость и силу. Сделал я это на ходу, поднимаясь вверх по реке и игнорируя все, что писали Эд и компания. Ответил только Тиссе: «Ваши шмотки и лут с босса не трогал. Там зелень. Здесь беспокойно, пришлось уйти».

До истечения проклятия оставалось минуты три, когда я прыгнул в реку и размашистыми гребками поплыл на другой берег, не обращая внимания на перевозбуждившихся каменных рвачей. Мне открылся навык плавания, и, видимо, это помогло достичь берега быстрее.

Дальше мне следовало быть очень осторожным. Проклятие нежити ушло, а то, что лежало в моей сумке, заставляло избегать любых драк. Так что я осторожно полз, до рези в глазах вглядываясь в темноту и избегая любых мобов, чем прокачал *Скрытность* и *Ночное зрение* на три пункта каждый.

Выбравшись из леса, я увидел огни Тристада. Городскую стену патрулировали стражники с факелами. Цель была близка. Я подумал, что

войду в город и спокойно выдохну, когда скину добро в сундук. А скидывать было что: помимо синьки с вырезанных трех десятков монстров в сумке таился лут с Крушителя.

Медальон с портретом девушки

Уникальный квестовый предмет.

Этот потускневший бронзовый медальон смят, будто его пережевали чьи-то мощные челюсти. Внутри хранится портрет молодой девушки, несколько лет назад жившей в Тристаде. Она улыбается, но тот, кто её любил, вряд ли сможет вспомнить её облик.

Найдите того, кому памятен этот медальон.

Предмет квестовый, но никакой информации о наградах не содержит, а самого задания у меня не появилось. Но весь мой теоретический опыт говорил, что уникальный квестовый предмет, поднятый с босса, — это не отобрать пять украденных подсвечников у кобольдов за медяк и единицу опыта. В общем, отдавать этот медальон кому бы то ни было я не собирался.

Ну, а за то, что заняло последнюю ячейку в моей сумке, любой игрок песочницы отдал бы душу.

Свисток призыва

Легендарное

Уникальный предмет.

Однократное использование.

*При активации навсегда дает владельцу возможность призывать ездовое животное — **легендарного призрачного волка**.*

Требуется уровень: 40.

Дорога, ведущая в город, была пустынна. Как бы игроки ни любили играть, мы все, те, кто в песочнице, учимся в школе. А ночь перед будним днем — не лучшее время, чтобы проводить его в Дисе. Не более трех пропусков за семестр, штрафные баллы на гражданских тестах при неудовлетворительных оценках. Пока ты школьник, выбрать несложно: Дис никуда не денется, а шанс хорошо окончить школу дается лишь один раз в жизни.

Убедившись, что путь открыт, я быстро пошел к городским воротам. Оставалось метров пятьдесят, когда раздался сигнал тревоги — враг близко! Я кинул взгляд на мини-карту: красные точки Утёса, Висты и Рашидоса приближались ко мне с трех сторон, отрезая все пути к городу.

Бездна! Я заметался, но быстро взял себя в руки. Шмотки? Это всего лишь единицы информации. На двадцатом уровне я на них даже не посмотрю, вырасту. Да, жаль маунта, но может, удастся откупиться одной

синевой? Лучше потерять её, чем выдать себя как «угрозу».

Утёс подошел ближе и миролюбиво поднял руки. По бокам от меня встали с оружием наизготовку его шестерки.

— Скиф, дружище! Я скучал! Долго же мы тебя ждали! Весь город облазили! Вчера, сегодня... Пришлось даже связаться с твоими родителями, чтобы убедиться, что ты в Дисе! — воин расхохотался. — Не удивляйся, что у тебя появился новый друг Тобиас. Мало ли, вдруг мамочка спросит тебя обо мне...

— Кончай его, Тоби! — выкрикнула Виста. Откуда в ней такая кровожадность? Из-за того порванного платья? Или вошла во вкус легких денег?

— Угомонись, подружка, — недовольно посмотрел на неё Утёс. — Чего ради нам его убивать сразу? Чтобы потом ловить по всей песочнице? Он сам отдаст то, что нам нужно, так ведь, Скифи?

— Конечно, Утёс, — я кивнул. — Ты выиграл. Я всё осознал. Умирать очень больно. Я два дня просидел в лесу, лишь бы не встречаться с тобой, но, как видишь, это всё равно произошло. Так что к чему мне рыпаться? Предлагаю всем вместе пройти к таверне. Я вытащу из сундука синий пояс и отдам его вам.

— Хороший мальчик, — сказал воин. Его губы растянулись в улыбке, но глаза не улыбались. Он вытянул меч и пару раз со свистом разрезал им воздух. — Не сочти за грубость, но просто в качестве компенсации. За то, что заставил нас ждать. Встретимся у таверны...

Он замахнулся мечом.

Глава 19. Ганкеры и «дементоры»

Мириады звезд освещали пустырь за городской стеной. Нелегальные торговцы ушли, и никого, кто мог бы прийти на помощь, я не заметил.

Если Утёс думал, что моё согласие отдать редкий *Пояс из искаженной чешуи* автоматически значило, что я погибну от его рук без сопротивления, то он заблуждался. Более того, теперь полностью пропал смысл вообще что-либо ему отдавать.

Не захотел по-хорошему, будем по-плохому. Все эти мысли пронеслись в одно мгновение, пока я тянулся взглядом к активации *Жуткого воя*. Одновременно я сместился в сторону Висты, уклоняясь от рассекающего воздух меча Утёса. Волчий вой огласил окрестности от городских стен до опушки леса, но был он, мягко говоря, невнушающим.

Утёс вздрогнул, у Рашидоса недоуменно отвисла челюсть, и только на Висту навык подействовал как надо. Девчонка завизжала и в панике рванула с места, открывая мне путь. Я дал деру...

...но не учел, что противник — воин. Он *чарджнулся* мне наперерез. Мощное тело в доспехах врезалось, откидывая меня на несколько метров и снимая четверть здоровья. Кувырком я откатился в сторону и вскочил на ноги. На меня уже летел, замахнувшись палицей, Рашидос. Но за миг до удара я успел покрыться *Каменной кожей* и выставить руку, защищаясь. Другой — нанес удар *Кулаком-молотом*.

Вы нанесли урон игроку Рашидосу (Олег Дмитрик): 61.

Навык проигнорировал часть его показателя брони, в кольчуге парня появилась вмятина, а сам он пошатнулся. К сожалению, отнялось у него меньше десяти процентов — мне стоило срочно начать наращивать силу. Я воспользовался заминкой и побежал по дуге в сторону городских ворот.

Полусекундный всхлип разрезаемого воздуха стал предвестником нового *Чарджа*. Ещё минус четверть жизни — и я снова валяюсь на земле. Вопли Висты отдалились, но пара других ганкеров оказалась рядом, стоило мне подняться на ноги. Один сзади, другой прямо передо мной.

— Ты достал! Стой ровно! — приказал воин, готовясь к атаке. — Я тебя штрафую...

— Ты его не тронешь, — к нам приблизился Краулер. Его эпический красный плащ красиво развевался, хотя было безветренно. — Он с нами.

Мы все трое — я, Утёс и Рашидос — удивленно повернули головы к Эду. За ним стояли остальные «дементоры»: Ханг скалился, Малик

демонстративно ушел в незаметность, Тисса хмурилась и грела в руке световой пучок *Длани Нергала*.

— Какого хрена, Краулер? С каких пор ты стал принимать в «Дементоры» нубов?

— С тех самых, как мы выкинули из клана всех придурков, придурок, — сказала Тисса.

— Что-то по нему не видно, что он «дементор», — недоверчиво хмыкнул Утёс. — Вы что, даже приодеть его не могли? И значка клана нет...

— Значка клана нет, потому что он скрыл вывод этой информации, дебил! — скалясь, сказал Ханг. — Возомнил себя большим и сильным? Как насчет дуэли? Воин на воина, всё по чесноку!

В ответ на мой недоуменный взгляд Тисса что-то шикнула. Я еле заметно кивнул — разберемся потом. В десятке шагов замерла Виста. Она чего-то стеснялась и не подходила. «Исчезни!» — одними губами бросила ей жрица Нергала, и девчонки и след простыл. Она вообще вышла из Диса.

— Нашел дурака, — проворчал Утёс. — Ты на три уровня выше, у тебя уже *Сокрушение* есть стопудово. И эквип лучше!

— Бездна, что за идиот? — воскликнула Тисса. — А то, что Алекс — четвертого и вообще голый, тебя не смущало?

— А что такого? — не понял ганкер. — Он же нуб и жертва, таких надо доить. Вернее, был... — поправился он. — Но он по-любому торчит мне синьку! Этот уговор был ещё до того, как вы его взяли!

— Что ещё за синька? — насторожился Инфект, чей голос раздался из-за плеча Рашидоса, хотя сам он скрывался в незаметности. — С чего бы он просто так решил отдать тебе синьку, если у самого даже хлама нет, и рассекает он по Дису строго в труселях?

— Скиф? — поднял бровь Краулер.

— У меня был выбор: не высовывать носа из города, сдохнуть или отдать синьку. Я её получил в подвалах храма с Проклятого лича. Мне её пока рано носить, хотел приберечь до срока, но этот вот, — я кивнул в сторону Утёса, — заметил и пристал, требуя продать. Я отказал, и тогда они грохнули меня в лесу, пока я там кулинарку прокачивал. Ну и сейчас вот встретили, пришлось уступить.

— Это от них ты убегал? Когда в реку упал? — Эд чуть не поймал меня на нестыковке.

— Нет, от других.

— Всё понятно. Тогда так: все предметы качеством выше необычного переходят в собственность клана, — объявил Краулер ганкерам. — Судьбу

синьки мы решим сами. Свободны, дегенераты!

— Не понял? — Утёс сделал шаг вперед, но к нему подступил Бомбовоз, на голову выше и мощнее.

— Вопросы? — Ханг сплюнул под ноги Тобиаса, стукнул латным кулаком в ладонь, а потом таким же лбом в лоб. Раздался глухой лязг металла. Утёс отступил, и Бомбовоз пожал плечами: — Нет вопросов.

— Это не по понятиям, пацаны, — сказал Рашидос. — Так не делается! У вас будут большие...

Его перебил звук взрезающих кольчугу кинжалов, он задергался. Из рта ганкера высунулось кривое лезвие клинка разбойника, а из тени проявилась рука с другим кинжалом и провела под подбородком. Напарник Утёса рухнул и отправился на перерождение. Малик спрятал оружие, посмотрел на Краулера, кивнул и заграбастал весь лут.

— Да что за беспредел? — заныл Утёс и нервно заозирался. — Шмотки хотя бы верните! Я всё понял, претензий нет, пацаны! Ни к Скифу, ни к вам, ни по синьке.

— Хорошо, — легко согласился Эд. — Хотя раз косо в его сторону посмотришь — ты или твои друзья-неудачники, — всех внесем в КОС-лист. Ты знаешь, нас поддержит половина кланов песочницы — таких шакалов надо сливать до нуля. Хочешь этого?

— Нет, — еле слышно прошептал Утёс.

— Всё, свали с глаз. Тисса, пульни в него *Дланью*, если через пять секунд он ещё будет в радиусе действия абилки...

Шумно топая, воин побежал в город. У ворот его встретил и что-то сказал стражник. Утёс спрятал меч — видимо, у него в Тристаде тоже была плохая репутация.

— Окей, Скиф, а теперь расскажи, что на самом деле случилось на Крушителе, — проводив Утёса взглядом, сказал Эд.

Я готовился к этому. И уже открыл рот, чтобы озвучить заготовленный ответ, как он предупреждающе поднял руку:

— Понимаешь, мы очень хорошо изучили механику Диса. Инфект погиб последним и успел заметить, что у босса осталось жизни больше, чем ты был способен снять. Даже с учетом висящих дотов — горения и ядов, — ты вряд ли смог бы добить его, даже если бы был одет в эпики. Слишком большая разница в уровнях.

— Да, Алекс, скажи правду, — поддержала лидера Тисса. — Ты знаешь, как важен нам был Крушитель. Это был наш шанс взять «Первое убийство», но ты не только его присвоил, но и каким-то образом перевел босса в следующую фазу. И не говори, что не ты взял ачивку! Больше

некому!

— Ачивку взял, но это между нами, — признался я. — А вот насчет следующей фазы... В смысле?

— В прямом, — ответил Краулер. — Когда мы вернулись туда, тело босса исчезло. Мы подобрали ту зелень, что ты решил нам подсунуть под видом лута с Крушителя, но потом пришлось уносить ноги. И знаешь почему? Ты знал и должен был предупредить нас!

— Да о чем я должен был знать? — закричал я, якобы не понимая, хотя уже всё понял.

— Там появился новый Крушитель. Только он теперь не босс, а обычный элитный моб. Каратель. Тот же уровень, почти тот же облик. Вот только он немного... неживой, — Эд истерично расхохотался, но быстро взял себя в руки.

— Да что это значит? Там появился новый босс Каратель, но не босс, а элитник? И его уже кто-то убил? Ну... раз он неживой...

— Он неживой, потому что он стал зомби, Шеппард! — пробасил Ханг. — Огромный волк-зомби, твою мать!

— Пф-ф... — мне пришлось постараться, чтобы достоверно фыркнуть.

Перед смертельным ударом, который я нанес Крушителю, прокнул скрытый эффект *Метки Чумного мора* — система предложила «заразить» жертву. Безумный вожак стаи умирал, уже будучи *заражённым*. Значит, он всё-таки восстал? Никаких уведомлений я не получал, и ничего нового в моём интерфейсе не появилось. Но наведаться ещё раз в Мраколесье и проверить всё-таки стоит: как новый моб ко мне отнесется?

— Парни, Тисса, я свалил оттуда! Откуда мне знать про всякие фазы и прочие заморочки? Я третий день как активно играть начал! Понятия не имею, что там да как!

— Ладно, с этим проехали, — Краулер принял объяснения. — Не иначе, «Сноусторм» опять что-то мутит. Мало нам было прошлогодного прорыва из бездны!

— А Лига гоблинов? Как эти зеленые мартышки умудрились весь криминал под себя подмять? — воскликнул Малик. — У меня брат в большом Дисе за гнома гоняет, в банке работает, так там гоблинский рэкет им всех клиентов расшугал! Вообще ничего не боятся, коротышки! Уже в цвет со столичным мэром ручкаются!

— Там же люди всем правят? — удивился Ханг. — С чего...

— Так, хорош трындеть! — рывкнул Краулер. — Короче, Скиф. Мы тебя обижать не станем, но будем очень разочарованы, если ты не

расскажешь правду. Что-то произошло, когда мы вайпнулись. Что-то, что убило босса. И крайне желательно, чтобы ты показал нам настоящий лут, а не этот хлам. Ханг!

Танк кивнул и вытряхнул из воздуха две зелёные шмотки.

— Ну? Забирай, они твои. А нам верни то, что наше по праву.

— Да с фига ли ваше? — психанул я. Нервы у меня стали совсем ни к черту со всеми событиями последних дней и ночей. — Ты сам сказал: вы вайпнулись. Всё! А я Крушителя забил бы и сам, без вашей помощи!

— Чего? — Краулер аж поперхнулся от такой наглости.

— Что за ересь ты несешь, Скиф?! — спросил Бомбовоз, подобрав челюсть. — Тебя Утес по голове стукнул, что ли?

Тисса молча хватала ртом воздух, но глаза её смеялись. Я понял, что лучший способ скрыть главное — приоткрыть второстепенное. Бездна с ним, авось прокатит.

— Короче, дементоры, давайте так! — я подозвал их ближе. — Я доказываю, что смог бы сам завалить рарника, объясняю, как это произошло, и вы от меня отстаёте. И не претендуете на лут с босса. По рукам?

Краулер насмешливо посмотрел на мою протянутую руку. Ханг пихнул его в плечо:

— Давай!

— Хорошо, Скиф, — Краулер пожал руку, и остальные «дементоры» положили свои поверх. — Заодно объяснишь нам, как взял три уровня меньше чем за три дня.

— Ок. Тогда стойте здесь, я сейчас вернусь.

Они не успели ответить, лишь Инфект недовольно что-то пробурчал, когда я подхватил зелень в руки и побежал в город. Я быстро добрался до таверны, скинул всю ценную добычу в сундук, забив его полностью, а то, что не влезло, убрал в инвентарь. Заодно оделся в холщовые шмотки новичка. Спустя четверть часа я, бомбардируемый сообщениями одноклассников, вернулся.

— Ну и? — нетерпеливо спросил Эд.

— Так... — я поочередно посмотрел на каждого, прикидывая, как будет проще, и указал на Тиссу: — Мелисса, убей меня.

— Не поняла... — протянула девушка. — Убить в смысле насмерть?

— Вот именно. Давай только быстрее, хочу поспать хотя бы три часа перед школой.

— Да долбани ты его уже *Дланью*! — взмолился Инфект. — Тисса!

Пучок сжатого света вспыхнул в её кулаке. Тисса взмахнула рукой, и

меня припечатало. Я чуть ли не по колено ушел в землю, но остался жив, следом меня обожгло равнодушным белым лучом, в грудь воткнулся болт, и я, наконец, умер. Бездна! А магия света не такая уж и добрая!

Фантомная посмертная боль медленно сходила на нет, пока я лежал трупом и смотрел на «дементоров».

— Краулер, сдается мне, что нас обвели вокруг пальца, — воскликнул Ханг.

— Ничего не понимаю, — Краулер потряс головой. — В чем прикол? Он же мог просто не возвращаться и выйти из Диса. К чему эти заморочки со смертью?

— Да выставил нас дебилами похлеще Утёса! — в сердцах закричал Малик.

Тисса присела рядом и, глядя мне в мертвые глаза, спросила:

— Алекс, что происходит? Ты прикалываешься?

Ладно, пора. Я поднялся под изумленные вскрики и повел плечами, снимая эффект затекших мышц после возрождения. Тисса нахмурилась, как обычно, когда чего-то не понимала. Я ответил:

— С вами прикалываться нельзя. Вы люди серьезные, шуток не понимаете. Но если хотите, можете убить меня ещё раз, и будет то же самое.

— Да что за фигня? Как? — спросил Краулер. — И какого чёрта тыдохлый? Почему возродился с неполной жизнью?

— На минуту открою инфу о своих дебафах. Смотрите внимательно... — Шевеля губами, парни медленно считывали описание проклятия Патрика. — Короче, поднимался и бил. Сотни смертей, ребята, сот-ни...

Тисса, прочитав быстрее всех, мечтательно посмотрела в звездное небо. А когда вникли остальные, Эд Родригез «Краулер» со всей дури восторженно хлопнул меня по спине, обнял и приподнял, отрывая мои ноги от земли и крича прямо в ухо:

— Шеппард, твою мать! Да с таким баффом мы в хард-моде рейдовые инсты будем чистить!

— Что? — я на всякий случай отстранился и отошел ближе к городу. — С фига ли это «мы»? Ни о каком «мы» мы не договаривались!

Краулер переглянулся с соклановцами и торжественно объявил:

— Предлагаем тебе вступить в наш клан...

Глава 20. Свои чужие

Сны — отражение реальности, говорил какой-то древний психолог. Те три часа, что мне удалось поспать перед школой, отражали совсем не реальность. Во сне я принимал предложение Краулера и вступал в «Дементоры».

Идея, осенившая Эда, заключалась в следующем. Рейдовые подземелья не перегружались, пока там находился хотя бы один член группы. И этим единственным — выжившим после вайпа — мог быть только я. Встав, я при помощи *Камня возрождения* мог бы воскресить Тиссу. Мне объяснили, что это крайне дорогое ремесленное изделие способно поднять любого погибшего члена группы, лишь бы тот находился в своём теле. А трупом можно лежать до тех пор, пока хотя бы кто-то из членов группы находится в рейдовом инсте.

Чтобы собрать деньги на этот артефакт, «дементоры» опустошили большую часть кланового хранилища. Расчет был на умение Инфекта уходить в незаметность. Выйдя из режима боя, он поднимал бы Тиссу, а жрица Лучезарного в свою очередь использовала бы массовое воскрешение. Отличная идея, если не хочешь бежать всем кланом после вайпа и заново зачищать перегрузившийся инст. Надеюсь при этом, что туда не проник кто-то ещё. Но, увы, высокоуровневые mobs спокойно вытаскивали Инфекта из сумрака и рвали на части. Артефакт не пригодился, но его не стали продавать на аукционе. Приберегли.

Во всей нашей песочнице только одно рейдовое подземелье оставалось не пройденным — недавно возникшее в Олтонских каменоломнях «Зло из глубин». Минимальный уровень, рекомендуемый для прохождения, — восемнадцатый. Таким не владел в песочнице никто. Только полученный шестнадцатый уровень Краулера достигнут почти за два года, а те, кто пришел в песочницу раньше, были принудительно переведены в большой мир Дисгардиума сразу, как им исполнилось шестнадцать. Даже если хотели остаться.

Короче говоря, всё это время «Зло из глубин» зрело, ширилось, захватывая новые территории, и награды за его прохождение могли быть сказочными. Городской совет чуть ли не каждый месяц повышал обещанную премию тем, кто одолеет «Зло»; боссы и mobs внутри росли в уровнях, а вместе с этим качественно улучшался и дроп. А главное, это гарантированные достижения: первое прохождение и первое убийство

финального босса, которого пока никто даже не видел.

В общем, мне приснилось, что я вступил в клан, и мы пошли в Олтонские каменоломни. А там я не умер, подвергшись проклятию нежити, и в тот же день охоту на меня объявил не только собственный клан, но и вообще вся песочница, включая пьянчугу Патрика. Во сне они гнались за мной по Тристаду с вилами и факелами наперевес, догнали, схватили, а перед тем, как изгнать из Диса, первый советник Уайтекер торжественно объявил:

— Нежить должна лежать в могиле!

И Патрик кивал, приговаривая: «Проклятая нежить! Могла бы найти медяшечку дяде Патрику!»

Проснулся я настолько разбитый, что малодушно хотел сказатьсь больным и пропустить школу. Для этого надо было подделать свой текущий статус здоровья и отправить в систему — не то чтобы я умел это делать, но на полном серьезе был готов изучить тему, слышал, что подобное возможно. Рассказывали, как кто-то из наших поднимал температуру тела, поглощая в огромных количествах кофе или несколько капель йода.

Пока я об этом думал, не выбираясь из постели, ко мне вломилась мама и бесцеремонно заставила встать, чтобы забрать в стирку белье, а я решил, что проще отсидеть уроки, чем заниматься такой фигней, как полет в аптеку за йодом.

До школы добирался, как обычно, с Евой. Она всю дорогу болтала о чем-то своем, и проблемы О'Салливан с выбором цвета комнаты в новом доме казались мне такими надуманными, что я её чуть не треснул. Хорошо, что сдержался. Разве есть её вина в том, что у неё нет других поводов для беспокойства?

Небо над городом было всё таким же пасмурным. Тучи разгоняли только над кварталами категории выше «D». Наш район к таким не относился.

Ева, чувствуя, что я всё больше от неё отдаляюсь и не слушаю, пихнула меня в плечо.

— Алекс!

— Прости, прослушал. О чем ты?

— О подарке на мой день рождения! Я попросила у родителей «Красотку»... В этот пакет входит пластика тела, коррекция внешности и...

— Ева густо покраснела.

— Что?

— Алекс! Не заставляй меня это произносить!

— Секс-машина?

— Дурак!

Ева обиделась и до конца пути больше со мной не разговаривала.

Я знал, что в её подарочный пакет входит робот-любовник. Научит её... всему. В этом плане мои родители старой закалки: считают, что подобное — перебор. Наши парни думают так же, и вообще, это не круто. Признаться, что ты пользуешься куклу, пусть даже неотличимую от человека, — значит подписать себе приговор. Из-за этого в школе никто подобное не афиширует, но я точно знаю, что Арону Квону родители дарили такого робота с внешностью Денизы Ле Бон. Разумеется, он отрицал, что хотя бы раз переспал с ней. Ха-ха, конечно, мы тебе верим, Арон «Роболюб» Квон!

Кстати, Денизе Ле Бон заплатили сто миллионов фениксов за право использовать её образ в эротических VR-мирах и в производстве роботов-любовниц. Как любил шутить мой отец, человечество предпочло не искоренить свои пороки, а сделать их менее опасными.

В школе после первого урока Эд с ребятами вытащили меня во двор и начали обрабатывать по второму кругу. Ночью я им отказал и вышел из игры под изощренные ругательства Бомбовоза. С утра они стерегли уже на входе в школу, но я появился одновременно со звонком, и весь урок Тисса не отрывала меня взгляда. Сзади пихал в спину Ханг, а Малик зловещим шепотом тянул моё имя: «А-аа-ле-ее-екс!» Когда я обернулся, он сложил руки у груди и изобразил мольбу. Я покачал головой и больше назад не смотрел.

— Твою мать, Шеппард, не заставляй меня применять силу! — Ханг прижал меня рукой к стене, не давая возможности сбежать.

— Алекс, миленький, ну что ты ломаешься как девочка? — подключилась к уговорам Тисса. — Ну не хочешь быть в клане — твоё право, но вступи в группу, и пойдем с нами — сделаем ачивки и выйдешь. А?

— Бездна, Алекс! — Эд треснул кулаком в стену рядом с моей головой. — Какого хрена?

— Боже, парни, Тисса, вы хоть понимаете, что страдаете фигней? Кто вас учил так вести переговоры? Я могу сам пройти этот данж, когда прокачаю уровни. Это «во-первых». А во-вторых, вы не можете затащить меня насильно! Окей, я вступил в группу, мы зашли в инст, вы погибли. Я же могу просто не использовать *Камень возрождения*! Вас не учили, что сотрудничество предполагает взаимную выгоду? Вы получите то, чего добиваетесь. А я? Зачем мне делить с вами опыт и лут?

— Я же говорил, он не подпишется! — вскричал Малик. — Тисса, всегда же было понятно, что он хитровывернутый! Что с того, что он начал

играть? Он остался всё тем же Алексом себе на уме Шеппардом, которого мы знаем с первого класса!

Эд поиграл желваками, а потом хмуро сказал:

— Ханг, отпусти его. Пусть валит.

— Зря мы ему вчера помогли! — продолжал злобиться Малик. — Он того не стоил!

— Нифига не зря, — не согласился Эд. — Мы своих в обиду чужим не даем... какими бы мудаками они ни были.

Тисса хотела что-то сказать, но промолчала. Эд понял, что отвечать я не собираюсь, и махнул рукой:

— Вали, Шеппард! Юзай свою читерскую абилку, качайся... Если передумашь, ты знаешь, где нас найти. Пошли, ребята!

Ханг убрал руку. Они ушли, а я ещё какое-то время не сходил с места, чувствуя, как в груди зарождается необъяснимое чувство досады.

Когда я вернулся в класс, мои щеки горели. Я старался не встречаться взглядами с «дементорами». Пристыдил меня Эд крепко, и я думал об этом весь следующий урок, пока не принял решение.

Оно было нелегким, но я, кажется, начал понимать, что имел в виду Родригез в тот день, когда сжег Еву и сказал, что у меня нет друзей. Вчера, когда они вступились за меня, это было... Даже не приятно, а как-то... особенно, что ли, — там была смесь эмоций. Радость, гордость, удовлетворение свершившейся справедливостью, тем, как обернулась ситуация с Утёсом. И я решил рискнуть.

После уроков, когда я хотел поговорить с ними, меня задержал учитель Грег. Историк покопался в планшете и вывел мой профиль успеваемости.

— Смотри, Алекс. Это график за текущую неделю. Показатель твоей активности на уроках снизился на восемьдесят четыре процента, в сравнении с тем, что было раньше. У тебя всё хорошо? Может, тебя что-то беспокоит?

Меня много что беспокоило: от развода родителей и страха не сдать гражданский тест до сохранения статуса «угрозы» и отношений с «дементорами». Но признаться в этом значило попасть под наблюдение учебного совета. Конечно, их задачей стало бы помочь мне, но я не видел ни одного варианта, в котором их участие хоть как-то сыграло бы на руку. Скорее всего, они просто завалят меня вопросами, вынесут мозг родителям и приставят ко мне куратора. А такой надзиратель — последнее, что мне нужно. Поэтому я улыбнулся и пожал плечами:

— У меня всё в порядке, мистер Ковач. Всё просто замечательно!

— Да? — он недоверчиво склонил голову, чтобы казаться со мной

одного роста — очередной психологический приём Грега, коими он так славился. — Алекс, ты можешь быть честным со мной. Я помню тебя шестилетним мальчишкой, каким ты впервые появился в этой школе. Ты вырос на моих глазах!

— Мы все растем, мистер Ковач... — я снова пожал плечами, нервно оглядываясь. Мне хотелось поговорить с Эдом, Тисой и остальными не в Дисе.

— Ты можешь звать меня Грег, Алекс.

— Грег, всё хо-ро-шо! Можно я пойду? Меня друзья ждут.

— Хорошо, иди. Но если захочешь поговорить, ты знаешь, где меня найти...

Да что такое? Фразу «ты знаешь, где найти» я услышал в третий раз за день! Утром, после завтрака, когда папа забыл, что собрался разводиться с мамой, и спросил её, где лежат его носки, она ответила так же:

— Ты знаешь, где их найти, Марк! А если не знаешь, учись класть вещи туда, где им место!

По правде сказать, она была не права. Мы с отцом всегда помним, куда положили свои вещи. Робот-уборщик их не трогает, а вот у мамы есть привычка «наводить порядок» — это когда она убирает наши вещи оттуда, где они лежали, и перекладывает туда, где, по её мнению, им место. И эти места меняются, так что найти футболку, которую утром бросил на диван, к вечеру — настоящий легендарный квест.

Зарядил мелкий противный дождь. На взлетной площадке было уже пусто. Ни одного флаера и почти никого из школьников. Только две фигуры маячили под крышей: закутанная в бежевое пальто Ева стояла под воздушным зонтом, и чуть в стороне от неё ежилась Тисса. Шефер прятала лицо под капюшоном, а её руки скрывались в карманах мешкообразного худи. Увидев меня, она помахала рукой. Ева нерешительно сделала шаг мне навстречу и оглянулась на Тиссу.

Я направился к ним.

— Встанешь под зонт? — предложила Ева.

— Нам надо поговорить, — сказала Тисса.

— Ева, спасибо, обойдусь, — сказал я и обратился к Шефер: — Мне тоже надо поговорить с тобой.

О'Салливан надулась. Мне стало неловко, будто я променял старого друга на новых.

— А втроем поместимся? — спросил я.

— Не знаю... Могу увеличить силу воздушной струи, — Ева потерла пальцем рукоятку. — Готово. Вставайте рядом!

Я забрался под зонт. Тисса нехотя втиснулась между мной и Евой. Так близко... Сердце ускорило ход.

— Говори, — одновременно произнесли мы с Тиссой и стушевались.

— Алекс, пойдешь сегодня в Дис? — неуверенно спросила Ева. — Посидим у таверны как раньше? Если хочешь, то можем покачаться вместе — я решила купить игровой валюты, чтобы приобрести экипировку. Хочешь, и тебе возьму?

Тисса насмешливо сморщила нос.

— Здесь воняет, — сказала она. — Чем-то жирным. И пережаренным.

— Прекрати, — сказал я. — Ева, Тисса шутит. Я буду в Дисе, но тебе придется пока покачаться самой. Я уже четвертого уровня, и у меня свои квесты. Догоняй! — я приободрил Еву и попытался похлопать её по плечу.

— Хорошо, Алекс, — тихо сказала Ева. Её глаза налились слезами. — Я догоню. А потом буду тебе помогать.

Так паршиво я себя не чувствовал, даже когда родители объявили о разводе. И тем сложнее было ответить Тиссе, когда она сказала:

— Слушай, Алекс, я решила сегодня забить на Дис. Хочу слетать в южный дистрикт в аквапарк. Составишь компанию? Развлечемся! А вечером можно сходить в «Карамбу»! У меня там знакомый охранник, он нас пропустит. Выпьем... Ты как?

— Конечно, — я кивнул, не отводя глаз от Евы. — Давай развлечемся.

Зонтик затрясся, и я едва успел перехватить его, когда он выпал из рук О'Салливан.

Глава 21. Сиськи и драконы

Мы уступили первый флаер Еве, а сами полетели на следующем. И всё было бы просто отлично, не омрачи мою радость то, как внезапно погрузилась подруга детства — как с поникшей головой и ссутуленными плечами забралась она в свою кабину, не сумев даже скрыть блеснувших слез.

Тем более что всё это оказалось зря, потому что погулять с Тиссой мне так и не удалось. Едва мы подлетели к южному дистрикту, когда её завалило звонками и сообщениями от ребят из клана.

Свято место пусто не бывает: из Мраколесья исчез локальный босс Крушитель — на его место пришел *Каратель*. А теперь, когда и он куда-то запропастился, из ниоткуда возник *Живоглот*. Паук, по характеристикам сравнимый с вожаком волчьей стаи.

Нового босса случайно обнаружил Инфект, решивший в незаметности прошвырнуться по локации и отследить волка-зомби Карателя — босс не босс, а всё-таки элитник, и к нему у «дементоров» был свой интерес. Бессмысленно побродив пару часов, Карателя он так и не нашёл, зато стал свидетелем зарождения Живоглота: земля разверзлась, из глубокой расщелины поплёрли тошнотворные колышущиеся волны арахнидов, а напоследок из провала со скрипом и скрежетом вывалился новый босс собственной персоной.

По словам Малика, теперь ту часть Мраколесья было не узнать: тишина стояла мертвая! Не осталось никакой живности, всё заволокло паутиной. В общем, мрак.

Услышав это, Тисса резко переключила маршрут флаера на дорогу домой. И только глянув на моё вытянувшееся лицо, нехотя пояснила:

— Алекс, прости! Но упустить ещё одно «Первое убийство» я не могу! Если хочешь, можешь к нам присоединиться.

Я покачал головой. Мне было чем заняться в Дисе и без пауков-переростков, да и в голосе Тиссы я особой настойчивости не уловил.

Так что молча покачал головой и направился домой.

А там застал обедающих на кухне родителей. Они сидели напротив друг друга, мирно обсуждали проект, и видеть их такими... спокойными, было невероятно приятно. Особенно после сцены с Евой и обломившегося свидания с Тиссой. Тем более что девушка моей мечты весьма доходчиво показала моё место в списке своих приоритетов. Думаю, если бы на её

месте была Ева, она пришествие инопланетян и выигрыш в лотерею спокойно бы променяла на день со мной. Но вот радости её влюблённость не вызывала, для меня-то она всё равно оставалась доброй полной девчонкой-другом.

— У тебя отличный аппетит, Алекс, — сказала мама, погладив меня по голове. — Ещё?

— Э... Да, полпорции, мам. Спасибо!

Мама, видимо, была в хорошем настроении, раз не стала «печатать» еду, а приготовила сама — запекла в духовке натёртую специями и чесноком курицу, обложив картофелем, залив фирменным соусом. Вкусно было невероятно! И я воспользовался случаем — хорошенько заправился перед долгим погружением в Дис. А потом ещё долго сидел с родителями, наслаждаясь их мирным обществом.

Отец между делом поинтересовался моими успехами в игре. Ему реально было интересно, ведь они с мамой архитекторы виртуальной реальности — когда-то успели приложить руку к паре локаций большого Дисгардиума. Я уже начал пространно и расплывчато отвечать, но тут, повинувшись внезапно возникшей мысли, перебил сам себя:

— Пап, а когда вы проектируете местность, то учитываете тех мобов, которые будут там обитать?

— Безусловно, — кивнул папа, отложив планшет с газетой. — Разработчики тщательно следят за балансом экосистемы каждой локации. Они даже учитывают возможность миграции отдельных мобов: пищевая цепочка должна работать как часы. У каждого неразумного моба есть свои показатели усталости, голода, жажды и удовлетворения базовых инстинктов. И если мы не предусмотрим, скажем, достаточное количество единиц джервейского дуба, жёлуди которого — основной рацион красноухих вебрей, вебри либо передохнут, либо будут вынуждены мигрировать. А они, в свою очередь, являются добычей...

— Пап, я понял, — нетерпеливо оборвал я. — Но я хотел спросить о скрытых тайниках. Вот, допустим, я проходил инстанс и в одной из комнат нашёл сундук с сокровищами...

— Ого! Эпик выпал? — у отца загорелись глаза.

Но его резковато одернула мама:

— Марк! Не начинай, я тебя умоляю! Вспомни, из-за чего мы завалили проект «Космического гарема»!

Папа скривился. Было дело — он так увлёкся Дисом, что даже основал свой клан и водил рейды. Мне тогда было лет восемь-девять, и я дни считал, когда мне тоже будет позволено войти в этот мир. Больших успехов

отец там не добился, но проект «Гарема» предки тогда потеряли. Папе просто не хватало времени и вдохновения, он по уши увяз в игре.

— Ничего хорошего не выпало, — покачал я головой, — но вопрос, пап, такой. Кто расставляет эти тайники?

— Никто из людей, — хмыкнул он. — В Дисе мир живой, он постоянно меняется. Данжи зарождаются и исчезают сами собой. Любой из них рано или поздно сочтётся окончательно пройденным и сгинет. Собственно, если говорить про тайники, Алекс... — отец почесал затылок. — Искусственный интеллект босса скапливает выпавший из погибших игроков лут и прячет, куда ему вздумается. Всё из-за того, что в Дисе ничто не исчезает в никуда и не появляется из ниоткуда. Оружие куётся кузнецами из руды, добытой шахтёрами. Дома строятся из дров с лесопилок и камня из каменоломен. Еда... — отец пожал плечами, — ну, идею ты понял.

— А как же легендарки? — не мог уговориться я. — Это ж какой уровень кузнеца или бронника надо иметь...

— Так легендарные предметы, как правило, уникальны и заложены в ткань мира в момент запуска игры. Они имеют собственное место в истории вселенной Дисгардиума. Кстати, а где ты нашёл свой сундук? — поинтересовался отец.

— В запертой пустой комнате, — пожал я плечами, будто речь шла о чем-то незначительном. — Но ключи вывалились из второго же скелета.

— Значит, — отец удовлетворенно кивнул, — главный босс не успел до конца реализовать свою задумку. По идее, он должен был повысить лимит по слотам на мобов и создать какого-то охранника. Может, даже босса.

— Ага! А сами предметы имеют запас прочности и рано или поздно разрушаются и исчезают из мира?

— Вот именно... — отец вдруг рассмеялся и протянул кулак, ожидая, что я стукну по нему своим. Этому он научил меня в полтора года и с тех пор у нас был вроде как собственный тайный знак. — Вот именно, сынок...

Я ударил по отцовскому кулаку. И меня снова накрыла волна горечи, пришло осознание, что они с мамой разводятся.

Он, видимо, подумал о том же и отвёл взгляд. Я молча встал из-за стола, обнял его, потом маму и ушёл к себе.

Через полчаса, появившись в Дисе, я практически сразу натолкнулся на Еву. Вся в мыле она моталась по городу, выполняя социальный квест в роли почтальона. Как говорил первый советник Уайтекер, *своевременная*

доставка почтовой корреспонденции очень важна для горожан.

Наверное, поэтому она лишь неуловимо кивнула, заметив меня, но даже не остановилась поговорить. А я успел заметить, что она в приличном кожаном доспехе, а значит, всё-таки закинула денег в игру.

Главной целью у меня на этот день было достижение пятого уровня. Он бы тоже позволил экипироваться не в тот хлам, которым торгует Недовес, а в зелень с бонусами. А поскольку ничего из полученного в Мраколесье я всё равно не мог использовать, то заодно решил весь необычный шмот выставить на аукцион или продать перекупщику. Смотря по тому, что будет выгоднее.

Держать это всё не имело смысла. Чешуйчатый *синий* пояс с лица Дарго становился доступен аж с десятого уровня. И из всей добычи шанс попользоваться в ближайшее время был одним только бронзовым амулетом с +5 к выносливости. Проще продать, чем дождаться.

Так что, прежде чем уноситься в очередную череду смертей, я решил заняться делами в городе: сбегать на аукцион, раскачать кулинарию до подмастерья, изучить новые рецепты и заняться квестом. Собственно, никакого задания у меня не было, но зато имелся квестовый предмет с Крушителя. И, судя по тексту описания, мне нужно было срочно найти кого-то, кто знал девушку, изображённую в медальоне.

А лучшего места, чтобы начать поиски, чем таверна «Буйная фляга», было не придумать. Туда я и направился.

Между делом заглянул к доске объявлений у городского совета, но не нашел там ничего интересного. В списке болтались всё те же задания на прополку, уборку и мойку посуды в таверне, полагаю, под руководством заражённого шеф-повара Арно, и патрулирование границы с Мраколесьем...

Проходя мимо аукциона, я решил не откладывать знакомство с ценами. Торговля тут шла глобально — единым рынком с миром большого Диса. Аукционер Крауз выдал мне «каталог», система развернула окно, и я погрузился в изучение.

Выводы были неутешительные. За такую зелёнку, как у меня, продавцыставляли диапазон цен в пределах двух-пяти золотых. Причём выкупят твою вещь или нет — ещё неизвестно, а вот пятнадцатипроцентную комиссию от заявленной стоимости надо было заплатить сразу. Я скептически хмыкнул и покачал головой — такой вариант мне однозначно не подходил.

Заодно, раз уж пришел, посмотрел цены на свистки призыва маунтов. Самого недорогого коня можно было купить за сотню золотых. Более

продвинутые скакуны стоили ещё дороже, в зависимости от породы и характеристик. Хотя иметь такую животину я бы не отказался, даже медленная кляча давала +200% к обычной скорости передвижения. Навык верховой езды был не обязателен, но крайне желателен, и в свою очередь давал дополнительные бонусы к скорости и показателю бодрости животного.

Вообще, разнообразие мобов впечатляло, и глаза разбегались от выбора. В продаже были и водные маунты типа морской черепахи, и воздушные вроде грифонов и гиппогрифов. Среди наземных встречались слоны, гиппопотамы, олени и вепри... Короче, на любой вкус. Вот только стоимость их начиналась от нескольких тысяч золотых, причём, за обычные экземпляры, даже не за редкие. Да и раньше сорокового уровня думать об этом было рано.

Где-то я слышал, что Хорвац, глава топового клана «Странников», выкупил яйцо призрачного дракона за несколько миллионов, но это для меня было чем-то выходящим за грань добра и зла, таким же далеким и не имеющим отношения к реальной жизни, как личная космическая яхта Денизы Ле Бон.

Поэтому, ещё немного вяло полистав каталог и так и не найдя ничего интересного по моим средствам, я с разочарованием вернул его аукционисту и поплелся к перекупщикам скидывать зелёное барахло.

Глянув на товар, Нед честно предупредил, что выкупит с тридцатипроцентным дисконтом, зато без торговой комиссии и платит вперёд. Вдохнув, я попросил ребят подобрать и отложить мне комплект на пятый уровень с упором на силу и выносливость.

— Делаешь успехи, Алекс? — спросила Рита, пока Нед перебирал мой шмот и, шевеля губами, прикидывал стоимость. — Уже четвёртый, надо же! Недели не прошло!

— Стараюсь. Столько времени потерял зря...

— Это точно! — она угостила меня «Сладкой радостью» и сменила тему. — Слышал, Крушителя кто-то завалил? Ну, того босса, про которого я тебе рассказывала. В одиночку! Без клана!

— Да, повезло парню, — вздохнул Нед. — Там лут, наверное, нереальный, и за ачивку бонусы нехилые... — он хотел ещё что-то добавить, но тут в разговор неожиданно вклинился какой-то лучник, копающийся в бижутерии у лавки соседнего торговца.

— А я его знаю! — радостно воскликнул он, и я отметил, что у парня одиннадцатый уровень и прыщавая физиономия. — И знаю, что ему выпало...

Он сделал театральную паузу, и Нед пихнул его тупым концом копья — тема-то была интересной!

— Ну, не томи! Что выпало с Крушителя?

— Маунт ему выпал легендарный! — торжественно объявил парень, а я замер, покрываясь липким потом. — Феникс! Огненный, летающий, — он вытаращил глаза, — тысячу процентов к скорости передвижения! Зуб даю — сейчас он ждёт предложений от кланов...

— Ага, конечно, заливай! — недоверчиво прищурилась Перевес. — С лоулевельного босса в песочнице? Да ты гонишь как последний дро!

— Спорим? — оживился Щаскакдам. — Ставлю пять золотых против всего твоего прилавка, что так и есть!

Перевес переглянулась с Недовесом, и в глазах последнего мелькнул хитрый огонек.

— Окей, — решительно повернулась девушка к лучнику. — Ставь пятёру.

Лучник осклабился:

— Не бойся, — протянул он самодовольно, — деньги при мне. В общем, дело было так...

Недовес глянул на разливающегося соловьем парня и громко расхохотался:

— Хорош заливать, ты уже проиграл! — воскликнул он, довольно хлопнув в ладоши. — Вон, в «Дисгардиум Дейли» пишут, — в доказательство торговец весомо потряс в воздухе сложенной газетой, — что анонимный игрок выставил на аукцион огненного феникса, уникального легендарного маунта. За него уже предлагают семь миллионов золотых, вот только лот открыт три дня назад, а Крушителя завалили только вчера.

Лучник покрылся пятнами и прыщи на физиономии налились бурым цветом. Я же подумал, что вариант с продажей моего легендарного призрачного волка мог бы решить мои проблемы с деньгами.

— Ну и что? — запальчиво воскликнул он, но всем уже было ясно — проиграл. — Может, это другой феникс?

— Ты идиот? — хмыкнула Перевес. — Слово «уникальный» тебе о чем-то говорит? Уникальный значит единственный, — последнее слово она демонстративно произнесла по слогам. — Других нет. Гони пять золотых!

— Что? — тут же скис лучник. — Мы же не спорили! Не разбивали!

— Спор ты предложил? — удовлетворенно усмехнулся Нед. — Предложил. Перевес приняла. Свидетели есть. Скиф?

— Гони монеты, Щаскакдам, — я искренне веселился. — Ты проиграл. Секунду лучник растерянно озирался, моргая белесыми ресницами.

Потом шумно выдохнул... и вдруг сорвался с места! Трусливым зайцем, высоко задирая костлявые коленки, припустил в сторону города.

По дороге, однако, успел прихватить со стола торговца горсть ювелирки. Шустрый малый.

Хоть и глупый. Чертыхаясь, за ним ринулся продавец бижутерии, а следом и сам Нед. Я посмотрел им вслед, решая, присоединяться ли к погоне, но меня остановила девушка.

— Одного свидетеля хватит, — сказала Рита. — Стражники-неписи отведут к судье, и тот разберётся — привлекут *искателя истины*, тот подтвердит претензии. Дурачок этот Щаскакдам. И ник идиотский, и сам идиот. На что он рассчитывал? — пожала она плечами.

Я вспомнил, как именно стражники отводят к судье, и хмыкнул. Сейчас мне было не до того. Я смотрел на Риту и её легкомысленную рубашку с расстегнутыми верхними пуговицами. Взгляд тянуло в манящий провал как магнитом, и отвести его никак не получалось.

— Эй, Алекс! — окликнула Перевес. — Сделай хотя бы вид, что ты смотришь мне в глаза!

Я вспыхнул и сделал над собой усилие. С трудом, но мне это удалось.

Мы ещё поболтали немного о разных пустяках, потом вернулся сияющий, как золотая монета, Нед и отсчитал мне мои деньги за шмотки. Прижатый стражниками к стене лучник выгреб из карманов всё, и скупщик оружия получил выигрыш. А вот кражу парень категорически отрицал и вышел из игры.

Следом возвратился торговец ювелиркой — хмурый и недовольный. Убегая, Щаскакдам скинул побрякушки, и при нем ничего не нашли. Несколько колец торговец подобрал на обратном пути, но все ли нашлись, осталось непонятным. Никакого учёта этот продавец не вёл и даже сам не мог сказать, что у него в продаже.

Я тоже интереса ради оценил его товар, и пара колец меня очень заинтересовала, но с таким тощим кошельком, как у меня, ловить пока было нечего. Попрощавшись с ребятами, я двинул к «Буйной фляге».

Городского пропойцу Патрика я встретил, когда подходил к таверне. Решив, что давно пора с ним пообщаться, я приготовил медяк, чтобы смазать разговор о проклятье, но пьянчуга окликнул меня первым. Обнажив гнилые зубы, он с усмешкой поинтересовался:

— Ну и как тебе живётся, проклятый пацан?

— Как раз об этом хотел с вами поговорить, дядя Патрик. Возьмите, — и протянул ему медяк.

— Засунь себе эту мелочь в задницу! — хрипло расхохотался старый

алкоголик. — В кои-то веки небеса услышали меня! Клянусь той вонючей дырой, из которой я вылез на свет, что это только начало! Хвала тебе, Бегемот!

Хохот безумца привлёк внимание прохожих. Патрика видели горланящим песни, ругающимся, жалким и клянчащим медяки, но таким, торжествующим, — никогда. Надо было что-то делать, пока странное поведения пьянчуги не вызвало ещё более пристальный интерес.

— Хотите, я угощу вас, Патрик? У меня появились деньги. Вот... — Я выгреб из инвентаря несколько серебряных монет, показывая пьянице.

Хохот оборвался так же резко, как и начался. Патрик застыл на месте и заинтересованно уставился на горсть серебра.

— Грехи свои хочешь замазать? — он посерьёзней и даже перестал сутулиться. — Так что же ты сразу не сказал? Ладно, идём, пацан, посидим, выпьем. Только это... Я тебя на берегу предупреждаю, проклятье снять не смогу! Сам не знаю, как так вышло, что оно сработало. Никогда такого не было раньше.

— Да знаете, дядя Патрик... — я улыбнулся. — Мне и с ним нормально живётся. Я о другом хотел поговорить...

Интерлюдия 2. Патрик

Средних лет мужчина, высокий, подтянутый и очень уверенный в себе и своих ребятах, оглянулся и не смог сдержать улыбку. Идущая за ним девушка улыбнулась в ответ.

«Джейн, моя жена», — Патрик О’Грейди покатал мысль, смакуя. Он не мог насмотреться на девушку и всё ещё не верил, что через два дня они поженятся.

Как же долго он добивался Джейн! Он заметил её, когда длинноногая, нескладная девчонка с острыми коленками бегала по улицам Тристада, и подумал, что когда она расцветет, станет красавицей.

Она подросла. Патрик узнал, как её зовут и из какой она семьи, и попробовал сблизиться с её отцом, чтобы иметь возможность чаще общаться с Джейн. Но она и смотреть на него не желала. Её отец, торговец дорогими тканями, планировал для дочери совсем другое будущее: учебу в Университете магии, карьеру чародея в столице. В Джейн проснулся дар восприятия волшбы, и заботливый папаша первым же караваном заказал ей пару объемных фолиантов — элементарной и природной магии.

Появление нового мага не осталось незамеченным в городском совете. Первый советник Уайтекер уговорил отца Джейн отпустить дочь в городскую стражу в помощь патрулю. Саму девушку просить не пришлось. Оказать помощь городу — что может быть почетнее?

Там-то всё и завертелось. Джейн рассмотрела Патрика. Не красавец, но отчаянно смелый, надежный в бою и очень добрый вне работы. Ребята из отряда души в нем не чаяли. И сначала девушке передалась их беззаветная преданность лидеру, а потом её чувство переросло в нечто большее...

В тот день отряд городской стражи капитана Патрика О’Грейди патрулировал границу с Мраколесьем. Смена близилась к завершению — совсем скоро должны были появиться бойцы Миллса, чтобы сменить их. А он, Джейн и его парни собирались пойти в «Буйную флягу» и отметить их последний совместный патруль. Следующего не будет: Патрик решил уволиться и поехать вместе с Джейн в столицу Содружества Дарант, где она будет совершенствоваться в магии.

А он... Он крепкий, сильный, дисциплинированный и с отличными рекомендациями совета Тристада. К тому же за ликвидацию прорыва бездны Патрик уже в двадцать пять лет стал почетным гражданином

города, так что работу он найдет и в столичной страже.

— Капитан! Движение справа! — закричал молодой Фрэнк.

Патрик сдержался. Новичок с высоким навыком ночного зрения своим криком привлек внимание, и теперь даже сам капитан увидел, кто к ним приближается со стороны леса. Это были несколько умертвий: шесть отродий бездны пятнадцатого уровня и элита двадцатого.

— Лукас, бери на себя мелочь! — скомандовал Патрик. — Парни, фокус на цели! Я пока придержу элиту. Джейн, хил на Лукасе! Как закончите с ними, переключайтесь на мою цель!

Отряд, не думая, занялся выполнением приказов капитана. Опыт Патрика и его четкое командование в бою — главная причина того, что у них больше года не было потерь. Своего рода рекорд среди всех патрульных отрядов стражи Тристада.

Сам капитан сделал рывок к элитному умертвию и нанес ряд специальных ударов, генерируя агро. Выверенные движения и высочайшие показатели уклонения и брони... У элитника не было ни единого шанса.

Ребята быстро порубили в капусту свои цели, поочередно фокусируясь на одной, а потом переключились на элиту. Патрик отошел, уступая место Лукасу, а сам позволил себе немного расслабиться. Оглянувшись в сторону города, он увидел огни факелов — должно быть, это шагали парни Миллса.

Высокоуровневой нежити оставалось жить несколько ударов, когда она отступила. И это было странно, ведь твари, населяющие Мраколесье, всегда бились до последнего вздоха, если так можно сказать о тех, кто не дышит. Но эта повела себя необычно — умертвие вспыхнуло мертвым огнем, на пару секунд ослепив бойцов Патрика, и дало деру.

Оставлять его в живых было нельзя. Зрение вернулось, Патрик определил направление, выкрикнул приказ и первым помчался в погоню. Умертвие быстро удалялось, нельзя было дать ему выйти из режима боя — восстановится! Где-то позади, споткнувшись обо что-то, вскрикнула Джейн. Капитан уступил дорогу ребятам, а сам вернулся, чтобы помочь девушке. Вдвоём они скоро догнали отряд, он ускорился и вырвался вперед.

Но открывшаяся картина заставила его притормозить, а потом и вовсе остановиться. Сбежавшее умертвие парило в воздухе. Сразу за ним начиналась стена зловещего тумана, в котором видны были всполохи зеленого огня.

— Постой, Патрик! — воскликнула Джейн.

Он не стал её слушать. Элитник не убегал, и, ожидая какого-нибудь подвоха, капитан осторожно приблизился. Отряд, не получив команды,

остался на месте.

Меч рассек воздух, не встретив сопротивления. Умертвие растворилось в тумане.

— Ушло... — констатировал Патрик и сплюнул. — Возвращаемся, парни!

Он отвернулся от тумана, сделал шаг и сам не понял, как так вышло, что его накрыло жгучей мокрой взвесью. Повисла такая мертвая тишина, что он подумал, что оглох. В тумане задвигались чьи-то силуэты, и Патрик неуверенно сделал шаг навстречу.

— Джейн? Лукас? Фрэнк? Слав? Фил? Клаудио? Кариус?

Фигуры пропали. А прямо перед ним оказался Лукас. Он скалился и качал головой.

— Какой же ты идиот, капитан, — сказал он.

— Что случилось, Лукас? О чем ты говоришь, старый друг?

— Джейн... Ты всё ждешь чего-то... Свадьбы? Тебе разве не говорили, что девчонкам нужно *это*?

— Что нужно?

— У них там чешется, — сказал Лукас и заржал. — Чешется, понимаешь? Им нужно, это природа! Девочка как только тебе ни намекала, но ты же тупой осел! И что мне оставалось делать, О'Грейди, когда она пришла?

— Лукас, давай поговорим об этом в городе. Здесь небезопасно оставаться. Пойдем, старый друг! — Патрик попытался обнять второго танка отряда, но тот уклонился и сбросил его руку.

— Да пошел ты, капитан! Ты её мизинца не стоишь!

Патрик побагровел. Он не блистал умом и не понимал намеков, но сейчас дошло даже до него.

— Что у тебя с ней? — спросил он.

— Твою мать, что ты за идиот? — Лукас расхохотался. — Открой глаза, О'Грейди, мы с ней спим! Мы! С ней! Спим! Спим, твою мать!

Патрик решил, что умирает. Сердце остановилось, дыхание перехватило. Кровь ударила в голову, он пошатнулся и выронил меч. А потом и сам рухнул, не в силах держать на плечах груз предательства.

Когда он очнулся и открыл глаза, туман исчез. Вокруг стояли ребята из отряда.

И явно что-то замышляли! Притворные причитания Джейн рвали душу на части. Тварь!

Над ним склонился Лукас и ухмыльнулся:

— Как ты, кэп?

С другой стороны парнишка-новичок Фрэнк похлопал его по плечу. И в его глазах Патрик увидел затаенное превосходство. Он тоже знает! А может, и он? Патрик протянул руку и нащупал выпавший меч. Не выдавая себя, капитан схватил рукоятку и, резко выдохнув, воткнул меч в подлую рожу Лукаса. В следующее мгновение он вскочил и неуловимым движением рассек горло Фрэнка. Схватившись за шею, тот рухнул. Кровь ручьем вытекала из юного тела. Глаза юноши остекленели.

— Что за фигня? Капитан? — они бросились, чтобы отнять его оружие.

Он вырвался, используя превосходство в силе и уровнях, и парой взмахов разрубил Слава с Клаудио. Предатели! Где-то в стороне завизжала Джейн, пытаюсь отхилить — не его! — тех, кто ещё был жив. Сколько их там осталось?

Кариус бросил оружие и побежал. Он всегда был трусом, а таким не место в его отряде! Патрик метнул в убегающую фигуру топор. Попал. Дезертир упал замертво.

Безумно рыча, он ринулся на следующего. Мстительно оскалившись, Патрик рубанул кромкой щита по носу Фила — именно его пыталась исцелить Джейн. Значит, и этот тоже? Трахай чужих невест в преисподней, мразь! Патрик воткнул меч ему в сердце.

Осталась Джейн. Она редела, размазывая слезы по лицу.

— Зачем, Патрик? За что? — выла шлюха. — Что они тебе сделали? Лукас, Фил, Фрэнк, Слав, Кариус... За что?

От него словно отрезали ту часть, что отвечала за чувства. Лукас не врал. Она назвала его имя первым, значит, она плакала из-за него. Патрик толкнул её к дереву и резко провел кинжалом по горлу. Захлебываясь в крови, она опустилась на землю. В её когда-то прекрасных глазах застыло... удивление?

Чтобы колдунья не отхилила себя, он отсек ей голову. Обезглавленное тело стояло с пару мгновений и повалилось. С шеи девушки слетел медальон. Его подарок — портрет. С которого смотрел он сам — молодой, с лихими усами и мальчишеской улыбкой. Какое-то чужое лицо, не его. Сейчас он себя таким не чувствовал.

Он подобрал медальон и открыл. В нем ухмылялась рожа Лукаса.

Патрик издал бешеный вопль раненого зверя, сорвал с шеи бронзовую цепочку с таким же кулоном, подаренным Джейн, и закинул так далеко, как только смог. Откуда-то раздался волчий вой, но ему уже было всё равно.

Он очень устал. Двенадцатичасовая смена, несколько боев и последний — с предателями — вымотали его. Патрик лег, чувствуя, что не

в состоянии пошевелиться. Глаза закрылись, а разум утих, наслаждаясь тишиной.

Он очнулся от холода. Валил снег. Порубленные тела ребят и Джейн валялись вокруг, чтобы он убедился, что то был не кошмар. Свадьбы не будет.

С этой мыслью Патрик встал. Сделал шаг и поскользнулся на брошенном медальоне, слетевшем с Джейн. Подобрал его и, не думая, что делает, открыл. С портрета задорно улыбался он сам — молодой и с лихими усами.

Патрик всё понял. Его колени подогнулись, но он нашел в себе силы найти закатившуюся в кусты голову невесты.

А потом долго пытался приставить её к телу...

Следующие дни числящийся пропавшим без вести капитан городской стражи Патрик О'Грейди бродил по лесу. Осознание содеянного пришибло неподъемным грузом. Жить дальше он не видел смысла и умышленно нарывался на любую встреченную живность, желая погибнуть в бою, но каждый раз побеждал, как бы ни хотел обратного. Поддаваться он не собирался, как и убивать самого себя — не тому учил Нергал Лучезарный.

Спустя недели блужданий он забрался в Болотину. Местные твари почему-то его не трогали. Огромный змееголов, встреченный на одном из островков, уклонился от боя и бесшумно ушел под воду.

Примерно в тот же день он стал слышать голос. Голос шептал, что всё можно исправить. Направлял. Когда он был голоден, голос подсказывал, где взять еду, и всегда оказывался прав. В первый раз Патрик нашел тушу только что забитого кем-то неизвестным гиппо и набил желудок сырым, пахнущим тинной мясом. Вечером другого дня наткнулся на свору магнетических жаб. Они будто загипнотизировали друг друга, и он разорвал их и съел.

Ведомый голосом, Патрик брел по болоту, всегда точно зная, куда поставить ногу, чтобы не сгинуть.

Долгие дни он двигался, слушая голос, и только потому остался жив и сохранил разум. Вернее, ему так казалось. Голос говорил с ним, рассказывал о том, что было раньше. Намного раньше, задолго до того, как нога первого человека ступила в этот мир, которым тогда правили спящие теперь боги.

Патрик пытался спрашивать, что случилось, и куда делись Спящие, но голос не давал ответов. Вряд ли то шипение, которое раздавалось в ответ, можно было считать за таковые.

Добравшись до одного небольшого клочка сухой земли, который любой назвал бы скорее кочкой в болоте, чем островом, Патрик взвалил на него своё обессиленное тело. И голос сказал, что он дошел. Он на месте. Там, где надо быть.

Патрик и сам это почувствовал. Откуда-то из глубины шла слабая вибрация и монотонный гул.

— Что дальше? — бывший капитан стражи спросил это вслух.

— Мы заключим сделку, смертный, — прошептал голос. — О нас забыли, в нас не верят. Отсюда наша слабость. Этим мы займемся позже, а пока...

Голос дал ему отрывистые команды, короткие и четкие: вернуться в город, скрыть своё участие в бойне, сослаться на мертвый туман, занять своё место в городе. Вернувшись в городскую стражу, к весеннему равноденствию найти любого грудного младенца, притащить к Болотине и принести в жертву во имя Бегемота — единственного истинного бога.

— И как это поможет вернуть Джейн? — спросил Патрик. — И что станет со мной?

— Ты станешь инициалом — нашим первым последователем, — прошелестел голос Бегемота. — Мы сможем тебя защитить. Мы привлечем больше адептов, наша сила вырастет. Моя сила вырастет! Я верну тебе Джейн...

К концу короткой зимы Патрик вернулся в Тристад. Его не узнали: исхудавший, бородатый и поседевший О'Грейди надолго стал поводом для разговоров. Таинственная история с пропажей лучшего патрульного отряда обсуждалась всю зиму, но все безумные гипотезы опроверг сам капитан, объяснивший, как было дело.

Самым трудным оказалось, не отводя глаз, рассказать эту историю отцу Джейн. Потеряв единственную дочь, вдовец закрыл лавку. А после разговора с Патриком отдал всё имущество в пользу города, а сам ушел в служители храма.

Патрик вернулся на службу, но от патрулей отказался, предпочтя стать обычным вратарем — стражем городских ворот. Его поняли.

Близился день, назначенный Бегемотом. Голос исчез тогда, когда он покинул Болотину, и Патрик бы забыл о нем, если бы не ежедневные напоминания о Джейн. Здесь они любили гулять, а под этим деревом впервые поцеловались...

А потом у одного из его напарников родилась дочь, и Патрик определился. Он захаживал к ним в гости, брал ребенка на руки и развлекал так, как может развлекать чужого ребенка бездетный мужчина средних лет:

подкидывал в воздух, сюсюкал, строил рожи... Девочка привыкла и спокойно сидела у него на руках. Большого ему было не нужно.

За неделю до весеннего равноденствия Патрик полностью подготовился. Собрал продукты, привел в порядок оружие, забил сумку бутылками с коровьим молоком. Напарнику он сказал, что хочет провести то место, где погибли его ребята и Джейн, а сам направился к его дому.

Через окно забрался в спальню и убедился, что младенец лежит в своей колыбели. Молодая мать, изможденная рутиной и бессонными ночами, спала рядом, на супружеском ложе.

Патрик долго стоял, глядя на безмятежное лицо девочки. Потом погладил её по лбу, почувствовав кончиками пальцев тепло детского тела. Внезапно позади раздался шорох — он обернулся. Мать ребенка беспокойно ворочалась, её лоб покрывала испарина, оголенное бедро бесстыдно лежало поверх одеяла. Сама ещё, по сути, девочка. Немного младше, чем Джейн...

Он поправил одеяло ребенка и, не оборачиваясь, вылез на улицу. Потом пошел к городским воротам, помахал напарнику и направился в лес. Четкого плана у него не было, но идея забрезжила. Через день поиска он нашел то, что искал.

Из широкой норы Патрик вытащил волчонка. Мать, видимо, отлучилась — поохотиться или утолить жажду.

Щенок был ещё слеп, кряхтел и тыкался в его руку, пытаясь что-то найти. Патрик закинул его в сумку и побежал в сторону Болотины.

Два дня пути, перерывы на кормление щенка, волчий вой за спиной. Голос помогал ему, сбивая волчью стаю со следа.

Достигнув Болотины, Патрик сделал в точности то, что приказал Бегемот: вырыл глубокую шестиугольную яму, вырезал в почве странные знаки, отдав управление голосу.

Потом произнес много странных гортанных шипящих слов и начал ссыпать землю обратно. Вибрация и гул усилились, голову Патрика пронзила острая боль. И он потерял сознание.

Где-то в лесу тоскливо завывала волчица-мать...

Воспоминания, нахлынувшие на него, пронесли за пару мгновений, едва он увидел то, что держал в руках проклятый пацан.

— Дядя Патрик? — спросил тот. — Вам плохо?

О'Грейди взялся за бокал с гномьим пойлом и залпом его осушил. Потом вытер усы и с силой втянул носом воздух. В тот день, когда он закопал волчонка, для него всё кончилось. Спящий был в ярости от подмены человеческого младенца на щенка. Всё пошло не так, и то, что он

оставил Патрика в живых, было не актом милосердия, а бессилием. Спящий, видимо, окончательно пробудился, но был так слаб, что не мог даже сдвинуться с места.

Однако поток гнева божества оказался так силен, что всё дальнейшее осталось в тумане. Патрик бежал, тонул, кое-как выбирался и бежал дальше. Прочь! Прочь!

Вернувшись в город, он уволился из стражи. Но связь с Бегемотом осталась. Голос продолжал шептать и требовал всё исправить, сделать так, как надо. Кошмары, насылаемые на него Спящим даже наяву, уходили, только если он пил. Поэтому единственным состоянием, в котором Патрик чувствовал себя хорошо, было мертвецкое опьянение...

И сейчас он пытался достичь того же самого — нажраться в хлам на деньги этого глупого мальчишки, вытянув из него как можно больше.

— Мне давно плохо, пацан, — ответил он. — Что ты хотел узнать?

— Я спросил, не знаете ли вы кого-нибудь, кому может принадлежать этот медальон?

Патрик поднял голову. Идея, забрезжившая в его голове, сформировалась в полноценный план. А ведь это может сработать! Почему бы и нет?

— Знаю, — отозвался он, обнажая почерневшие зубы в кривой ухмылке. — Но если хочешь услышать ответ, пацан, тебе придется кое-что для меня сделать.

— Конечно, дядя Патрик. Чем могу помочь?

— А ты малый не промах, Скиф! Ха-ха! Что ты слышал о Болотине?

Глава 22. Прекрасные порывы

— Что ты слышал о Болотине? — спросил меня Патрик и два раза громко стукнул по столу. — Ещё!

Официантка Лулу седьмого уровня, отыгрываемая Лусианой из моей школы, закатила глаза. Через минуту перед Патриком появилась огромная кружка, наполненная свежим черногорским огненным элем. Первую он выпил практически залпом, сразу после того, как я показал ему медальон. Он повертел его в руках, а потом открыл и долго глядел на портрет девушки.

— Болотина? Слышал, там водятся страшные твари — иглоколы. Они откладывают личинок тебе под кожу, и обычно это смертельно, особенно, если дать им время зарыться поглубже в тело.

— Иглоколы? — Патрик сделал глоток и шмыгнул носом. — Поверь мне, пацан, там это не самое страшное. Водится там кое-что поужаснее...

Он гнусаво забормотал что-то невнятное, а потом и вовсе затих, уставившись в одну точку. Казалось, Патрик, раскачиваясь на месте, смотрит мимо меня. Я оглянулся, пытаюсь понять, куда тот глядит, но ничего не заметил. Разве что...

В дальнем углу таверны сидела бригада с Олтонских каменоломен. Все они были второго-третьего уровня, кроме бригадира. Этот достиг пятого.

Работяги сосредоточенно работали челюстями, наслаждаясь вкусом еды, недоступной в реале негражданам: запеченным боком вепря с горами перловой каши, обильно сдобренной фаршем из требухи, перцем и луком. Кулинарное мастерство внесло свою лепту в распознавание блюд, подаваемых в этой таверне. Я вспомнил о своих планах прокачать ремесло, до того как отправлюсь на фарм. Надо будет навестить шеф-повара Арно, может, подкинет новых рецептов...

— Смотри, куда прешь, баран! — грохот разбившейся посуды и последовавший поток ругательств разнеслись по таверне.

Я узнал этот голос — Утёс. Повернув голову, увидел, как он трясет какого-то работягу, подняв на полметра над полом. «Мэнни, 5 уровень, бригадир рабочих каменоломни», — гласила надпись над его головой.

— Дык это... Извиняюсь я, не хотел, не специально я... — лепетал бригадир.

— Ещё бы ты это специально сделал, — процедил сквозь зубы Утёс.

— А ну пойдём, сдам тебя страже!

— Не надо страже! — прохрипел Мэнни. — Бога ради, штрафанут же или посадят в тюрьму! Как я работать буду? У меня семья, ребенок...

— Какого бога? — с интересом спросил воин, не опуская работягу. — Назови имя!

— Бога? — растерянно захлопал глазами тот. — Нашего бога, какого же ещё? Того, у которого сын...

— Что ты городишь, недоумок? Да будет тебе известно, что только Нергал Лучезарный является истинным богом! И за это богохульство тебе впаяют на всю катушку! Давай, на выход, живо!

Мужичку на вид было лет сорок. Его бригада хмуро наблюдала за происходящим, но попыток помочь старшему не делала. С их уровнями и репутацией с городом вмешаться — значит навлечь проблемы и на свою голову. Разве что самый молодой, лет двадцати, сделал попытку вскочить, но был придержан рукой соседа.

Происходящее почему-то меня покорило. Стоимость разбитого бокала со сливочным пивом — четверть серебра, а Утёс, видимо, хочет запугать, а потом выдоить из Мэнни всё, что есть, в виде «компенсации». Он вообще, судя по моему опыту общения с ним, любитель требовать «компенсации».

Я глянул на Патрика, тот всё ещё пребывал в прострации: взгляд остекленел, губы беззвучно шевелились. Его дворфийское пойло стояло нетронутым.

Мэнни, понукаемый Утёсом, тем временем проходил мимо меня.

Ох, бездна, ладно. Я не успел отблагодарить одного негражданина по имени Клейтон, попробую вернуть долг судьбе иначе. Я резко встал и влез между ганкером и работягой.

— Здорово, Утёс! Как дела? — только сейчас я заметил, что одет воин не в самый лучший шмот. — Туго?

— А, Скиф... — его глаза сузились. — Не лезь не в своё дело! Это только между мной и этим *оницо*!

Оницо? Особь, не имеющая ценности для общества, — сленговое обозначение всех неграждан. Я снова вспомнил Клейтона-Дарго, мысленно поставил его на место Мэнни...

— Теперь это моё дело. Какие к нему претензии? Кружка сливочного пива? Я закажу тебе новую. Вопрос исчерпан?

— Нифига! Я ещё раз повторяю, не лезь не в своё дело. Клан тебе не поможет, я в своём праве! И ты это знаешь, и он сам, и все вокруг!

Последние слова он почти кричал, привлекая внимание всей таверны.

Гомон затих, и даже группа бардов на сцене прекратила играть.

— Народ! — воскликнул Утёс. — Короче, тут такое дело. Это *оницо* умышленно выбило у меня из рук бокал с пивом. Бокал разбился, я весь облился, а моё настроение — хуже некуда! Я хочу сдать этого бродягу, — он указал на Мэнни, — городской страже! Я прав?

— Прав! Наказывать таких надо! Всё правильно! — в нестройном гвалте отчетливо слышались голоса игроков. Неграждане промолчали, стараясь не смотреть на Мэнни.

Утёс удовлетворённо кивнул и пихнул меня плечом. Я отлетел в сторону.

— Свали с дороги! И лучше мне больше не попадайся! — сказал воин.

Я поднялся, лихорадочно соображая. Силой его не остановить, к «дементорам» обращаться? Ну нет, это надо совсем быть совсем бессовестным, особенно после всех моих отказов им, а поговорить с Тиссой насчет моей помощи так и не удалось. Заплатить за Мэнни штраф стражникам? Всё равно ударит по его репутации с городом, может работу потерять...

— Дуэль! — крикнул я вслед. — Ставлю синий пояс против пяти золотых при условии, что ты простишь этого работягу.

— Что? — Утёс замер на пороге. Он остановил бригадира, а сам вернулся ко мне и заинтересованно уточнил: — Один на один? Без твоих друзей? Ты и я?

— Да. Ты и я. Завтра вечером. В девять за стеной, возле торгового ряда.

«Да он сбрендил! Четвертый уровень против двенадцатого?» — выкрикнул кто-то. «Да это же тот придурок, что год тусовался на лавочке! — ответили ему. — А это Утёс, он пэкашер и спец в PVP! Ставлю золотой, что Скиф не продержится и десяти секунд!»

Но были и другие, удивленные, голоса. Они звучали тише, но столик рабочих каменоломни был ближе, а потому я расслышал: «Кто это? Зачем ему это?» — «Он не из наших?»

— Забились! — осклабился Утёс. — Все слышали? Завтра в девять вечера у городской стены я накажу этого зарвавшегося кретина! Когда я выиграю, он должен будет отдать мне редкий пояс!

— Если выиграешь, а не когда. В остальном подтверждаю! — громко сказал я.

— Что бы ты там ни задумал, хочу сразу внести ясность! — продолжал надирать глотку ганкер. — Никаких ограничений по экипировке, оружию, эликсирам и баффам!

— Принимается! — я согласно кивнул и протянул руку. — Договорились?

Утёс выдержал паузу, ослабившись, оглядел зал, убедился, что все смотрят, и с размаху хлопнул по моей ладони. С хрустом сжав её, он подтянул меня к себе и шепнул:

— Не такой уж он и клановый оказался, да? Может, и в клане никаком ты не был? Готовь пояс, кретин!

Расхохотавшись, он, донельзя довольный собой, ушел прочь из таверны, не забыв толкнуть бедолагу Мэнни так, что тот улетел под соседний стол.

Я помог ему подняться. Раскрыв глаза, бригадир вздрогнул, когда понял, что это я, а не кто-то из его ребят. Он пытался что-то прочесть на моём лице, не сумел и просто кивнул. Я на мгновение прикрыл веки и отпустил его руку, а сам вернулся к Патрику.

Тот уже вынырнул из астрала и с интересом наблюдал за происходящим. Я отхлебнул сливочного пива.

— А ручонки-то дрожат! — заметил пьянчуга. — Куда ты полез, пацан? На кого? Посмотри на себя, ты же голь перекатная, а на славного воина прыгнул! Чего ради? Славы дешевой захотелось?

— Справедливости. Не славы.

— Дурачок ты, — зло сказал Патрик. — Нет никакой справедливости!

— Я не могу изменить мир, но могу меняться сам, — раздраженно ответил я. — И давайте закроем тему, это моя проблема. Не ваша. Вы говорили, мне надо кое-что сделать, чтобы вы дали ответ по медальону. Что именно?

Предмет всё ещё находился в руках пьяницы. Он снова открыл его и посмотрел на портрет, потом решительно вернул медальон мне.

— Видишь ли, сынок... Сначала я хотел, чтобы ты сделал кое-что другое. То, что когда-то не смог сделать я сам. Но посмотрел сейчас на тебя, послушал... Не думаю, что ты чем-то сможешь мне помочь. Скорее, это смог бы сделать тот парень, с которым ты будешь завтра биться.

— Почему вы так думаете? Решили, что раз я ниже него по уровням, то не смогу? Вы меня не знаете!

— О, поверь мне, пацан, я тебя знаю очень хорошо! — засмеялся Патрик. — Дело не в уровнях. Дело в... А, бездна, Нергал тебя порази! В общем, слушай. Не уверен, что ты сможешь это сделать, хотя бы потому, что тебе и до Болотины не добраться, не то, что преодолеть её, но это, как ты говоришь, твоя проблема.

Он крикнул официантку, заказал ещё эля и попросил карандаш. Через

пару минут Лулу принесла и то и другое. Патрик прямо на столе схематично обрисовал границы Болотины, провел линию главной дороги от Тристада, пометил островки суши и контурно изобразил маршрут до точки назначения.

— Там обитает Бегемот, — сказал он.

— Бегемот? — уточнил я. — В смысле, животное бегемот?

— Нет, некая сущность. Если захочет, откроется тебе. В любом случае, ты должен сказать ей, что тебя прислал я. Потом предложишь сделать то, что ей нужно. Наградой обязательно проси то, что он, Бегемот, мне обещал. Так и скажи: то, что вы обещали Патрику. Если не согласится, что же... — он помрачнел. — Тогда будем считать, что мы с тобой в расчете. Я расскажу тебе про медальон.

Почетный гражданин Тристада, бывший капитан патрульного отряда стражи, Патрик О'Грейди хочет, чтобы вы добрались до указанной точки в Болотине и предложили помощь сущности, именующей себя Бегемотом, а наградой попросили то, что она обещала Патрику.

Награды:

— 1200 очков опыта;

— ваша репутация с Патриком О'Грейди повысится на 150 очков;

— Патрик О'Грейди расскажет вам историю медальона;

— следующее задание в цепочке квестов.

Штраф в случае невыполнения задания:

— репутация с Патриком О'Грейди снизится на 150 очков;

— ваша репутация с городом Тристадом снизится на 10 очков.

Рекомендуемый уровень для прохождения : не ниже 15.

— Ну что, пацан, берешься? — хмыкнул квестодатель. — Наградить мне тебя нечем, сразу учти. Расскажу про медальон, но не думаю, что история тебя развеселит или порадует. И кстати, я тебя не тороплю. Понимаю, что тебе надо набраться силенок, прежде чем пытаться туда идти.

Я крепко задумался. С моим проклятьем можно быть уверенным, что туда я доберусь. Более того, с рано или поздно прокнувшей *Меткой Чумного моря* доберусь невредимым. Никого убивать там не надо, просто поговорить, а для этого не имеет значения, какого я уровня. А то, что нет никаких ограничений по времени, только на руку. Можно будет подкачаться, прежде чем туда соваться — иначе я буду слишком долго идти, убивая по сагившемуся мобу в день.

Принять задание Патрика О'Грейди?

Да, безусловно. Квест добавился в список, и О'Грейди кивнул.

— Кстати. Насчет своего проклятия можешь спросить Бегемота. Это его заслуга.

— Понял. Спасибо.

— Ну что, угостишь ещё дядю Патрика? — весело спросил он. И вообще как-то неуловимо изменился: расправил плечи, что ли, будто снял с себя тяжелый груз. — А то солнце скоро сядет, а я ещё ни в одном глазу! Угостишь, или вечер не удался?

Я кивнул, достал серебряную монету и положил на стол.

— Вы отдыхайте, мистер О'Грейди, — он всё-таки не лгал насчет «почетного гражданина», и это стоило уважения. — А мне пора. Завтра дуэль, надо готовиться!

Он понимающе похлопал меня по плечу и рявкнул, призывая Лулу:

— Ещё эля почетному гражданину Тристада!

Э... Ему ведь недавно приносили! Я и не заметил, как он всё выпил. Ладно, Нергал с ним, с Патриком. Кач кулинарки тоже на сегодня отменяется.

Пока Утёс будет спать, я планирую качаться. Меня ждет неслабая ночка.

Глава 23. Городская тюрьма

Табака в песочнице нет, но смолить травяные самокрутки система Диса не запрещает. Более того, это направление выросло в отдельную отрасль, и каждый день травники выкидывают на рынок новые разработки с различными положительными эффектами. И хотя длятся они недолго, но помогают не испытывать угрызений совести из-за вреда курения тем, кто не способен избавиться от психологической привычки что-то поджигать и затягиваться.

Попрощавшись с Патриком, я поймал на себе взгляд бригадира рабочих каменоломни. Он кивнул и поднял руку, то же самое сделали остальные, сидящие за его столом. Я махнул им в ответ и, лавируя между танцующими в сигаретном дыму игроками, пересек общий зал. Чуть не врезавшись в выходящую с кухни официантку с полным подносом, я поднялся по лестнице на второй этаж.

В своей личной комнате я пополнил сундук деньгами, полученными от Неда за продажу зелени, и полностью освободил инвентарь. По-хорошему, стоило вложиться во что-то повместительнее моей базовой сумки новичка, но стоимость даже обычных, на шестнадцать слотов, хранилищ начиналась от пяти золотых, и это без всяких бонусов на снижение веса, не говоря уже о магических защитах на дроп содержимого после смерти. В общем, это из разряда «очень важно, но пока недоступно».

Стратегия прокачки на вечер и грядущую ночь родилась ещё до разговора с Патриком. Мраколесье и край мурлоков на западе отпадали — там слишком оживленно. Идти в горы — совсем не вариант, как и в Болотину. Вряд ли я смогу достаточно эффективно сражаться с тамошними мобами, так как их уровень слишком высок. Против них не поможет даже *Кулак-молот*, точность которого при попадании по врагу того же уровня, что и я, составляет 155%, а дополнительный урон — 1600%.

Если я правильно понял механику расчета точности и урона, и то и другое снижается примерно на 10% за каждый уровень выше моего. Скажем, по мобу на шестнадцать уровней выше я просто не буду попадать. А если ты мажешь, то и приём не прокачивается.

Исходя из этого, орудовать я решил в подземелье. Там никто не увидит моих чудесных преобразений при срабатывании *Метки Чумного моря*, там лучше лут, и, в конце концов, мне не надо будет далеко ходить.

Сначала я подумывал о том непроходимом инстансе в Олтонских

каменоломнях — «Зло из глубин». Но, всё взвесив, от этой идеи пока отказался. Конечно, потенциальная куча достижений и зревший там годами лут манили почище бархатных полушарий Перевес, но...

Но mobs там высокоуровневые — это во-первых, и проходить тот инст я могу целый месяц, учитывая вышесказанное про урон и точность. Во-вторых, я всё-таки решился идти туда с «дементорами», хотя они об этом пока и не знают. Ну и, в-третьих, меня же жаба задушит! Хомяк на груди рубашку будет рвать! С сумкой на восемь слотов мне придется оставить там большую часть лута! Ну нафиг...

Так что я выбрал другое подземелье. Данж «Городская тюрьма Тристада» находится в шести кварталах отсюда. После исчезновения «Подвалов храма Нергала Лучезарного» это единственный инстанс в городе.

Из того, что мне удалось выяснить во внутриигровой энциклопедии, стало понятно, что там три босса: безумный ученый-гном, коварный гоблин из Лиги и настоящий драконид — покрытое чешуей существо на четырех лапах и с двумя руками.

Прорыв бездны произошел несколько лет назад в правом крыле тюрьмы. В том самом, где отбывали срок за самые тяжелые преступления. Бывшие заключенные и до того не были паиньками, а с помутившимся рассудком и мутациями тела и вовсе стали большой угрозой для города. Поселение спас только столичный Высший маг, по каким-то своим делам проезжавший через Тристад.

Однако маг слишком спешил, чтобы зачистить тюрьму и запечатать портал, а потому просто зачаровал всё правое крыло, переместив его в отдельный пространственный карман. Городские головы почесали затылки, но строить новую тюрьму не стали, оставив всё как есть.

В самом деле так было, или это просто легенда, объясняющая появление такого инста в песочнице, не суть. Данж не самый сложный — на девятый-десятый уровни, и его успешно проходили многие поколения игроков. А те сменялись каждые два года, учитывая, что «выпускники» песочницы уходят в большой мир, едва достигнув шестнадцати.

Риска почти никакого, и единственное, что мне могло помешать — если данж будет кем-то занят.

Стоило мне об этом подумать, подходя к тюрьме, как именно так и оказалось. У переливающегося оттенками зеленого портала в инстанс оказалась группа игроков, ожидающих своих товарищей. Три разномастно и дешево одетых персонажа, два парня и девушка, все восьмого уровня, сидели на траве и о чем-то переговаривались. Надпись над их головами

гласила, что это члены клана «Коты Шрёдингера».

— Привет! — сказал я. — Вы в инст?

— Скорее, из него. Ждем танка и хила, — ответил высокий худощавый парень по имени Теллер. — На Фераксе легли, ему оставалось меньше десяти процентов хэпэ!

— Может, ещё трай? — предложила девушка.

— Нет, Планка, мне уже пора выходить. Дождемся наших и офф. Ты как, Юкава?

— Да, мне тоже надо выходить, пока отец не врубил экстренный выход, — сказал третий, плотный азиат в кольчуге и с луком. — Завтра контрольная по алгебре.

— О боже! Кому нужна алгебра? Зачем она нам? — захныкала Планка.

— Всем нужна, не ной, — проворчал Теллер. Судя по одинаковой фамилии, они с Планкой брат и сестра. Он посмотрел на меня и сузил глаза. — А ты с какой целью интересуешься, Скиф? Здесь на твой уровень квестов нет. Тем более, тебе нечего делать в инсте.

— Квесты? На инстанс выдают квесты?

— Ты как с Луны свалился! Начальник тюрьмы Купер не теряет надежды вернуть правое крыло в своё распоряжение. — Он показал мне на дальнюю дверь, ведущую в административный блок здания. — Купер всем выдает задания: на головы боссов, на зачистку всего крыла, на закрытие портала в бездну... Только тебе ещё рано об этом думать. Видишь, мы впятером на восьмом уровне не смогли.

— Да я так, просто интересуюсь, — я развел руками. — Долго не играл и сейчас, по сути, заново изучаю город. Смотрю, где и что.

— Ясно. Ну, удачи тебе... Оп-па! — он уставился на что-то прямо собой. — Наш танк Мозли лег, все, капец! И Борн тоже! Тряпка... Ладно, пойдем к кладбищу, ребята, встретим наших, оценим потери...

Разочарованно галдя, они встали и направились к месту воскрешения. Я проводил их взглядом, а сам прошел мимо портала в инстанс.

Доска объявлений у главного входа в здание напоминала кадры из вестернов. Плохо нарисованные портреты преступников с надписями «Особо опасен!», «Разыскивается!», «Живым или мертвым!» шли внахлест по всей площади и пестрили изображениями самых разных тварей, обитающих от океана до Болотины. За голову лидера нагов — змеелюдей с побережья — можно было получить сто золотых! А вот объявление с Крушителем оказалось перечеркнуто красным — «Убит». Странно, что этим озабочен начальник тюрьмы, а не, скажем, глава городской стражи.

Эти квесты можно было получить автоматом, и я на всякий случай

собрал все, забив список заданий. Но прежде всего, меня интересовали те, о которых говорил Теллер.

Уверенно открыв дверь, я зашел внутрь и сразу наткнулся на стража — полного латника с закрытым забралом шлема. Положив руку на рукоятку меча, он спросил:

— Куда?

— К начальнику тюрьмы.

— Не положено, — ответил тот, смерив меня взглядом.

— Я насчет правого крыла. Хочу спросить, нет ли у начальника каких-нибудь поручений?

— Поручений? Для тебя? — изумился стражник и расхохотался. — Древник, Жлоб! Парни, вы только посмотрите на этого голодранца! Собрался в правое крыло! Ха-ха-ха!

— Постой, Марио! — тихо, но весомо молвил седой стражник без шлема, и хохот сразу прекратился. — Кто знает, какая сила скрывается в этом с виду неказистом пареньке? Как тебя зовут, боец? — обратился он ко мне.

Вопрос был странным, потому что неигровые персонажи всегда знают твоё имя. Это механика мира: они живут, воспринимая все эти уровни, очки опыта и репутации, скиллы и характеристики, подсказки интерфейса и цифры урона как нечто само собой разумеющееся. Это был один из самых ключевых вопросов первых виртуальных миров, и в какой-то момент, когда скрипты персонажей сменил искусственный интеллект, движение за права неигровых персонажей добилось своего. Неписей уравнили с игроками по части доступной информации. Разве что перерождения они не получили, чтобы не нарушить реалистичности. Агрессивные mobs респаунятся, а вот ключевые неписи — нет.

— Меня зовут Скиф. Я и сам знаю, что пока не очень-то готов к встрече с теми тварями, что населяют правое крыло, но кто мне может запретить рискнуть своей головой?

— Ты прав, сынок, — сказал Древник. Он похлопал меня по плечу и перевел взгляд на Марио: — Пропусти его.

Тот не стал спорить со старшим и показал на коридор:

— Последняя дверь справа. Говори с господином Купером четко и по существу.

— Спасибо.

Я уже прошел мимо них, когда сзади меня окликнули. Седой стражник придвинулся, подмигнул и едва слышно прошептал:

— Спасибо за Мэнни.

Сначала я даже не уразумел, о чем он, а потом соотнес одно с другим. Древника отыгрывал негражданин? Так же, как Дарго — Клейтон? Ну дела! Похоже, корпорация не остановилась на враждебных мобах и начала внедрение людей в таких NPC, как стража Тристада.

Я вспомнил стражника Гейла, который хотел отпустить меня за медяк, то есть за взятку. Уж слишком человеческим было его поведение, когда он вел меня к судье за порванное платье Висты!

Мысль осела где-то в подсознании, пока я шел к кабинету начальника тюрьмы. Не увидев никаких опознавательных табличек на двери, я просто постучал.

— Войдите, — раздраженно ответил голос изнутри.

В тесном кабинете, зарывшись в горы бумаг, сидел суровый лысый мужчина — начальник тюрьмы Купер. Он поднял голову, моментально считал мой уровень и экипировку и поморщился.

— Говори! — рявкнул он.

— Добрый день, господин Купер! Нет ли у вас для меня поручений? Я собираюсь в правое крыло...

— Нет, — ответил он и тут же забыл обо мне, погрузившись в изучение бумаг на столе.

— Но, может...

— Древник! — заорал начальник, не поднимая головы. — Почему посторонние в моём кабинете?

Ничего не понимаю! Теллер говорил, что квесты выдаются всем, но я видел другое. Он со мной даже говорить не стал!

Появившийся Древник рассыпался перед шефом в извинениях и, подхватив меня по руку, вывел из кабинета.

— Низкая репутация с городом, — пояснил он. — И я, дурак, сразу не догадался посмотреть. Ты социалкой вообще не занимаешься, Скиф?

— Социалкой? — я остановился. — Нет. А вы, простите... человек?

— Самый что ни на есть! — воскликнул Древник, подмигнул и покачал головой. — А что, разве я похож на гнома?

— Показалось... — я кивнул, поняв, что он не хочет или не может говорить о том, кем является на самом деле. Возможно, та же история, что и с моим статусом «угрозы». Чем признание обернулось для Клейтона, я помнил. — В любом случае, спасибо за то, что пытались помочь, господин Древник!

Я покинул административный блок, чувствуя на себе пристальный взгляд седого стражника. Интересно, как ему так играется? Может ли он уволиться и заняться чем-то иным? На каком уровне он может

осуществлять контроль над вроде бы неигровым персонажем? Вопросов было много, а ответов — почти никаких. И единственный человек, который мог бы мне с этим помочь, — тот карлик из Калийского дна.

Впрочем, это было обычное любопытство, и я тут же забыл о странном стражнике Древнике, едва зашел в данж.

Мрачное и почти неосвещенное подземелье, когда-то бывшее правым крылом городской тюрьмы, сейчас больше напоминало внутренности огромного насекомого. Все поверхности были покрыты едкой слизью и непрерывно вибрировали, как живой организм. Когда-то просторный коридор превратился в неровный тоннель с пульсирующими наростами на стенах.

Жуткий вой, используемый мною сразу после перерождений, облегчил прохождение данжа, особенно до прокнувшего проклятия нежити. Кулдаун способности обнулялся сразу после смерти, и часть толпы наседавших обезумевших заключенных разбежалась в страхе. Это позволяло нанести на удар-другой больше, прежде чем меня опять раздирали на части.

Кобольды, огры, темные дворфы и гноллы — все заключенные были изменены хлынувшей из бездны сущностью. *Изменённые* отрастили жвала, мощные клыки и хитиновые вставки по телу. Жаждали они лишь одного — крови и плоти. Друг друга, правда, не ели, и выхода из запечатанного крыла у них не было, пищей им служили только такие, как я.

Почти все мои удары проходили в цель, прибавляя очков в прогресс навыка безоружного боя и единственного используемого мною приёма «Кулак-молот». До наставника этой школы поединка я так и не добрался и пока даже не знал, где его искать. Тем не менее, в этом был и огромный плюс: пусть я прокачивал только один прием, но за счет читерской неуязвимости наращивать его мог на сильных мобах практически неограниченное время.

Метка Чумного мора сработала только на втором паке. Первый, состоящий из шести злобных уродливых *Изменённых*, отнял у меня больше часа. До первой смерти я держался почти двадцать секунд, успел поднять *Безоружный бой* на уровень и уложить первого моба. На каждого последующего у меня уходило по два-три десятка смертей: возрождался я всё с той же единицей очков жизни, и с каждой новой смертью в голове всё четче выкристаллизовывалось желание обсудить этот вопрос с автором проклятия — Бегемотом.

К моменту, когда я добрался до первого босса, сработало все, что могло. На уровень поднялся *Жуткий вой*. Активировалось проклятие

нежити, и это повысило *Метку Чумного моря*. До пятого уровня прокачались *Ночное зрение* и *Устойчивость*. Последнее меня особенно обрадовало, так как повысило сопротивление урону на 5%, и настолько же улучшило *Каменную кожу*, которую я теперь мог носить аж пять секунд. Снижение остроты боли тоже было немаловажным, учитывая как много мне прилетало.

Но пришел я в инст не за этим, а прежде всего ради моего главного боевого приема. И он тоже подрос. Причем прилично:

Улучшен навык безоружного боя: +1.

Урон, наносимый без оружия, повышен на 185%.

Точность ударов повышена на 185%.

Текущий уровень навыка: 36.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Улучшен приём «Кулак-молот»: +1.

Стоимость использования: 2 очка маны.

Наносит 1900% от обычного урона.

Игнорирует 35% брони.

Нанесите визит к мастеру безоружного боя, чтобы изучить новые доступные приемы!

Еще немного — и я достигну пятого уровня. Воодушевившись этим, я подобрал лут с последнего пака. Мне досталось несколько серебряных и медных монет, а также *необычный зеленый нож*, больше смахивающий на заточку, однако дающий интересные бонусы: плюсы к навыку воровства и взлома. Ножик занял своё место в сумке вместе с *редкой синей* засаленной повязкой, повышающей ловкость и навык скрытности. Добыча радовала и позволяла надеяться, что дальше будет лучше.

Я поднялся со слизистого пола и сделал шаг к отсеку с боссом, как вдруг от чернеющего неосвещенного отрезка стены отделился чей-то силуэт. Не случись это в вирте, я бы отложил пару десятков кирпичей, так он меня напугал: все враждебные mobs были убиты, позади всё зачищено, а впереди комната с боссом!

— Бездна! — заорал я. — Ты ещё что за хрен с горы?

В свете волдырей-светильников, торчащих тут и там, появилась устрашающего вида фигура на метр выше меня. Массивное тело, хвост, копыта, бычья голова и огромное кольцо в носу — я облегченно выдохнул. Одиннадцатый уровень, элитный, но я таких уложил уже три пачки, пусть и не было среди них подобных человекобыков. Похоже, патрульный моб:

подоспел как раз к концу моих разборок с предыдущим паком. Как раз вовремя — пусть покоцает, чтобы проклятие не слетело. Здоровье регенерировало небыстро, но лучше перестраховаться.

— Иди сюда, бычок, — поманил я его пальцем левой руки, пока другая сжималась в кулак. — Щас я тебе рога-то пообломаю!

— Сам ты...! — пробасил многоэтажной бранью таурен.

Молот пушечным ядром выстрелил в него, но не попал. Моб проворно отступил, а потом ткнул себя здоровенной лапой в грудь и произнес:

— Не дерись, Алекс. Трикси будет помогать. Клейтон сказал: Скиф хороший. Трикси поможет Скифу!

Карлик Трикси из Калийского дна? Тот, что был под храмом безымянным зомби? Я начал подозревать, что в этой игре вообще нет никаких неигровых персонажей.

— Трикси?

— Ага, — осклабился таурен. Он ткнул пальцем над моей головой, видимо, показывая на мой индикатор очков жизни. — А ты странный! Почему недохнешь?

Глава 24. Прерванный акт

— Ладно, — легко согласился Трикси с моим предложением убить его.
— Привезешь пончики? Мне понравилось! Только живот потом болел...

Таурен продолжал басить короткими отрывистыми предложениями, рассказывая о еде, деде, опостылевших универсальных питательных смесях и других незатейливых, но очень важных для него вещах. До этого он выразил готовность помочь мне пройти подземелье, а в подтверждение своих слов грохнул по стене тоннеля, отчего слой чего-то живого лопнул, разбрызгивая черную слизь, и показал бычий бицепс. Представляю, как ему, карлику, кайфово быть таким высоким...

Я отказался от его помощи. Во-первых, у него могут возникнуть проблемы с корпорацией, а во-вторых, лишние свидетели мне не нужны.

То, что я на его глазах голыми руками разобрал пак на части, спокойно выживая с процентом жизни, пришлось объяснить использованием некоего «особого» боевого эликсира. Он просто пожал плечами, что при его могучем торсе и мощной шее было особо не заметно. Но я посчитал нужным предупредить его ещё раз:

— Трикси, молчи о том, что здесь видел, хорошо? Это секрет! Ты понял меня?

— Ладно, — сказал он и разразился самой длинной фразой, которую я от него слышал: — Я люблю хранить секреты! Я их собираю! Если кому-то расскажешь — у тебя станет на один секрет меньше. Это невыгодно.

— Хорошо. Готов? — я обеспокоенно посмотрел на показатель здоровья: за разговорами он повысился до трех четвертей. — Атакуй!

— Прилетишь? — замахнувшись, он не сразу ударил, остановив лапу с тридцатисантиметровыми когтями у моей шеи.

— Да, прилечу, нам же надо с тобой поговорить. Не уверен, что завтра, но на выходных — обязательно. Знаешь ещё кого-нибудь, кто, как и ты, здесь?

Он покачал головой и без предупреждения врезал. Его когти вошли мне под ключицу, я взвыл и со злости врезал в ответ.

Изменённый таурен-преступник нанес вам критический урон: 247!

Урон полностью поглощен «Проклятием нежити».

Очки жизни: 178/220.

Вы нанесли критический урон Изменённому таурену-преступнику: 106!

Очки жизни: 634/740.

Как мы и договаривались, таурен продолжал лупить в полную силу, хоть его удары и не наносили вреда. А у меня из головы не выходил Клейтон, так странно погибший сразу после того, как просто дал убить себя в Дисе, и хотя бы с Трикси я решил симитировать полноценный бой.

Перед смертью он прохрипел что-то про пончики. Лутом с него выпал *Прах Изменённого*, обильно сыпавший со всех здешних мобов, — алхимический ингредиент. Стоил он, по оценке системы, четверть серебра, но на аукционе мог торговаться дороже. Оценка системы — это гарантированная цена выкупа неигровым торговцем.

До пятого уровня оставалось набрать двадцать очков опыта — меньше, чем дают за моба в этом инсте. Так что, не желая больше тратить время, я без подготовки ворвался в комнату с первым боссом.

Когда-то это была общая камера на несколько десятков заключенных, теперь — место обитания *изменённого* гнома Тихони, сумасшедшего ученого-изобретателя двенадцатого уровня. Он был один, но, судя по его внешнему виду, помощники ему и не требовались.

Внезапно гном поднял голову и принялся.

— Хм... — забормотал он. — Зафиксировано изменение содержания кислорода! Хм-хм...

Мелкий, всего-то мне по грудь, гном, облаченный в мощный экзоскелет, непонятно, как и из чего собранный, копошился в груди металлолома. Вдруг он пискнул что-то и... исчез.

Хлопок, раздавшийся в другом конце комнаты, указал на то, куда он переместился: к странного вида станку, запитанному от поверхности пола через явно живую полупрозрачную кишку. Внутри перемещались сгустки чего-то черного.

Чего именно, я, уже летевший через рабочий кабинет изобретателя, не разглядел. Хлопок! Атака пришлась в никуда, очки маны сгорели зря, а мне в спину с шипением жарящейся плоти вонзился красный луч. Боль была такой сильной, что я перестал дышать, слезы залили глаза, оставалось упасть на пол и извиваться, стараясь убраться подальше.

Тихоня нанес вам урон: 142.

Урон полностью поглощен «Проклятием нежити».

Очки жизни: 178/220.

Тихоня нанес вам урон: 134.

Урон полностью поглощен «Проклятием нежити».

Очки жизни: 178/220.

Тихоня нанес вам урон: 158.

Урон полностью поглощен «Проклятием нежити».

Очки жизни: 178/220.

Мельтешащие строчки боевых логов сменялись новыми и новыми всё то время, что я находился под действием лазера. Спрятавшись за странным станком, я вытер выступивший пот. Какое облегчение...

Хлопок! Ш-ш-шу-у-у-ух-х-х! Твою мать! Бездна! Я не удержался и заорал — однозначно, надо покопаться в настройках капсулы! Болевые ощущения стали на порядок острее!

— Хорошие новости, коллеги! — гном хихикнул. — На ужин будет жаркое!

Я перекатился вперед и в сторону, и луч, подпаливая слизистый пол, направился ко мне. Плевать, это не по-настоящему, это просто визуальные эффекты... Я подбежал к боссу, но ударить успел только раз и то не приемом, так как откат *Молота* ещё не прошел.

Вы нанесли урон Тихоне: 4!

Очки жизни: 1196/1200.

Хлопок! Босс опять телепортировался и включил свой встроенный в экзоскелет гиперболоид. Ш-ш-ш-шу-ух-х-х-х-х! Стиснув зубы, я невольно прикрыл глаза рукой и метнулся к боссу.

Повышен навык устойчивости: +1.

Сопротивление всем видам урона повышено на 6%.

Острота боли снижена на 6%.

Текущий уровень навыка: 6.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Улучшена способность «Каменная кожа»: +1.

Стоимость использования: 3 очка маны.

Повышает сопротивление всем видам урона на 11%.

Срок действия: 5 секунд.

Шестой уровень навыка устойчивости дал шестипроцентное сопротивление всем видам урона и настолько же снизил остроту восприятия боли. Отсюда логически вытекало, что на сотом уровне сопротивление станет максимальным, но ведь этого не может быть! Это же полная неуязвимость! Скорее всего, у навыка есть кап, то есть верхнее значение показателя, либо же здесь, как с наносимым уроном и точностью в *Безоружном бое* — цифры навыка показывают значение только для равных противников.

Новый уровень *Каменной кожи* тоже удивил: рост времени действия

способности остановился на пяти секундах, зато на процент повысились цифры сопротивления.

Вообще, полная неуязвимость расслабляет. В таком бою игроки постоянно в напряге, тщательно вымеряют каждое движение и ротацию приемов, чтобы выдавать максимальный урон в единицу времени, пока живы танк и хил, но стараясь при этом не переагрить босса на себя.

А я тут спокойно рассуждаю на отвлеченные темы, почитываю логи, машинально по откату стараясь лупить босса и не обращать внимания на жгучий луч, сдирающий ошметки гниющей плоти и палящий по нервным окончаниям умирающего тела.

Бой затягивался. Тихоня продолжал сыпать глупыми цитатами типа «Обожаю запах запеченного мяса по утрам!» и не давал мне нанести серию длиннее пары ударов: исчезал и с хлопком появлялся в другом конце просторной комнаты.

В очередной раз ринувшись к нему, я заработал новый уровень *Устойчивости*, и тут меня осенило. Направленный луч лазера наносит непрерывный урон, по сути, как дот, тикает каждую секунду, пока ты в зоне поражения. Я скрючился на полу в позе младенца, попытался отрешиться от злого пульсирующего жжения в области спины и попробовал уйти мыслями подальше отсюда.

Лазер жег безостановочно, полоска прогресса навыка устойчивости медленно, но верно росла, безумный изобретатель вступил сам с собой в научную дискуссию о степени прожарки человеческого мяса, а я, кроша зубы, витал... пытался витать в облаках.

Зачем я всё это делаю? Ответ лежит на поверхности: я мечтаю о работе в космосе, а для этого нужно закончить университет. Онлайн-курсами в вирт-пространстве здесь не обойдешься. Несмотря на легкомысленность названия профессии, помимо энциклопедических знаний космическому гиду требуется весь комплекс навыков пилота космического шаттла и соответствующая физическая подготовка.

Космогид должен уметь управлять межпланетной яхтой, владеть инженерией летательных аппаратов, чтобы в случае непредвиденных обстоятельств самому устранить неполадки, свободно чувствовать себя в невесомости и управлять телом в открытом космосе... Да много всего надо знать, недаром курс обучения на, по сути, капитана космической яхты, — шесть лет в университете, а потом ещё столько же юнгой и младшим пилотом на действующем судне.

И только десять процентов лучших отличников-выпускников общеобразовательных школ могут поступить за счет налогоплательщиков.

Ещё по одному на курс берут за счет корпораций и спонсоров. Таким середнякам, как я, путь только на платное обучение.

— Пахнет, как... М-м-м... Гриль! — воскликнул Тихоня, сбивая меня с мысли.

Я скрежетнул челюстями, когда лазер прошелся по открытой шее. Боль была уже не той, что я чувствовал ещё пару дней назад, она стала намного сильнее! И это странно, учитывая, что навык устойчивости у меня повысился.

Так... Боли нет, я просто воображаю, что она есть. Этого всего не существует. моё тело в безопасности, в капсуле дома...

Итак, учеба. Она требует денег. Много денег. И вот почему.

Двадцать миллиардов человек, живущих на планете, за пару десятилетий полностью изменили представление о ценности человеческой жизни. Никто не стремится «дать шанс» и «оказать поддержку малоимущим слоям населения», как призывали определенные движения активистов. Такие появлялись каждый год, причем из числа граждан высокого статуса, но стоило снизить класс их проживания на уровень другой, как всё прекращалось, и они искренне раскаивались в собственном невежестве.

Планета не в состоянии прокормить столько народа, и даже начавшаяся колонизация Марса не поможет: там пока всего две тысячи жителей, и это число удвоится только через несколько лет. Меньше капли в океане, и решить проблему с перенаселением никак не поможет.

После того как ввели понятие «социальной значимости для общества», началась бешеная конкуренция. Люди стремились любыми путями повысить свой класс проживания, а сделать это можно было, только повысив собственную социальную значимость. Стать полезным для общества.

А такое возможно, только имея востребованную профессию, которой реально овладеть, лишь получив высшее образование. Плодить конкурентов за теплые места никто не захотел, и именно поэтому стоимость учебы стала так высока. Нужды цивилизации удовлетворяют те десять процентов отличников, что учатся за счет общества, лучшие из лучших, остальные могут катиться в бездну или учиться за свой счет.

Даже если я успешно пройду тесты на гражданство, и мне присвоят самый низкий гражданский статус «L», всё, что меня ждет, — это нищенское прозябание в конуре немногим просторнее будки негражданина, мизерное пособие и четко нормированная универсальная питательная смесь. Медицинское обслуживание, предметы роскоши, к коим относится

даже нижнее белье, развлечения и абонемент на использование общественных флаеров... Всё это сможешь купить только на то, что ты заработаешь сам.

А без образования сколотить капитал я смогу только в «Дисгардиуме». В остальных мирах расценки за онлайн ниже, а из-за меньшей популярности их внутриигровые вещи и валюта обесценены. Кому нужен твой легендарный сет, если им не перед кем похвастаться?

Грядущий развод родителей снизит их статус. Странное правило на первый взгляд, но, как и всё, исходящее от ООН, это направлено на снижение рождаемости. Никто не запрещает тебе снова жениться и даже завести новое потомство: формально правило «один ребенок на одну семью» не будет нарушено. Но уровень гражданского статуса ты однозначно потеряешь. А вместе с ним резко снизишь доходы и суммы гарантированных выплат пособия.

Поверить не могу, что папа с мамой на это решились! Да им бы и слова никто не сказал, если бы они продолжали просто оставаться в браке, а сами завели новых партнеров! Но нет, и это всё из-за отца, я уверен. Он слишком гордый и правильный, чтобы идти против системы и совести. Видимо, окончательно разлюбил маму...

Мое внимание привлекло то, что прогресс-бар *Устойчивости* замер на 0% очередного уровня и более не двигался, хотя безумный гном продолжал атаковать, более того, к лучу лазера он добавил бомбы-вонючки, обволакивающие меня клубами непроницаемого, похожего на хлопья копоти, рыжего дыма, бьющего по площади.

Я глянул последние логи.

Повышен навык устойчивости: +1.

Сопротивление всем видам урона повышено на 36%.

Острота боли снижена на 36%.

Текущий уровень навыка: 36.

Улучшена способность «Каменная кожа»: +1.

Стоимость использования: 3 очка маны.

Повышает сопротивление всем видам урона на 26%.

Срок действия: 20 секунд.

Последний ап навыка состоялся больше минуты назад. Странно, в чем дело? Почему рост прекратился? Я сфокусировался на индикаторе, но ничего не произошло. Никаких подсказок и предупреждений.

Так, ладно. Придется залезть в энциклопедию. Навыки... Боевые навыки... Защитные навыки...

Ага, вот: «Рост навыка, осуществляемый в боях с противниками

вашего уровня или выше, не может превысить уровнем значение, равное трехкратному уровню противника». Всё сходится: Тихоня двенадцатого уровня, а у Устойчивости — тридцать шестой. Больше из безумного изобретателя мне не выжать. Пора двигать дальше.

Я со старческим кряхтением поднялся с пола, зашипел, получив лучом в глаз, ослеп на мгновение, а потом ринулся к боссу. Ну держись, коротышка! Щас я тебе за все свои мучения настучу по башке! Акт возмездия!

Активирован экстренный выход: поступила внешняя команда капсулы погружения!

Весь прогресс прохождения подземелья будет утерян!

До выхода: 3... 2... 1..

«Твою мать!» — чуть не воскликнул я, как только интра-гель схлынул, впитавшись в стенки кабины. И хорошо, что промолчал, потому что за распахнувшимися створками капсулы я увидел маму.

— Алекс! Прости, что прервала твой игровой процесс, но мы уже опаздываем!

— Куда? — я выпучил глаза, едва сдерживаясь.

Они лишили меня мечты, они разводятся, из-за них вместо учебы я вынужден торчать в Дисе и прокачивать навык мазохизма, а теперь ещё и это? Из-за каких-то там их заморочек мне теперь заново инст проходить!

— В гости к О’Салливанам, ты что, забыл? У Евы день рождения!

Глава 25. День рождения Евы

— Что за фигня, мам? Разве так можно?

— Как «так»? — оторопела мама. — Что случилось, сынок?

— Да то, что ты вырвала меня из Диса во время боя с боссом подземелья! — я продолжал возмущаться, но скорее по инерции, весь ещё в горячке сражения. — Что такого срочного? О’Салливаны живут в нашем доме, до них идти две минуты!

— С каких пор ты так разговариваешь с мамой, Алекс? И почему кричишь? — удивился вошедший в комнату отец. — Разве не ты говорил, что никакая виртуальная игра не стоит времени в реальной жизни? Тем более, когда речь о твоей лучшей подруге!

Ох... Отец был прав. Как я мог забыть? Я же летел с ней в школу и после уроков разговаривал. Столько времени вместе провели, а у меня совершенно выветрилось из головы. Как я мог её не поздравить? Да ещё та некрасивая сцена с Тиссой... Чёрт-чёрт-чёрт!

Я залился краской, вспомнив всё постыдное, что успел натворить за день. Проблемы Дисгардиума затянули меня с головой! Даже в реале я продолжал думать о делах в игре... и о Тиссе.

— Прости, мам...

Она посмотрела на отца. Я обратил внимание, что мама в красивом вечернем платье, с уложенными волосами, в туфлях на каблуках... Такой красивой мне не приходилось её видеть уже очень давно. Она будто помолодела, ей легко можно было дать лет двадцать пять. Папа тоже выглядел на все сто: гладко побрился, расчесал волосы, надел костюм. Сейчас он стоял, прислонившись к двери и засунув руки в карманы, распространяя по комнате терпкий древесный аромат дорогого парфюма.

— Я в душ и собираться, — поспешно сказал я, выпрыгивая из капсулы. — А что мы подарим?

— Вопрос в том, что подаришь ты? — папа сделал акцент на последнем слове. — Пару недель назад ты, как обычно, попросил бросить на баланс пятнадцать фениксов. И говорил, что это на подарок Еве... Ты же не забыл?

Мне очень хотелось сказать, что забыл и забыл из-за их дурацкого развода! Но я взял себя в руки. Они вроде перестали ругаться, и мне не хотелось лишний раз напоминать им о том скоропалительном решении.

— Нет, пап, не забыл. Всё, дайте мне время собраться.

Они, переглянувшись, вышли. Мама обвиняюще посмотрела на отца, а тот с сожалением кивнул в ответ — ему происходящее со мной было очень знакомо.

На то, чтобы собраться, времени ушло немного. Больше отнял лихорадочный поиск подарка. В прошлом году я преподнес Еве билет на виртуальный концерт любимой группы — то есть, и группа, и сам концерт были вполне настоящими, но происходило всё в Ю-Сити, огромном виртуальном городе развлечений. Это был отличный подарок... для девочки.

Но сегодня ей исполнилось пятнадцать! Что можно подарить почти взрослой девушке? Я заглянул в её онлайн-список желаний, но все, что она хотела, было уже забито кем-то другим. Наверняка, родители просто купили всё, что она хотела.

В результате я в отчаянии заглянул на страницу «Самое популярное среди девочек-подростков» в онлайн-магазине подарков и заказал первый попавшийся плетенный серебряный браслет. Денег хватило впритык, а доставить обещали в течение часа. Выйду на их балкон и получу подарок — дрон-доставщик сориентируется по моему местоположению.

На ходу застегивая рубашку, я вылетел из спальни. Мы вышли из дома и через три минуты уже стояли у входной двери О'Салливанов. Сработал распознаватель лиц, что-то щелкнуло, и дверь послушно поползла вверх. Наружу вырвались запахи еды и шум веселья — громко игравшая музыка и гомон празднующих.

— Ева! — закричала, увидев нас, миссис О'Салливан. — Встречай гостей!

Она обнялась с мамой, поцеловала в щеку папу и меня. От неё пахло вином и шоколадом.

— Проходите, ждали только вас, — сказала она. — Элен, ты мне поможешь?

Мама кивнула, и они вместе сразу скрылась на кухне, откуда доносились женские голоса и смех. «Помощь», как обычно, заключалась в обсуждении свежих сплетен.

— Ладно, Алекс, пойду и я пообщаюсь. Не скучай! — папа хлопнул меня по плечу и ушел в кабинет.

— Марк! — раздался оттуда голос отца Евы. — Сколько лет!

Дверь захлопнулась, и я остался наедине с легким облачком табачного дыма.

Сколько раз бывал у них в гостях — всегда одно и то же. Женщины пьют вино отдельно, мужики запираются в кабинете мистера О'Салливана,

курят сигары, пьют виски и режутся в покер, обсуждая последние новости, женщин, спорт и политику. Мы же были неизменно предоставлены сами себе: комната Евы, накрытый стол и детские игры. В прошлом году почти весь вечер играли в «Монополию». Веселились до упаду! Вру, это сарказм.

— Сейчас вернусь, — послышался голос Евы из дальней комнаты.

Она вышла в прихожую и остановилась, не решаясь подойти ближе. Я тоже не понимал, как себя вести. Ева сегодня принарядилась, но не так, как обычно — на это раз она обошлась без детского розового платья и картонной короны на голове. Я бы сказал, что выглядела она по-взрослому: легкий девичий макияж, модно уложенные волосы, вечернее платье, туфли на каблуках и едва уловимый флер духов.

— Поздравляю с днем рождения, Ева! — сказал я. — Подарок будет чуть позже.

— Спасибо, Алекс, — она кивнула и прикусила губу. — Пойдем, познакомлю с ребятами. Ты никого не знаешь, это дети новых папиных друзей.

— Постой... — я замялся, торопясь высказаться, пока мы наедине. — Прости, что не поздравил утром. И за то, что улетел с Тиссой...

Это было ошибкой. Зря я напомнил — по её лицу пробежала тень.

— Понимаешь... Я эти дни сам не свой... Развод родителей, ночи в Дисгардиуме... Я виноват, что... — чем больше я говорил, тем сильнее она кусала губу и сутулилась, а в глазах читалось «остановись!»

— Она тебе нравится? — Ева посмотрела мне в глаза. — Только честно!

— Нравится. Но... — я замялся, думая, как объяснить подруге, что она мне намного ближе, но не как девушка. — Э...

— Ладно, — просто ответила она. — Пойдем.

В её комнате произошло много изменений. Все видеопанели на стенах теперь показывали не милых героев подростковых сериалов и анимационных котиков. Каждая стена отображала пейзаж взрослого Дисгардиума. Исчезла розовая подсветка под потолком, без которой тут всё выглядело как-то мрачновато, к тому же с пола убрали уютный белый коврик.

За небольшим празднично накрытым столом сидели трое. Два парня лет восемнадцати были неуловимо схожи, хотя один был обесцвеченным азиатом, а другой — мощным белым брюнетом с бычьей шеей. Через мгновение я осознал, в чем же схожесть: оба выглядели холёными, лощёными и высокомерными. На меня они даже не обратили внимания.

Единственная девушка с наполовину выбранной головой тоже была

старше нас с Евой и откровенно скучала, копаясь в коммуникаторе.

— Ребята, знакомьтесь, это Алекс, — преувеличенно бодро начала Ева.
— Мы знаем друг друга с детства. Алекс, это Мария, Билл и Ксан.

— Привет, Алекс, — по мне скользнули равнодушные взгляды.

Парни вернулись к прерванному разговору, а говорили они, как я понял, о Дисе. Только девушка ещё помнила о нашем существовании:

— Знаете друг друга с детства? — Она иронически подняла бровь. — Вы и сейчас маленькие! Пройдите для начала гражданские тесты.

Ева ничего не ответила. Вместо этого она села за стол и невозмутимо взялась за поедание торта. Я занял единственное свободное место и полез за горячим. Мама Евы отлично готовит жаркое, но не уверен, что она продолжает делать это сама — кажется, у них появился повар.

— Ты бы так не налегала, — хмыкнула Мария и выразительно похлопала себя по бедру. — А то всё сюда отложится.

— А, плевать, — отмахнулась именинница. — Завтра папа везет меня в клинику.

— Пластика? Понятно. Тогда да, используй шанс на всю катушку! Потом уже будет нельзя... — Мария снова уткнулась в комм.

Больше она в разговоры не вступала. Я тоже беседовать желанием не горел, хотя с любопытством прислушивался к тому, что обсуждают парни.

— ...и этот кретин вызвал меня на дуэль! — Билл расхохотался. — Поставил свой флаер, что сделает меня!

— Этот рукожоп? — удивился Ксан. — Ты же согласился?

— Конечно! Он решил, что раз на пять уровней выше, то легко выиграет. Ага, конечно, разбежался! У меня один щит стоит дороже его флаера! Сетовая легендарка из комплекта Святогора!

— Так щит у тебя? — узкие глаза корейца полезли на лоб.

— Между нами — да, только под трансмогрификацией. Специально для таких случаев натянул образ обычного эрика.

— А ещё что-то из этого сета есть? — глаза у парня жадно загорелись.

Билл с деланой небрежностью махнул лопатообразной ладонью:

— Есть ещё кое-что.

— Что? — тут же насел на него азиат.

— Извини, Ксан, но ты же понимаешь... — осклабился Билл. — Не могу сказать.

— Так... — кореец наморщил лоб. — Шлем у кого-то из русских кланов, это точно. Меч видели у одного шейха...

— Ладно, не гадай, — сжалился Билл. — Всё равно это не секрет. У меня его конь. Боевой маунт. Но толку от него почти нет, потому что я

предпочитаю летать. — Я посмотрел на него с уважением и пониманием, но он тут же меня разочаровал. — Эти нищebroды никогда не смотрят в небо! Легкие киллы!

— Точно, — согласился Ксан и протянул руку, чтобы дать «пять».

Я бы слушал и дальше, но тут в моём кармане прожужжал комм, уведомляя о прибывшем дроне с подарком для Евы. Извинившись, я сбегал на балкон, забрал красиво упакованную коробочку, перевязанную лентой, и вернулся. Вручил подарок имениннице, и следующую пару минут все с интересом разглядывали, что же я подарил.

— Интересная безделушка, — заметила Мария.

— Мне нравится, — сказала Ева. Она застегнула браслет на запястье и полюбовалась, покрутив руку. — Спасибо, Алекс.

Она поцеловала меня в щеку и покраснела. Парни же, удовлетворив минутное любопытство, уже вернулись к своему разговору.

— Не думал полный комплект собрать? — говорил Ксан.

— Конечно думал! — Билл ударил ладонью по столу так, что подскочила посуда. — Ты же знаешь, что он дает?

— Э... Что-то типа плюс сто пятьсот к силе? — с ленцой хмыкнул кореец.

— Это само собой, — отмахнулся парень, — но там ещё куча плюсов ко всем статам, а главное — это уникальная абилка! Увеличивает тебя в десять раз на минуту! Можно давить всех вокруг, представляешь?

— Да ладно? — не поверил кореец. Его глаза стали абсолютно круглыми. — И как рассчитывается урон?

— Никто этого не знает, дружище. Просто потому что комплект неполон. Последняя деталь — кольчуга Святогора, которую можно надевать под латы, — не найдена.

— Все предыдущие части сета вывалились из сундуков за ликвидацию «угроз» с потенциалом выше М. Значит, и кольчуга выпадет за то же самое, — авторитетно заявил Ксан, подняв палец.

— Вот именно, — кивнул Билл и вгрызся в запеченное куриное бедро. Прожевав, он придвинулся к приятелю и едва слышно спросил: — Слышал про новую «угрозу» в районе Безымянных гор?

— Та, что с потенциалом L? — Ксан отпил какого-то радужного коктейля. — Да, мы ищем.

— Мы тоже, — горячо зашептал Билл, а я наострил уши. — И знаешь, что?

— Песочница, — одними губами ответил кореец.

— Точно. Наши круглые сутки дежурят там с *Истинным пламенем* и

проверяют всех выходящих оттуда нубов.

— У нас столько людей нет, но идея хорошая. Скажу нашим...

— Эй, мы там уже забили точку! — возмутился Билл. — И вообще, это было только между нами!

— Да брось! Все «превентивы» уже знают! «Угрозе» больше неоткуда взяться, если только этот игрок совсем не бросил игру. Мы всё там в горах и вокруг проверили! — Ксан искоса глянул на меня. — Слушай, как там тебя... а ты случайно не в Тристаде обитаешь?

Я чуть не подавился. Заслушавшись, я машинально что-то жевал, уже не различая вкуса еды и не отличая шницеля от торта, а когда внимание переключилось на меня, вздрогнул от неожиданности и завис.

— Его зовут Алекс, Ксан! И да, он со мной, — подтвердила Ева. — Но я вообще не понимаю, о чем вы. Я только начала играть, и сейчас меня паровозят по Мраколесью. Уже третий уровень!

— Ого, аж третий! — восхитились парни, обменявшись улыбками. — И кто паровозит?

— Ребята из «Аксиомы», топ-1 клан нашей песочницы! Кстати, чемпионы Арены этого года!

— Нуб-арены среди песочниц, — насмешливо сказал Ксан. — Ещё немного — и ты сама сможешь участвовать! Кстати, советую. У вас там все нищегороды, если хорошо оденешься, можешь стать чемпионом. Оно того стоит. Я в своё время выиграл и получил эликсир на плюс десять ко всем характеристикам.

— Повезло, — заметил Билл. — Мне дали на плюс пятьдесят к одной, зато к любой на мой выбор. — Он развернулся ко мне. — А ты, Алекс, какого уровня?

— Почти пятого.

— Понятно. Как-то слабовато... Ладно, слушай, насчет Тристада. Ты не замечал вокруг ничего странного? Может, какой-нибудь игрок начал слишком быстро качаться?

— Не-а, не замечал. Меня даже в группы никто не берет. Качаюсь медленно и в подземелья не хожу.

— Алекс, зачем ты скромничаешь? — воскликнула Ева. — Он на первом уровне соло прошел данж на пятый уровень! Я была с ним в группе, но меня сразу убили.

— Что ты говоришь! — восхитился Билл, не отводя от меня глаз. — И как же ты это сделал, чемпион?

— Соло на первом уровне? — я засмеялся, но вышло как-то нервно. — Не было никакого «соло»! Ева вышла из игры, я списался с

одноклассниками, и они протащили меня по данжу.

— Понятно, — разочаровался Билл и потерял ко мне интерес.

— Кстати, Алекс, давай со мной? — предложила Ева. — Я оплатила «Аксиоме» прокачку до десятого уровня! Весь лут мой! Хочешь, я и насчет тебя договорюсь? Будем общаться, пока они зачищают мобов. Опыт быстро капает!

— Почему бы и нет? Обсудим это завтра, — предложил я. Расстраивать её очередным отказом прямо в день рождения? Ну уж нет. — После школы?

Ева воодушевилась, но тут же расстроилась:

— Завтра я в клинику, потом сколько-то дней на восстановление...

— Не вопрос. Тогда после?

— Хорошо! — расцвела подруга.

А я кивнул, уже снова прислушиваясь к парням, которые заговорили о другом. О Чумном море.

Глава 26. Новый показатель

К полуночи мы вернулись домой. Родители были навеселе и даже открыли бутылку вина на кухне, чтобы обменяться впечатлениями об О’Салливанах и их грядущем повышении. Вслух пожелав им спокойной ночи, а мысленно — не поссориться, я закрылся в своей комнате и полез в капсулу. Сразу заходить в игру не стал, решив посмотреть форумы и сравнить с той информацией, которую мне удалось получить от парней-мажоров.

К счастью, когда Билл и Ксан заговорили о Чумном море, Ева не вспомнила о соответствующей метке, полученной мной в подвале Храма. Информация об этом навыке проскакивала в групповом чате, и подруга даже спрашивала, что это такое. Но, надеюсь, забыла.

Закрывал форумы я с двояким чувством. Много нового об этом глобальном катаклизме узнать не удалось. По всему Дисгардиуму, в том числе и в городах, появлялись небольшие подземелья и локации, забытые скелетами, зомби и прочей нежитью. В этом мире такие мобы не новость. Но главные боссы данжей выкрикивали фразы о том, что посланы Чумным мором, и это наводило на размышления.

Кое-где встречались поднятые трупы животных — такие же, как знакомые мне крысы-зомби или странные неубиваемые тараканы, — но и это проскальзывало на форумах лишь в виде упоминания о странностях или нововведениях корпорации. Один игрок жаловался на то, что был атакован в мирной локации обычно неагрессивным оленем, и, лишь погибнув, увидел в логах, что олень был не простым, а *заражённым*. Единственный ответ под его постом был предсказуем: «Тебя убил зомби-олень? Лол! Ну ты и олень!»

Тем не менее, словосочетание «Чумной мор» склонялось игроками в том или ином контексте, и общее мнение было такое: это не что иное, как очередная напасть, придуманная разрабами. Божество это, просто какой-то особенно сильный моб или природный катаклизм, типа эпидемии, оставалось непонятным, но то, что напасть была направлена против всех, — однозначно. От аномалии страдало как Содружество, так и темные расы.

Между делом я попробовал поискать информацию об «угрозах», но в открытом доступе было только то, что мне и так известно: иногда кто-то из игроков, сделав что-то нестандартное, получал нечто, выбивающее его из обычного ряда, после чего признавался «угрозой» миру.

Кто-то даже проводил аналогии, что это полная калька с реального мира. С разной частотой по всей планете рождались дети, глядя на которых, никто не смог бы предсказать, какой угрозой людям они станут: Чингисхан, Усама Бен Ладен, Адольф Гитлер...

Да взять того же Джеффри Гейси: из семьи статуса «F», успешный, нравился девушкам. Любящая жена, ребенок, карьера в космофлоте. Не жизнь, а мечта! Какая угроза? А потом что-то у него в голове заклинило, и он протаранил туристическим космическим шаттлом орбитальный торговый центр. Несколько десятков тысяч человек погибло, и большинство из них — высокостатусные граждане с высокой социальной значимостью.

О кланах «превентивов» мне и вовсе не удалось узнать ничего, кроме скудной информации о том, что они существуют, целенаправленно отслеживают все «угрозы», находят и ликвидируют их. У каждого подобного клана есть что-то типа горячей линии, по которой можно поделиться своими подозрениями насчет того или иного игрока. И за достоверность они хорошо платят: сто тысяч фениксов и выше за информацию о любой «угрозе» с потенциалом выше G.

Примерно такая сумма мне и нужна, чтобы оплатить первые два курса обучения в университете. Это навело на размышления: а что, если слить им информацию о самом себе? Правда, за свой потенциал я получу примерно вдвое меньше, но как бы там ни было, а это гарантированное поступление на первый курс! Или можно сговориться с теми же «дементорами» и разделить награду...

Нет, не вариант. «Сноусторм» узнает. Капсулы сканируют при каждом погружении не только тело, но и мозговую активность. В корпорации декларируют, что всё это делается во благо: с целью обезопасить мир Диска от маньяков и психопатов, а также отследить состояние здоровья пользователя, но ведь понятно, что если они в состоянии считывать одно, то что им может помешать выявить другое?

Так что вместо этого я решил придерживаться изначальной стратегии и развивать потенциал «угрозы». То, что «превентивы» отлавливают выходцев нашей песочницы, меня пока не беспокоило. Не будут же они там торчать несколько месяцев? Мне до шестнадцати ещё почти полгода, и я очень сомневаюсь, что они столько времени будут распылять недешевые ингредиенты Истинного пламени и прожигать время клана...

В Тристаде царила южная ночь: звездное небо, заполненные празднующимся народом улицы города, — вечерами в Дисгардиуме всегда ощущение праздника. Уличные музыканты, барды, танцоры и

танцовщицы встречались на каждой улице. Даже возле тюрьмы, где я появился, выступал фокусник-иллюзионист.

Ярко горели фонари. Попавший в ореол света огромный мотылек задел меня крылом. Отмахнувшись от него и прищурив глаза, я попробовал сориентироваться по тому, что потерял после экстренного выхода. Открытый профиль показал, что прокачанная *Устойчивость* сохранилась, как и опыт, набранный за три пака мобов подземелья.

Времени оставалось всё меньше, и я не стал его тратить. Школу завтра пропускать нельзя, и хорошо бы не только пройти инстанс за три-четыре часа, но и максимально прокачать навык безоружного боя — мою единственную надежду на завтрашнюю дуэль с Утёсом, — чтобы хоть немного поспать. А сразу после уроков надо будет поискать локацию с мобами повыше уровнем — ограничение на максимальную прокачку навыка мне всё равно не обойти.

Я приблизился к portalу в инстанс, и тут-то меня ждал облом.

Подземелье «Городская тюрьма Тристада» проходит другая группа игроков.

Текущий прогресс группы: бой с Тихоней — 91%. Живы: 5/5 членов группы.

Бездна! Оставалось надеяться, что безумный гном-изобретатель положит всех. Я примостился рядом с порталом и время от времени делал попытки войти, чтобы посмотреть их прогресс. Когда они убили босса, я понял, что сидеть здесь и ждать смысла нет. Лучше заняться чем-то ещё. Я вспомнил о своих планах — поднялся и направился к таверне.

В личной комнате выгреб из сундука наличность и побежал к торговцу за ингредиентами для кулинарии. К сожалению, к моим рецептам у него ничего, кроме приправ и специй, не оказалось. Готовкой хлеба мне ремесло больше не поднять, придется закупаться на аукционе, ведь на охоту на кроликов и оленей времени не было.

Там я разместил на продажу *Прах Изменённого*, коего у меня скопилось девятнадцать штук. Рыночная цена оказалась раза в три выше, чем та, по которой выкупил бы торговец, и я не пожалел денег на комиссионные. Свои лоты я выставил процентов на десять дешевле, чем у других, и пока мониторил цены на пищевые ингредиенты, несколько раз звякнули уведомления об успешной продаже. Проверив почту, я приятно удивился: скупили всё, а мой кошелек потяжелел почти на одиннадцать золотых! Астрономическая сумма для того, кто неделю назад не мог найти медяка отступного за порванное платье.

Порадовавшись, я решил толкнуть и выбитые в тюрьме *зеленый нож с*

синей повязкой — они на десятый уровень, и их бонусы для меня бесполезны, — но передумал. Завтра забегу к Недовесу, так будет быстрее и, может быть, выгоднее.

Почти на золотой я купил несколько десятков паучьих яиц, оленину и крольчатину. Мясо продавалось по десятку серебра за стак, так как аукцион был завален этим низкоуровневым лутом. Всё приобретенное мгновенно оказалось в моём почтовом ящике, а оттуда — в инвентаре. Сумка забила полностью.

Оставалось решить, где заняться готовкой. Разводить костры в черте города запрещено, а выходить за периметр мне не хотелось. Утёс в Тристаде не единственный ганкер. Так что я вернулся в «Буйную флягу», оставил в сундуке вырученные деньги и спустился на кухню.

Шеф-повар Арно, узнав меня, приветливо поздоровался и не отказал в просьбе воспользоваться их дополнительным очагом и посудой для приготовления пищи — в это время кухня была не загружена. После полуночи народ предпочитает пить, а не есть.

Вы приготовили «Омлет из паучьих яиц».

«Омлет из паучьих яиц» (1) добавлен в ваш инвентарь.

Кулинарное ремесло: +1.

Ваш текущий уровень кулинарного ремесла: ученик (54/100).

Получены очки опыта за развитие ремесла: +1.

Дело пошло. Единички очков опыта после двадцатого омлета принесли мне новый левел. Я не смог сдержать улыбки — наконец-то я могу надеть амулет с +5 к выносливости, поднятый с Дарго!

Вы подняли уровень — 5!

Доступно 5 свободных очков характеристик!

Пять нажатий на плюсики, подтверждение — и моя сила выросла до десяти. Наносимый урон удвоился, и мне было чему радоваться. Может, прибавка базового урона на шесть единиц будет и не особо полезна в завтрашней дуэли с Утёсом, но ведь и мощь Кулака-молота увеличилась в два раза! А это, как часто говорит мой дядя Ник, уже совсем другой коленкор.

Тем временем, на сковороде поочерёдно шкварчали и жарились паучьи яйца, оленина и крольчатина. Поначалу моё ремесло росло с каждым новым приготовленным блюдом, но после девяностого уровня прогресс прилично замедлился.

У меня ушло два десятка яиц на то, чтобы поднять ремесло на единицу. Последние очки до сотни я добивал Жареным мясом кролика и Филе оленины с пряными травами. Эти блюда считались более сложными,

но и с ними не каждая попытка становилась успешной.

— Ты делаешь успехи, Скиф! — поздравил меня шеф-повар, с интересом наблюдавший за тем, что я творю. — Думаю, ты готов перейти на следующий уровень мастерства! Если желаешь, я могу поднять твой ранг до подмастерья.

— С удовольствием, дядя Арно! — согласился я, посматривая на часы интерфейса. — Только один вопрос. У меня при себе нет денег, но, если надо, я сбегая...

— Никаких денег, Скиф! — покачал головой здоровяк. — Пятьдесят серебра не сделают меня богаче, но оскорбят в самых лучших чувствах: ты спас мне жизнь, и я твой должник!

Я начал думать, что с отдельными неигровыми персонажами разработчики ведут скрытый прогресс репутации. Как иначе объяснить бескорыстие Арно?

На постижение таинств кулинарии ранга подмастерья ушло больше часа! Наставник не мог просто присвоить мне звание или рассказать о новых рецептах. Он должен был показать и объяснить, и только так. Собственно, в любой игровой профессии считалось, что Дис должен не только развлекать, но и учить. Хорошо хоть разрабы нашли золотую середину, ускорив процесс «обучения».

К окончанию мастер-класса шеф-повара я с беспокойством отметил, что время близится к двум часам ночи, а мне ещё данж проходить.

— Извини, Скиф, — зевнул Арно. — Большему я тебя научить не могу. Всё остальное, что я умею готовить, требует как минимум уровня умельца. Приходи, когда достаточно повысишься...

Ваш ранг ремесла кулинарии повышен до подмастерья!

Текущий уровень навыка: подмастерье (100/250).

Шанс успешно приготовить блюдо по известному рецепту: 100%.

Шанс успешно приготовить новое кулинарное блюдо: 10%.

Добавлены кулинарные рецепты : копчёная медвежатина, клешни краба в остром соусе, крокодилий стейк, кровяная перчёная колбаса, жарёха из рвачей, фермерская зимняя похлёбка, закуска из летучих мышей, сочные свиные рёбрышки...

Продолжайте совершенствовать ремесло: готовьте по известным рецептам, придумывайте свои, экспериментируйте с ингредиентами.

Получены очки опыта за повышение ранга ремесла: 50.

Очки опыта на текущем уровне (5): 77/2800.

Перед уходом я проверил статус шеф-повара таверны — он всё так же считался заражённым. Что делать с этой информацией, я не знал, а потому

просто тепло распрощался, так и не решившись с ним этим поделиться. Да и что он сделает? Излечимо ли это? Может, это типа проклятия, и его могут снять жрецы Нергала Лучезарного? Надо будет осторожно поспрашивать.

С этими мыслями я вышел на улицу и направился к городской тюрьме. На этот раз подземелье было свободно...

Тот же самый таурен, в шкуре которого был Трикси, на этот раз не подал никаких признаков человеческого разума. Вместе со всем паком перед Тихоней он яростно ринулся в атаку, а я до сих пор был без проклятия нежити! И от *Каменной кожи* проку не было, с единицей-то жизни...

Почти два часа непрерывных смертей, а теория вероятности всё ещё смеялась надо мной. Проклятие не прокало, как бы я ни старался, а старался я как проклятый — ха-ха. На самом деле мне было не смешно, потому что в таком темпе зачистки подземелья пройти его до школы я не успею, а выспаться — тем более.

Изменённый кобольд-преступник нанес вам урон: 186.

Очки жизни: 0/255.

Вы мертвы.

До перерождения 9... 8... 7...

Я всё чаще полностью использовал те десять секунд, что отмерялись мне между смертью и жизнью. Давал враждебным мобам разойтись, а потом недолго наслаждался отсутствием раздражителей. Мантра о том, что моё реальное тело в безопасности, помогала всё меньше, боль же напротив, казалось, становилась сильнее, и я каждый раз содрогался в ожидании неминуемых страданий, видя, что меня вот-вот снова разорвут и сожрут *Изменённые*.

Особенно расстраивало, что череда смертей не приносила пользы. *Устойчивость* не росла, замерев на тридцать шестом уровне, а когда я скользнул взглядом по другим навыкам, мысленно разразился таким потоком ругательств, что, кажется, проняло даже мобов. По крайней мере, они разбрелись от моего тела подальше.

Я клял себя последними словами за бездарно потраченное время. Видимо, мой мозг окончательно зарпортовался, когда я вернулся в этот инстанс качать навык безоружного боя, который у меня и так уже был тридцать шестого уровня! То-то он совсем не вырос за всё это время!

Со злости я решил было активировать экстренный выход из капсулы, но потом перенес злость на конкретно этот пак и на всех *Изменённых*, населяющих тюрьму. Ну уж нет, людоеды!

Таймер отсчитал последнюю секунду передышки, и я возродился. Тот же самый кобольд, убивший меня, оскалился и бросился вперед.

Вы помечены Чумным мором и избежали смертельного урона!

На вас «Проклятие нежити»: весь получаемый урон сокращается на 100%!

Проклятие будет активно до тех пор, пока вы полностью не восстановите очки жизни.

Улучшен пассивный навык «Метка Чумного мора»: +1.

Шанс получить «Проклятие нежити»: 5%.

Текущий уровень навыка: 5.

«Проклятие нежити» усилено!

Открыт новый показатель: чумная энергия.

Объем чумного резервуара: 10000 единиц.

5% урона, полученного вами в состоянии под «Проклятием нежити», преобразовывается в чумную энергию и скапливается в резервуаре.

Чумная энергия может быть использована для усиления боевых приемов, как частями, так и в полном объеме, в соотношении: единица затраченной энергии на единицу усиления урона.

Стараясь не обращать внимания на боль, я всё внимательно прочитал. А стоило мне закончить и осознать, что же такое я получил, как появилось новое сообщение:

Повышена оценка текущего класса угрозы: W!

Опираясь на пульсирующую стену тоннеля, я медленно поднялся с пола. Изменённые били, кусали, пытались оторвать куски плоти, рубили, кололи, царапали, а я не отводил глаз от появившегося рядом с полосками жизни и маны нового индикатора, медленно наполняющегося ядовито-зеленым цветом. Логи теперь фиксировали не только полученный урон, но и скопленную энергию.

Изменённый кобольд-преступник нанес вам урон: 163.

Урон полностью поглощен «Проклятием нежити».

Очки жизни: 1/255.

Очки чумной энергии: 968/10000.

Интуитивно я пожелал использовать весь запас. Вложил его в Молот и врезал по злобному кобольду, сворачивая ему челюсть и вминая клыки в глотку.

Вы нанесли критический урон Изменённому кобольду-преступнику: 1307!

Очки жизни: 0/710.

Изменённый кобольд-преступник мёртв.

Тело моба рухнуло замертво. Я поднял голову и плотоядно ухмыльнулся.

Вот теперь повоюем![1]

[1] Да-да, это фраза Филадельфия из «Испытания». :-)

Глава 27. Дружеский совет

Дальнейшее прохождение инста слилось в памяти в одно непрерывное сражение. Я спешил, чтобы поскорее с этим покончить и успеть поспать хотя бы три часа до школы.

Гном-изобретатель Тихоня даже не успел огласить, что у него «хорошие новости», и лег с одного удара, подкрепленного почти тремя тысячами очков урона чумной энергией. Визуально это, слава всем богам, никак не отображалось — ни в момент удара, ни в логах. Однако величина урона заставила бы задуматься любого, увидевшего эти цифры. Уже тогда я подумал, что в дуэли с Утёсом мне надо будет сливать дополнительный дамаг меньшими объемами, не доводя дело до четырехзначных цифр.

После смерти Тихони открылась дверь, ведущая дальше по тоннелю. Я пробежал до второго босса, не останавливаясь, и к Зандеру, *изменённому* гоблину из Лиги, мы прибыли большой и шумной делегацией.

Четыре пака мобов и шустрый босс-ассасин генерировали бешеный урон — резерв чумной энергии рос очень быстро. Скорость была настолько высокой, что применявшийся мной по откату *Молот* всегда наносил больше тысячи урона и гарантированно отправлял попавшегося под горячую руку моба к праотцам.

Я даже не обратил внимания, когда погиб Зандер, орудовавший отравленными кинжалами и вопивший не только о превосходстве гоблинской торговой Лиги, но и о своих планах по её захвату. Очень странные планы для запертого в пространственном кармане *Изменённого*.

Я занял стратегическое место в углу комнаты босса, где монстры навалились на меня всей массой, так что бой пришлось вести в положении лёжа. Не в силах сдвинуться с места, я пинал, колотил кулаками и включал приём по кулдауну. *Молот* гарантированно каждый раз врезался в чье-то тело.

И вдруг всё прекратилось. Никто меня не бил, боль исчезла и, прислушавшись, я понял, что остался в этой части данжа один. Выбравшись из-под груды тел, я машинально их обыскал, подобрал, не разбирая, весь лут и помчался дальше, на еду доедая остатки приготовленной в таверне еды. Она давала незначительные бонусы к характеристикам, и, по идее, это того не стоило, но просто так выкидывать плоды своих трудов я не решился.

Повторять эксперимент с собиранием нескольких паков я не захотел.

Куда удобнее было разбираться с ними по отдельности. Тем более, они стали сильнее: к ним добавились уродливые огры-чародеи, владеющие какой-то извращенной магией.

Двухголовые огры растягивали пространство, и внезапно цель, по которой я бил, оказывалась в недостижимых трех метрах, или резко сжимали, и в меня одновременно вонзались когти и клыки сразу всех мобов. Один из этих *изменённых* чародеев атаковал, издалека размахивая острым лезвием, и с каждым его фейковым ударом у меня на теле появлялись вполне реальные резаные раны.

С первым подобным паком я провозился четверть часа, вхолостую теряя чумную энергию на промахи. Но в какой-то момент поймал ритм кулдауна способности мага и, прорвавшись к двухголовой туше, пробил противнику грудную клетку. С его смертью разобраться с милишниками стало делом пары-тройки минут.

Как раз на этом же паке я повысил уровень.

Вы подняли уровень — 6!

Доступно 5 свободных очков характеристик!

В горячке боя я вкинул всё в силу, но не стал подтверждать, вовремя поняв, что с чумной энергией делать упор на урон от обычных ударов смысла совсем нет. Куда важнее для меня теперь точность этих ударов. Я перебросил все пять очков в восприятие, чем повысил меткость до семидесяти процентов.

Верность принятого решения подтвердилась: следующие группы мобов перед боссом много времени не отняли. Скопление чумной энергии, вынос мага, а потом спокойный разбор остальных одного за другим.

К моменту, когда я добрался до последнего босса — дракониды Феракса, — моя сумка была забита *Прахом Изменённых*, парой синек и четырьмя зелеными предметами экипировки. С боссов удалось выбить две редкие штуки: дробящий *Двуручный гаечный ключ механика* с Тихони и *Бесшумные сапоги ассасина* с Зандера. Места не хватало больше ни на что и, прикинув цены, я выкинул всю зелень и забил освободившиеся слоты алхимическим ингредиентом: решил, что его будет легче продать. Да и денег в пересчете на слоты в инвентаре получу больше.

Выбравшись из последнего тоннеля, который сузился настолько, что идти мне приходилось, пригнув голову и задевая плечами стены, я попал в глубокую просторную пещеру.

Потолок в ней перекачивался волнами, с него капала черная слизь. Пол под ногами тоже ходил ходуном, и сохранять равновесие было непросто.

А в самой глубине пещеры зияла гипнотизирующая дыра. От её краев

к центру, завораживая, шли концентрические круги. Чтобы отвести взгляд от портала в Бездну, пришлось даже приложить усилия.

Я поискал босса и не сразу поймал его иссиня-черную чешуйчатую фигуру. Драконида стоял возле портала и внимательно смотрел на меня. Он молчал, не предпринимая попыток сблизиться.

Пришлось самому сделать несколько шагов навстречу, но и тогда он не стал атаковать. Вместо этого Феракс окутался во мрак, шагнул в портал и исчез. Выход из пещеры сжался и сросся, вталкивая меня внутрь. Из многочисленных мелких отверстий по всей поверхности, словно пот из пор на коже, засочилась странная дымящаяся субстанция. Всплывающие уведомления показывали, как тикает урон. Если бы не моё проклятие, дот убил бы меня очень быстро.

Неотвратимость Бездны

–3% от очков жизни каждые 3 секунды.

Бой начался внезапно, но совсем не так, как я ожидал. Меня затянуло в портал, и я оказался в той же самой пещере, но в Бездне. Дот продолжал снимать жизнь, однако к нему присоединился новый:

Безысходность Бездны

–3% от всех основных характеристик каждые 15 секунд.

Это было очень неприятно. Портал исчез, и как отсюда выбраться, не убив драконида, я не понимал.

Бросившись на него, я нанес несколько ударов, но часть из них пришлась в пустоту: босс исчез и проявился за спиной.

Феракс не атаковал вообще никак, продолжая хранить молчание, и я очень жалел, что не почитал гайды по этому инстансу. Урон дотов не преобразовывался в чумную энергию, и через несколько минут мой собственный, без того невысокий для такого босса, урон вообще приблизится к нулю. А ведь по нему ещё поди попади!

Мой взгляд заметался по окружению, я пытался зацепиться хоть за что-то, что могло иметь значение в поиске тактики боя, но подсказок не было: ставший черно-белым мир, никаких звуков, кроме белого монотонного шума в ушах, и безмолвный драконида.

К пятой минуте ситуация стала патовой. Убить меня было невозможно, а мои удары наносили Фераксу настолько малый урон, что не покрывали даже скорость его регенерации. А он регенерировал!

И тогда у меня родилась идея. Уверен, никто в здравом уме до такого бы не додумался, но с головой у меня, видимо, было уже не всё в порядке. Я собрал ладонь в кулак и со всей дури вломил себе в скулу. *Молотом.*

Даже игра малость ошалела от такого, но добросовестно всё

просчитала:

Игрок Скиф (Алекс Шенпард) нанес вам критический урон: 354!

Урон полностью поглощен «Проклятием нежити».

Очки жизни: 42/280.

Очки чумной энергии: 18/10000.

Вы нанесли критический урон игроку Скифу (Алекс Шенпард): 354!

Очки жизни: 42/280.

Такого, думаю, Феракс никогда не видел. Стараясь успеть избить себя как можно сильнее, прежде чем мои характеристики совсем рухнут, я сыпал ударами, стиснув зубы, кряхтя и охая после особенно сильных плюх от *Молота*. Босс так удивился, что каменным изваянием замер у дальней стены. Мне показалось, или он покачал головой?

К моменту, когда все мои показатели рухнули на две трети, урон от обычных ударов стал нулевым. С поправкой на возможность промаха я скопил объем чумной энергии, которого хватило бы на два, а то и на три килла босса.

Последние удары я делал, осторожно передвигаясь в его сторону, но он был настороже. И в момент моего рывка исчез. Я снова метнулся к нему и вдарил абилкой, но энергию тратить не стал, и не зря — промахнулся. Через пару секунд босс исчез снова. А я бросился в погоню, считая биения сердца.

Примерно десять секунд — таким оказался откат его способности исчезновения и телепортации. В следующую атаку я имел резерв в четыре секунды. *Молот!* Тысячу чумной энергии в дополнительный урон!

Вы нанесли урон Фераксу: 1049.

Очки жизни: 722/1800.

Еще удар, промах. Исчезновение...

Следующего *Молота* босс не пережил.

— Что за идиотский спор ты затеял, Алекс? — Тисса подлетела ко мне на первой же перемене. — С ума сошел?

На меня уставился десяток пар глаз одноклассников. Я широко зевнул, прикрыв рот, и потянулся. Что-то в теле хрустнуло, и Тисса закатила глаза.

— Не здесь, — прошипел Эд и глазами показал мне на выход из класса.

Я кивнул. Мне всё равно надо обсудить с ними совместный поход в Олтонские каменоломни, заодно послушаю, что они думают о нашем с Утёсом споре. Бомбовоз, расталкивая народ, ломанулся вперед, у него в фарватере двинулись Эд, Тисса и я.

Родригез похлопал Малика по плечу, и тот остался в классе. Наверное, проследит, что будут обсуждать после нашего ухода.

Мы отошли подальше и устроились возле окна: Тисса села, а парни встали рядом. На улице ярко светило солнце, но уже набегали тяжелые свинцовые тучи. Быть дождю.

— Зачем? — просто спросил Эд, нависший надо мной.

— Что именно?

— На кой чёрт ты вступился за того *оницо*? Да ещё и против Утёса? Ты нас хотел подставить? Или просто самоубийца?

— В смысле? — он меня удивил. Я что-то упустил в своём плане? — Объясни.

— Алекс, Алекс... — вздохнула Тисса. — Тебя с твоей подружкой Афродитой все хорошо знают — примелькались вы за год.

— Короче, — жестко сказал Родригез. — Мы при свидетелях объявили тебя членом «Дементоров» и вступились перед Утёсом и Рашидосом. Эти два на каждом углу треплют, что мы их чуть ли не ганкнули, и вообще, не по понятиям поступили, лишив их добычи. А потом ты при огромном скоплении народа лезешь за какого-то работягу и вызываешь Утёса на дуэль. Ты четвертого...

— Уже шестого.

— Плевать. Все говорят о четвертом уровне Скифа и двенадцатом Утёса. И когда нуб вызывает на дуэль всем известного ганкера и ставит на кон ценную шмотку, люди склонны видеть в этом что-то большее.

— Что, например?

— Что этот нуб затеял какую-то аферу. Ведь и причина спора очень надуманная, и уж слишком ты уверен в себе. А ещё все эти разговоры вокруг о том, что ты «дементор», и история конфликта с Утёсом, то, как он некрасиво был выкинут нами из клана... Мне уже «Аксиома» вопросы задает... — Эд поиграл желваками. — Это не твоё дело, понятно, но общее мнение таково: мы хотим наказать Утёса и, используя тебя как приманку, мстим придурку. Народ не понимает за что, и это вызывает вопросы и подозрения.

Прозвенел звонок, но никто из них не сделал даже попытки вернуться в класс. Разговор только начался, и «дементоры», судя по всему, были настроены закончить его в любом случае.

— Эд, ваши политические и репутационные риски меня никак не касаются. — Я спрыгнул с подоконника, и парень был вынужден отойти. — Утёс — урод, каких поискать. На ровном месте докопался до человека, и если бы не я, семье того работяги было бы нечего жрать. Шмотки мне не

жалко, но я не собираюсь проигрывать! А сейчас лучше вернуться на урок, у меня и так перебор штрафных баллов за семестр. Договорим после. Тем более надо вернуться к той теме со «Злом из глубин». Я решил вам помочь.

— Договорим после, — нахмурился Эд. — Но ты хорошо подумай, стоит ли тебе участвовать в дуэли. Потому что при любом исходе она вызовет интерес «превентивов». А эти ребята уже начинают задавать вопросы.

Глава 28. Слабоумие и отвага

Как бы я ни старался быть сдержанным в беседе с «дементорами», слова Эда заставили меня задуматься. То, что он упомянул «превентивов», явно неспроста. Может, так он дает понять, что и сам подозревает меня? На других переменах пообщаться нам больше не удалось. Следующую я проспал, задремав под нудную лекцию Грега о том, как менялась карта Европы за последние двести лет, и меня никто не стал будить. А потом «дементоры» куда-то пропали.

Впрочем, ничего необычного в этом не было. Последний урок в пятницу необязательный. Кто-то посещал киноклуб, кто-то играл в футбол, а кто-то ходил в школьную студию на лекцию по искусству. Я отправился в техническую секцию, чтобы закончить работу над своим искусственным спутником, но глаза слипались и ничего не получалось, — пришлось оставить как есть, чтобы совсем не запороть.

Домой я возвращался один, так как Ева была в клинике. Я связался с ней, но вместо неё ответил мистер О’Салливан и сообщил, что та пока не может говорить. И вряд ли сможет до конца следующей недели. Похоже, пластику внешности ей проделали внушительную, раз восстановление займет так много времени — других причин того, что она не может, а скорее, не хочет говорить, я не видел. Ни одна девчонка не будет показываться в таком виде.

Дома оказалось пусто. Родители куда-то уехали. Мама оставила сообщение, которое проигралось, стоило мне переступить порог:

— Алекс, мы с папой вылетели к заказчику. Переночуем там. Вернемся завтра к вечеру. Веди себя хорошо...

— Используй шанс, Алекс! — загоготал на заднем плане папа. Мама шикнула, что-то возмущенно сказала, после чего сообщение оборвалось.

На кухне включилась печка, чтобы разогреть предусмотрительно оставленную для меня еду. Переодевшись в шорты и футболку, я плотно пообедал, переборол желание вздремнуть пару часов и полез в капсулу. До дуэли с Утёсом оставалось менее четырех часов.

Короткий миг погружения — и стены капсулы сменились стенами моей личной комнаты в таверне, где утром остался мой персонаж. Я открыл инвентарь: почти четыре полных стака *Праха Изменённых*, одна необычная вещица — латные наручи — и три редких предмета с боссов Тюрьмы. Я посмотрел на лут с Феракса и разочарованно вздохнул: шмотка стоящая, но

минимум на десятый уровень. Лучше продать, чтобы не занимала место.

Одеяния гибельного ритуала

Редкое

Тканевый доспех.

Броня: 4.

+5 к интеллекту.

+7 к выносливости.

Прочность: 110 / 110.

Требуется уровень: 10.

Цена продажи: 7 золотых монет, 19 серебряных монет.

Шанс потерять после смерти снижен на 50%.

Дробящее оружие и сапоги с первых двух боссов нашли место в сундуке, и в сумке остались только прах, зелень и синий пояс — наверняка Утёс потребует его предъявить перед дуэлью.

С этим я побежал к аукциону, решив на все вырученные деньги приобрести сумку побольше с защитой от потери содержимого. Через десять минут все стаки праха выкупил какой-то алхимик, а я стал обладателем отличного *синего* рюкзака. Причем синего в обоих смыслах.

Средний синий кожаный рюкзак

Редкое

Контейнер.

Вместимость: 32 ячейки.

Шанс потерять содержимое после смерти снижен на 100%.

За редкую сумку ушло почти всё, заработанное за прах, — шестьдесят золотых. Спору нет, вещь-то классная. Но мой разум внезапно перестал считать деньги по-старому. Теперь это для меня всего лишь три часа времени. По сути, одно прохождение «Городской тюрьмы Тристада». И это без учета выпавших зеленых и синих шмоток. Много зелени мне пришлось оставить из-за нехватки места, а это ещё около двадцати золотых. То есть с инстанса можно стабильно зарабатывать от сотни золотых, если учитывать стоимость синего лута.

И когда я это не просто понял, но и глубоко осознал, то замер на бегу. Я уже был на полдороги к Недовесу, когда меня словно молнией поразило. Два-три прохождения такого низкоуровневого инста в день — и мой доход сравняется с тем, что зарабатывает отец. Сложно даже представить, какие деньги я смогу зарабатывать в будущем, если... Если мой статус «угрозы» сохранится. Ликвидация «угрозы» значит окончательную смерть персонажа. Мне придется начинать всё сначала, вот только без читовых проклятий Бегемота и Чумного моря.

И вот я сам иду к парню-торговцу, которого толком не знаю, чтобы продать ему синюю шмотку с финального босса на десятый уровень. При том, что пять дней назад я подходил к нему, будучи первоуровневым, и не мог найти даже медяка, радуясь подарку в виде серой дубины.

— Эй, Нед, не замечал ли ты каких-нибудь странностей в вашей песочнице? — спросит какой-нибудь «превентив». Географическая привязка нашей песочницы не секрет. — Может, кто-то слишком быстро качается?

— Не без этого, Ксан, — почешет затылок Недовес. — Есть у нас тут один странный парень — за пять дней поднял шесть уровней и торгует синькой из инстов на десятый!

— Невероятно! И как, говоришь, зовут этого уникама?

— Скиф. Он же Алекс... дай подумать... Шеппард! Точно! Он!

— Бинго! — щелкнет в голове гипотетического Ксана или Билла. — Вот она «угроза» L-класса!

Да, пусть доступа к нам у них нет, ничто не мешает им воспользоваться услугами той же «Аксиомы», поманив поддержкой в большом Дисе. А не захотят делиться — живым из песочницы мне так и так не выйти. Определят мой день рождения, и с той полуночи будут усиленно охранять выход.

В смятении я вернулся к аукциону, выставил *Одеяния гибельного ритуала* за двадцать два золотых, отдав последние деньги на повышенную комиссию аукциона за анонимность, а потом дошел до таверны и присел на любимую скамейку.

Опустив голову, я изучал снующих муравьишек и думал. Выиграю дуэль, а это вполне реально, если заранее накопить чумной энергии, — и это сочтут очень странным. Проиграю и оживу там же — это вызовет вопросы, но можно будет объяснить проклятием городского пропойцы. Его все знают, и это мне на руку, но всё равно не хотелось бы. Если же я не погибну, потому что прокнет *Метка Чумного мора*, вот тогда будет полный аллес. Снимки и видео произошедшего в ту же минуту попадут в сеть, и привет, «превентивы», прощайте, планы на лучшую жизнь!

А потом я взглянул на ситуацию со стороны. Хилый парень в запале оскорбляет сильного и назначает ему время и место, чтобы подраться и решить, кто прав. Кто удивится, если слабак струсит? Никто. Это ожидаемо. Так может, мне просто оправдать ожидания? А чтобы Утёс не возмущался, выслать ему почтой вожделенный *Пояс из искаженной чешуи*, пусть подавится? По крайней мере, потешит самолюбие и сыграет в мою пользу, рассказывая всем про зассавшего Скифа. Приняв решение, я

облегченно вздохнул.

Да, мысль проиграть этому уроду меня бесила, особенно учитывая, что я могу — реально могу! — сбить с него спесь. Но чего стоит мой позор, о котором вскоре все забудут, в сравнении с мечтой всей жизни? Ни-че-го. Смирись с этим, Алекс...

— Где ещё ты мог быть! — рядом раздался веселый голос Тиссы. — На сообщения не отвечаешь, комм говорит, что ты в Дисе... Парни ищут тебя в Мраколесье, а я решила всё-таки проверить твоё излюбленное место. Готовишься к дуэли?

— Ага. Качаю усидчивость, как видишь.

— Ладно, давай серьезно. Мы придумали, как тебе поступить с Утёсом!

— Я уже сам решил, — я подвинулся, и Тисса села рядом. Слишком рядом. Мой голос дрогнул, то ли из-за её близости, то ли из-за того, что я признавался в слабости и трусости: — Я откажусь. Просто не появлюсь, и пусть катится в бездну!

— Да, мы тоже рассматривали такой вариант. — Тисса нахмурилась. — Я его и предложила. Но Эд сказал, что это ударит по нашей репутации. И ты в любом случае должен участвовать!

— Почему? Я никому ничего не должен в Дисе. Тисса, ты извини, но мне плевать на репутацию вашего клана. Да, вы мне помогли тогда с Утёсом, я вам благодарен, но это не значит, что я теперь ваш... короче, я вам не подчиняюсь, чего бы там Родригез себе ни надумал. Я играю сам. Тем более я всё-таки решил вам помочь со «Злом из глубин». Так что будем в расчете.

Я отвернулся, не в силах больше тонуть в её глазах. Она восприняла это как нежелание продолжать разговор. Периферийным зрением я заметил, как она закусила губу.

— Алекс, ты лучше дослушай. Эд предлагает вариант, при котором ты ничем не рискуешь, и даже повышаешь шансы победить в дуэли. Причем, не вызывая никаких вопросов. Интересно?

— Говори!

Я встрепенулся, посмотрел на неё и почувствовал, как снова тону в её смеющихся глазах.

— Арена, — просто сказала она. — Алекс, требуй дуэли на Арене. Бои начинаются каждый день в восемь вечера. Ты далек от этого, немудрено, что не слышал. Каждый игрок может зарегистрировать свой собственный турнир со своими правилами. Делай турнир на двоих, ставь параметры «Без смертей» и «Уравнять участников». Вуаля!

— Уравнять?

— Да. Система автоматически, как только вы войдете, опустит Утёса до твоего уровня. Это пропорционально снизит его характеристики и уровень экипировки, но оставит все навыки. Таким образом, — Тисса подняла указательный палец и скосила взгляд, изображая мисс Аптегроув, нашу учительницу по алгебре, — твой секрет останется секретом, и у тебя резко повысятся шансы на победу.

— То есть «без смертей» значит...

— Что ты не умрешь. На одном проценте оставшейся жизни поединок остановят, а вас перенесут за пределы Арены с полной жизнью. Ну как тебе?

И тут всё как-то сложилось. Меня переполняла радость от того, что выход из безвыходной ситуации найден, что я важен Тиссе, и что вот она, сидит рядом, касаясь оголенной коленкой моей. Я приблизил лицо и нежно поцеловал её в губы. Глаза девушки удивленно раскрылись, вспыхнули, но она не отстранилась. И на несколько секунд это стало для меня важнее всего остального.

— Третья малая арена, встречай новых бойцов! — прогремел голос комментатора. — Нерейтинговый турнир «Одинокый утёс диким мохом оброс» объявляется открытым! Организатор: Скиф. Количество зарегистрированных бойцов: два. Таким образом, у нас сразу финал! На арену вызываются единственные участники турнира! Игрок шестого уровня Скиф — без класса — и воин двенадцатого уровня Утёс!

Под выкрики многочисленных зрителей мы одновременно появились по разным краям овальной арены. Нас с Утёсом разделяло около тридцати метров. Он показал на меня и провел большим пальцем по горлу, после чего закрыл забрало шлема.

Три часа — время до встречи у городских стен — пронеслись как пять минут. После поцелуя Тисса смутилась, резко поднялась и сказала, что ей надо обсудить с парнями новость о моём участии в совместном прохождении данжа. Я метнулся в Тюрьму, и, на моё счастье, она совсем скоро освободилась. Проходить не стал, просто накопил чумной энергии. Правда, времени на всё это ушло много, почти два часа — пришлось ещё ждать, пока спадет проклятие нежити.

Разобравшись в итоге с первым паком, я подобрал лут — ничего интересного, только прах и несколько монет, — покинул правое крыло городской тюрьмы и в очередной раз побежал на аукцион сливать *Прах Изменённых*, и на вырученные деньги закупаться шмотками. Идти на дуэль

в холщовых одеяниях новичка было глупо и подозрительно, и хорошо, что я всё-таки об этом вспомнил. Жаль только, что весь мой нажитый болью и гниющей плотью эквип мне не по уровню.

Как оказалось, вспомнил об этом не только я. Тисса закидала меня письмами, которые я пропустил, пока, стиснув зубы, материл облепивших меня тюремных мобов, и они оказались посылками! Там был полный комплект доспехов на мой уровень, и шло пояснение: «Это подарок! Тисса».

Ничего неординарного в посылках не было: разнобойная зелень на пятый уровень, кожа и кольчуга, несколько колец, пара браслетов и два кастета. Но одно то, что это было бескорыстно и от Мелиссы Шефер, автоматически делало подарок бесценным в моих глазах. Не мешкая, я растащил иконки всей экипировки по слотам и восхитился. Впервые за всё время игры в Дисгардиуме я был полностью экипирован. Почувствовал себя человеком, и это ощущение удивило меня ещё больше...

— Условия поединка! — провозгласил комментатор. — Без смертей! Уравнивание участников! Использование усиливающих и защитных бафов, зелий, эликсиров и свитков — разрешено! Бой начнется через десять секунд!

— Девять! Восемь!... — заскандировали зрители.

Народа было на удивление много. Как оказалось, и работяги, и игроки часто проводят вечера на Арене. Это и зрелищно, и будоражит кровь. Многие делали ставки, честность которых обеспечивали шныряющие по трибунам гоблины.

Там, у городских стен, Утёс легко принял новые условия схватки. Он вообще был очень уверен в себе, а уж при зрителях, собравшихся поглазеть на дуэль, явно не собирался ударить в грязь лицом. Разве что, приблизив лицо, прошептал:

— Всё-таки зассал по-честному драться, Скифи? Как договаривались? Фигня, я тебя и так сделаю!

Он с презрением осмотрел то, во что я одет, и ухмыльнулся. Моя зелень против его почти полностью *синего* латного доспеха не плясала, что было понятно даже мне. Но я не думал, что это будет битвой шмотья.

Среди собравшейся толпы я увидел отдельно сгучковавшихся работяг, и среди них был Мэнни. Увидев, что я смотрю, он кивнул.

— Уважаемые зрители и болельщики! — развязно объявил Утёс. — Все мы понимаем, что моё превосходство в уровнях сделает нашу дуэль со Скифом нечестной! А потому я предложил провести наш поединок на Арене с уравниванием персонажей! Бой состоится меньше чем через час!

— Делайте ваши ставки, господа! — Откуда-то из-за спины воина выбрался Рашидос и пошел по кругу, выкрикивая коэффициенты: — Три к одному на Утёса!

Потом мы всей толпой вместе со зрителями и присоединившимися зеваками прошли до Арены. Это небольшое неприметное здание, как оказалось, внутри во много раз больше. Две больших и четыре малых арены были окружены общими трибунами.

Оставшееся время до боя я провел, изучая тактику других бойцов. Поединки проходили скоротечно, потому что на малых аренах они все были один на один.

Эд, вместе с остальными севший рядом и накачивавший меня тактикой против Утёса, пояснил, что в боях три на три и пять на пять время поединков может затянуться до получаса. Больше не получится, сработает дебаф внезапной смерти, и очки жизни бойцов неумолимо поползут к нулю...

А когда пришла наша очередь, и комментатор объявил имена, меня просто перенесло на арену.

— Эксклюзивная ставка! — слышалось с трибуны за моей спиной. — Десять к одному, что Скиф первым нанесет три удара!

Оглянувшись, я увидел, что напарник Утёса продолжает обрабатывать публику. Интересно, как гоблины к этому отнесутся? И что... Так, стоп! Этот идиот решил поднять легких денег? Он видит, что на мне кастеты, но решил, что латы я никак пробить не смогу, а потому дает фору в три удара? Я рассмеялся и под жесткое «Бой начался!» уверенно пошел к сопернику.

Утёс, шаркая сапогами по песку, выдвинулся навстречу. Он раздвинул руки — в одной щит, в другой короткий клинок — в стороны:

— Давай, нубик! Дядя Утёс дает тебе фору!

Четыреста пятьдесят очков жизни против моих трёхстах двадцати — набафлен он был по уши. Иконки положительных эффектов облепили пространство под его портретом персонажа, как игрушки новогоднюю елку. Впрочем, я ему в этом не уступал — бафы на скорость и регенерацию от Тиссы, огненный щит от Эда, несколько использованных свитков на повышение характеристик, эликсир ускоренного восстановления отката способностей... «Дементоры», заботясь о собственной репутации, вложились в меня прилично. Народ шептался, что я их новичок на испытательном сроке, и именно с этим связан мой быстрый прогресс.

Когда я приближался к Утёсу, всё уже было просчитано. Весь его латный доспех снизит мой урон на сотню с чем-то. С поправкой на достоверность — уложу его четырьмя ударами по двести пятьдесят единиц

урона. Для прокачанного навыка это нормальные цифры. Использовать буду *Молот* по двухсекундному откату — спасибо эликсиру.

— А мы переключаем внимание на третью малую арену! Воин очень уверен в себе! — начал комментировать голос на всю арену. — Все видят, как он призывает соперника сделать первый удар?

Утес шутовски раскланялся. Мне осталось пройти до него десятков метров.

— Посмотрите на Скифа! Согласно его игровой статистике, он за всю историю не одержал ни единой победы над другими игроками! — зрители засмеялись, а комментатору удалось привлечь внимание всех трибун только к нашему бою. — Таких неудачников Арена ещё не видела! Двадцать семь смертей от рук игроков! Ноль побед! О боже! — Ведущий расхохотался. — Я не могу разглашать эту информацию, но количество смертей Скифа поразит любое воображение! Только за сегодня этот боец погибал... Кхм-кхм, — откашлялся комментатор. — Простите, но я не могу нарушить конфиденциальность!

Я очень надеялся, что комментатор — искусственный интеллект. Однако его замечания заставили меня изменить тактику боя. Убивать Утёса с четырех ударов будет чересчур. Разделю урон на шесть. Первый пошел!

— Очень уверенно этот боец-неудачник начинает схватку! О-хо-хо! *Кулак-молот*! Базовый удар школы безоружного боя! Давненько мне не приходилось видеть его в действии! Что? Вы видели? Видели? Воин Утёс пошатнулся! Воин! В полном латном доспехе! Чуть не упал... Ох! Невероятно! — комментатор захлёбывался, не успевая описывать происходящее. — Похоже, воин решил дать противнику серьёзную фору! Три удара нанес Скиф, и все три прошли! Воин даже не защищался!

На самом деле Утёс, почувствовав неладное, попытался отбить мой третий удар щитом, но не успел: кулак-молот, размазавшись в воздухе, скользнул по кромке и кувалдой вмял нагрудник. Жаль, его лицо скрывало забрало, и я не увидел эмоций. Четвёртый удар нанести я не успел.

— Так и есть! Благородный Утёс дал фору своему незадачливому оппоненту, но сейчас, наконец-то, начал драться всерьёз!

Трибуны взвыли от восторга. Где-то на заднем плане я услышал своё имя, отвлекся и получил по заслугам. Воин врезался в меня чарджем, и моё тело улетело на пять метров. Урон был получен не очень серьёзный — снялось около десяти процентов, — но в коротком стане я на пару секунд потерял контроль над собой.

Это дало время Утёсу приблизиться и рассечь мне правую руку, которую я вскинул, защищаясь. Кожаный доспех, хоть и снизил урон, но

помог не особо. Полученная травма чуть опустила эффективность ударов, наносимых этой рукой.

Перекатом я ушел от очередной атаки, а потом в прыжке из приседа вдарил кастетом в ногу воина. Латный щиток вогнулся, колено ганкера хрустнуло, и это дало мне возможность нанести серию ударов, вкладывая в каждый понемногу дополнительного, чумного, урона.

Здоровье Утёса просело до красной зоны, он отпрыгнул и проворно схватил зелье здоровья. Это заняло долю секунды, но мне хватило. Я провел связку: *Молот*, четыре обычных удара и снова прием.

Полоска его жизни достигла дна, и нас заморозило. В воздухе под звуки фанфар над ареной проявилась огромная надпись:

Скиф победил Утёса!

А в следующее мгновение я снова оказался на трибуне рядом с Краулером, Тиссой, Инфектом и Бомбовозом. Они радостно орали и хлопали меня по спине, а от особенно сильного тычка Бомбовоза у меня перехватило дыхание.

— Да уж... — проворчал комментатор. — Самоуверенность и недооценка противника — то, что губит даже самых сильных бойцов! Чемпионом турнира «Одинокий утёс диким мохом оброс» объявляется игрок шестого уровня Скиф! Это его первая победа, поздравляем победителя! К его сожалению, в зачет официального рейтинга она не идет. А тем временем на первой большой арене на наших глазах рождается новая сенсация...

— Так, — сказал Эд, когда все успокоились. — Алекс, Тисса, идите в таверну, отпразднуем победу и продумаем, что да как по «Злу из глубин». Мы с парнями урегулируем один вопрос со ставками и подойдем к вам.

— А ведь они были правы, — расхохотался Ханг. — Мы реально наказали Утёса! Благодаря Скифу!

Посмеиваясь, они резко выдвинулись, спеша не упустить, как я понял, Утёса и его напарника.

— Пойдем? — спросила Тисса. — Это ненадолго, если ты спешишь. Разъясним тебе по флоре и фауне данжа, распишем тактику, расскажем, как...

— Да я не спешу, — перебил я. Меня переполняла радость, и хотелось продлить этот вечер. — Завтра выходной, родители улетели, так что...

— Что? — В её глазах проблеснул дерзкий огонек и забежали чертёныта. — Приглашаешь меня в гости?

— Хочешь, прилетай... — у меня язык еле проворачивался, когда я это говорил, но потом пошло как по маслу. — У отца в холодильнике ящик

пива, если что.

— Легко, — кивнула она. — Прилечу. Скинь адрес в личку. Только сначала таверна и план по инсту! А то парни обидятся!

— А...

— Да, Алекс... — она нахмурилась. — И им лучше не знать. Окей? Особенно Эду. Идем?

Очень сильно зачесалось под лопатками. Кажется, у меня выросли крылья.

Глава 29. Истинная проверка характера

— У вас очень мило, — сказала Тисса. Она скинула с плеч небольшой рюкзак и обвела взглядом комнату, решая, куда бы его бросить. — Как дела?

— Хорошо. Пока ждал тебя, обдумывал стратегию по инсту. Давай... — Я взял её рюкзак и повесил на крючок в стене. — Проходи.

Тисса зашла в гостиную и с ногами забралась на диван. Она была в широких штанах цвета хаки, безразмерном худи с накинутым на голову капюшоном и ботинках с высокой шнуровкой. Её прямые волосы были собраны в длинный хвост, но прядь чёлки выбивалась, прикрывая один глаз, и девушке то и дело приходилось её сдвигать.

Я вытащил из холодильника пару запотевших банок пива, с шипением вскрыл, одну протянул ей, а сам устроился в кресле рядом.

— Спасибо, — девушка сделала большой глоток и с наслаждением выдохнула. — М-м-м...

— Любишь пиво?

— У меня странные вкусы, знаешь ли, — она смущенно улыбнулась. — Терпеть не могу все эти сладкие коктейли! Вино не нравится, крепкий алкоголь вообще не переношу. А вот вкус пива обожаю! А ты?

— Я... Мне нравится апельсиновый сок. Как-то пробовал виски, но мне не понравилось...

— Что ты говоришь! — насмешливо покачала головой Тисса. — Виски!..

Мы поболтали о всякой ерунде, и, честно говоря, я не запомнил ни слова. Просто смотрел на её покрасневшее лицо, длиннющие ресницы, оттеняющие синеву глаз, розовый язычок, которым она слизывала налипшую пену с верхней губы... и мне захотелось её поцеловать. Я приблизился, но она со смешком резко отодвинулась и выставила между нами ладонь:

— Алекс, чтобы не было недопонимания... Мы просто друзья! Хорошо? Тот поцелуй днем... Ты застал меня врасплох! Больше так не делай!

— Постараюсь, но не могу обещать, — признался я, пожав плечами. — Ты мне нравишься.

— Я знаю. Ты мне тоже, но... не усложняй. Я серьезно! Сделаешь так, и я могу рассердиться. Так что мы просто пьем пиво, мило общаемся,

потом ты провожаешь меня до флаера и на этом всё, ладно?

— Хорошо, — улыбнувшись, ответил я и протянул кулак. — Договорились, друг!

Она с готовностью стукнула своим, наши костяшки соприкоснулись.

Ни на что большее я сегодня, если быть откровенным, и не рассчитывал. Более того, побаивался, паниковал при одной мысли, что это может случиться! Что делать? Как это работает? Технически всё понятно, но я слишком хорошо помнил, как впервые проехался на велосипеде: вроде просто и ясно, а падал не раз. Так опозориться с Тиссой? Кошмар.

Так что её вариант меня абсолютно устраивал, мне более чем хватало самого факта: мы с ней одни, ночью, пьем пиво — бездна! И она сказала, что я ей нравлюсь! Да ещё неделю назад это могло мне только присниться!

— Да, и ещё. Не больше трех-четырёх банок на каждого, — сказала девушка. — Если превысим, капсулы не пустят нас в Дис, да ещё и уведомят школу. Мне штрафные баллы не нужны.

— Мне тоже. По три-четыре — не вопрос. Я, вообще-то, никогда больше одной не пил. Так что...

— Не бойся! — Тисса перебила и со смехом заявила: — Если опьянеешь и начнешь приставать, я с тобой справлюсь!

— Опыт?

— Типа того. Ты что, думаешь, никто из этих трех парней не делал попыток? Да у них тесто[1] из ушей льется!

— Я думал, ты с Эдом...

— Нет! Но у него чувства, и он очень ревнивый... — Тисса задумалась. — Он не предъявляет, понимаешь, но видно, как страдает.

— А у тебя что к нему? — пиво ударило в голову, и подобные вопросы перестали меня смущать.

— Я его люблю, — просто ответила она и пояснила: — Люблю как брата. И его, и остальных — Малика, Ханга. Они это поняли, приняли и относятся ко мне так же. Откроешь ещё? — Тисса протянула мне пустую банку.

Я принес пива — сразу всю упаковку, чтобы больше не сходить с места. Потянул за ключ — банка, покрывшаяся каплями воды, с шипением открылась, и я передал её Тиссе.

— Спасибо. Если хочешь, садись ближе, — она похлопала по дивану рядом с собой. Её язык слегка заплетался, как и мои ноги, когда я ходил к холодильнику.

— Окей, — я приземлился на диван, моя нога коснулась её носка, и сердце ускорило ход. — Какие у вас вообще планы на Дис?

— Большие, Алекс. Варианты есть разные, но всё будет зависеть от того, с чем мы выйдем из песочницы. Все сочные куски открытого Диса уже заняты кланами. Хочешь пройти инстанс — делай заявку владельцам, клану, который контролирует локацию. Заявка стоит денег, и не факт, что её одобряют.

— А как тогда качаться? Одеваться?

— Ну... Дис большой. Квесты, социалка, фарм мобов на открытых землях. Мне, как жрице Нергала, точно будет, чем заняться, — классовых квестов полно. У парней то же самое, и мы в любом случае будем это делать. Но это долго...

— А как недолго?

— Фронтир. Идти в неизведанные земли. — Тисса нахмурилась. — Это идея Эда. Он хочет сохранить независимость и развивать наш клан. Но до шестидесятого уровня на фронтире делать нечего! И у нас годы уйдут, прежде чем мы будем готовы.

— Какие ещё варианты?

— Ну нет, Алекс, — засмеялась Тисса и кинула в меня подушку. — Ты не «дементор»! Клановые секреты я раскрывать не буду! Расскажи лучше о себе.

— Например, что?

— Ты «угроза»? — спросила она, открывая новую банку пива.

— Что? — на всякий случай я отсел от неё подальше. — Не переживай, Тисса, я тебя не трону.

— Да нет! — она отмахнулась, под села ближе и улыбнулась. — Здесь можешь угрожать мне, — она «покивала» двумя пальцами, — сколько угодно, я не против. Я о Дисе! Тебе дали статус «угрозы» за проклятие Патрика?

Я открыл рот, чтобы честно ответить, что за проклятие городского пьяницы я не получал никакого статуса «угрозы», но она мне помешала.

— Хотя, стоп! Стоп-стоп-стоп! Ш-ш-ш-ш-ш-ш! — зашипев, она наклонилась, чтобы закрыть мне рот ладонью, не удержала равновесие и плюхнулась мне на колени.

— Да ничего я не... — девушка всё-таки зажала мне рот.

Я неуклюже попробовал помочь Тиссе подняться, и моя рука легла ей на грудь. Под свитером определенно был именно этот вторичный половой признак. Увесистый такой признак, и именно там, где я так неаккуратно схватился. Я замер, боясь пошевелиться. Кажется, она была без бюстгалтера, по крайней мере, мои ощущения при касании явно об этом говорили.

— Вот. Молчи, — спокойно сказала Тисса, не делая попыток освободиться. — Можешь подержаться, если это поможет тебе сидеть, закрыв рот. И не пускай слюни! Алекс!

Я хмыкнул что-то одобрителное, и она продолжила:

— Прости. В любом случае я не права! Если ты «угроза», то тебе нельзя об этом никому говорить! Вообще! — она задумалась, вспоминая. — Вот только на днях случилось. Один парень слил нам инфу, что получил такой статус. Некромант Z-класса. Мы его ликвидировали.

— Это когда Эд опоздал?

— Ага. Уже через день разрабы вклеили ему огромный штраф по очкам социальной значимости, и гражданство ему теперь не светит. Понятно, что никакой награды он вообще не получил, его персонажа просто удалили из песочницы, а ему самому по биометрии запретили доступы во все миры Игрового Консорциума на три года. Ты меня понимаешь, Алекс?

— Не очень. — Моя голова мотнулась, изображая непонимание и пьяную усталость, но это было не так. Я всё понял. У этой игры очень жесткие правила, которые проще соблюдать.

— И это хорошо, — обняв мои колени руками, пробормотала Тисса. — Если не понимаешь, значит, тебе и не надо это понимать. И я была права...

Не удержавшись, я поцеловал её в шею. Она еле слышно простонала, и я продолжил. От Тиссы так хорошо пахло, чем-то едва уловимым цветочным вкупе с её собственным будоражающим запахом. Девушка задышала чаще, а под моими губами по коже пошли мурашки...

Не знаю, сколько прошло времени, минута или час, прежде чем она мягко отстранилась и подняла голову:

— Извини, Алекс. Мне надо ехать. Отец будет переживать.

— Жаль.

— Мне тоже... — она помолчала и добавила: — Может быть, когда-нибудь... Проводи меня.

Мы молча встали с дивана. Она накинула капюшон и сняла с крючка рюкзак. Мы вышли и так же, не проронив ни слова, дошли до её флаера. Обошлось без банальных поцелуев на прощание. Тисса села в кабину, кивнула и улетела.

Солнце, наверное, стояло высоко, когда я проснулся. «Наверное», потому что самого светила на небе видно не было. Снова зарядил дождь, а свинцовые тучи, казалось, окутали весь город. Выглянув из окна, я поежился — холод проник под кожу, и мои зубы застучали.

Впрочем, окно я оставил нараспашку, мне было плохо и хотелось свежего воздуха. Тяжелая голова и сильная жажда — вот что испытывали родители после бурных ночей? То самое похмелье?

Почистив зубы, я выпил, наверное, литр воды. Кости и мышцы как-то противно ныли, и я решил разогнать кровь зарядкой. Она ли помогла или контрастный душ после, но мне стало легче. Физически легче, потому что душевно и так было очень хорошо. Полночи, проведенные с Тиссой, не выходили из головы и вызывали постоянную улыбку на лице.

Котопес Эйты, чувствуя моё настроение, стал собакой: прыгал, бегал, вилял хвостом и лаял, преданно заглядывая в глаза.

Почесывая его за ухом, я связался с родителями. В ходе беседы подвергся пристрастному допросу мамы о кругах под глазами под ржание папы, выдвинувшего ряд версий о моей прошедшей ночи: от безобидной оргии до полноценного ночного марафона с просмотром всех девяти частей «Назад в будущее». Папа всё так же судил по себе. Его хлебом не корми, дай устроить подобный сеанс с такими же, как он, гиками-фанатами старых фильмов.

Под конец разговора мама сделала виноватое лицо и сказала, что они задерживаются ещё на пару дней. Папа скинул мне на всякий случай сотню фениксов, мама выдала миллион инструкций по всему на свете, а мне пришлось произнести десяток клятв и обещаний, прежде чем они успокоились и закончили видеосвязь. Судя по виду за спинами, предки находились где-то в горах и проектировали что-то в закрытом режиме — прямо на объекте заказчика без выхода в глобальную сеть.

Больших планов на сегодня я не строил. Поход в инстанс под Олтонскими каменоломнями мы с «дементорами» запланировали на завтра. Сегодняшнюю субботу они решили потратить на полноценную подготовку и докачку Бомбовоза с Инфектом до каких-то важных апов в навыках.

Таким образом, сегодня был лучший день, чтобы выполнить обещанное и навестить Трикси в Калийском дне. Денег, выданных родителями, хватит на все.

Вчерашнее поведение Тиссы понять было сложно — так что в итоге-то? Друзья друг друга не целуют, но разве не может друг пригласить друга в кино? Или в кафе? Флаеры нам доступны, можно хоть на пляж смотаться!

Тем более — йо-хо-хо! — сто кредитов! Папа прекрасно понимал, что я мог бы вообще без денег на домашних запасах пару недель прожить, но всё равно дал денег, и много! Чертовски приятно, когда ты с родителями на одной волне.

А если Тисса откажется, мне есть чем заняться в Дисе. Спланировав

день и позавтракав, я выдвинулся из дома. Погодные условия не позволили мне взять ручное управление, а потому я построил маршрут через лавку кондитерских изделий в Калийское дно, а сам откинулся в кресле и открыл форум по миру Дисгардиума.

Дисгардиум Форумы Песочницы Тристад

Тристад / Поиск по темам / Новая тема / Порядок вывода — сначала новые

Закреплено — Автор: **Уайтекер** — Добро пожаловать: пожалуйста, прочтите!

Автор: **Древобог** — Для тех, кто знает, что хочет получить в Дисе.

Автор: **Стразигг** — Гильдия для друзей. Заберем вас к себе :-)

Автор: **Риман** — [Аксиома] Донабор во второй резервный статик!
Приоритет танкам и хилам 12 лвл+

Автор: **Теллер** — Как пройти Феракса в Тюрьме?

Автор: **Юкава** — Лучник 10 лвл ищет клан с адекватным лидером!

Автор: **Озанакс** — Видео. Нуб 6 лвл рвет на арене воина 12 лвл!!!
СМОТРЕТЬ ВСЕМ!

Ну-ка... Это же обо мне? Я открыл страницу, но прокрутить запись не успел. Флаер приземлился.

— Достигнута первая промежуточная точка маршрута, Алекс. Лавка «Выпечка тетушки Ракель», — объявил приятный женский голос.

— Жди.

— Принято, Алекс. Режим ожидания активирован. Тариф: одна сотая феникса в минуту.

Я сбегал за пончиками — взял сразу две коробки по двенадцать штук, хватит и Трикси угостить, и деда, и друзей. Очереди не было — в такую погоду многие предпочитают воспользоваться доставкой дроном.

Вернувшись в кабину, я дал флаеру команду продолжить маршрут, а сам погрузился в чтение последней темы. Видео снималось глазами игрока с трибуны Арены и издалека, причем начиналось, когда Утёс уже пропустил пару ударов, а комментатор удивлялся тому, что он пошатнулся.

Я с интересом посмотрел на своего персонажа со стороны: выглядел он в сравнении с мощным и основательным воином в латах как бомж-побирушка. Но впечатление исчезало, стоило увидеть, как он атакует. Резкие молниеносные удары, размазываясь в воздухе, проминали латы, как молот в руках Тора. Бездна, это всего лишь тридцать шестой уровень абилки! Боюсь представить, что будет на сотом!

Сегодня я планировал заглянуть в подземелье «Рудник гноллов», там уровень мобов выше двенадцатого, а значит, навыки безоружного боя и

устойчивости прокачаются. Я полистал комментарии к видео:

Стразигг : Знаем мы этого «воина»! Крыса. Поделом.

Эреадо : Постойте, а разве там не стояло условие уравнивания? У Скифа каждый удар проходит, это невозможно при такой разнице в уровнях!

Зоран [в ответ **Эреадо**]: Да, там однозначное уравнивание. Но сути это не меняет. Безоружный бич в зеленке без шансов ломает упакованного латника. Вам не кажется это странным?

Теллер [в ответ **Зоран**]: Неа, не кажется. Скифа опекают «дементоры», если уже не приняли к себе. Краулер жестко отбирает кандидатов, думаю, на нуба они бы даже не посмотрели. Я уверен, что они его ещё и отбафали на максимум!

Юкава : Вот что происходит, когда у клана нормальный лидер!

Планка [в ответ **Юкава**]: Иди в жопу, Юкава!

Мамкинлад : Ничего особенного. Во-первых, придурок Утёс зачем-то дал фору. Это легко понять, потому что он даже не блочит удары щитом. Во-вторых, видно, что Скиф по максимуму прокачал навык безоружки. Судя по тому, что он использует лишь один прием, ничего больше у него не прокачано, и подобная тактика может сработать только против таких долбаков, как немытый ганкер Утёс.

Борн [в ответ **Юкава**]: Иди в жопу, Юкава!

Видео получило меньше сотни просмотров и большого ажиотажа не вызвало. Особенно после того как Эреадо уточнил, что бой был с уравниванием персонажей.

За остаток полета я пролистал ещё несколько страниц тем форума, добравшись до начала года, но ничего, цепляющего внимание, не нашел.

Тема о Крушителе, утонувшая три дня назад, вызвала бурное обсуждение, но всё свелось к гаданию, кто мог совершить первое убийство. В главных кандидатах были люди из «Аксиомы». «Дементоры» тоже упоминались, как и ещё несколько сильнейших персонажей песочницы.

А вот о зомби-волке Карателе не было ничего. Это наводило меня на определенные размышления, но серьезно задумываться я не стал. Доберусь до Мраколесья и проверю.

А пока...

— Достигнута вторая промежуточная точка маршрута, Алекс. Калийское дно. Предупреждаю о низком индексе безопасности среды обитания: код «желтый». Рекомендуется заблокировать двери флаера и немедленно покинуть локацию!

— Открыть двери. Жди.

[1] Тесто (сленг.) — тестостерон.

Глава 30. Заплати другому

Из-за плохой погоды и моросящего дождя крыша жилого блока пустовала. Я добежал до входа в нужный блок и уже там задумался. Как искать Трикси? Мы не обговаривали точное время встречи, я лишь пообещал приехать на выходных.

Пока думал, с шипением поднялась входная дверь. Но навстречу никто не вышел, и я воспринял это как приглашение.

Мне открылась металлическая лестница, ведущая вниз. Путь освещала старая тусклая люминесцентная лампа под потолком, она гудела и потрескивала, а из-за мерцания света и игры теней казалось, что там кто-то прячется. На мгновение я струсил, решив лететь обратно, но страх удалось преодолеть. Хотя иллюзий по поводу орбитальной идентификации преступлений я больше не испытывал, фиг они там что-то идентифицируют, особенно под крышей. Оставалась единственная надежда на показатели состояния здоровья, отсылаемые в Департамент здравоохранение. Если со мной что-то случится, «Скорая помощь» прилетит в течение десяти минут.

Что касается освещения жилого блока, то я такого никогда не видел — в нашем комплексе повсюду используются светящиеся поверхности стен и потолка. Точечным освещением давно никто не пользуется — это неэкологично.

Не отпуская перил, я спустился и оказался в длинном коридоре. Крупные буквы на стене свидетельствовали, что это тридцать девятый блок, сотый этаж. Как в этом муравейнике найти Трикси? Он, как и покойный Клейтон, жил в тридцать шестом, но я не знал ни нужного этажа, ни номера комнаты.

Идти вдаль по коридору или спуститься ниже? Я вернулся на лестницу и неуверенно остановился.

— Эй! — с нижнего пролета показалась седая взлохмаченная голова. — Спускайся!

— Трикси? — разобрать, кто меня окликнул, я в полутьме не смог.

— Уикси! Он в Дисе. Попросил встретить тебя! Давай живее, пока я не околел на холоде! — недовольно проворчал снизу шамкающий голос. — А нет, так катись отсюда! Здесь тебе не торжественный прием! Тоже мне...

Раздался скрип колес. Голос постепенно затихал, удаляясь, а я, прыгая через ступеньку, помчался догонять. По всей видимости, это был дед

Трикси, тот самый калека в инвалидной коляске.

Спустившись на пару этажей, я догнал старика за поворотом в другой коридор.

— Простите, мистер... — я сделал паузу, чтобы он назвал своё имя, но старик насмешливо промолчал. Его выцветшие глаза сонно изучали меня. — Вы дедушка Трикси?

Он кивнул, ожидая продолжения, но взгляд не выразил ни капли заинтересованности.

— Я обещал, что заеду в гости и привезу ему пончики. Если он занят, не могли бы вы передать ему их? — я стащил рюкзак и начал выгружать коробки из кондитерской, но старик меня остановил, схватив за руку. — Простите?

— Фуртадо, — сказал он, показав на себя. — Моя фамилия Фуртадо. Мистером меня не называл никто и никогда, не начинай и ты, пацан. Алекс же? Трикс мне все уши прожужжал о тебе, уж не знаю почему. Я помню тебя, ты прилетал к Клейтону. Можешь звать меня Гарольд. Следуй за мной.

Шустро перебирая руками, он покатил вдоль по коридору, заставленному разного рода барахлом. Местами лампы не работали или были разбиты. Эти участки, погруженные во тьму, дед преодолевал сноровисто, а вот я постоянно натыкался на какие-то ящики и ведра, и в итоге споткнулся о кирпич. Упав, я разодрал руки о мелкие осколки бутылочного стекла, а через пару метров больно врезался бедром в угол стола, почти полностью перегородившего и так неширокий проход.

Старик посмеивался, слыша мои стоны и матерки, и бормотал что-то себе под нос.

— Не отставай! — в очередной раз буркнул он. — Почти пришли.

Мы преодолели ещё несколько поворотов, прежде чем добрались до их с внуком будки. По коридорам сновали какие-то тени, в темноте вспыхивали кончики сигарет, слышался горячий шепот, а за тонкими стенами кипела жизнь местных: истеричный смех, брань, крики и обычные разговоры.

Узкая дверь сдвинулась, открывая проход. Старик Фуртадо, виртуозно развернув коляску, вкатился внутрь, едва не задев края проёма. Следом зашёл и я.

Мне открылась тесная каморка, треть которой занимала капсула — не такая, как у меня, а обычная базовая модель, выдаваемая всем негражданам. Под закрытой крышкой что-то происходило — маленькое табло капсулы выводило логи состояния погруженного. Пульс, давление,

уровень усталости. Все значения были желтыми — похоже, Трикси в Дисе был физически очень активен. Может, дрался?

— Придется подождать, — констатировал его дед Гарольд. — Включи чайник, попьём пока чаю.

— Долго ждать?

— Кто знает, — пожал плечами старик. — Как убьют, так и освободится. Что у тебя с руками? Порезался? Достань с полки санитайзер, обработай. У нас здесь можно заразиться чем угодно. Давеча один от столбняка умер...

Пластиковый флакон со спиртовым гелем я нашел среди груды клейкой ленты, проволоки, шурупов и купонов на скидки.

— Это?

— Оно самое, — прищурившись, подтвердил Фуртадо. — Плесни на ладони и разотри.

Я выдавил пару капель и сделал, как сказал старик, еле сдержавшись от вскрика: руки обожгло в местах порезов. Гарольд одобрительно хмыкнул.

Потом я по наставлениям старика налил воды из огромной канистры в чайник, подключил его к розетке и долго искал нужную кнопку, чтобы активировать кипячение. Голосовых команд он не слушался, никаких дополнительных режимов очистки и обеззараживания не имел, и меня это смутило. Мало ли, откуда эта вода в канистре...

Пока я разбирался с допотопным устройством, дед кому-то позвонил:

— Да, он у нас. Заходи на чай, познакомишься.

Я насторожился, но Фуртадо успокаивающе поднял руку:

— Всё нормально. Это друг.

— Друг? — Да он меня вообще не успокоил! — Какой друг?

— Увидишь, — старик равнодушно прокатился мимо и устроился за небольшим откидным столиком. — Тащи свои пончики.

— Вот, — я положил коробки на потертую и изрезанную скатерть. — Есть, в чем разогреть? Они остыли.

— Сойдет и так, — махнул рукой дед.

Встретаться с неведомым «другом» мне не хотелось, более того, Трикси мог что-то сболтнуть, и тогда был шанс, что всё это плохо для меня закончится.

— Пожалуй, мне пора, мистер Фуртадо. Флаер ждет. Передавайте привет Трикси.

— Как знаешь, — он засыпал что-то в маленький облезлый фарфоровый чайник с отбитым носиком и залил кипятком. — Дорогу

наверх найдешь?

— Э... Прямо, налево, прямо, направо?

— Вот о чем я и толкую. Так ты никогда не выберешься из блока. А мне мотаться туда-сюда непросто. Так что дождись, пока Трикс вылезет из своего гроба, или Хэнк подгребет. Кто-то из них проводит.

— Что? Вы сказали «Хэнк»? — мне это имя ничего не говорило, и я насторожился ещё больше.

— Ну да, кому ты тут ещё сдался. Ну, кроме моего парнишки. Не пойму, зачем ты ему, но стоило Трикси тебя упомянуть, как он прям-таки загорелся с тобой пообщаться,— проворчал старик. Он приподнял крышечку чайника и принялся. — Ох, хорошо! Хороший заварочный чай нынче днем с огнем не сыщешь. А то, что продается, можно купить, если только всё тело продать на органы. А ваш порошковый «чай», — сказал, как выплюнул, — пейте сами. Ладно, не стой, присаживайся. Даю голову на отсечение, что ты такого в жизни не пробовал!

— Я пил чай!

— Пил он! — возмущенно прошамкал Фуртадо. — Чай надо не пить, это тебе не вода. Им надо наслаждаться, смаковать, прихлебывая маленькими глоточками! Желательно, вприкуску. Жаль, сахара нет, но и пончики твои сгодятся. О, с посыпкой! — он протянул мне чашку с коричневатыми разводами по краям. — Держи и пей по чуть-чуть.

От двери раздался резкий пронзительный сигнал. Вздвогнув, я пролил несколько капель на стол. Если это тот самый Хэнк, то ничего хорошего можно не ждать.

— Вот же пугливый пацан какой! — в сердцах Фуртадо откатился от стола. — Попили чаю! Чего шугаешься? Это дверной звонок, кто-то пришел. Иди открывай дверь!

Дедушка стал меня подбешивать. Чего он раскомандовался? Мне даже родители, когда что-то просят, говорят «пожалуйста». В конце концов, я в гости за полконтинента приехал, гостинцы им привез, а он?

Вслух я этого не сказал и, поднявшись с хлипкой табуретки, направился к двери — благо всего-то четыре шага. Ну ладно, семь. Уважение к его возрасту и инвалидности заставило меня сдержаться и сделать то, что он сказал. Хотя легко мог бы послать — кто он такой? Негражданин — считай, что и не человек.

— Проверни замок три раза, потом сдвинь щеколду, но цепочку не снимай. Посмотри сначала, кто пришел.

Всё, что он сказал, прозвучало как непонятная тарабарщина. Но почему-то уточнять я не стал, видимо, не хотелось выглядеть в глазах

сумасброда тупицей. Чисто интуитивно я покрутил все, что можно было покрутить, щелкнул замком, сдвинул металлическую пластину в сторону и потянул за ручку.

— Добрый день, — поздоровался стоящий за порогом человек. — Алекс-Скиф, я так полагаю?

— Он самый. А вы Хэнк?

— Ага. Хэнк, мать его, Алмейда. Пропустишь?

— Пусть зайдет, пацан! — крикнул старик. — Он свой.

Сложно было определить, сколько лет гостю. Выглядел он молодо, но вокруг глаз виднелись паутинки морщин. Сухощавый, жилистый, с четко оформленными плечами. Спортивные штаны, кроссовки и черная майка были не первой свежести, впрочем, как и всё в Калийском дне.

Хэнк пододвинул тумбочку к столу и сел между мной и дедом Фуртадо. По-хозяйски дотянувшись до чайника, плеснул себе в чашку и, не спрашивая разрешения, вытащил из коробки пончик. Судя по отсутствию какой-либо реакции старика, Хэнк действительно был здесь своим.

— Приятно познакомиться, Алекс, — сказал гость.

— Чего ты от него хотел, Хэнк? Я уже устал догадки строить, — сказал дед.

— Напрямую не могу говорить, — Хэнк повел крупным носом с горбинкой и втянул аромат пончика, но кусать не стал — аккуратно вернул в коробку. — Что за запах! Я пару лет назад безумно захотел попробовать яблочный пирог. Не тот, что подают в Дисе, а настоящий — из теста и с яблоками. Помню, бабушка такой готовила...

— Ох, не напоминай, — вздохнул Фуртадо.

— Без этого никак, Гарольд, но я попробую, — сказал Хэнк. — Мне прям снился вкус этого пирога! В общем, я не выдержал. Психанул! Собрал все, что накопил, и полетел в центр за мукой и яблоками. Бродил там с тележкой по супермаркету и давился слюной! Настоящая еда! Ветчина! Мясо! Макароны! Живые, только с грядки, овощи! А запахи! Бездна, как сейчас помню... — у него отчётливо забурчало в животе. — Пардон. Магазин, кстати, назывался «Феракс»... Знаешь такой, Алекс?

Феракс? Так вот к чему всё это... Если Хэнк управлял финальным боссом в Тюрьме Тристада, то он всё видел! Бездна!

Я коротко кивнул, дав ему понять, что уяснил намек, и он продолжил:

— В общем, бродил я там, бродил... Искал муку подешевле и яичный порошок. Сначала думал взять настоящих яиц, но цены там... не на мой кошелек. Понимаешь?

— Да, — я сглотнул, решив, что меня сейчас начнут шантажировать, и

хорошо, если так, а не просто сдадут «превентивам».

— И такая злоба меня взяла! — Он пригубил чаю, посмаковал. — Почему нам так мало платят? Почему нет работы? Я всё умею этими вот руками! — Хэнк показал ладони. — Так почему я — здоровый и вроде неглупый мужик — должен зарабатывать деньги в нарисованном мире?

— Злоба на кого?

— Да на всех! — в сердцах стукнул он по столу, и дед Трикси неодобрительно скривился. — Почему моя семья ест синтетические смеси? Эти чертовы УПСы уже поперек горла! Блевать от них тянет! Кажется, резина — и та вкуснее! И мы это жрем. Вся моя семья! Мои родители, я сам, моя жена и ребенок, мой брат и его семья — да мы все! И все наши, кроме детей, сутками лежат в этих гробах, добывая нарисованные ресурсы за жалкие полфеникса в день!

— Так вы сделали пирог?

— Да, сделал, — устало произнес Хэнк. — И клянусь жизнью, оно того стоило! Видел бы ты глаза Кейси, моей малышки Кейси! Животиком потом маялась, не привык её желудок к твердой пище. Но с тех пор каждый божий день она вспоминает тот пирог и спрашивает, когда мы снова его приготовим. И я всегда думаю, что ей ответить? Что нам с матерью потом придется вообще из капсул не вылезать? А кто за малышкой присмотрит?

— Может, вы возьмете для маленькой Кейси пару этих пончиков? — предложил я. — Думаю, Трикси и мистер Фуртадо будут не против.

— Гарольд? — поднял голову гость.

— Конечно, Хэнк, — кивнул старик. — Забирай одну коробку, передашь брату половину.

— Спасибо! — искренне поблагодарил тот.

— Ему спасибо, что принял Трикси, — ответил Фуртадо.

— Принял куда? — поинтересовался я.

— Шахтером на рудники, — пожал плечами старик. — Не знаю, зачем внук это сделал — в деньгах он потерял, но там от выработки много зависит. Прокачает навык рудокопа, и, глядишь, ему повезет найти что-то более ценное, чем камень да медь.

— Так получается, что он там до вечера? У них же полная рабочая смена.

— Да, Алекс, — старик впервые назвал меня по имени. — Извини, что пришлось пойти на хитрость, чтобы тебя задержать. Уж больно Хэнк хотел с тобой познакомиться. С самого утра стерегу, Трикс очень просил тебя не пропустить, но погода... Пришлось у окна сидеть, смотреть, не прилетел ли. Правда, он надеялся, что появишься только вечером, когда он

освободится.

— Я всё видел, — прямо сказал Хэнк, он же босс драконид Феракс. — К чему я ту историю с супермаркетом рассказал... Я ведь тогда всех вас, граждан, возненавидел. По правде сказать, я вас и раньше не особо любил, но когда своими глазами убедился, как вы купаетесь в роскоши, когда у нас нет даже надежды на что-то лучшее... Видел там парня типа тебя, Алекс. Он всю тележку забил мороженым! Куда ему столько мороженого? Он его что, целыми упаковками жрет?

— Э... Видимо, да, — я смутился, вспомнив, как такими же упаковками пожирал чипсы. — Для нас это недорого.

— Вот о чем я! Кто и когда дал право им там наверху решать, кто из людей достоин быть гражданином, — он поморщился, будто съел лимон, — а кто — нет? Что за фигня вообще в мире творится, я спрашиваю?

— Хэнк, Хэнк... — старик успокаивающе положил руку на плечо гостю. — Пацан-то здесь при чем?

— Да к тому и веду, — уже спокойно сказал мужчина. — Алекс, я тебе признаюсь, как есть. Я решил тебя продать. Сразу, как только закончился бой, я вышел из Диса — благо смена моя закончилась — и отправился на форумы. Решил накатать заявление в несколько разных кланов-превентивов и продать информацию тем, кто больше заплатит. Я уже видел, как беру жену с дочкой и везу в супермаркет за настоящими продуктами!

— Не понимаю о чем вы, — покрываясь холодным потом, сказал я, думая, что Хэнк сейчас за корзину продуктов сломает мне все планы на жизнь.

— Что? Не понимаешь? — расхохотался он. — Ты парень не промах! Но и я не дурак вообще-то!

— Клейтон о нем хорошо отзывался, — как бы между делом заметил старик Фуртадо. — Внучок мой тоже что-то в нем нашел...

— Видимо, не зря, — сказал Хэнк. — Но я всё-таки закончу со своей историей, чтобы ты понял, что да к чему. Короче, вылез я из капсулы горло промочить, а у нас в гостях мой брат старший. Слово за слово, и он рассказал мне поразительную историю!

— Какую же?

— Да ты о ней в курсе. Он сказал, что все мужики ошалели от увиденного! Ты его должен знать, Алекс.

— Знать кого? Брата?

— Ага, — Хэнк широко улыбнулся. — Его зовут Мэнни. Мой ворчливый старший брат Мануэль Алмейда — Мэнни. И знаешь, что? Я буду последним подлецом, если сделаю хоть что-то, что тебе навредит!

Глава 31. Конфликт интересов

Возвращаясь из Калийского дна, я думал о том, как же мне повезло. Повезло, что Мэнни Алмейда оказался братом Хэнка, как и повезло с тем, что именно он управляет правым крылом тюрьмы Тристада. О том, что тогда, в «Буйной фляге», я поступил так, как мне совсем не свойственно, — глупо поставив на кон свою судьбу, — я старался не думать.

Мы общались ещё около часа. Я, не вдаваясь в подробности, рассказал о себе и своих планах, а Гарольд с Хэнком только и цокали языками, когда я болтал о космосе. Для них это было чем-то совсем далеким.

— Понятно, почему ты понравился Клею, — сказал старик Фуртадо. — Значит, увидел в тебе родственную душу.

— Думаю, дело не только в этом, — не согласился Хэнк. — У парня большое сердце. И он не трус. Он ведь, получается, против своих пошел, за нашего вступился!

Этим он меня окончательно смутил. Ведь, по сути, я просто возвращал долг Клейтону. Объяснять это я не стал и перевел разговор на хэнковскую роль босса подземелья.

Ответить прямо он не мог, но из его путанных и завуалированных объяснений я понял, что кроме него Фераксом никто не управляет, а потому, когда Хэнк не в Дисе, контроль над драконидом переходит к искусственному интеллекту, нейросеть которого перенимает поведенческие нормы прайм-НСМО[1], как хитро обозвал работу Хэнка «Сноусторм».

Конечно, все они сдавали тесты на гражданство: и вся семья Хэнка, и Гарольд Фуртадо с Трикси, родители которого были алкоголиками и в пьяном угаре сожгли свою будку, пока сын был у деда.

Хэнк даже два раза пересдавал, когда собирал нужную сумму денег, но каждый раз ему чего-то не хватало. Низкоквалифицированный труд обществу не нужен, креативности в Хэнке немного, а для получения специальности по гранту он сильно недобирает очков интеллекта на тестировании. Этот показатель — не устаревший IQ, а результат комплексного анализа и тестирования. Его можно развивать, но очень редко самородкам удастся добиться тех же результатов, каких достигают выпускники университетов. Тем, в буквальном смысле, доступен «разгон» интеллекта, учитывая доступность современных технологий развития возможностей мозга.

Назад я летел на ручном управлении флаером. То ли разговор с

негражданами так повлиял, то ли соскучился по чувству контроля, но путь домой я проложил не самый прямой, избегая воздушных трасс и наслаждаясь видами беспокойного, но прекрасного океана. У побережья Калифорнии я приземлился, чтобы купить у пляжного торговца мексиканский тако[2], и, жмурясь под солнцем, съесть его. Пожалуй, это были мои лучшие полчаса за последнее время, если не считать вчерашний вечер с Тиссой.

Домой я вернулся поздним вечером и успел снова проголодаться. Так что пришлось перекусить «Базовым ужином №9», приготовленным из концентрата в кулинарной печке. Меня ждала долгая ночь в Дисгардиуме, и погружаться лучше на полный желудок.

Без родителей было очень одиноко. Я скучал по ним и не мог представить, как буду жить сам по себе, когда мне придется переехать. Хорошо хоть, мурлыкающий Эйты составил компанию, кошкой свернувшись на коленях.

На вечер и ночь у меня были большие планы: от прокачки кулинарии до выполнения всех квестов, которые я набрал в тюрьме. Если свидетелей не будет, смогу с одного удара убивать локальных боссов, на чьи головы объявил награду начальник тюрьмы. Но это потребует подготовки. Надо будет каждый раз тратить время, чтобы под проклятием нежити набрать под завязку чумной энергии.

Погружение...

Я появился возле «Буйной фляги», где вчера обсуждал тактику прохождения боссов «Зла из глубин» с Эдом и компанией.

Зайдя в таверну с черного входа, я поднялся в личную комнату и перебрал все шмотки. Там ждали своего часа мои *синие* редкие предметы: *Скелетная дубина* и *Рысы лапы* с первой бойни в Мраколесье, *Глазная повязка сорвиголовы* с обычного пака в Тюрьме и оставленный себе лут с боссов — *Двуручный гаечный ключ механика* и *Бесшумные сапоги ассасина*. Обувь и оружие дублировались, но из-за разных бонусов я оставил все. Неизвестно, какой класс мне достанется на десятом уровне. Выбор, конечно, будет, но ограниченный тремя вариантами, подобранными богами, исходя из предыдущих поступков, стиля геймплея и манеры ведения боя.

Кроме того, я оставил квестовый медальон и *Свисток призыва* легендарного призрачного волка. Так что в сундуке у меня зиял лишь один свободный слот. И вот он-то и навел меня на долгие размышления. Последние дни я мчался по крутому обрыву, не думая, что за поворотом, но вот впервые у меня появилось свободное, ещё не забитое срочными

делами, время, чтобы подумать.

Открыв профиль, я оценил цифры моего прогресса:

Скиф, человек 6 уровня

Настоящее имя: Алекс Шеппард.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: не выбран.

Основные характеристики:

Сила: 10.

Восприятие: 12.

Выносливость: 5.

Харизма: 2.

Интеллект: 7.

Ловкость: 2.

Удача: 2.

Второстепенные характеристики:

Очки жизни: 280/280.

Очки маны: 17/17.

Очки чумной энергии: 10000/10000.

Скорость восстановления: 15 очков жизни в минуту.

Бонус к скорости передвижения: 2%.

Базовый урон: 4.

Грузоподъемность: 145 кг.

Меткость: 70%.

Бонус к силе заклинаний: 8,4%.

Шанс уклонения: +4%.

Шанс критического урона: +10%.

Торговые скидки: +2%.

Шанс получить уникальный квест: +0,2%.

Шанс получить улучшенную добычу: +0,2%.

Известность: 0.

Навыки:

Безоружный бой: 36.

Владение дробящим оружием: 1.

Владение одноручными мечами: 1.

Ночное зрение: 5.

Устойчивость: 36.

Скрытность: 4.

Плавание: 1.

Приёмы и способности:

Кулак-молот: 36.

Таран: 1.

Коварный удар: 1.

Каменная кожа: 36.

Ремёсла и профессии:

Кулинария: подмастерье (100/250).

Особые навыки и способности:

Метка Чумного мора: 5.

Жуткий вой: 2.

Достижения:

«Я в огне!»

«Я в огне! — 2»

«Я в огне! — 3»

«Лич умер! Да здравствует новый...»

«Первое убийство: Крушитель»

Скрытый статус: *Посланник Чумного мора.*

Скрытый статус: *Угроза W -класса с потенциалом L .*

Последние две строчки появились только после письма от корпорации и зловеще мерцали красным. Я закрыл профиль, намереваясь приступить к исполнению задач, но что-то меня остановило.

Я снова открыл инвентарь сундука и долго сидел, пялясь в него и не понимая, что меня беспокоит, — никак не мог поймать мысль, поочередно фокусируя взгляд на каждом предмете.

Вот *Скелетная дубина*. Она минимум на пятнадцатый уровень, и может так выйти, что артефакт мне вообще не понадобится, но смысла от неё избавляться я пока не видел. Логика подсказывала, что, как бы сильно я ни повысил уровень *Безоружного боя* и приём «Кулак-молот», аналогичный базовый приём «Таран» из арсенала боя дробящим оружием будет наносить намного больше урона.

Эта мысль повлекла следующую: что надо бы прямо сегодня вечером заглянуть к мастеру безоружного боя и выучить новые приемы. Оттуда цепочка ассоциаций унесла меня в сторону идеи закупить дешевого оружия разных классов и прокачать в подземелье соответствующие ветки.

Мысль о подземелье всколыхнула смутное подозрение, что я что-то не учел, и несколько минут в раздумьях не прошли зря: меня осенило понимание, как сильно рисковал, в одиночку часами просиживая в инсте. Ведь любой мог подойти к portalу и увидеть статус подземелья:

Подземелье «Городская тюрьма Тристада» проходит другая группа игроков.

*Текущий прогресс группы: бой с **Тихоней** — 100%. Живы: 1/1 членов группы.*

Я тогда в бою с безумным гномом-изобретателем провел очень много времени. Вопросы могло вызвать как количество членов группы, так и продолжительность боя с боссом. Но если и то и то ещё как-то можно было объяснить — хай мог зайти пофармить голды соло, а какой-нибудь особо толстый танк или прокачанный хил долго пилить босса, — то секунды между моей смертью и перерождением могли показать только одно:

*Текущий прогресс группы: бой с **Тихоней** — 100%. Живы: 0/1 членов группы.*

И через короткий отрезок времени то же самое, только с уже живым членом группы. И это уже странно! А кроме того, кто знает, кем ещё из боссов управляют люди?

Что-то в этой системе, внедренной разработчиками, меня смущало. Они писали, что «угрозы» делают их игру уникальной. Управляемые людьми подземелья, по-видимому, должны стать очередной фишкой, а то, что происходит сейчас, — этакий альфа-тест, по итогам которого примут решение, запускать ли функционал повсеместно. И ещё не стоит забывать, что и обычные mobs могут быть кем-то типа Трикси.

И как это может работать вместе? Мне повезло, что Хэнк оказался порядочным. А если бы нет? Я открыл было окно технической поддержки, чтобы тут же написать письмо и задать эти вопросы, но, набрав первую строчку приветствия, всё стер.

Предполагается, что никто из игроков не знает об управляемых людьми мобах. Хэнк намекал, что за разглашение могут быть страшные кары, но я так и не понял, в чем особенность того, что он раскрыл себя опосредованно — намеками. Факт ведь в том, что он сам *знает*, что обнаружил истинную сущность Феракса.

Я снова вспомнил загадочную смерть Клейтона сразу после того, как он открылся. И решил, что риск для Хэнка будет слишком велик, если я прямым текстом начну выяснять у «Сноусторма» то, о чем собирался спросить.

Но кое-что уточнить всё-таки было нужно. Я, наконец, понял, что меня беспокоило всё это время, и, потянув за ниточку, окончательно сообразил, какой же растяпа. Бездна!

Я представил себя негражданином, нашедшим на улице огромный чистейший бриллиант. Вот только к этому нищему уже направляется со всех сторон, окружая, уличная шпана. Нет, я так не играю!

По мысленному клику открылась почта. Новое письмо в ответ на то,

что я получил от «Сноусторма». Несколько долгих минут я тщательно продумывал, что написать и в какой форме. Выяснить, как мне защититься от боссов, управляемых игроками, я могу, упомянув Дарго-Клейтона. Надеюсь, теперь это ему никак не повредит, в отличие от Феракса-Хэнка. Но кроме этого был куда более насущный вопрос!

С чего начать? Ладно, решил, что разберусь по ходу. Дал команду вывода виртуальной клавиатуры и...

«Здравствуйте, уважаемые разработчики!»... Нет, не так. «Привет...» — мои пальцы заплясали в воздухе, ударяя по призрачным клавишам:

Приветствую вас, всемогущие боги Дисгардиума!

Меня зовут Алекс Шенпард, игровой ник Скиф, песочница Тристад. Несколько дней назад я получил статус игрока-угрозы с потенциалом L-класса. В своём поясняющем письме вы написали, что после ликвидации «угрозы» в моём лице персонаж умрет окончательной смертью.

Значит ли это, что все мои личные вещи, в том числе те, что хранятся в сундуке моей комнаты в таверне, будут безвозвратно утеряны? Мне бы хотелось прояснить этот вопрос, прежде чем кто-либо из «превентивов» меня идентифицирует и ликвидирует. Мне повезло получить уникальный лут: легендарного призрачного волка, стоимость которого на аукционе может измеряться миллионами золотых. Активировать и привязать его к себе я не могу, так как не соответствую требованиям по уровню. Кроме того, если я потеряю персонажа — а это рано или поздно случится по причинам, которые я укажу ниже, — маунт так же будет утерян.

Я могу продать его на аукционе, но до выхода в большой Дисгардиум деньги мне в реал не вывести, а значит, я могу их потерять вместе с персонажем.

Таким образом, мне остается только пассивный метод игры — сидеть в личной комнате, где до меня никто не доберется, и ждать совершеннолетия. В том числе ещё и потому, что один из встреченных мною боссов подземелья «Подвал храма Нергала Лучезарного» по имени Дарго оказался не обычным мобом, а управляемым человеком. А суть моих способностей как «угрозы» слишком очевидна, чтобы не понять этого.

Получается, что полноценно прогрессировать по уровням мне негде: в открытом мире меня могут заметить игроки, в закрытых локациях — переодетые боссами люди. В любом случае это сразу станет поводом меня ликвидировать. Мой потенциал выше среднего, и награда за уничтожение привлекательна даже для высокоуровневых игроков. Я сам был свидетелем обсуждения «превентивами» поисков моего персонажа — спасибо за

глобальное уведомление! Хорошо, что они не знают моего имени!

Скажите, будет ли приемлем для вас мой пассивный стиль игры? Как подросток я обязан проводить ежедневно в Дисе не менее часа. Я буду это делать. Но за пределы своей комнаты носа не высуну, вы уж извините, если это нарушит ваши планы.

*В надежде на скорый ответ,
Алекс Шеппард, он же Скиф.*

Пусть сами играют в своих «угроз-превентивов». В этом сундуке моё будущее, и терять его я не намерен. Жаль, что подведу завтра «дементоров», но здесь уж, как говорит мой дядя Ник, своя рубашка ближе к телу. Если всё выгорит с продажей волка, подарю ребятам что-нибудь материальное. А продавать я его буду не раньше, чем получу право на вывод денег.

Папа всегда учил меня быть последовательным в своих решениях и поступках. Так что, отослав письмо, я убедился, что положенный час в Дисгардиуме прошел, и спокойно вышел из игры.

[1] НСМО — Human-Controlled Mobile Object, то есть моб под управлением человека.

[2] Тако — традиционное блюдо мексиканской кухни. Состоит из кукурузной тонкой лепешки с разнообразной начинкой — говядиной, свининой, курятиной, морепродуктами, бобами, овощами. В качестве приправы служат сыр, кинза, лук, сметана, соусы сальса и гуакамоле.

Глава 32. Право сильного

Перед сном я посмотрел тупую новую комедию, а потом легко уснул. Никакого беспокойства я не чувствовал, лишь тихую радость от того, что моя главная проблема решена.

До этого я полистал аукцион с комм, выставив фильтром «только легендарные» и «наземные» в категории ездовых животных, и результат меня немного разочаровал — миллионером мне не стать. Да, мой призрачный волк уникальный и легендарный, но он не летает. То есть абсолютно непрактичен, потому что любое наземное животное в скорости передвижения уступает летающему в три раза, а то и больше.

Таким образом, он мог представлять интерес только для коллекционеров маунтов. А это совсем другой рынок. Класс «призрачный» встречался очень часто и ценился относительно невысоко. Тем более какой-то там волк. Это не драконья черепаха или боевой ящер. Обычный лесной волк, пусть и призрачный.

Такие наземные маунты стоили не дороже трёх сотен тысяч золотых. Даже если я продам его по максимальной ставке, при выводе в реал через игровой банк «Сноусторма» до моего счета дойдет только двести тысяч фениксов, с учетом конверсии и взимаемого банком процента. А ведь ещё надо было найти деньги на комиссию аукциона — «Сноусторм» делал деньги на всём.

Тем не менее, если всё получится, то оплата первых курсов обучения у меня, считай, будет. Два года, за которые я что-нибудь придумаю, чтобы окончить университет.

Спал я без задних ног, снов не видел, а утром меня разбудил звонок на комм.

— Привет! — Тисса была в хорошем настроении, и её звонкий голос заставил меня улыбнуться. — Как спалось, Алекс? Готов к приключениям?

— Привет, — спросонья мой голос прозвучал хрипло. — К каким приключениям?

— К великим! Прости, что разбудила, но через час мы встречаемся возле городских ворот. Всё, ждем! Не опаздывай! — она отключилась, не дав мне возможности ответить.

С минуту я тупил, пытаюсь понять, о чем она говорила, а потом дал себе по лбу. Зло из глубин! Бездна! Я тут же позвонил ей, чтобы сказать, что не иду, но девушка не ответила. Похоже, была уже в капсуле.

Я начал раздеваться, чтобы войти в Дис и написать ей там, но тут заметил призывно мигающее уведомление о новом письме в комме. Мне ответили из «Сноусторма», и следом пришло ещё одно сообщение с неизвестного адреса от некоего Гранта Ачариа.

Сначала я открыл ответ разработчиков. Под узнаваемой шапкой с логотипом компании шел текст, дублируемый приятным женским голосом:

Дорогой Алекс!

Спасибо, что написали нам и задали очень важные вопросы. Мы очень ценим желание наших игроков разрешать подобные проблемы вместе с нами. Это благоразумно и позволяет избежать непредвиденных последствий и последующих споров.

На ваш вопрос ответить очень просто. В мире Дисгардиума соблюдается право частной собственности, если только оно не противоречит игровому процессу других (например, одолевший вас в бою игрок имеет право забрать выпавшие предметы и деньги).

В вашем случае всё, что на момент акта «ликвидации угрозы» будет принадлежать вам (в том числе на личном счёте в банке, в упомянутом вами сундуке, а также невыпавшие после смерти вещи, как на персонаже, так и в походной сумке, и сама сумка, если она классом выше базовой) будут сохранены нами для последующей передачи вашему новому персонажу.

Как видите, в этом отношении вы можете быть абсолютно спокойны.

Что касается стиля игры, то, конечно, мы не можем навязывать вам, что и как делать в Дисгардиуме. Ведь именно полная свобода действий в этом мире является нашим основным принципом!

В то же время мы не видим причин для бездействия вашего персонажа. Вы ничем не рискуете! Кроме того, развивая класс «угрозы», вы увеличиваете размер наград, которые получите после ликвидации.

В свою очередь, напоминаем о вашем обязательстве присутствовать в Дисгардиуме не менее восьми часов в сутки. Вчера ваша игровая сессия составила менее двух часов, поэтому постарайтесь компенсировать упущенное обязательное время.

Спасибо, что связались с нами! Пусть небо Дисгардиума будет всегда чистым над вами!

С дружеским приветом,

*Марианна Да Силва, специалист отдела по работе с клиентами,
«Сноусторм Инкорпорейтед».*

И всё? Я промотал ниже, где цитировалось моё письмо, но там не было

ни слова о Дарго и мобах, контролируемых людьми. Всё было отредактировано так гладко, что я сам засомневался, а упоминал ли об этом? Или мне показалось?

В смятении я открыл второе письмо. Оно было со встроенным свойством «После прочтения сжечь», о чем свидетельствовала иконка костра возле темы «Скифу от Гранта». Зачитывал письмо машинный голос:

Алекс, привет!

Прежде всего, уведомляю тебя о том, что вся информация, предоставленная в этом письме, носит неформальный характер и не является официальным заявлением или позицией компании «Сноусторм Инкорпорейтед», а также всех её аффилированных и дочерних структур, включая, но не ограничиваясь...

Далее шел долгий перечень зарегистрированных торговых марок и названий компаний, по которому я лишь пробежался глазами. Следом — список запретов на разглашение и распространение, после которого я обратил внимание на адрес, с которого пришло письмо. Доменом обратного адреса служил сервис одноразовых писем.

Хмыкнув, я продолжил чтение:

Итак, когда с формальностями покончено (я просто скопипастил тот кусок, ха-ха), перейду к твоему делу.

На предыдущие вопросы тебе ответила Марианна. Что касается вопроса о мобах и человеческом факторе, это вне её компетенции, поэтому отвечаю я. Представляться не буду, это неважно.

Между нами, теория вероятности сыграла против нас. Шанс на то, что в Тристаде, выбранном нами для тестирования нового функционала, выстрелит вид «угрозы» с внешними проявлениями, как у тебя (ты знаешь, о чем я), стремился к нулю.

Но даже одна миллионная процента, как просчитал наш Скайнет (так мы в шутку называем наш супер-ИИ), в твоём случае больше, чем ноль, а значит, это могло случиться. И даже при таком варианте ничего, выходящего за рамки, Скайнет не обнаружил. Все участники тестирования, как упомянутый тобой человек из «Подвала Храма Нергала Лучезарного», подписали соглашение о неразглашении. В условиях задачи, решенной Скайнетом, это значило, что люди будут молчать.

А потому никто из нас не придавал значения появлению очередной «угрозы» в Тристаде, пусть даже с потенциалом выше среднего. Не ты первый, не ты последний игрок с таким статусом в этой песочнице. Только за последние года полтора ты четвёртый (правда, пока единственный неликвидированный, ха-ха).

Но ты прав. Люди, обнаружив «угрозу», обязательно постараются использовать информацию в свою пользу. Допустить этого мы не можем, тут конфликт интересов. Нам одинаково важно как развитие «угроз», так и наш новый проект.

В связи со всем вышесказанным, мы внесли небольшие корректировки в функционал нового проекта. Теперь, если в подzemелье с мобами, управляемыми людьми, войдешь ты, система будет выкидывать их из «Дисгардиума», заменяя ИскИном.

Кроме того, ты не учел ещё одну мелочь, но мы это уже исправили, принимая во внимание твой стиль геймплея. Порталы в подzemелья, отображающие статус группы внутри, в твоём случае всегда будут показывать, что по техническим причинам локация временно закрыта. Это обычное дело для «Дисгардиума» и удивления не вызовет.

Успехов в развитии класса «угрозы», Алекс! И, перефразируя одного классика, больше чумного огня под ногами твоих врагов!

Грант (на самом деле, нет).

Стоило мне дочитать до конца, как строчки исчезли, оставив пустой экран. Меня тут же перенесло в папку «Входящие», и там письма от Гранта уже не было.

Я посмотрел на часы. Времени было в обрез, но его хватало, чтобы быстро умыться и позавтракать. Причин не выполнять обещания, данного «дементорам», и подводить их я больше не видел.

Воскресное утро в Тристаде — всё как всегда, только людей раза в три больше, чем обычно. В экипировке, подаренной Тиссой, я чувствовал себя почти своим, пробиваясь через скопления народа. В виртуальном кошельке звенели двадцать два золотых, полученных за проданную на аукционе добычу с Феракса. Воодушевленный первой успешной продажей не ресурсов, а предмета экипировки, я выставил на аукцион за семь золотых зелёную заточку с плюсами к навыкам воровства и взлома, полученную всё в той же тюрьме.

Оттуда сбегал в таверну, чтобы оставить деньги в сундуке. Терять их не хотелось, ведь других у меня не было. Закончив с этим, я снова побежал, только теперь уже на место встречи с «дементорами».

За это время от ребят пришло несколько сообщений, и их тон менялся от радостно-приветственного до недоуменного. Они не понимали, почему опаздываю и где я вообще, пока я не вспомнил, что активировал в настройках приватности опцию не светить моё присутствие в Дисе. Ответил коротко: «Бегу».

Четвёрка «дементоров» сидела на траве за городскими воротами. Увидев меня, они поднялись. Когда я подошел, Краулер, скрестив руки на груди, кивнул. Не только на его, на всех лицах читалась сосредоточенность — мыслями они находились в подземелье. Даже у обычно легкомысленного Инфекта не возникло желания как-то пошутить.

Парни пожали мне руку, Тисса улыбнулась и едва заметно качнула головой. Я её понял: того вечера не было, ведем себя как обычно.

— Готов? — спросила она.

— Я так понял, что мне просто надо подняться и оживить всех, кто погибнет. Это не требует специальной подготовки...

— Он готов, — констатировал Краулер. — Выдвигаемся. *Камень возрождения* передадим на месте.

Я кивнул — артефакт недешевый, Краулер страшется. Меня приняли в группу, Тисса бафнула нас на скорость и регенерацию, и мы легкой трусцой побежали в сторону Олтонских каменоломен — на северо-запад. Работяг по найму туда доставляли специальные повозки, нам же пришлось добираться на своих двоих.

Путь был неблизким. Благо он проходил по наезженной дороге — mobs её избегали, не считая одного дерзкого черного медведя десятого уровня. Впрочем, сдвоенной атаки *Длани Нергала* Тиссы и файрбола Краулера он не пережил. Бомбовоз, как самый сильный и грузоподъемный, залутал тушу, и мы двинули дальше.

Солнце стояло высоко и ощутимо припекало. Мы все истекали потом и, даже понимая, что это просто ещё один эффект реализма, всё-таки постоянно прикладывались к фляжкам с водой, предусмотрительно захваченным «дементорами». Выяснилось, что помимо нескольких стакаов зелий здоровья и маны, они взяли ещё и много еды с хорошими бонусами.

— Запеченный сом с приправами в манговом соусе — пять золотых за порцию! — похвастался Бомбовоз, облизнувшись. — Мало того, что вкусный, так он ещё и рассчитан на полную группу. Дает плюс пять ко всем основным характеристикам!

«Надо запомнить и выучить рецепт», — подумал я.

— Ничего он не вкусный, — не согласилась Тисса.

— Да уж повкуснее того, что мы там едим! — воскликнул Инфект, не уточняя, чего именно вкуснее и где это «там».

Всем и так было понятно, а до меня по такой незначительной мелочи дошло, как разительно отличается уровень жизни при разнице в гражданских статусах, составляющей всего пару пунктов, — семьи ребят были ниже. В нашей органическая еда редкостью не считалась.

Через два с чем-то часа мы были на месте возле ущелья. Краулер остановился у высокого каменного столба, покрытого вырезанными письменами. На его вершине красовался двухплоскостной крест — знак точек возрождения.

— Привязываемся все здесь, кто ещё не сделал этого, — сказал Эд. — Скиф?

— Мне не нужно, забыл? — ответил я. — Душа у меня мятежная, понимаешь ли...

— Как знаешь. Всё, спускаемся. Сейчас кину на всех «Перо»! — он достал свиток.

В отвесной каменной стене была выдолблена узкая — вдвоем не разойтись — тропинка. Спуск занял бы у нас с полчаса, не меньше, но с заклинанием воздушной магии всё стало много проще. Один за другим «дементоры» шагнули в пропасть. Убедившись, что магия работает, я спрыгнул вслед за ними.

Ощущение полета было потрясающим! Я никак не мог управлять падением, просто слетая вниз, но скорость оказалась невысокой — такой, что мне хватило времени оглядеться вокруг. Под ногами сновали, несмотря на формально выходной день, шахтеры. В дальнем конце ущелья чернел вход в штольню, в которой скрывались заползающие внутрь ниточки рельсов. По ним шахтёры вывозили вагонетки с рудой.

Приземлившись, мы пошли к пещере. Теперь я понимал, почему ребята так редко появляются в городе, а если приходят, то нагруженные как мулы. Маунтов нет, порталов в город нет, и потратить полдня на дорогу туда-обратно, не добившись успеха, жаба задушит, хомяк удавится.

Не обращая внимания на рабочих каменоломни, Эд повел нас мимо них вглубь штольни. Почувствовав чей-то пристальный взгляд, я обернулся и увидел Мэнни, брата Хэнка. Он поднял руку, и я махнул в ответ. Он пальцами изобразил пончик и закатил глаза, причмокнув. Я улыбнулся, кивнул и побежал нагонять группу.

В полутьме штольни проснулось умение ночного видения, а когда мы свернули в один из рукавов, ведущих круто вниз — туда, где отсутствовало факельное освещение шахтеров, — опыт навыка стал литься рекой.

Повышен навык ночного зрения: +1.

Радиус видимости в темноте повышен на 60%.

Текущий уровень навыка: 6.

Продолжайте совершенствовать навык, всматриваясь во мглу, но берегитесь, чтобы она не начала смотреть на вас!

Сразу после этого апа мы вышли к portalу, полностью

перекрывающему проход по тоннелю. Возле портала в тени стоял невысокий парень. Он сделал шаг навстречу и выставил руку вперед.

Арадор, человек 15 уровня

Клан: Аксиома.

Настоящее имя: Миха Павлюк.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: следопыт.

— Дементоры, стоять! — резко приказал он. — Вы не зайдете.

— Арадор, привет! Ваши там? — деловито поинтересовался Эд. — Какой прогресс?

— Инст свободен, но вы не зайдете, Краулер. «Аксиома» пользуется правом сильнейшего клана песочницы и объявляет данж своим до полного прохождения и получения «Первого убийства». В дальнейшем, когда это будет сделано, вы сможете подать заявку на вход в инст. Не бесплатно, конечно.

— С фи́га ли? — насмешливо спросил Ханг. — Ты один, нас пятеро. Попробуй, останови нас.

— Подожди, Бомбовоз, — поморщился Краулер и обратился к Арадору: — Что за право сильнейшего клана? Арена — это арена, там вы первые, не спорю. Но с каких пор это касается PVE?

— Со вчерашнего дня. Большой По и Джей договорились. «Ночные сталкеры» влились в «Аксиому», и теперь члены любого клана песочницы, который осмелится пойти против нас, попадут в КОС-лист «Аксиомы». Так что, Краулер, подумай, стоит ли быковать, как твой узкоглазый парнишка, — Арадор сплюнул под ноги. — Если что, наши уже в пути.

— Твою мать! — отчетливо послышался голос Инфекта. — Надо было вчера идти...

— Надо было, — улыбнулся следопыт. — Но смысла в этом так и так не было. У нас группа: все минимум пятнадцатого, на максимальных бафах, в эпиках! И то на последнем боссе ложимся. До пяти процентов на последнем трае его доводили, чуть-чуть не хватило! Но то мы! А вы кого привели? — он кивнул в мою сторону. — Шестой левел в зелёнке! Краулер, я начинаю сомневаться в твоей адекватности!

— Не сомневайся, — хмуро сказал Эд. — Мы уже уходим. Большому По привет. Пойдемте, ребята.

«Дементоры» развернулись, собираясь уходить. Я стоял на месте, лихорадочно соображая... Так-так-так...

— Краулер, так я всё-таки не понял про нуба, — глянув на меня, крикнул Арадор. — Ты подрабатываешь? А помню, нам высказывал за

такое, возмущался что-то... А тут всё-таки сам решился пропаровозить?

У Эда возмущенно вспыхнули глаза, но он не успел раскрыть рта, когда я ответил за него:

— Типа того. А что там внутри? Это какой-то портал? А куда он ведет? Я только неделю играю, не разобрался ещё...

— Ты шутишь? — изумился следопыт. — Точно нуб, хотя... Ты же тот самый Скиф, вспомнил!

Он расхохотался. Остановившиеся «дементоры» напряженно наблюдали за нашим диалогом. Я взвесил последствия и принял решение. Мысленной командой быстро набросал сообщение в групповой чат: «Из группы не выкидывать! Остальное напишу позже».

— Ха-ха-ха! — продолжал смеяться Арадор. — Ну ты даешь! И что, за год ни разу даже в инсте не был?

— Ага, даю, не был, — глупо ухмыльнулся я. — Слушай, Миха, а можно я загляну туда? Посмотрю, что да как...

— Ха, да не вопрос! Надеюсь, привязку к точке возрождения в Тристаде не снимал? Ну и молодец, сразу окажешься в городе. Заходи, — он шутовски поклонился, вытянув руки в сторону инста. — Прошу.

— Ребята! — дурашливо крикнул я «дементорам». — Спасибо, что проводили, дальше я сам!

И нырнул в портал.

Глава 33. Зло из глубин

Пещера, в которой я оказался, освещалась мерцающими кристаллическими образованиями на стенах. Злая магия давала мертвый свет, но всё же лучше абсолютного мрака. Благодаря ему я видел тоннель на полтора десятка метров вперед, который полого уходил, расширяясь всё больше, вглубь.

Повсюду с потолка капала вода, из темноты доносился шорох чьих-то быстрых ног, но я, убедившись, что нападать на меня никто не спешит, первым делом настроил сообщение в групповой чат.

[11:27] [Группа] [Скиф]: Скажите Арадору, что включился таймер — просят покинуть инстанс. Меня собираются отсюда принудительно выкинуть, и я иду на выход. Потом объясню.

[11:27] [Группа] [Краулер]: Понял. Придется вернуться...

[11:28] [Группа] [Скиф]: Типа я попросил вас вернуться и встретить. Тут какие-то многоножки ползают...

[11:28] [Группа] [Бомбовоз]: Они слепые, агрятся, только если сам атакуешь. Не ссы.

[11:29] [Группа] [Краулер]: Так ты реально выходишь? Нам тебя ждать у портала?

[11:30] [Группа] [Скиф]: Просто сделайте то, что я сказал.

[11:35] [Группа] [Тисса]: Алекс, мы на месте. Ты где? Мы тебя не видим.

[11:35] [Группа] [Скиф]: Что ответил Арадор?

[11:37] [Группа] [Краулер]: Поржал. Ругается — инст закрыли на техническое обслуживание. Ты где?

[11:38] [Группа] [Скиф]: Отлично. Теперь скажите ему, что меня отправило в Тристад на кладбище. И ещё, скиньте, что конкретно написано по статусу данжа?

[11:38] [Группа] [Инфект]: Э... Щас, тут много.

[11:38] [Группа] [Инфект]: Локация «Зло из глубин» недоступна по техническим причинам. Приносим извинения за неудобства в вашем игровом процессе. Попробуйте ещё раз через: время неизвестно.

[11:38] [Группа] [Инфект]: Фух... А ты сам где?

[11:38] [Группа] [Краулер]: Да, Скиф, мы тебя потеряли.

[11:39] [Группа] [Скиф]: Всё нормально. Я в инсте, но из-за проклятия Патрика разрабы дали мне такую фичу — если я в инсте,

отображается статус про техобслуживание. Специально, чтобы игроки не агрелись. Теперь надо решить, как вам сюда попасть?

[11:41] [Группа] [Скиф]: Эй, ответьте!

[11:41] [Группа] [Тисса]: Алекс, мы выходим из пещеры. Краулер общается с «Аксиомой», жди. Нам надо будет от них избавиться, чтобы решить, как попасть к тебе.

[11:42] [Группа] [Скиф]: Ок, жду.

[11:58] [Группа] [Краулер]: Извини за молчание, думали. «Аксиома» будет дежурить здесь до утра. Потом все разлетятся по школам. Так что единственное подходящее время — утром.

[11:59] [Группа] [Скиф]: И?

[11:59] [Группа] [Тисса]: Алекс, мы не можем тебя об этом просить. Но если ты сделаешь это...

[12:00] [Группа] [Бомбовоз]: Я тебя поцелую, Скифи-бой!

[12:00] [Группа] [Тисса]: Взасос! Ха-ха!

[12:00] [Группа] [Скиф]: Пожалуй, я покину это мрачное место.

[12:01] [Группа] [Инфект]: Ханг, предатель!

[12:01] [Группа] [Бомбовоз]: Гы-гы!

[12:02] [Группа] [Краулер]: Стоп флуд! Короче, Скиф, ты не обязан это делать. Торчать в инсте почти сутки — это не просто бегать по Дису. Фигово, что мы тебе не успели передать ни еды, ни воды. В общем, мы тебя пойдем, если ты просто выйдешь оттуда.

[12:03] [Группа] [Скиф]: Ребята, а вам для ачивки только финальный босс нужен?

[12:03] [Группа] [Краулер]: Да.

[12:03] [Группа] [Тисса]: Да.

[12:03] [Группа] [Инфект]: Ага.

[12:04] [Группа] [Бомбовоз]: Э... Так точно.

[12:04] [Группа] [Скиф]: Отлично! Тогда жду вас к семи утра. Я пока попинаю местных мобов, покачаю скиллы.

[12:05] [Группа] [Тисса]: Я же говорила!

[12:05] [Группа] [Краулер]: ...

[12:06] [Группа] [Краулер]: Скиф, у нас тут полный бардак — Бомбовоз танцует какой-то странный танец на пару с Инфектом. Я пока не разделяю восторгов парней и Тиссы, потому что это пока лишь слова, но если ты реально это сделаешь, я даже не знаю... Считай, ты разом с равнодушия прокачаешь репу со всеми нами до уважения.

[12:06] [Группа] [Тисса]: Алекс, ты — лучший! Я тебя люблю!

[12:07] [Группа] [Бомбовоз]: Я тоже!

[12:07] [Группа] [Инфект]: Ханг, предатель!

Я улыбнулся, читая, как парни упражняются в остроумии. Здоровяк Ханг и смуглый Малик вечно разыгрывали влюбленную парочку, будучи при этом абсолютно обычными парнями. За Маликом вообще половина старшеклассниц бегала, а Ханг раньше играл в школьной футбольной команде и сейчас одновременно крутил отношения с несколькими девочками.

[12:08] [Группа] [Скиф]: Ладно, в общем, семь утра. Не проспите! Пошел бить многоножку. Ли-ро-о-о-ой!

[12:09] [Группа] [Краулер]: Дженкинс! Удачи, Скиф!

Закрыв окно чата, я сохранил надетый на мне комплект доспехов и забиндил на кнопку. Теперь смогу одеваться мгновенно. Бог с ним, с дамагом от мобов, но, надеюсь, экипировка даст хоть какую-то защиту. Такое ощущение, что получение статуса «угрозы» убрало болевые фильтры, и только навык устойчивости не давал мне сойти с ума, срезая часть боли.

Кстати, пока я чатился, моё *Ночное зрение* улучшилось. Это навело на идею прокачать навык скрытности, тем более первый же встреченный мною моб порадовал:

Шипящая плотоядная многоножка, 18 уровень

Восемнадцатый! Боссы, значит, как минимум, двадцатого! А значит, я смогу прокачать навыки до шестидесятого уровня — это я отлично зашел. Почти сутки в полутьме подземелья, кишашего монстрами, меня не пугали. Я плотно позавтракал, и сутки без еды и воды моё тело как-то выдержит.

Я лег на живот, медленно пополз к многоножке и залег, едва она приподняла голову, всматриваясь в мою сторону. Так я пролежал минут десять, но время было потеряно зря — навык скрытности не вырос ни на процент. Видимо, нейтральные mobs не считаются за противников.

И правда, многоножка не проявляла агрессии — она пробежала мимо, неприятно щекоча длинной жесткой щетиной мою ногу. Идти дальше до получения проклятия нежити я не собирался, а потому атаковал её. Она зашипела и тут же ответила. Мы обменялись ударами и укусами, после чего у меня апнулось сразу два навыка — *Безоружный бой* и *Устойчивость*.

А потом я умер — яд от укуса твари был сильнейшим дотом, снимавшим очки жизни только так. Пока лежал, посмотрел логи: точность моих ударов против моба двенадцатью уровнями выше была урезана на сто двадцать процентов. Не прокачай я *Безоружный бой* до тридцать седьмого левела с его точностью в плюс сто девяносто процентов, мог бы спокойно курить бамбук до утра в ожидании «дементоров». С отрицательным

значением меткости не подерешься.

С этими мыслями я возродился, активировал *Жуткий вой* и *Каменную кожу*, успел треснуть насекомое по жвалам после окончания *Страха* и снова умер.

Боль разлилась в месте укуса ожогом кислоты, когда я снова встал и тварь меня цапнула. Но это стало даже привычным.

Через двадцать девять смертей после первой навык устойчивости развился до сорокового уровня, апнулся *Жуткий вой*, а шестеренки рандомайзера сошлись, как надо:

Вы помечены Чумным мором и избежали смертельного урона!

На вас «Проклятие нежити»: весь получаемый урон сокращается на 100%!

Проклятие будет активно до тех пор, пока вы полностью не восстановите очки жизни.

Улучшен пассивный навык «Метка Чумного моря»: +1.

Шанс получить «Проклятие нежити»: 6%.

Текущий уровень навыка: 6.

Первым делом я обратил внимание, что объем чумного резервуара не увеличился, как и процент конвертируемого получаемого урона в чумную энергию. В описании о прокачке этого не было ничего сказано, но если подумать логически... Резервуар был получен на пятом уровне навыка. Значит, на десятом я получу либо новую способность, либо улучшение чумного урона. А хорошо бы и то и другое вместе.

Мелькнуло соображение, что стоило бы отдельно заняться прокачкой *Метки Чумного моря* хотя бы до десятого уровня, но я отложил воплощение до прохождения инста с «дементорами». Шесть процентов прока меньше, чем десять. И светить перед ними своей гниющей физиономией — лишний раз искушать друзей. Или сами прикончат, или продадут богатым «превентивам». Разве что, посмотреть на это с другой стороны...

[12:34] [Группа] [Тисса]: 20+ смертей за семь минут! Алекс, ты что, уже на боссе?

[12:35] [Группа] [Краулер]: Я насчитал тридцать. Кто там тебя так, Скиф?

[12:35] [Группа] [Скиф]: Многоножка. Успеваю между смертями дамагать, так что рано или поздно она сдохнет!

[12:37] [Группа] [Бомбовоз]: А-ха-ха-ха-ха! Многоножка!

Пока они развлекались в чате, я залез в настройки приватности и выругался — групповой чат отображал все мои смерти. Ну нет, так не

пойдет. Я выставил запреты на всё, включая информацию о достижениях и полученном луте.

[12:42] [Группа] [Скиф]: Извините, ребята, но смеяться над убогими и слабыми — нехорошо! Трансляция шоу закрывается!

Их нытье я игнорировал, пока они не забили. Тем временем многоножка продолжала грозно шипеть, кусать и травить меня ядом, но её белая полоса закончилась.

Подумав, я решил не тратить чумную энергию, скопленную мною под завязку, а занялся прокачкой *Безоружного боя*. Со стороны это выглядело, наверное, бестолково — мои обычные удары урона не наносили, а *Молот* снимал по сорок-пятьдесят единиц, и то, за счет игнорирования тридцати шести процентов брони.

Вы нанесли урон Шипящей плотоядной многоножке: 0.

Очки жизни: 1982/2300.

Вы нанесли урон Шипящей плотоядной многоножке: 45.

Очки жизни: 1937/2300.

Тогда-то я и пожалел, что у меня больше нет *Запеченной крысиной требухи нежити* с её бешеным бустом прогресса навыков. Впрочем, я не спешил. Шкала прогресса опыта навыка боя наглядно росла, принимая во внимание успешно нанесенный урон трехкратно превосходящему уровнями противнику.

К моменту, когда многоножка издала истеричный стрёкот и брыкнулась на спину, судорожно двигая всеми лапками, навык *безоружного боя* достиг сорокового уровня.

Пару минут я просто сидел на камне и наслаждался спокойствием. После непрерывного стрекота и шипения воцарившаяся тишина казалась музыкой для ушей.

Передохнув, двинул дальше, снова в *Скрытности*. На этот раз это дало плоды — впереди замаячил пак враждебных мобов.

Поганый ядохрыль, 20 уровень

Три дичайших плода больного гейм-дизайнерского воображения зависли в воздухе, неспешно работая большими крыльями, увенчанными длинными когтями с поблескивающим на кончиках ядом. Огромные фасеточные глаза на мерзкой морде с ротовыми щупальцами зловеще искрились красным. Длинное туловище переходило в свисающий, сегментированный чешуйчатыми пластинками, заостренный хвост, который временами угрожающе выгибался то снизу, то сверху туловища.

Мне на руку сыграло то, что ядохрыли не двигались с места. Я залег в *Скрытности* на максимально близком расстоянии, которое определил

сразу, как только один из мобов резко развернулся в мою сторону. Всё-всё, ближе не надо.

Если бы в Дисе был навык терпения, он бы развился очень высоко. Я лежал в одной и той же позе, боясь пошевелиться, и тем сбить *Скрытность*, почти четыре часа. Проклятие нежити давно слетело, но я смирился с этим. Больше мешало другое. Реализм Диса проявил себя в полной мере — у меня затекли все мышцы, всё чесалось, и ручейки пота, стекавшие со лба, щипали глаза. Четыре часа! Я вспоминал рассказ прадеда о том, как во время какой-то локальной войны ему приходилось таиться на снайперской позиции по многу часов, и это помогало держаться и мне. Прадед рисковал жизнью, я же не рисковал ничем, даже очками опыта в случае гибели.

Похоже, система учитывала не только разницу уровней, но и то, что мобов было несколько, и каждый генерировал опыт для моего навыка каждую секунду, что я находился в агро-радиусе незамеченным.

Улучшен навык скрытности!

Шанс остаться незамеченным для врагов повышен на 60%.

Текущий уровень навыка: 60.

Продолжайте совершенствовать навык, скрываясь рядом с противниками вашего уровня или выше!

Добившись капа навыка в текущих условиях, я встал, и был тут же замечен. Все ядохкрылы сорвались с места и быстро полетели ко мне. Я активировал *Жуткий вой* и покрылся *Каменной кожей*. Погнали!

В реальном мире время близилось к полуночи. Для меня же эти двенадцать часов в подземелье слились в бесконечную прокачку всего, что можно было прокачать. До появления «дементоров» оставалось чуть больше семи часов, а я одолел только первого босса.

Путь к нему был очень долгим — слишком много враждебных паков мне встретилось. Они были разнообразны и многочисленны.

Первые три ядохкрыла оказались цветочками в сравнении с десятком пауков, заплевавших меня паутиной с режущими нитями. Бой с этими порождениями глубин отнял у меня много времени, а всё из-за того, что я почти постоянно был под контролем и не мог к ним приблизиться. Я даже подумал, что круто попал — так и застряну в этом бесконечном патовом бою до появления «дементоров», а они даже зайти в данж не смогут из-за того, что я в бою. Но всему хорошему приходит конец — запасы желез, вырабатывающих секрет для паутины, у пауков исчерпались, и членистоногие ринулись в рукопашную. После этого жили они недолго —

напуганный тем, что они могут восстановить запасы паутины, я перещелкал их чумными ударами, опустошив весь резервуар.

Потом были утомляющие битвы со скорповидными тварями, нападающими из-под земли; настырными рако-тараканами, бодро работающими клешнями, как бензопилой; плюющимися ядом летающими гнусами...

Я использовал любую возможность для прогресса навыков, и в результате поднял до шестьдесят третьего уровня *Безоружный бой*, *Устойчивость* и *Скрытность*. *Ночное зрение* достигло пятнадцатого уровня, и в темноте я теперь видел метров на сорок вокруг. Не совсем, как днем, но довольно четко, примерно как в сумерках.

На ядохрылах апнулаась *Метка Чумного моря*, и шанс срабатывания проклятия нежити повысился до семи процентов. Ещё прокачался *Жуткий вой*, он стал девятого уровня, и теперь радиус его действия составляет восемнадцать метров.

К первому боссу инстанса я подходил, будучи восьмого уровня. Изобилие высокоуровневых мобов отсыпало мне больше десяти тысяч опыта, и это дало два уровня с запасом, так что и девятый был не за горами. Десять очков характеристик я по какому-то наитию полностью вложил в «Удачу».

Если подумать, с чумной энергией мне плевать на крохи урона, которые даст мне плюс к силе. С проклятием нежити на объем здоровья от выносливости как-то тоже пока плевать, как и на шанс уклонения или скорость передвижения от ловкости. Харизма хороша, если качаться квестами и ловить уникальные цепочки, но это явно не мой путь. Повышать восприятие ради меткости больше не имело смысла — адски прокачанный *Безоружный бой* закрывал этот вопрос.

А вот шанс на крит, повысившийся до пятнадцати процентов, очень важен. Да и внутренний хомяк радостно потирал лапки от целого процента плюсом к вероятности получить улучшенный лут. Эта тема срабатывает в Дисе очень просто — что бы тебе ни выпало, существует шанс, что шмотка поднимет качество на один уровень. Зелень может превратиться в редкую синьку, а та в свою очередь — в полноценный эпик.

Боссом оказался колоссальный богомол-переросток Фарас двадцать первого уровня. У гада был некий туманный щит, прочность которого не имела никакого отношения к его очкам хитпоинтов. Пока щит был цел, здоровье с него не снималось.

Эту хрень на две тысячи хитов мне пришлось сносить пять раз, потому что каждые двадцать процентов снятой жизни Фарас закапывался и

полностью его восстанавливал. Но передышка была только для него, потому что в это время место боя заливали волны мелких богомоллов, и для меня это был сущий кошмар — никакой способности с уроном по области у меня не было, и бить мелких гаденьшей приходилось по одному. Тот же Краулер просто поставил бы стену огня, но его рядом не было. Впрочем, я не жаловался. Это отлично ложилось в мою тактику — я сносил чумной энергией щит босса, следующим ударом — двадцать процентов жизни, а потом наполнял резервуар под атаками мелкой живности.

Время боя превысило десять минут, и это активировало *энрейдж[1]*. Фарас завибрировал и налился то ли кровью, то ли лимфой, в общем, он покраснел и резко увеличился в размерах. В таком возбуждённом состоянии он и сдох. Я не стал дожидаться того, что задумал босс, нырнул под него и от души врезал в брюхо. Хитин лопнул, всё лицо мне залило розоватой едкой гемолимфой, и массивная туша рухнула на пол пещеры.

Вы нанесли критический урон Фарасу: 290!

Фарас мертв.

Получены очки опыта: 1200.

Очки опыта на текущем уровне (8): 4600/5400.

Бой меня вымотал, показатель бодрости скатился в ноль, и ноги подломились. Я свалился возле босса. Отдыхая, читал последние сообщения в чате и улыбался.

«Дементоры» весь день поддерживали меня, как могли, постоянно узнавая, всё ли у меня в порядке, и как я себя чувствую. Родительская забота была чем-то само собой разумеющимся, но переживания одноклассников — это было чем-то новым. Конечно, нечто подобное всегда проявляла Ева, но для неё её личные проблемы всегда были важнее. А интерес к моим смотрелся, скорее, как дань вежливости в её понимании дружелюбия.

Короче, это было... приятно. Я прекрасно понимал, с чем связана их поддержка — чтобы я не сдался и всё-таки их дождался, но всё же это было очень кстати. Помогало не сойти с ума в мрачном подземелье, кишашем насекомыми.

Последнее сообщение было в личку от Тиссы:

[23:48] [Личное] [Тисса]: Глупо желать тебе спокойной ночи, Алекс, но ты всё же попробуй поспать. Знаю, как там мерзко, и понимаю, что ты вряд ли уснешь. Мокрицы, тараканы, огненные муравьи, черви... Мы решили лечь пораньше, чтобы утром быть свежими. Увидимся утром. Целую.

Мой рот растянулся в дебильной улыбке, я машинально подобрал лут с

Фараса и улыбнулся ещё раз, уже осознанно.

Фиолетовое название шмотки говорило, что я выбил свой первый эпик.

[1] Энрейдж (от англ. enrage) — «бешенство» босса подземелья. Если не успеть справиться с ним за отведенное время, он впадёт в страшную ярость и начинает наносить огромный урон.

Глава 34. Выходим из огня!

Вчера, возвращаясь из Калийского дна, я на некоторое время перевел полет на автопилот, а сам с усердием губки поглощал базовую информацию о Дисе. С моей стороны было опрометчиво соваться в игру с желанием добиться успеха, и при этом не узнать о ней как можно больше. Сначала я полез в капсулу, расстроенный разводом родителей, потом первый советник Уайтекер выдал нереальный квест, который обязательно надо было выполнить, а потом заверте...

Так что я решил использовать каждую свободную минуту вне Диса, чтобы восполнять пробелы в знаниях. И вот что удалось выяснить.

На заре первых игровых миров, когда капсулы погружения присутствовали лишь в фантастических книжках, а управление персонажем осуществлялось нажатием на кнопки, «Мир военного ремесла» был одной из самых популярных игр. Основатели «Сноусторма» слыли большими фанатами той простенькой игрушки. Поэтому в «Дисгардиуме» масса отсылок к «Миру».

Одной из них является цветовая градация в названиях предметов, списанная оттуда. *Серый* — для предметов низкого качества, хлама, по сути. *Белый* — для вещей обычных, без каких-либо бонусов. *Зелёный* — для необычных и с минимальными бонусами. *Синий* — для редких; *фиолетовый* — для вещей эпических, но всё-таки неуникальных; и *оранжевый* — для легендарных, существующих в единственном экземпляре.

К этим цветам «Сноусторм» добавил ещё два: *золотой* для масштабируемых вещей, которые, как правило, не бывают классом ниже эпического, и *красный* — для божественных предметов.

О масштабируемых шмотках говорит само название — их характеристики и бонусы растут вместе с носителем. Их невозможно украсть, потерять или сломать. Кроме того, они привязываются к душе владельца, и использовать их больше никто не сможет. Основной минус — не существует сетовых масштабируемых вещей.

Красные, божественные, предметы — это что-то столь же редкое, сколь и бесценное. Это абсолютный топ-класс экипировки и артефактов, собравший все плюсы легендарных и масштабируемых предметов. Достоверно известно лишь о нескольких подобных вещах, и далеко не все из них принадлежат лидерам могущественных кланов, а всё из-за той

самой привязки к душе владельца.

Никто из хозяев божественного артефакта никогда не рассказывал, как его получил. Ориентируясь на название класса предметов, люди прокачивали уровень веры с каким-нибудь из богов Дисгардиума до максимального. Они выполняли феерические цепочки божественных квестов, но всё было тщетно. Да, они получили невероятные награды, но божественных предметов среди них не было.

Ходили слухи, не подтвержденные разработчиками, но и не отрицаемые, будто божественные предметы были задуманы как мощный стимул для игроков-одиночек. Мол, в «Мире военного ремесла», так почитаемом отцами-основателями, всё самое лучшее можно было добыть только в составе сильного клана или статика (крепких рейдовых групп с постоянным составом участников). Тем же, кто предпочитал одиночную игру, ловить было нечего — в случайно собранной группе шансы на успех минимальны.

И будто бы в «Сноусторме» решили, что упорных одиночек надо вознаграждать. Поэтому, чтобы получить божественный предмет не требуется военная мощь, а только гибкость ума и авантюрный геймплей.

О своём стиле игры я не задумывался, как и о красных или золотых вещах. Да, несколько дней назад я восторгался синькой с Дарго и Крушителя и костями ложился, чтобы не отдавать кровно нажитое Утёсу и «дементорам». Но с тех пор кое-что изменилось в моём восприятии мира и окружения.

Успешная проверка на шанс получить улучшенную добычу!

Качество награды улучшено до эпического.

Это сообщение прошло мимо моего внимания в горячке после боя, но сейчас я видел, что с боссов «Зла из глубин» не обязательно падают эпики. Должен был появиться редкий предмет, но... повезло.

И вот фиолетовый эпик, полученный с жуткого богомола Фараса. Я сфокусировался на предмете, и передо мной развернулось длинное полотно текста описания:

Перчатки Глубинного зла

Эпическое, часть комплекта Глубинного зла

Тканевый доспех.

Броня: 24.

+19 к интеллекту.

+17 к выносливости.

+9% к шансу критического урона.

+7% бонус к силе заклинаний.

Прочность: 300/300.

Требуется уровень: 20.

Цена продажи: 93 золотые монеты.

Шанс потерять после смерти снижен на 90%.

Комплект Глубинного зла: пояс, наручи, корона, перчатки, оплечье, одеяние, сандалии, штаны.

2/8 комплекта Глубинного зла: Снижает получаемый магический урон на 15%.

4/8 комплекта Глубинного зла: При получении урона в бою дает шанс закрыть носителя щитом, поглощающим 350 единиц урона.

6/8 комплекта Глубинного зла: Увеличивает интеллект на 20.

8/8 комплекта Глубинного зла: +100 к броне, бонус к регенерации маны +33%.

Мой первый эпический лут, определенно, предназначался для магов. И он был сетовым! Думаю, он одинаково хорош как для Краулера, так и для Тиссы. Об условиях раздела лута мы с ними не договаривались, и о том, что мне выпало, они не знают.

Но врать не хотелось. Зато хотелось кое-что проверить. Даже если этот низкоуровневый эпик можно загнать за пару тысяч золотых, я предпочел бы сначала им рискнуть — продемонстрировать и послушать, что скажут «дементоры». После этого можно будет решить, как взаимодействовать с ними дальше.

В этом подземелье осталось ещё семь боссов, вряд ли они поверят в мою обычность, если я убью всех сам. Тем более, я подписывался только на то, чтобы тихонечко курить в сторонке и воскрешать их, если лягут. Так что, пусть завтра и «дементоры» поработают.

С этими мыслями я выставил будильник интерфейса на шесть сорок пять утра и завалился спать.

— Просыпайся, Алекс, просыпайся, — нащёптывал чудный девичий голос.

Тон нарастал, и в какой-то момент я осознал, что это не сон, а сработавший будильник интерфейса. Я открыл глаза и тут же закрыл. Спать хотелось невыносимо, но надо было вставать — успел заметить, что вкладка группового чата мерцала очень интенсивно. Это значило, что пришло очень много свежих сообщений.

Я снова открыл глаза. Продолжая валяться, убедился, что здоровье полностью восстановлено, и проклятье нежити снято. Потом пролистал чат:

[06:32] [Группа] [Краулер]: Скиф, мы рядом. Инфект в стелсе пошел проверять вход в инст. Как ты там?

[06:33] [Группа] [Тисса]: Доброе утро, Алекс! Ответь, ты внутри?

[06:37] [Группа] [Тисса]: Алекс?

[06:41] [Группа] [Бомбовоз]: Эй, Шенпард, я прихватил в «Буйной фляге» пару литров только сваренного халфлингского кофе! Лично прослежу, чтобы ты выпил всё!

[06:47] [Группа] Инфект вошел в локацию «Зло из глубин».

[06:48] [Группа] [Краулер]: Скиф, мы в штольне. Аксиомы там нет, мы заходим. Портал пишет, что локация недоступна, но Инфект уже зашел.

[06:48] [Группа] [Инфект]: Я внутри! Сработало!

Ох, бездна, они уже здесь! Продрав глаза, я поднялся и ощутил, как ломит кости и болит спина, и это были ощущения реального тела.

Я попрыгал, потряс головой, но чувствовал себя всё так же хреново. Горло пересохло, очень хотелось есть, и не здесь, а там, в реале — организм подавал сигналы, что надо утолить голод и жажду как можно быстрее. Среди иконок дебафов я заметил предупреждение интерфейса, что мне грозит обезвоживание, и через пять часов будет произведено принудительное выгружение из «Дисгардиума».

[06:48] [Группа] [Скиф]: Всё нормально, я спал. Кофе будет очень кстати, Ханг! Жду вас на первом боссе. Правда, он немножко труп... Не перенес усиленного кулачного массажа и предпочел умереть. И да, привет!

[06:49] [Группа] Краулер вошел в локацию «Зло из глубин».

[06:49] [Группа] Бомбовоз вошел в локацию «Зло из глубин».

[06:49] [Группа] Тисса вошла в локацию «Зло из глубин».

[06:50] [Группа] [Бомбовоз]: А-ха-ха! Ты его защекотал до смерти?

[06:50] [Группа] [Скиф]: Полночи щекотал. Кстати, дали эпик!

[06:50] [Группа] [Краулер]: Офигеть! Красавец! Линкани лут, плз.

[06:51] [Группа] [Скиф]: **[Перчатки Глубинного зла]** — как-то так.

В чат больше никто ничего не писал. Видимо, сетовый эпик их так поразил и вогнал в азарт, что они бегом помчались ко мне, чтобы скорее начать прохождение инста.

Минут через десять я увидел входящих в пещеру Фараса «дементоров», а появившийся за спиной Инфект закрыл мне глаза руками и нежно прошептал:

— Угадай, кто?

— Даже не начинай, — я застонал и освободился. — Меня реально мутит!

Тисса, завидев меня, зачем-то *Обновление светом*, что не особо помогло, потом подбежала и обняла, шепнув в ухо:

— Спасибо.

Эд похлопал меня по плечу, а потом я попал в объятия здоровяка Ханга. Тот крепко тискал меня, ломая ребра, и орал, не скрывая восторга:

— Получилось! У нас получилось! Представляю, как охренеет долбанная «Аксиома», когда мы уведем ачивку у них из-под носа! Большой По лопнет со злости!

— Не лети поперек грузового флаера, Бомбовоз, — сказал Эд. Он участливо посмотрел мне в глаза, взяв за плечи. — Скиф, теперь ты можешь выйти из капсулы, мы подождём.

— Э... А как же прогресс? Не обнулится?

— Нет, пока хоть один живой член группы в инстансе. Полчаса тебе хватит?

— Так... Ну, по идее, да, но я бы душ ещё принял, — сказал я, прикинув.

— Не вопрос, — кивнул Родригез. — Мы до финального босса вчетвером проходили, так что спокойно иди, мы пока мобов расчистим. Спокойно приводи себя в порядок. Обычно до ластва у нас уходило часов шесть-семь. Но первого ты уже убрал, так что в пять уложимся. Всё, давай.

— Если хочешь, можешь там даже поспать, — предложила Тисса.

— Это если ему опыт не нужен, — заметил Инфект. — Будет отсутствовать — не получит.

— Всё равно из-за разницы в уровнях с нами экспы ему особо не дадут, — не согласилась Тисса. — Алекс, тебе нужны единицы опыта с каждого моба? Очков триста потеряешь, может, пятьсот, если с учетом боссов, но ты тут сам, по-моему, столько с пака мобов получал.

— Да, хорошая идея, — сказал Краулер. — За лут не переживай, всё честно поделим. Приоритет — по нужности. Если вещь окажется вообще никому не нужна, что вряд ли случится, тогда продадим и поделим деньги. Мы всё в клановую казну собираем, но твою часть — двадцать процентов — выдадим, конечно. Если тебе ничего не достанется, выплатим долю по рыночной стоимости шмоток.

Все посмотрели на меня, ожидая решения. Я подумал, хочу ли торчать здесь ещё пять-шесть часов, рискуя умереть от какой-нибудь массовой способности босса или сагрившегося моба? А ведь здесь ещё ловушек полно, да и просто в пропасть свалиться можно. Умирать мне нельзя. На ласте я помогу им с уроном, подливая чумной энергии в свои удары. В принципе, будет выглядеть правдоподобно — ребята не новички и должны

понимать, что с возможностью перерождаться на том же месте, где умер, прокачать *Безоружный бой* можно очень высоко.

— Хорошо. Я лягу спать, — сказал я. — Если не сложно, позвоните мне на комм, когда я буду нужен.

— Добро, — сказал Эд. — Насчет... Ладно, потом. Иди отдыхай.

Я активировал экстренный выход из игры, и на этот раз не было никаких предупреждений об обнулении прогресса. Мир вокруг стал терять краски и темнеть.

Активирован экстренный выход!

До выхода: 3...

— Да, ты появишься здесь же. Мы отправим к тебе Инфекта, чтобы проводил к нам. А то там дальше такие лабиринты начинаются... — голос Эда затихал.

— Эй, а кофе? — последнее, что я успел услышать, был обиженный голос Ханга.

О чем же Краулер хотел поговорить?

— Нам тоже повезло, — похвастался Инфект. — С Локуста, четвертого босса, выпал ещё один эпик — кольчужный доспех. Остальное — хороший эквип, но синий...

— Мы здесь не за лутом, — перебил его Эд и протянул мне артефакт, на который они возлагали такие надежды. — Держи, Скиф.

Небольшой камушек размером с куриное яйцо не производил впечатления. Неправильной формы, со сколами и щербинками, на ощупь он был булыжник булыжником. Но из пор по всему минералу струился еле видимый свет.

Камень возрождения

Артефакт

Использование: воскрешает погибшего члена группы.

Время восстановления: 1 час.

Стоимость: 2000 золотых.

Я прикинул, что на аукционе камень может стоить до десяти тысяч, ведь две штуки — это всего лишь цена выкупа вендором.

— Да, дорогая вещь, — сказала Тисса. — Не потеряй, пожалуйста. Лучше всего выведи его на панель и активируй с неё.

— Надеюсь, он нам не пригодится, — сказал Краулер. — Ну что, все готовы? Скиф, тебе повторить тактику?

— Дай мне пару минут бомбовозовский кофе попить, — я кивнул на Ханга. — Я же только проснулся.

Танк с готовностью полез в сумку и выдал мне горячий объемный бурдюк.

— В инвентаре не остывает, — ухмыльнулся он. — Извини, только один, специально тебе оставили. Второй уже выпили.

Отдых пошел мне на пользу. Когда я вылез из капсулы, пить хотелось так сильно, что я не отрывался от крана питьевой воды минут пять. Потом заказал в кухонном комбайне три порции завтрака разных видов (омлет с помидорами, сосиски, бекон, тосты, бобы, круассаны с сыром и сэндвич с тунцом), а сам пошел в душ. Поев, залил всё пакетом апельсинового сока и, еле добравшись до спальни, рухнул в постель.

Проснулся от звонка Тиссы, ответил, что скоро буду, и пошел умываться и чистить зубы. Пока занимался делом, продумал, как вести беседу с «дементорами», на случай, если сработает проклятие нежити, или Эд начнет задавать вопросы о моём статусе «угрозы». Успокаивало, что если всё откроется, а я буду под проклятием, то им меня не убить. Скорее, будет наоборот. А потом я уйду в Болотину и до совершеннолетия качаться буду там. «Превентивов» в песочнице нет, а с местными хайлевелами под проклятием справлюсь, пусть хоть все вместе приходят — ничто мне не помешает прокачать *Метку Чумного мора* до капа.

— Скиф, пора! — нервно сказал Эд.

Ребята были очень возбуждены, ведь до цели остался один шаг. Другое дело, что раньше этого босса убить они не могли, но теперь попыток будет несколько.

— Да, пойдемте, — я нехотя поднялся и вернул пустой бурдюк Бомбовозу.

По пути Эд зачем-то в сотый раз повторял мне тактику убийства финального босса «Зла из глубин». Я не понимал, на кой он это делает, учитывая, что босса ещё никто не убивал, а потому все тактики заведомо проигрышные. Кроме того, мы договорились, что в бою я не участвую, просто стараясь не умереть, и подключаюсь только на последней фазе, когда здоровье Мракисса — так звали босса двадцать третьего уровня — опустится ниже двадцати процентов. Вот тогда группе понадобится весь урон, какой только можно выдать, потому что Мракисс впадет в энрейдж и быстро перещелкает всё пати, начиная с танка, если не убить самого босса ещё быстрее.

Мы долго шли по спиральному спуску, освещаемому магией Тиссы, аккуратно преодолели выдолбленный в скале узкий участок над пропастью с лавой и наконец приблизились ко входу в огромную пещеру.

Там-то я и увидел непобежденного никем главного босса подземелья,

воплощение глубинного зла — громадного скорпиона. Черное туловище, оранжевые многочисленные конечности, горящие огнем клешни и угрожающе изгибающийся сегментированный хвост. А ещё тридцать тысяч очков здоровья.

Основную проблему создавали магические способности босса. Помимо очень сильных абилок на физический и ядовитый урон, типа того же *Удара хвостом* или атаки мощными конечностями, Мракисс доставлял проблем группе ещё несколькими способами.

Он был спонтанно непредсказуем. Это могло ни разу не случиться за бой, а могло повторяться каждую минуту — Мракисс телепортировался в случайную точку своей пещеры и атаковал ближнего к нему.

Момент переноса не занимал и доли секунды, а потому всегда рушил весь ход боя. Пока танк бежал к боссу, чтобы перетянуть агро на себя, попавший под раздачу мог сложиться. И, обычно, складывался, если только не закукливался, используя все защитные абилки сразу и нервно заливаясь зельем здоровья. Сбежать было нереально из-за первоначального эффекта появления босса — трехсекундной *Дрожи земли*, замедляющей на пятьдесят процентов всех вокруг на три метра.

Еще босс часто использовал *Поджигание* — бил в землю огненными клешнями, и от этого во все стороны разбегались дорожки пламени. *Глубинный огонь* за три секунды полностью сжигал любого.

— В огне не стоим! — раз десять повторил Краулер. — Выходим из огня!

Иногда Мракисс хаотично плевал *Семенем Бездны*, покрывая пещеру небольшими лужицами чёрной слизи. Попытка постоять в одной из них обходилась очень дорого: через пару секунд игрока забирали Глубины. Провалившись туда, он до конца боя не мог ничего сделать, но обычно умирал ещё быстрее. Твари Глубин были невелики и слепы, но всегда ползли на запах плоти, а достигнув желаемого, стачивали человека за мгновения. Фразу «Из луж выходим сразу!» Краулер повторил раз двадцать.

Если предыдущие две абилки босса волнений у «дементоров» не вызывали: не тупи и выбегай из огня да луж, а Тисса отхилит, — то четвертая, как и первая, напрягала всех. Она была такой же чистой лотереей.

Мракисс вызывал *Червя Бездны*, который проглатывал случайно выбранного игрока и уходил под землю. Избежать этого было нельзя. Если проглоченный не успевал за тридцать секунд освободиться, убив гада изнутри, он погибал. Аллесс начинался, если червь проглатывал танка или

хила. Бомбовозу не хватало высокого показателя DPS, то есть скорости нанесения урона, чтобы успеть убить червя, а без танка группа жила очень недолго. Если же тот глотал Тиссу, складывался танк. *Сжатие* и *Удар хвостом* снимали у Бомбовоза по полжизни при всех его защитных абилках, и без исцеления жрицы Нергала он погибал секунд за восемь.

Из девяти траев «дементоров» — по одному в неделю, чаще нельзя из-за ограничений рейдового подземелья, — в пяти случаях случался худший вариант с проглатыванием танка или хила.

— Теория вероятности на нашей стороне, — сказал Краулер. — Кроме того, с нами теперь ещё и Скиф.

— Очень на это надеюсь, — хмыкнула Тисса. — Купаться в кислоте внутри червя — так себе ощущения.

— Не начинай, пожалуйста! Мысли позитивно! — жесткий тон, которым это было произнесено, не вызывал сомнений в собственной позитивности Краулера. Он почесал затылок, вспоминая, всё ли учел, не вспомнил и тогда просто гаркнул: — Все готовы?

— Да! — ответили мы хором.

— Тогда погнали!

Глава 35. Слава героям

Я почувствовал, что пора вмешаться. До этого я был занят лишь тем, что избегал огненных дорожек и выпрыгивал из глубинных луж.

Паника началась, когда Эд заорал: «Червь!» Земля разверзлась под ногами, и в следующее мгновение я почувствовал, как проваливаюсь в неохватную пасть. Страх погибнуть и выдать свой статус «угрозы» был так велик, что я влепил половиной запаса чумного резерва, наложенного на *Молот*. Червь взорвался, а меня выплеснуло с массой его внутренностей наружу.

— Огонь! — заорал Краулер.

Перекатился прочь я вовремя, опередив вспыхнувшую подо мной землю на долю секунды.

Червь появился на пятидесяти процентах здоровья Мракисса. Следующие тридцать «дементоры», воодушевленные успешным проскоком рандомной атаки червя, успешно и методично, со знанием дела, терзали скорпиона, и даже когда тот единственный раз за бой внезапно телепортировался к Эду, всё прошло штатно. Маг не растерялся и активировал огненный щит на поглощение и отражение урона. Времени его действия хватило на то, чтобы Ханг забрал босса на себя.

Весь бой Бомбовоз держал босса боком к группе. Краулер с Тиссой стояли на максимальной дистанции и не испытывали проблем, заранее определяя направление огненных дорожек и отходя при необходимости на пару шагов в сторону.

С другой стороны от босса, лавируя между конечностями скорпиона, призраком метался Инфект, выдавая самый большой DPS в группе. Его хищные кинжалы размывались в воздухе, когда он использовал специальные удары. Мало того, что дамаг сам по себе был огромным, так ещё регулярно вешались и обновлялись доты: *Кровотечение*, *Замедление* и *Отравление*. Помимо этого, на Мракиссе висела ещё гроздь дебафов от Тиссы и Краулера.

Скоротечность боя впечатляла — с его начала прошло несколько минут, — но это были цветочки. Мракисс впал в энрейдж, и всё резко изменилось. Босс, казалось, увеличился в размерах и ускорился раза в полтора...

— Лечи! — заорал Ханг.

— Я лечу! — констатировала Тисса. — Не выхиливаю!

— Плюс десять процентов к урону каждые пять секунд! — закричал Краулер. — Бо, врубай *Стойкость*! Скиф, помогай всем, что есть! Под хвостом не стой!

Я присоединился к Инфекту с того же края и от души врезал абилкой, дозированно добавив чумной энергии в двести единиц.

Вы нанесли урон Мракиссу: 239.

Очки жизни: 5426/30000.

Ритм боя был цикличным, и я очень быстро приспособился. Пригнуться под *Рассечением*, уйти с огня, *Молот*, серия ударов, вылезти из лужи, пригнуться...

К обычным ударам я добавлял по тридцать-сорок единиц чумной энергии, и урон, думаю, был не меньше, чем у Инфекта. *Кулак-молот* я использовал по откату и так увлекся, что едва не сгорел в разлившемся пламени, но вор вытолкнул меня, рывкнув:

— Под ноги смотри!

Больше я таких ошибок не допускал. Полоска здоровья скорпиона быстро снижалась, и тот забеспокоился. На Бомбовозе это сказалось очень плохо — Тисса явно не успевала.

— Поднажмем! — прокричал еле живой танк, с уханьем парируя атаку босса и врезая в ответ *Сокрушением*. Скорпион пошатнулся и снова бросился в атаку. — Получай!

Это было последнее, что в этом бою исполнил Ханг. Сдвоенного удара клешнями с последующим попаданием в пасть босса танк не пережил.

Следующим в списке агро был Инфект. Выплюнув бездыханное тело Бомбовоза, Мракисс переключился на вора.

— Инф, *Уклонение*, и сразу врубай *Исчезновение*! — завопил Краулер.

— Без тебя... — огрызнулся Малик.

В незаметность он уйти не успел. Его *Уклонение* не давало стопроцентной вероятности увильнуть от направленной атаки, и сыграл именно тот редкий случай, когда абилка не сработала. Скорпион сваншотил вора и резво двинулся к Краулеру.

— Спокойнее, спокойнее, ребята! — увещевал он, кайтя босса и накидывая на себя огненный щит. — Почти... Почти... Спокойно, не делаем ошибок... Вот-вот...

— Скиф, давай! — закричала девушка.

— Тисса, реген на меня и уходи в другую сторону, — спокойствие лидера «дементоров» поражало. — Осталось немного...

Вы нанесли критический урон Мракиссу: 289!

Очки жизни: 1356/30000.

— И-ии-ии! — завизжала Тисса, напоминая мне разъяренную банши.
— Ну же, мальчики! Три процента!

Понимая, что, если сейчас ляжем, всё начнется заново, я влил в атаку все, что оставалось в резервуаре. Босса это не убило, но тут тикнул чей-то дот...

Предсмертное верещание скорпиона заложило уши. Каменные своды пещеры содрогнулись, а пол затрясся, когда чудовищная туша рухнула к нашим ногам. Безумный крик трех глоток огласил пещеру. Уверен, Ханг с Маликом, наблюдая за всем этим глазами своих трупов, мысленно орали то же самое:

— Да-а-а-а!

Долго радоваться не стали. Пока Тисса занималась воскрешением павших, мы с Эдом изучали кучу уведомлений, засыпавших поле зрения. Я погрузился в чтение своих:

Получены очки опыта: 280.

Очки опыта на текущем уровне (8): 4880/5400.

Подземелье «Зло из глубин» пройдено!

Разблокировано достижение «Первое убийство: Мракисс»!

Вы первым в песочнице одолели финального босса 23 уровня — Мракисса! Этот кошмарный скорпион — порождение и воплощение Зла из глубин. Дыхание одного из Спящих богов породило ужасное создание, смыслом существования которого было только одно: убить всё разумное, ибо сказано, что Спящие боги окончательно пробудятся лишь тогда, когда во всем Дисгардиуме не останется ни одной мыслящей твари.

Мракисс погиб, но перед смертью непредумышленно успел передать вам толику своей силы.

Награда: активный навык «Глубинная телепортация».

Глубинная телепортация

Активный навык.

Текущий уровень навыка: 1.

Вы мгновенно переноситесь в случайное известное вам место в Дисгардиуме.

Предупреждение! Используйте навык на свой страх и риск. Всегда помните, что пути Глубин неисповедимы. Куда и зачем вас направить, решает не случай, а помыслы тех, чье дыхание дало силу этой способности.

Время восстановления: 24 часа.

Слава герою!

Желаете обнародовать своё имя? Это даст +300 очков к репутации с

городом Тристадом и +25 очков к известности.

— Никакой «Славы герою!» Не палимся! — крикнул Краулер. — Все слышали? И ещё... У нас тут лутом два эпика! Лук и алебарда!

Судя по следующему уведомлению, от «Славы» отказались все.

Глобальное уведомление по всей песочнице!

Игроки, пожелавшие остаться неизвестными, совершили в локации «Зло из глубин», что в Олтонских каменоломнях, первое убийство финального босса **Мракисса!** Жители и гости Тристада! Приветствуйте игроков, пожелавших остаться неизвестными! Слава героям! Слава игрокам, пожелавшим остаться неизвестными!

Восставшие из мёртвых Бомбовоз с Инфектом синхронно заорали:

— Слава нам! Нам слава!

— Глубинная телепортация? Этот как? — удивился Инфект.

— Теперь можно будет сразу портироваться к инстам! — радовался Ханг. — Ура!

— Читай внимательнее, дурачок, — сказала Тисса. — Вся эта телепортация — полный рандом! Выкинет тебя в Болотину, посмотрим, как выбираться будешь...

— Ну и что! — насупился Ханг. — Навык называется «Глубинная телепортация», а не «Случайная телепортация»! Прокачаем и сможем переноситься, куда надо!

— Он прав, — подтвердил Краулер и широко улыбнулся. — Но и так навык полезный, особенно Скифу. Нападут ганкеры — всегда можно будет слинять. Так же, друг?

— Ага, — машинально ответил я, запоздало поняв, как он меня назвал.

Хмыкнув, я продолжил читать сообщения системы. Я получил ещё одно достижение, в отличие от «дементоров».

Разблокировано достижение «Пришёл, увидел, победил — 1»!

Вы получили достижение категории «Первое убийство» с первой же попытки! Воистину, боги Дисгардиума благоволят вам!

Награда: +100 свободных очков основных характеристик.

Я не верил своим глазам. Сто очков характеристик? Это же столько, сколько можно получить за двадцать уровней! Бездна, вот это да! Я восторженно раскрыл рот, лихорадочно проверил чат и понял, что «дементоры» не видят моей ачивки. Подумал, стоит ли делиться радостью с ребятами, и решил, что пока нет.

Слава герою!

Желаете обнародовать своё имя? Это даст +500 очков к репутации с городом Тристадом и +100 очков к известности.

От такой славы я, конечно, отказался. Не был бы я «угрозой», другое дело — высокая известность открывала двери к уникальным квестам, вплоть до королевских, не говоря уже о бешеных скидках у NPC-торговцев, а репутация с городом позволила бы выполнять больше социальных заданий. Но сейчас мне это было ненужным. Главное, дожить до большого мира и...

Повышена оценка текущего класса угрозы: T!

Глава 36. Потенциальная угроза А-класса

Внезапно выскочившее сообщение о повышении уровня «угрозы» заставило меня вздрогнуть. То есть, система посчитала, что я стал сильнее не тогда, когда просто повышал уровни, а когда получил некое дополнительное преимущество, отличающее меня от обычных игроков? Навык телепортации, пусть даже в случайное место, и плюс сто очков к характеристикам, однозначно, сделали меня сильнее и... непредсказуемее.

Одновременно по песочнице разлетелось очередное глобальное уведомление о неизвестном герое. Я быстро перевел взгляд на ребят, но они увлеченно обсуждали перипетии боя и выпавшие эпикки. Ладно, поймут позже, ничего страшного. Вместе делали, и то, что я здесь впервые, для них не секрет.

— Скиф, — окликнул меня Эд. — Тут лук и алебарда лутом на двадцать пятый уровень. Нам они не нужны. Ты решил с классом? Понятно, что не угадаешь, но, судя по стилю, ты милишник, и алебарда может пригодиться. Я, кстати, вот насчет чего хотел поговорить. Нас твой эпик с первого босса интересует. Он только твой, здесь вопросов нет, но, если ты решишь его продать, мы готовы выкупить.

— Если не горит, давайте обсудим позже, — предложил я. С луком и стрелами, заряженными чумной энергией можно творить чудеса, но душа лежала к железу. Как-то оно надежнее, что ли. — Мне надо подумать.

— Окей, не вопрос! Если всё решено, предлагаю выбираться отсюда, пока «Аксиома» из школы не вернулась.

Эд направился в сторону открывшегося после смерти босса прохода на поверхность, и мы двинули за ним.

— Ага, — я кивнул. — Хотя... Минутку.

Иконка уведомления настойчиво привлекала внимание.

Рудокон Мэнни (Мануэль Алмейда) хочет добавить вас в друзья. Принять?

— Что-то не так? — Краулер обратил внимание, что я остановился. — Скиф?

— Ждите.

Ребята остановились, недоуменно переглядываясь. Я принял запрос Мэнни, и он тут же прислал сообщение, а следом ещё одно:

[14:56] [Личное] [Мэнни]: Здравствуй, Алекс. Извини, что отвлекаю. Во-первых, спасибо. И за того воина, и за пончики. Хэнк немного рассказал

о тебе. Сказал, что ты ему понравился.

[14:56] [Личное] [Мэнни]: Во-вторых... Не знаю, касается ли это тебя, но у нас здесь на руднике полно высокоуровневых игроков. Это клан «Аксиома». Они всех наших расспрашивают, не заходил ли кто в подземелье. У нас смена с восьми утра, и мы говорим, что с того момента никто не заходил. Это действительно так.

[14:57] [Личное] [Скиф]: Привет, Мэнни! Спасибо, что рассказал это, но при чем здесь я?

[14:57] [Личное] [Мэнни]: Брось, Скиф. У нас с Хэнком нет секретов. Сначала прошло уведомление о первом убийстве. А потом я услышал твоё имя в разговорах этих игроков. Прикинул, что к чему... Ладно, это не моё дело. Трепаться не буду.

[14:58] [Личное] [Мэнни]: Ещё кое-что. У них там ходит какой-то толстый парень, очень гневается. Хочет тебя найти и поговорить. В общем, имей в виду, что все каменоломни забиты этими ребятами.

[14:58] [Личное] [Скиф]: Понял тебя. Спасибо, учту.

— Ну что там, Алекс? — тихо спросила Тисса.

Я вздрогнул, так незаметно она подошла, кивнул и окликнул остальных:

— Так, парни, кое-что изменилось. Возможно, у нас проблемы.

Все приблизились, и Эд спросил:

— Какие?

— «Аксиома». Мой знакомый работяга с каменоломен написал, что они заполонили всё вокруг. Ищут тех, кто в инстансе.

— А как же «локация недоступна по техническим причинам»? — спросил Бомбовоз.

— Думай головой, Ханг! — в сердцах Эд назвал воина по имени, нарушив свой же принцип. — Глобальное уведомление пришло! Мы не успели выйти до их возвращения!

— А я думаю! — обиделся Ханг. — И вот такой вопрос — телепортация из инста сработает?

С пару мгновений все ошарашенно смотрели на здоровяка, а потом дружно засмеялись.

— Точно! Ты прав! — воскликнул Краулер. — Бомбовозище ты наш!

— Стоп, погодите радоваться! Я проверю сначала, — сказала Тисса.

Она сфокусировала взгляд на только ей видимой иконке и... исчезла. Через несколько секунд в чат пришло сообщение:

[15:03] [Группа] [Тисса]: Всё круто! Работает!

[15:04] [Группа] [Тисса]: Вот только я в краях мурлоков. До города

доберусь к вечеру, не раньше.

— Отлично! — засмеялся Краулер. — Встретимся в Тристаде, парни!

Мы синхронно переглянулись и одновременно активировали новое умение.

— Аксиома, отсо... — голос Ханга пропал на полуслове.

Мир моргнул, и я оказался по колено в какой-то жиже, с каждой секундой погружаясь всё глубже. Быстро оглядевшись, увидел одно и то же — во все стороны до самого горизонта непролазное болото. Запаниковав, начал барахтаться и провалился по грудь. Тогда я замер и погружение замедлилось.

Открытая карта показала, что я в Болотине. И до ближайшего населенного пункта — неделя пути по болоту. И это по прямой.

Я обратил внимание на подмигивающую вкладку логов и сфокусировался на ней.

Первое использование навыка «Глубинная телепортация»!

Известные локации: 4 (Тристад, Мраколосье, Олтонские каменоломни, Болотина).

Точка отправления: Олтонские каменоломни.

Определение точки назначения: Тристад — 2%, Мраколосье — 39%, Болотина — 59%.

Точка назначения определена — Болотина!

Надо же было мне оказаться в единственном «известном» мне месте, где я не был, на том самом клочке болота, в который меня направил Патрик!

Тем временем, чем больше я барахтался, тем больше меня засасывало. Ничего, за что мог бы ухватиться, я не находил. У меня началась настоящая паническая атака, и не помогало ни то, что я четко осознавал нереальность происходящего, ни то, что я уже пережил сотни смертей самых разных видов. Страх утонуть в грязной вонючей жиже был сильнее разума.

Когда над поверхностью осталась лишь голова, я чуть не активировал экстренный выход, не желая погибать в таких условиях, но сдержался. Всё равно потом придется возвращаться.

Зажмурив глаза и плотно сжав губы, я дернулся и ушел в трясину с головой. Биением сердца в ушах затикал системный таймер.

Вы задыхаетесь! Урон: 6.

Очки жизни: 324/330.

Вы задыхаетесь! Урон: 12.

Очки жизни: 312/330.

Урон нарастал в геометрической прогрессии каждые тридцать секунд.

Я взял себя в руки и полностью прекратил движение в ожидании неизбежного. Где-то слышал, что трясина подобна хищнице. Она по-разному реагирует на попадающие в неё живые и неживые объекты: не трогает мертвое, но засасывает живое. Мертвый просто зависнет в толще или останется у поверхности. Подобные мысли отвлекали от неизбежного: когда закончится кислород в легких, я судорожно открою рот и вдохну грязь.

Стук в ушах нарастал и учащался, а потом взорвался ослепительной болью в груди.

Вы задыхаетесь! Урон: 192.

Очки жизни: 0/330.

Вы мертвы.

Первый же тик снова меня убил, но самое страшное было позади.

Вы задыхаетесь! Урон: 6.

Очки жизни: 0/330.

Вы мертвы.

Слова «Вы мертвы» появились в логах ещё двадцать четыре раза. А потом я перестал умирать. Как там у классика? Что мертво, умереть не может! Я бы засмеялся, но не хотел наглотаться болотной жижи.

Вы помечены Чумным мором и избежали смертельного урона!

На вас «Проклятие нежити»: весь получаемый урон сокращается на 100%!

Проклятие будет активно до тех пор, пока вы полностью не восстановите очки жизни.

Улучшен пассивный навык «Метка Чумного моря»: +1.

Шанс получить «Проклятие нежити» повышен на 8%.

Текущий уровень навыка: 8.

А вот глаза открыть пришлось. В гуще трясины ярко светились элементы интерфейса. Я прикинул направление квестовой метки, медленно, преодолевая сопротивление, через долгие неудачные попытки наконец повернулся в нужную сторону и попробовал вытянуться вперед головой. Пока так барахтался, кажется, ещё больше ушел вниз. Я попробовал осторожно шевельнуть ногами...

Два часа экспериментов с разного рода движениями научили меня двигаться в определённую сторону. Не уверен, что подобное сработало бы в реальной жизни, но игровая условность сделала невозможное: находясь на непонятной глубине в толще плотной грязевой субстанции и ила, я не был раздавлен её весом и сохранил возможность шевелиться.

К тому времени я уже стал объектом притязаний самых разных

кошмарных созданий — от небольших, с локоть длиной, пиявок, намертво присосавшихся к каждой части тела, до необычных магических «шаров» с внушительной пастью, светившихся тусклым синим светом и тщетно пытавшихся меня поглотить. «Шары» излучали сияние, и это помогло разглядеть в мутной жиже не только их, но и всю прочую мерзкую живность, кишашую вокруг.

Если бы не мой *Молот*, быть бы мне съеденным. Но способности было плевать на толщу жижи и давление. Она всё так же успешно преодолевала расстояние до противника и, усиленная чумной энергией, наносила сумасшедший урон.

Повышен навык устойчивости: +1.

Повышен навык устойчивости: +1.

Повышен навык устойчивости: +1.

Повышен навык устойчивости: +1.

Повышен навык устойчивости: +1.

Повышен навык устойчивости: +1.

Устойчивость повышалась без ограничений, ибо урон я получал от внеуровневого болота, и росла как под допингом, учитывая, что дот от недостатка кислорода тикал и нарастал в геометрической прогрессии. Тики Удушения достигли миллионных значений и продолжали увеличиваться.

Повышен навык устойчивости: +1.

Сопротивление всем видам урона повышено на 90%.

Острота боли снижена на 90%.

Текущий уровень навыка: 90.

Достигнут предельный показатель навыка!

Вкупе с *Каменной кожей* это давало почти полную неуязвимость без проклятия нежити: девяносто пять процентов сопротивления урону на тридцать секунд.

Навык безоружного боя вырос до семидесяти двух, ночного зрения — до тридцати, и даже *Плавание* спрессирировало аж до сорокового уровня. На большее болота не хватило. Счет времени я потерял, отбиваясь от местных тварей и медленно двигаясь к островку, на который указывала квестовая метка.

Твари, окружившие меня, были от двадцатого до двадцать пятого уровня, и опыт за них лился рекой. Я сделал три уровня и достиг одиннадцатого.

Вы подняли уровень — 11!

Доступно 115 свободных очков характеристик!

Очки характеристик я берег к более подходящему моменту для выбора,

куда вложить. Не в мути болотной жижи копать же в интерфейсе.

На десятом уровне мелькнуло сообщение о ставшем доступном выборе класса, но по тем же причинам я отложил и это. Меня волновало только одно — поскорее выбраться на сушу.

В какой-то момент мои руки уперлись во что-то твердое. Я нащупал толстый корень и подтянулся к нему, потом поймал ещё один... Цепляясь за всё подряд, стал взбираться по наклонному дну вверх. У меня было полное ощущение того, что я схожу с ума, а весь мир такой: беспросветный, склизкий и полный опасных невидимых тварей. Только периодически появляющиеся сообщения в чате от «дементоров» да логи повышений навыков держали меня в рамках. Правда, отвечать я никому не стал.

Не знаю, почему я так и не вылез из капсулы. То ли от того, что на карте было четко видно, что я очень медленно, но всё же двигаюсь в нужную сторону, и цель относительно близка, а мне хотелось вылезти из трясины, прежде чем я покину Дис... То ли от того, что чей-то странный холодный шепот звучал в моей голове, находя слова поддержки. Во мне появилось ощущение, что я всё делаю правильно и двигаюсь именно туда, куда нужно. И это чувство окрыляло.

Впервые голос проявился невнятным шелестением чужих мыслей в моей голове. Какие-то обрывки образов, фраз, рефреном через которые проходило:

— С-сюда... Помощ-щ-щ... Приш-ш-шёл...

И с каждым метром в нужную сторону голос становился сильнее и говорил со мной всё чаще:

— С-сюда... Хорош-ш-шо... Замеч-ч-чательно... С-сюда...

Он одобрительно высказывался о каждой болотной твари, убитой мною:

— Пре-крас-с-сно... Больш-ш-ше... Ещ-щ-ё...

Убитые монстры исчезали, растворяясь в едва видимой глазу чернильной струйке, стремящейся в том же направлении, куда плыл я. И тогда я понял, что сила голоса растёт, в том числе, и после каждой убитой пиявки.

И именно этот голос поприветствовал, когда моя голова появилась над поверхностью. А потом я с трудом выволок себя наружу:

— Ты дош-ш-шёл... Наконец-то подходящ-щ-щий экземпляр... Наконец-то...

Всё вокруг слабо вибрировало, а из-под земли доносился монотонный гул. Я поднял голову и на маленьком, размером с мою комнату, поросшем

чахлой травой островке, увидел его. Ощущение, что я нахожусь там, где должен, усилилось. И дело было не только в квесте городского пьянчуги Патрика, поручившего мне добраться сюда и помочь некой сущности.

У сущности было имя.

Бегемот, Спящий бог

Уровень: ???

— Ты приш-ш-шёл, Скиф... — прошелестел его голос в моей голове.

— Ты пришёл помочь?

— Да, Бегемот. Я пришел помочь.

— Пре-крас-с-сно... — сущность вдруг оказалась рядом. — Впусти...

И я впустил.

Повышена оценка текущего класса угрозы: Q!

Новый потенциал класса угрозы!

Потенциальный класс: A.

Развивай потенциал угрозы, Скиф, и пусть весь мир содрогнётся!

Конец первой книги.