



**ЕВГЕНИЙ
ХОЛОДОВ**



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

2016

Annotation

ГГ понемногу осваивается в новом для себя статусе, ищет точки опоры, заводит друзей и врагов. Холодов Евгений Михайлович

Альтрея. Вторая Жизнь

Полуденное виртуальное солнце вполне реально нагревало улицы Лагесты. Многочисленные игроки и НПС спешили по своим делам, и в этом потоке очень сложно было неторопливо прогуливаться, осматриваясь по сторонам.

Второй по величине город Эрии не произвел на меня особого впечатления. Разгуливая по его опрятным, но узким улицам, постоянно виляющим между двухэтажными зданиями, я не раз терял направление, пока наконец не вышел к богатым кварталам. А уже здесь было, на что посмотреть. Широкие улицы, красивые дома дворян и состоятельных горожан, здания Гильдий... Эти кварталы занимали целую треть города. И значительная часть домов была доступна игрокам для покупки.

Для любого игрока свой дом — это не просто крыша над головой, Личная Комната для хранения вещей и дополнительные баффы, которые автоматически накладываются при его посещении. В Альтрее недвижимость высокого класса — это еще и красивое жилище, которое в реальной жизни мало кто может себе позволить. Дом для многих игроков является своеобразным показателем его состоятельности. Иметь во владении замок могут позволить себе только кланлидеры, да и то не все, а жить в большом красивом доме или пригласить к себе друзей хочет каждый. Вот и тратят игроки значительную часть своих игровых и реальных заработков на покупку и содержание целых дворцов в престижных районах крупных городов. Рано или поздно и мне придется обзавестись постоянным жилищем, но не сейчас и не в Эрии.

Я в очередной раз мысленно помянул недобрым словом человека, из-за которого я потерял все деньги и вещи, и из-за которого на мне теперь висел долг перед Гильдией Магов. Конечно, той тысячи золотых мне не хватило бы на приличный дом, но эти деньги могли бы принести мне большую пользу. Сейчас же у меня в кармане лежали четыре золотые монеты, а мне еще предстояли неотложные траты. Поэтому основным вопросом на ближайшее время становится финансовый.

Моей экипировки хватит уровней на двадцать, да и после еще можно будет чувствовать себя вполне комфортно. За это время я должен успеть расплатиться с магами и скопить какую-нибудь сумму на новую экипировку. Но первым делом, конечно, долг. Никогда не любил одалживать деньги, а если уж это случалось, то делал все, чтобы расплатиться как можно скорее. И менять привычки я не собирался.

Итак, главный вопрос: где мне взять денег, желательно быстро и много? Первое, что приходит мне в голову — это мобы. Фарм, фарм и еще раз фарм! Стабильный заработок, быстрый рост уровня, прокачка навыков... Но уже через пару дней непрерывного избиения мобов это надоест. Можно чередовать фарм с выполнением квестов. Интересно, прибыльно, а если повезет, то с одного задания можно получить опыта сразу на несколько уровней. Да и просто хочется уже наконец полноценно окунуться в мир Альтреи и ощутить то, чего я был лишен эти несколько недель: радости от побед и исследования мира, свободы идти куда захочется, да и просто общения с другими игроками.

Еще я мог бы заняться ремеслом. Алхимия у меня уже прокачана вполне прилично.

Хорошо еще, что рецепты, которые мне подарил Фелар, я выучил заранее, и они не были потеряны вместе с остальными моими вещами. Пока что не все из них я могу использовать, но это временно. Рецепты старого травника не уникальны, но на них можно неплохо заработать. Прокачивать другие ремесла сейчас бессмысленно: без покупки ресурсов на аукционе на это уйдет слишком много времени.

Бывают и менее традиционные способы заработка в игре. Например, скупка и перепродажа вещей на аукционе. Но за десять лет существования Альтреи эта ниша оказалась занята, и заработать в ней стало очень сложно. Тут не помогут даже мои расширенные права на аукционе, позволяющие видеть статистику сделок и колебаний цен. Любой, кто всерьез занимается перепродажей вещей на аукционе, обязательно приобретает доступ к этой информации. К тому же, чтобы начать зарабатывать на этом, нужен хороший стартовый капитал, а в ближайшее время вряд ли он у меня появится.

Еще у меня оставалась одна возможность, связанная с тем же сбоем игры, благодаря которому я попал в особый список людей с расширенными правами на аукционе. В отличие от других игроков, я могу видеть ники людей, выставляющих и приобретающих лоты, и эта информация ценна для многих топовых кланов. Никто бы не отказался узнать, что покупают и продают их враги или даже союзники. Не столько из любопытства, сколько в качестве информации к размышлению. Вражеский клан стал массово скупать зелья и ингредиенты для их производства? Значит, готовятся к большой войне, и нужно принять это к сведению. Лидер никому неизвестного клана, не входящего даже в первый десяток тысяч рейтинга, стал в больших количествах выставять на продажу мифриловые слитки? Наверняка эти везунчики наткнулись где-то на мифриловое месторождение, надо бы разузнать об этом получше и прибрать шахту к рукам, все равно такому клану долго ее не удержать... Да, такая информация точно нашла бы своего покупателя. Но заниматься такими вещами я все же не рискну. Слишком велик шанс, что рано или поздно я привлеку к себе лишнее внимание игроков и администрации игры, и неизвестно, какими будут последствия. Николай предупреждал меня о том, что может существовать техническая возможность моего полного уничтожения в игре, да и мне самому думается так же. Поэтому светиться перед корпорацией мне никак нельзя. Пока что этой возможностью я пользоваться не буду, но в будущем может пригодиться.

Был еще один способ заработать. Он подходил под прокачиваемые мною навыки, и я много раз пользовался им в других играх. Воровство. Но тут уже мне придется бороться со своими моральными ограничениями. Если раньше я смотрел на НПС, как на куски программного кода с реалистичной графикой и современным искином, то теперь мое отношение к ним стало меняться. В конце концов теперь, когда я окончательно отрезан от внешнего мира, я не так уж сильно отличаюсь от них. С другой стороны, всегда можно найти, кого ограбить, и при этом не обязательно залезать в дома обычных граждан. Можно найти, например, какого-нибудь нечестного торговца, или просто до неприличия богатого НПС, который буквально сам напрашивается, чтобы к нему заглянули с большими мешками для разного добра... Тут уж и моя совесть не будет сильно возражать.

Думать о полноценной криминальной карьере еще рано, это показала моя ночная прогулка к одному из горожан в Орланде. Но в перспективе хороший вор, да еще и выполняющий квесты для Гильдии Воров, может очень неплохо зарабатывать.

Возможность раздобыть денег в рейдах и походах в инстансы я так же временно отбросил. Для этого лучше иметь постоянную пати из проверенных людей, да и собственных

реальных боевых возможностей я пока не знаю.

Итак, решено! Пусть в ближайшее время меня ждет рутина фарма и выполнение простейших заданий, но сейчас я этому даже рад. Немного жизни среднестатистического игрока мне не мешает. Пора заняться более насущными делами. Мысленно создав примерный план действий, я тут же взялся за его осуществление.

Первым делом я разыскал отделение Гильдии Рейнджеров, вступить в которую я обещал еще моему первому наставнику — Бранну. Нужно мне здание располагалось все в том же богатом квартале города.

Рейнджеры — отличные стрелки и следопыты, в Альтрее они объединились в довольно оригинальное сообщество. В мире игры есть множество еще неисследованных территорий, и члены гильдии занимаются в основном разведкой таких земель, а так же охотой на различное зверье. После появления Измененных Земель — вотчин Лордов Разрушения, когда оттуда полезли всевозможные монстры, рейнджеры переключились на их истребление. Из коренных жителей этого мира только они осмеливаются подходить к самой границе, и лучших проводников по приграничным территориям не существует.

Снаружи здание гильдии выглядело скромнее соседних домов. Простое трехэтажное строение без лишних украшений выделялось лишь искусно сделанной вывеской. Но зайдя внутрь и оглядевшись по сторонам, я поневоле замедлил шаг, а потом и вовсе остановился. Вестибюль гильдии был отделан деревом, а на стенах висели охотничьи трофеи. С потолка свисали вычурные кованые люстры с магическими светильниками. Красиво, стильно и немного неожиданно, учитывая невзрачность внешнего вида здания. Но не это привлекло мое внимание. Посреди вестибюля возвышалось трехметровое чучело какого-то монстра, которое я в первое мгновение принял за травоядного динозавра. Бестиарий Альтреи содержит множество мобов, но тварей из Измененных Земель сложно спутать с кем-либо другим даже человеку, никогда не сталкивавшемуся с ними. При всей фантазии разработчиков, они вряд ли смогли бы придумать что-то более странное, чем mobs из этих локаций.

"Измененная корова" — гласила небольшая табличка на постаменте. Я окинул критическим взглядом покрытое пластинами брони и длинными шипами чудовище. Интересно, какой уровень имела эта зверушка при жизни? Вряд ли она убита игроками — в этом случае ее скорее всего утащили бы в качестве трофея в какой-нибудь клановый замок. Значит, или НПС постарались, или же она стояла здесь с самого запуска игры.

Для некоторых игроков коллекционирование охотничьих трофеев и чучел экзотических животных стало настоящей страстью. С каждым годом возможностей для реальной охоты становится все меньше, и тут снова на помощь пришла виртуальность. Здесь можно охотиться на кого угодно, начиная от кроликов в ближайшей локации, заканчивая драконами где-нибудь на краю мира. Да и заморочек с трофеями гораздо меньше. По игровым законам тела убитых Бессмертными мобов и НПС через какое-то время исчезают сами по себе. Если прикоснуться к ним, то можно или ускорить этот процесс, или пожелать, чтобы тело сохранилось в виде охотничьего трофея — чучела, или, например, головы. Но это правило не распространяется на НПС, убитые ими mobs так и остаются в мире игры. Местные уже давно привыкли к подобным вещам, а вот некоторые игроки, выступающие за максимальный реализм, до сих пор протестовали против исчезновения тел убитых мобов. Впрочем, большинство игроков такая система устраивала. Разве психически здоровому человеку

понравится игра, в которой ради лута придется постоянно копать в чьих-то внутренностях, а доспехи и оружие придется снимать с трупов?

Изредка в луте можно найти небольшую статуэтку, изображающую убитого моба. Они тоже пользуются определенным спросом и находят своего покупателя на аукционе, особенно те, что падают с боссов. Установленная в доме игрока, такая вещь может давать своему владельцу какой-нибудь бонус.

— Впер-р-вые в нашей гильдии? — чей-то голос оторвал меня от разглядывания внушительного трофея.

— Да, впервые, — ответил я, и только после этого повернулся к говорившему. На меня смотрела пара больших желтых глаз с вертикальными зрачками.

Кот, а точнее, кошка, наблюдала за мной, обнажив в улыбке внушительные клыки.

— Нечасто арджаны появляются на этом континенте, — сказал я, и тоже стал с интересом разглядывать собеседницу.

Все названия и описания рас и народов Альтреи запомнить сложно, но людей-кошек, живущих в тропических лесах на юге второго из известных континентов, я все же помнил. В каждом представителе этой расы зверолодей легко узнавался какой-нибудь из видов крупных земных кошек. Стоявшая передо мной арджана была похожа на леопарда.

— И еще р-р-реже незнакомцы не шар-р-рахаются от нас пр-р-и встр-р-рече, — с характерными для этой расы рычащими нотками и растягивая слова произнесла арджана. — Р-р-равир-р-ра.

Я хотел было переспросить, что означало последнее слово, но тут вместо невыразительной надписи "Жительница Лагесты" над кошкой появилась другая — "Р'равира". Любят арджаны рычащие слова, и имена у них соответствующие.

— Меня зовут Лисандр, — представился я в ответ.

— Хор-р-рошее имя, — оценила звучание Р'равира. — Что пр-р-ривело тебя сюда?

— Я хочу вступить в гильдию и обучиться всему, что должен знать хороший рейнджер. Хочу совершенствоваться во владении луком и кинжалами.

— К нам приходят многие, но не всем удастся быть полезными, — сказала арджана. — Пойдем, я отведу тебя к тому, кто у нас занимается новичками. Он р-р-решит, годишься ли ты на что-нибудь.

Р'равира махнула рукой в сторону лестницы, приглашая следовать за ней, и повела меня куда-то на второй этаж. Она без стука вошла в одну из дверей, за которой слышался чей-то раздраженный голос: "Нет, я не могу дать тебе другого задания. Как я могу сделать тебя одним из нас, если ты даже не в состоянии справиться с парой вебрей?!"

В комнате было двое: сурового вида мужик-НПС сидел за столом, скрестив руки, а перед ним стоял игрок двадцать восьмого уровня. Посмотрев на его ник, я усмехнулся. Имя "Люмпен" ему подходило идеально. Он даже не потрудился закрыть в свойствах персонажа возможность просматривать информацию об экипировке. То ли совсем зеленый новичок, то ли просто не посчитал нужным что-то скрывать. А вещи он явно подбирал, какие только мог: что-то из тяжелой брони, что-то — из легкой, а его перчатки и вовсе предназначались для мага и имели бонус к интеллекту. Из оружия у него были дубина на пятнадцатый уровень и плохонький лук на двадцатый. Вот уж действительно люмпен! И сейчас этот игрок с растерянным выражением лица стоял перед НПС и не знал, что сказать. Похоже, действительно новичок.

— Волдэн, это к тебе. Также хочет в гильдию, — сказала Р'равира, кивнув в мою

сторону.

Хозяин кабинета перевел взгляд на меня и стал еще мрачнее:

— Еще один? — он оценивающим взором пробежался по моей одежде и лицо его немного разгладилось. — А, впрочем, тут не все так плохо. Почему ты решил, что тебе подойдет Гильдия Рейнджеров?

— Сразу же после перерождения я встретил человека по имени Бранн. Он многому меня обучил. Когда я сказал ему, что из оружия мне больше всего нравится лук, он сразу же посоветовал мне отправиться сюда. К сожалению, его рекомендательное письмо погибло в одной из битв.

— Ах, Бранн. Что ж, ему зачтется, если ты докажешь, что ты достоин быть рейнджером. С рекомендациями или без, но сначала мне нужно тебя проверить. Я дам тебе то же задание, что и ему, — он посмотрел на Люмпена. — К югу от Лагесты есть дубовая роща, в которой живут вепри. Убей пять взрослых вебрей и принеси мне их хвосты. Сделаешь это — и можешь считать себя одним из нас.

Вы получили задание "Экзамен для рейнджера". Добудьте 5 хвостов взрослых вебрей для Гильдии Рейнджеров и принесите их Волдэну.

Банальное задание в стиле "пойди-убей". Думаю, и уровень мобов не будет слишком высоким. Первым делом мне нужно получить классы, а это проще всего сделать в гильдиях. Так что, прямо сейчас я и займусь этим квестом.

— Постараюсь сделать это как можно скорее.

— Вот это правильный настрой! Идите, я вас больше не задерживаю. Обоих, — он с нажимом произнес последнее слово, выразительно посмотрев на Люмпена.

Я решил больше не напрягать рейнджеров своим присутствием, вежливо попрощался и вышел из кабинета. Но не успел я еще даже спуститься на первый этаж, как сзади до меня донесся крик:

— Лисандр! Подожди!

Я обернулся и увидел догоняющего меня Люмпена.

— Подожди минуту, — повторил он. — Ты ведь прямо сейчас пойдешь убивать вебрей, да?

— Не прямо сейчас, но до вечера я собираюсь закрыть этот квест, — ответил я, уже понимая, к чему он завел этот разговор.

— Отлично! Слушай, я могу сэкономить тебе время и отвести прямо к этому месту. Для тебя с твоим уровнем убить вепря — вообще не проблема, они там все тридцать пятые.

— А взамен?..

— Пять хвостов для квеста! Времени сэкономишь больше, чем потеряешь, гарантирую!

— Сам, выходит, не справляешься?

— Нет, не получается. Пробовал уже. Уровень маловат, да и оружие плохое.

— Слушай, зачем вообще тебе эти рейнджеры? Класс получить ты пока что не сможешь, сложных заданий тебе не дадут, а если даже и дадут — ты ведь не будешь каждый раз просить кого-то о помощи?

Игрок энергично помотал головой:

— Нет, но мне обязательно нужна репутация с рейнджерами и доступ в их магазины со скидкой. Я читал на форуме, что у них есть мелкие курьерские поручения, которые может

выполнить вообще любой, даже из города выходить не придется. У меня уже все просчитано. К пятидесятому я накоплю денег и наберу репутацию, у меня будет отличная скидка у гильдейских торговцев. Тогда я сразу возьму класс и оденусь в репутационный сет. Но для этого мне нужно, чтобы они приняли меня к себе уже сейчас. Поможешь?

Все это Люмпен буквально выпалил на одном дыхании. Неслабо же его припекло! Похоже, у него уже давно составлен какой-то план развития персонажа. Вот только у меня тоже есть свой план, и посторонние в него никак не вписываются.

С другой стороны, мне нужно общение с живыми людьми. Мне нужны связи, нужны друзья. Если у меня впереди неизвестно сколько лет жизни в этом мире, то невозможно угадать, какое из знакомств может пригодиться. И, кто знает, быть может, вот этот нелепый персонаж в похожем на котелок ржавом шлеме и варварских меховых штанах, через пять лет превратится в игровую легенду?..

— Ладно, пойдем вдвоем, — сказал я, приняв решение. — Но, прежде чем выходить из города, мне нужно зайти еще в пару мест. Встретимся через час у южных ворот. Не опаздывай, ждать не буду.

— Обязательно приду! Спасибо!

Люмпен тут же унесся по своим делам, оставив меня одного. Не удивлюсь, если он сразу же побежал к южным воротам, чтобы случайно меня не упустить.

Этот час я потратил с пользой. В оружейном магазине я купил несколько колчанов стрел, а в алхимической лавке — зелья, восстанавливающие ману и здоровье. Алхимик, покупающий зелья... Сапожник без сапог, классика жанра. Чуть позже, когда разберусь с самыми насущными делами, продолжу заниматься алхимией и создам приличный запас зелий для себя. В итоге, в кармане у меня осталась лишь пара золотых и несколько серебряных монет, а так же четкое осознание того, что эту ситуацию нужно срочно исправлять.

К южным воротам я вышел на десять минут раньше назначенного срока, но Люмпен уже дожидался меня на месте, нетерпеливо вглядываясь в толпу. Ну точно: ждал здесь все это время. Я не успел еще дойти до него, а он уже отправил мне приглашение вступить в группу. Принимаю приглашение, но уже начинаю жалеть о том, что решил взять его с собой. Не люблю я вот таких излишне активных людей. Они умудряются создавать вокруг себя хаос даже там, где его в принципе не может быть.

По дороге мой новый знакомый болтал без умолку, восхищаясь почти всем, что он видел вокруг, и постоянно задавая мне вопросы об Альтрее. Было заметно, что его эйфория, охватывающая игроков первые недели после попадания в игру с полным погружением, еще не развеялась. Наверняка, как только исполнилось восемнадцать — так сразу же и нырнул в вирткапсулу. Нынешняя молодежь так и делает. Вместо того, чтобы праздновать совершеннолетие с друзьями, они в этот день торопятся окунуться в виртуальные миры...

До нужной нам дубовой рощи мы добрались минут за пятнадцать. Еще немного времени понадобилось, чтобы отыскать там вепрей. Мы крадучись подобрались к границе агро зоны ближайшего зверя, и я вызвал его свойства:

Вепрь.

Уровень: 35.

Жизненная энергия: 890\890.

Вот и наш клиент! Скрытность у меня прокачана достаточно хорошо для таких мобов, но атаковать буду с максимального расстояния. Я взял в руки лук и стал перебирать свои активные умения для дальнего боя.

Прицельный выстрел. Наносит 130 % от базового урона оружием при вероятности поразить цель 150 % от вашей базовой точности. Время применения: 3 сек. Стоимость использования: 10 маны. Минимальный уровень персонажа: 5. Можно использовать с любым дальнобойным и метательным оружием. Уровень умения: 5.

Мощный выстрел. Наносит 145 % от базового урона оружием. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 20 маны. Минимальный уровень персонажа: 10. Можно использовать только с луками. Уровень умения: 5.

Ранящая стрела. Наносит 140 % от базового урона оружием. На 30 секунд накладывает на цель эффект Кровотечение, наносящий 30 урона каждые 5 секунд. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 35 маны. Минимальный уровень персонажа: 30. Можно использовать с любым дальнобойным и метательным оружием. Уровень умения: 5.

Выстрел в сердце. Наносит 205 % от базового урона оружием. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 40 маны. Минимальный уровень персонажа: 50. Можно использовать с любым дальнобойным и метательным оружием. Уровень умения: 2.

Всего четыре умения, да и те не прокачаны до максимального, десятого уровня... Впрочем, все не так уж плохо. Обычно бывает хуже, и за примером далеко ходить не нужно — вот он, живой пример, замер рядом со мной и сопит, напряженно всматриваясь вдаль. Как у него обстоят дела с умениями — я даже представить себе боюсь.

Во время пребывания в Орланде у меня не было возможности испытать скилы в бою, так что, для меня наступил момент истины. Я взял в руки лук и стрелу, автоматически считывая их свойства:

Ясневый лук. Качество: редкое. Урон: 170–220. Бонус к Ловкости +25. Бонус к Силе +10. Прочность: 150\150. Минимальный уровень персонажа: 50.

Стрела со стальным наконечником. Урон: 50–70. Прочность 7\7. Минимальный уровень

персонажа: 50.

По моим прикидкам, на каждого моба мне понадобится максимум три выстрела, даже если не использовать скилы. Базовый урон у меня хороший, к этому стоит добавить приличный бонус от Ловкости, которая у меня неплохо раскачана, да и разница в уровнях — это всегда дополнительный урон и шанс критического удара. А еще стоит учесть Удачу, которая влияет почти на все, в том числе и на повышение минимального урона от оружия. В дополнение к этому, я нахожусь в режиме скрытности, и моб, прогуливающийся на расстоянии пятидесяти метров, нас не замечает. Это дает мне удвоение урона от первой атаки и повышенный шанс крита. Ладно, сейчас увидим все на практике.

Вы применили умение "Выстрел в сердце"!

Критический удар!

Вы получаете опыт!

Крит этого умения, да еще из скрытности — это более чем восьмикратный урон моего обычного выстрела! Не удивительно, что бедный вепрь сложился после одной стрелы.

— Круто! — глаза моего компаньона светятся восторгом. — Я же говорил, для тебя что пять, что десять вепрей — дело нескольких минут! Зато вдвоем веселее!

— Да уж, — отвечаю ему нейтральным голосом и иду забирать лут, глядя, как тело моба наливается бело-фиолетовым светом и постепенно растворяется в воздухе. На земле осталась лежать пара предметов:

Хвост вепря.

Рулька вепря.

Квестовый предмет и ингредиент для поваров.

— Забирай трофеи, — говорю я своему сопартийцу. — Убиваем десять мобов, я забираю пять хвостов, остальной лут — твой.

Я говорю это не в приступе благодушия, а просто потому, что цена этого лута —

несколько медяков, и чтобы что-то на нем заработать, нужно насобирать много таких предметов. Судя по реакции моего компаньона — он доволен и этим. А я буду зарабатывать чуть позже, на мобах посерьезнее.

Для сбора десяти квестовых предметов, нам понадобилось всего минут пять. Из режима скрытности мобы ложились с одной-двух стрел даже без использования скилов. По лицу Люмпена было заметно, что он с удовольствием задержался бы в этой локации подольше, но вслух он ничего не сказал, чем немного улучшил мое мнение о нем.

Нигде не задерживаясь, мы направились напрямиком в Гильдию Рейнджеров.

Волдэн, выдавший нам квест всего два часа назад, сильно удивился, увидев нас снова через такой короткий срок.

— Что ж, мое поручение вы выполняли вдвоем, но это не имеет значения. Главное — ваше желание присоединиться к гильдии, подтвержденное действием, — сказал он, когда мы продемонстрировали ему наши трофеи. — Добро пожаловать в Гильдию Рейнджеров!

Задание "Экзамен для рейнджера" завершено!

Вы получаете опыт!

Вы присоединились к Гильдии Рейнджеров!

Ваша репутация с Гильдией Рейнджеров увеличилась на 3000. Текущий уровень репутации: Знакомый 0/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Со вступлением в гильдию уровень репутации автоматически выправился с нейтральной на положительную, а это уже открывает некоторые перспективы. Часто игроки присоединяются к любым попавшимся на их пути фракциям, чтобы получить минимальные бонусы, и на этом останавливаются. Но мне рейнджеры действительно нужны. Как и Люмпену. Он так и вовсе светился от счастья, а взятие еще одного уровня только улучшило его настроение. Я увидел в интерфейсе пати, как цифра его текущего уровня сменилась с "28" на "29".

— С этого момента вы получаете скидку на приобретение товаров у торговцев гильдии, а так же возможность тренироваться у наших наставников. Правда, это не бесплатно. Чем больше вы сделаете для нашей организации, тем больше возможностей откроется перед вами. Все ясно?

— Ясно! — мы с сопартийцем ответили хором.

— Но первым делом вы должны прочесть вот это, — Волдэн передал нам две книги, которые он взял из стопки. Я отметил, что все книги в ней были одинаковыми. — Здесь вы

найдете информацию об истории гильдии, ее устройстве и нынешнем руководстве. Особенно рекомендую почитать раздел, посвященный правилам. За нарушение некоторых правил вам грозит изгнание из гильдии, а вступить в нее повторно будет намного сложнее, чем в первый раз. Да, и не забудьте после вернуть книгу. Воровство у собратьев — это тяжкое преступление, об этом там тоже написано.

— Вернем сразу же, как только прочитаем! — горячо заверил Люмпен, которого явно не радовала перспектива вылететь из гильдии из-за книги.

— Хорошо. Так же каждый из вас получает Знак Гильдии — специальный медальон, который при необходимости можно предъявить, чтобы подтвердить вашу принадлежность к нашей организации. Чем дороже материал, из которого сделан знак — тем бОльший авторитет в гильдии имеет его владелец. Как видите, ваши знаки пока что медные, но я надеюсь, что это ненадолго.

Я взял из рук Волдэна круглый медальон с рельефным изображением лука и колчана со стрелами:

Медный Знак Гильдии Рейнджеров.

Качество: обычное.

При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, передать, потерять или уничтожить.

Пока вы носите этот медальон, все члены Гильдии Рейнджеров видят в вас своего союзника.

Внимание, в случае вашего выхода или изгнания из фракции, предмет будет уничтожен!

Его я решил подвесить на шнурок рядом с Длanyю Создателя. Хитрый замок медальона тут же защелкнулся, и теперь вряд ли что-либо сможет сорвать его с моей шеи.

— Так же каждому из вас на первое время понадобится куратор, — продолжил НПС. — Он даст вам несколько простых заданий, чтобы узнать, на что вы годитесь. Лисандр, твоим куратором станет Р'равира, ты ей чем-то понравился. Пойди, разыщи ее. Люмпен, ты пока останься здесь, мне нужно подумать, куда тебя определить.

— Удачи, — сказал я своему компаньону, затем попрощался с Волдэном и вышел из комнаты, распустив пати.

Игрок Люмпен хочет добавить вас в список друзей. Принять\Отказаться.

Почему-то я нисколько не удивился этому сообщению и сразу же принял предложение. Раз уж я решил обрастать знакомствами, то нужно с чего-то начинать. Одиночке во многом проще. Он свободнее, у него меньше "болевых точек", на которые можно надавить в случае чего, и меньшее количество вещей привязывает его к какому-то месту. Но можно быть одиночкой, и при этом иметь множество хороших знакомых, у которых можно попросить помощи в трудную минуту.

Я хотел было остановить какого-то рейнджера, идущего мне на встречу и расспросить его, где можно найти Р'равиру, но в этот момент прямо передо мной материализовалась сама арджана. Она появилась из ниоткуда в одно мгновение, и мне стоило большого труда не отпрыгнуть в сторону от неожиданности.

— Убит, — сказала она, легонько ткнув меня в грудь острым когтем и довольно мурлыкнула.

— Впечатляет, — честно признал я.

Если бы она хотела меня убить, то ей даже не потребовалось бы доставать из ножен свои кинжалы, ей достаточно было полоснуть мне по горлу когтями. Арджаны — известные мастера безоружного боя. Вернее, сама природа вручила им отличное оружие — острые когти. В их родных джунглях они нужны кошкам в основном для того, чтобы лазать по деревьям, но в качестве оружия арджаны применяют их с не меньшей ловкостью. А то, что продемонстрировала мне Р'равира — это уже не обычная Скрытность, которую при желании может прокачать любой. Это — инвиз, самая настоящая невидимость, особое магическое умение, присущее только стелс-классам. Она может стать для меня отличным наставником, и теперь мне нужно постараться завоевать ее доверие.

— А ты молодец. Даже не дер-р-рнул. Хладнокр-р-ровие — это важное качество для р-р-рейнджера, — похвалила меня Р'равира. — Когда ты ушел, я так и сказала Волдэну, что уже сегодня ты станешь одним из нас.

— Чем мне придется заниматься в гильдии, куратор? — поинтересовался я, решив не тратить время на пустые разговоры.

— Поначалу не слишком интер-р-ресными вещами. В ближайших лесах всегда есть, на кого поохотиться. Если сумеешь доказать, что ты чего-то стоишь, я дам тебе более важное задание.

— Первое поручение было довольно простым. Я мог бы заняться чем-то посерьезнее.

Несколько секунд арджана оценивающе рассматривала меня, склонив на бок голову. И куда вдруг подевалась ее несерьезность? На несколько мгновений вместо игривой кошки предо мной предстал матерый зверь, с интересом рассматривающий несмышленного котенка, вдруг возомнившего себя взрослым.

— Нет, — мягко возразила Р'равира, снова становясь прежней. — Не так быстр-р-ро. Сейчас у меня есть для тебя обычное задание. В глубине той дубовой р-р-рощи, где ты сегодня был, есть поляна. Сходи туда и пр-р-ринеси мне цветов гор-р-рицвета. Его ты ни с

чем не спутаешь. Сделаешь — может быть и поговор-р-рим.

Вы получили задание "Огненные цветы". Добудьте 50 цветков растения горицвет и принесите их Р'равире из Гильдии Рейнджеров.

— Постараюсь вернуться до ночи, — заверил я арджану. — Но перед этим у меня есть просьба. Я пришел в гильдию для того, чтобы совершенствоваться во владении луком и кинжалами, но для этого мне нужна специализация.

— Тебе нужна Книга, — понимающе кивнула Р'равира. — Она у нас есть, и ты можешь ею воспользоваться. Нашу библиотеку ты найдешь в подвальном этаже. Еще что-нибудь?

— Нет, пока что это все. Спасибо, Р'равира.

— Спр-р-авишься до ночи, как обещал — так уж и быть, дам тебе сер-р-ррезное дело, — сказала она, когда я уже направлялся к лестнице на нижний этаж.

Библиотека занимала весь подземный этаж. Бродить среди множества стеллажей в поисках библиотекаря мне не пришлось: прямо возле лестницы я обнаружил закуток, в котором расположился мужчина средних лет.

— День добрый, — поприветствовал я его. — Могу ли я воспользоваться Книгой Специализации?

— Добрый, — согласно кивнул библиотекарь, скользнув взглядом по выставленным напоказ медальонам. — Одну минуту.

Вопреки моим ожиданиям, он не стал искать книгу на стеллажах, а полез в стоявший рядом с ним небольшой сейф гномьей работы.

— Вот ваша Книга. Воспользоваться ею можно только здесь, на руки она не выдается. Да и необходимости в этом нет, насколько я понимаю?

— Верно, — ответил я, принимая небольшой томик. — Она нужна мне ненадолго.

Раскрыв книгу умений, я уставился на совершенно пустую первую страницу. Но затем по ней вдруг пробежали цветные искры, и я увидел несколько системных сообщений, всплывающих одно за другим.

Внимание! Вам доступны следующие классы: Скаут, Разбойник, Защитник. Классовые бонусы вы можете получить лишь от двух первых взятых Вами классов!

Класс Скаут является архетипом — базовым классом, открывающим путь ко всем специализациям, предназначенным для нанесения максимального урона в бою, использующим дальнобойное и метательное оружие. Основная характеристика этого класса — Ловкость, второстепенная — Сила.

Класс Разбойник является архетипом — базовым классом, открывающим путь ко всем специализациям, предназначенным для нанесения максимального урона в бою, использующим всевозможные виды маскировки и одноручного оружия. Основная характеристика этого класса — Ловкость, второстепенная — Сила.

Класс Защитник является архетипом — базовым классом, открывающим путь ко всем специализациям, предназначенным для выдерживания максимального количества урона в бою, использующим тяжелую броню и все виды щитов. Основная характеристика этого

класса — Телосложение, второстепенная — Сила.

На трех первых страницах книги появились стилизованные под Средневековые рисунки приготовившегося к стрельбе лучника, подкрадывающегося к ничего не подозревающей жертве разбойника, и воина в тяжелом доспехе, прикрывшего щитом хлипкого на вид мага. Из-за моей кривой прокачки с упором на Телосложение игра предложила мне стать танком! Бонусы дают только два класса, но и Защитника я все равно возьму. Почти уверен, что в этом классе найдется пара полезных для меня умений, для изучения которых мне хватит очков характеристик. От такого подарка отказываться никак нельзя! Всматриваюсь несколько секунд в каждую страницу, затем следует вспышка. И вновь перед моим взором забежали строчки сообщений:

Вы получаете класс: Скаут.

Вы получаете пассивное умение: Стрелок. Ваш урон от оружия дальнего боя и метательного оружия увеличивается на 30 %. Шанс нанесения критического удара с оружием дальнего боя и метательным оружием увеличивается на 5 %.

Вы получаете класс: Разбойник.

Вы получаете пассивное умение: Головорез. Ваш урон от одноручного оружия ближнего боя увеличивается на 30 %. Шанс нанесения критического удара с ножами, кинжалами и стилетами увеличивается на 5 %.

Вы получаете класс: Защитник.

Внимание, вы уже получили два пассивных умения от классов и не можете получить умение Щитоносец!

Вот и все. Книга Специализации отныне для меня бесполезна. Каждый игрок может воспользоваться ею лишь однажды. Иначе, набрав пару сотен уровней, любой мог бы взять все базовые классы и получить все их умения. Большинство активных умений будут бесполезными, чего не скажешь о пассивных классовых скилах. Если собрать их все — можно получить слишком мощное усиление своего персонажа. По крайней мере, так решили разработчики, запретив повторное использование Книги Специализации.

Правда, до сих пор иногда находятся уникамы, которые стараются равномерно распределять характеристик, чтобы взять все базовые классы и получить преимущество за счет пассивок. Но этот вариант раз за разом показывал свою нежизнеспособность, и рано или поздно игрок сдавался и удалял такого персонажа. Такой персонаж попросту отставал в развитии от своего уровня, и наверстать это отставание было слишком сложно. Я и сам раздумывал над этим вариантом, но все же решил от него отказаться. Выгода велика, но сложностей еще больше.

Поблагодарив библиотекаря, я вернул ему книгу и только теперь решил получше оглядеться.

Центральную часть этажа занимал небольшой читальный зал с одноместными столами. Почти все они пустовали, лишь в дальнем углу я заметил игрока, который что-то увлеченно читал, не обращая на нас внимания. Все остальное пространство библиотеки было заставлено стеллажами. Книги... Тысячи книг. И где-то среди них есть те, за прочтение

которых выдаются достижения. Только как их отыскать? Можно воспользоваться списком, составленным игроками, но в нем несколько сотен книг. Сколько времени потребуется на то, чтобы перерыть всю библиотеку? Много, очень много.

— Здесь всегда так мало посетителей? — поинтересовался я у библиотекаря, кивая в сторону пустого читального зала.

— Ну почему же? Обычно бывает больше. В основном вы, Бессмертные и приходите.

— А какие книги просят чаще всего? — спросил я, повинувшись промелькнувшей в голове догадке.

— Чаще всего... — он ненадолго задумался — Вот, например, постоянно спрашивают "Соколиную охоту" Веспия Флатийского. Как раз ее сейчас читает этот юноша. — Он указал в сторону игрока в другом конце зала.

— Послушайте, а не могли бы вы составить для меня список, скажем, из двадцати самых популярных книг вашей библиотеки?

Мой собеседник с сомнением покачал головой:

— Боюсь, это займет слишком много времени. Придется поднимать записи за длительный срок, а это большой труд...

— Который должен быть оплачен! — сказал я, продемонстрировав серебряную монету.

— В последние несколько дней я очень занят...

В моей руке оказались уже две монеты.

— Мало! Мало времени сейчас для того, чтобы тратить их на подобные...

Я убрал серебряные монеты и продемонстрировал золотую. Библиотекарь довольно кивнул.

— Думаю, я все-таки постараюсь вам помочь, — сказал он, забирая монету.

— Я найду за списком завтра. До свидания.

Я поспешил покинуть библиотеку, чтобы не наговорить лишнего жадному библиотекарю. Потребовал у меня целую золотую монету за какой-то список! Но если моя догадка верна, то эти деньги мне окупятся.

Выйдя из здания гильдии, я во второй раз за этот день направился к южным воротам города.

Чтобы добраться до большой поляны в глубине уже знакомой мне дубовой рощи, мне потребовалось больше часа. Почти все это время я шел по утоптанной тропинке, на которую не выходили mobs, поэтому весь путь прошел без проблем. Все-таки Эрия — очень дружелюбная для игроков локация. По моим прикидкам, здесь я смогу спокойно прокачаться уровня до семидесятого, но потом мне придется искать что-то другое.

Дойдя до места назначения, я озадаченно огляделся. Поляна больше напоминала луг, буквально разделивший рощу на две части. Но меня смутило не это. Вызвав свойства ближайшего растения, я понял, что Р'равира дала мне не такое уж простое задание:

Горицвет оранжевый. Минимальный навык травничества, необходимый для сбора: 40.

Я ожидал, что сорвать это растение может любой, кто обладает самыми минимальными навыками травничества, а оказалось, что здесь требуется сороковой уровень! Причем у меня лишь тридцать восьмой. Немного не хватает, но это легко исправить. На поляне есть много других растений с меньшими требованиями для сбора. Но что было бы, если бы я вообще не

занимался этим ремеслом? Пришлось бы мне возвращаться и признавать, что я не могу выполнить это задание и еще долгое время быть мальчиком на побегушках, или же где-то покупать эти цветы. Но еще больше смутило то, что на поляне встречался горюцвет трех разных видов: с ярко-красными, оранжевыми и желтыми цветками. Система определяла их как три совершенно разных вида растений! И какой из них нужен кошке? Придется собирать по полсотни цветов каждого вида, потратив на это в три раза больше времени. Квест оказался с подвохом. Р'равира постаралась сделать так, чтобы он не показался мне легкой прогулкой. Зачем ей это понадобилось? Да кто ж их разберет, этих кошек?! Ладно, пора приниматься за дело.

Я наклонился к первому попавшемуся мне на глаза растению с мелкими фиолетовыми цветками и сорвал его:

Лобелия. Минимальный навык травничества, необходимый для сбора: 25.

Неожиданно, небольшой участок земли в метре от меня вспучился, а затем будто взорвался изнутри, разбрасывая вокруг себя куски дерна. В образовавшейся дыре тут же показалась чья-то голова.

Гигантская землеройка.

Уровень: 25.

Жизненная энергия: 560\560.

Я резво отпрыгнул в сторону, схватившись за меч, но землеройка буквально пулей вылетела из норы и ударила меня в ногу.

Гигантская землеройка нанесла вам 20 физического урона!

Эту атаку я попросту проморгал — мышь набросилась на меня слишком быстро. Но на ногах я устоял и успел задеть ее мечом. Она отбежала в сторону и на несколько мгновений замерла, примеряясь к новому прыжку.

На этот раз я был готов. Как только она оттолкнулась от земли, я тут же сместился в

сторону и обрушил на нее сверху меч. На землю она упала уже с серой полоской жизни.

Вы получаете опыт!

Я подошел к трупу моба и коснулся его сапогом, ускоряя процесс исчезновения тела. Через несколько секунд землеройка растворилась в сиянии, оставив после себя всего один предмет:

Лапа гигантской землеройки.

Лапу я все же поднял и закинул в сумку. Беспольный хлам, но его всегда можно сдать торговцу. После общения с библиотекарем мое финансовое положение ухудшилось еще больше, и теперь мне могут пригодиться даже те медяки, которые я получу за такой лут. И вообще, до появления землеройки поляна выглядела вполне безобидной. Мобов в пределах видимости нет, нападения здесь я никак не ждал. Нужно быть осторожнее. Я решил не убирать оружие в ножны и сорвал еще одно растение.

Уловив сбоку от себя какой-то шум, я тут же развернулся в эту сторону. На меня несло что-то небольшое, но очень быстрое.

Заяц-русак.

Уровень: 17.

Жизненная энергия: 390\390.

Я не успел как следует рассмотреть моба, но игра услужливо вывела мне информацию по нему. Вместо того, чтобы ударить зайца мечом, я со всей силы пнул ногой подлетевшего ко мне зверя.

Заяц-русак нанес вам 5 физического урона!

Сила удара, помноженная на злость и приложенная к правильному вектору, превзошла все мои ожидания. Верещащий русак отлетел в сторону почти на десяток метров, потеряв больше половины хитпоинтов! Я даже не дал ему прийти в себя, тут же подлетев к мобу, и буквально пришили его мечом к земле.

Вы получаете опыт!

Какого черта на меня вдруг стала агриться эта мелочь?! Мне и так придется потратить кучу времени на сбор трав, а если при этом мне будут мешать, то я могу и не успеть выполнить задание до ночи! Неизвестно, засчитает ли арджана мне квест, если я вернусь в гильдию ночью и не найду ее там. У меня появилась нехорошая догадка насчет этой поляны. Чтобы проверить ее, я сорвал еще одно растение. Тут же за моей спиной послышались шелест травы и чье-то рычание. Я резко развернулся и ударил мечом бросившегося мне под ноги барсука. Крит! Зверь упал и больше уже не пошевелился.

Вы получаете опыт!

Поляна тоже оказалась непростой. Каждый раз, когда я буду срывать какое-нибудь растение, меня будут атаковать местные мобы. Р'равира, посылая меня сюда, не могла не знать о свойствах этого места. Впрочем, это ни на что не влияет. Мне вся эта мелочь на один-два удара, но времени придется потратить много.

Чтобы окончательно убедиться в своей догадке, я отошел от поляны, углубившись в рощу, и сорвал там одно из растений. Ничего не произошло. Значит, два уровня травничества можно будет спокойно добить здесь, а потом придется собирать горюцветы всех трех видов, отбиваясь от мобов. По дороге я их нигде больше не встречал, а пытаться найти информацию по ним в Инфосети — значит впустую тратить время. Там есть только общие указания, где найти то или иное растение. Ничего не поделаешь, придется добывать горюцвет здесь.

До сорокового уровня травничества я добрался за полчаса. Мне больше никто не мешал, и я спокойно набивал сумку алхимическими ингредиентами, пока не увидел заветную цифру. А вот сбор горюцвета мне дался гораздо сложнее. После каждого сорванного мною растения следовала атака мобов. Зайцы, лисы, землеройки и другая местная низкоуровневая живность яростно набрасывались на меня с презрением к собственной жизни, достойным камикадзе. Спустя еще два часа у меня было по полсотни цветков каждого из трех видов горюцвета, и я мог со спокойной совестью возвращаться к своему куратору. Сумка заметно потяжелела от разнообразного хлама, падавшего с мобов: шкурки, лапы, хвосты и другие части тела заняли значительную часть инвентаря. Опыт с мобов шел очень плохо, и до пятидесят первого уровня оставалось добрать еще четверть шкалы.

В здание гильдии я вернулся уже в стусившихся сумерках. Арджана, если и удивилась, когда услышала, что ее задание выполнено, то виду не подала. В подтверждение своих слов я продемонстрировал ей собранные ингредиенты.

Задание "Огненные цветы" завершено!

Ваша репутация с Гильдией Рейнджеров увеличилась на 100. Текущий уровень репутации: Знакомый 100/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Вы получаете новый уровень!

Вопреки моим ожиданиям, Р'равира не расстроилась, засчитав мне выполнение задания. Наоборот, она казалась очень довольной. Значит, специально выдавая мне сложное поручение, она надеялась, что я его выполню? Непростой мне достался куратор. Чувствую, скучать с нею мне не придется.

— Молодец, — похвалила она меня. — Не думай, что ты пер-р-рвый из новичков, кто выполнил это задание. Но большинство не спр-р-равлялось.

— Могу я теперь рассчитывать на настоящее дело?

Арджана серьезно посмотрела на меня и спросила:

— А что для тебя настоящее дело?

— Что-нибудь действительно важное. Более важное, чем сбор трав и отстрел кабанов.

— Каждый Бессмер-р-ртный мечтает спасти как минимум какое-нибудь корр-р-ролевство, — иронично произнесла Р'равира, скрестив на груди руки.

— И ведь спасаем же. Как недавно мы спасли Эрию. Именно для этого мы и существуем в этом мире.

Ваш навык Красноречие увеличивается до 25!

— Ладно, — сдалась наконец Р'равира. — Обычно, чтобы заслужить довер-р-рие гильдии, нужно больше вр-р-ремени. Но у тебя есть способности, как и упор-р-рство. Будет тебе задание. Завтр-р-ра навести Волдэна. У него ты узнаешь, что нужно делать.

— Спасибо, Р'равира! Кстати, а все-таки, какой именно горицвет тебе был нужен?

— Единственным пр-р-равильным вар-р-риантом было сделать так, как сделал ты. Иначе ты бы меня р-р-разочар-р-ровал.

Здание Гильдии Рейнджеров я покинул уже поздним вечером. Весь собранный по указанию Р'равиры горицвет пришлось отдать гильдейскому алхимику, но об этом я не

особенно жалел, получив хороший повод для знакомства с ним. Личное отношение каждого из членов фракции так же важно, как и репутация со всей организацией.

Я вернулся в свою комнату в гостинице "Эрийский сокол", и попросил прислугу принести мне ужин. После напряженного дня мысли путались, но я был очень доволен первым днем своей новой жизни. Куда меня заведет путь, на который я вступил сегодня? Я понял, что совершенно не знаю ответа на заданный самому себе вопрос. И еще я понял, что мне это нравится!

Утром перед тем, как явиться к Волдэну, я сначала отыскал лавку скупщика игрового лута, которого называли вендором. Эти торговцы отличались тем, что им можно было продать абсолютно все, в том числе и тот хлам, который я вчера насобирал с мобов. От вендора я вышел, разбогатев на три серебряных монеты и подняв Торговлю на один пункт, и все равно остался недоволен. Среди собранного мною мусора попадались и шкурки животных, а они стоили гораздо дороже предложенной торговцем цены. Такими темпами я буду долго собирать необходимую мне сумму...

Когда я рассказал Волдэну, что Р'равира прислала меня к нему за заданием, он был сильно удивлен.

— Я просил Р'равиру прислать мне кого-то из ее перспективных подопечных, но не думал, что им станешь ты, — сказал он. — Ладно. Если ты успел завоевать ее доверие, то я дам это задание тебе. Провалишься — и тебе еще долго придется выполнять простейшие поручения.

— Я согласен!

— Тогда слушай. Из северных ворот города выходит дорога, ведущая к столице. По ней ты доберешься до реки Ярунги. Как переберешься на другую сторону, так сразу же наткнешься на небольшое поселение, которое называется Примостье. В последнее время там завелся какой-то опасный зверь. Сначала местные рыбаки стали замечать, что кто-то по ночам рвет расставленные сети. Затем на берегу стали находить странные следы. А недавно пара смельчаков решила остаться на ночь возле реки и узнать, что это за зверь. С тех пор их больше никто не видел, лишь на берегу нашли много свежих следов да брошенное оружие. Отправляйся в Примостье, убей этого зверя. Если не сможешь — хотя бы разузнай о нем как можно больше.

Вы получили задание "Ночи Примостья". Убейте существо, которое обитает в реке и угрожает жителям Примостья, или разузнайте о нем как можно больше. Класс задания: необычное.

— А что местная стража? — поинтересовался я.

— А ничего, — махнул рукой Волдэн. — Стража занимается охраной важного объекта — моста, и патрулированием поселения. За его пределы она не высовывается. Для рейнджеров эта работа.

— Понятно. Когда мне отправляться?

— Прямо сейчас. Чем дольше мы тянем — тем больше шансов, что погибнет кто-нибудь еще. Найдешь там старосту, его зовут Марек, у него узнаешь все детали. Еще вопросы?

— Нет. До встречи, Волдэн.

— Удачи, новичок.

Но, вместо того, чтобы немедленно отправиться в Примостье, я спустился в подвальный этаж здания.

Библиотекарь был на своем месте. Увидев меня, он тут же протянул мне листок бумаги с двадцатью наименованиями книг. Я поблагодарил его, уселся за один из читальных столов, раскрыл в интерфейсе заранее найденный в Инфосети перечень книг, за прочтение которых дают достижения, и начал сравнивать два списка. В итоге, когда я закончил, у меня имелось шесть совпадений, причем в первую десятку популярных книг попали пять из шести. Что ж, будем считать, что на это стоило потратить золотую монету. У меня в руках оказался список из шести достижений, которые я могу получить прямо здесь и сейчас! Но главное — мой способ поиска особенных книг оказался действенным! Теперь я могу точно так же пройтись по всем библиотекам этого города, да и не только этого... Не сомневаюсь, что библиотекари будут требовать плату за каждый такой список, а значит, мне потребуется на это много денег. И снова все упирается в финансы...

Конечно, часть книг я могу упустить, но не думаю, что очень много. Хватит мне и того, что я могу получить этим способом.

— Могу ли я сейчас получить эти книги? — обратился я к библиотекарю, перечисляя нужные мне названия.

— Да, но пользоваться ими можно, лишь не выходя из библиотеки.

А вот это плохо. Я надеялся взять их с собой и почитать где-нибудь в Личной Комнате, но теперь придется делать это здесь. Волдэн сказал мне отправляться немедленно... Но разве я могу так просто отказаться от возможности получить прибавку к статам прямо здесь и сейчас?! Примостье подождет.

— Ладно, тогда я возьму все шесть прямо сейчас.

Библиотекарь согласно кивнул и отправился разыскивать нужные мне книги.

Через три часа я устало откинулся на неудобном стуле и закрыл очередное, уже шестое на сегодня, сообщение о полученном достижении. "Тяжело в учении — легко в бою" — вспомнилась вдруг мне народная мудрость. Книги в Альтрее хоть и выглядят довольно объемными, но бо?льшую часть страниц в них занимают иллюстрации, поэтому на каждую из них уходило примерно полчаса. Будь по-другому, я бы не вылезал из библиотеки пару дней.

В итоге, наградой за мои труды стала выросшая на три пункта Ловкость; Сила и Харизма прибавили по единице. Еще одна книга вместо бонуса к характеристике дала один процент к шансу выпадения предметов при убийстве мобов, что меня очень порадовало. Больше в Лагесте меня ничто не удерживало.

Город я покинул в полдень, но, по моим прикидкам, до Примостья я должен был добраться часа за три. У меня должно остаться еще достаточно времени для того, чтобы осмотреться на месте, а ночью я намеревался поохотиться на неизвестного зверя.

По дороге я обдумывал свои будущие траты и составлял список вещей, необходимых мне для комфортной жизни.

Первым делом мне необходимы новые ремесленные инструменты, без которых я не смогу развиваться, как алхимик. Хорошие инструменты на мой уровень обойдутся мне, как минимум, в несколько золотых монет. Можно на первое время взять что-нибудь подешевле, но это как раз тот случай, когда выгоднее не экономить.

Для повышения боеспособности мне нужно изучать классовые умения, а это тоже

расходы. Поначалу игра давала возможность изучать скилы бесплатно, но с ростом уровней такая возможность будет встречаться лишь иногда, да и то в виде награды за некоторые задания.

Еще мне нужна магическая карта Эрии. Это примерно десяток золотых. Обычнук достать не проблема — она на любом форуме есть. Эрия присутствовала в игре еще в момент ее запуска, здесь давно уже не осталось белых пятен и секретных мест. На магической карте в реальном времени отображается местоположение ее владельца, поэтому она гораздо удобнее обычной. На ней можно изменять масштаб, и есть схемы улиц всех крупных населенных пунктов страны. Имея такой аналог спутникового навигатора, уже нигде не заблудишься. Такая карта мне однозначно нужна.

Неплохо было бы обзавестись ездовым петом, причем обязательно летающим. На нем, при необходимости, и по земле можно проехать. Их стоимость обычно начинается от нескольких сотен золотых монет. С маунтом до того же Примостья я бы домчался минут за пятнадцать. Но всерьез думать об этом пока что рано.

В отдаленной перспективе мне понадобится и собственное жилье. Со временем каждый игрок обрастает вещами и трофеями, которые удобнее хранить не в банке, а держать под рукой. Да и надоедает уже постоянно ютиться в гостиницах. Впрочем, это пока что самый дорогостоящий пункт моего списка, да и необходимость в нем пока что не так велика.

По всему выходило, что вместе с учетом долга и повседневных расходов, мне нужно раздобыть как минимум пятьсот золотых. Та еще задачка! Чтобы ее решить, мне придется выйти за рамки обычных способов заработка и придумать что-то другое.

Пока что я вижу только один реальный путь к быстрому обогащению: выполнение редких заданий. Получить их случайным образом очень сложно, но можно существенно повысить свои шансы. Ключом к по-настоящему интересным заданиям с серьезными наградами является репутация: как фракционная, так и личное отношение НПС. На квест к Каменке я наткнулся случайно, но вот выполнив его, я добился хорошего отношения с несколькими НПС, что открыло мне дорогу для другого задания, запустившего обновление игры. Пожалуй, именно прокачке репутации в ближайшее время стоит уделить особенное внимание. А еще мне может помочь моя прокачанная Удача, которая увеличивает шансы на получение редких заданий.

Осталось решить, с какими организациями прокачивать репутацию в первую очередь. Рейнджеры — однозначно да. У них можно разжиться подходящей экипировкой и классовыми навыками, да и начало сотрудничества с ними вышло неплохим. Если ко всему этому они еще начнут выдавать интересные задания... В первую очередь нужно будет заняться завоеванием расположения моего куратора и Волдэна.

Маги... Репутация с ними тоже пригодится. Они уже доказали свою полезность. Их зачарователи могут создавать отличные вещи. Да и алхимики в этой гильдии тоже есть. Наверняка у них найдутся полезные рецепты. А уж в наличии у этой фракции интересных квестов я уже успел убедиться. И опять же, начинать прокачку репутации с нуля мне не придется, кое-какая известность у меня там уже есть. Правда, вступить в эту организацию и успешно с ней работать мне будет сложно. Большинство их заданий так или иначе связано с магией, а мне с моими классами это не подходит. Ладно, что-нибудь придумаю.

Гильдия Бойцов. Не смотря на грозное название, занимается она в основном охраной торговых судов и караванов, а так же предоставляет возможность нанять телохранителей. Причем нанимателями могут выступать как НПС, так и другие игроки. Последние чаще

всеобщего обращаются в эту гильдию для того, чтобы прокачаться на мобах в высокоуровневых локациях. Если я вступлю в эту организацию, то меня будут ждать постоянные путешествия и неплохая стабильная плата. Но действительно приличных денег на своем уровне я там точно не заработаю, не говоря уже о том, что необычных квестов там практически нет. В основном придется сопровождать груз или клиента из точки "А" в точку "Б". Нет, туда я в ближайшем будущем не пойду.

Традиционные криминальные объединения — гильдии Воров и Убийц я пока что всерьез не рассматриваю. Даже если я смогу отбросить свои недавно появившиеся предубеждения насчет грабежей и убийств мирных НПС, в случае вступления на "темную сторону" мне будет очень сложно сохранять хорошие отношения с рейнджерами. В книге, которую мне передал вчера Волдэн, есть раздел правил, в котором четко сказано: никакого криминала. Эту идею я отбросил без сожаления.

Еще одна сомнительная организация — Гильдия Наемников. Они занимаются как вполне легальными делами, так откровенно преступной деятельностью, начиная от контрабанды, заканчивая убийствами. В общем, делают все, за что платят деньги. И все бы ничего, но эта организация всегда считалась второсортной, так как туда идут в основном те, кто не смог найти себе место в других гильдиях. Иметь дело с этой братией желания не возникало.

Перспективнее всего для меня выглядит Гильдия Авантюристов. В нее может вступить абсолютно любой персонаж, и каждый найдет для себя подходящие задания. Иногда там выдают квесты, которые будут связаны с нарушением закона. Но в этом случае можно быть полностью уверенным, что они направлены против личностей, которые сами замешаны в каких-нибудь темных делах. По возвращении в Лагесту нужно будет обязательно вступить в эту гильдию.

Есть еще множество более мелких фракций и ремесленных объединений. Со временем однозначно придется вступить и в Гильдию Алхимиков. Но пока что мне туда рано, кого попало они не принимают. Сначала нужно как-то проявить себя в этом ремесле, и тогда мне откроется дорога к вершинам профессии.

Погрузившись в свои мысли, я продолжал отмерять все новые километры по широкой и довольно оживленной дороге. По ней в обе стороны двигалось большое количество игроков и НПС, как пешком, так и на различном транспорте. Пару раз мимо меня проносились запряженные четверками лошадей дилижансы, курсирующие между Лагестой и столицей королевства — Эрианой. Частные легкие экипажи встречались намного чаще. Игроки предпочитали вместо лошадей передвигаться на более экзотических животных: ездовых ящерах, огромных волках, кошках и других творениях химерологов. Я же продолжал шагать, не обращая внимания на бросаемые на меня снисходительные взгляды более обеспеченных игроков. Благо, пешеходов, вроде меня, тоже хватало.

Мост через Ярунгу охранялся десятком стражников, которые взимали плату за проезд по нему. Расставшись с пятью медяками, я направился к Примостью, находившемуся на противоположной стороне реки. Широкий каменный мост, на котором мог бы разъехаться сразу десяток всадников, так же охранялся постами стражи, расположенными через каждую сотню метров по всей его полукилометровой длине.

Нужное мне поселение не было похоже ни на одно другое, встречавшееся мне в Эрии. Оно словно состояло из трех склеенных вместе, непохожих друг на друга, частей. Центр его

занимал огромный постоянный двор, в котором могло бы разместиться несколько сот человек. Другую часть Примостья составляли казармы и дома, в которых жили семейные стражники. И почти возле самой воды ютились рыбацкие хижины, довольно сильно контрастирующие с другими частями поселения. Именно туда я и направился.

Первый же остановленный мною местный сразу же указал мне на дом старосты, а сам владелец недвижимости — коренастый мужчина лет пятидесяти, обнаружился во дворе. Вместе с несколькими рыбаками он занимался починкой сетей.

— Значит, от рейнджеров? — полуутвердительно произнес Марек, когда я рассказал ему о цели визита. — Не слишком-то вы торопились нам помочь. Мы еще три дня назад к вам человека отсылали.

— Мне лишь сегодня дали задание разобраться в этой истории.

— Ладно. Вон, видишь? — он указал на помощников, перебирающих сети и пытающихся кое-как залатать огромные дыры в них. — И так — каждый день!

Я оценил величину дыр, прикинув размеры неведомого монстра.

— А в другом месте не пробовали сети ставить?

— Конечно, пробовали! Но эта тварь их все равно находит! Я вот, что думаю: кем бы та тварь ни была, но она очень умна. Один раз она наткнулась на сеть, нашла в ней рыбу и тут же смекнула, что можно самой не охотиться. Теперь она специально выискивает наши снасти и вытаскивает попавшую в них рыбу. А если та сильно запуталась, то вырывает ее вместе с куском сети.

— Похоже на то. И как давно это началось?

— Неделью назад.

— А до того что-то подобное случалось?

— Бывало, конечно, что крупная рыба в сети попадала и разрывала их. Но так, как сейчас — никогда.

— Мне сказали, что на берегу находили какие-то следы, и после этого несколько человек решили подкараулить зверя ночью, после чего они исчезли. Они так и не появились?

— Сгинули, — махнул рукой староста. — Мы на том месте только их луки нашли, да один сапог. Видать, сожрало их чудище.

Выходит, монстр не только хорошо плавает, но и на суше достаточно проворен, чтобы не дать сбежать нескольким людям. Если даже монстров было несколько, все равно от медленно передвигающихся животных можно было бы оторваться. Конечно, при условии, что они не могут каким-либо образом атаковать на расстоянии. В Альтрее даже некоторые рыбы могут ударить магией так, что мало не покажется.

— Кто-нибудь вообще видел того монстра? Хотя бы мельком? — поинтересовался я у Марека.

— Никто не видел, — отрицательно покачал головой староста. — А те, кто видел — уже ничего не расскажут.

— Что, были еще пропавшие за последние дни?

— Слава богам, нет! Днем-то возле воды безопасно, а ночью после того случая никто к реке не подходит.

— Значит, днем его искать бесполезно. Придется ждать ночи, — сказал я, рассуждая вслух. — Пусть кто-нибудь покажет мне место, где оно выходит на берег.

— Сходи, покажи ему, — обратился староста к одному из помощников — пареньку лет восемнадцати.

Тот, не скрывая радости, кивнул, бросил свое скучное занятие и махнул рукой, увлекая за собой:

— Идемте.

Нужное мне место оказалось всего лишь в паре километров от Примостья. Берега Ярунги почти полностью заросли камышом, но этот участок длиной метров двадцать был чист, а удобный пологий спуск к воде даже посыпан чистым песком, будто кто-то пытался превратить это место в небольшой уютный пляж. Разместить здесь пару шезлонгов, поставить зонтики от солнца — и можно зазывать любителей позагорать у воды. Что это: простая прихоть создавшего это место искина, или какая-то задумка? Непонятно.

— Снова свежие следы, — со злостью произнес мой проводник, указав на песок. — Несколько дней назад их здесь не было. Мы все затоптали, пока пытались разыскать пропавших, или хотя бы тела.

— Очень необычные следы, — в раздумьях произнес я вслух. — Интересно будет посмотреть на того, кто их оставил.

Следы действительно были интересными. Кто-то оставил на песке глубокие извилистые борозды, словно здесь проползла огромная змея. Но, вместе с тем, отчетливо виднелись отпечатки множества перепончатых лап. Что за зверь тут был? Сегодня ночью я это узнаю.

— Где устраивали засаду пропавшие рыбаки? — спросил я у парня.

— Вот там, — он кивнул в сторону кустов, растущих метрах в тридцати от воды.

— Пойдем, посмотрим.

До наступления темноты оставалось не так уж много времени, а мне еще нужно было найти подходящее место, чтобы спрятаться. Если моб окажется слишком высокого уровня, то ввязываться в сражение я не буду. В конце концов, для выполнения задания мне нужно всего лишь выяснить, что за монстр здесь поселился, убивать его необязательно.

Не смотря на то, что с момента исчезновения местных смельчаков прошло уже несколько дней, поломанные ветви кустов до сих пор свидетельствовали о произошедшем здесь бое. Вряд ли кто-то из рыбаков стал бы специально их отламывать и хаотично разбрасывать вокруг. В Альтрее лишь некоторые локации способны быстро восстановиться. Большинство же делает это так же, как это происходило бы в реальном мире. Спеленное у самой земли дерево уже никогда не оживет, а сожженный лес будет расти десятилетиями. Исключение составляют лишь ресурсы, необходимые для крафта. Они восстанавливаются гораздо быстрее.

Осмотр места показал, что оно больше не подходит для засады. Я огляделся вокруг в поисках того, что могло бы стать для меня укрытием, и остановился взглядом на огромном одиноко стоящем дубе с раскидистыми ветвями. Прикинул расстояние до воды. Далековато. Зелий ночного зрения у меня нет, но сейчас полнолуние. Думаю, смогу отсюда разглядеть, что творится на пляже.

— Мне нужна веревка, — сказал я своему сопровождающему, оценив высоту самых нижних ветвей дерева. — Хотя бы метров пять длиной, и достаточно крепкая, чтобы выдержать мой вес. Найдется?

— Дома найдется. До темноты успею, — ответил молодой рыбак, и тут же унесся в направлении Примостья.

Чтобы чем-то занять себя в ожидании возвращения моего помощника, я решил пройтись по окрестностям в поисках чего-нибудь интересного. Как назло, mobs возле реки

встречались только низкоуровневые: бобры, ондатры, выдры... Все не агрессивны и двадцатых-тридцатых уровней. Рай для нубов. Но, если отойти подальше от реки, то в ближайшем лесу можно встретить кого-нибудь посерьезнее.

Пока я осматривался, успел вернуться мой запыхавшийся помощник. Он протянул мне веревку, и тут же умчался обратно.

Сделав петлю, я с третьей попытки смог набросить ее на нижний сук дуба. Подергал, попробовал подтянуться: держит. Взобравшись по веревке, я удобно устроился на широкой ветке дерева-исполина в пяти метрах над землей. До заката оставалась совсем немного времени.

К счастью, мне не пришлось просидеть на дереве половину ночи, ожидая появления квестового моба. Едва солнце скрылось за горизонтом, и стало темнеть, как на песчаный пляж выползло... нечто. Разглядывая следы этого существа, я мог представить, как оно выглядит, но все равно увиденное впечатляло. Десятиметровой длины монстр действительно был похож на очень толстую змею, по бокам тела которой располагалось множество лап. Я попробовал их пересчитать, но быстро сбился. Передвигалось это чудо природы ползком, как змея, при этом активно помогая себе множеством лап.

Рыбник.

Уровень: 40.

Жизненная энергия: 45.000\45.000.

Я замер на ветке, задействовав Скрытность. Было еще достаточно светло, но густая листва служила отличной маскировкой, поэтому мне удалось остаться незамеченным. У моба всего сороковой уровень, но это явно один из мини-боссов локации. Собственное имя, огромное количество хитпоинтов... Другого варианта быть не может. И как мне с ним справиться?

Рыбник нанес вам 10 урона магией тьмы!

Я мысленно выругался. У моба, оказывается, есть аура, которая наносит урон всем, кто попадает в определенный радиус действия! Когда босс приблизился, я оказался в пределах этого радиуса. Аура, похоже, пассивная, сам моб меня по-прежнему не замечает, но если я

продолжу сидеть на месте, он убьет меня, даже не заметив этого!

Тем временем, прилично отдалившийся от воды моб зачем-то начал рыть яму, загребая песок широкой, как лопата, головой, и разбрасывая его в разные стороны. Дорывшись до определенной, известной только ему одному глубины, он тут же принялся ее закапывать, а когда закончил — свернулся в несколько колец и улегся на песок.

Рыбник нанес вам 10 урона магией тьмы!

Выскочившее в очередной раз сообщение заставило меня потратить лечебное зелье. Наблюдать за поведением представителя фауны Альтреи, конечно, безумно интересно, но предо мной внезапно встал вопрос: что делать? Моб, похоже, устроился на ночлег, и теперь вряд ли куда-нибудь уйдет до самого утра. Сомневаюсь, что у меня получится незаметно спуститься вниз и тихо выйти из зоны агро. На мини-босса уровня моей Скрытности может и не хватить. Если моб нападет — для меня это верная смерть. Слишком свежо в памяти то, что мне довелось испытать при первой игровой смерти, и повторять этот опыт я не хочу. Остаться здесь я тоже не могу, меня очень быстро угробит аура. Остается лишь одна возможность: атаковать, не слезая с дерева, и надеяться, что у моба больше нет умений для атаки на расстоянии. Я тщательно прицелился и выпустил стрелу.

Вы применили умение "Выстрел в сердце"!

Критический удар!

Первый выстрел снес мобу две с половиной тысячи хитпоинтов, он вскочил и заметался по берегу, пытаясь разглядеть врага.

Вы применили умение "Кровоточащая стрела"!

При втором попадании он наконец увидел меня и кинулся в мою сторону с такой скоростью, которой я от него никак не ожидал. Теперь я понимаю, что у тех рыбаков не было ни малейшего шанса сбежать от этой твари. Резко затормозив у дерева, монстр встал на хвост, зашипел и сделал резкий выпад. Толщина ветки позволяла стоять на ней во весь рост, только это меня и спасло. Я успел увернуться, и огромная пасть щелкнула в считанных сантиметрах от моей ноги. "Да ему даже на дерево взбираться не нужно, он меня и так сожрет! — мысль молнией пронеслась в моей голове. — Если ему удастся стащить меня на

землю — мне конец!"

Подпрыгнув на месте и поджав в прыжке ноги, мне удалось уйти от второй атаки. Одновременно с этим, я убрал за спину лук. Как только мои ноги вновь коснулись ветки, я тут же изо всех сил оттолкнулся от нее и ухватился руками за ближайший, более высокий сук. Подтянувшись, взобрался на него.

Ваш навык Акробатика увеличивается до 5!

Самое время для подобных сообщений! Нужно будет не забыть отключить в настройках уведомления второстепенной важности!

Я посмотрел вниз. Теперь я оказался на высоте семи-восьми метров, и мобу не хватало полметра для того, чтобы достать до меня. Вот он, момент истины: если у него есть еще какие-то специальные умения или дальнобойные абилки — он обязательно их задействует сейчас.

Я снова взял в руки лук и выстрелил. Попадание! Босс, раскрыв пасть, возмущенно зашипел, и я отправил новую стрелу прямо в нее. Шипение внезапно прервалось, моб яростно рванул в сторону, отдалился на пару десятков метров, развернулся и понесся к дереву. От удара могучий дуб ощутимо трянуло, я слегка покачнулся, но удержался на ветке. Вот это силища у него! Полоска жизни моба заметно укоротилась. "Давай, дружок, повтори это еще пару раз, и тогда мне самому даже делать ничего не придется!" — сказал я вслух, поддавшись азарту битвы. Неизвестно, понял ли меня моб, но попыток протаранить дерево он больше не предпринимал. Вместо этого он бессильно метался вниз, мешая мне прицелиться, но сделать ничего не мог. Похоже, никаких особенных атак у него нет. Если так, то у меня есть реальный шанс убить его самому, выполнив задание по максимуму!

Я стал планомерно расстреливать моба, тщательно прицеливаясь. Он постоянно уворачивался, заставляя меня тратить стрелы впустую, но примерно половина из них находила свою цель. Аура темной магии продолжала съедать мои хитпоинты, но с помощью лечебных зелий я мог бы еще долго выдерживать такой бой.

Жизненная энергия моба упала ниже половины. Затем опустилась до трети. Моб мог только обиженно шипеть и метаться из стороны в сторону. Я уже мысленно праздновал победу, но тут монстр меня снова удивил. Окончательно осознав бесполезность всех своих попыток добраться до меня, он смог побороть свою ярость и попытался сбежать! Вернее, так я подумал сначала, когда увидел, как босс переместился к месту, где он устраивался на ночлег. Там он снова стал хаотично бросаться из стороны в сторону, будто не решаясь сбежать.

С такого расстояния, в постепенно сгущающихся сумерках, стрелять стало тяжелее, но я все равно продолжал утыкивать моба стрелами. Если тварь достаточно умна, она давно уже должна была понять, что ей нужно бежать, но она все равно продолжала упорно подставляться под стрелы. Почему? Что может удерживать ее здесь? Поведение мобов в игре максимально приближено к реализму, а в реальности животное стало бы жертвовать собой только ради потомства. Может, в этом дело? Это чудище не просто так появляется здесь каждую ночь? Раз так, то победа уже почти у меня в кармане!

Когда у Рыбника оставалось меньше пяти процентов хитпоинтов, он все же не выдержал и рванул к воде. Это в мои планы не входило. Я соскочил на нижнюю ветку, и тут же спрыгнул на землю с пятиметровой высоты.

Увлечшись битвой, я совершенно забыл об одной важной вещи. Чтобы успешно выполнять такого рода трюки, нужно иметь высокий уровень Акробатики. Вместо того, чтобы приземлиться на ноги и сделать красивый перекат, я после приземления нелепо кувыркнулся и приложился о землю спиной!

На вас наложен дебафф "Ушиб, уровень 1"! Скорость вашего движение уменьшается на 5 %. Время действия эффекта: 5 мин. Осталось: 4 мин 59 с.

Пары сотен хитов как не бывало! Поднимаясь с земли, тут же даю себе обещание при первой же возможности заняться прокачкой Акробатики.

Уже добравшийся до воды моб резко остановился, развернулся и замер, уставившись на меня и не веря своему счастью. Между нами метров тридцать, с его скоростью он преодолет это расстояние за пару секунд. Лук, выпущенный из рук при падении, благополучно вернулся ко мне в инвентарь, и я, словно фокусник, снова вытащил его из сумки.

— Чего вылупился?! Вот он я, приди и возьми! — проорал я мобу, подкрепив свое предложение очередной стрелой.

Тот не смог отказаться и с невероятной скоростью устремился ко мне. Я едва успел схватиться за кинжалы. Выгадав момент, я высоко подпрыгнул, пропуская под собой раскрытую пасть, и приземлился прямо на спину твари, вонзив в нее оба кинжала и активируя скилы сразу с обеих рук.

Вы применили умение "Удар в спину"!

Вы применили умение "Удар в спину"!

Критический удар!

Скил срабатывает только если находишься за спиной у цели, но, фактически, так оно и было. Моб попытался сбросить меня, резко вильнув в сторону, но я удержался. Вцепившись одной рукой в воткнутый в змеиное тело кинжал, второй я стал наносить удары. Когда он начал неистово извиваться, я все-таки не удержался и отлетел в сторону, я тут же поднялся, но потерял при этом несколько мгновений. Монстр тут же этим воспользовался, врезав

хвостом по моим ногам.

От удара небо и земля перед моими глазами несколько раз поменялись местами. Упал я довольно удачно, смягчив приземление руками. Быстро вскочив, я скользнул взглядом по статусу персонажа и новому сообщению о полученном дебаффе. Один удар срубил с меня четверть хитов! Пора с этим заканчивать!

Не дожидаясь, когда меня снова отправят в полет, я сам бросился к своему обидчику. В прыжке я ушел от нового смертоносного замаха хвоста, вскочил на спину монстра, и на остатки маны провел серию абилок.

Вы получаете опыт!

Готов! Комбо, мощное оружие разбойников Альтрей, окончило жизнь моба. Непрерывная серия абилок, в которой с каждым последующим ударом увеличивается наносимый урон, окончательно подкосила здоровье босса. Ограничивается она лишь маной, которой у подобных классов всегда мало. Эту способность автоматически получают все разбойники, и сейчас мне впервые удалось опробовать ее в деле.

Тело моба начало истлевать, ненадолго разогнав сумерки бледным светом. На земле осталось лежать несколько предметов:

Медное кольцо Савора.

Качество: обычное.

Прочность: 27\30.

Минимальный уровень персонажа: нет.

Крупная змеиная чешуя — 37 шт.

Качество: обычное.

Проклятая металлическая пластина.

Качество: необычное.

Прочность: 874\1000.

Кольцо оказалось без бонусов к характеристикам. Наверняка квестовое. А вот пластинка мне знакома, такую я уже находил, когда вместе с Бранном убил подобного мини-босса. Тарвус рассказывал, что эти пластинки были разбросаны по всей Эрии и ближайшим государствам. У меня до сих пор в списке заданий висит квест, полученный после сдачи первой пластинки Гильдии Магов. Это уже становится интересным. Нужно будет наведаться к ним после возвращения в Лагесту.

Я сгреб в сумку трофеи и подошел к месту, где моб копался в песке. Если я не ошибся, здесь я найду кое-что интересное.

Вызвав с помощью заклинания светящийся шарик, я принялся за работу. Подходящих инструментов у меня не было, поэтому пришлось рыть руками. На глубине в полметра я наконец наткнулся на то, что ожидал здесь найти: в лучах магического света сверкнула белая скорлупа яйца. Расчистив песок, я вытащил находку из ямы.

Яйцо Рыбника.

Качество: уникальное.

Прочность: 100\100

Вот как! Правда, уникальность совершенно не означает, что оно будет стоить дорого. Нужно будет выяснить примерную стоимость яйца, показав его магам. Может, они разберутся, что с ним делать. Интересно, а можно ли будет использовать вылупившееся из него существо в качестве пета? Хотя... Я вспомнил, как выглядит взрослый моб и тут же

передумал. Даже ради каких-то уникальных свойств такого пета я не стал бы таскать с собой эту помесь змеи и сороконожки.

Покопавшись в песке еще полчаса и перерыв почти половину пляжа, я обнаружил еще пять таких яиц.

В Примостье я вернулся, вполне довольный результатом сегодняшнего дня. Судя по ошалевшему виду выскочившего на мой стук Марека, он уже спал и никак не ожидал гостей в столь поздний час. Староста впустил меня в дом, и перед его удивленным взглядом, я выгрузил на стол змеиную чешую, яйца, а рядом положил найденное кольцо. Как оказалось, одного из пропавших рыбаков действительно звали Савором. Окончательно добил старосту мой рассказ о чудище, которое завелось в их реке. Оговоренную с гильдией награду — десять золотых — он сразу же отдал мне. Половина этой суммы достанется гильдии, но вторую половину я уже сейчас могу считать своей. Обычно по такому принципу происходит дележ вознаграждения за выполнение подобных поручений.

Благодарный староста разместил меня в свободной комнате, тем самым избавив от лишних трат на оплату постоялого двора.

Утром, не смотря на то, что можно было отправляться прямиком к Волдэну и сдавать квест, я решил немного задержаться в Примостье. Днем раньше, когда я проходил рядом с постоялым двором, я заметил доску объявлений, на которой можно выбрать для себя задание из числа заявок местных жителей. Я решил не тратить время, расспрашивая всех подряд НПС в поисках интересных квестов, а проверить только доску.

Как обычно, здесь было множество однотипных объявлений, рассчитанных на начинающих игроков. В основном, требовалась "мальчики на побегушках" для выполнения мелких поручений и помощи по хозяйству:

Требуются заготовщики дров. Оплата сдельная. Постоялый двор "Королевская дорога", спросить Вирла.

Ферме Осхо требуются разнорабочие. Заплатить можем только едой и одеждой! Добраться до фермы можно выйдя из Примостья в сторону Эрианы, на первом перекрестке свернуть направо.

Скупаю в неограниченных количествах заячьи шкурки по цене 3 медяка за штуку. Обращаться в кожевенную лавку Дилара.

А новичков в Примостье хватало. Персонажи, начиная от первого уровня и выше, постоянно попадались мне на глаза. Наверняка где-то совсем недалеко отсюда есть точка, с которой новички начинают свою виртуальную жизнь.

Игроки более высоких уровней тоже встречались. Я заметил, как рядом со мной остановился какой-то маг сто восьмого уровня, бегло осмотрел объявления, презрительно хмыкнул, не найдя для себя ничего интересного, и вновь поспешил по своим делам.

Для меня здесь тоже не было ничего подходящего. Когда я уже собирался уходить, мое внимание привлекло одно забавное объявление:

Требуется охотник на волков. Витан, жрец Гартаула, смотритель кладбища

Для чего жрецу бога смерти понадобился охотник на волков? Что-то мне подсказывает, что это задание может быть интересным! Местные волки — это примерно сороковой уровень, с них можно получить немного опыта, да и волчьи шкуры стоят подороже заячьих.

Я сорвал объявление с доски, сунул лист в карман куртки и направился к первому НПС, который попался мне на глаза. У него я собирался узнать дорогу к местному кладбищу...

Несмотря на внушительное звание, Витан с виду казался самым обычным человеком лет сорока. Если бы не ритуальные одежды со зловещими рисунками, я бы не выделил его из толпы.

Смотрителя кладбище я застал за работой: он как раз проводил ритуал погребения. Поскольку НПС в Альтрее в большинстве случаев умирали окончательной смертью, разработчикам пришлось реализовывать в игре соответствующие механизмы. В итоге, я стал свидетелем довольно мрачного зрелища, когда собравшиеся родственники прощались с умершим. Облокотившись о чью-то могильную плиту, я стоял в стороне от действия и наблюдал.

Искины очень реалистично отыгрывали эмоции персонажей. Отношение к смерти у НПС, конечно, было гораздо проще, чем у людей в реальном мире. Сложно слишком уж сильно переживать об умерших, когда точно знаешь, что их души попадают к богу смерти, а рядом с тобой постоянно околачиваются бессмертные — игроки. Здесь у каждого есть второй шанс, коренные жители Альтреи это знают, и потому легче переносят смерть себе подобных. Даже НПС в некоторых случаях могут быть воскрешены божественной волей или с помощью особенной магии. Но, не смотря на это, неигровые персонажи способны тосковать о своих близких, и похороны вызывали тягостное впечатление.

После торжественной речи жреца, говорившего о круговороте жизни и смерти, тело умершего было предано земле. Скорбящие родственники разошлись, и я смог поговорить с квестодателем. Он так и остался стоять в одиночестве, задумчиво глядя на свежую могилу.

— Меня заинтересовало ваше объявление, — сказал я ему, показывая сорванный с доски листок.

Он несколько секунд рассматривал меня, потом с сожалением покачал головой:

— Боюсь, тебе это задание будет не по силам, — сказал он, развернулся и неспешно двинулся в противоположную от меня сторону.

Странно. Судя по описанию, задание совсем простое. Что-то тут не так. Нет, я просто так не отступлю!

Нагнав смотрителя кладбища, я подстроился под его шаг и снова завел разговор:

— В объявлении сказано, что вам нужен охотник на волков. Я состою в Гильдии Рейнджеров и смогу помочь вам с этой проблемой.

— Если бы дело было в обычных волках, мне бы не требовалась ничья помощь, — холодно ответил Витан. — Или ты думаешь, что жрец Гартаула не может справиться с парой волков?

Еще до начала разговора я просмотрел свойства этого НПС и увидел лишь его имя. Вся остальная информация о нем оказалась скрытой. Глядя на него, я понимал: этот точно справился бы.

— Нет, я так не думаю, — спокойно ответил я. — Именно поэтому меня и привлекло это объявление. Мне стало интересно, для чего жрецу бога смерти понадобилась помощь охотника?

— Здесь особый случай. Мне нужен профессионал.

— Вчера я убил измененную магией тварь, которая держала в страхе ваших рыбаков и даже успела кого-то сожрать. Думаю, я справлюсь с вашим заданием.

О том, что я сделал это с большим трудом, и с помощью стратегического преимущества в виде дерева, я, конечно, говорить не стал.

Жрец остановился и посмотрел на меня уже с интересом. Пару мгновений он что-то обдумывал, затем тяжело вздохнул и сказал:

— Я слышал об этом. Ладно, все равно я вряд ли успею найти кого-нибудь еще. Слушай внимательно. Недалеко от Примостья живет одна моя коллега, она тоже служит Гартаулу. Ее зовут Тиана, и у нее...некоторые проблемы с волками. Сможешь их решить, и награда тебя не разочарует.

Ваш навык Красноречие увеличивается до 26!

Вы получили задание "Неправильные волки". Защитите жрицу Тиану от нападения волков. Класс задания: необычное.

Пока зритель кладбища объяснял мне, как найти дорогу к жрице бога смерти, я быстро отключил уведомления о поднятии уровня навыков. Я хотел сделать это сразу же после вчерашнего боя, но увлекся поиском трофеев, затем долго собирал уцелевшие стрелы, и в конце концов совсем о них забыл.

— Да, и вот еще что, — добавил Витан, когда закончил с объяснениями. — Она может вести себя очень странно, но ты не обращай на это внимания. Она слегка не в себе. Что бы ни случилось, ты должен защитить ее от волков. Если станет тебя прогонять — сделай вид, что уходишь, но сам будь поблизости и скрытно наблюдай. Ты же все-таки рейнджер! Справишься?

— Справлюсь. Но почему вы так уверены, что они обязательно на нее нападут?

— Знаю — и все тут. — Резко ответил квестодатель. — У тебя совсем немного времени. Ты должен найти ее прямо сейчас и находиться рядом до момента нападения, или до наступления полночи. Все ясно?

— Вроде бы ясно, — сказал я, раздумывая над тем, во что мне довелось влезть на этот раз. Сумасшедшая жрица бога смерти, которую нужно защитить от простых волков... Или непростых? Не зря же у квеста такое название?

Я хотел было спросить, что это за волки, с которыми нельзя справиться с помощью жреческой магии, но промолчал. Выражение лица Витана не располагало к расспросам.

Тиана жила в десяти минутах пешего хода от Примостья, но добираться до нее пришлось по давно нехоженой тропинке, уходящей в глубину леса. Жрица Гартаула, похоже, ценит уединенный образ жизни. Неудивительно, что у нее по соседству завелась стая волков.

Вообще, люди вроде Витана и Тианы не вызывают у большинства НПС резкого отторжения. Считается, что любой разумный может поклоняться любым богам или даже демонам, лишь бы от этого не было вреда другим. Поклоняющихся темным богам не особенно любят, но никто не пытается при первой же возможности устроить им аутодафе. А служители Гартаула так и вовсе вполне уважаемые личности. Многие из них являются местными аналогами священников или спиритистов, становясь своеобразными проводниками между миром живых и миром мертвых.

Пройдя по заросшей бурьяном тропе, я наконец вышел к дому Тианы.

Ее жилище резко контрастировало с окружающей местностью. Симпатичный деревянный домик расположился в центре ухоженной поляны. Рядом с домом я увидел небольшой неогороженный сад, и заметил мелькнувшую среди деревьев женскую фигуру. Пройдя мимо фруктовых деревьев и грядок с разнообразными травами, я приблизился к жрице, стоящей ко мне спиной. Над ней возвышалась зловещая статуя, вырезанная из цельного ствола дерева на манер славянского чура.

Священная статуя Гартаула.

Прочность: 48.795/50.000

Молитва, обращенная к Гартаулу, накладывает положительный эффект, увеличивающий все виды урона на 5 % сроком на 5 минут.

Молитва, обращенная к Гартаулу, увеличивает репутацию с данным божеством.

Тиана что-то тихо говорила, стоя лицом к статуе. Разобрать слов я не мог, но по интонациям было понятно, что она произносит молитву. Я не решился ее прерывать и остановился в нескольких метрах от нее, стараясь не шуметь.

Вскоре она закончила и повернулась ко мне. Она хотела сделать шаг, но остановилась, заметив меня только сейчас. Не смотря на мое внезапное появление, она не растерялась, а просто стала ждать моих действий. Я же сначала несколько мгновений рассматривал эту обычную чуть полноватую женщину лет тридцати. Но когда я посмотрел в ее глаза, я увидел, как в них полыхает зеленый огонь. Пока я разглядывал жрицу, молчание несколько затянулось.

— Здравствуйте, Тиана, — наконец произнес я. — Прошу прощения, не хотел вас напугать.

— Здравствуй, Возрожденный. Разве похоже, что я напугана? — ответила она, чуть улыбнувшись.

Испуганной она действительно не выглядела. Сложно напугать жрицу бога смерти, в

глазах у которой горит колдовской огонь.

— Меня зовут Лисандр, я из Гильдии Рейнджеров. Местные жители обратились к нам, потому что в этой местности в последнее время стало много волков. Вы живете здесь в одиночестве и подвергаетесь особенной опасности.

— Мне приятна такая забота, но я давно не видела здесь волков. И, уж поверь, если они появятся, я смогу прогнать их сама.

Она подняла руку ладонью вверх, и не ней появилось зеленое пламя. Несколько секунд оно горело, не причиняя ей вреда, затем Тиана погасила его.

— Я-то верю. Но ваш друг из Примостья очень за вас опасается, и потому попросил меня вас навестить.

— Интересно. И как же зовут этого таинственного "друга"?

— Витан.

— Впервые слышу это имя, — задумчиво проговорила Тиана.

— Ну как же? — удивился я. — Он живет в Примостье, и он тоже жрец Гартаула.

— Если даже с недавних пор там поселился другой жрец, то мне об этом ничего не известно. У меня не каждый день бывают посетители, и новости доходят до меня с опозданием.

— Если я правильно понял, он является смотрителем кладбища и живет там уже довольно давно. Я сам видел, как он проводит ритуал погребения, — сказал я, наблюдая за ее реакцией. Похоже, Витан был прав. Она действительно не в себе.

— Я не понимаю, о чем ты говоришь, — холодно произнесла Тиана. — Если жителям Примостья требуется провести подобный ритуал, они обращаются только ко мне.

— Ладно, это все не важно, — сказал я, пытаясь сгладить ситуацию. Спорить с сумасшедшей жрицей не было желания. — Главное то, что существует опасность для людей, в том числе и для вас, и мне поручили от этой опасности избавиться.

— Ошибаешься, Бессмертный, это важно. Интересно было бы взглянуть на этого таинственного "друга", о котором я ни разу не слышала, и который занимается моей работой. Настолько интересно, что я прямо сейчас отправлюсь в Примостье и познакомлюсь с ним лично.

Если сейчас она пойдет через лес, то на тропинке отбиться от волков будет гораздо сложнее, чем на этой поляне. А существуют ли вообще эти волки? Почему они обязательно должны напасть на определенного человека в определенное время? И действительно ли они опасны для человека, обладающего жреческой магией? Задание с самого начала показалось мне странным, теперь же оба НПС, задействованные в нем, казались мне не в своем уме. Или же в квесте есть что-то, чего я не знаю.

Пока я раздумывал, Тиана двинулась в том направлении, откуда я только что пришел.

— Тогда позвольте хотя бы сопровождать вас, — сказал я, нагнав ее. — Все равно мне нужно возвращаться, раз уж вам не требуется моя помощь.

— Можешь составить мне компанию. Заодно расскажешь мне об этом Витане.

Сказав это, она вдруг резко остановилась, с удивлением глядя на заросшую травой тропу. К этому моменту мы уже приблизились к лесу, и с этого места уже можно было разглядеть, в каком состоянии она находится.

— Ничего не понимаю. Еще вчера эта дорога была в нормальном состоянии, теперь же она заросла, будто по ней не ходили несколько лет! — Тут ее лицо озарилось догадкой. — Фатларн, это его проделки! Проклятый друид никак не хочет оставить своих попыток

выжить меня из дома! И теперь он решил напасть на мне по-мелкому!

— О каком друиде идет речь? — поинтересовался я у жрицы.

— Да есть тут один, — Тиана пренебрежительно махнула рукой, немного успокоившись. — Появился в Примостье месяц назад, и сразу же начал подбивать жителей прогнать меня отсюда. Обычно мы как-то находим общий язык со служителями богини жизни, но этот фанатик нас на дух не переносит. Люди, конечно, к нему не очень-то прислушивались. И вот теперь он решил, что если с помощью своей магии сделает тропу непроходимой, то люди сами перестанут ко мне обращаться!

— Теперь понятно.

— К нему я тоже загляну в гости, — решительно заявила женщина.

Тиана направилась к тропе, но, сделав несколько шагов, вдруг резко остановилась и отступила назад, будто наткнувшись на что-то.

— Проклятый друид! Он поставил какой-то барьер! — выругалась жрица, водя перед собой руками и ощупывая невидимое препятствие.

— Странно. Я сам только что прошел здесь и ничего не почувствовал, — сказал я и попробовал сделать несколько шагов.

Без каких-либо проблем я пересек черту, не пропускавшую Тиану. Она попыталась пройти еще в нескольких местах, но всякий раз ее отталкивало обратно.

— Значит, он действует только на меня...

Она добавила что-то еще, но в этот миг метрах в двадцати от нас я увидел троих волков, и ее следующую фразу я уже не слушал. Я совершенно пропустил момент их появления. Мне даже показалось, что они просто мгновенно материализовались там, где я их и заметил.

Волки тут же помчались к нам. Воспользоваться луком я уже не успевал, поэтому быстро выхватил кинжалы и шагнул вперед, пытаясь прикрыть Тиану. Я успел подметить, что у двоих был сорок третий уровень, а у последнего — сорок восьмой.

Первого волка, пытавшегося в прыжке вцепиться мне в горло, я очень удачно поймал сразу на оба клинка. Я тут же отбросил его в сторону, освобождая оружие, и ударил между лопаток второму, попытавшемуся укусить меня за ногу. Одновременно с этим я пытался следить за самым крупным волком, который направился к Тиане.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

В руках у женщины снова зажглось колдовское пламя, из которого она сформировала шар и швырнула его в волка. На секунду зеленый огонь объял зверя...а затем потух, не нанеся тому никакого вреда! Волк бросился к жрице, вцепился ей в ногу и повалил на землю. Тиана закричала, снова атакуя с помощью магии. Здоровье моба практически не уменьшалось. Магия служительницы Гартаула почти не действовала. Кое-как, не отрываясь от боя, я вызвал расширенную информацию и смог прочитать описание баффа, висящего на волках:

"Благословение Жизни. Поглощает 95 % урона, наносимого магией смерти, не суммарно не более 10.000. Время действия эффекта: 15 мин."

В это же время я успешно отбивался от двоих уже порядком потрепанных мобов, но пока что помочь жрице никак не мог. Двигаясь на пределе скорости, отмеренной мне системой по количеству пунктов Ловкости, я уклонялся, наносил удары, получал укусы, но явно одерживал верх. Только бы успеть помочь жрице! Хитпоинты моих врагов неуклонно

уменьшались, мои же пока что оставались на уровне выше трех четвертей полосы. Наконец, двумя быстрыми ударами я выбил последние очки здоровья из своих противников и кинулся к Тиане.

Вожак стаи наконец бросил терзать раненую, но все еще живую женщину, не представляющую для него угрозы, оскалился, глядя на меня, и приготовился к прыжку. Но прыгнуть я ему не дал. Со всей доступной мне скоростью я подлетел к зверю и, изловчившись, боковым ударом всадил ему кинжал в шею.

Вы применили умение "Глубокий порез"!

Критический удар!

Эффект кровотечения начал понемногу сгрызать здоровье моба. Уровень моей жизненной энергии оставался на уровне чуть выше семидесяти процентов. Вот теперь повоюем!

Вожак продержался недолго. Пару раз он смог чувствительно достать меня, но шансов у него все равно не было. Если бы даже они с самого начала напали на меня втроем — я бы, наверное, все равно вышел победителем. А так, уже через пол минуты матерый волк в последний раз жалобно взвизгнул и исчез в бледно-фиолетовом свете.

Я тут же подошел к Тиане, чтобы проверить ее состояние. Она уже успела самостоятельно встать на ноги, но выглядела ошарашенной, растеряв весь свой боевой настрой. Несколько лечебных зелий из моих запасов быстро привели ее в порядок.

— Моя магия на него не действовала, — отстраненно произнесла она. — Если бы не ты, я бы погибла.

— На них было наложено мощное заклинание из стихии жизни, защищающее их от магии. Кажется, этот друид решил не размениваться по мелочам.

Тиана задумчиво покачала головой:

— Он казался просто безобидным фанатиком. Я не думала, что он способен на такое.

— Разве у вас есть другие недоброжелатели, которые способны управлять животными и иметь дело с этой стихией?

— Конечно, я понимаю, что ты прав, — уловив иронию в моем вопросе, ответила жрица. — Просто этот человек совсем не был похож на убийцу.

— Что вы теперь собираетесь делать?

Тиана усмехнулась, и выражение ее лица стало жестким. Я снова увидел перед собой служительницу бога смерти.

— Он пытался меня убить. Этого я ему простить не могу. Теперь или он, или я. Ты поможешь мне?

— Я должен помочь вам убить друида?!

— Нет, ты должен сделать это сам. Он должен умереть от простого оружия, без применения магии. Если кто-нибудь узнает, что в его смерти замешан кто-то из жрецов

Гартаула, это может привести к серьезному конфликту.

— Может, лучше решить это законным способом? Обратиться к представителю властей?

— Не получится. Его все равно передадут Совету Друидов. Они примут его сторону, и мои собраты будут настаивать на наказании. Чем это может закончиться — предсказать не может никто. Оставить все, как есть, я тоже не могу.

— А что, если все-таки виноват не он?

— Тогда сначала найди доказательства того, что он виновен. Ну так что, ты поможешь мне?

Вам предложено задание "Служитель Жизни". Разыщите друида Фатларна. Убейте его, если он действительно виновен в покушении на жрицу Тиану. Класс задания: редкое. Принять: да, нет?

Я задумался. Браться за убийство НПС, тем более друида, мне не хотелось. Все друиды находятся под покровительством богини жизни и природы, а от богов Альтреи, характером больше напоминающих языческих божков какого-нибудь дикарского племени, можно ожидать любых пакостей. С другой стороны, награда за такой квест тоже может быть серьезной. Стоит рискнуть.

— Я согласен!

Жрица облегченно вздохнула. В тот же миг от нее во все стороны пошла волна искажения, и сама реальность вдруг начала меняться на глазах. Поляна, на которой стоял дом жрицы, преобразилась. С нее будто стерло всю ухоженность, и перед моим взглядом предстала поросшая бурьяном лесная поляна с заброшенным домом. Сама Тиана с умиротворенным выражением лица постепенно растаяла в воздухе.

"А может, все-таки зря я взялся за это задание?" — меланхолично подумал я, разглядывая изменения местности. Впрочем, отказываться от квеста глупо, раз у него нет временных ограничений. Интересно, а как там поживает местный смотритель кладбища? Не испарился ли и он тоже? А то у меня возникло к нему несколько вопросов...

Прежде чем вернуться в Примостье, я все же решил осмотреться получше.

Сад теперь выглядел так, будто за ним не ухаживали уже несколько лет. Дверь в дом отсутствовала. Внутри я тоже не нашел ничего, кроме старой поломанной мебели. Кругом была пыль и запустение. Довершали картину пустые оконные проемы. Кто-то помародерничал здесь до меня, причем уже давно.

В качестве трофеев с этого странного задания я унес с собой лишь три волчьи шкуры.

Витан дожидался меня около своего дома, напряженно следя за моим приближением.

— Ты ей помог?! — громко спросил смотритель кладбища, даже не дождавшись, когда я подойду вплотную. Несколько прохожих обернулось в его сторону.

— Это зависит от того, что требовалось от меня на самом деле, — сказал я, останавливаясь рядом с жрецом.

— Проклятье! Я же сказал: ты должен был защитить ее от волков!

— Волки мертвы, — спокойно ответил я, глядя ему в глаза. — Сама Тиана была ранена, но не опасно. Она сказала, что волками управлял друид, поручила мне его убить, после чего растаяла в воздухе.

Несколько секунд Витан пялился на меня, после чего пробормотал:

— У тебя все-таки получилось, — и добавил, оглядевшись по сторонам: — Давай-ка сначала уйдем с улицы.

В доме он усадил меня за стол и достал из шкафа пузатую бутылку с жидкостью темно-янтарного цвета. Продемонстрировав ее, он вопросительно посмотрел на меня. Я согласно кивнул, а почему бы и нет?

Судя по моим ощущениям, в напитке было градусов пятьдесят, но Витан выпил свою порцию залпом и даже не поморщился. Я отметил появление значка баффа на панели статуса персонажа и раскрыл его подробное описание:

Велорский бренди. + 5 к Силе, — 2 к Ловкости. Время действия эффекта: 1 ч. Осталось: 59 мин.

— Рассказывай все в подробностях, — сказал служитель Гартаула.

Пока я говорил, он внимательно слушал, не перебивая и не отводя взгляда. По ходу моего рассказа я видел, как жреца постепенно отпускало нервное напряжение, и теперь он стал выглядеть просто уставшим.

— Друидская магия! — размышляя, сказал Витан, когда я закончил свое повествование. — Значит, именно она погубила Тиану.

— Я не знаю, что именно с ней случилось, но задание выполнено так, как мы и договаривались. Речь шла только о волках.

— Да, — кивнул жрец. — Ты все сделал верно.

Задание "Неправильные волки" завершено!

Вы получаете новый уровень!

Вы получаете новый уровень!

Ваша репутация с Гартаулом увеличилась на 100. Текущий уровень репутации: Безбожник 100/7000. Следующий уровень репутации: Неофит.

Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 200. Текущий уровень репутации: Незнакомец 900/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.

Опыта от выполненного квеста хватило для того, чтобы добить один уровень, и полностью прокачать еще один. Пятьдесят третий... Растем потихоньку!

— Вот твоя награда, — сказал Витан, передавая мне кошель.

Получена награда: 10 золотых монет.

— Ну а теперь, могу я наконец узнать, что вообще здесь происходит?

— Хорошо, я расскажу тебе. Все равно тебе теперь придется искать этого друида, — на секунду он задумался, не зная, с чего начать. — В Примостье я поселился примерно год назад, поэтому сначала ничего не знал об этой Тиане. Потом кто-то из местных упомянул о том, что прежняя жрица, когда-то выполнявшая мои теперешние обязанности, была растерзана волками три года назад. Тогда-то я и заинтересовался ею. Несколько раз я приходил в ее заброшенный дом, а однажды, я наткнулся на нее саму... Точно так же, как ты сегодня. Волки растерзали ее у меня на глазах. Мы пытались защищаться, но наша магия на них не действовала. Меня самого тогда едва не загрызли. Но как только умерла Тиана, все сразу же исчезло: и она, и волки, и даже дом ее снова стал старым и заброшенным.

Кое-как я добрался до дома, а когда восстановился, стал думать. Если бы эти события, случившиеся три года назад, повторялись каждый день, мне было бы проще понять, с чем именно мне пришлось столкнуться. Но я приходил в это место и раньше, и лишь однажды я стал свидетелем этих событий. Тогда я стал приходить туда каждый день, стоя в стороне и наблюдая. И однажды это повторилось. Точь-в-точь, как в тот раз. А потом еще раз, ровно через месяц. Каждый раз она не помнила меня, и потом умирала на моих глазах.

Я решил помочь Тиане, но никак не мог понять, с чем имею дело. В конце концов, я пришел к выводу, что эта временная аномалия возникла случайно. Наверное, жрица хотела использовать какое-то особенно мощную магию, но ей не хватило сил, или она дала сбой. Чтобы избавить ее от мучений, нужно было нарушить ход постоянно повторяющихся событий. Например, спасти Тиану и убить волков. Поскольку магия на них не действовала, я решил найти кого-нибудь, кто убил бы их обычным оружием. Тогда я решил нанять кого-нибудь из Бессмертных. Несколько дней назад я оставил объявление на доске. Остальное ты знаешь.

На некоторое время установилось молчание.

— А вы не думали, что аномалия могла появиться по воле того друида? Может, он хотел, чтобы она страдала как можно дольше?

— Эта мысль приходила мне в голову. Но потом я понял, что это маловероятно. Слишком легко было вмешаться в события и разрушить чары. К тому же, тогда бы все повторялось каждый день, а не раз в месяц. Нет, это точно была случайность.

— Хорошо. Вы знакомы с этим Фатларном?

— Никто ни разу не упоминал при мне это имя. Но это еще ничего не значит. Он вполне мог сбежать сразу же после смерти Тианы, а это было еще три года назад. Его мог запомнить кто-нибудь из постоянных жителей Примостья.

— Найти человека, который исчез несколько лет назад... — я с сомнением покачал

головой. — Это очень сложная задача.

— Тебе обязательно нужно найти его, — очень серьезным тоном произнес Витан. — Пока ее убийца остается безнаказанным, она не сможет окончательно обрести покой.

— А если он все-таки невиновен?

— Если так, то нужно найти виновного, — твердо сказал жрец.

— Ну хорошо. Я попробую расспросить старожиллов. Может, кто-то вспомнит, что-нибудь полезное.

— Обязательно расскажешь потом, что удалось узнать, — Витан поднялся с места, давая понять, что разговор окончен.

Придется мне задержаться в Примостье еще на некоторое время. Ничего страшного не случится, если Волдэн узнает о выполнении его поручения на день позже.

Щурясь от лучей заходящего солнца, я уже несколько часов сидел на краю пристани, окунув в воду босые ноги. При этом я ни на миг не отводил взгляда от поплавка. Воспользовавшись моментом, я просто отдыхал и наслаждался беззаботной жизнью, как не делал уже лет...даже не знаю, сколько. Я даже почти забыл, как это бывает.

Несколько предыдущих лет вряд ли можно назвать беззаботными. Постепенно ухудшающееся здоровье, напряженное отслеживание этапов разработки проекта "Второй шанс"... Приходилось постоянно гадать: успеют ли? Успели. Почти.

Позже, когда Николай поставил меня перед фактом возможности умереть в Альтрее, мне тоже было не до отдыха. И только теперь меня постепенно стало отпускать чувство тревоги, с которым я, сам того не замечая, жил уже долгое время.

Поплавок дернулся и резко ушел под воду. Я уверенно подсек и ощутил слабое сопротивление попавшейся рыбы. Очередной пескарь отправился ко мне в сумку, подарив мне еще один, пятнадцатый по счету уровень Рыболовства, и крупицу опыта.

Этой не слишком полезной, но отлично подходящей для отдыха и убийства времени профессии, обучил меня один из местных рыбаков. У него же за несколько медяков я купил старую, издававшую виды удочку и наживку. Именно за этим занятием я решил провести несколько часов, ожидая возвращения Марека.

После разговора с Витаном, в поисках кого-нибудь, кто мог бы мне рассказать о злополучном друиде, я решил пройтись по всем районам Примостья. Но на постоялом дворе, конечно же, никто не запомнил человека, останавливавшегося у них несколько лет назад. Обращение к местной страже тоже ничего не дало. Им вообще не было никакого дела до каких-то там друидов. Остальные жители на мои вопросы пожимали плечами и отвечали, что вроде и был такой, но лучше спросить Марека, он должен помнить. Сам староста должен был объявиться только поздним вечером, поэтому мне пришлось искать себе занятие.

Сначала я хотел провести это время в поисках новых квестов, затем просмотрел список уже взятых заданий и мысленно махнул на это рукой. Мне бы сначала с уже имеющимися разобраться! В итоге, это время я решил потратить на отдых, и совершенно случайно наткнулся на любителя посидеть с удочкой на берегу, который с удовольствием обучил меня этому ремеслу.

Пока я релаксировал, мысленно я все равно продолжал обдумывать текущий квест. И чем больше я размышлял над историей с друидом, тем больше осознавал, что в моем журнале заданий появился еще один намертво зависший квест. Игра иногда порождает поручения, выполнить которые было хоть и возможно, но крайне сложно. Если даже

Фатларн сгинул где-нибудь за три года, то все равно существует способ узнать о его судьбе, и если я это сделаю, квест будет считаться выполненным. Но сколько времени может уйти на поиски этого НПС — просто невозможно угадать. Если не удастся услышать от Марека хоть что-нибудь вразумительное, то от дальнейших поисков друида лучше сразу отказаться.

Лишь когда солнце скрылось за горизонтом, к пристани причалил рыбацкий баркас. Сошедший на берег Марек сильно удивился, увидев меня снова:

— Никак меня ждешь? А я уж думал, что ты уже вернулся в Лагесту!

— Пришлось задержаться. Нужно кое-что узнать о людях, которые жили здесь несколько лет назад.

— Это ты правильно сделал, что ко мне пришел, — кивнул староста. — Спрашивай!

— Недалеко от Примостья когда-то жила одна женщина, ее звали Тиана...

— Как же, помню! — перебил меня Марек. — Три года назад ее волки загрызли. Странная была история! Она ведь жрицей бога смерти была, а все жрецы владеют магией. Для них с парой волков справиться — не проблема. А оно, видишь, как вышло.

— Понятно. А что насчет друида по имени Фатларн?

— Фатларн... — староста ненадолго задумался, — Ну да, был такой. Прожил тут около месяца. Они еще с Тианой цапались, что кошка с собакой. Но как та погибла, так он почти сразу же и уехал.

— А куда уехал? Откуда он вообще тут появился?

— Этого я не знаю. Но можно спросить у Велода, это наш травник. Он с этим друидом какие-то дела вел. Вон его дом, — староста указал на ничем не примечательное здание.

— Спасибо!

Приободренный тем, что удалось найти хоть какие-то зацепки, я тут же направился к указанному дому.

Несмотря на поздний вечер, дверь мне открыли сразу.

Травник друида помнил. Удалось ему вспомнить и то, что он имел какое-то отношение к находящемуся около столицы главному храму Ялики, богини природы и жизни.

Имея наконец реальную зацепку, я возвратился к Витану и рассказал обо всем, что удалось узнать.

— Тебе придется отправиться туда и продолжить поиски, — заявил он. — Не обязательно прямо сейчас, но как можно скорее.

— Раз уж я взялся за это, то попытаюсь довести дело до конца. Но если я его разыщу, что мне делать потом? Как спустя столько лет можно доказать его вину?

— Тут я тебе ничем не могу помочь, — вздохнул Витан. — Когда найдешь его, тебе придется действовать по обстоятельствам. Возможно, какую-то помощь тебе смогут оказать мои коллеги. Раз уж ты отправляешься в Эриану, тебе обязательно стоит заглянуть в главный храм Гартаула. Найди там моего друга, его зовут Коргалайн. Передай ему мое письмо.

Здание "Служитель Жизни" обновлено! Разыщите друида Фатларна. Убейте его, если он действительно виновен в смерти Тианы.

Дополнительно: разыщите Коргалайна в главном храме Гартаула в Эриане и попросите его помощи в поисках и наказании убийцы. Класс задания: редкое.

Я положил в сумку запечатанный конверт и немного приободрился. Задание со скрипом, но продвигается.

— И вот еще что, — добавил Витан. — Тебе придется столкнуться с очень серьезным противником, который может оказаться тебе не по силам. А потому, прими мой дар, он поможет тебе в бою.

Он протянул мне руку с открытой ладонью, на которой лежал перстень с изображением двух перекрещенных костей и оскالившегося черепа.

Череп-и-кости.

Качество: уникальное.

Бонус к Интеллекту +25.

Бонус к Харизме + 25.

Бонус к Мудрости + 25.

Бонус к Воле + 25.

Прочность: 270\270.

Минимальный уровень персонажа: 80.

Особое свойство: Очарование Немертвого. При применении позволяет наложить эффект Очарования на существо с расой нежить до 150 уровня включительно сроком на 1 час. На это время очарованный станет Вашим преданным слугой и союзником. Время восстановления умения: 24 часа.

При получении предмет привязывается к персонажу! Невозможно выбросить, уничтожить, передать или потерять.

Недрогнувшей рукой я сгреб кольцо и отправил его в сумку вслед за письмом. Вот это вещь! Характеристики, конечно, для меня совсем не подходящие, зато на нем имеется умение, да какое! При правильном применении оно открывает большие перспективы. Надо лишь поскорее дорасти до требуемого уровня.

— Спасибо, это очень ценный подарок!

— Не подарок, — охладил мой пыл Витан. — Кольцо станет твоим вознаграждением, когда ты закончишь с этим делом. Пока же ты можешь им пользоваться, как тебе угодно, но вот передать его кому-нибудь у тебя не получится. Когда закончишь, получишь еще кое-что.

— Сделаю, что смогу, — искренне пообещал я.

— Все, иди, отдыхай. И удачи тебе.

Я попрощался с Витаном и покинул его дом, на ходу раздумывая над изменениями в своих ближайших планах. Теперь у меня появился реальный стимул разобраться с этим заданием. Когда исчезнет привязка кольца к персонажу, его можно будет продать за очень неплохие деньги. Для игрока любого магического класса, особенно связанного с некромантией, оно стало бы отличным приобретением. Но перед этим оно успеет принести много пользы мне, и я уже даже знаю, как именно...

В первой половине следующего дня я без приключений вернулся в Лагесту. Заночевать мне снова пришлось в Примостье, воспользовавшись гостеприимством Марека. Оказавшись в городе, я сразу же направился к Волдэну и отыскал его в гильдейских мастерских, где он обсуждал что-то с одним из мастеров. Заметив меня, он отвлекся от разговора и вопросительно посмотрел на меня.

— Задание выполнено. Опасный зверь убит, — коротко отрапортовал я.

— Да-а-а? — удивленно протянул Волдэн. — Интересно. Ну пойдем, расскажешь поподробнее.

Мы проследовали в его кабинет, где я поведал ему историю своих приключений, касающихся этого задания, и в конце продемонстрировал трофеи: несколько чешуек, яйцо и металлическую пластинку. Пришлось подробно описывать бой с монстром, после чего рейнджер сказал:

— В бою тебе, в общем-то, повезло. Но главное — ты справился. Ты правильно воспользовался обстановкой и оценил поведение того зверя, а это очень важно для хорошего рейнджера. Продолжай в том же духе, и ты быстро добьешься признания среди нас.

Задание "Ночи Примостья" завершено!

Вы получаете новый уровень!

Вы получаете новый уровень!

Ваша репутация с Гильдией Рейнджеров увеличилась на 300. Текущий уровень репутации: Знакомый 400/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 300. Текущий уровень репутации: Незнакомец 1200/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.

— Вся добыча с монстра твоя по праву. Но пластинку эту отнеси в Гильдию Магов, пусть посмотрят, это по их части. Потом вернешься и расскажешь мне, что удалось узнать, — продолжил Волдэн.

Вы получили задание "Загадочный предмет". Отнесите найденную пластинку в ближайшее отделение Гильдии Магов. Класс задания: необычное.

Надо же, угораздило во второй раз получить это задание! Надо будет заглянуть к Тарвусу, получить очередную порцию опыта.

— Кстати, о добыче! Как вы и договаривались с Марekom, за избавление от монстра он заплатил десять золотых. Это доля Гильдии, — я отсчитал пять золотых монет — половину от переданных Марekom денег — и отдал их Волдэну.

— Все верно, — кивнул Волдэн, забирая деньги. — И вот еще что, — добавил он, когда я уже решил, что разговор окончен. — Ты знал, где и когда появится это существо, поэтому ты мог действовать гораздо эффективнее, если бы умел устанавливать ловушки. Я обучу тебя этому.

— Отлично, это мне бы это пригодилось!

— Хорошо. Подожди минуту.

Рейнджер принялся что-то искать в нижнем отделении шкафа, стоявшего в его кабинете. Сначала из него была извлечена старая ваза, затем на свет появилось пыльное чучело бобра, а после этого Волдэн вытащил небольшой деревянный ящик и поставил его на стол. Внутри ящика оказалось несколько капканов разного размера и конструкции.

Волдэн взял один из них и стал объяснять:

— Главная часть любой ловушки — это ее механизм. Если разберешься в принципах их работы, то со временем сможешь устанавливать ловушки любой сложности. А еще сможешь находить и обезвреживать чужие ловушки.

Рейнджер показал, как работают механизмы капканов, после чего дал мне попробовать зарядить один из них.

Вы получаете новый навык: Установка и обнаружение ловушек!

Ваш навык Установка и обнаружение ловушек увеличивается до 10!

— Ну как, все понял? — спросил он у меня.

— Вроде бы ничего сложного.

— Хорошо. Но тебе нужно много тренироваться. Голова у тебя работает, а вот навыки нужно улучшать. Поэтому всю следующую неделю ты проведешь на полигоне. Там из тебя сделают настоящего бойца, даже если ты сам этого не хочешь!

Получено новое задание "Тяжело в учении"! Начиная со следующего дня, Вы должны ежедневно в течение 7 дней посещать полигон Гильдии Рейнджеров и проводить там как минимум 2 часа, занимаясь совершенствованием навыков.

От Волдэна я выходил довольный, как объевшийся сметаны кот. У меня был хороший повод для радости. Полученный квест прекрасно вписывался в мои планы. Все сказанное Волдэном, было правдой: мои навыки и умения оставляют желать лучшего, и последние столкновения с мобами это прекрасно показали. Прокачка персонажа — это не только повышение уровня и улучшение экипировки. Это еще и скилы и навыки, а у меня, из-за специфической прокачки, они далеки от совершенства. Поэтому я собирался в скором времени просить Р'равиру предоставить мне доступ к полигону рейнджеров. Это обошлось бы мне в немалую сумму. Теперь же меня на целую неделю отправляли туда совершенно бесплатно!

Порадовать куратора своими успехами я не смог: Р'равиры в здании не оказалось. Вместо этого я направился в Гильдию Магов.

Тарвус хоть и был занят, но моему визиту обрадовался.

— Я по делу, — сразу после приветствия сказал я и продемонстрировал металлическую пластинку, добытую с речного монстра.

— У тебя талант находить всякую гадость! — рассмеялся маг. — Где ты нашел ее?

— Недалеко отсюда, возле Примостья. Снова наткнулся на измененное магией существо.

Я коротко пересказал ему историю того, как ко мне в руки попала эта пластина.

— Да уж. Я уже говорил тебе, что эти пластинки сейчас уже редко находят. Но ты делаешь это уже во второй раз. Ты уже был у Димира?

— Нет, — ответил я, вспомнив о давно имеющемся у меня квесте.

— Обязательно поговори с ним. Отдай ему все свои трофеи с этого приключения, пусть разбирается. Кстати, он говорил мне, что ищет кого-нибудь, кто занялся бы для него каким-то важным делом, но пока что ни один кандидат ему не подошел. У тебя есть отличные шансы.

— Хорошо. Как мне его найти?

— Здесь он редко бывает, а работать предпочитает дома. Живет он в квартале ремесленников. Да, и вот еще что. Димир лишь формально состоит в Гильдии, и у него имеются некоторые разногласия с ней по поводу его исследований. Поэтому тебе лучше не обсуждать это дело с другими моими коллегами. Не стоит их раздражать лишней раз. Ты

меня понимаешь?

— Да, конечно. Но ты точно уверен, что он не занимается ничем противозаконным?

— Я знаю его не первый год, поэтому верю ему, как самому себе, — сходу отмахнулся от моих подозрений Тарвус. — Просто он всегда увлекался исследованиями темной магии. Прибавь к этому не самый приятный характер, и ты сам поймешь, почему большинство магов его не любит.

В верности слов о характере Димира мне вскоре предстояло убедиться самому.

Маг жил в двухэтажном доме из серого камня в центральной части квартала ремесленников. Дверь открыл слуга, который долго выпытывал, какое у меня дело к его хозяину. После этого мне сообщили, что маг "работает и очень занят" и предложили немного подождать. Я уже было собирался сказать, что зайду позже, но тут наверху что-то громко бухнуло, будто что-то взорвалось. Переглянувшись со слугой, мы помчались вверх по лестнице: он первым, и я следом за ним. Преодолев несколько лестничных пролетов, мы оказались под крышей дома.

Чердачного пространства над вторым этажом дома было достаточно, чтобы стоять в полный рост. Димир, похоже, решил оборудовать на чердаке что-то вроде комнаты для экспериментов. Именно такое впечатление создалось у меня, когда я быстро огляделся.

Стены помещения были обшиты медными листами, полностью покрытыми какими-то письменами. В комнате не было ничего, кроме стоявшей в ее центре большой металлической конструкции, напоминающей каркас глобуса. В ней с сумасшедшей скоростью вращался небольшой огненный смерч. Он то сжимался, то расширялся, пытаясь вырваться за пределы конструкции.

Димир стоял к нам спиной, широко разведя руки. С его ладоней срывались два луча света и концентрировались на конструкции.

— Я же сказал, нечего меня беспокоить, у меня все под контролем! — не оборачиваясь, зло крикнул волшебник.

В этот момент смерч будто взорвался. Громыкнуло гораздо сильнее, чем в первый раз. Основную часть взрыва поглотила непонятная конструкция, но по помещению все равно прокатилась ощутимая волна жара.

— Да чтоб тебя! Кайрен, отключай! — крикнул Димир.

Его слуга метнулся к магическому устройству и быстро нажал на несколько рычагов. Вращение огненного смерча тут же замедлилось, а вскоре он и вовсе исчез. Погасли и лучи, бившие из рук мага.

— Снова не вышло? — сочувственно просил слуга.

Димир молча махнул рукой и повернулся в мою сторону. Несколько мгновений мы рассматривали друг друга. На вид магу было лет тридцать пять. Коротко стриженные черные волосы и едва заметная смуглость кожи выдавали в нем выходца из южных стран. Маг был одет в простую одежду из грубого материала, которая, судя по всему, должна была оберегать его от жара. Поверх одежды был надет огнеупорный кузнечный фартук.

— А это кто? — задал он вполне резонный вопрос.

Хотя вопрос был обращен к слуге, но ответить решил я сам:

— Меня зовут Лисандр. Тарвус сказал, что вам может быть интересна эта вещь и посоветовал мне принести ее лично, — с этими словами я продемонстрировал добытую возле Примостья металлическую пластинку.

— Х-м-м... Да, знакомая вещичка, — сказал он, взяв ее в руки. — И имя твоё я

припоминаю. Кажется, не так давно Тарвус уже передавал мне одну такую, тоже добытую тобой.

— Именно так.

— Где и когда ты нашел эту?

— Пару дней назад. Она осталась после смерти речного монстра, обитавшего около Примостья.

— Надо же! — удивился маг. — Я думал, так близко от людей их уже не встретишь. Ты правильно сделал, что принес ее мне. — Добавил он, убирая пластину в карман.

Задание "Загадочный предмет" завершено!

Вы получаете опыт!

Ваша репутация с Гильдией Магов увеличилась на 100. Текущий уровень репутации: Незнакомец 1200/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.

Опыта, полученного за выполнение этого квеста, хватило лишь на то, чтобы на три четверти закрыть полоску текущего уровня. А ведь когда-то за точно такое же задание я получил сразу три уровня! Но время идет, я расту, растет и количество опыта, необходимого для того, чтобы подняться на следующую ступень...

— Как насчет небольшого вознаграждения за труды? — поинтересовался я у мага.

— По эрийским законам, владение подобными вещами запрещено. Они сразу же должны безвозмездно передаваться властям. Бессмертных это тоже касается.

— Но не касается Гильдии Магов?

— У нас с королевством договор. Здесь уже давно никто не занимается исследованиями этих предметов, — Димир на мгновение запнулся и добавил чуть менее уверенно: — По правде говоря, кроме меня, ими вообще никто не занимается, но не суть. Награды за них не полагаются.

— А есть ли награда за возможность исследовать живое существо, подвергнувшееся влиянию темной магии? — спросил я, зная ответ наперед.

Я достал из сумки яйцо убитого мною монстра и продемонстрировал его магу.

— Ну-ка, ну-ка, — произнес он, шагнул ко мне и стал торопливо водить руками вокруг лежащего на моей ладони предмета.

По блеснувшему в глазах волшебника огоньку, я понял, что маг явно почувствовал что-то интересное.

— У меня есть еще пять таких, — добавил я. — Но я пока не решил, что с ними делать.

— Готов выкупить их все. Пять золотых за каждое!

— Всего лишь? Мне кажется, я смогу найти более щедрого покупателя! — я убрал яйцо

в сумку.

Димир неожиданно рассмеялся:

— Другого покупателя? Кажется, ты плохо меня слушал. Я же сказал: кроме меня никто больше не занимается исследованием той магии, которой баловался император Тимириан и его Орден. Других покупателей просто нет!

— Я так не думаю. Многие захотят вырастить для себя подобную зверушку.

— Думаешь, ты первый, кому приходит в голову мысль приручить подобного монстра или его потомство? — усмехнулся маг. — Это никому еще не удавалось. Увы, такие существа настолько изуродованы магией, что не подчиняются никому и способны только разрушать. Твою находку можно использовать лишь для экспериментов.

— Экспериментов? — переспросил я у волшебника. — Вроде того, что я сейчас видел, и из-за которого чуть не снесло крышу вашего дома?

— Ты о чем? Не было тут ничего, — с недоумением сказал маг.

— Ну да, конечно, — ответил я с некоторым сомнением.

— Восемь золотых за каждое яйцо, — вдруг предложил он. — На большее не рассчитывай. Если бы не твое знакомство с Тарвусом, я бы с тобой и разговаривать не стал.

— Согласен!

— Вот и славно, — Димир одобрительно кивнул.

— У меня еще тут кое-что есть, — сказал я, отыскав в инвентаре кусок чешуи все того же моба. — Что скажете?

НПС поводит над ним руками, но потом с сожалением покачал головой:

— Бесполезная вещь. Может, какой-нибудь торговец и купит, но мне это без надобности, — затем, обернувшись к слуге, он с удивлением посмотрел на него и сказал: — Кайрен, ты еще здесь?! Неси деньги!

— Уже бегу! — ответил слуга и скрылся на лестнице.

Хозяин сделал приглашающий жест и тоже стал спускаться вниз.

— Кстати, Тарвус еще обмолвился, что вы ищете кого-то для некоего особенного дела, — сказал я, направившись за ним.

— Так вот зачем он тебя прислал. Думает, что ты мне подойдешь? Может, он и прав. Но это еще нужно проверить. Знаешь что? Тебе удалось найти два магических предмета времен империи. Найди для меня еще один такой предмет, и я поверю в то, что это не было случайностью, и что ты действительно можешь справиться с чем угодно. Тогда я посвящу тебя в суть одного важного для меня дела.

Задание "Наследие императора Тимириана" обновлено! Принесите Димиру одну из магических пластинок, созданных орденом Тимириана. Класс задания: редкое.

— Звучит интригующе, — сказал я, почувствовав, как во мне загорается азарт игрока, тот самый что испытываешь, когда удается найти что-то интересное, загадочное, и уникальное.

В этот момент подбежал расторопный слуга, протянув Димиру тяжелый с виду кошель. Пока маг отсчитывал деньги, я уже прикидывал варианты, как выполнить это задание. И

самым простым и быстрым вариантом был аукцион.

Я передал магу все шесть яиц и стал богаче на сорок восемь золотых. На такую сумму я даже и не надеялся, понимая, что игровая механика вряд ли позволит вырастить столь сильного моба и сделать своим питом. Это делало мои трофеи практически бесполезными. И Димир лишь подтвердил мои подозрения по этому поводу. С этой находки мне удалось выжать даже больше, чем можно было рассчитывать. Так что с ним мы разошлись, вполне довольные друг другом.

Чешую, оставшуюся после убийства речного монстра, пришлось сдать вендору за несколько серебряных монет. В итоге, у меня в кошельке оказалось шестьдесят четыре золотых, не считая мелочи.

Я решил не затягивать с поручением Димира, и тут же отправился на аукцион. Но здесь меня ждало разочарование. Мне удалось найти лишь один подходящий лот. Один, на весь огромный мир Альтреи! А когда я увидел выставленную продавцом цену, то схватился за голову: игрок запросил за этот кусок металла пятьдесят золотых! То ли он совершенно не знал, что с ним делать, и выставил его по такой цене "на удачу", то ли наоборот, считал, что ему досталось нечто действительно ценное. Так или иначе, нужный мне предмет действительно оказались редкостью. Причем даже не слишком полезной, учитывая, что этот лот пылился на аукционе уже целый месяц.

Инфосеть немного прояснила ситуацию. Оказалось, что мне действительно дважды повезло найти квестовые предметы. Здесь же выяснился один очень важный факт. Уникальные мини-боссы, после убийства которых в луте обнаруживались подобные пластинки, появлялись лишь тогда, когда поблизости от "счастливчика" не было других игроков. Это было неременным условием встречи с ними. Причем НПС на возможность их появления никак не влияли. Понятное дело, в таких случаях игроку приходилось рассчитывать лишь на себя. Сильные союзники-НПС, способные оказать помощь, очень редко оказывались рядом. В девяти случаях из десяти встречи с уникальными мобами заканчивались смертью или бегством игрока с поля боя. Победить можно было лишь за счет большой разницы в уровнях, счастливого стечения обстоятельств или уникальных боевых качеств игрока.

В первый раз мне попался моб примерно моего уровня, но тогда на мне был админский бафф, а мой инвентарь был под завязку забит свитками с атакующей магией и восстанавливающими зельями. А во второй раз меня спасло лишь то, что я занял позицию на дереве.

С самим квестом дела обстояли еще интереснее. Тот факт, что он был не одномоментным событием, а уже долгое время ожидал того, кто пройдет всю линейку до конца, сам по себе еще ничего не означал. А вот то, что в этой истории упоминался император, живший несколько сотен лет назад, было уже интереснее. Но и это тоже не давало гарантии того, что награда обязательно будет соответствовать сложности задания. Бывает, что затравка у квестовой линейки эпичнее некуда, а заканчивается все совсем не так, как ожидалось. Такое в Альтрее случается довольно часто. Скорее всего, именно по этой причине никто из других игроков до сих пор не взялся за поручение Димира всерьез. Подобных заданий в игре довольно много, и на него просто никто не обратил особого внимания. Наверное, многие даже пытались выполнить все его этапы, но из-за редкости квест айтемов никто не смог этого сделать. Даже аукцион тут мало чем может помочь. Мне

еще повезло, что этот любитель сомнительных исследований в хороших отношениях с Тарвусом, иначе он мог бы потребовать с меня не три, а пять или более магических предметов, как это было у других игроков. Тогда на квесте точно можно было бы ставить крест.

Но что все-таки делать мне? Рискнуть почти всеми своими деньгами ради призрачного шанса получить хорошую награду, или пока что отложить поручение Димира на потом? Вот только вряд ли мне представится еще одна возможность довести это дело до конца. Лот в любую минуту может быть выкуплен или убран с аукциона, и тогда мне придется бегать по всей Эрии в поисках еще одного уникального моба. Нужно решать прямо сейчас: или я остаюсь почти без средств, или раз и навсегда вычеркиваю этот квест из списка своих дел.

Утешая себя тем, что эти деньги дались мне относительно легко, я нажал на кнопку "выкупить" на интерфейсе аукциона. Полсотни золотых буквально испарились из моего кошелька, зато приобретенная вещь мгновенно оказалась прямо в сумке. Решение принято, оставалось лишь надеяться, что я о нем не пожалею.

Я действительно стал чуть меньше жалеть о потраченных деньгах, когда увидел выражение лица Димира, разглядывающего предмет, что я держал в руках. Когда я заявился к нему, он снова возился с той непонятной конструкцией у себя на чердаке. На его вопрос, зачем я снова приперся, я молча продемонстрировал ему потемневшую от времени металлическую пластинку, на которую он уставился неверящим взглядом.

— Как? — это было единственное членораздельное слово, которое он смог наконец произнести после нескольких неудачных попыток.

В ответ я молча пожал плечами: мол, какая разница?

— Нет, я не понимаю! — сказал он, постепенно приходя в себя. — Всего час назад у тебя ее не было. Значит, тебе ее кто-то дал!

— Это не имеет значения. Я выполнил задание, а то, как именно я это сделал — это уже совсем другое дело.

— Что ж, пожалуй, ты прав, — после секундного размышления ответил маг и протянул руку. — Давай сюда!

Задание "Наследие императора Тимириана" завершено!

Вы получаете новый уровень!

Вы получаете новый уровень!

Вы получаете новый уровень!

Ваша репутация с Гильдией Магов увеличилась на 500. Текущий уровень репутации: Незнакомец 1700/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.

— Может, теперь обсудим то самое дело, ради которого Тарвус прислал меня сюда? — сказал я, про себя радуясь аж трем новым уровням, перепавшим мне за выполнение этого задания. Определенно, это стоило таких затрат!

— Хорошо. Ты удачлив, и смекалка у тебя есть. Ты мне подойдешь, — словно размышляя в слух, проговорил он. — Скажи мне, что ты знаешь об истории появления всех этих странных существ, с которыми тебе довелось встречаться?

— Самое основное Тарвус мне рассказал. Они появились из-за императора Тимириана, когда Эрия была частью его государства.

— Понятно, понятно, — покивал волшебник. — А знаешь ли ты, что ни в одной другой стране, кроме Эрии, давно уже не находят предметов вроде этой пластинки?

— Нет, этого я не знал. И какова причина?

— Дело в том, что все предметы, созданные магами, служившими сумасшедшему императору, давно найдены и уничтожены, или же навсегда потеряны. А те, что находил ты, на самом деле созданы немного позже. То, о чем я тебе расскажу, не должно стать известно ни одному смертному или бессмертному. Ты меня понимаешь?

— Считайте, что у вас есть мое слово. Продолжайте.

— Хорошо. Многие из этих фактов достаточно известны, просто об этом не принято говорить. Как, например, о том, что король Баугрим, основатель династии правителей Эрии и предок нынешнего короля Люциуса, тоже был вассалом Тимириана. Наша страна тогда была герцогством в составе империи. Как и все, кто служил императору, герцог не стеснялся пользоваться самыми разными видами магии, в том числе и темной. Когда началось восстание, он примкнул к бунтовщикам. В этой войне ему в руки попали знания Ордена, и вот об этом уже очень мало кто знает. После свержения Тимириана начался раздел страны, и в междоусобной войне в ход снова пошло все, что было под рукой у вчерашних союзников. Тогда-то герцог Эрийский и занялся изучением того, что погубило великое государство.

— Он что, не понимал, что творит? Если за это самого императора в блин раскатали, то что бы сделали с ним, если бы об этом узнали?!

— Отчасти ты прав. Но в то время, когда все воевали против всех, стало не до выбора средств. Тогда уже никому не было дела до того, кто чем занимается в своей вотчине. Тем более, что Баугрим не собирался подвергать магическим изменениям свою страну и подданных, как это пытался сделать Тимириан. Он лишь пытался создать армию существ из обычных животных. Современные химерологи занимаются тем же, правда, другими средствами. Но мы отвлеклись от темы разговора. Так вот, ему удалось несколько продвинуться в исследованиях, но все существа, созданные им, не поддавались контролю и были почти бесполезны.

Когда война закончилась, и герцог стал первым королем Эрии, он не прекратил своих магических исследований, а лишь стал держать их в строжайшей тайне. В одном из отдаленных уголков страны была построена небольшая крепость, в которой расположились

служившие Баугриму поклонники темных искусств. Они несколько лет совершенствовали способы создания различных тварей. Я выяснил, что они добились каких-то серьезных успехов и хотели продемонстрировать их Баугриму. Последовавшие сразу после этого события мне пришлось долго восстанавливать из обрывочных сведений, дошедших до нас. В самый ответственный момент у них что-то не заладилось, и произошел мощнейший взрыв, который убил всех чародеев, самого Баугрима, и полностью уничтожил крепость.

— Знакомая история! — вырвалось у меня против воли. — Годы подготовки, а потом обязательно происходит что-то непредвиденное! Прошу прощения, продолжайте!

Димир недовольно посмотрел на меня, затем продолжил:

— Эта катастрофа произошла примерно через полвека после развала империи. Именно столько понадобилось магам Баугрима, чтобы добиться прогресса в исследованиях. К тому времени почти все опасные предметы, созданные императором, были найдены и обезврежены. На момент взрыва в крепости было накоплено огромное количество хорошо знакомых тебе металлических пластин, с заключенной в них опасной магией. Их собирались усовершенствовать в момент ритуала, ради которого прибыл король-маг. Как ни странно, они не были уничтожены вместе с замком. Их просто разбросало по всей стране. За прошедшие годы множество людей в Эрии было убито чудовищами, появившимися в результате воздействия этой опасной магии. И виноват в этом не Тимириан, а первый король Эрии. Теперь ты понимаешь, почему это важно держать в секрете?

— Я дал слово и сдержу его, — пообещал я Димиру. — История, конечно, интересная. Но вы так и не сказали, зачем вам понадобился я.

— К этому и веду. Вот, возьми, почитай. Такие объявления можно найти во всех крупных городах Эрии. Это я нашел на главной площади Лагесты.

С этими словами маг вытащил из пространственного кармана помятый лист бумаги. Выглядело это, будто Димир выхватил его прямо из воздуха. К зависти всех игроков Альтреи, эта способность была доступна только некоторым НПС. Бессмертным же оставалось довольствоваться обычными сумками.

Я развернул лист и стал читать:

"Покупаю магические реликвии времен Тимириана. В любых количествах, ДОРОГО Малкин, лавка редкостей, нижний торговый квартал Лагесты."

— Вы же говорили, что владение такими предметами вне закона?

— Верно. Вот только этому закону уже три века, и о нем почти никто не помнит. Большинство жителей страны даже не знает, кто такой Тимириан!

— Что-то мне подсказывает, что просто поговорить с этим торговцем редкостями и все объяснить — это не вариант. Иначе вам не понадобился бы я.

— Ты мыслишь в правильном направлении. Этот торговец всего лишь посредник, выполняющий заказ, и мы хотим знать, для кого он собирает запрещенные предметы.

— Мы? — не знаю, было ли это произнесено специально, или маг оговорился, но я тут же ухватился за это слово.

— Да, — подтвердил Димир. — Я вхожу в... скажем так, в группу добропорядочных подданных короны, которым не безразлично то, что происходит в стране. Со временем я смогу сказать тебе больше, пока что достаточно и этого.

— И все-таки, я не понимаю. Вы говорили, что уже давно никто не занимается

изучением этих реликвий, потому что они давно исследованы вдоль и поперек и признаны бесполезными. Если так, то о чем беспокоиться? Получит кто-нибудь несколько штук, и что с того?

Димир устало вздохнул. Похоже, мои вопросы его уже утомили.

— Ты же сам видел, на что способна эта магия, — сказал он. — В неправильных руках она может натворить бед. Но главное даже не это. Некоторое время назад из особой королевской библиотеки были похищены записи самого Баугрима, в которых содержались описания его экспериментов. А она, смею тебя заверить, охраняется не хуже сокровищницы! И почти сразу после этого появились объявления о покупке реликвий. Мы считаем, что эти события связаны. Кто-то, обладающий серьезными возможностями, хочет сделать то, что не получилось у Баугрима.

— Все это, конечно, очень интересно, — сказал я, ничуть не покривив душой. — И я ценю оказанное мне доверие. Но почему этим занимаетесь вы, а не тайные службы, или как это у вас называется?

— Они занимаются. Не стоит забивать себе голову нашими внутренними интригами, просто знай, что сейчас у нас есть возможность их опередить.

— Что требуется от меня?

— Ты должен пойти к этому человеку и сказать, что можешь добыть для него полсотни нужных ему реликвий. Скажешь, что нашел их в каком-нибудь старом, всеми забытом замке Ордена. Он тебе, конечно, не поверит, и тогда ты предложишь ему купить у тебя три таких вещицы, которые ты прихватил с собой. Учитывая их редкость, он решит, что две ты еще мог бы найти случайно, но сразу три... Это станет подтверждением твоих слов. Лучше бы, конечно, принести еще больше, но хватит и этого.

"Так вот для чего он требовал у игроков столько этих квестовых предметов!" — подумалось мне. Вслух же я сказал:

— Хорошо, допустим, я смог его убедить. Что дальше?

— А дальше ты должен...

Инструктаж затянулся надолго. Я вышел из дома Димира в предвкушении действительно интересного приключения и новой записью в журнале заданий:

"Незаконная торговля. Договоритесь с владельцем лавки редкостей Малкином о продаже партии запрещенных магических предметов. Класс задания: редкое."

Моя интуиция буквально вопила о том, что мне попало что-то исключительное. Сама история, рассказанная магом, и обещанная за выполнение этого задания награда, развеяли мой первоначальный скептицизм. Теперь я мог решить текущие финансовые проблемы одним махом. Для этого достаточно было лишь выполнить это задание. Ноги сами понесли меня в нижний торговый квартал.

Несколько улиц нижнего торгового квартала носило такое название по двум причинам. Во-первых, город стоял на небольшой возвышенности, и его центральная часть располагалась как раз на ней. К городскому замку, занимавшему самую высокую ее точку, прилегали кварталы дворян. Еще чуть ниже жили состоятельные горожане. Далее шли кварталы ремесленников, обычных горожан и многочисленные лавки торговцев.

Второй причиной названия послужило то, что этот район плавно переходил в Нижний город, упирившийся в городские стены и представляющий собой в основном трущобы. Эти

кварталы стали своеобразной границей, отделяющей благополучную часть города от бедности и криминала. Улицы эти имели сомнительную репутацию. Здесь жили небогатые или связанные с преступным миром торговцы. Здесь же располагалась и лавка Малкина, который, по словам Димира, имел определенное влияние среди местного криминалитета.

"Да уж!" — сказал я сам себе, ступив за порог дома с вывеской "Лавка редкостей". Первым моим впечатлением было, что я попал на свалку. Почти все помещение чуть ли не до самого потолка было завалено разнообразным хламом: старым оружием, ржавым и сломанным; различными частями брони в таком же состоянии; а так же разными предметами быта. Поверх одной из куч я даже заметил колесо от телеги. Сбоку от входа стоял полный рыцарский доспех. Простой, без украшений, но с виду — весьма прочный и в хорошем состоянии.

— Чем могу помочь? — произнес кто-то угодливым тоном.

Я повернулся к стойке, за которой обычно находятся торговцы, и только сейчас заметил, что она не пуста. Пройдя по узкой дорожке между гор хлама, я приблизился к ней.

— Я пришел из-за этого объявления, — сказал я и протянул листок бумаги человеку за стойкой.

Торговцем оказался человек очень маленького роста. Я сначала принял его за дварфа, но среди этого народа просто не бывает личностей с таким субтильным телосложением. На вид ему было лет пятьдесят. На две головы ниже меня, болезненно худой и с заискивающим взглядом, этот НПС сразу произвел на меня неприятное впечатление. Он поправил на носу огромные очки с круглыми линзами и мельком взглянул на текст.

— Ах, по ЭТОМУ объявлению, — произнес он, посмотрев на меня уже совсем по-иному.

— Да. И у меня есть, что предложить. Если в цене сойдемся.

— Не торопись. Я буду иметь дело только с Бессмертными. У меня есть на это причины.

Димир предупреждал меня об этой странной причуде Малкина. Почему-то он готов был покупать реликвии только у игроков. Именно поэтому магу понадобилась моя помощь. Я молча продемонстрировал ему знак с Дланью Творца, который постоянно носил каждый игрок.

— Рэйнджер, значит? Это хорошо, — торговец приметил мой бронзовый медальон Гильдии Рейнджеров. — Что ты хочешь мне предложить?

Я извлек из сумки отданные мне Димиром три потемневшие металлические пластины и разложил их на прилавке.

— Ого! Первый раз вижу сразу столько! — глаза торговца алчно заблестели. Наверно, он уже подсчитывал, сколько денег получит со своего заказчика.

— И я знаю, где есть еще. Но сначала нужно обсудить цену.

— Еще?! И сколько у тебя их?

— Пятьдесят штук.

— Сколько?! Этого не может быть! Откуда?!

Я молча пожал плечами: мол, какая разница?

Малкину понадобилось несколько секунд, чтобы прийти в себя, после чего он сказал:

— Плачу по десять золотых за каждую.

Я снова промолчал, и лишь снисходительно улыбнулся.

— Пятьсот монет — это очень хорошие деньги, — продолжил торговец, но уже как-то

неуверенно. — Прямо сейчас у меня нет этой суммы, но я могу ее собрать уже к завтрашнему утру.

— Не пойдет. Я знаю, что представляют собой эти реликвии, поэтому не нужно пытаться меня обмануть. Они стоят гораздо дороже.

— Вот как? Это меняет дело. А откуда ты узнал... хотя, погоди! — Малкин засунул руку куда-то под прилавок и попытался там что-то отыскать. Я напрягся и приготовился мгновенно выхватить оружие, но он вытащил какой-то прозрачный грубо обработанный кристалл и положил перед собой.

— Теперь я задам тебе несколько вопросов, и я хочу, чтобы ты ответил правду. Соврешь — я это увижу. Если ответишь честно, и мне понравятся твои ответы, то мы договоримся.

— А если не понравятся? — спросил я, оценивающе рассматривая собеседника. Семьдесят восьмой уровень против моего пятьдесят восьмого. Зато я готов к бою, а у него ни брони, ни оружия, да и сила с телосложением у него явно подкачали. В драке мои шансы на победу точно будут выше.

— А если не понравятся... — вкрадчиво повторил Малкин, одарив меня многообещающим взглядом.

В этот момент сзади послышались металлический лязг и чьи-то тяжелые шаги. Я обернулся и увидел, как ко мне приближается тот самый стоявший у двери пустой доспех, из узкой смотровой щели которого вырывается сиреневый свет. В руках он держал меч.

Оживший доспех.

Уровень: 106.

Жизненная энергия: 14.700\14.700.

Мой прилично подросший навык Опознание сработал по-особенному удачно, и выдал мне еще и дополнительную информацию:

Раса: магический конструкт.

Типы урона: Дробящий, колющий, режущий.

Сопротивление урону: все виды физического урона — 50 %, огонь, холод — 90 %.

Иммунитет: яды, болезни, магия смерти, магия жизни.

Уязвимость к урону: электричество, кислота — 50 %.

Особые способности: нет.

Оживший доспех приблизился и замер рядом со мной. Откуда у не самого богатого торговца такая дорогая игрушка? Даже учитывая его связь с криминальным миром, на такого охранника у него попросту не должно быть денег! Это, конечно, не боевой голем, но тоже очень недешевая вещь. К тому же, он явно управляется с помощью мысленных приказов, а это увеличивает его стоимость раза в полтора. Подарок покровителя Малкина? Похоже на то.

Баланс сил в предстоящей драке сместился явно не в мою пользу, однако, я спокойно повернулся спиной к конструкту и нейтральным тоном поинтересовался у торговца:

— Угрожаешь Бессмертному?

— Смерть — неприятная штука даже для вас. Не зря же вы каждый раз так пытаетесь ее избежать? А еще вы всегда носите с собой ценные предметы, которые мне пригодятся, — НПС ухмыльнулся, но магический страж не предпринял попыток напасть на меня.

— Я могу и вернуться. Через день или через месяц, но рано или поздно это обязательно случится. И тогда ты пожалеешь. Но самое главное, я могу сделать так, что с сегодняшнего дня ни один Бессмертный больше никогда не станет иметь с тобой дел.

Этот аргумент стал решающим. После нескольких секунд напряженной тишины, я услышал удаляющиеся шаги конструкта.

— Мы неправильно начали этот разговор, — Малкин снова стал любезен, как в самом начале встречи. — Предлагаю попробовать еще раз. Мое имя — Малкин, и я владелец этой лавки.

— Лисандр, — коротко представился я.

— Итак, Лисандр. Ты знаешь, что ты хочешь продать мне запрещенные вещи, но я не знаю, кто ты такой, и не могу тебе доверять. Поэтому сейчас я задам тебе несколько вопросов. Если ты откажешься отвечать, то сделки не будет, и мы просто разойдемся и забудем, что мы вообще встречались.

— Хорошо, я согласен.

— Вот и отлично, — сказал он, коснувшись кристалла. Внутри него загорелся белый огонек. — Если ты совершишь, его цвет сменится на красный, — предупредил торговец.

Димир рассказал мне о наличии у Малкина этого предмета, поэтому я смог подготовиться к вопросам, которые тот мог мне задать.

— Как ты узнал о том, что я покупаю эти реликвии?

— Из объявления, которое висело в центре Лагесты, — ответил я, и не соврал. Я действительно узнал об этом из объявления, которое Димир обнаружил около главной площади города. Какая разница, что его мне передал сам маг? Огонек в кристалле по-прежнему горел белым, подтверждая, что я говорю правду.

— Хорошо, — торговец немного расслабился — Откуда ты узнал о Тимириане и этих реликвиях?

— Я провел много времени в библиотеке Гильдии Рейнджеров, — я стал лихорадочно подбирать правильные слова, стараясь говорить непринужденно. — Там есть несколько книг и об истории Эрии.

Я ведь действительно совсем недавно провел все утро в библиотеке рейнджеров. Много это или мало? Меня ждало приключение в Примостье, а я несколько часов просидел среди пыльных фолиантов. Конечно же, это много! И кристалл лишь подтвердил то, что я сам верил в свои слова. И в этой библиотеке действительно есть историческая литература. Ну и что, что я на самом деле не ответил на вопрос торговца? Главное, чтобы он сам посчитал мои слова ответом!

НПС удовлетворенно кивнул, не отводя глаз от магического предмета.

— На кого ты работаешь?

— На себя. Мне нужны деньги, и я пытаюсь их заработать. Сейчас я хочу сделать карьеру в Гильдии Рейнджеров, поэтому приходится выполнять в основном их поручения. Долго мне еще отвечать на эти дурацкие вопросы?

— Как давно ты связан с Горностоями — проигнорировав мою последнюю реплику, спросил владелец лавки.

— Какие Горностаи, о чем ты вообще?!

— Так называют тайную стражу Эрии.

— Я впервые об этом слышу.

— Надо же, действительно, — пробормотал Малкин, глядя на кристалл. — Как давно ты в Эрии?

— Несколько недель.

— Тогда понятно. Сколько реликвий у тебя есть?

— С собой только три, но я знаю, где есть еще много таких.

А я ведь и правда знаю! Они разбросаны по всей Эрии, заключенные в тела уникальных мобов! Неправильно ты задаешь вопросы, Малкин.

Цвет магического детектора лжи не изменился.

— Ладно, последний вопрос. Придя сюда и предлагая мне купить эти предметы, ты хочешь нарушить закон ради денег. Ты действительно готов это сделать?

— Готов, как делал это уже не раз.

— Тогда мы сработаемся, — с довольной улыбкой сказал торговец, убирая кристалл.

— Теперь-то мы можем обсудить цену?

— Слушаю твоё предложение.

— Я хочу по сто золотых за каждую реликвию. Пять тысяч за всю партию.

— Сколько?! — опешил торговец. — Да ты рехнулся! Вся моя лавка столько не стоит! Даже вместе с ним, — он указал в сторону рыцарского доспеха, снова мирно стоящего у входа.

— Я знаю, на что способны эти штуки. Пять тысяч — это еще дешево, поэтому я не

собираюсь торговаться.

— Может, и стоят, — успокоившись, сказал НПС. — Только вот кто их тебе даст?

— Со временем я найду другого покупателя. Торопиться мне некуда...

Вышло все, как предполагал Димир. Малкин долго пытался торговаться, но я не отступал. В конце концов, ему оставалось только согласиться с моей ценой: уж очень его заказчику нужны были эти реликвии. По замыслу чародея, теперь он должен связаться с тем, кто заказал ему покупку этих предметов и получить от него деньги, потому что такой суммы у Малкина попросту нет. За хозяином лавки редкостей будут постоянно наблюдать, чтобы отследить момент получения денег от этого таинственного заказчика.

Но меня все это уже не касалось. Я передал Малкину те три пластины, что дал мне маг, и получил за них триста золотых. По нашему с Димиром договору, они должны были стать вознаграждением за все мои старания. Это разом решало все мои текущие финансовые проблемы. Можно было считать, что эта история для меня окончена.

Настроение было отличным. Выйдя на улицу, я окунулся в темноту позднего вечера.

Эти кварталы были плохо освещены, и в это время суток здесь можно было наткнуться на уличных бандитов. Прохожие, случайно встретившись здесь в это время, подозрительно косились друг на друга и сжимали ладони на рукоятках мечей и кинжалов, готовясь в любой момент выхватить их из ножен. Но если бы не золото в инвентаре, я бы чувствовал себя здесь вполне комфортно. Стоит мне сейчас умереть — и я потеряю все, кроме привязанных предметов экипировки. Я запахнул плащ, накинул капюшон и быстрым шагом направился к Димиру.

Без карты и в темноте, я все-таки умудрился заблудиться. Я понял это, когда относительно приличные дома нижнего торгового квартала сменились обветшалыми зданиями трущоб. Уличное освещение отсутствовало здесь вовсе, слабый свет вырывался лишь из окон некоторых домов. Небо заволокло тучами, окончательно погрузив город во тьму.

Едва различая очертания домов, я шел так быстро, как только мог, и уже жалел, что решил сэкономить на зелье ночного зрения. На другом конце улицы показались отблески света, и я еще немного ускорил шаг, думая, что добрался до благополучных районов. Зайдя за поворот, я понял, что ошибся.

В узком арочном проходе дома я увидел двоих НПС с факелами и оружием в руках. А перед ними и спиной ко мне стоял игрок. Я успел услышать обрывок фразы "Теперь ты пожалеешь!", брошенный одним из НПС, после чего все трое повернулись в мою сторону.

Последовала секундная пауза, и прежде, чем я успел как-то отреагировать, игрок радостно воскликнул:

— Лис, ты вовремя! Не зря я тебя позвал!

— Меня? — переспросил я, разглядывая совершенно незнакомого игрока семидесятого уровня с ником Сорвиголоу. — Да я тебя первый раз в жизни вижу!

— Что-то твой дружок не очень хочет драться! — обратился к игроку один из НПС. — Ты его не предупредил, что ему придется иметь дело с бандой Кровавых Ножей?

— Минуточку, господа! Вот с ним, — я указал на игрока, — мы вообще не знакомы! И я понятия не имею, что здесь происходит. Поэтому сейчас я просто пойду туда, откуда пришел, а вы тут развлекайтесь, как хотите.

Меньше всего мне хотелось сейчас ввязываться в чужие разборки, в которые меня так

нагло пытаются втянуть. Я развернулся и хотел уйти, но тут из темноты вынырнули еще две фигуры и перегородили мне дорогу. А ведь я даже не заметил их, когда проходил мимо!

— Э, нет, так дело не пойдет! — заявил предводитель бандитов. — Теперь вы оба умрете!

Оба появившиеся предо мной НПС выхватили по паре длинных ножей и двинулись на меня. Мы с незнакомым мне игроком оказались спиной к спине против четырех противников. Проход арки был таким узким, что атаковать они могли только в одиночку. Численное преимущество бандитов здесь ничего не значило. Мельком взглянув на информацию врагов, я понял, что шансы у меня есть:

Уличный головорез.

Уровень: 60.

Жизненная энергия: 2.500\2.500.

Первый из них двинулся на меня, и мои кинжалы легко выскользнули из ножен. Потанцуем!

Я без особого труда увернулся от выпада противника и нанес первый удар.

Вы применили умение "Секущий удар"!

Одетый в кожаную броню бандит попятился, но я и не думал останавливаться. Ловкость у меня явно была раскачана гораздо выше, потому что мне удавалось отвести все удары, а вот ему приходилось несладко. Почти каждая моя атака выбивала их него очки жизни. Через четверть минуты мой противник упал на колени и начал заваливаться вперед, и я тут же воспользовался удобной ситуацией. Я изо всех сил прыгнул вперед, оттолкнулся в полете ногой от плеча поверженного врага, придав себе еще большее ускорение, и обрушился сверху на второго головореза, совершенно не ожидавшего от меня такой прыти. Он даже не успел хотя бы сделать попытку уклониться. Сдвоенный удар ногами в грудь отправил бандита далеко во тьму, но тут снова сработала игровая механика, и непрокачанная Атлетика не позволила мне нормально приземлиться.

Поднялся я гораздо быстрее, чем мой противник. Я бросился в ночь вслед за ним. Он все еще пытался прийти в себя, но я не дал ему подняться, проведя комбо-серию ударов. Второй готов!

Оглянувшись посмотреть, как дела у Сорвиголовы, я с удивлением увидел, что он

расправился со своими противниками гораздо раньше меня и теперь с интересом за мной наблюдает.

— Ты чего всего двумя скилами бил? — спросил он. — Уровень у тебя нормальный, одет тоже прилично, но скилы-то чего не учил?

— Тремя, — резко ответил я, коснувшись тела бандита и просматривая список лута в появившемся информационном окошке. — Раньше мне и этого хватало. Лучше скажи, что это вообще было?

— Да так, ничего особенного. Не сошлись в цене одной вещицы, повздорили немного. А тут ты как раз появился. Просто подарок судьбы, как я мог им не воспользоваться?! — игрок рассмеялся.

— Ну ты и фрукт! — уже без раздражения сказал я, забирая вещи со второго убитого мной бандита. — Ладно, бывай.

Я собирался пойти дальше, но услышал его оклик:

— погоди!

— Ну чего тебе еще?

— Слушай, ты мне правда очень помог. Их четверо, я один, зажали бы с двух сторон — не отбил бы. Так что, я тебе вроде как должен. Добавь в друзья, сочтемся как-нибудь.

Игрок Сорвиголова хочет добавить вас в список друзей. Принять\Отказаться.

Принять. Почему бы и нет? В моем френд-листе появилось второе имя.

— В игре часто бываешь? — спросил он.

— Почти все время.

— Так ты из "работяг"? Деньги здесь зарабатываешь?

— Вроде того. А что не так?

— Да нет, ничего. Я-то ради удовольствия играю. Ладно, у меня еще куча дел на ночь запланировано. Спишемся, Лис!

— Спишемся, — согласился я, глядя, как мой новый знакомый исчезает во тьме.

Быстро просмотрев список вещей, полученных с двоих бандитов, я ничего полезного там не увидел. Стандартные "зеленые" вещи для сороковых-пятидесятых уровней и несколько серебряных монет. Вещи можно будет продать какому-нибудь торговцу за парутройку золотых, но выставлять их на аукцион нет смысла.

Подняв с земли так и не погасший факел одного из головорезов, я с осторожностью двинулся дальше, прислушиваясь к каждому звуку. Лагеста — благополучный город, но и здесь зевать не стоит.

Через некоторое время мне все же удалось выйти к безопасным кварталам и отыскать дом Димира. У него пришлось надолго задержаться и в деталях пересказать разговор с Малкином. Маг даже расщедрился на похвалу и закрыл квест, подарив мне еще два уровня и немного репутации с жителями Эрии и Гильдией Магов. Наконец, обсудив способы поддержания связи, мы расстались.

В "Эрийский сокол", неизменное место моего проживания в Лагесте, я возвратился за

полночь. Заплатив сонному персоналу сразу за две недели вперед, я закрылся у себя, но спать пока не собирался. События сегодняшнего дня заставили меня пересмотреть планы на ближайшее время.

Короткая стычка с бандитами снова показала, что мне нужно больше заниматься равномерным развитием персонажа. Слишком мало у меня скилов, плохо прокачаны навыки. Я рассчитывал, что полигон рейнджеров за неделю исправит эту ситуацию, но теперь мне начало казаться, что этого будет мало. Поэтому основной целью на будущую неделю стало выправление билда, проще всего это сделать в реальных боях. Значит, решено! Завтра же после полигона займусь истреблением мобов!

Снова зарывшись в форумы и базы знаний по Альтрее, я стал выбирать ближайшее место, которое лучше всего подходило для моих целей. И только окончательно распланировав ближайшие дни, я позволил Морфею утянуть меня в свое царство.

Мое утро началось на рассвете. Теперь, когда у меня были деньги, я наконец мог купить вещи из списка первой необходимости. Я вихрем пронесся по нужным мне лавкам, расположение которых приметил уже давно, и приобрел магическую карту Эрии, инструменты алхимика, несколько свитков телепортации, а так же пополнил запасы стрел и зелий. Неизвестно, когда удастся заняться алхимией, а зелья мне понадобятся уже сегодня. К концу забега по магазинам мой кошелек похудел на двадцать золотых, это учитывая, что вещи убитых мною бандитов удалось продать за неплохую сумму. Но я все равно считал эти траты оправданными.

Вторым пунктом в списке моих дел на сегодня стало посещение Гильдии Магов. Там я встретился с Тарвусом и отдал изумленному магу сто десять золотых, полностью рассчитавшись с долгом. Завершение этого квеста не принесло мне опыта, зато увеличилась репутация с Гильдией. Рунный маг никак не хотел отпускать меня, пока не выведал, откуда у меня такая сумма, и что вообще затеял Димир. Всего, конечно же, я рассказывать не стал, сославшись на данное слово, лишь упомянул, что выполнил важное поручение и получил хорошую оплату. Когда я уходил от Тарвуса, он задумчиво смотрел мне вслед. Кажется, Димиру вскоре предстоит интересный разговор с другом.

Следующее важное дело ждало меня в Гильдии Бойцов. Накануне я долго штудировал многочисленные гайды по прокачке персонажа, и теперь собирался выжать максимум из моих нынешних возможностей. Помимо двух основных классов у меня был еще один — Защитник, и это давало мне некоторое преимущество перед другими игроками. Большинство умений этого класса для меня бесполезны, но кое-что нужное среди них все же имелось.

Тренер-дварф оглядел меня критичным взглядом, но обучить все же согласился. Игровые алгоритмы взяли свое: класс Защитника у меня был, Телосложение тоже отвечало минимальным требованиям для изучения нужного мне скила. Так что, теперь в списке умений красовалась новая запись:

Пассивное умение: Крепость I. Вы крепче, чем кажется! Ваша жизненная энергия увеличивается на 5 %.

Скил обошелся мне в двадцать золотых, но оно того стоило. В дальнейшем это умение можно было усовершенствовать, что открывало интересные перспективы. Теперь моя выживаемость всегда будет чуть больше, чем у других Рейнджеров или Разбойников. Впрочем, хитрецов вроде меня, выбирающих сложные и необычные пути усиления персонажа, в игре тоже хватало.

Лишь только после этого я наконец добрался до Гильдии Рейнджеров, чтобы отыскать там Р'равиру.

— А я все думала, когда ты наконец появишься! — вместо приветствия сказала кошка.

— Что-то не так? Волдэн вроде бы не говорил, что мне нужно явиться сюда к определенному времени.

— Я должна отвести тебя на полигон. Но это еще не значит, что я буду весь день ждать какого-то ученика! Пойдем!

Мой куратор сегодня явно была не в духе, поэтому я предпочел не спорить.

Полигон располагался в лесу недалеко от города. На обширном участке, очищенном от деревьев, рейнджеры построили стрельбище и полосу препятствий. Одновременно тренировать навыки здесь могло несколько десятков человек. Сейчас же я насчитал лишь дюжину игроков и нескольких НПС.

— Кто здесь сможет обучить меня новым приемам в обращении с луком и кинжалами? — поинтересовался я у Р'равиры.

— Пока что я сама буду заниматься твоим обучением. Оно не будет бесплатным. Но так как ты являешься членом нашей гильдии, то изучение базовых навыков обойдется тебе лишь в половину их обычной стоимости.

— Согласен! Покажи мне для начала пару новых ударов!

— А у тебя есть двадцать золотых монет?

Я молча отсчитал нужную сумму и отдал деньги Р'равире. Она подвела меня к ближайшему манекену и сказала:

— Слушай внимательно. Твое основное ор-р-ружие — скор-р-рость. Ты должен действовать так: сблизился, ужалил, ушел от ответной атаки.

Кошка ловко подскочила к манекену, нанесла ему быстрый колющий удар и мгновенно отпрыгнула в сторону.

Вы получаете активное умение "Ловкий укол"!

Быстрый колющий удар, наносящий 150 % базового урона оружия. Время применения: 0,5 сек. Стоимость использования: 25 ман. Минимальный уровень персонажа: 55. Можно использовать только с ножами, кинжалами и стилетами. Уровень умения: 1.

— Запомнил?

— Да.

— Покажи!

Обнажив оружие, я повторил все действия своего тренера, разве что получилось все это не так ловко, как у нее.

— Нор-р-рмально. Тогда вот тебе еще один ур-р-рок. Если тебе удастся нанести по-особенному удачный удар-р-р, ты должен тут же этим воспользоваться и р-р-развить успех.

Твой вр-р-раг ошеломлен, не давай ему отдыха! Бей как можно сильнее и точнее, и ты сам удивишься, как легко ты добьешься победы.

Вы получаете активное умение "Временное преимущество"!

В течение 3 секунд после нанесения противнику критического урона вы можете использовать это умение и нанести этой же цели следующим ударом 200 % базового урона. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 30 маны. Минимальный уровень персонажа: 60. Можно использовать только с ножами, кинжалами и стилетами. Уровень умения: 1.

— Может, научишь еще чему-нибудь? Деньги у меня есть.

— Ты пока еще не готов изучать более сложные вещи. Одно дело — воевать с манекенами, и совсем др-р-ругое — настоящий бой. Когда победишь больше вр-р-рагов, я обучу тебя более глубокому владению ор-р-ружием.

Получено новое задание "Окровавленное оружие I: Скаут"! Убейте 100 врагов с помощью лука. Внимание, в зачет идут только те враги, уровень которых ниже вашего не более, чем на 30 уровней!

Получено новое задание "Окровавленное оружие I: Разбойник"! Убейте 100 врагов с помощью кинжала, ножа или стилета. Внимание, в зачет идут только те враги, уровень которых ниже вашего не более, чем на 30 уровней!

Обычные квесты, ничего примечательного. Такие в больших количествах выдаются тренерами. Выполню их — дадут пассивные скилы на урон. Еще один стимул заняться массовым истреблением мобов.

— А как насчет лука?

— Двум пр-р-риемам я тебя обучу, — кивнула кошка. — Цену ты знаешь.

Пришлось расстаться с очередной горстью золота, после чего арджана повела меня на стрельбище и научила двум приемам:

Быстрая стрельба.

В течение 30 секунд скорость атаки с дальнобойным оружием увеличивается вдвое, но при этом на 45 % снижается точность. Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 50 маны. Минимальный уровень персонажа: 55. Можно использовать с любым дальнобойным и метательным оружием. Уровень умения: 1.

Калечащий выстрел.

Наносит 180 % от базового урона оружием. При попадании в конечности врага скорость его движения и атаки снижаются на 3 % в течение 30 секунд. Внимание, эффекты от нескольких применений этого умения не суммируются! Время применения: 1 сек. Стоимость использования: 50 маны. Минимальный уровень персонажа: 60. Можно использовать с любым дальнобойным и метательным оружием. Уровень умения: 1.

Деньги утекали из моих рук даже быстрее, чем я их заработал, но я все равно был

доволен. Так же я попросил Р'равиру научить меня обращению с метательными ножами, и это обошлось мне почти бесплатно — в пять серебряных монет. В некоторых ситуациях этот вид оружия может оказаться незаменимым. Осталось лишь приобрести сами ножи.

После этого я хотел заняться отработкой полученных умений на манекенах, но арджана потащила меня на полосу препятствий.

— Я покажу, к чему ты должен стр-р-реми́ться, — сказала она и вихрем понеслась по полосе.

Первым препятствием было длинное и узкое бревно, по которому кошка пробежала так быстро, будто бежала она по широкой дороге. Затем был ряд неудобных барьеров, расположенных очень близко друг к другу, и которые она преодолела так же очень ловко. Следующим препятствием стал заполненный водой ров. Его она перелетела по инерции, подпрыгнув и схватившись в прыжке за висящую надо рвом веревку. Трехметровой высоты стена тоже не смогла остановить мою наставницу. Она с разбегу подпрыгнула и буквально перелетела через нее. Дальше ей пришлось карабкаться на десятиметровую вышку с платформой. Ухватившись за веревку и упираясь ногами, она справилась и с этим.

Дальше было интереснее. Между несколькими вышками были натянуты канаты. Требовалось пройти по одному из них, держась за второй, расположенный чуть выше. Проблема заключалась в том, что они были плохо закреплены, и нужно было обладать отличной координацией, чтобы удержать равновесие.

Для Р'равиры это не стало проблемой. Этот участок она преодолела с поистине кошачьей грацией, ни на миг не потеряв равновесие на столь зыбкой опоре.

Спускаться с последней вышки ей пришлось не по веревке, а перепрыгивая с одной платформы на другую. Каждая из них располагалась на два метра ниже другой, так что с последней кошка спрыгнула прямо на землю.

В самом конце стоял ряд столбов, вертикально вкопанных в землю на расстоянии в полтора метра друг от друга и высотой примерно метр. Последнее препятствие показалось мне самым сложным. Столбы были столь узкими, что не было возможности остановиться ни на миг. Остановка означала неминуемое падение. Пройти завершающий этап можно было лишь одним способом: очень быстро пробежав по столбам. И Р'равира пролетела над ними, едва касаясь опор.

— Вот так! — сказала она, подойдя ко мне, и я отметил, что она ничуть не запыхалась. — Что стоишь? Впер-р-ред!

Я не стал бежать сломя голову, решив сперва испытать свои силы на половине скорости и получше разведать препятствия.

Узкое бревно я преодолел без проблем. Барьеры так же не задержали меня надолго. Ров с водой я перелетел не слишком красиво, но главное, приземлился далеко от края. Взобраться на стену оказалось даже легче, чем я думал, а вот спрыгнуть с нее с непрокачанной Акробатикой вышло лишь ценой десятка потерянных хитпоинтов. Уже когда забирался на вышку, понял, что мне предстоит самая веселая часть испытания.

На канатах у меня было ощущение, будто мое тело стало чужим; меня болтало из стороны в сторону, и продвижение вперед стоило огромного напряжения воли. Зато за несколько минут такой тренировки Акробатика подросла на один пункт, и спуск по платформам дался мне немного проще.

Последний элемент полосы покорился мне лишь со второй попытки. Одной лишь Ловкости здесь было недостаточно, на половине дистанции я не удержался и полетел на

землю. Второй заход получился более удачным. Когда же я спрыгнул с последнего столба, мои мучения были вознаграждены системным сообщением:

Получено достижение: "Тренированный боец I"!

Вы успешно прошли полосу препятствий легкого уровня!

Ваше тело — самое главное ваше оружие! Бог войны Балур уважает лишь тех, кто это понимает. Получено пассивное умение: "Тренированный боец I". Ваши Сила, Ловкость и Телосложение навсегда увеличиваются на 1.

— Я знала, что все плохо, но не думала, что до такой степени! — "похвалила" меня Р'равира.

— Да, теперь я и сам это вижу. Мне даже начинает казаться, что всего одной недели будет слишком мало для того, чтобы сделать из меня настоящего рейнджера. Может, стоит продлить время тренировок хотя бы до двух недель?

— Что именно сказал тебе Волдэн?

— Он сказал, что я должен проводить здесь минимум два часа в день в течение недели, но...

— Так в чем же дело? — нетерпеливо перебила меня наставница. — Если ты считаешь, что этого тебе мало, то вместо двух часов пр-р-роводи здесь четыр-р-ре!

Задание "Тяжело в учении" обновлено! Начиная с сегодняшнего дня, Вы должны ежедневно в течение 7 дней посещать полигон Гильдии Рейнджеров и проводить там как минимум 4 часа, занимаясь совершенствованием навыков.

Приехали! А ведь я просто хотел воспользоваться ситуацией и получить еще неделю бесплатных тренировок на полигоне! Теперь же, вместо двух часов в день мне придется проводить здесь по четыре, что совсем не входило в мои планы! И что-то мне подсказывает, что кошка правильно поняла мои намерения и просто решила меня проучить.

— Почему ты все еще здесь?! — недовольный голос арджаны прервал мои размышления. — Ты уже должен быть на полпути к финишу!

И я, ругаясь сквозь зубы, под насмешливым взглядом Р'равиры побежал к первому препятствию.

Сказать, что четыре часа тренировок утомили меня физически, было бы неправильным. Запаса Выносливости мне хватало, чтобы не валиться с ног после очередного круга по препятствиям, но время от времени все же приходилось делать передышки. Р'равира давно уже ушла, и за выполнением условий задания теперь следил лишь квестовый таймер, отмеряющий время, потраченное на тренировку. К исходу четвертого часа мне настолько надоела полоса препятствий, что когда истекло положенное время, я сразу же достал свиток телепортации и скомандовал: "Ничейные Земли"!

Уже через несколько мгновений я оказался на небольшой portalной площадке перед зданием, одиноко стоящим у самой границы с Ничейными Землями.

Постоялый двор "Последний форпост" почему-то напомнил мне салун времен освоения Дикого Запада. Деревянное трехэтажное здание с маленькими окнами и навесом у входа вызвало у меня именно такие ассоциации. Действительно, форпост на самой границе

цивилизации. Старый, потрепанный, но все еще крепкий и являющийся единственным в округе пристанищем для игроков. Сама же граница существовала лишь на картах, никаких обозначений на местности не было.

Ночью я не зря провел столько времени в Инфосети в поисках хорошего места для прокачки. Идеальная для меня локация обнаружилась на севере Эрии. Ничейные Земли вот уже несколько веков считались спорной территорией между Эрией и ее соседом Каэтаном, еще одним осколком империи Тимириана. Но до открытого конфликта дело так и не дошло: никто не хотел воевать из-за куска бесполезного болота. К тому же, победителю пришлось бы иметь дело еще и с местными обитателями, которые считали эту территорию своей и не жаловали чужаков. Поэтому обе страны негласно сохраняли статус кво и не совались в эти земли. Чего не скажешь о Бессмертных, которые толпами валили сюда ради экспы и фарма денег. Если верить Инфосети, то время от времени здесь проходил локальный ивент с нападением племен болотников на гостиницу.

— Эй, нубяра, чего встал? Портанулся — уйди с площадки, не загораживай другим дорогу! — сказал кто-то у меня за спиной.

Я отступил в сторону, обернулся и увидел перед собой игрока-мага.

— Извини, засмотрелся. Первый раз тут.

— Было бы, на что смотреть, — пробурчал неприветливый тип и направился к зданию.

Бывают же люди! Вроде бы большинство приходит в игру ради развлечения и удовольствия, но что-то не заметно, что они его получают. Однако, он напомнил мне о том, что здесь нужно быть поосторожнее. Стражи из НПС, как в населенных пунктах, здесь нет, поэтому, если кто-то из игроков решит на меня напасть, рассчитывать придется только на собственные силы. Это навело меня на мысль, что неплохо бы перед походом на мобов оставить где-нибудь имеющееся у меня золото, которое я так и таскал с собой. И я, вслед за хамоватым магом, пошел к постоялому двору.

Игроков внутри было много. Трое Бессмертных стояло около здоровенного пузатого НПС с надписью "Таверщик" над головой. Они о чем-то громко спорили с ним.

— Что за шум? — подойдя к ним, спросил я у ближайшего ко мне игрока.

— Да таверщик совсем рехнулся! За комнату требует по пять серебряных в сутки! Да проще целый день с собой весь лут таскать, если даже убьют — не намного больше потеряешь!

— Да уж! За такие деньги можно и в столице приличное место найти! — про выгоду это он, конечно, загнул, но названная цена возмутила и меня.

— Так то в столице, там конкуренция. А здесь или плати, сколько требуют, или на болоте спи, — подал голос сам НПС.

Логика, конечно, потрясающая, но в чем-то он прав. Монополист, чтоб его! Особого выбора у меня нет. Мне обязательно нужно оставить все деньги в Личной Комнате. Носить их с собой слишком опасно. Теперь, когда у меня открыта эта локация, я могу прямо сейчас вернуться в Лагесту, и оставить деньги там, но времени на это уйдет прилично. Проще заплатить.

Остальные игроки, видимо, рассудили так же. С недовольным видом они рассчитались с владельцем заведения и разошлись по своим делам.

— Мне нужна комната на сутки, — сказал я, когда очередь дошла до меня. — Вот деньги.

— Впервые в Ничейных Землях? — поинтересовался таверщик, забирая монеты.

— Да. Решил вот принять участие в войне с болотниками.

— Это правильно! Чем больше болотных людей ты убьешь — тем меньше их нападет на нас в следующий раз. Если сможешь проявить себя в боях с ними, то получишь скидку на все мои услуги. Да и государству польза немалая.

Получено новое задание "Превентивный удар"! Убейте 20 Болотных Людей и покажите их оружие хозяину "Последнего форпоста".

Внимание, за уничтожение каждого представителя фракции Болотных Людей вы будете получать репутацию с Жителями Эрии!

Внимание, за уничтожение каждого представителя фракции Болотных Людей вы будете получать репутацию с Жителями Каэтана!

— Как давно было последнее нападение? — поинтересовался я у НПС.

— Примерно две недели назад.

Две недели. А ивент запускают два-три раза в месяц. Значит, в ближайшие дни его снова запустят. Надо это учесть.

Я забрал свой ключ и отправился осматривать снятую комнату, которая располагалась на третьем этаже здания. Все свои деньги я решил оставить здесь. Пришлось придумывать, где лучше всего их спрятать. Комнаты обычных игроков полностью защищены от проникновения в них посторонних, но на меня это правило по-прежнему не распространялось.

В комнате мое внимание привлекло какое-то растение, которое я не смог опознать. Оно росло в большой кадке у окна. Не придумав других вариантов, я спрятал кошелек в ней, вырыв небольшую ямку и аккуратно разровняв землю до первоначального вида. После этого меня здесь уже ничто не задерживало.

Территория агрессивных мобов начиналась в заболоченном лесу всего в паре сотен метров от "Последнего форпоста", но я решил на всякий случай отойти подальше от троп, по которым обычно ходили игроки. Отойдя в сторону метров на пятьсот, где не было других Бессмертных, я углубился в лес.

Первый моб мне встретился уже через минуту. Я решил сначала подкрасться к нему поближе и получше рассмотреть. Я-то думал, что болотники — это просто какое-то племя полудиких людей, но я ошибался. Вместо дикаря я увидел тощего человекоподобного монстра в одной лишь набедренной повязке и с примитивной дубиной в руках. Он бесцельно топтался на небольшой поляне, оглядываясь по сторонам.

Болотник-новобранец.

Уровень: 55.

Жизненная энергия: 2.250\2.250.

Я подобрался к нему на удобное для выстрела расстояние. Самое время испытать мои новые скилы!

Вы применили умение "Быстрая стрельба"!

Вы применили умение "Калечащий выстрел"!

Критический удар!

Стрела вонзилась в ногу моба. Он что-то выкрикнул на незнакомом мне языке и помчался в мою сторону, бестолково размахивая дубиной.

Вы применили умение "Выстрел в сердце"!

Вы получаете опыт!

Болотник споткнулся, выпустил из рук свое оружие, пролетел еще несколько метров и затих. Один отвоевался!

Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 1.Текущий уровень репутации: Незнакомец 1701/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.

Ваша репутация с Жителями Каэтана увеличилась на 1.Текущий уровень репутации: Незнакомец 1/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.

"Когда-то его вела дорога приключений, а потом ему прострелили колено" — произнес я в качестве эпитафии всплывшую в памяти строчку, и выдернул стрелу из ноги болотника.

Вблизи этот синекожий монстр еще меньше походил на человека. На спине у него имелся то ли горб, то ли спинной плавник, а между пальцев обнаружились перепонки. Преодолев брезгливость, я коснулся его, чтобы забрать лут. Появившееся окошко не порадовало меня ничем полезным:

20 медных монет.

Грязная набедренная повязка болотника.

Качество: обычное.

Бонус к Силе +3.

Прочность: 20\35.

Защита от физического урона: 5.

Минимальный уровень персонажа: 25.

Гадость какая! Это я даже забирать не стану! А вот деньги мне пригодятся.

Я забрал монеты, отыскал отлетевшую в сторону дубину, которую собирался сдать по квесту владельцу таверны, и двинулся в сторону следующего моба. Мне нужно подняться еще на двадцать уровней, чтобы достичь восьмидесятого и получить возможность использовать кольцо жреца из Примостья. И я намерен получить его как можно скорее!

Шестьдесят первый уровень я взял через два часа. На границе Ничейных Земель мобь бродили поодиночке, поэтому и скорость прокачки была низкой. Пришлось углубиться в

локацию. Там я стал наткаться на группы из двух-трех мобов примерно шестидесятого уровня. После первой же схватки с ними я понял, что пока что это мой потолок. Отбиться удалось с трудом, но после десятка таких групп я приноровился и вошел в ритм. Первого болотника в группе я обычно успевал убить из лука, один или двое добежали до меня, и тогда я пускал в ход кинжалы. Уровень умений будет постепенно возрастать, а вместе с ним — и урон. Через пару дней усиленного фарма мне станет намного проще, но пока что приходилось терпеть, и, стиснув зубы, выправлять этот перекося в развитии моего персонажа.

Чуть позже мне стали попадаться болотники-воины. Эти были уже более серьезными противниками. Они носили дубины, окованные железными полосками и имели некое подобие кожаных доспехов, которые я все-таки решил собирать для продажи. Иногда на их телах я находил примитивную бижутерию, сделанную из костей какого-то животного. Ее я собирал всю — весила она немного, и на максимальный переносимый вес почти не влияла. Не смотря на это, вскоре инвентарь оказался почти полностью забит вещами болотников: еще немного — и будет перегруз. Пришлось оставлять вещи на земле. Хорошо еще, что находящиеся в сумке деньги ничего не весят, потому что с каждого моба я собирал по два-три десятка меди.

Время от времени мне встречались другие игроки. Они качались здесь в основном в одиночку или совсем небольшими группами. Пару раз я видел, как группы побольше направлялись куда-то к центру Ничейных Земель. Мне туда было пока что рановато, по крайней мере, в одиночку. Я старался держаться подальше от других людей.

Локация постепенно становилась все более похожей на болото. Сухих участков встречалось меньше, они превращались в неширокие дорожки, по которым приходилось брести среди топей. Тяжелый влажный воздух буквально высасывал из меня силы, и в какой-то момент на мне появился дебафф, понижающий Выносливость. Но мне обязательно нужно было дойти до порталной площадки. Единоразово активировав находящийся там портал, можно будет в любой момент вернуться к нему с помощью свитка или с другого такого же портала. Это гораздо удобнее, чем каждый раз начинать путь вглубь локации от "Последнего форпоста".

За следующие шесть часов я взял еще два уровня и понял, что пора притормозить и в очередной раз свериться с картой из Инфосети. Истребление мобов я прерывал лишь для этого, да еще чтобы сорвать какое-нибудь очередное растение. Магическая карта Эрии, приобретенная мною утром, не содержала информации о Ничейных Землях. Для них существовала отдельная карта, и стоила она намного дороже. Рассчитывать можно было только на Инфосеть и свои способности к ориентированию на местности. По моим прикидкам выходило, что я уже недалеко от цели. Если не буду отвлекаться на мобов, то успею до ночи.

Ночь в Ничейных Землях — это особое время. После наступления темноты вместе с людьми Болотного Племена здесь появляются совсем другие твари, которые мне не по зубам. Солнце уже почти скрылось в дымке, низко висящей над болотом. Времени осталось совсем мало, нужно торопиться.

Пройдя немного по узкой полосе суши, я увидел перед собой очередную группу мобов. Компания из двух новобранцев и одного воина разбила лагерь прямо у меня на пути. Над горящим костром висел котел. Воин размешивал варево, остальные нетерпеливо сустились рядом, переговариваясь на своем языке. И откуда только они дрова взяли? Нет, не о том думаю! Как мне их обойти? По всему получается, что никак. Прокрасться не получится,

здесь без полноценного стелса никак не обойтись. Только драться.

Я сблизился с группой на максимально возможное для стрельбы расстояние. Сначала применить Быструю стрельбу, затем тщательно прицелиться в ногу и активировать Калечащий выстрел, тут же использовать Выстрел в сердце и Кровотокающую стрелу! После недолгих экспериментов была подобрана оптимальная очередность скилов, с которой я начинал теперь любой бой. Болотник-воин смог разглядеть меня только после второго попадания. Еще секунда у него ушла на то, чтобы отбросить черпак и подхватить с земли дубину. Он не пробежал даже половины пути до меня, свалившись замертво после очередного меткого попадания, а я уже нацелился на одного из рекрутов, бежавших сразу за ним.

Последнего оставшегося в живых моба я встретил Ловким уколом, попытался уклониться от удара, но неудачно. Минус семьдесят ХП, царапина! Он снова замахнулся дубиной, и я, поймав момент, повесил на него дот. Через десять секунд боя последний болотник упал мертвым к моим ногам.

Наверное, Р'равира была бы мною довольна. Сейчас я действовал по всем правилам и чувствовал себя игроком с полноценным персонажем.

С мобов я забрал только деньги. Мельком скользнул взглядом по содержимому котла:

Варево из водяной крысы.

Эффект: + 3 к Силе, + 3 к Телосложению, — 10 к Харизме.

Длительность эффекта: 1 час.

Даже пробовать не буду, особенно учитывая запах.

Оставив за спиной опустевший лагерь, я двинулся дальше к своей цели.

Пройдя сотню метров, я наткнулся на точно такую же группу. В уже начавшихся сумерках и постоянно висящей в воздухе дымке невозможно было разобрать, что находится дальше нескольких десятков метров.

Что делать, снова прорываться с боем? Время уходит, и, если дальше будет еще несколько таких групп, то до темноты я не успею. А это для меня — верная гибель. Если же сейчас перенестись в Лагесту с помощью свитка, то завтра мне все равно придется проделывать заново весь этот путь. Не вариант. Прокрасться невозможно, пробиваться с боем — долго, отступить — нельзя. Что остается? Единственная возможность — попробовать идти напролом. Болотники бегают медленно, за мной им не угнаться. Вот только как их миновать на таком узком пространстве? Если они догадаются встать предо мной в линию и перекрыть дорогу, то мне придется принять бой. А если при этом меня будет преследовать несколько таких групп, то мне точно конец. Попробую рискнуть. Что я

теряю? Я теперь бессмертен! Деньги в таверне, вещи привязаны. В худшем случае останусь без добытого за сегодня лута. Неприятно, но ничего страшного.

Я быстро перебрал свои запасы зелий и отобрал те, что мне сейчас понадобятся. Зелье ускорения, увеличения Ловкости, замедления затрат Выносливости — в дело пошло все, что даст мне возможность бежать как можно дольше и быстрее, а так же уклоняться от ударов. Пробежался глазами по ровному ряду иконок баффов. Почувствовал себя немного увереннее. Я достал из-за спины лук и прицелился. Нужно увеличить мои шансы еще чуть-чуть.

Быстрая стрельба, Калечащий выстрел в ногу первому мобу, затем и двум остальным. Один выстрел мимо, чертыхаюсь и стреляю еще раз. Есть! Три хромых болотника бегут ко мне, растянувшись в цепочку. Убираю лук, выхватываю кинжалы и несусь им навстречу.

Первый болотник обрадовано кричит, видя, как я сам буквально бросаюсь к нему в объятья, но радостный крик быстро сменяется возмущенным воплем, когда я проношусь мимо, чиркнув его кинжалом по боку. Оставшуюся пару рекрутов я так же благополучно миную, уворачиваясь от их неловких ударов. Ускоряюсь до максимума, пытаюсь оторваться как можно дальше, и вижу, как впереди сквозь дымку вырисовываются очертания еще нескольких фигур. Вот он, момент истины: насколько сообразительны эти мобы, догадаются ли, что им нужно перекрыть мне путь? Не догадались! Более того, они заметили меня только лишь когда между нами оставалось всего метров двадцать.

Они успели лишь схватиться за оружие и замахнуться, как я пролетел между ними со скоростью спринтера. Дальше мы бежали уже всемером: впереди я, а за мной на приличном расстоянии, растянувшись в длинную цепочку, бежало шестеро мобов. А впереди уже виднелись спины бредущих куда-то трех болотников-воинов. Обернувшись на шум, они пытались понять, что происходит, тем самым дав мне еще несколько мгновений. Воины быстро остались позади, но затем тоже присоединились к преследователям.

После пяти минут этой гонки за мной бежало уже три десятка болотников. За все это время сложности возникли у меня лишь однажды, когда заметившие меня мобы все-таки выстроились в линию и перекрыли мне путь. Мне оставалось лишь идти напролом. Я, словно регбист, налетел плечом на стоявшего предо мной новобранца. Его отнесло в сторону на несколько метров, я же с трудом удержался на ногах, лишь потерял скорость и сотню хитов.

Еще через минуту этого сумасшедшего забега моя цель резко выросла предо мной в густом тумане. Все-таки получилось! Теперь осталось лишь коснуться специальной панели на телепортере, и я смогу вернуться сюда в любой момент.

И тут я заметил, что рядом с порталом расположилась пара игроков. Ксар и Атилла, маг и воин, беззаботно расселись прямо на краю порталной площадки и пока еще не видели бегущей позади меня толпы болотников.

"Берегись, за мной мобы!" — крикнул я им, подбегая к панели управления и активируя ее. Быстро выбрав на появившейся карте одну из нескольких доступных мне точек для переноса — "Последний форпост", я запустил телепортер и нырнул в открывшийся портал, мгновенно оказавшись возле таверны. Я еще успел оглянуться и поймать их удивленные взгляды, после чего разрыв в пространстве схлопнулся. Хорошо, что стационарный телепорт — это особая зона, и на него не распространяется правило обычных свитков, запрещающее телепортироваться в бою.

Сойдя с площадки, я стал дожидаться этих игроков. Неудачно с ними вышло, надо хотя бы посмотреть, все ли у них в порядке.

Прошла минута, затем другая. На третьей минуте из открывшегося портала вывалился

еле живой маг Ксар, ошалело осмотрелся вокруг и наткнулся взглядом на меня.

— Ты! — он выставил палец в мою сторону. — Ты что, делаешь урод?! Ты на нас паровоз скинул!

— Эй, следи за выражениями! Я вас предупредил, что за мной хвост! И я даже не знал, что возле портала кто-то будет!

— Хвост?! Да там сотня мобов была! Мы и пикнуть не успели!

— Не сотня, а от силы три десятка. И чего вы на них полезли, если видели, что их много?

И, кстати, где второй?

— Нету его! Убили! И весь лут за целый день фарма у него был!

Плохо. Понятно теперь, почему парень на эмоциях. Мало того, что воин теперь потеряет часть опыта и может лишиться вещей из экипировки, так еще и все содержимое сумок, включая деньги, останется на месте его смерти. Если, конечно, у него не было дорожной сумки, сохраняющей все содержимое при гибели персонажа. Но это вряд ли.

— Слушай, я правда тебе сочувствую. Некрасиво получилось, согласен. Но эти вещи можно вернуть. Скоро стемнеет, а ночью появляются mobs посерьезнее, поэтому болотники прячутся. Можно будет перенестись и быстро их подобрать. Вы же оба в одном клане, попросите какого-нибудь высокоуровневого соклановца, для него даже ночью здесь будет безопасно.

— Да пошел ты со своими советами! Мы ради этого лута весь день из болота не вылезали, а ты...

Дальше слушать я не стал. Просто молча развернулся и пошел к постоялому двору. Сейчас он поостынет и начнет нормально соображать, тогда и обдумает мое предложение. А больше я ничего не смогу для них сделать.

Это происшествие основательно подпортило мне настроение. Я быстро сдал квест на оружие болотников в "Последнем форпосте", получил за него немного опыта и репутации, забрал спрятанные в своей комнате деньги и снова оказался у телепорта. Ксара возле него уже не оказалось, поэтому я спокойно переправился в Лагесту.

Несмотря на поздний вечер, некоторые лавки все еще продолжали работать. В одной из них я продал всю сегодняшнюю добычу. Сумка любого игрока существенно облегчает вес переносимых в ней предметов и позволяет хранить в ней почти что угодно, поэтому, когда я выгрузил несколько десятков дубин и различных частей брони болотников, торговец ничуть не удивился. Он придирчиво осмотрел образцы, затем что-то долго подсчитывал и вынес неутешительный вердикт: три золотых монеты за все, и даже торговаться отказался. На серьезные деньги я и не рассчитывал, поэтому махнул рукой и согласился.

Когда я вышел на улицу, город уже накрыла ночь. Лагеста постепенно погружалась в сон, но мой день на этом не закончился. Я поспешил в "Эрийский сокол", чтобы разобраться еще с парой дел, по пути подсчитывая сегодняшнюю прибыль.

Получилось, что за восемь часов в Ничейных Землях мне удалось заработать тринадцать золотых: десять тысяч меди, собранные с мобов, можно будет без проблем обменять на десять золотых в ближайшем банке, и еще три мне дал торговец. Неплохо, а главное — это лишь начало. Таким способом я с каждым днем буду зарабатывать все больше. И три уровня за день — это тоже не предел. Значит, стоит продолжать держать набранный сегодня темп. Завтра, сразу же после четырех часов полигона, буду до упора бить мобов. Выполнять задания, конечно, намного интереснее, но с ними никогда не угадаешь, на сколько это

может растянуться, и какой будет награда. Сейчас мне больше всего нужен стабильный приток опыта и денег, да и скилы прокачивать нужно.

Добравшись до своей комнаты, я написал короткое сообщение Сорвиголове. В ответ на мое "Привет, есть дело, надо встретиться", он почти мгновенно прислал название заведения в Лагесте и время встречи. Открыв карту, я прикинул расстояние до него. У меня в запасе была еще пара часов, и их я тоже собирался потратить с пользой.

За день в инвентаре накопился приличный запас трав, и теперь, когда у меня наконец появился инструмент алхимика, можно было пустить его в дело. Навык Алхимии замер на цифре "99" — всего в одном шаге от важной отметки, и это нужно было срочно исправлять. Благодаря уже известным мне нескольким десяткам рецептов, теперь я смогу полностью обеспечивать себя алхимией. Спасибо старику Фелару, в его книге оказались действительно полезные рецепты, а изготавливаемые по ним зелья и настои оказались более сильнодействующими, чем стандартные.

Через четверть часа заветная отметка была преодолена, и я долго любовался системным сообщением:

Ваша профессия Алхимия повышается до 100!

Поздравляем, вы больше не Бездарность, теперь вы — Начинающий алхимик!

Свойства всех созданных с помощью этой профессии предметов будут усилены на 5 %. Кроме этого, существует вероятность критического успеха при создании предметов, в случае которой свойства созданного предмета будут усилены на 10 %.

Текущая вероятность критического успеха: 5 %.

Не останавливайтесь на достигнутом! Это лишь первая ступень к вершинам ремесленного искусства.

Напоминаем вам ремесленные ранги в данной профессии:

1-99 — Бездарность

100–199 — Начинающий алхимик

200–299 — Алхимик-ученик

300–399 — Алхимик-подмастерье

400–499 — Алхимик-знаток

500–599 — Алхимик-эксперт

600–699 — Мастер Алхимии

700–799 — Прославленный Мастер

800–899 — Великий Мастер

900–999 — Легендарный Мастер

Интересно, а какое звание дают на тысячном уровне ремесла? Впрочем, все равно его еще никто не достиг, и вряд ли достигнет в ближайшее время. А вот то, что я наконец смогу создавать более качественные зелья — это очень хорошо. Мне бы поднять еще пару рангов, и

тогда можно будет неплохо зарабатывать на алхимии. Но на это может уйти несколько месяцев, так что, отложу эту мысль на потом.

Я с новым рвением взялся за изготовление зелий, и через несколько минут был вознагражден:

Удача! При занятии ремеслом вы превзошли сами себя и создали предмет с улучшенными свойствами!

Вы получаете: Улучшенное зелье лечения Фелара.

Восстанавливает 611–916 пунктов жизненной энергии. Минимальный уровень персонажа: 55.

Странность в цифрах сразу же бросилась в глаза. В сравнении с цифрами стандартного рецепта, оказалось, что зелье получилось не на десять, а на одиннадцать процентов сильнее обычного:

Зелье лечения Фелара.

Восстанавливает 550–825 пунктов жизненной энергии. Минимальный уровень персонажа: 55.

Один процент — это совсем мало, но откуда он взялся? Долгие поиски в Инфосети не дали ответа на этот вопрос. Когда я совсем уже отчаялся найти какую-то полезную информацию, обрывок диалога игроков на одном из форумов дал ответ на мучавший меня вопрос.

Какой-то опытный крафтер в жарком форумном споре проговорился, что параметр Удача влияет на шанс критического успеха при крафте и качество получившейся при этом вещи. Когда ему стали доказывать обратное, он выдал фразу: "А у кого из вас, умников, Удача прокачана хотя бы до 300 пунктов?" Его подняли на смех, доказывая, что это невозможно, я же задумчиво уставился на свои характеристики. Сто пятнадцать пунктов Удачи, и это на моем скромном шестьдесят третьем уровне. А есть еще бафф "Живой талисман", это еще двадцать пунктов. Это доказывает, что три сотни Удачи — вполне реальная цифра. Есть достижения, повышающие эту характеристику, есть книги, есть вещи. Последние очень редки, но они существуют. Значит, вполне реально разогнать

характеристику и выше. Тот крафтер так увлекся спором, что выдал действительно очень важную информацию.

Оставшееся до встречи время пролетело очень быстро. Я тщательно спрятал в комнате деньги, оставив себе немного на непредвиденные расходы, и вышел на улицу, продолжая на ходу обдумывать это открытие.

Моя сотня Удачи дала улучшение качества создаваемого зелья всего на один процент. Совсем мало, особенно, учитывая сложность прокачки этой характеристики. Но все равно, это уже преимущество, которое со временем будет увеличиваться. Созданные по рецептам Фелара зелья, уже сами по себе качественнее стандартных. Улучшенные, получающиеся при критическом успехе, будут мощнее еще на шесть процентов. Их можно будет смело выставлять на продажу в два, а то и в три раза дороже стандартных. Богатые игроки, привыкшие иметь все самое лучшее, не задумываясь, купят их. Если заняться прокачкой Удачи и Алхимии, это откроет интересные перспективы...в далеком будущем. Сейчас же у меня есть более насущные проблемы.

Место встречи находилось в том же районе, где днем ранее меня втянули в бой с бандитами. Если бы не карта, я бы никогда не нашел это заведение, не отмеченное вывеской и находящееся в подвале какого-то дома.

— Ну и местечко ты выбрал, — сказал я ему, усаживаясь за стол напротив Сорвиголовы.

— В самый раз для моих дел, — усмехнулся он в ответ. — Чего хотел?

— Ты Разбойник по классу?

— Сам догадался, или подсказал кто? — съязвил мой собеседник.

— Сам.

— И правильно догадался. Так что тебе понадобилось от благородного разбойника?

— Я смотрю, ты неплохо освоился в этом районе. Наверняка и в Гильдии Воров состоишь. Думаю, для тебя несложно будет достать вещи, которых нет у обычных торговцев.

— А вот здесь ты ошибся, я сам по себе. Гильдии — это правила, а правила — это всегда скучно. Но интересные вещи достать могу.

— Тогда мне нужен полный воровской набор вещей. Универсальная отмычка, веревка, которая сама закрепляется на любой поверхности, сонные зелья, ослепляющие алхимические гранаты или их рецепты. В общем, все, что может понадобиться для проникновения в здание и быстрой нейтрализации тех, кто в нем находится.

— Губа не дура! Ты, никак, королевскую сокровищницу собрался грабить? Ничего, это нормально, такие желания возникают у любого, кто недавно начал играть.

— Да при чем тут сокровищница? — поморщился я. Похоже, он принял меня за совсем зеленого новичка, не осознающего реалий игры. — Я не говорю, что собираюсь пользоваться всем этим прямо сейчас. Просто я хочу, чтобы у меня в нужный момент под рукой были эти вещи.

— Я тебя понял. Ладно, познакомлю тебя с одним местным торговцем. Что-то еще?

— Мне нужно место, где я мог бы прокачивать взлом замков и обезвреживание ловушек.

— С этим сложнее. В гильдии есть свой полигон, но туда пускают только своих.

— Есть еще варианты?

— Есть один. Сам я тренируюсь на полигоне одной из местных банд. Гильдия не всесильна, помимо нее есть множество группировок, если ты не в курсе. Могу, конечно,

замолвить за тебя словечко, но одного этого будет мало.

— Сколько это будет стоить?

— Ты не понял, тут дело в другом. Они захотят сперва тебя проверить и выдадут задание. Справишься — тогда, считай, допуск у тебя в кармане.

— Когда ты можешь все это устроить?

— Давай завтра встретимся здесь же, и в это же время. Я отведу тебя, куда надо. А сегодня я занят, — он указал глазами куда-то в сторону входа, находящегося у меня за спиной.

Я обернулся и увидел, что около входа стоят, озираясь, три не самого дружелюбного вида субъекта. Увидев моего собеседника, они двинулись в нашу сторону.

— Что, опять!?

— Да нет, это свои, — заулыбался мой новый знакомый, правильно поняв мой вопрос.

— Ну, раз так, то не буду мешать, — сказал я, поднимаясь с места.

— До завтра.

Я прошел мимо этой троицы НПС, ловя на себе их изучающие взгляды, и вышел из здания. Хорошо, что обошлось без драки. Хватит с меня на сегодня приключений.

Наверное, боги Альтреи в кои то веки меня слышали, и дорога обратно прошла спокойно. Утром я снова собирался встать с рассветом, а до него оставалось не так уж много времени.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Солнце еще даже не показалось из-за горизонта, а я уже входил в гостеприимно распахнутые двери Гильдии Алхимиков. Правда, на этом все гостеприимство хозяев этого места закончилось: в холле я столкнулся с несколькими вооруженными охранниками.

— Имя, цель визита? — перегородивший мне дорогу человек в полном доспехе и шлеме с плюмажем, отчеканил вопросы автоматически, словно задавал их сотню раз на день.

— Меня зовут Лисандр. Я пришел, чтобы учиться алхимии.

— Бывали уже в нашей гильдии?

— Нет, я здесь впервые.

— Тогда я должен кое-что разъяснить. Здание находится под защитой отряда "Вольные Копейщики". Любое враждебное действие здесь будет означать ссору с нами.

— И в мыслях не было ничего подобного! Я лишь хочу вступить в Гильдию Алхимиков.

— Хорошо, — он кивнул одному из охранников. — Проводи его к Эвайн.

— Следуйте за мной, — сказал тот и повел меня вглубь здания.

Разглядывая бронированную спину своего проводника, я думал о странном приеме, оказанном мне здесь. В группе охранников я успел заметить и мага. Интересно, с чем это связано? С недавней войной, или с чем-то еще? Да и наемники эти выглядят довольно странно. Бряцают начищенными до блеска доспехами, будто вовсе не охраной занимаются, а собрались на парад. Обычно наемники выглядят совсем иначе. Нужно будет разузнать побольше об этом отряде.

Эвайн оказалась сонной симпатичной девушкой лет двадцати. Услышав о цели моего прибытия, она немного оживилась.

— Бессмертный? — стрельнув в меня глазками, спросила она. А когда услышала утвердительный ответ, то явно обрадовалась: — Это все упрощает. Вступление в гильдию возможно после небольшого испытания и уплаты вступительного взноса. Но мы принимаем только тех, кто уже занимался алхимией раньше, поэтому и испытание будет сложным. Вы точно уверены, что хотите попробовать? Для экзамена потребуются дорогостоящие ингредиенты, и будет жаль, если вам придется потратить их впустую.

— Мне все это известно, милая Эвайн, — успокоил я девушку, которая из-за моих слов явственно покраснела. — Я хочу поскорее пройти испытание, поэтому я принес с собой все необходимое.

Подготовка к утреннему походу к алхимикам не заняла у меня много времени. Мне всего-то потребовалось зайти в раздел форума, посвященный алхимии, и прочитать о том, что потребуется для вступления в эту ремесленную гильдию. Поэтому на испытание я явился, что называется, во всеоружии.

— Но ведь это же чудесно! — обрадовалась Эвайн. — Тогда мы можем начать прямо сейчас!

Она быстро разыскала для меня какую-то брошюру с нужным рецептом:

Вы изучили новый рецепт: Универсальный растворитель.

Является основой для многих зелий высокого уровня.

Требование: минимальный навык алхимии 100.

Длинный список компонентов я и так знал благодаря форуму. Мне оставалось лишь смешать десяток ингредиентов в большом сосуде и поместить его в свое алхимическое устройство. Это заняло у меня всего пару минут, после чего я торжественно вручил Эвайн сосуд жидкостью, светящейся фосфоресцирующим светом. Девушка приняла его из моих рук, тщательно осмотрела и удовлетворенно кивнула:

— Отлично получилось! — похвалила она, после чего вернула мне сосуд. — Этот растворитель понадобится вам для изготовления качественных зелий.

— Я прошел испытание?

— Несомненно. Нужно лишь заплатить вступительный взнос — пятнадцать золотых, и вы станете членом нашей гильдии.

— Тогда давайте прямо сейчас покончим с формальностями, — сказал я, доставая из котомки обозначенную сумму.

Вы присоединились к Гильдии Алхимиков!

Ваша репутация с Гильдией Алхимиков увеличилась на 5000. Текущий уровень репутации: Знакомый 0/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Сообщения появилось сразу же, как только девушка получила от меня деньги.

— Поздравляю, теперь вы с нами! Примите в подарок эти рецепты, и пусть они помогут вам на пути к вершинам алхимического искусства! — она протянула мне ту же самую брошюру, из которой я выучил рецепт универсального растворителя.

Слова были сказаны искренне, хотя, уверен, говорились они и сотням игроков до меня. Я с галантным поклоном принял подарок. За спиной скептически хмыкнул наемник, все это время находившийся здесь, и наблюдавший эту картину. Однако, и в самом деле, что-то я слишком увлекся.

— Теперь вы можете выполнять различные гильдейские поручения, — улыбаясь, продолжила девушка. — Так же можно брать заказы на приготовление зелий и получать за это плату. А можете отказаться от платы, и тогда вы гораздо быстрее заслужите уважение наших Мастеров. Это откроет для вас более широкие возможности: доступ ко всем ресурсам гильдии, включая самые редкие рецепты и ингредиенты, а так же нашу всестороннюю поддержку.

Я молча кивал, уже прикидывая в голове план прокачки репутации и решая, кто же для меня все-таки приоритетнее: рейнджеры или алхимики? По всему выходило, что одинаково нужны и те, и другие. Да и с магами нужно дружить и дальше. В Гильдию Авантюристов попасть не так просто, поэтому визит к ним пока что придется отложить. Это и к лучшему: мне и так забот хватает.

— Позвольте спросить, а для чего вся эта охрана? — поинтересовался я, когда девушка наконец закончила расписывать мне все, что сулило мне членство в их организации.

— Мы всегда содержали наемников, — пожала плечами она. — В отличие от других гильдий, где каждый ее член может постоять за себя, мы — лишь мирные алхимики. Наша организация всегда привлекала внимание воров, но после нескольких случаев открытого нападения, пришлось усилить охрану.

— Кто-то нападал на здание гильдии?!

— И не раз, — кивнула Эвайн.

Интересно. С одной стороны, конечно, понятно: редкие ингредиенты, дорогие зелья — лакомый кусочек для вора всех мастей. Да и с деньгами у алхимиков все в порядке. Но штурмовать здание одной из гильдий... Нет, раньше такого не было. Только вот для чего понадобилось нанимать именно этот отряд, не производящий впечатление боееспособного? Им бы на парадах выступать...

Впрочем, я быстро выкинул из головы мысли об этом. Мой день был расписан буквально по минутам, и времени задумываться о подобной ерунде просто не было. Эвайн собственноручно повесила мне на шею Знак Гильдии — бронзовый медальон с изображением круглой колбы, после чего вручила свод правил. К явному неудовольствию девушки, я тут же с нею попрощался, сославшись на срочные дела.

Наемник сопровождал меня к выходу из здания, и я чуть ли не бегом направился к тренировочному полигону рейнджеров.

Несколькими часами спустя я вышел из портала в глубине Ничейных Земель и тут же

огляделся. К счастью, вчерашних неудачников, на которых налетели собранные мною мобы, здесь не оказалось. Не то, чтобы я всерьез опасался мести, но случайно наткнуться на них было бы неприятно.

Жажда действий, овладевающая мною с самого утра, ничуть не угасла после нескольких часов тренировок. Сегодня я стал проходить полосу препятствий чуть ли не вдвое быстрее вчерашнего, но это было лишь началом. Я буквально физически ощущал, как стали изменяться характеристики моего тела. Ловкость, которая очень сильно выросла в сравнении с первым днем в Альтрее, повлияла на мою общую подвижность; Атлетика — на скорость движения. Благодаря чуть подросшей Акробатике я стал двигаться плавнее и точнее, и уже не получал урон при падении с высоты собственного тела. И все равно мои возможности пока что не шли ни в какое сравнение с возможностями той же Р'равиры, не говоря уже о моем несостоявшемся убийце. Рано или поздно мне придется встретиться с ним снова, и я должен как минимум не уступать ему по характеристикам. А значит — нечего стоять тут и рассуждать, нужно действовать!

Я спрыгнул с площадки и побежал в направлении сердца Ничейных Земель.

Секира болотника-громилы рассекла воздух в считанных сантиметрах над моей головой. Кинжал вонзился точно в брешь в костяном доспехе моба, болотник заревел и снова рубанул то место, где я находился за миг до этого. Еще один удар в бок чудовища, и я едва успеваю отскочить в сторону, чтобы не попасть под удар здоровенной лапы. Не хочу даже пытаться представить себе, что будет, если принять на себя такую оплеуху. Болотник — махина два с половиной метра в высоту и весом в пару центнеров — развернулся ко мне и снова начал замахиваться секирой, вцепившись в нее обеими руками. Пришлось снова ловить момент, уклоняясь от атаки, и бить в ответ. Я уже неплохо наловчился истреблять этих медленных и неповоротливых мобов семидесятого уровня, но все равно они оставались для меня очень опасными. Малейшая оплошность в бою с Громилой может стать фатальной, и это я тоже успел испытать на себе. Зато за каждого из них выдавали в несколько раз больше опыта, чем за Рекрутов и Воинов. Правда, и возиться приходилось дольше.

После очередной неудачной попытки разрубить меня своей секирой, Громила в ярости швырнул свое слишком громоздкое оружие и попытался схватить меня в охапку. Уже неплохо изучив тактику этих мобов, я был готов к этому. Я сместился с траектории полета чудовищного оружия, в последний миг поднырнул под руки монстра, избежав его дружеских объятий, и резанул его кинжалом по голени. Ноги Громилы лишь спереди были защищены костяными щитками, и лезвие легко разрезало плоть.

Сделав по инерции еще один шаг, он упал на колени и попытался повернуться ко мне, но я уже был у него за спиной. Несколько ударов в область шеи, и туша болотника валится к моим ногам, одаривая очередными порциями опыта и лута.

Я поймал себя на том, что машинальным жестом вытираю несуществующий пот со лба. Никак не избавлюсь от старых привычек! А я хорош: за весь бой — ни единой царапины! А ведь при первом столкновении с таким мобом я чуть не отправился в Чистилище! Тогда прием "летающая секира" в исполнении едва живого моба стал для меня полной неожиданностью. Удар пришелся древком, но и этого хватило, чтобы сбить меня с ног, а горячие объятия навалившейся сверху туши чуть меня не прикончили. Каким-то образом мне удалось несколько раз пырнуть Громилу кинжалом и выбить из него последние проценты жизни. Но и сам я к тому времени потерял три четверти хитпоинтов.

Из лута на мобе оказался полный костяной доспех, секира и две серебряные монеты. Забрав только деньги, я с сожалением отдал игре мысленный приказ убрать тело. Весь доступный мне лимит веса инвентаря был выбран мною еще несколько часов назад, и сейчас мне приходилось бросать все добытые вещи. Сейчас важнее всего для меня были опыт и прокачка скилов, поэтому пришлось отказаться от идеи слетать в город и освободить инвентарь.

Неподалеку валялись двое болотников-разведчиков, убитые мною чуть раньше. Эти тоже умеют доставлять проблемы. Они оказались мастерами маскировки, да и стреляли не намного хуже меня. Вот только урон их самодельных луков и стрел был куда меньше моего. Плохо было то, что ходили они чаще всего небольшими группами, и каждый Громила имел при себе пару сопровождающих его Разведчиков.

Собрав деньги с мобов, я развернул над инфокристаллом голограмму карты. Если я ничего не перепутал, то примерно в полукилометре от этого места находится крупная деревня Болотного Племени. А еще неподалеку есть следующая порталная площадка, которая была моей конечной целью на сегодня. Пора уже заканчивать этот десятичасовой марафон в болотах. Четыре уровня за день в текущих условиях — это неплохой результат. Теперь в графе "Уровень" радовала глаз цифра "67". Если буду сохранять темп, то к концу недели как раз успею взять восьмидесятый уровень, а там, благодаря кольцу жреца из Примостья станет немного веселее.

До портала я добрался уже в густых сумерках, и как раз застал момент, когда из него стал выходить крупный отряд, состоящий из игроков одного клана. На моих глазах стал разворачиваться полноценный рейд, собранный для охоты на ночных мобов Ничейных Земель. Благоразумно отойдя в сторону, я стал ждать, когда все они окажутся по эту сторону портала. Меня заметили, оценили, не сочли угрозой и оставили в покое.

На действия сыгранного рейда было приятно смотреть. Сперва из спирально закручивающегося порталного окна вышла пара разведчиков верхом на быстрых маунтах. Они внимательно осмотрели окрестности, затем один из них снова нырнул в портал. Через несколько секунд игроки повалили из него сплошным потоком, но при этом в их действиях чувствовался порядок. Танки в тяжелых доспехах под прикрытием лучников и нескольких хилеров заняли периметр вокруг площадки. После этого появились маги, и лишь затем самые уязвимые члены рейда — саппорты. Среди участников рейда я не заметил ни одного игрока ниже сто пятидесятого уровня, а лидер, восседающий на странном, похожем на богомола маунте, и вовсе разменял четвертую сотню.

Маги отряда призвали множество светящихся шаров, повисших высоко над рейдом и осветивших окрестности. Развернув строй, рейд двинулся прочь от портала. Я дождался, когда они отойдут подальше, мысленно пожелал им удачного фарма и вошел в портал.

Лагеста еще не спала. Благодаря игрокам, живущим в разных часовых поясах мира, центральные районы крупных городов Альтреи не засыпали даже по ночам. Но Лагесте даже по местным меркам было далеко до звания мегаполиса, поэтому нужно было поторапливаться, чтобы успеть до закрытия лавок.

После расчета с торговцем выяснилось, что за сегодняшний день я стал богаче аж на двадцать золотых. Собранный сегодня лут оказался ценнее вчерашнего, да и денег с мобов я получил больше. А что, не так уж и плохо живется в игре простому фермеру! Не скажу, что весело, но вполне сытно. Вот только не мой это стиль игры, не мой путь. И денег мне

потребуется гораздо больше, чем их нужно обычному игроку.

Деньги — это возможности, даже если это всего лишь игровое золото. Для меня же оно и вовсе является залогом нормального существования. Но и без этого золото давно уже привязано к международной валюте и свободно обменивается прямо внутри игры. Напрямую работать с реальными деньгами я не смогу. Из-за моей физической смерти мои старые счета в банке мне недоступны. По той же причине я не смогу открыть новые. Но зато я могу совершать все финансовые операции с помощью игрового золота, в том числе рассчитываться за услуги, совершенные для меня в реальном мире. А это открывает огромные возможности. Я смогу, например, разыскать в реальном мире человека, который пытался меня убить. Что я буду делать, когда найду его — пока точно не знаю, сначала нужно просто его найти. И на это может потребоваться очень много денег.

Моя семья никогда не испытывала нужды в средствах, но все равно хотелось бы им как-то помочь. Хотя я всегда считал, что в определенный момент птенец должен вылетать из гнезда, и нужно отпустить его в свободный полет, при первой же возможности я постараюсь что-то сделать для своих сыновей. Если это будет безопасно для них самих. Сейчас для них я мертв — пусть пока что так и остается.

Я постарался выбросить из головы преждевременные мысли и заняться делами насущными.

На выходе из лавки меня ожидал сюрприз. Меня встречала пара вчерашних знакомцев: Атилла и Ксар, а вместе с ними незнакомый мне игрок с ником Азгат. С самим игроком я не встречался, но это имя было мне известно. Меня почтил присутствием сам глава клана "Золотой Легион", того самого, в котором состояли Атилла и Ксар. На всякий случай я заранее навел справки об этом клане, чтобы знать, чего можно от них ожидать.

Увидев меня, воин в вороненом стальном доспехе нехорошо усмехнулся. В предчувствии неприятного разговора, я подошел к ним.

— Что, не думал увидеть моих ребят снова? — с усмешкой спросил Азгат.

— Честно говоря, я вообще о них не думал, без того забот хватает, — ответил я и обратился к погибшему из-за меня Атилле: — Послушай, извини, что так вышло вчера. Откуда же я мог знать, что у портала кто-то есть? Тем более, вы могли уйти в любой момент, я же предупредил вас о том, что за мной толпа мобов. Но вы сами решили остаться. И моей вины в этом быть не может.

Атилла выслушал меня, сохраняя нейтральное выражение лица, затем едва заметно кивнул.

— Не о том ты разговор ведешь. Что нам твои извинения? — в разговор вмешался кланлидер. — Из-за тебя клан понес потери в деньгах, так что ты должен возместить ущерб. Атилла потерял всю наличку и лут за день фарма, это пятьдесят золотых. Плюс его личные деньги и компенсация за потерянный опыт. И еще сотня золотых мне лично, за то, что мне пришлось потратить на тебя свое время. Оно очень дорого стоит. Получается, ты должен двести золотых. Недели тебе должно хватить. Не успеешь — и к этой сумме начнут набегать проценты.

Весь этот бред он произнес с видом стопроцентно уверенного в своей правоте человека. Более того, он говорил это, будто я уже согласился на все его требования! Похоже, он ни на секунду не сомневался в том, что все так и будет. Надо прекращать это представление!

— Позволь, я минуту вырву тебя из мира твоих розовых фантазий и объясню, как на самом деле все обстоит в мире реальном, — сказал я, когда он закончил. — Какой еще долг,

какие проценты? Ты что, гангстерских боевиков пересмотрел? Собранные мною mobs случайно наткнулись на твоих соклановцев, которые стояли возле портала. Они были предупреждены, но полезли в драку. Все, что произошло дальше — только их вина. И вообще, с чего ты взял, что у меня есть такие деньги?

От моих слов Азгат переменялся в лице:

— Ты, кажется, не понял ситуации. Я — лидер клана "Золотой Легион", и если я говорю, что ты должен клану, то так оно и есть. Мы без труда нашли тебя один раз, найдем и в следующий. Или ты соглашаешься на мои условия, или спокойной жизни я тебе не обещаю.

Я почувствовал, что начинаю закипать. Нет, ну каков наглец?! Повесил на меня вину своих лоботрясов, выписал счет с выдуманной суммой, еще и вздумал угрожать?!

— Все сказал? А теперь послушай меня. Твоему клану уже три года, а в нем до сих пор меньше сотни человек. А сколько из них актива, половина? Ну, от силы процентов семьдесят. Больше только у топов, но куда тебе до них?

Если бы в Альтрее существовало умение, позволяющее убивать взглядом, то Азгат меня бы уже убил. Кажется, я нечаянно поднял какую-то болезненную для него тему. Только этим я мог бы объяснить тот полный злости взгляд, которым он меня одарил. Мне бы остановиться, но уж если я разошелся, то остановить меня очень сложно. Этого наглеца стоило поставить на место, потому я продолжил:

— Получаем максимум шестьдесят активно играющих людей. Вычтем профессиональных крафтеров и низкоуровневых персонажей. И все, что у тебя останется в итоге, это два-три десятка бойцов примерно моего уровня и выше. Да и тех ты никогда не соберешь в онлайне одновременно. С такой армией ты собрался ловить меня по всей Альтрее? Или ты забыл, что кроме Ничейных Земель и Эрии в ней есть и другие локи? А нашел ты меня только потому, что я и не думал прятаться. Твои бойцы встретили меня в Ничейных Землях недалеко от границы с Эрией. Значит, пришел я оттуда. Из крупных городов в этом районе только Лагеста. Тебе всего-то нужно было поставить своего человека возле единственного портала в городе и ждать, когда я возле него появлюсь. Если ты решил кому-то угрожать, то хотя бы делай это так, чтобы ему было страшно.

— Ты забыл об охотниках за головами, — с трудом поборов злость процедил Азгат. — Уж они-то тебя где угодно найдут.

— А потянешь такие расходы? Тут всей клановой казны не хватит. Немногие могут позволить себе организовать поиски одного-единственного игрока по всему игровому миру. И даже в этом случае нет никакой гарантии, что меня найдут. Ты готов заплатить в сотню, в тысячу раз больше, чем ты хочешь с меня получить, только ради того, чтобы пару раз меня убить?

Судя по выражению лица Азгата, он бы с удовольствием заплатил столько за право убить меня прямо сейчас. Но таких денег у его клана нет, и мы оба это знали. Маг Ксар недоуменно переводил взгляд то на меня, то на своего лидера, а вот в глазах Атиллы я даже заметил одобрение. Он явно был не в восторге от этой ситуации. Единственный адекватный человек из этой троицы.

— Если тебе нечего больше сказать, то я пойду, — сказал я, обходя перегородившую мне дорогу троицу.

— Ты еще не раз пожалеешь об этом, — Азгата хватило лишь на эту банальную фразу. Напасть на меня в городе он не решился — слишком много свидетелей, слишком велики штрафы за открытое нападение в поселениях. Но за городом мне теперь придется постоянно

оглядываться. От такой личности можно ожидать чего угодно.

Я добрался до гостиницы и заперся в комнате. Проанализировав еще раз все, сказанное лидеру "Золотого Легиона", я решил, что все сделал правильно. Можно было обойтись без лишних эмоций, но тут уж ничего не поделаешь. Надеюсь, что когда он успокоится, то осознает, что проще обо мне забыть, чем тратить ресурсы клана на месть. Ближайшее время я собирался провести в Эрии и Ничейных Землях, не хотелось бы менять планы из-за этой истории.

До встречи с Сорвиголовой оставалось еще часа полтора, и это время я тоже потратил с пользой. Сотый уровень Алхимии был для меня лишь первой ступенью в карьерной лестнице алхимика, а я собирался подняться в ней гораздо выше.

— Готов к экскурсии по самым значным местам Лагесты? — спросил меня Разбойник, когда мы встретились в назначенном месте.

— Спрашиваешь! А драка будет?

— Если надо — устроим.

— Нет, пожалуй, не надо, — подумав немного, сказал я. — Хватит с меня на сегодня боев.

— Эх, скучный ты человек! — усмехнулся в ответ Сорвиголова. — Нет в тебе радости жизни. И чего такой класс выбрал?

— Нравится стиль игры. Ну и, опять же, если нужно куда-то залезть и что-то себе присвоить — лучшего варианта нет.

— Это верно, одобряю! Может, не все еще для тебя потеряно. Пойдем, здесь недалеко. Сначала сведу тебя с одним торговцем, у которого можно купить все, о чем ты спрашивал.

Нужное нам место оказалось совсем недалеко. Подойдя к одному из домов в Нижнем Торговом квартале, Сорвиголова громко постучал в калитку примыкающего к дому дворика. Хлопнула дверь дома, затем из-за калитки спросили:

— Кто?

— Король Люциус в манто! — громко ответил Сорвиголова. — Открывай, клиенты пришли!

— Сейчас, сейчас, — донеслось с другой стороны, затем дверь приоткрылась, из нее высунулась чья-то рука с лампой и осветила нас обоих. В меня впился недружелюбный взгляд.

— Кто это с тобой? — вопрос был задан моему спутнику.

— Клиент, я же говорю. Не беспокойся, я за него ручаюсь.

Но эти слова, похоже, не убедили хозяина дома. Калитка захлопнулась, и из-за нее донеслось:

— Не нужны мне никакие клиенты, я ничем не торгую! И тебя я тоже не знаю!

— Да ладно тебе, Рудо! С чего это ты вдруг перестал мне доверять? Или тебе деньги не нужны? Ну так мы можем обратиться к кому-нибудь другому. К Сагиру, например. У него, говорят, и выбор больше, и качество лучше!

Калитка снова приоткрылась, и в проеме показалась возмущенная физиономия НПС:

— Вранье! Ты поверил в слухи, которые он сам и распускает?!

Мой спутник выразительно пожал плечами: мол, что слышал — то слышал.

— Ты, — НПС обратился ко мне: — Что тебе тут понадобилось?

— Рабочий инструмент. Отмычки, веревка-липучка, ну и так, по мелочи.

Торговец запрещенным товаром несколько секунд размышлял, но жадность все же победила осторожность. Он распахнул калитку и сказал:

— Входите.

Через небольшой дворик он провел нас в дом, где мы спустились в подвал. Торговец зажег там несколько ламп, после чего я наконец смог нормально рассмотреть этого худощавого человека лет пятидесяти.

— Добро пожаловать в магазин Рудо! — с гордостью произнес он и обвел руками пространство вокруг.

Магазин это место напоминало мало. Весь подвал был заставлен ящиками разного размера, и только в центре оставалось немного пустого пространства. Я вопросительно посмотрел на торговца. Тогда он подошел к одному из ящиков и откинул крышку, подозвав меня жестом. Ящик оказался заполнен мягкой соломой, в которой лежали отмычки разной формы. Я взял первую попавшуюся из них:

Прочная отмычка начинающего взломщика. Минимальный уровень персонажа: 25. Прочность 160\160.

Нет, нужно что-нибудь получше. Я отложил ее в сторону и взял следующую:

Превосходная отмычка начинающего взломщика. Минимальный уровень персонажа: 50. Прочность 190\190. Бонус к навыку "Взлом замков" + 5.

А вот эта подойдет! Выбрав еще несколько таких же, я сложил их вместе. Их я собирался купить. С позволения хозяина, я подошел к следующему ящику и заглянул в него. Затем, обведя взглядом помещение, я прикинул общее количество ящиков и решил, что на некоторое время мне придется здесь задержаться.

Спустя полчаса мы наконец покинули дом Рудо. Сумка моя слегка потяжелела, кошелек же, напротив, ощутимо похудел. Покупки обошлись мне в сорок золотых, но об этих деньгах я не жалел. Все купленное обязательно пригодится мне в будущем, пусть и не в ближайшее время.

— Куда теперь? — спросил я, когда мы оказались на улице.

— Как и договаривались, попробуем найти тебе место для тренировок воровских навыков. Я знаком с лидером одной организации и хочу представить тебя ему. Дальше все зависит от тебя.

— Организации? Ты хотел сказать — банды?

— Называй, как хочешь. Только предупреждаю заранее: эти НПС для меня важны. Любые враждебные действия по отношению к ним я восприму как личное оскорбление. Мы друг друга поняли?

— Конечно, без проблем! — ответил я, удивляясь странному поведению своего нового знакомого. Впрочем, почему странного? Наверняка он раскопал какую-то важную квестовую цепочку, связанную с этой бандой, вот и опасается, что она может оборваться в случае гибели кого-то из НПС. Альтрея — это живой мир, здесь такое запросто может быть. Если, конечно, цепочка не связана с какими-нибудь глобальными событиями. В этом случае прервать ее будет невозможно.

— Если так, то идем, — смягчившись, сказал мой спутник.

На этот раз нам пришлось долго петлять по узким улочкам городских трущоб. Бродить здесь в это время суток — не самая лучшая идея, но мы без приключений добрались до какой-то таверны. Судя по доносившимся изнутри звукам, это был типичный для этого района бандитский притон.

Внутри мы заходить не стали. Вместо этого мой спутник повел меня к черному ходу. Он громко постучал в массивную, обитую железом дверь. В ней тут же отворилось окошко, и нас стала изучать пара внимательных глаз. Окошко захлопнулось, но тут же отворилась сама дверь.

"Заходите", — буркнул стороживший вход бугай.

Сорвиголова чувствовал себя здесь как дома. Он прошел через все здание к лестнице и поднялся на третий этаж, по пути обмениваясь приветствиями с встреченными здесь НПС. Я старался не отставать от него. Дойдя до третьего этажа, мы остановились возле одной из комнат. Вход в нее охранялся четверкой крепкого вида бандитов, и все они имели уровень выше сотого. Мы попытались войти, но один из них заступил нам дорогу и скомандовал:

— С оружием нельзя!

— С каких это пор? — спросил у него Сорвиголова.

— К тебе вопросов нет, — нехотя ответил охранник. — А вот его я вижу впервые. Пусть отдаст лук и кинжалы!

Я вытащил один из кинжалов и протянул его бандиту рукоятью вперед, предвкушая небольшое представление. Тот попытался ухватиться за мое оружие, но его рука прошла сквозь кинжал, будто его не существовало! Он снова повторил попытку, но с тем же успехом.

— Что еще за фокусы?! — воскликнул он, отступив на шаг.

Остальные, видя это, напряглись, и готовы были уже схватиться за ножи, но самый старший из них скомандовал:

— Оставьте его! Я уже видел такое. Это оружие привязано к его душе. Мы сможем забрать его только после его смерти.

— Не сможете, — сказал Сорвиголова. — Он Возрожденный, как и я.

Старший бандит выругался. Я решил, что пора уже брать ситуацию в свои руки:

— Вижу два выхода из ситуации. Или вы пропускаете меня так, или оправдываетесь перед боссом, почему сорвалась встреча.

— Если что — отвечать будешь сам, — обратился старший к моему спутнику и открыл дверь.

Остальные расступились, давая нам дорогу.

Вслед за Сорвиголовой я шагнул вперед и сразу же погрузился в клубы ароматного дыма, наполнившего комнату. Дверь бесшумно закрылась у нас за спиной.

Просторное помещение, в котором мы оказались, освещалось лишь парой тусклых ламп. Густой дым с запахом чернослива только усиливал полумрак. На другом конце комнаты я увидел гоблина, вальяжно развалившегося на низком диване с атласными подушками. По бокам к нему прильнула пара полураздетых эльфиек. Приобняв одну из них за талию, зеленокожий коротышка курил кальян, с наслаждением затягиваясь, и выпуская новые порции дыма.

Никогда не страдал ксенофобией, но это было уже слишком! Это и есть один из королей преступного мира Лагесты, о котором мне по дороге успел рассказать мой новый друг?! Вот только он забыл упомянуть, что тот является гоблином!

Сорвиголова, как ни в чем не бывало, подошел к дивану и уселся рядом с троицей.

Гоблин протянул ему мундштук. Тут же одна из эльфиек переместилась к человеку. Меня эта ситуация немного удивила, но я никак не показал своих эмоций. Подумаешь, игрок водит дружбу с главарем банды НПС? В Альтрее случается и не такое.

Повинуясь небрежному жесту гоблина, я уселся на пуфик напротив них.

— Вот, принимай новичка, — сказал Сорвиголова, возвращая гоблину мундштук.

— Значит, ты хочешь учиться воровскому ремеслу? — спросил зеленокожий.

Нас друг другу не представили, но из рассказа моего нового друга я уже знал, что его имя — Гармак.

— Да, меня интересуют взлом замков и ловушки, — сказал я ему.

— Мы можем тебя обучить. Но не просто так.

— Я так понимаю, что речь идет не о деньгах, и от меня потребуется какая-нибудь услуга?

Гоблин едва заметно кивнул, подтверждая мои слова.

— Что я должен сделать?

— Ты должен поучаствовать хотя бы в одном нашем деле. Твой друг поручился за тебя, и его слово имеет здесь вес. Но мои люди просто не поймут меня, если чужие будут разгуливать здесь, как дома. Поработай с нами, заработай определенную репутацию, и сможешь приходить сюда, когда захочешь.

— Хорошо, но у меня тоже есть пара условий. Я не собираюсь участвовать в убийствах и тех делах, которые мне не нравятся.

Я заметил, что Сорвиголова едва сдерживает смех.

— Кого ты ко мне привел? Жреца богини Тэа? — резко спросил гоблин.

— Да ладно тебе, Гармак! У человека есть свой кодекс чести, а в нашем деле это редкость, сам понимаешь. Дай ему шанс.

— Ладно. Есть тут одно дело, как раз для тебя. Крови быть не должно, иначе нам не простят. Подробности узнаешь позже. А ты, — обратился он к сидящему рядом игроку, — возьми его с собой.

— Ты имеешь в виду то, о чем я подумал? Не слишком ли для новичка?

— Не слишком. Сам его притащил — сам за него и отвечай, раз уж так ему доверяешь.

Тот беззаботно выпустил кольцо дыма и сказал:

— Договорились.

— Ну раз так, то можешь идти, — обратился ко мне гоблин.

— Постой, я провожу, — Сорвиголова нехотя отпустил эльфийку и поднялся с дивана.

Тем же путем, по которому мы сюда и попали, он вывел меня на улицу, и уже там сказал:

— Ну ты, конечно, отжег! Неписей не убиваю, бедных не граблю!

— А что такого? У меня свои принципы.

— М-да, — посерьезнел он. — Ты же вроде говорил, что ради денег играешь? Откуда вдруг такое отношение? Большинству игроков вообще наплевать, на чем в игре зарабатывать.

— Но не мне. Лучше скажи, о каком деле вы там говорили?

— Да намечается тут у нас одно мероприятие. Можно неплохо заработать. Подробности пока что тебе знать не надо, просто будь готов дня через два или три провести в онлайн всю ночь. Сможешь?

— Да без проблем!

— Я напишу, когда все будет готово. Дорогу-то отсюда найдешь?

— Найду, не беспокойся.

— Ну тогда счастливо, Робин Гуд! Пойду я, а то меня там уже заждались.

Он подмигнул мне и поспешил к своей эльфийке, оставив меня одного на ночной улице трущоб. Я вошел в режим Скрытности и стал осторожно пробираться к своей гостинице. Если есть возможность заняться прокачкой какого-то навыка — нельзя ее упускать.

Хижина болотников мгновенно вспыхнула от первого же заклинания *Искры*. Рядом с нею уже пылали две такие же постройки. Круглое жилище с крышей и стенами из тростника в считанные секунды превратилось в огромный факел, не смотря на то, что кругом была сырость.

Вы получаете опыт!

Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 50. Текущий уровень репутации: Знакомый 1445/5000. Следующий уровень репутации: Друг.

Ваша репутация с Жителями Каэтана увеличилась на 50. Текущий уровень репутации: Незнакомец 4744/5000. Следующий уровень репутации: Знакомый.

Как оказалось, за уничтожение собственности болотников тоже выдается награда, и теперь я сжигал на своем пути все, что мог предварительно зачистить. Вот и теперь возле пылающих построек лежало несколько тел, дожидаясь момента, когда я займусь мародерством.

То, что я принял вначале за деревню Болотного Племени, на деле оказалось тремя

отдельно стоящими хижинами. Такие места попадались мне уже несколько раз. В этой душной дымке очень просто заблудиться на постоянно петляющих в болотах тропах. Не имея интерактивной карты, я шел лишь по наитию, выбрав примерное направление.

На сегодня я наметил себе еще одну цель — последнюю порталную площадку, расположенную у озера в самом центре Ничейных Земель. Благодаря ей я смогу перемещаться к самой сложной части локации, рассчитанной на группы игроков. А под водами самого озера находится столица болотников с рейдовым данжем.

В Ничейные Земли я отправился не без опаски. После вчерашнего общения с лидером "Золотого Легиона" мне было, чего бояться. К счастью, никто не караулил меня на выходе из портала, да и позже никого из членов этого клана я не встретил. Здесь, в глубине локации, вообще было на удивление мало игроков.

Я подобрал деньги с убитых мобов и двинулся дальше в направлении портала.

Через несколько минут я снова наткнулся на группу хижин и притаился, чтобы пересчитать врагов. Два лучника и три воина, громил нет. Какая удача!

Я сделал несколько глотков из фляги с травяным чаем Фелара, в очередной раз помянув старого алхимика добрым словом. Пятипроцентный бонус к получаемому опыту — это немного, но когда занимаешься уничтожением мобов в промышленных масштабах — прибавка получается ощутимой.

Рецепты Фелара, как и те, что подарила мне Эвайн при вступлении в Гильдию Алхимиков, серьезно облегчили мне жизнь. Игроку-одиночке нелегко качаться на группах таких мобов, но благодаря отличной экипировке и усиливающим зельям, я справлялся. Впрочем, с такой скоростью прокачки вскоре мне придется искать вещи для более высоких уровней.

Умения тоже росли в уровнях и уже достигли максимума. Теперь я мог вступать в бой с небольшими группами мобов, превосходящими меня на несколько уровней. Все очки характеристик я теперь поровну вкладывал в Силу и Ловкость, добиваясь равной эффективности в дальнем и ближнем бою. Все-таки я собирался и дальше быть соло-игроком, а значит, мне нужно быть максимально универсальным.

Такой прогресс меня очень радовал, но приходилось вкладывать в него все силы. Все-таки grind — это не мое. Еще несколько дней, а потом нужно с этим заканчивать. Своих целей я почти добился, меня ждут более интересные дела! Ну а пока нужно убрать с дороги очередное препятствие.

Вы применили умение "Идеальная быстрая стрельба"!

Вы применили умение "Идеальный выстрел в сердце"!

Критический удар!

Вы получаете опыт!

Усиленное до десятого уровня умение не подвело, отправив лучника в небытие с одного выстрела. Второй тут же получил несколько стрел и отправился вслед за собратом. Тройка воинов наконец разглядела меня и кинулась в мою сторону.

До меня добежал лишь один. Не обращая внимания на молниеносную гибель четверых товарищей, он атаковал меня. И только сейчас я заметил, что он вооружен не дубиной, а вполне приличным с виду мечом. В другой руке он держал небольшой деревянный щит. Такого вооружения у их воинов я раньше не видел.

Я рискнул заблокировать его косой удар кинжалом, благо, игровая механика это позволяла. Будь он вооружен дубиной, я бы, конечно, не стал так рисковать: для такого фокуса у меня просто не хватило бы Силы. Мой блок выдержал, а я нанес быстрый удар в грудь болотника правой рукой. Прикрыться щитом воин попросту не успел. Он отступил на шаг, но я коршуном налетел на него, нанося быстрые удары и не давая опомниться. Один на один такой моб мне не соперник.

Что-то вдруг навалилось на меня, сковывая движения по рукам и ногам. Я ощутимо замедлился, и теперь уже мне пришлось перейти к обороне.

Болотник-шаман нанес вам 156 урона магией холода!

Болотник-шаман наложил на вас эффект Замедление 2 уровня! До окончания эффекта 59 с!

Шаман?! Только сейчас я заметил фигуру еще одного моба рядом с одной из хижин. Как же я мог пропустить его?! Наверно, он все это время находился в хижине и вышел только на шум боя!

Холод сковал мое тело, я стал двигаться раза в два медленнее, и мой противник тут же этим воспользовался. Я пропустил несколько ударов, от которых в реальной жизни уже бы погиб.

Болотник-шаман нанес вам 172 урона магией холода!

Надо что-то делать, иначе они отправят меня в Чистилище! В прошлый раз на возрождение у меня ушло десять дней, кто знает, сколько пройдет теперь?! Николай обещал, что в следующий раз на это уйдет меньше времени, но все равно я не хочу терять несколько дней!

Моего противника вдруг охватило неяркое сияние, и полоска его хитпоинтов прибавила процентов десять. Нет, ну это уже совсем наглость! Шаман его еще и лечит! Связка маг-хилер и танк — это не шутки.

Я выгадал момент и выхватил из сумки зелье лечения. С огромным трудом мне удалось выпить его, одновременно уворачиваясь от меча болотника. В следующий миг я снова запустил руку в болтающуюся на боку сумку. Система сама вложила мне в руку требуемый предмет — иначе невозможно было бы пользоваться инвентарем в бою. Круглый пузырек с темной жидкостью тут же полетел в лицо не успевшего среагировать моба. Хрупкое стекло разлетелось на мелкие осколки, и жгучая жидкость попала на лицо воина.

Вы наложили эффект Ослепление 3 уровня на Болотника-воина! До окончания эффекта 15 секунд!

Вы наложили эффект Дезориентация 2 уровня на Болотника-воина! До окончания эффекта 15 секунд!

Болотнику тут же стало не до меня: он взревел от боли и прикрыл глаза руками. Спасибо Рудо, его товары стоят своей цены! Пятнадцать секунд полной беспомощности врага — это очень много! Несмотря на замедление, я поднажал и выдал по нему комбосвязку скилов, словно по чучелу на тренировке. Пятнадцать секунд? Мой противник не продержался и пяти!

Болотник-шаман нанес вам 148 урона магией холода!

Поверженный противник еще только падал к моим ногам, а я уже схватился за лук. Ну, держись, шаман, теперь твоя очередь! Я выстрелил, и тут же потянулся за следующей стрелой.

Мне не хватило какого-то мгновения. Шаман, находящийся от меня в пятидесяти метрах, успел поставить магическую защиту. Стрела врезалась в нее и бессильно отлетела прочь, но я уже отправил вслед за ней вторую. После нескольких попаданий заклинание явно начало ослабевать, и щит шамана стал тускнеть, а сам он попятился к одной из хижин, огрызаясь при этом магическими атаками. Мне пришлось ненадолго прервать обстрел и снова применить зелье лечения. Наконец, защита болотника пропала, но порадоваться

успеху я не успел: шаман тут же укрылся за еще одной такой же сферой. Ничего, маг живет, пока у него есть мана, а у него она скоро кончится!

Шаман это прекрасно знал, поэтому поспешил скрыться в одной из хижин. Жаль, что я не додумался прикупить зажигательных стрел! Но кто же знал, что они могут понадобиться мне здесь, посреди болота! Натянув тетиву, я стал приближаться к жилищу.

Я успел сделать лишь десяток шагов, как шаман снова выскочил на улицу. Теперь он держал в руках какой-то круглый предмет, который он направил в мою сторону.

Меня спасло лишь расстояние и какое-то шестое чувство. Я тут же отпрыгнул в сторону и упал на землю, поэтому, когда рядом со мной пронесся огромный огненный шар, подпалив растительность, я почти не пострадал.

Вряд ли у моба восьмидесятого уровня могут быть такие мощные скилы. Значит, дело в предмете. Я всегда отличался благоразумием и знал, в каком случае можно соваться в драку, а в каком стоит отступить. И сейчас был как раз второй случай. Неизвестный магический артефакт давал шаману слишком большое преимущество. Одно, максимум — два прямых попадания такого огненного шара, и мне вновь придется прочувствовать на себе все "прелести" пребывания в небытии.

Но шаман не собирался позволить мне отступить. Стоило мне лишь попытаться подняться на ноги, и тут же над головой пролетел еще один сгусток пламени, обдав меня жаром. Припав к земле, я осторожно посмотрел в сторону шамана, и тут же выругался. Проклятый болотный колдун направлялся в мою сторону, все так же держа перед собой шар!

Стрелять из такого положения я не мог, да и смысла в этом не было: магический щит я не пробью даже с нескольких выстрелов. Шаман подбирался все ближе, высматривая меня в зарослях осоки. Похоже, решил больше не тратить впустую ценные заряды артефакта и добить меня наверняка.

Я оказался в безвыходном положении: атаковать нельзя, отступить — тоже. Свиток телепортации в бою активировать не получится. Скрепя зубами от злости, я нащупал в сумке другой свиток, за который только вчера заплатил несколько золотых, и который хотел приберечь на случай столкновения с игроком-магом.

Свиток заклинания "Точка антимгии". Развеивает магические щиты мощностью до 3.000 ед. на единичной цели. Радиус действия: 50 метров. Минимальный уровень персонажа: 60.

Для активации заклинания нужно, чтобы цель находилась в зоне прямой видимости. Стараясь не делать резких движений, я поймал взглядом шамана, вытянул руку со свитком и высвободил заключенную в него магию.

Болотник заметил меня в тот же миг. Он собирался было выпустить в меня еще одно огненное заклинание, но в этот момент его магический щит разорвало в клочья. От неожиданности шаман вздрогнул и не смог точно прицелиться. Огненная сфера диаметром в полметра вырвалась из его артефакта и угодила в болото рядом со мной, обдав меня потоками грязи и горячей воды, но я тут же рванулся навстречу шаману. Мне нужно было подойти к нему вплотную, чтобы он не мог использовать столь мощную магию.

Ох, как же приятно было видеть выражение ужаса на лице болотника, когда я вырвался к нему из сплошной пелены поднятой взрывом грязи! В моих руках уже были кинжалы, и я, мокрый с головы до ног, облепленный ряской, с неудержимой яростью камикадзе летел на

него.

Расстояние в тридцать метров невозможно преодолеть мгновенно. По крайней мере, у меня таких скилов не было. Конечно же, мой враг успел отреагировать. Он направил на меня артефакт, и...ничего не произошло! Магический предмет, каким бы мощным он ни был, имел определенное время перезарядки перед повторным использованием, но от испуга шаман забыл об этом! Он еще успел скастовать очередной магический барьер и метнуть в меня ледяную сосульку, снесшую мне три сотни хитпоинтов, но я уже был рядом, и его участь оказалась предрешенной.

Щит продержался пять секунд. Я прыгал вокруг шамана, как умалишенный, не давая ему нацелить заклинания и истощая ударами магическую пелену, и, в конце концов, та не выдержала, растеряв весь запас прочности. Я тут же начал кромсать ненавистного моба, словно это он один был виноват в том, что я уже который день торчу в этом болоте. Он еще пытался что-то наколдовать, но когда тебя постоянно тыкают острым железом — сделать это очень сложно.

Моб ненадолго пережил свою магическую защиту. Загадочный шар выпал из его мертвых рук, покатился по тропе и уже почти нырнул в грязную жижу, но я успел его поймать. Еще немного — и он бы навсегда остался в этой трясине...

Я поднял шар, чтобы получше рассмотреть его.

Внутри сферы из чистого прозрачного стекла застыли хлопья сажи; и чем ближе к центру, тем больше их становилось. В самой сердцевине шара, скрытой от глаза черными пятнами, то разгорался, то угасал красный огонек. Артефакт с трудом помещался на ладони, поэтому удобнее было держать его двумя руками, как делал это шаман. Открывшиеся свойства предмета оставили меня в недоумении:

Искра Тхаланна.

Качество: уникальное.

Урон: 1800–2500.

Заряд: 7\10.

Минимальный уровень персонажа: нет.

Минимальный уровень Интеллекта: 150.

Время до повторного использования: 15 сек.

Могущественные чародеи Юга научились ценой жизни разумных существ заключать мощь их любимой стихии — Огня — в различные магические предметы. Но когда сила такого предмета иссякает, требуется новое жертвоприношение. Им удалось до предела упростить сам ритуал: обычно нужно лишь умертвить любое разумное существо, посвятив эту смерть стихии Огня, и тогда его жизненная сила наполнит предмет магией.

Примечание: невозможно восстановить заряды в режиме боя.

Странные характеристики, да и способ подзарядки, мягко говоря, нестандартный. Обычно для восполнения заряда магических предметов используются камни душ, а здесь нужна именно смерть разумного моба или НПС, да еще и не в бою! Иными словами, если я захочу подзарядить этот шарик, мне понадобится найти того же болотника, каким-то образом его обездвижить, а потом хладнокровно прирезать, вознося при этом хвалу огненной стихии! Что-то я раньше не замечал за разработчиками игры садистских наклонностей и тяги к языческим обрядам!

Характеристики же вообще вгоняют в ступор. Очень приличный урон, но при этом нет ограничения по уровню! Правда, есть ограничение по Интеллекту, что сильно осложняет его использование. Осложняет, но не делает невозможным. Стоит мне надеть пару предметов с Интеллектом, или же получить соответствующий бафф, и шаром смогу воспользоваться даже я. Правда, в нем осталось всего семь зарядов, а приносить кого-то в жертву нет ни малейшего желания. Разве что в самом крайнем случае... Ладно, подумаю об этом в другой раз.

Закинув шар в сумку, я стал обыскивать тело шамана. Наградой мне стали несколько серебряных монет, полный набор бижутерии из меди, и одежда шамана, которую я даже не стал забирать. Удивительно, что обладатель столь ценного предмета вообще носил такое!

Вернувшись к убитому ранее воину, я отыскал заинтересовавший меня меч.

Он не походил на все то, чем обычно были вооружены болотники. Это был простой одноручный меч из неплохой стали, какие имелись у большинства солдат любой армии Альтреи. Выкован он был явно не Болотным Народом, их поделки намного грубее. Скорее всего, трофей. На лезвии у самой гарды было выгравировано имя "Лайош". Взглянув на характеристики, я решил, что сдам его первому же торговцу:

Меч Лайоша.

Качество: необычное.

Урон: 60–85.

Прочность: 72\100.

Бонус к Ловкости +8.

Бонус к Силе +10.

Минимальный уровень персонажа: 55.

Свойства валявшегося рядом потрепанного щита оказались еще скромнее:

Деревянный солдатский баклер.

Защита от физического урона: 35.

Прочность: 44\95.

Бонус к Силе +7.

Бонус к Телосложению +5.

Минимальный уровень персонажа: 38.

Больше ценных предметов я не обнаружил. Наученный горьким опытом, я с осторожностью стал приближаться к хижинам. Убитые мною mobs так и лежали там же, где их настигли стрелы. Никого живого в поселении не было.

Обычно в хижинах Болотного Племена не было ничего кроме примитивной мебели и такой же утвари. Я обыскал две маленьких постройки, я так же не увидел там ничего нового. Поэтому в третью, самую большую, я заглянул без особых надежд. И тут же понял, что ошибся.

Здание оказалось какой-то религиозной постройкой. По крайней мере, так я решил, когда увидел развешенные на стенах черепа, зачем-то раскрашенные в разные цвета. Внутри в несколько кругов были расставлены грубо сколоченные лавки, а в самом центре находился стол. Лежавший на нем НПС был безвозвратно мертв, на что намекал кинжал с костяной рукоятью, торчавший из его груди. Вот, значит, почему артефакт оказался заряжен под завязку, когда шаман атаковал меня! И если бы я появился всего на несколько минут раньше — кто знает, может, мне бы и удалось его спасти!

Я подошел ближе. Светловолосый молодой мужчина лет двадцати пяти лежал, слепо уставившись в потолок широко раскрытыми глазами. Иногда излишний реализм игры неприятно удивлял даже меня.

Кинжал я трогать не стал. Посмотрел на характеристики, да так и оставил его на своем месте. Ничего ценного на теле не нашлось.

Вам предложено новое задание: "Достойное погребение". Похороните тело Лайоша. Принять: Да\Нет?

Вот и нашелся хозяин меча! Что ж, раз уж не смог тебя спасти, то хотя бы похороню по-человечески!

Подпалив хижину *Искрой* сразу в нескольких местах, я пулей выскочил на улицу. Через минуту вся постройка запылала, превратившись в огромный погребальный костер. Оставшиеся хижины вскоре присоединились к первой. Ощукая себя идиотом, но чувствуя необходимость что-то сказать в такой момент, я произнес: "Прости, Лайош, но это все, что я могу для тебя сделать. Ты отмщен, твои враги мертвы. Надеюсь, твой дух найдет покой".

Задание: "Достойное погребение" завершено!

Вы получаете опыт!

Полоска опыта скакнула на половину уровня, совсем немного не дотянув до семьдесят четвертого. Я постоял еще немного, глядя на огонь, и уже собирался было уходить, но тут замеченное краем глаза движение заставило меня схватиться за оружие. В паре метров от меня появилась призрачная фигура человека, взглянув на его лицо, я тут же опознал Лайоша.

"Передай... семье..." — сквозь треск огня донесся до меня шепот призрака. Дальнейших слов я не расслышал: призрак истончился, став полностью прозрачным, и исчез.

Вам предложено задание: "Незавидная участь". Разыщите друзей или родственников Лайоша и расскажите им о том, что с ним случилось. Класс задания: необычное. Принять: Да\Нет?

Прочитав сообщение, я принял задание. Где искать его семью? Что им передать? Может быть, меч? Или просто рассказать им о смерти Лайоша? Не понятно, но отказываться от этого квеста тоже не стоит. Времени сейчас нет, но вдруг когда-нибудь подвернется случай? Пусть пока что повисит среди таких же застопорившихся заданий.

В последний раз оглядев поле боя, я снова двинулся в направлении портала.

С большим трудом мне удалось вовремя отыскать и активировать последний портал. После этого я прошелся по уже привычному маршруту, заглянув к нескольким торговцам, в Небесный Банк и на Аукцион. Если не считать схватки с шаманом, то я был полностью собой доволен. Сегодняшние четыре уровня мне удалось взять уже с напряжением всех сил, да и то благодаря удачно подвернувшемуся квесту. С ростом уровней поддерживать темп прокачки становится все сложнее, но пока что у меня это отлично получалось.

В "Эрийский сокол" я вернулся только в начале ночи. Нижний этаж был почти пуст, поэтому я тут же заметил посетителя, начавшего при виде меня энергично махать рукой, пытаясь привлечь мое внимание.

Я не сразу признал в этом прилично одетом и ухоженном пожилom мужчине старого шахтера из Кримсхольма. Ллойд как будто бы даже помолодел лет на десять. Когда я подошел к нему, он встал из-за стола и вцепился обеими руками в мою руку, приветствуя меня, и при этом счастливо улыбаясь.

— Здравствуй, Лисандр! — сказал он. — Наконец-то я тебя дождался! Давно нужно было разыскать тебя, но я никак не мог разобраться с делами, чтобы лично поблагодарить человека, который так много для меня сделал!

— Да брось, не так уж и много, — ответил я, вспомнив о его просьбе, из-за которой началась война с сильванами. — Мы с учениками Хельмара совершенно случайно наткнулись на ту пещеру, о которой ты рассказывал. Может, было бы лучше, если бы мы вообще ее не находили.

— Да, много хороших людей погибло, это правда, — Ллойд помрачнел, но тут же снова улыбнулся. — Но все это уже в прошлом. Главное, что Эрия победила, и теперь все рудники по ту сторону гор принадлежат нам. И больше никто не считает сумасшедшим одного старого шахтера! Да и вообще, у меня теперь совсем другая жизнь!

— Ты изменился, Ллойд, — признал я очевидное. — Что с тобой случилось?

— Прежнего Ллойда больше нет, забудь о нем, — махнул рукой НПС. — Долгое время я был одержим идеей поисков той серебряной жилы и не мог думать ни о чем другом. Еще бы год — два, и я бы на самом деле рехнулся бы. Но все это в прошлом. Мэр Алгис лично попросил меня стать управляющим новой шахты. Я, знаешь ли, когда-то руководил артелью старателей! Так что, справляюсь. А еще мне выплатили отличное вознаграждение! Как видишь, я снова на коне, и все это благодаря тебе!

— Очень рад за тебя, — ответил я, гадая, сколько же заплатил ему мэр. От меня-то он отделался подачкой в полсотни золотых.

— Вот я и подумал, что нужно тебя как-нибудь отблагодарить, — продолжил Ллойд. — Как только появилось время — разыскал тебя.

— А как ты вообще меня нашел?

— Через Димира. Он связался со своими друзьями в Лагесте, а они знали, где тебя искать. Я долго думал, что я могу для тебя сделать. Просто дать тебе денег было бы неправильным. Поэтому я решил предложить тебе кое-что получше.

У меня была своя точка зрения по этому поводу, но я промолчал. Ллойд, тем временем, продолжил:

— Я хочу предложить тебе участие в одном деле, которое сделает нас настоящими богачами!

— Интересно, — я внутренне подобрался, предчувствуя особенное задание. — Я слушаю.

— Давай-ка найдем место потише. Я поселился здесь же, поднимемся ко мне.

Ллойд занял несколько комнат на верхнем этаже здания, и его апартаменты были куда лучше моих. Здесь даже было некое подобие гостиной! Старик действительно за последнее время неплохо поправил свое финансовое положение.

— Сначала я расскажу немного о своей жизни, — издалека начал он, когда мы расположились в креслах друг напротив друга. — Как ты понимаешь, я не всегда был рудокопом. До того, как осесть в Кримсхольме, я много путешествовал, встречал разных людей, слышал различные слухи. Однажды, мне в руки попала очень старая карта. Я купил ее за бесценок у одного торговца. Это была карта давно исчезнувшей страны, а потому она не имела никакой ценности. Указанные на ней города поглотили пески пустыни Горн, слышал о такой?

Я отрицательно покачал головой.

— Это очень далеко отсюда, на юге. А знаешь, почему она так называется? Там жарко, как в кузнечном горне! Можешь мне поверить, я там был!

— Верю. Но пока не пойму, к чему ты это рассказываешь.

— погоди. Так вот, на этой карте обозначены горы, которые находились в центре той страны. В тех горах располагалось несколько шахтерских городков. А там, где есть шахтерские города, должны быть и шахты!

— Которые были заброшены сотни лет назад, и неизвестно, осталось ли в них хоть что-нибудь, — закончил я за него.

Теперь, когда мне стал понятен замысел Ллойда, я не смог скрыть разочарования. Он решил отправиться в центр безлюдной пустыни, чтобы разыскать одну из старых шахт, в надежде, что там что-то осталось! Вот и весь его "гениальный" план! Похоже, все-таки сильно старика приложило по голове в той пещере!

— Лисандр, ты просто не знаешь всего, что знаю я, — спокойным голосом ответил старый шахтер. — Я был в тех горах и видел все своими глазами. Я долго собирал информацию, прежде чем сунуться в самый центр пустыни, куда не забредают даже дауры.

— Кто-кто?

— Дауры. Тамошние жители. В самой пустыне они почти не живут, кочуют на границе с нею. Высокие, тощие, но быстрые, как песчаные ящерицы! Смотришь на такого, и кажется, что можешь пришибить его с одного удара. А потом и моргнуть не успеешь, как у тебя из груди торчит кинжал! А видел бы ты их женщин! Стройные, темнокожие!..

— Короче!

— Ах, да. В общем, был я там. Несколько месяцев просидел в библиотеках, посещал разных мудрецов. И выяснил, что страна погибла не мгновенно. Просто почему-то там перестали идти дожди. Земля превратилась в песок, а людям пришлось бросить города и уйти. Я заплатил целое состояние, чтобы меня провели в самый центр пустыни. Шахтерские поселения в горах не засыпало, и можно легко разыскать старые рудники. О некоторых было известно, что они полностью истощены, но другие только начали разрабатывать, когда появилась пустыня. Я осмотрел несколько шахт, но ничего в них не нашел. Кто-то разрабатывал их уже после того, как все ушли. А потом у нас закончились припасы, и пришлось возвращаться с пустыми руками. Но мне чутье подсказывает, что там еще много чего осталось, нужно только прийти и взять!

Глаза старого шахтера горели, им явно овладела золотая лихорадка. Впрочем, есть шанс, что все сказанное им — не бред сошедшего с ума НПС.

— Ллойд, что конкретно ты хочешь там найти?

— Арканит! У меня есть сведения, что перед самой катастрофой в тех горах нашли арканит!

Я откинулся в кресле и задумался. Арканит — это не золото, и, уж тем более, не мифрил. Но все равно это очень дорогой металл, который в больших количествах требуется высокоуровневым крафтерам. Спрос на него есть всегда. Ни один клан не отказался бы получить во владение такую шахту.

— И как ты собираешься его искать? Может, в тех горах уже давно не осталось ничего ценного? Бессмертные наверняка уже туда добрались!

— Такое могло произойти, — кивнул Ллойд. — Но они не могли обследовать все горы.

— А мы разве сможем?

— Нам это и не нужно. Помнишь, я рассказывал тебе, что в том злополучном походе, где я едва не погиб, с нами был маг дварфов?

— Помню, как вытаскивал его останки из-под груды камней.

НПС поморщился, но продолжил:

— Недавно прямо в Кримсхольме я познакомился с еще одним таким рудознатцем, которого пригласили обследовать новые владения Эрии. Король Люциус надеется найти еще больше серебра по ту сторону гор. Так вот, как только я его встретил, сразу понял: это знак судьбы! Совсем недавно я начал подумывать о том, чтобы отправиться в эту пустыню, и тут случай сводит меня с тем, кто может мне в этом помочь! Теперь у меня есть точные

сведения, где именно нужно искать арканит, и есть тот, кто сможет его найти!

— То есть, он согласился участвовать в этой аванюре?

— Да почему же аванюре?! — возмутился Ллойд.

— Потому что то, что ты разузнал, могут знать и Бессмертные! И среди них тоже есть те, кто способен находить металлы!

— Конечно, такое может быть, — все так же спокойно ответил старый шахтер. — Но если есть шанс найти там арканит, то попытаться стоит.

— Допустим, ты прав. Что именно требуется от меня?

— Как я уже сказал, сейчас я стал управляющим шахтой, и сам я не могу отправиться в экспедицию. Мне нужен кто-то, кто ее возглавит. Ты человек бывалый, к тому же, Бессмертный. И однажды ты меня уже выручил. Кому, как не тебе доверить это дело?

— Интересное предложение. Но ты говорил, что хочешь меня отблагодарить, а пока что все выглядит так, будто ты снова пытаешься повесить на меня сложное поручение. В чем моя выгода?

— Я предлагаю тебе равное партнерство. Все доходы мы будем делить поровну.

— То есть, правильно ли я тебя понимаю? — медленно проговорил я, пытаюсь понять, что я упускаю. — Мне нужно всего лишь провести отряд к нужному месту, и если нам удастся обнаружить арканит, то я буду получать половину всего дохода от его добычи?

— Не совсем. Раз уж прибыль мы будем делить пополам, то и расходы мы должны нести в равных долях.

— Так вот, в чем дело! — наконец понял я. — Ты хочешь, чтобы я еще и вложился в эту экспедицию! А тебе не кажется, что в этом случае мы окажемся в неравном положении?

— Подумай сам, Лисандр. Я предоставляю тебе сведения, без которых невозможно обойтись. Так же я договорился с тем дварфом. А еще я оплачиваю половину расходов, не считая того, что управлением этой шахты тоже придется заниматься мне, тогда как тебе останется только забирать свою долю прибыли!

— Ну, допустим, ты прав. Во сколько ты оцениваешь поиски арканита и строительство рудника?

— Вот, у меня здесь все посчитано, — сказал он, быстро достав из кармана какой-то листок бумаги.

Я развернул его, и ошарашено уставился на итоговую цифру.

— Шесть тысяч золотых?!

— Это включая установку стационарного портала, — торопливо произнес Ллойд, видя мою реакцию. — До ближайшего города, где можно будет сбывать арканит, неделя пути, поэтому проще будет установить свой портал. К тому же, основная часть денег понадобится нам уже после того, как мы найдем арканит. Сами поиски обойдутся нам примерно в пятьсот золотых.

Я отрицательно покачал головой:

— Все равно, Ллойд, мне придется отказаться. Даже если удастся что-нибудь найти, я не смогу оплатить свою долю обустройства рудника.

— А давай решим так: я оплачиваю половину стоимости экспедиции. Если получится что-то найти, но ты не сможешь раздобыть три тысячи, то тогда я просто заплачу тебе пятьсот золотых. В случае неудачи ты не теряешь ничего, кроме времени. Как тебе такое предложение?

— Заманчиво, — признал я. — Но пока что у меня много дел, которые я не могу

бросить.

— Это ничего. Все равно тот рудознатец будет занят в ближайшие несколько недель. Я как раз успею все подготовить, а ты — разобраться со своими делами. Так что, согласен?

Вам предложено задание "В поисках арканита". Возглавьте экспедицию, отправляющуюся в центр пустыни Горн, и разыщите там месторождение арканита. Класс задания: необычное. Принять: Да/Нет?

— Хорошо, согласен! — сказал я, принимая квест.

— Вот и отлично, — с явным облегчением произнес Ллойд. — Завтра же я начну подготовку. Сейчас мне нужно возвращаться в Кримсхольм, поэтому связь будем поддерживать через магов. Когда все будет готово, я дам тебе знать.

Я вышел из апартаментов Ллойда и тихо прикрыл за собой дверь. До путешествия в пустыню Горн будет еще очень много времени, а пока что меня ждет прокачка Алхимии, которой я ежедневно уделял час времени. Чем серьезнее я подойду к подготовке к этому заданию — тем лучше.

На четвертый день моих интенсивных тренировок я, что называется, вошел в колею. Мне наконец удалось выловить в Гильдии Рейнджеров Р'равиру и сдать ей квесты на убийство мобов. В награду я получил два пассивных умения, увеличивающих урон ближним и дальнобойным оружием на пять процентов. Кошка была в отличном настроении, так что, у меня получилось раскрутить ее еще и на пару интересных приемов.

После полигона я перенесся к "Последнему форпосту". В инвентаре у меня болтался меч, принадлежавший Лайошу, и я не придумал ничего более умного, чем поспрашивать о нем у владельца таверны.

Тот меня даже узнал, но помочь ничем не смог. На все мои расспросы и попытки описать владельца меча он лишь разводил руками. Вместо этого он посоветовал отправиться в одно из ближайших поселений и попытать счастья там.

Открыв карту Эрии, я пересчитал все подходящие городки и деревеньки и тяжело вздохнул. Таковых насчиталось больше десятка. Если я всерьез займусь поисками семьи убитого болотниками воина, то мне придется потратить на это несколько дней. Вряд ли награда за задание будет стоить затраченных усилий. Жаль, но я оказался прав: у меня в журнале появился еще один намертво повисший квест, выполнение которого придется отложить на неопределенное время. Надеюсь, виртуальный дух Лайоша, сможет простить меня за это...

Пока я рассматривал карту и размышлял о том, как выполнить это задание, обстановка в постоялом дворе изменилась. Забегала прислуга, засуетились игроки. "Ивент, нападение болотников!" — донесся до меня обрывок разговора. Где-то снаружи прозвучал сигнал боевого рога, и в этот же момент перед глазами всплыла пара системных сообщений:

Внимание! Постоялый двор "Последний форпост" подвергся нападению людей Болотного Племени!

Вам предложено задание: "Защита Последнего форпоста". Помогите отбить атаку, и будете вознаграждены! Обязательное условие: "Последний форпост" должен уцелеть, а его владелец должен выжить. Принять задание: Да\Нет.

Отказаться от такой возможности было бы глупостью, и я тут же согласился принять квест.

Сам таверщик тоже готовился к бою. Закатав рукава рубахи, он неторопливо подошел к стене, на которой висела двуручная секира, и снял ее с креплений. Глядя на этого детину, в далеких предках которого явно затерялся великан, я засомневался, что он нуждается в чьей-либо защите.

"Бессмертные!" — гаркнул он, воздев секиру над головой. — Тот, кто поможет мне в битве, получит от меня хорошую скидку! А тот, кто убьет болотников больше, чем я, получит от меня особую награду! Ну что, повеселимся?!

Ему ответило несколько восторженных криков.

Задание "Защита Последнего форпоста" обновлено! Чтобы получить особую награду, убейте больше нападающих, чем остальные участники рейда.

"Лучники, маги — наверх! Воины — за мной!" — скомандовал таверщик и направился к выходу.

У второго этажа постоянного двора имелся балкон, нависающий прямо над входом в здание. Просто идеальная позиция для лучников и магов, обороняющих таверну! На нем и расположился десяток бойцов дальнего боя, включая меня. Всего же в таверне набралось примерно два десятка Возрожденных. Все игроки, принявшие задания, автоматически были объединены в рейд, и у меня появилась возможность просмотреть детальную информацию о каждом из них. Портал рядом с постоянным двором оказался заблокированным на время ивента, поэтому помощи ждать было неоткуда.

Я быстро пробежался по информации игроков. Рейд собрался очень разношерстный: почти десяток бойцов ближнего боя, пятеро лучников, несколько магов, пара хилеров и один слабенький баффер. Уровни у всех — от сорокового до сто двадцатого. Таверщик тоже оказался зачисленным в рейд, и теперь можно было отслеживать уровень его здоровья. Впрочем, изучив его информацию, я перестал о нем беспокоиться: НПС сто пятидесятого уровня мог бы дать фору любому игроку в этом рейде.

Боевой рог прозвучал совсем близко, и тогда, наконец, я увидел болотных людей. Они сплошным потоком повалили из рощи на границе с Ничейными Землями. Даже на первый взгляд их было несколько сотен, и засомневался, что мы выстоим. Но я тут же отбросил все мысли и принялся опустошать свои запасы усиливающих зелий. Баффер уже успел навесить на нас все имеющиеся у него заклинания, но я решил не экономить.

Враги быстро приближались беспорядочной толпой, яростно размахивая оружием и что-то крича. Многие из них несли горящие факелы.

"Первым делом выбивайте тех, что с факелами!" — послышалось откуда-то из-под балкона, и я посмотрел вниз.

Таверщик выстроил милишников перед входом, и сам встал впереди всех. Местная прислуга, вооруженная чем попало, образовала вторую линию обороны, которая вряд ли может оказать нам серьезную помощь.

Когда расстояние между нами и атакующими сократилось до полусотни метров, мы наконец ударили. Я и не ждал от наших магов каких-то особо мощных массовых скилов, но полетевшие в сторону наступавших небольшие огненные шары, ледяные сосульки и прочие простенькие заклинания не прибавили мне оптимизма. Даже мои стрелы наносили не меньший урон, убивая бегущих в первых рядах рекрутов и воинов пятидесятых уровней с одного — двух попаданий. А потом бой полностью поглотил меня, и я забыл о возможности погибнуть.

Мобы нападали волнами, идущими друг за другом практически без перерыва. Первая волна, состоявшая из самых слабых болотников, сумела добежать до хлипкого заслона из воинов, но тут же разбилась об него. Мы поддерживали наших воинов огнем, выбивая нападающих одного за другим, и уже через минуту от первой волны осталось меньше половины. Несколько горящих факелов все же полетело в здание, но никакого вреда они не причинили.

Болотники хоть и были дикарями, но все же они были разумны. В какой-то момент они поняли, что атака захлебнулась, и сделали единственное, что могла бы сделать любая армия в подобной ситуации: они просто развернулись и попытались сбежать, поставив незащитные спины под наши стрелы и заклинания. Стоявшие рядом со мной игроки радостно загалдели и принялись расстреливать убегающих мобов. Лишь немногие из них смогли уйти, смешавшись по пути со второй волной атакующих. Поддавшиеся азарту воины попытались преследовать отступающих, но были остановлены гневным окриком тавернщика.

Со второй волной нам пришлось повозиться. В ней, вперемишку с рекрутами, шли болотники-воины, а за их спинами, на пределе досягаемости дальних атак, выстроились в линию лучники. Вопросы с выбором целей у меня не возникло.

— Внимание, сзади стрелки! — прокричал я, заметив, что некоторые из стоявших рядом игроков продолжают беспорядочно расстреливать толпу мобов.

— Наверху, чтоб вас! Не зевайте! — одновременно со мной заорал тавернщик.

И в тот же миг нас накрыло первым залпом. Пара наших хилеров сработала отлично, быстро подлечив пострадавших и умудрившись при этом не потерять никого из находящихся в гуще сражения милишников. После этого все, кто мог, переключились на лучников, быстро опустошив тылы наступающего отряда.

Внизу, тем временем, тоже кипело сражение. Средний уровень наших бойцов был выше напавших на нас болотников, хотя тех и было намного больше. Мы успешно перемололи вторую волну мобов, за ней тут же последовала третья, а игра наконец напомнила нам, почему она имеет рейтинг восемнадцать плюс.

Тела убитых дикарей оставались лежать под ногами, и с каждой минутой их становилось все больше. Только после боя их можно будет развеять, а сейчас же, тем, кто находился внизу, приходилось смотреть под ноги, чтобы не упасть.

В первые месяцы существования Альтреи многие игроки ругали Неракон за то, что они создали слишком уж реалистичную игру. Со временем большинство из них привыкло, но были и те, кто не выдержал такого уровня детализации. Впрочем, таких было не так уж много. Современного игрока сложно чем-то напугать.

Я на мгновение отвлекся, чтобы лучше оценить обстановку внизу, но у наших воинов все было в порядке. Мы до сих пор не потеряли ни одного участника рейда, и это притом, что все мы видели друг друга впервые в жизни, а командовал нами НПС! Особенно отличился е

бою сам таверщик. В сравнении с атакующими он имел запредельный уровень, и каждый удар его секиры был смертельным для любого болотника. Он стоял, словно скала, об которую разбивались волны врагов, с оставшимися без особого труда справлялись милишники.

Вражеская стрела пролетела так близко, что я ощутил поток рассекаемого ею воздуха. Стукнувшись о каменную стену за моей спиной, она отлетела в сторону, а я тут же прицелился в посмевшегося выстрелить в меня наглеца, который готовился послать в меня следующую стрелу.

Я оказался немного быстрее. Ослабевшие пальцы синекожего лучника отпустили тетиву, и его стрела угодила в спину кому-то из его соплеменников. Сам он схватился за торчавшее из его груди древко и осел на землю. Не теряя ни мгновения, я выбрал следующую цель.

Вы применили умение "Проникающий выстрел"!

Критический удар!

Новое умение сработало отлично, благодаря криту на три секунды парализовав врага, и мне лишь оставалось расстрелять неподвижную цель. Бой полностью захватил меня, как когда-то, в старые времена. Перед моими глазами один за другим появлялись и гасли вражеские фреймы. Краем сознания я отметил, что наконец-то достиг цели, которой добивался всю эту неделю: я полностью слился со своим персонажем и действовал в бою, не задумываясь о тех умениях, которые я должен активировать. Эта мысль мелькнула и тут же растворилась в хаосе боя.

А потом вдруг стрелять стало не в кого. Несколько секунд я непонимающе разглядывал поле боя, отыскивая новые цели, но их не было. Третья атака болотников иссякла.

Немного придя в себя, я осмотрелся и оценил масштабы побоища. Все пространство перед постоянным двором было усыпано телами болотников. Особенно много их было возле входа. По крыше уже бегал кто-то из прислуги и тушил начавшийся пожар, а пара самых шустрых участников рейда бросилась собирать лут и развеивать тела мобов. Но из рощи выходили новые враги, которые почему-то не бросались тут же в атаку, а скапливались там, и даже начали образовывать подобие строя. Среди них уже не было никого ниже шестидесятого уровня, а в толпе я даже заметил несколько шаманов.

— Теперь самое веселье начнется. Сейчас их наберется побольше, и тогда они все разом попрут, — проговорил стоявший рядом со мной маг, который оказался самым высокоуровневым игроком рейда.

— Уже участвовал в этом ивенте? — поинтересовался я.

— Один раз. Но нас тогда меньше было, и нам чуть таверну не спалили.

— А сейчас, как думаешь, отобьемся?

— Легко! Я пару массовых скилов с большим откатом приберегу, пусть только

сунутся! — и он в запале взобрался на перила балкона и продемонстрировал выстроившимся в ряд болотникам неприличный жест, хорошо видимый даже с такого расстояния.

Те хоть и были дикарями, но значение жеста было им знакомо. Они начали кричать что-то в ответ, а затем ряды их всколыхнулись, и часть собравшегося войска бросилась в атаку. Новый сигнал рога, раздавшийся в тот же миг, заставил самых горячих остановиться и снова вернуться в строй. Не успел я удивиться такой железной дисциплине, как из рощи выдвинулся новый отряд.

Этих синекожих воинов в странного вида доспехах я раньше видел только на изображениях в Инфосети. Они восседали на огромных рыбах, передвигающихся на перепончатых лапах, и каждый из них был вооружен массивной палицей. Отряд резко контрастировал с остальной армией своим внешним видом.

— Вот это мы попали, — упавшим голосом сказал маг, слезая с перил. — Десяток гвардейцев сто двадцатого уровня с командиром сто пятидесятого.

— Свита Болотного Короля, — отозвался я. — Не думал, что они отходят так далеко от озера.

— В прошлый раз только один такой был. А тут целый десяток, да еще с командиром! Ну, попали! — повторил маг.

— Сможешь их выбить массовыми заклинаниями?

— Убить — точно нет, но если пойдут группой, и накрою всех разом, то мало им не покажется. Тогда добить их будет гораздо проще.

— А если не пойдут?

— Тогда нам кирдык, — просто ответил маг.

— Конница Болотного Короля на открытых пространствах всегда атакует группой, — донесся снизу голос тавернщика, — Как только мы выбьем лидера, остальные удерут обратно в свои болота!

Как оказалось, НПС, да и весь наш рейд, внимательно прислушивались к нашему с магом разговору.

— Тогда у нас еще есть шанс, — сказал маг Рагнир, имя которого я прочитал только сейчас. — Дайте подумать. Огненная Пелена откатывается три минуты. Гвардейцы полезут в бой только когда увидят, что без них он будет проигран. Если использовать Пелену в самом начале, то она точно успеет откатиться. Есть еще Взрыв и Огненный Вихрь, но их придется приберечь. Получается, нам нужно какое-то время продержаться без самых сильных скилов, а потом, когда гвардейцы пойдут в атаку, одновременно ударить по командиру всем массовым, что у нас есть. Сложно, но может получиться.

"Слышали, что сказал этот маг? Делайте, как он говорит!" — скомандовал тавернщик.

Остальные маги были значительно ниже уровнем, и вряд ли они смогут нанести серьезный урон гвардейцам. Но если они ударят все вместе, да еще и при поддержке лучников... Должно получиться!

Но времени на размышления больше не было. Прозвучал очередной сигнал боевого рога, и болотники плотным строем двинулись в нашу сторону.

Этот отряд уже можно было назвать регулярной армией. По сути, так оно и было. Экипированные щитами и тяжелыми доспехами, болотники-солдаты смогли бы дать бой любой цивилизованной армии. Да и какая-то дисциплина у них явно имелась: теперь они не бежали вперед, забыв обо всем, а шли быстрым шагом, сохраняя строй. За пехотой следовали лучники; следом шествовала небольшая группа шаманов. В арьергарде небольшого войска

шли гвардейцы.

Только подойдя на расстояние, достижимое нашими стрелами и заклинаниями, они перешли на бег, сохраняя при этом строй. Наши лучники и маги тут же атаковали их, но остановить или хотя бы замедлить эту волну мы не могли. Лишь когда Рагнир активировал свою Огненную Пелену, это дало ощутимый эффект.

Заклинание выглядело, как бесформенная огненная клякса, внезапно появившаяся прямо в толпе наступающего войска. Она мгновенно испепелила пару десятков болотников, образовав большую брешь в их рядах и замедлив наступление. Они ненадолго остановились, сомкнули ряды и снова бросились в атаку.

Я выпускал стрелы одну за другой, мои случайные товарищи по рейду старались не меньше. И все же мобов было слишком много. Когда волна атакующих достигла рядов наших воинов, мне показалось, что находящуюся внизу половину нашего рейда сейчас просто снесет. Но волна налетела на несокрушимую стену защитников постоянного двора, и завязалась мясорубка.

В какой-то момент хилеры не уследили за одним из бойцов, и его рейдовый фрейм окрасился серым цветом. "Минус один" — подумал я, глотая очередное зелье исцеления. Всем стоявшим на балконе тоже доставалось от вражеских лучников и магов.

Но это была не последняя потеря рейда. Вскоре в Чистилище улетел еще один боец, и почти сразу вслед за ним отправился один из магов, поймавший разом несколько стрел. И все же, мы медленно, но верно перемалывали вражеский отряд. Рагнир даже повторно использовал все ту же Пелену, и снова с таким же опустошительным эффектом. Это заставило болотников отступить и перегруппироваться, дав нам несколько драгоценных секунд для восстановления сил.

"Еще немного, и гвардия пойдет в атаку!" — прокричал маг, воспользовавшись паузой. — Тогда все ассистим по командиру!

Возражений против его лидерства ни у кого не нашлось.

Следующая атака мобов была уже не столь яростной, как предыдущая. Нам удалось уничтожить примерно треть их отряда и выбить всех лучников и шаманов, оставалось продержаться совсем немного. И все же, мы умудрились потерять еще одного бойца. Индикаторы маны у хилеров постоянно находились в районе нуля, запасы зелий иссякали, а потом стали заканчиваться и стрелы у лучников. Мы держались из последних сил, но при этом никто не бросил рейд и не попытался укрыться в безопасной Личной Комнате постоянного двора.

Протяжный сигнал рога, прокатившийся по полю боя, был хорошо слышен даже сквозь звуки битвы. Как только он утих, гвардейцы наконец пошли в атаку.

Вид несущихся скачками огромных рыб с наездниками на спине, впечатлял. Остальные солдаты отхлынули в стороны, чтобы не попасть под удар своей кавалерии.

"Приготовились! Как только я начну, вы должны меня поддержать, иначе все тут ляжем!" — прокричал Рагнир, и, как только гвардейцы оказались в досягаемости его заклинаний, он ударил.

Огненная Пелена накрыла кавалерийский отряд, но набравшие скорость всадники быстро вырвались из нее, чтобы тут же попасть под Взрыв. Прямо в центре их отряда, как раз в том месте, где находился командующий, на миг ослепительно блеснуло, а затем раздался оглушительный грохот. Почти сразу же маг активировал свое третье массовое заклинание, и в том месте, где только что был десяток гвардейцев, завертелся небольшой

огненный смерч.

Когда потрепанный, но живой и вполне боеспособный отряд болотников выскочил из огня, никто не удивился. Мы так и не увидели ни одной строчки о получении опыта, а значит, все всадники остались живы.

"Сейчас!" — крикнул Рагнир, и тут же запустил огненный шар в командира, чей индикатор хитпоинтов укоротился только наполовину.

Я успел выстрелить дважды, и один раз даже попал. А потом кавалерия болотников врезалась в хлипкую стену наших воинов. Тех, кто не успел отскочить в сторону, просто снесло, а наша единственная паладинша отправилась в Чистилище.

Лишь таверщик смог нанести атакующим серьезный урон. Он увернулся от несущегося на него командира отряда и с боевым кличем рубанул по шее его маунта, похожего на сома. Стоуровневой рыбине, только что прошедшей огненный ад, хватило бы и половины силы этого удара. Она рухнула на землю, по инерции проехав по земле еще десяток метров, и врезалась в стену постоянного двора.

Ее всадник проявил неожиданную для одетого в тяжелые доспехи воина ловкость. Он на ходу спрыгнул с упавшего маунта, умело погасил скорость перекатом и подставил свое оружие под удар тут же подскочившего к нему таверщика. Завязался бой между двумя самым сильными воинами обеих сторон.

Не знаю, кто из них победил бы в итоге, если бы они бились один на один, но честного боя не получилось. Все наши оставшиеся в живых лучники и маги продолжили бить по командиру отряда, а пара его гвардейцев бросилась ему на помощь. Таверщику пришлось отмахиваться уже от троих противников.

Выжившие в бою болотники-солдаты по-прежнему стояли чуть в стороне, чтобы не мешать своей кавалерии, и это нас спасло. Исход битвы решили находившиеся на балконе игроки. Пока оставшиеся в живых милишники сковывали гвардию, мы пытались выдать максимальный дамаг по их боссу. Из-за большой разницы в уровнях половина наших атак уходила в никуда, стрелы летели мимо, а заклинания отражались. И все же, хитпоинты командира болотников стали быстро таять. Под конец он задействовал какое-то мощное лечащее умение, но это лишь ненадолго продлило его агонию. Попад в ассист рейда, пусть даже такого, как наш, он тут же потерял все шансы на выживание.

Смертельный удар нанес владеец постоянного двора. Он рубанул командира гвардейцев, выбив последние хитпоинты, и болотник картинно упал перед ним на колени. Остальные его соплеменники тут же замерли и неверяще уставились на эту картину. В один миг на поле боя установилась полная тишина. Медленно, словно в самом драматичном моменте старых кинофильмов, командующий вражеского войска стал заваливаться вперед, и рухнул к ногам тяжело дышащего берсерка с окровавленной секирой в руках.

И тогда болотники не выдержали. Все, как один, они бросились бежать. Даже гвардейцы не стали продолжать бой, развернули своих маунтов и организованно покинули поле боя. В сторону отступающих не полетело ни одной стрелы, никто не бросился их преследовать. Выжившая половина нашего рейда была настолько измотана, что никто даже не попытался добивать убегающих.

Задание "Защита Последнего форпоста" завершено!

Вы получаете новый уровень!

Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 500. Текущий уровень репутации: Знакомый 3590/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Получено достижение: "В нужное время, в нужном месте"! Вы приняли участие в случайно повторяющемся событии и помогли жителям Альтреи, оказавшимся в беде! Это деяние не останется незамеченным! Ваша Харизма увеличивается на 5 пунктов.

Судя по световым эффектам, сопровождающим каждое повышение уровня, приличное количество опыта дали всем участникам рейда. Даже маг Рагнир сейчас сиял и переливался, как новогодняя елка, взяв свой сто двадцать первый уровень.

Слегка ошалевшие от масштаба и скоротечности схватки игроки стали понемногу оживать после пережитых впечатлений. Обессиленный владелец постоянного двора тяжело поковылял куда-то в здание. Оставшаяся в живых прислуга тем временем пытались потушить разгорающийся пожар. Все, кто был на балконе, не сговариваясь, спустились к остальным.

— Ну и бойня! Интересно, а убитым квест зачтется? — спросил один из хилеров, когда мы собрались все вместе.

— Должен, — уверенно ответил другой игрок.

— Ребята, вы все молодцы! Такой бой вытянули! — взял слово Рагнир. — Давайте поднимем погибших, разберемся с лутом, и у меня будет для вас небольшое объявление. У кого воскрешалки есть?

Маг развил бурную деятельность, раздавая поручения, но никто и не подумал возражать. Именно он стал героем дня, без которого мы все отправились бы на точку возрождения. Ему удалось превратить случайно оказавшихся рядом игроков в более-менее дисциплинированный рейд, и я даже проникся к нему некоторой симпатией.

Когда убитые в бою игроки были возрождены хилерами, а мы уже собирались заняться самым интересным — разбором трофеев, снова появился хозяин "Последнего форпоста", но уже без своей секиры. Вместо этого он осторожно нес очень тонкий и хрупкий на вид деревянный посох, в навершии которого находился небольшой красный камень. Самым удивительным было то, что камень не был закреплен в оправе, а висел в нескольких

сантиметрах над ней, медленно вращаясь. Все разговоры тут же стихли.

— Я обещал особую награду тому, кто проявит себя в бою. Дикари из болот часто нападают на нас, но я давно уже не встречал никого достойного награды, — с этими словами таверщик передал посох Рагниру. — Эта вещь досталась мне в одном из походов в былые времена. Тебе она пригодится больше.

Маг осторожно принял подарок и на несколько секунд замер, вчитываясь в характеристики предмета.

— Офигеть, уник! — выдал он наконец, округлив глаза. — Вот спасибо!

— Тебе спасибо, — сказал НПС, и я впервые за все время увидел на его лице некое подобие улыбки. — Всем вам спасибо! Отныне все вы считаетесь моими гостями, а с гостей я платы не беру!

Последняя его реплика была еле слышна в поднявшемся гомоне, потому что Рагнир сбросил в чат рейда описание посоха. Он действительно оказался уником с отличными характеристиками для игрока сто тридцатого уровня. Более чем щедрая награда для такого ивента, а недостающие уровни Рагнир еще наберет.

Оставшийся лут поделили быстро. Гораздо дольше пришлось его собирать, развеивая тела убитых мобов. Самой ценной добычей оказался комплект тяжелых доспехов с командира гвардейцев. После недолгого обсуждения, он по частям разошелся среди милишников. Остальные тоже не остались в накладе, с перегрузом забив инвентарь доспехами и оружием простых воинов. Эти вещи стоили немного, но вместе с собранными с тел деньгами даже по скромным подсчетам выходило по полсотни золотых на каждого.

— А теперь, как я и обещал, небольшое объявление, — сказал Рагнир, когда со всеми делами было покончено. — Вы все отлично показали себя сегодня, поэтому у меня есть предложение. Мы с друзьями собираем сейчас клан, поэтому все, кто участвовал в рейде, могут вступить в него. Нам нужны надежные игроки вроде вас! Прямо сейчас решать не обязательно, примите пока приглашения в друзья. Если на днях надумаете, то пишите в личку. Кто уже в клане — тоже добавляйтесь в друзья, как-нибудь побегаем вместе.

Игрок Рагнир хочет добавить вас в список друзей. Принять\Отказаться.

— Расскажи о клане! Какие у вас цели? Сколько людей в составе? — с разных сторон посыпались на мага вопросы.

Тот начал что-то отвечать, но все это было мне не интересно. Я принял запрос Рагнира, и со скоростью черепахи из-за двукратного перегруза пополз к портальной площадке. В мои планы входил еще один многочасовой поход в Ничейные Земли, но с забитым инвентарем и без припасов сильно не повоюешь.

Уже когда я тащился по Лагесте, ловля на себе удивленные взгляды НПС и понимающие — игроков, мне пришло личное сообщение от Сорвиголовой:

"Сегодня в полночь на базе. Хорошо подготовься, лишним не будет".

Предстоящая ночь обещала быть не менее интересной, чем день!

Ночь в трущобах Лагесты обманчиво тиха. Никогда не знаешь, за каким поворотом ты встретишь уличных головорезов. Но если ты бессмертен и сам целыми днями истребляешь разумных и не очень существ ради денег, то темные опасные районы созданы для тебя.

Буквально слившись с ночью, в режиме Скрытности я осторожно крался по тихим улочкам бедняцких кварталов. И уже давно я не ощущал себя настолько живым!

В каждой игре есть люди, которые добиваются в ней недостижимых для большинства высот. Кому-то просто везет, кто-то тратит на игры почти все свое время, полностью отдавшись своему увлечению или превратив его в работу. Но есть и другой тип игроков, которым все дается проще. Их не так уж и мало: пара процентов из сотен миллионов. Они способны полностью слиться со своим игровым альтер эго и управлять им инстинктивно, не задумываясь над каждым действием и каждой мысленной командой. Именно они занимают первые строчки рейтингов, именно они побеждают в турнирах и получают уникальные достижения.

К счастью, еще с юности я узнал, что отношусь к этим нескольким процентам счастливицков. Когда-то это очень помогало мне в работе, позволяя полностью погрузиться в создаваемые мною игры, и делать то, что удавалось очень немногим. Да и в качестве простого игрока я чувствовал себя намного комфортнее. Но каждый раз этот талант проявлялся все тяжелее, и требовалось все больше времени для того, чтобы полностью погрузиться в мир и слиться со своим персонажем. И наконец сегодня ко мне снова пришло это чувство. Мир для меня словно стал более ярким, изменилось и ощущение собственного тела. Им словно стало легче управлять, а использование умений стало таким же естественным, как дыхание. Эти ощущения буквально окрыляли меня, позволяя действовать в бою на новом уровне и предавая остроты чувствам.

Вторую половину дня я провел с пользой, взяв еще три уровня в Ничейных Землях, и теперь до заветного восьмидесятого оставалось всего шесть уровней. До конца квеста рейнджеров, обязывающего меня ежедневно посещать их полигон, оставалось еще три дня. Этого времени с лихвой должно было хватить для достижения нужного мне уровня.

Далекая зарница на миг ярко осветила улицу и заставила меня замереть от неожиданности. Надвигалась гроза, и неизвестно было, как это повлияет на планы мероприятия, намеченного на сегодняшнюю ночь.

На месте встречи я оказался ровно в назначенную минуту. Сорвиголова ждал меня возле входа в заведение, в котором базировалась банда гоблина Гармака. С игроком были трое НПС уголовной наружности, и ни одного из них я в прошлый раз здесь не видел.

— Ты вовремя, — сказал Сорвилова, когда я приблизился. Надеюсь, весь арсенал прихватил?

— Само собой.

— Хорошо. Значит, действуем так: я — голова, ты — руки, а это, — он указал на бандитов, — наши мускулы. Называй их Глыба, Остряк и Танцор.

Над головой у НПС тут же появились их имена, а я с сомнением осмотрел троицу. Любой из них идеально подходил под определение "головорез". Двое крепкого сложения, а Глыбу и вовсе можно назвать здоровяком.

— Гармак вроде бы говорил, что нужно обойтись без силовых методов, — напомнил я.

— Так и будет. Они нам нужны для другого. Просто вдвоем мы все не унесем.

— Вдвоем-то? Ты собираешься украсть весь золотой запас Эрии?

— Нет, на месте все расскажу. Нужно торопиться. Если пойдет дождь, то у нас будут проблемы.

— Веди, — сказал я, хотя происходящее нравилось мне все меньше.

И Сорвиголова быстро повел нас по петляющим улочкам трущоб, а я следовал за ним. НПС шли, чуть приотстав и изредка перебрасываясь короткими фразами. Лезть к ним с расспросами я не стал, а они не пытались завести разговор со мной. Так мы и шли, почти в полной тишине, все чаще нарушаемой раскатами грома.

Гроза настигла нас, когда мы подошли к какому-то огороженному высокой стеной зданию на самой окраине города. Ливень обрушился на город в одно мгновение, скрыв от взгляда все, что находилось дальше пары десятков шагов. Я накинул капюшон плаща, зажег на ладони магический шарик-светляк и посмотрел на помрачневшего игрока.

— Это все осложняет, — произнес он.

— Почему? И что это за место?

— Это склад. И его внутренний двор обычно патрулируется двумя парами стражи. Еще двое находятся у ворот, и четверо — в самом здании. Вот только зуб даю, что в такую погоду они все запрутся внутри. Значит, нейтрализовать их по отдельности не получится. Весь план летит к черту, придется импровизировать.

— А что хранится на складе?

— Амуниция. Оружие, доспехи.

— Погоди-ка, это что, какой-то армейский склад?

— Он самый, — усмехнулся Сорвиголова.

— То есть, ты предлагаешь залезть на склад, который охраняется армией Эрии?! Да ты рехнулся!

— Все не так страшно, как ты думаешь.

— Тогда рассказывай все по порядку!

— Ну хорошо. Да, ты все правильно понял: это армейский склад. Но здесь хранится только старая списанная амуниция, которая должна отправиться на переплавку. Именно поэтому склад охраняется десятком солдат, а не половиной местного гарнизона!

— И кому может понадобиться списанный хлам?

— Покупатели найдутся, поверь мне. Это все-таки армейская экипировка. За последствия тоже можешь не беспокоиться. Есть неписанные правила, которые все упрощают. Одно из них: никаких смертей. Нарушим его, и завтра же весь Нижний город поставят на уши. А если все пройдет гладко, то никто нас особо искать не будет. И вообще, тебя здесь никто не держит. Хочешь уйти — уходи. Я дал тебе шанс, воспользуешься ты им, или нет — это твое дело. Но учти, что мы в любом случае в расчете.

Ситуация мне не нравилась. С одной стороны, все это выглядело сомнительной авантюрой, в которую не хотелось ввязываться. С другой, мне нужны были связи в преступном мире, и неизвестно, когда мне вновь выпадет такой шанс.

— Ладно, я с вами, — наконец решил я.

— Тогда лови задание!

Внимание, игрок Сорвиголова хочет поделиться с вами заданием "Плевое дело"!

Примите участие в ограблении армейского склада вместе с бандой Гармака. Внимание, стоимость награбленного должна составить более 200 золотых!

— Рассказывай план действий, — попросил я, принимая квест.

— Значит, так! Сначала я хотел вырубить патрули и охрану ворот, а затем уже заняться теми, что в здании. Но теперь все стало сложнее и проще одновременно. Проще потому, что теперь их можно накрыть всех разом, а сложнее, потому что нужно придумать, как попасть внутрь. Была мысль просто постучать в дверь и прикинуться кем-то из патрульных, но теперь не получится.

— Что ты собираешься делать теперь?

— Нужно пробовать пробраться через крышу, — он пожал плечами. — Но этим займусь я сам. Твоя задача — оказаться во дворе, осмотреться, разведать обстановку. Потом откроешь нам ворота и поможешь донести хабар. И все.

— Звучит вроде бы просто.

— Так и есть. Ты вроде алхимик? Надеюсь, зелье ночного зрения прихватил?

— И не только его, — ответил я, доставая пару небольших пузырьков.

Во втором находилось зелье обнаружения сущностей, вернее самый простой и дешевый его вариант, позволяющий видеть живых существ сквозь преграды. Эффект длился всего десять минут, да и радиус чувствительности был совсем небольшим, но сейчас без него было не обойтись. Сам я пока еще не мог работать с рецептами такого уровня, и мне снова пришлось потратиться на аукционе.

Вы ощутили на себе эффект зелья "Ночное зрение". Теперь вы можете видеть даже в полной темноте. Время действия эффекта: 1 ч. Осталось: 59 мин.

Вы ощутили на себе эффект зелья "Обнаружения сущностей". Теперь вы можете ощущать присутствие живых существ в радиусе 10 метров. Время действия эффекта: 10 мин. Осталось: 9 мин 59 сек.

Снадобья подействовали мгновенно. Все вокруг потеряло краски, но теперь я хотя бы хорошо видел очертания предметов. А фигуры моих напарников наоборот, вдруг начали светиться красноватым светом, причем НПС выглядели более тускло.

— Глыба, Танзор, помогите ему залезть на стену! — скомандовал Сорвиголова.

— Не нужно, я сам.

Стена в два с половиной метра высотой уже не представляла для меня проблемы.

Я разбежался, прыгнул, оттолкнулся ногой от стены и ухватился за край. Уже через пару секунд я мягко приземлился с другой стороны стены и тут же огляделся.

Во дворе никого не было. Я тут же нацепил на лицо специально купленную маску и вошел в режим Скрытности. НПС не видят имен игроков, а вот лицо мое они запросто запомнят.

Маску я выбирал недолго. Просто приобрел в лавке ту, которая первой попалась на

глаза. Как мне объяснил продавец, черная маска в виде лица человека со зловещей улыбкой изображала бога шуток Лиама. Этот бог отличался специфическим чувством юмора, поэтому его шутки не всегда были безобидными. Для моих целей она подходила идеально.

Я быстро добежал до склада и замер, вновь оглядываясь. Никого. Затем я стал двигаться вдоль стены в поисках окон, заодно сканируя внутреннее пространство здания. Но на первом этаже двухэтажного строения окон не было. Обойдя здание по периметру, я обнаружил лишь один вход в виде больших ворот и вырезанной в них двери. Сквозь ворота я увидел силуэты двоих охранников, дежуривших у входа. А еще восемь красных пятен светились в другой части склада. Кажется, остальные охранники сидели за столом. Пусть я не мог видеть всю внутреннюю часть здания, не хватало радиуса действия зелья, но Сорвиголова говорил, что охранников должно быть десять. И если он думает, что теперь я просто пойду и открою им дверь, лишив себя возможности проверить свои способности, то он сильно ошибается.

Подброшенная мною магическая веревка-липучка взлетела на уровень второго этажа, коснулась стены и намертво прилипла к ней. Я на всякий случай резко дернул другой конец, но она держалась крепко.

В отличие от первого этажа, на втором окна все же были. Попавшееся мне окно было двустворчатым, оно оказалось запертым на щеколду изнутри. Здесь мне пригодился инструмент в виде тончайшей полоски стали с небольшой ручкой, которую я вогнал в щель между створками окна, приподняв щеколду. Створки тихо отворились, и я оказался в тесном помещении с несколькими шкафами, заполненными складскими документами, и столами, с разложенными на них канцелярскими предметами. Бегло осмотревшись, я не нашел ничего ценного. Время действия баффа истекало, и мне нужно было торопиться.

Я дернул ручку двери, но она оказалась запертой. Пришлось браться за отмычку.

Вы пытаетесь взломать замок средней сложности! Шанс взлома 95 %. Время до окончания действия: 10 секунд.

...

Взлом удался!

Я толкнул дверь и вышел в коридор. Осматривать весь этаж я не стал: вся охрана находилась внизу, а поиском чего-нибудь ценного можно было заняться позже. Поэтому я направился дальше по коридору, стараясь не шуметь.

Лестница, ведущая на первый этаж, располагалась прямо возле единственного входа в здание, и это создавало две проблемы. Во-первых, чтобы спуститься со второго этажа, мне нужно было пройти мимо пары охранников. Во-вторых, коридор освещался магическими светильниками, поэтому даже в режиме Скрытности они заметят меня в тот же миг, когда я подойду к краю лестничной площадки. Остальные охранники находились в противоположной части склада. Небольшой шум они не услышат, но если начнется драка, без внимания они ее точно не оставят. Действовать придется очень быстро и осторожно.

Дойдя до конца коридора, я опустил на пол и пополз к краю лестницы. Два сияющих красным светом силуэта по-прежнему находились у входа. Стараясь не шуметь, я вытащил из сумки несколько предметов, купленных у торговца нелегальным товаром. На полу передо мной оказалось несколько небольших стеклянных капсул с сонным порошком, пузырек с антидотом, и специальная рогатка. Антидот я тут же принял сам, а одной из капсул зарядил рогатку. Выждав несколько секунд, чтобы успокоиться, я медленно приподнялся и посмотрел вниз. Один из охранников как раз встал со своего места и глядел на улицу через маленькое смотровое окошко, скрыв меня от взора своего напарника.

— Что там, все так же льет? — спросил второй охранник.

— Все так же, — ответил первый, пытаясь что-то разглядеть во тьме.

— Надо бы поднять ребят, чтоб прошлись по улице, — сказал второй, словно размышляя вслух.

— Ага, сам им об этом скажешь. А я послушаю, куда они тебя пошлют.

— Как бы проверяющий не нагрянул, — не унимался второй.

— Да какой, к бесам, проверяющий?! В такую погоду все начальство по домам сидит!

Я не стал слушать, что ему ответит напарник. В детстве я отлично стрелял из рогатки, и даже спустя столько лет навыки не стерлись из памяти.

Капсула попала стоявшему боком ко мне солдату точно в висок, разлетевшись на

множество осколков и распылив мельчайший зеленоватый порошок. Охранник дернулся, поднес руку к виску и рухнул, как подкошенный, вдохнув сонный порошок. Его товарищ вскочил с места, глядя на лежащего на полу стражника, не понимая, что произошло. Вторая капсула влетела ему точно в лоб, и через секунду он упал прямо на своего напарника. Готовы, и без лишнего шума!

Я быстро спустился по лестнице и на всякий случай проверил охранников двери, но те крепко спали. Их оружие переключалось в мою сумку, как и содержимое карманов в виде нескольких серебряных монет. От боевых трофеев никогда не отказывался, поэтому совесть меня не мучила. А король Люциус мог бы платить своим солдатам более щедрое жалование!

Пробираясь между полок с доспехами и стендов с оружием я тихо прокрался до противоположной части здания и вздохнул с облегчением. Через стену мне было видно, что все восемь стражников по-прежнему находились тут. Судя по азартным выкрикам, хорошо слышимым мне через открытую дверь, они играли в какую-то местную карточную игру. Мне выпал очень удачный момент, и нужно было им пользоваться.

Отмахнувшись от личного сообщения Сорвиголовы, интересующегося, почему я вожусь так долго, я вытащил из сумки небольшой металлический цилиндр с крышкой. Пусть сегодняшнее мероприятие серьезно ударит по моему кошельку, но я сделаю все максимально чисто.

Провернув крышку, я активировал цилиндр и швырнул его в комнату.

Один из солдат заметил катящийся по полу предмет и хотел что-то сказать товарищам, но не успел. В этот момент сработала магическая начинка гранаты. Крышка резко отлетела от цилиндра, и из него под большим напором повалил зеленый дым, который быстро заполнил комнату. Хватало небольшого вдоха, чтобы уже через секунду человек упал на пол в глубоком сне.

Но двое из восьми охранников успели сообразить и задержать дыхание. Что хуже всего, один из них, заметив меня, схватился не за оружие, а попытался вытащить из-под кольчуги какой-то предмет, висящий на цепочке у него на шее. Смекнув, что он хочет вызвать подмогу с помощью амулета связи, я бросился к нему, проигнорировав второго солдата. Применять оружие было нельзя, и мне не оставалось ничего другого, кроме как врезаться в него. Мы пролетели несколько метров и повалились на пол.

Столкновение с немаленьким и одетым в кольчугу воином стоило мне несколько сотен хитпоинтов, но я добился своего. От удара из него выбило дух, он глубоко вдохнул и тут же отключился.

У второго оставшегося на ногах солдата амулета связи не было. Зато у него был меч, обнажив который он бросился на меня. Вторую руку он держал у лица, прикрывая рот и нос. Перекатившись в сторону, я ушел от удара и вскочил на ноги. Тот совершил несколько выпадов, от которых мне удалось кое-как увернуться. При этом я постепенно смещался в сторону двери. У меня даже получилось занять выгодную стратегическую позицию у двери и захлопнуть за спиной дверь.

Наконец солдат сообразил, что он не сможет вечно махать мечом и при этом не дышать. Он побежал на меня, яростно размахивая оружием, и вынудил отпрыгнуть в сторону, освободив ему проход. Но когда он на краткий миг отвлекся, чтобы открыть дверь, я тут же повис у него на спине, поймав в захват его шею. Он попытался освободиться, но быстро растратил остатки воздуха, шумно вздохнул и тут же обмяк в моих объятьях.

Я осторожно уложил его на пол и огляделся. Дело сделано! Пусть не идеально, но очень

близко к этому!

Прежде, чем открыть двери остальным, я решил обыскать всех стражников. Начал я с обладателя амулета связи, явно командира этих солдат. Но, как только я подошел к нему, легкий шорох сзади заставил меня резко сместиться в сторону. Как оказалось, не зря! В месте, где я только что стоял, по стене с шипением расползалась кислотная клякса.

Я резко развернулся и с удивлением увидел молодого парня, стоявшего в дверном проеме. Он был укрыт магическим щитом, под который не мог проникнуть усыпляющий дым. Чародей испуганно глядел на меня, но руки его двигались, творя новое заклинание.

Для оценки ситуации мне хватило доли мгновения. Я молниеносно выхватил из сумки местный аналог световой гранаты, швырнул его в мага и сам едва успел закрыть глаза, спасаясь от яркой вспышки.

Послышался громкий хлопок, парень вскрикнул от неожиданности и закрыл лицо руками. Ослепленный вспышкой, он попятился прочь из комнаты.

Он мог поднять тревогу, если до сих пор еще этого не сделал, поэтому его никак нельзя было упускать. Рассуждать, откуда он вообще здесь взялся, не было времени. Мысленно проклиная свалившегося на мою голову мага, я схватил кинжалы и бросился на него.

Магический щит отпругивал все мои удары, словно резиновый, но его прочность таяла на глазах. Парень запаниковал, он по-прежнему ничего не видел. Тогда он начал швыряться заклинаниями вслепую.

Я едва не поймал грудью сгусток какой-то непонятной магической дряни, мгновенно проделавшей дыру в стене. Это заставило меня смещаться после каждого удара. Я прыгал, приседал и уклонялся, предвидя направление очередного заклинания обезумевшего от страха мага.

Наконец, его защита истощилась и исчезла, и я едва удержал уже занесенную для удара руку. Никто не должен пострадать, да и сам я не стал бы его убивать только за то, что он случайно оказался у меня на пути. И все равно, с ним нужно было что-то делать.

Мой кинжал оказался у горла парня, и тот замер в ужасе:

— Ответишь на мои вопросы, потом сделаешь, как я скажу, и останешься цел. Ты меня понял?

В ответ маг пискнул что-то невнятное, но колдовать и дергаться больше не пытался.

— Ты успел связаться с гарнизоном? И лучше тебе говорить правду!

— Н-нет, н-н-не успел, д-д-думал, сам, — заикаясь, пролепетал маг.

— Ага, понятно. Герой, значит. Кто еще кроме тебя есть в здании?

— Они все здесь, в этой комнате. И еще те двое у входа.

— Хорошо, — я немного расслабился. Не похоже было, что он врет. — И еще один вопрос. Где ты был, почему я тебя не заметил?!

— Я был на втором этаже. Услышал шум, спустился.

Значит, я все же допустил ошибку, не осмотрев весь второй этаж. Но ведь никого, кроме этого десятка солдат, тут быть не должно!

— Ладно. А теперь мы сделаем так: ты ляжешь на пол и уснешь, а когда проснешься, меня здесь уже не будет.

Он безропотно подчинился и улегся на пол лицом вниз. С ножом у горла не очень-то погеройствуешь. Я вытащил из сумки капсулу и уронил ее рядом с магом. Хрупкое стекло разлетелось на осколки, облачко сонного порошка ударило ему в лицо, и он тут же отключился. На всякий случай я связал парню руки и уложил рядом с остальными, после

чего обыскал второй этаж. Но кроме десятка солдат и мага в здании действительно больше никого не оказалось. И только после этого я вышел на улицу, чтобы открыть ворота остальным.

— Почему так долго?! И почему на сообщения не отвечаешь?! — набросился на меня Сорвиголова.

— Я работал, некогда было.

— Ну и что узнал? Где охрана, что делают?

— Все внутри. Спят.

— Как это?! Что ты с ними сделал?!

— Да успокойся ты, никто даже царапины не получил! Все будут в отключке целый час.

— Пойдем, посмотрим, — сказал он и быстро направился ко входу в склад.

НПС молча последовали за ним.

— Поздравляю, ты меня удивил. Жди премию от Гармака, — сказал Сорвиголова, осматриваясь в комнате, когда мы поднялись на второй этаж. — А этот тут откуда?! — Воскликнул он, коснувшись носком ботинка мага.

— Это я у тебя хотел спросить. Ты говорил о десятке солдат, и только.

— Так и должно было быть! Ладно, потом разберемся. А вы чего тут забыли?! — он наконец обратил внимание на своих помощников-НПС, пялящихся на спящую охрану. — Вы уже давно должны быть внизу и набивать мешки! Быстро, время идет!

Бандитов как ветром сдуло. Игрок явно пользовался у них авторитетом.

— Ну так как, я могу рассчитывать на доступ к тренировочной базе? — спросил я у него.

— Считай, это уже решенный вопрос. Конечно, это если ты не облажался, и сюда не спешит половина гарнизона Лагесты.

— Они не успели вызвать подмогу, гарантирую.

— Хорошо. Мага-то зачем связал?

— Не хотел укладываться спать, — усмехнулся я и рассказал в деталях о своих приключениях.

— А я и правда в тебе ошибся! — сказал Сорвиголова, выслушав меня. — Думал, ты очередной зануда: это нельзя, то не положено. А ты, оказывается, рискованный парень, да еще и с юмором. Завтра весь город будет обсуждать, как некто в маске бога шуток в одиночку обчистил целый склад!

Я не стал говорить ему, что эта маска попала в мои руки совершенно случайно. Но его слова натолкнули меня на одну бредовую мысль. Он считает меня занудой? Может, я и правда им стал, начав ценить свои цели превыше всего остального. Зачем нужно бессмертие, если ты не можешь позволить себе сделать какую-нибудь глупость?

— Кстати, о шутках. Пока твои головорезы проводят инвентаризацию склада, мне потребуется твоя помощь, — и я быстро пересказал ему свою задумку.

— Бредовая идея, — оценил он. — Поэтому я в деле!

Вдвоем мы быстро расчистили от мебели пространство в центре комнаты и перетаскивали наверх двоих солдат, оставшихся на первом этаже. Затем мы раздели их догола и уложили таким образом, чтобы они образовали слово.

Английский шрифт использовался в качестве общепризнанного письменного языка внутри игры и был понятен любому грамотному НПС, поэтому задуманное мною слово было на английском. Десяти спящих стражников как раз для него хватило. Я так и не придумал,

куда деть мага, поэтому его я аккуратно усадил на стул, завершив таким образом композицию. Вышло так, будто он взирает на все это безобразие, задумчиво склонив голову.

— Как думаешь, сколько времени понадобится подмоге, чтобы добраться сюда? — спросил я у напарника, когда мы закончили.

— Казармы находятся на другом конце городе. Сейчас глубокая ночь, и солдат сначала нужно будет поднять с постели. С другой стороны, улицы пусты, и верхом они доберутся очень быстро.

— А как насчет порталов?

— Да они пешком быстрее дойдут, чем временный портал поставят! Нет, в случае тревоги они будут здесь минут через десять — пятнадцать, не меньше.

— Отлично! Я думаю, этого времени нам хватит.

— Хватит на что? — подозрительно посмотрел на меня Сорвиголова.

Но я, вместо того, чтобы ответить, достал позаимствованный у начальника охраны амулет связи и активировал его.

— Тревога! Нападение, вы слышите меня?! На нас напали, срочно нужна помощь! — проорал я в амулет.

Из него послышалось шипение, затем мне ответил чей-то взволнованный голос:

— Кто говорит?! Доложите, как следует!

Но я тут же оборвал связь.

— Я снова ошибся. Ты не рискованный парень, ты полный псих! — с восхищением произнес Сорвиголова.

— Время пошло. Пойдем, посмотрим, чем тут можно забить инвентарь? — сказал я, и без особой спешки направился вниз.

Через полчаса наша компания была уже на другом конце города. Склад мы вычистили полностью, до отказа забив сумки военным добром. После, под бдительным взглядом самого гоблина, мы выгрузили все добытое в подвале какого-то неприметного дома. Получившуюся внушительную гору железа Гармак оценил примерно в тысячу золотых, тут же засчитав нам квест.

Сорвиголова успел о чем-то пошептаться с главой банды, поэтому я не удивился, когда зеленый коротышка позвал меня к себе на приватный разговор. Вернее, я счел его приватным, стараясь не обращать внимания на двух опасных на вид парней в костюмах, очень похожих на одежду японских ниндзя. Они стояли по бокам гоблина, и их скрытые уровни вызывали у меня дискомфорт.

— Свою работу ты выполнил, — сказал Гармак. — С этой минуты можешь считать себя одним из нас. Приходи завтра, забереешь положенную долю, познакомишься с ребятами.

Вам предложено вступить в организацию Банда Гармака! Принять: Да\Нет.

— Минуточку! — сказал я, прочитав сообщение. — О вступлении в вашу организацию речи не шло. Договор был таким: я участвую в деле и получаю доступ к тренировочной базе. И все!

— То есть, ты хочешь пользоваться равными со всеми правами, но при этом быть в стороне? — спросил гоблин. — Так не бывает.

— А как же наш общий знакомый?

— Он — особый случай. Как видишь, он тоже время от времени оказывает мне услуги.

— И как же нам быть? — спросил я, заранее догадываясь о том, каким будет ответ.

— Хочешь быть вольной птицей? Будь ею. Но иногда ты будешь выполнять мои поручения.

— Вроде сегодняшнего?

— Вроде него, — кивнул Гармак.

— Тогда я согласен!

Ваша репутация с Бандой Гармака увеличилась на 4000. Текущий уровень репутации: Знакомый 0/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Гоблин сделал жест, означавший, что я могу идти. Я кивнул стоявшему в стороне Сорвиголове, прощаясь с ним, и вышел на улицу.

Дождь закончился, и в разрыве туч показалась яркая луна. Я активировал Скрытность и нырнул в тень ближайшего здания. Не стоит терять бдительность в городе, где прямо из-под носа армии Эрии воры утаскивают целую гору оружия.

"Последний форпост" выглядел намного лучше, чем сутками ранее. На здании больше не было следов копоти, а на крыше я заметил пару игроков, увлеченно стучащих молотками. Наверняка получили квест от владельца таверны и теперь вовсю стараются, чтобы получить немного репутации. Именно ради репутации я притащил сюда Люмпена, которого решил взять сегодня с собой.

С ним не виделись с момента нашего вступления в Гильдию Рейнджеров. Пару раз он писал мне, приглашая вместе покататься, но я был занят. После третьего приглашения я все же согласился. Если уж я решил, что мне нужно заводить знакомства среди игроков, то стоит придерживаться этого решения.

Впрочем, была еще одна причина, почему я взял его с собой: мне было скучно. Иногда хотелось просто с кем-то поговорить.

— Зачем она вообще нужна, эта репутация с эрийцами? Ну, помимо скидок у торговцев на ближайшие пару недель? Или ты собираешься остаться здесь надолго? — спросил меня Люмпен, которому я объяснил цель прибытия сюда.

— Тут есть маленький нюанс. Король Люциус тоже житель Эрии. Как и правители городов, и все местные дворяне. У каждой значимой в масштабах государства фигуры есть еще и личная репутация, но общая репутация даст тебе отличный шанс получить от местных какое-нибудь важное задание.

— Об этом я не подумал.

— А зря. Тогда послушай еще один совет. Раз уж ты начал играть в Эрии, то сделай все, чтобы добиться здесь максимальной репутации. Не раздумывай о том, что вскоре ты покинешь это маленькое королевство и больше никогда здесь не появишься. Все равно прокачанная до максимума репутация хотя бы с одним государством Альтреи поможет тебе в большинстве других стран.

— Как это?

— Очень просто. Если ты достигнешь уровня Родича с Эрией, ты получишь титул эсквайра. Это самый младший дворянский титул, но он имеет ценность почти во всех цивилизованных государствах Альтреи. В некоторых случаях это помогает. Сунешь под нос какому-нибудь НПС грамоту, в которой сказано, что ты — эсквайр, а не какая-нибудь голытьба, и отношение к тебе будет уже другим.

— Прикольно! Но Родич — это же прорва репутации!

— Вот потому те игроки и машут молотками, — я указал на крышу. — Репутацию зарабатывают. Даже за простые квесты ее дают больше, чем за убийство местных мобов.

— Тогда чего мы ждем? Где тут этот таверщик, который квесты раздает?

Он решительно направился к зданию, а я улыбнулся, глядя ему вслед. Мне нравился энтузиазм этого парня. Если не растеряет его, то у него будет шанс добиться чего-то на просторах Альтреи.

Игра в паре с воином, коим являлся Люмпен, имела свои преимущества. Я почти перестал бояться за собственную безопасность, стоя позади одетого в тяжелые доспехи бойца.

В нашу первую встречу в Гильдии Рейнджеров он удивил меня своей пестрой экипировкой, которая буквально кричала о том, что предо мной совсем зеленый новичок не только в Альтрее, но и в играх вообще. Когда же я увидел его вновь, то удивился еще сильнее. Теперь он был одет в железные доспехи приличного качества, и явно шел по пути развития в танкующий класс.

Когда я спросил его о причинах таких перемен, он просто пожал плечами и ответил, что это было пожелание его клана. И действительно, над головой Люмпена теперь красовалась надпись "Омерта", выдававшая его принадлежность к этому клану. Парня сразу же приодели, помогли советами и подтянули по уровням, хотя он по-прежнему достаточно сильно отставал от меня. Приютивший его клан оказался щедрым, но сразу же потребовал отдачи. Какими бы ни были планы Люмпена по поводу выбора класса, их пришлось изменить.

Доспех крадущегося Люмпена бряцнул, и дозорный болотников насторожился. Я шикнул на напарника, тот пригнулся к земле и замер. Скрытность у воина была прокачана очень слабо, и он то и дело выдавал нас болотникам. Вот и сейчас синекожий рейнджер встрепнулся и стал оглядываться по сторонам, пытаясь увидеть источник странного шума.

В этот раз мы наткнулись на их небольшой лагерь, обнесенный высоким, но хлипким на вид плетнем, из-за которого торчали верхушки хижин. Над входом в лагерь была оборудована площадка, с высоты которой лучник дикарей зорко следил за окрестностями.

Но теперь я был лучше подготовлен. Стрела с пропитанной горючим раствором паклей на наконечнике, описав дугу, плюхнулась прямо на крышу одной из хижин. Несколько мгновений — и пламя с веселым треском охватило половину кровли. Следующая стрела отправилась в сторону рядом стоящей постройки. До остальных с этого расстояния я не добивал, да это было и не нужно: мгновенно разгоревшийся пожар поднял в лагере панику.

Стоявший на вышке болотник что-то дико вопил, указывая в нашу сторону и совсем забыв о своем луке. Ему вторило еще несколько голосов, но у меня не было времени прислушиваться.

"Давай, пошел!" — скомандовал я Люмпену, одновременно стреляя в дозорного. План сражения был прост: поджечь несколько зданий, устроить панику и не дать дикарям оказать

организованное сопротивление. Мой напарник при этом должен был постараться перекрыть единственный выход из лагеря и не дать болотникам навалиться на нас всей массой, пока я обеспечиваю огневую поддержку.

Я быстро снял дозорного и тут же переключился на выбежавшего из лагеря болотника-солдата. Поймав грудью несколько стрел, он вдобавок получил мечом от Люмпена и пал смертью храбрых прямо на выходе. Воин встал в воротах и прикрылся щитом, готовясь встретить новых врагов. Здесь они не могли навалиться на него с разных сторон, а одного-двух противников Люмпен сдерживал вполне успешно. Мне же оставалось лишь отстреливать тех, кому удавалось перебраться через забор, и время от времени прицельным огнем помогать напарнику, если ему приходилось слишком тяжело.

План действий уже был отработан на нескольких таких же лагерях, и мне даже почти не приходилось браться за кинжалы. За исключением одного раза, когда в него вмешался неучтенный фактор в виде какой-то местной зверюги восьмидесят пятого уровня, которую мы еле завалили даже вдвоем.

Не знаю, каким образом болотникам удалось пленить это напоминающее носорога животное, но я, не единожды встречая их в этой локации, каждый раз предпочитал обходить их стороной.

Вырвавшись из объятий пламенем клетки, обезумевшая от боли тварь протаранила хлипкий забор, вначале затоптала пару дикарей, а потом обратила внимание и на нас.

Люмпен не придумал ничего более умного, чем встретить несущуюся на него тушу в своей любимой танкующей стойке — с поднятым щитом и выставленным вперед мечом. Последовавший за этим полет оставил ему достаточно времени для пересмотра тактики сражений с превосходящим по массе и уровням противником. Подлетев на десяток метров, провожаемый моим восхищенным выкриком "Bay!", он приземлился в зарослях высоченного камыша и затих. В интерфейсе группы новоиспеченный воздухоплаватель оказался увешен дебаффами, как новогодняя елка игрушками. С тремя процентами хитпоинтов и оглушением пятого уровня он вряд ли мог быстро прийти в себя. И я остался один на один с бешеным мобом, который уже летел в мою сторону.

Я не стал пытаться повторить подвиг Люмпена и встретить зверя лоб в лоб. Вместо этого, уклоняясь от однотипных атак, я полосовал бока толстокожего моба, пока тот не издох. Больше таких зверушек мы не встречали, и зачистка остальных небольших поселений болотников проходила гладко.

Вы уничтожили опорный пункт людей Болотного Племени!

Ваша репутация с Жителями Эрии увеличилась на 200. Текущий уровень репутации: Знакомый 5170/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Ваша репутация с Жителями Каэтана увеличилась на 200. Текущий уровень репутации: Знакомый 3469/7000. Следующий уровень репутации: Друг.

Строчки системных сообщений побежали у меня перед глазами, и я убрал лук за спину. Уведомления означали, никто из этого отряда болотников не выжил, а все их строения уничтожены. Можно было расслабиться и немного подождать, пока огонь погаснет, чтобы потом обыскать лагерь. Игровые пожары угасают гораздо быстрее настоящих, а на предыдущих пепелищах нам удавалось найти ценные вещи.

— Лис, я на сегодня все, — сказал Люмпен, когда я приблизился к нему. — Надо лететь в город, а потом в реал.

— Квест в таверне сдать не забудь.

— Завтра, — махнул он рукой. — Устал я что-то сегодня. Отлично покачались, спасибо тебе.

— Да, неплохо, — согласился я, отметив, что за день он поднял четыре уровня.

Люмпен хотел было что-то сказать, но вместо этого его взгляд остановился на чем-то за моей спиной.

— Что это они... Берегись!!! — заорал он и бросился на меня, повалив на землю.

От неожиданности я даже не успел отреагировать и рухнул, погребенный под телом доспешного воина. Зато я прекрасно видел, как мгновением спустя над нами с шипением пролетело чье-то заклинание. Угодив в остатки лагеря болотных людей, оно с грохотом взорвалось.

Люмпен тут же вскочил на ноги и побежал в сторону заклинателя, а я наконец смог осмотреться и оценить обстановку.

В полусотне метров от нас я увидел двоих игроков: мага Ксара и лучника с ником Кеншин. У обоих над головой красовалась надпись "Золотой Легион". Чертовы Легионеры все-таки отыскивали меня посреди этих болот, и тут же решили свести счеты! Вот только они почему-то не взяли в расчет моего напарника, который спас меня от неожиданного удара в спину и сейчас бежал к ним на максимально возможной для него скорости!

Парочка не растерялась, и в воина тут же полетели стрелы и заклинания. Люмпен хоть и отставал от них на десяток уровней, но обладал хорошей выживаемостью за счет класса и качественной экипировки. Он сумел добежать до лучника и ударить его мечом, после чего тому пришлось сменить лук на оружие ближнего боя.

Я тоже не стал терять время зря, расстреливая мага, который успел укрыться магическим щитом. Правда, тот выдержал всего несколько моих попаданий и рассеялся. Ксар явно не ожидал от меня такого количества урона, поэтому успел поймать стрелу и с перепугу активировал Щит Маны, заклинание, которое маги обычно приберегают на крайний случай. Любой наносимый щиту урон сжигал часть маны мага, так что, активировавший заклинание волшебник рисковал остаться без магической энергии.

Как только я увидел характерное сияние, охватившее Ксара, я тут же активировал на нем свиток с заклинанием Точка антимагии. После боя с шаманом болотников я не пожалел денег на приобретение еще одного такого свитка, и сейчас мне только оставалось похвалить себя за предусмотрительность.

Щит Ксара просел на три тысячи единиц прочности, вмиг спалив почти всю его ману.

Дорогой, но крайне эффективный на невысоких уровнях свиток заклинания, полностью окупил каждый вложенный в него медяк.

На остатки маны маг запустил молнию в Люмпена, и это стало последней каплей для латника, который к тому моменту и так был уже едва живым. Его иконка в интерфейсе группы мигнула и окрасилась серым. Больше энергии у мага не осталось, и моя следующая стрела сбила его защиту. Ксар начал судорожно глотать какие-то зелья, но ему это не помогло. Несколько секунд — и он упал, пронзенный моими стрелами.

Получено достижение: "Поединщик I"!

Каждый раз, когда кто-либо из Бессмертных впервые обагрят руки в крови себе подобного, бог войны Балур удостоивает его благосклонного взгляда.

Получено пассивное умение: "Поединщик I". Урон, наносимый вами другим игрокам, увеличивается на 1 %.

Я отмахнулся от невовремя выскочившего сообщения и переключился на Кеншина. Лучник был ниже меня на десять уровней, а мой напарник уже успел его немного потрепать, поэтому его шансы были невелики. Он и сам это понимал, а потому обрушил на меня весь арсенал дальнобойных скилов. Я ответил ему тем же и с гораздо большим результатом. После короткой перестрелки я потерял треть хитов, а он, похоже, был на грани смерти. Тогда он сделал единственное, что могло его спасти: развернулся и попытался сбежать!

Отпускать его я не собирался. Если бы они не напали на нас со спины и не убили моего напарника — я бы дал ему уйти. Но только не теперь. Нужно раз и навсегда отбить им желание искать меня снова.

Я рванул вслед за Кеншином со скоростью спринтера, пытаюсь сократить расстояние между нами. Спустя минуту бега я увидел, что лучник уступает мне в скорости и я понемногу его догоняю. Часы тренировок на полигоне рейнджеров наконец начали окупать себя. Я резко остановился, прицелился и выпустил стрелу в спину убегающего Легионера. Промач! И мне снова нужно наверстывать упущенные метры.

Лучник время от времени оглядывается на бегу в надежде, что я отстал, но расстояние между нами снова уменьшается. Следующий выстрел я делаю как раз в тот момент, когда он в очередной раз оборачивается, и стрела бьет ему точно в лицо! От неожиданности он падает, я быстро настигаю его и набрасываюсь на не успевшего подняться врага.

— Подожди!!! Поговорим! — заорал он, получив пару ударов моих кинжалов.

— О чем мне с тобой говорить? — спросил я, однако, остановил уже занесенную для нового удара руку.

— Я не хотел драться! Это Ксар! Он увидел тебя и сказал, что ты — враг клана, и тебя нужно убить!

— Я был не один. Или мой друг тоже враг клана?!

— Нет, погоди! Это недоразумение! Давай просто разойдемся по-хорошему, а? Зачем тебе лишние проблемы? Не знаю, что у вас там было с Ксаром, но он свое получил. А если убьешь меня, то ты точно станешь врагом клана. Наш клан, если ты не знаешь, один из лучших. Попадешь в наш черный список, и мы станем тебя убивать везде, где только найдем, мы...

Услышав все это, я не выдержал и рассмеялся:

— У вас в Легионе что, все отмороженные, как ваш лидер? Больше всего я не люблю две

вещи: когда мне угрожают, и когда из меня пытаются сделать идиота. И ты только что попытался сделать и то, и другое. А значит, мы поступим так: ты передашь Азгату мои слова. Скажешь ему, чтобы он оставил меня в покое, и что за каждую попытку мне навредить я буду отвечать вдвойне. Ты все запомнил?

— Да, но...

— Тогда передавай привет Тени!

— Что ты делаешь?! Ах ты...

Крик Кеншина оборвался, а его тело рассыпалось разноцветными искрами, оставив после себя небольшое серебристое облачко и мешок с содержимым инвентаря.

Коснувшись мешка, я, не глядя, перекинул его содержимое в свою сумку и поспешил к месту начала битвы. Люмпен, должно быть, уже совсем потерял надежду на то, что мне удалось выжить...

*Вы действительно желаете использовать Свиток Воскрешения на игроке Люмпен?
Да\Нет.*

Конечно, желаю!

Место, где погиб мой товарищ, озарилось светом. Прозвучали фанфары, и из яркого сияния появился ошалело озирающийся Люмпен.

— Лис, я уж думал, они и тебя убили! Чего так долго? — сказал он, подбирая свои вещи.

— Извини, за лучником побегать пришлось.

— Так ты их обоих достал? Крут! Кстати, спасибо за рес. Не люблю Чистилище.

— Тебе спасибо. Эта парочка по мою душу пришла, а я об этом клане и забыл уже, расслабился.

— Ерунда! — махнул он рукой. — А что, сильно достают? Что ты им такого сделал?

— Да можно сказать, что ничего. Случайно оказался не в то время и не в том месте.

— Так может, тебе помощь нужна? — не унимался он. — А то я могу попросить своих, они отличные ребята. Или вступай в наш клан, тогда тебя точно больше не тронут. Мы своих в обиду не даем.

— Спасибо, не нужно. Вряд ли я еще когда-нибудь встречу их за стенами города.

— Как хочешь. Но я своих сокланов все равно предупрежу. Зря они меня убили. У нас с этим строго: тронули одного — остальные вступились. Ты знаешь значение слова "омерта"?

— Знаю. Смотри, чтобы они тебя в реале в мафию не затянули, — пошутил я, но Люмпен почему-то смутился и перевел взгляд на вещи убитого мною Ксара.

— А что это тут у нас? — обрадовано спросил он, коснувшись мешка и замер, разбираясь с содержимым инвентаря. — Так-так, посмотрим.

— Три четверти добычи с этой парочки твои, — сказал я ему. — Тебе от них досталось, да и вообще, сам бы я с ними не справился. Есть что-нибудь интересное?

— Только хлам с болотников, — покачал он головой. — Еще семнадцать золотых и несколько десятков разных банок, в основном на ману. А у лучника что было?

— Да почти так же, — ответил я, перебирая список вещей, потерянных Кеншином при смерти. — Денег — девять с половиной золотых. Куча стрел. Доспехи и оружие болотников.

— Не густо, — отозвался Люмпен, надеявшийся на более солидную добычу.

— А знаешь что? — сказал я ему, заметив его реакцию. — Забирай себе все, кроме стрел, а деньги мы поделим, как я и сказал: три четверти тебе, и четверть — мне.

— Ты уверен? Тут же лута еще на двадцать золотых! Потерянный опыт того не стоит.

— Уверен. Дело не в опыте, а в том, что именно ты сделал. В общем, забирай.

Больше возражать он не стал. Мы быстро разобрались с добычей, потом прошлись по пепелищу в поисках лута с болотников и телепортировались в Лагесту с помощью свитков. Идти к стационарному телепорту было рискованно: наверняка Легионеры уже нажаловались руководству клана, и там нас уже могли ждать.

Попрощавшись с Люмпеном, я совершил уже ставший традицией поход по торговым лавкам, раздумывая над тем, что принес мне сегодняшний день.

С вылазками в Ничейные Земли придется завязывать. Сегодняшняя встреча с представителями "Золотого Легиона" почти наверняка была случайностью, но теперь они точно знают, что я часто бываю в этой локации. Одно дело — искать меня по всей Альтрее, и совсем другое — взять под контроль небольшую локу, в которой я постоянно бываю. Я рассчитывал провести на болотах еще пару дней и подняться до восьмидесятого уровня, но теперь придется менять планы.

Это создавало некоторые трудности, но не более того. Гораздо важнее было то, что сегодня я обрел если не друга, то уж точно хорошего союзника. Люмпен отлично проявил себя в сегодняшней стычке. Он правильно отреагировал и, не раздумывая, бросился на Легионеров, хотя должен был понимать, что шансов выжить у него мало. За это я отдал ему большую часть добычи, но оно того стоило. Парень прошел первичную проверку и доказал, что на него можно положиться.

Мои размышления прервал воин в вороненых доспехах, неожиданно перегородивший мне путь.

— Ты. Убил. Моих. Людей! — выделяя каждое слово произнес он, буквально кипя от ярости.

— И ты здравствуй, Азгат, — устало ответил я. — Ну да, убил. А ты думал, что я буду стоять и ждать, пока они убьют меня?

— Ты украл их вещи!

— Взял в качестве трофея.

— Где они?!

— Думаю, если ты пройдешься по лавкам Лагесты, то сможешь их найти. Если у тебя все, то я, пожалуй, пойду, а то день выдался тяжелый.

— Ну ты и наглец! А то сообщение, что ты просил мне передать?! Ты вздумал мне угрожать?!

— Я лишь предупредил. Не только твои бойцы умеют подкрадываться со спины.

— Знаешь, что самое плохое? — Азгат будто и не слышал меня. — Мне предъявил претензии клан игрока, который был с тобой в пати. Потребовали официальных извинений.

— А это уже вообще не мое дело. От меня-то ты чего хочешь?

— Я даю тебе последний шанс. Если ты возместишь мне все убытки, тогда...

— Можешь не продолжать, я тебя понял. Рад был повидаться, всего хорошего.

Я обогнул Азгата, по-прежнему преграждающего мне дорогу, и демонстративно неспешным шагом двинулся дальше.

Надо отдать должное лидеру "Золотого Легиона": он не стал догонять меня или осыпать угрозами и оскорблениями. Напасть посреди города он также не решился. Эта встреча лишь подтвердила, что появляться в Ничейных Землях для меня теперь слишком опасно.

А возле входа в постоялый двор, который я уже начал воспринимать в качестве своего

дома, меня поджидал еще один представитель "Золотого Легиона". Вернее, уже бывший представитель: мне сразу же бросилось в глаза, что у Атиллы, из-за которого началась вся эта история, над ником больше нет названия клана. Заинтересовавшись, я сам подошел к нему.

— Сегодня я чувствую себя знаменитостью, — сказал я Атилле вместо приветствия. — Все хотят со мной пообщаться.

— Слышал. Потому-то я и пришел. Сразу скажу: у меня к тебе претензий нет. Был обычный игровой момент, мы с Ксаром тогда сами зазевались. Тем более, ты потом извинился. Но Ксар тогда подбил Азгата наехать на тебя, а ты оказался не из робких. После этого мой бывший кланлид на тебя сильно взъелся. А сегодня, когда эта парочка случайно встретила тебя на болотах и отправилась в Чистилище, Азгат воспринял это как личное оскорбление. Я решил тебя об этом предупредить. Ты вроде парень нормальный, так что, будь осторожнее.

— Спасибо, но вряд ли они смогут что-то мне сделать. В Ничейные Земли я больше ни ногой, а ловить меня по всей Альтрее Азгат не станет.

— А ему и не нужно. У Азгата есть один дружок, играет чуть ли не с первых дней запуска серверов, но до сих пор едва перерос двести тридцатый уровень. И знаешь почему?

— Понятия не имею.

— Он охотник за головами. Ему только это в игре удовольствие и доставляет. Выбирает себе цель и охотится на нее, пока ему не надоедает. Даже когда ему за это не платят. Так что, мой тебе совет: увидишь человека с ником Шелест — беги без оглядки.

— Профессиональный плэйкиллер, значит? Интересно. Спасибо за предупреждение. Кто он по классу?

— Стелсер с упором на дальние атаки.

— Самый распространенный вариант, — констатировал я. — И самый неприятный. Сам-то не боишься, что он возьмется и за тебя? Все-таки ты меня предупредил.

— Нет, не боюсь. У него есть цель — это ты. Больше ему никто не нужен.

— Кстати, откуда ты вообще узнал, где я поселился? Я особо и не скрывался, но все же?

— Да весь "Золотой Легион" уже это знает, — махнул рукой Атилла. — Азгат сегодня добавил тебя в черный список клана и выдал нам всю известную ему инфу: уровень, класс и где тебя можно встретить. Я сказал ему, что он не прав и вышел из клана. Решил дождаться тебя здесь и поговорить.

— Погоди, ты что же, из-за меня покинул клан?!

— Не только из-за тебя. Просто мне там не место. Понимаешь, я раньше в такие игры не играл. Предложили пойти в первый попавшийся клан — я и пошел. Я же не знал, что они там все, как Азгат? Нормальные люди там не задерживаются, вот и я тоже решил уйти. Надолго там оседают только отморозки вроде того же Ксара.

Я изучающе посмотрел на стоящего напротив меня игрока. То, что он вышел из состава "Золотого Легиона", говорило о многом. К тому же, он пришел предупредить меня, не смотря на грозившие ему неприятности со стороны своего теперь уже бывшего клана.

— Прими, — сказал я ему, отправляя запрос на добавление в друзья.

Атилла почти сразу принял его, пополнив мой френдлист.

— Что думаешь делать дальше? — поинтересовался я у него.

— Да то же, что и раньше, — несколько удивился он. — Играть, искать нормальный клан. С этим теперь уже торопиться не буду.

— Тогда пиши, если что. Как утрясется вся эта история, можно будет побегать в пати.

— Да запросто! А то я кроме Легионеров почти ни с кем не общался.

— Тогда будем считать, что договорились. И спасибо тебе еще раз.

— Да не за что! Все, извини, я и так уже тут задержался.

Сказав это, Атилла вдруг озарился светом и рассыпался на тысячи светлячков, быстро разлетевшихся в разные стороны. Какой-то НПС, как раз в этот момент проходивший рядом с нами, шарахнулся в сторону от вышедшего в реал игрока и помянул недобрым словом магию.

Я усмехнулся и шагнул в распахнутые двери "Эрийского Сокола". До позднего вечера оставалось еще несколько часов, и их можно было потратить на прокачку Алхимии.

В заведении Гармака сегодня было тихо. Не играла музыка, не было пьяных песен и шумных гуляний. Немногочисленные посетители небольшими группками рассаживались как можно дальше друг от друга и едва слышно о чем-то переговаривались.

Сорвиголова сидел с кислым видом за одним из центральных столов. Увидев меня, он заметно оживился.

— Ну наконец-то! — сказал он, когда я подсел к нему. — Уже давно тебя дожидаясь!

— И зачем же?

— Да хотя бы для того, чтобы сообщить тебе последние новости! Говорят, кто-то ограбил армейский склад на окраине Лагесты! Вынесли все, до последней железки! — сказал Сорвиголова, весело глядя на меня.

— Да? Ну надо же! — подыграл ему я. — Этих наглецов наверняка уже поймали?

— Наглецов? Не поверишь, но поговаривают, что кто-то действовал в одиночку! Некоторые даже утверждают, что этим ловкачом был сам Лиам!

— Совсем заврались люди, — я грустно покачал головой.

— Не скажи! Охрана склада утверждает, что они действительно видели кого-то в образе Лиамы. Да и шутка, которую, которую провернул этот вор, была как раз в его стиле.

— И что же он сделал? — я продолжил играть свою роль.

— Представляешь, он смог нейтрализовать десяток охранников и мага, никого не убив! Потом он зачем-то раздел их и сложил так, чтобы они образовали слово в виде имени бога шуток! Кто-то успел сообщить о нападении, и когда начальник городского гарнизона прибыл со своим отрядом на место, он первым увидел эту картину. Говорят, его чуть удар не хватил от злости! Он запретил своим людям болтать о произошедшем, но к вечеру об этом знал уже весь город. Многие горожане действительно поверили, что провернуть такое под силу только богу.

— Все это не улучшило его настроение, я так думаю? Теперь он перевернет весь город в поисках виновных, — я начал размышлять вслух.

— Не беспокойся, ничего страшного не произошло, — уже тише ответил Сорвиголова. — Никаких зацепок у него нет. Но лишнего шума мы наделали много, это правда. Сейчас по всему Нижнему Городу идут обыски. Это временные неудобства, скоро все стихнет. Кстати, вот твоя доля.

На стол лег небольшой кошелек, который тут же перекочевал в мой инвентарь.

— Пятьдесят золотых? — немного разочарованно спросил я. — Гармак вроде бы говорил, что железа мы притащили на тысячу с лишним.

— И ты думал, что большая часть этих денег достанется тебе? — усмехнулся игрок. —

Даже учитывая, что ты сделал основную часть работы, так дела не делаются. Твоя награда — доступ к тренировочной базе, а золото тебе досталось в виде премии.

— Я понял, никаких претензий.

— Тогда не будем терять время. Пойдем, я познакомлю тебя с нужными тебе НПС, — Сорвиголова поднялся из-за стола и направился к лестнице.

Я последовал за ним.

Под зданием находилось гораздо больше подземных этажей, чем можно было себе представить. В полу винного погреба обнаружился замаскированный люк, через который мы спустились еще ниже. На этом ярусе, развернувшись не только под заведением Гармака, но и далеко за его пределами, и находилась тренировочная база банды. Здесь же нашлось место для складов, мастерских и нескольких жилых комнат. Каждое помещение было отделено от других массивной дверью, которая сможет надолго задержать врагов при штурме и дать обороняющимся время уйти тайными ходами, которых, по словам моего сопровождающего, здесь было множество.

Ради интереса я стал считать всех встречаемых НПС, но сбился на третьем десятке. Только сейчас, оценив истинные масштабы базы и количество находившихся здесь членов банды, я осознал, что связался не с заурядным сборищем головорезов, а с достаточно серьезной преступной организацией.

Сорвиголова представил меня нескольким значимым фигурам, затем передал в руки тренеров и ушел по своим делам. А я наконец получил возможность заняться своими навыками.

В свою Личную Комнату я ввалился уже перед самым рассветом, когда до времени моего обычного пробуждения оставался всего час. Всю ночь я ковырялся в механизмах замков и ловушек, и это дало свои результаты. Теперь можно было провести краткую ревизию своих быстро растущих навыков:

Торговля — 24

Красноречие — 31

Опознание — 64

Атлетика — 96

Скрытность — 61 + (30)

Акробатика — 62

Точность — 95

Взлом замков — 49

Установка и обезвреживание ловушек — 21

Карманное воровство — 10

Прогресс радовал, но я по-прежнему был лишь в самом начале пути. Теперь, когда у меня была возможность тренировать все нужные мне навыки, мне требовалось лишь время, которого все равно не хватало. Изучив сегодня Карманное Воровство, я понял, что попросту не смогу уделять время еще и этому навыку. И без того у меня наметился слишком плотный график. Да и само это занятие мне никогда не нравилось.

Для удобства я составил список всех полезных для меня тренеров и торговцев:

Алхимия.

Хельмар, маг и алхимик, город Кримсхольм. Поможет мне с дальнейшей прокачкой Алхимии, когда мой навык достигнет 150 пунктов.

Фелар, деревенский знахарь и алхимик, окрестности Каменки. Вряд ли уже чем-то может мне помочь. (Не забыть навестить старика, поблагодарить и похвалиться успехами.)

Эвайн, Гильдия Алхимиков Лагесты. Может продать или передать ценные рецепты и ингредиенты. (Продолжать прокачку репутации.)

Умения и навыки

Р'равира, арджана из Гильдии Рейнджеров Лагесты. Доступ к полигону рейнджеров, умения ближнего и дальнего боя. (Наладить отношения!)

Адаэль, тренер воровских навыков, банда Гармака, Лагеста. Доступ к тренировочной базе банды.

Торговцы.

Рудо, торговец инструментами и расходниками для разбойников, Лагеста.

Фьолли, скупщица краденого, банда Гармака, Лагеста. Может продать интересные вещи и редкие расходники со склада. (Безумно дорого! Добиться доверия!)

Другое.

Тарвус, Гильдия Магов, Лагеста. Интересные задания, контакты с гильдией.

Когда список был закончен, за окном уже начало светлеть. Обычно в это время я отправлялся на полигон рейнджеров, но сегодня решил сделать иначе. Полигон никуда не денется, а я после такого дня заслужил хотя бы пару часов отдыха.

Больше книг на сайте - Knigolub.net