

Степан Тырченко



Зверолов

Какой геймер не мечтал о том, чтобы зарабатывать на жизнь, играя в игры? Хотя это и может показаться отличной профессией и крутым способом получить первую работу в игровой индустрии, но правда не так уж и привлекательна. Готовы ли вы вкалывать по четырнадцать, а то и двадцать часов в сутки, зависая в виртуальной капсуле? Готовы ли вы к тому, что большой босс будет ставить вам не выполнимые задачи и грозить увольнением, если вы не справитесь? Я да, ведь игра для меня жизнь!

---



# Глава первая. Часть первая

Калека на службе у "дьявола".

— Итак, Максим, — сотрудница игровой корпорации "Авалон" подняла на меня свои большие изумрудные глаза, оторвавшись от электронной карты-планшета моего профиля. — Вы когданибудь играли в игру "Авалон"?

— Нет, — честно ответил я.

— Тогда скажите, почему вы считаете себя достойным быть тестировщиком игровых сюжетов нашей корпорации?

И вот тут я задумался, — "В объявлении о наборе сотрудников было четкое условие не иметь опыта игры в "Авалон", иметь аналитический склад ума, стрессоустойчивость и нестандартное мышление. И вот сейчас вопрос касался именно последнего пункта".

— Взгляните на меня, — я хлопнул обеими руками по своим парализованным ногам, — я инвалид и поэтому не могу найти себе нормальную работу, — честно признался я. — Но я нашел альтернативный выход из этого положения. Игры стали для меня второй жизнью и средством обеспечения самого себя. Как вы знаете, многие игровые корпорации разрешают своим топовым игрокам выводить игровую валюту и переводить ее в реальные деньги. Сейчас мне тридцать и последние семь лет я только так себя и обеспечивал. Конечно, я не могу позволить себе пентхаус в центре Полиса, но и не бедствую, имея небольшую квартирку на окраине. Последние три года я был топовым некромантом в "Средиземье". Я всегда находил не тривиальные решения в игре и всегда добивался высот, поэтому считаю, что смогу справиться практически с любыми поставленными мне задачами в игре. А это чего-то да стоит!

Сотрудница корпорации спокойно выслушала мою пылкую тираду, не сводя глаз с моих ног. Именно это и могло стать причиной отказа от сотрудничества со мной, но видимо взвесив все за и против молодая девушка протянула мне не активную карту — планшет и попросила пройти, а в моем случае проехать в конференц-зал, в котором будет проходить дальнейшее собеседование.

Я взял планшет и, поблагодарив сотрудницу, выехал из кабинета и направился по длинному коридору мимо таких же однообразных кабинетов в конференц-зал. Вообще здание игровой корпорации "Авалон" имело сто семнадцать этажей и четыре технических подземных яруса, и было выполнено в виде футуристического замка. А уж сколько здесь было помещений, так просто и не счесть. В лабиринтах коридоров можно было запросто заблудиться, благо этот коридор был прямым.

Достигнув нужной мне двери, я потянул ручку на себя и оказался в огромном конференц-зале, окна которого выходили как раз в центр Полиса.

В зале находилось порядка пятидесяти человек и все они уставились на меня, так как, наверное, я был последним, кто прошел первое собеседование. В центре зала стояла небольшая стеклянная трибуна, за которой стоял солидный человек в очень дорогом светло-бежевом костюме. Он подождал пока я пристрою свою мобильную коляску у стеночки и заговорил громким и четким голосом.

— Меня зовут Маркус Штольцер, и я являюсь директором отдела тестировщиков, а также вашим непосредственным начальником.

"Да, у богачей всегда были странные имена, в отличие от рабочего класса", — подумал я, но мои мысли прервала следующая фраза директора.

— Кто из вас думает, что пришел сюда играть в игрушки, те могут сразу покинуть это место, — он указал рукой на дверь. — Тех же, кто пришел сюда работать попрошу уяснить следующее: наша корпорация занимает первое место в игровой индустрии всего мира. Поэтому я буду требовать от вас работы соответствующей этому месту. Сейчас на ваших планшетах появится обязательный договор с условиями нашей корпорации и вашими непосредственными обязанностями. Внимательно прочтите и подпишите его, а потом мы продолжим.

После его слов экраны карт-планшетов засветились, явив нашему взору собственно сам договор, составленный на имя каждого из тестируемых. Я бегом пробежался глазами по тексту, выделив для себя несколько главных пунктов.

Первое: рабочий день длился десять часов с девяти утра до семивечера.

Второе: оплата труда — фиксированный оклад или вывод игровой валюты в соотношении сто игровых денег к одному реальному кредиту плюс премии за обнаружение багов и неисправностей в игре. Сверхурочная работа не оплачивается. Для себя я выбрал вывод игровой валюты и поставил галочку напротив этого пункта.

Третье: не разглашение о своей работе и должности в игре.

Четвертое: испытательный срок — одна неделя.

Что же условия вполне приемлемые, поэтому я, не раздумывая, приложил ладонь, куда был вживлен идентификационный чип к сканеру планшета. Устройство издало звуковой сигнал, а внизу документа появилась моя цифровая подпись. Дело сделано, теперь я официально тестирую сюжетов на испытательном сроке.

Дождавшись пока все присутствующие ознакомятся и подпишут договор, Штольцер смочил горло и продолжил свой монолог.

— Теперь, когда вы подписали договора и стали сотрудниками корпорации можно перейти непосредственно к вашим задачам, — глаза директора как-то хищно блеснули, что мне очень не понравилось. — Как я уже говорил, наша компания занимает первое место в игровой индустрии всего мира и за три с половиной года достигла небывалых высот. Однако в "Авалоне" произошла кризисная ситуация, которую вы господа тестируемые и будете должны разрешить.

Игровой мир "Авалона" по площади превосходит площадь Земли на несколько тысяч квадратных километров, но в нашем случае занято всего тридцать пять процентов игрового мира, остальное для полутора миллиардов игроков остается неизведанным. Все это происходит из-за популярности и простоты игры за определенные расы, а также внутриигровой экономики и не способности иметь нескольких персонажей в этом мире. Большинству игроков удобнее начинать играть, основываясь на всевозможных гайдах популярных рас, нежели отправиться в неизвестность. К таким расам относятся: люди, эльфы, дроу, гномы, орки, гоблины, серафимы, демоны и нежить. Однако остальные шестнадцать рас остаются невостребованными. Каждому из вас будет выдан представитель этих невостребованных рас с закрепленной линией развития персонажа, которых на самом деле игра может предоставить более сотни. Ваша задача будет показать уникальный и неповторимый геймплей за этих персонажей, в виде видеороликов на нашем сайте. А сейчас вам будет представлена информация о ваших будущих персонажах! — при этих словах, словно что-то предвкусывая, Штольцер даже потер ладони.

Экраны наших планшетов вновь засветились, и я принялся читать полученную информацию.

Раса: зверолюди.

Линия развития: зверолов.

Характеристики расы: быстрые, ловкие, сильные представители прямоходящих животных, обладающие уникальными навыками и характеристиками. Не могут использовать оружие для боя, а также носить кольца, перчатки и сапоги, не может использовать магию.

"ЧТО? — удивился я и перечитал последние строчки, — не могут использовать оружие для боя, а также носить кольца, перчатки и сапоги, не может использовать магию! Да это же блин четверть экипировки. Еще бы такие расы были популярны! Как вообще можно вести игру без оружия в руках, да еще и без магии? — задумался я, — видимо зверолов предполагает бой и прокачку только петами, да так вообще невозможно играть", — мои мысли прервал шквал негативных возгласов.

Со всех сторон слышалось: да как это вообще возможно... это просто нереально... вот это попадалово... Но один вскрик удивил меня больше всего.

— Постоянная метка преступника. Да вы с ума сошли, это же невозможность спокойно выйти из игры. Меня там будут все просто убивать, не дав даже раскачаться! — с трибуны поднялся молодой парнишка лет двадцати, размахивая своим планшетом.

Директор отдела тестировщиков жестом призвал к тишине и после того, как все утихло, заговорил самодовольным голосом.

— Вы подписали договор, так что будьте добры исполнять свои обязанности. Если кого-то не устраивает, вы можете покинуть это место.

Эти слова снова вызвали шквал эмоций, но они в ту же минуту прекратились, так на экранах планшетов засветилась новая надпись.

**Вы желаете продолжить работать в корпорации "Авалон" Да/Нет.**

Естественно я нажал "Да", эта работа мне нужна и такие трудности меня не остановят, но не все так думали. Следующие несколько минут мимо меня текла вереница отказавшихся людей. Тут были и пожилые и молодые, и мужчины и женщины разных лет и даже тот паренек, голосивший про метку преступника, но все они уходили с угрюмым видом на лице.

"А вот и те, кто пришел сюда просто поигратися!", — мысленно усмехнулся я.

Когда процессия закончилась и за последним уходящим закрылась дверь, Маркус Штольцер снова взял слово.

— Что же господа и дамы, ваше подтверждение было передано в отдел кадров. Теперь вы полноправные члены корпорации "Авалон"! Поздравляю! На ваш индентификационный чип был прислан код с ограниченным доступом к этажам и помещениям здания, а также непосредственно к вашим рабочим боксам и вирт-капсуле. Жду вас завтра к девяти утра, на этом собеседование окончено.

Люди начали покидать конференц-зал, но я все же решил остаться и кое-что спросить. Так как жены и детей у меня не было и дома меня никто не ждал, я хотел приступить к работе. Когда последний человек ушел я обратился к директору.

— Извините, господин директор, могу ли я приступить к работе прямо сейчас?

Штольцер окинул меня взглядом.

— Ишь, какой шустрый! Хотя ты теперь наш сотрудник и я не вижу причин для отказа, так что да, можешь приступать к работе. Но учти рабочий день десять часов, а сейчас три часа дня, так что свободен ты будешь только к часу ночи, а завтра в девять тебе снова нужно

быть на рабочем месте. Оно того стоит? — директор внимательно уставился на меня.

— А, это не проблема! — отмахнулся я.

— Хорошо, я вызову сотрудника тех. отдела, он проводит тебя на рабочее место, а мне пора бежать на совещание.

С этими словами Штольцер вызвал с планшета по видеосвязи одного человека и после этого ушел по своим делам, оставив меня одного в зале.

# Глава первая. Часть вторая

Минут через пять в конференц-зал вошел мужичок лет пятидесяти в сером комбинезоне с надписью на груди "технический персонал", с седой бороденкой, лицом иссеченными морщинами и глазами наполненными мудростью.

— Ты Максим Стрельцов?

Я кивнул головой, уставившись на старичка.

— Меня зовут Николай Арсеньевич, я твой персональный тех. помощник.

— О, как! — удивился я.

— Да ты не смотри, что я старый. Свое дело знаю, твоя машина будет работать как часы, — неправильно понял меня старичок.

— Я не об этом. Меня удивили слова персональный помощник.

— А, вот оно что, следуй за мной, я тебе все попутно объясню, — улыбнулся Арсеньевич.

Итак, в компании своего помощника я отправился на первый технический ярус. Мы миновали длинный коридор и подошли к скоростному лифту.

— Твой код, что тебе дали, дает тебе допуск к первым ста этажам и первому подземному ярусу, так что в принципе по зданию корпорации сможешь передвигаться свободно.

Я поднес ладонь к сканеру лифта и действительно двери открылись, хотя сюда мне лифт вызывал специальный секьюрити.

Мы зашли в лифт и Николай Арсеньевич нажал кнопку первого технического яруса. Приятный электронный голос предупредил нас, что двери закрываются, а спустя пару секунд лифт помчался вниз к моему новому месту работы.

Первый технический ярус представлял собой длинный коридор с многочисленными дверями рабочих боксов. Николай Арсеньевич повел меня прямо, попутно сверяясь с чем-то в своем планшете. Минут через пять мы подошли к рабочему боксу с номером "4с-54".

— Вот, теперь это твой бокс, — пояснил старичок. — Там, в конце коридора, есть комната отдыха для персонала, автоматы с едой и напитками и душевая, так что можешь пользоваться в любое время, только смотри от работы не отлынивай. Скажу по секрету наши начальники проверяют время, проведенное в капсуле, и если будешь филонить, мигом вылетишь с работы.

— А вот это дельный совет, спасибо! Хотя не в моих правилах отлынивать от работы, так что за это можешь не беспокоиться.

— Вот и славно, — Арсеньевич положил мне руку на плечо. — Открывай давай, мне еще нужно настроить для тебя капсулу.

Я снова поднес ладонь к сканеру и двери бокса открылись, пропуская нас вперед. Николай Арсеньевич сразу бросился настраивать вирт-капсулу, а я пока решил осмотреться. Не хоромы конечно, но работать можно. Справа у стены стояла навороченная вирт-капсула, всетаки игровая компания не жалела денег на технику для своих сотрудников. Слева был небольшой кожаный диван, а у электронного окна, в котором можно было выбрать разные пейзажи для удобства, стоял мощный сенсорный компьютер. Вот в принципе и все убранство моего рабочего места. Тем временем Николай Арсеньевич опустил капсулу на



уровень моей коляски, чтобы мне было удобнее залезать, настроил сенсорный костюм согласно моим параметрам в его планшете, а потом попросил меня активировать код игры с помощью идентификационного чипа.

Я прислонил ладонь к сканеру и вирт-капсула активировалась.

— Ну вот и все Максим. Можешь приступать к работе, — старичок пожал мне руку на прощание и вышел из бокса.

Я же разделся, надел на себя сенсорный костюм, залез в вирт-капсулу и закрыл крышку. Меня окутала пелена мрака, а через секунду я оказался в игре. Сперва я ожидал увидеть красочный демонстрационный ролик, но его не было, видимо для удобства работы, и я сразу оказался в меню выбора персонажа. Система услужливо вывела для меня три аватара из расы звероловцев. Первым был человеко-ящер, и я принялся читать информацию о нем.

Ящер — земноводный представитель расы звероловцев. Обладает врожденными навыком хамелеон, что увеличивает скрытность персонажа, а также навыком быстрое плавание, что существенно облегчает передвижение под водой.

Следующим был тигр.

Тигры — прямоходящие представители расы звероловцев. Обладают повышенной скоростью передвижения и ловкостью.

И третьим был медведь.

Медведи — самые медлительные представители расы звероловцев. Обладают повышенным здоровьем, выносливостью, физической защитой и защитой от кровотечения.

Итак, передо мной встал выбор аватара. С одной стороны медведь был кем-то типа танка и при случае столкновения с более серьезными противниками мог хорошо выживать, с другой стороны тигр обладал скоростью и ловкостью, что позволило бы мне избегать ненужных сражений. Но, как я понимал, игра за зверолова предполагала собой ведение скрытого боя, так что мой выбор пал на ящера.

Поигравшись с менюшками настройки персонажа, я вылепил из стандартной заготовки что-то более менее приличное. Мой ящер оказался ростом метр семьдесят с пропорциональным и мускулистый торсом, когтистыми руками и ногами. Кожу сделал темно-изумрудного цвета, хотя ее можно было сделать любой и даже розовой. Морду чуть вытянул, на затылке сделал четыре небольших роговых нароста, а подбородок усеял маленькими, заменившими мне бороду. Глаза же сделал ярко-желтыми с черными вертикальным зрачками. Вот и все, мой аватар был готов, осталось только выбрать имя, над чем я и задумался.

Раз уж я должен был привлечь в игру людей то и ник должен быть соответствующим. И тут мне вспомнилась одна старенькая серия игр the elder scrolls, где существовали похожие на моего персонажа раса аргониане. Мысленно вызвав второе окно, я запустил поиск подходящих имен, но так ничего хорошего и не нашел, так как все эти имена были какими-то сложными и непонятными.

Поэтому я решил использовать имена мифических животных и назвал своего персонажа Василиск.

Мир снова потонул во мраке, а через несколько секунд я оказался на берегу озера, которое раскинулось передо мной полотном, блестящим яркими красками. В нем, как в чистейшем зеркале отражались живописные берега. Солнце, бывшее в зените, бросало веселые блики на стоящие по берегам деревья. Гладь воды принимала цвета, которые природа услужливо преподносила ей. Здесь была и насыщенная зелень прибрежных трав, и

охристо-красные тона стволов сосен, и желтое золото кувшинок. В озере отражалась листва всех мыслимых и немыслимых цветов, белизна проплывающих облаков, но над всем этим преобладала небесная лазурь того неповторимого оттенка, который бывает над только над лесом. Все это радужное буйство красок делало лесное озеро достойным кисти художника. Обилие красок дополнялось полной гаммой звуков и запахов лесного озера.

Мимо меня пролетел комар.

НИЧЕГО СЕБЕ У НИХ ТУТ КОМАРЫ! — удивился я, проследив за летящим существом размером с кулак, а над головой у него была надпись **Комар — 1 уровень**. Еще один сел мне прямо на макушку, после чего я машинально прихлопнул его.

Нанесен урон — 1(удар рукой)

Получено 5 очков опыта

Получен предмет (комар: тип — наживка, приманка для животного)

Получен навык рукопашный бой (с в) Желаете выбрать навык рукопашного боя основным Да/Нет

**Получено задание: Приручите жабу с помощью комара. Класс задания: обучающее. Награда: 30 очков опыта.**

Так, стоп! С этим погодите, для начала надо разобраться с характеристиками моего Василиска. Я открыл меню персонажа. В центре красовалась уменьшенная фигурка ящера, справа экипировка, кстати, одет я был в коричневую льняную рубаху и такие же штаны. Слоты для оружия, перчаток, сапогов и колец были перечеркнуты красным крестом. А слева была характеристика персонажа.

**Имя: Василиск.**

**Раса: Зверолюди.**

**Класс: Зверолов.**

**Уровень 1**

**Очки здоровья 30**

**Очки выносливости 10**

**Очки сытости 100**

**Переносимый вес 20**

**Очки опыта 5/50**

**Мана отсутствует**

**Сила (с) 1**

**Ловкость (л) 3**

**Интеллект (и) 3**

**Выносливость (в) 1**

**Сила воли (св) 1**

**Привлекательность (п) 1**

**Удача (у) 1**

**Основные навыки (1 из 2)**

**Приручить животное — 1 уровень (л и)**

**Второстепенные навыки (0 из 3)**

**Третьесортные навыки (?)**

Теперь стало более менее понятно. Я перенес рукопашный бой в третьесортные навыки, ибо не собирался вступать в открытый бой. Пришла пора разобраться с первым заданием. Я

взял комара из инвентаря и положил его на ближайшую кувшинку, так как в озере плескались здоровенные жабы. Отошел, спрятался за огромным валуном на берегу озера и стал наблюдать.

С минуту ничего не происходило и я даже подумал, что это была не лучшая идея, как вдруг из под воды высунулась жабья морда. Ее язык словно выстрелил из пасти длинной веревкой и утащил комара.

Секунд десять ничего не происходило, а потом выскочила надпись.

Приручение животного провалено

Получен навык Скрытность (л в)

Желаете выбрать навык Скрытность основным навыком **Да/Нет**

— Вот значит как! Шанс приручения не стопроцентный. А тут у нас что? Навык Скрытность? — я начал вчитываться в описание навыка.

Навык Скрытности позволяет вам передвигаться тихо и незаметно. Увеличивает ловкость и выносливость. Что же, раз зверолов ведет скрытый бой, то, пожалуй, навык Скрытность стоит взять основным. Я подтвердил свой выбор.

Ловкость и выносливость сразу же возросли на два пункта.

Отлично, теперь осталось повторить фокус с комаром. Я еще раз поймал приманку для жабы, получив при этом еще пять очков опыта, и снова положил ее на кувшинку. Спрятавшись за валуном, я стал наблюдать. Вода вокруг кувшинки забурлила, а потом из под показалась голова жабы. Ленивое создание слизнуло комара с кувшинки и ушло под воду.

Вы приручили животное Жаба — 1 уровень

Получено 10 очков опыта

Навык Приручить животное повышен до второго уровня

Доступен призыв двух питомцев

**Выполнено задание: Приручите жабу с помощью комара. Награда 30 очков опыта**

Получен второй уровень

Доступно три свободных очка характеристики

Открыт журнал Бестиарий животных

# Конец первой главы

За обилием пришедших уведомлений я почти пропустил, как из-под воды выпрыгнула жаба, размером мне по колено, и в несколько прыжков приземлилась рядом со мной.

— Ну здравствуй красавица, — поприветствовал я своего нового питомца, хотя красавицей эту жабу сложно было назвать. Гигантское толстокожее создание с болотным окрасом и желтоватыми пятнами на спине протяжно квакнуло, видимо отвечая на мое приветствие.

Теперь пришла очередь разобраться с полученным уровнем. Я открыл меню персонажа и увидел, что у характеристик мигают плюсики. Тут пришлось снова читать информацию. Сила как обычно увеличивала очки здоровья, наносимый физический урон и количество переносимого веса. Ловкость отвечала за парирование, уклонение и шанс критического удара. Выносливость увеличивала шкалу сытости и очков выносливости. Интеллект отвечал за количество маны, которой у меня так и не было, наносимый магический урон и интеллектуальный уровень в игре. Сила воли увеличивает резисты, а привлекательность обаяние. Удача же влияет практически на все действия в мире Авалон.

Благодаря двум основным навыкам у меня было семь ловкости, пять интеллекта и три выносливости. Немного подумав, я добавил одно очко силы, хоть я и не собирался биться в рукопашном бою, все же здоровье было важно, одно очко интеллекта и одно очко удачи. Следующим на очереди был Бестиарий животных. Поискав взглядом, я заметил мигающую иконку в виде книжки внизу списка характеристик. Открыв книгу, я принялся читать:

В бестиарий будет записываться вся информация о прирученных или убитых животных, Также вы можете получить частичную информацию в прочитанных книгах о животных и если вы будете убиты каким либо животным. Каждый уровень бестиария увеличивает шанс приручения животных на 0,5 %.

Дальше шло описание пойманного мною животного.

Жаба — 1 уровень. Семейство бесхвостых земноводных. Обладает хорошим слухом, повышенным значением здоровья и тремя навыками:

Ядовитый плевок — наносит 5 урон от яда, перезарядка 1 сек.

Жабья слизь — понижает ловкость цели на 1, длительностью 10 сек, перезарядка 20 сек.

Захват языком — ловит своим мощным языком жертву и не дает ей сдвинуться с места 3 сек, перезарядка 30 сек.

Любимое лакомство жабы — комар.

Шанс приручения 50%

Следующая информация будет доступна — Жаба — 10 уровень.

Неплохо! Получается эдакий дальнобойный пет. Осталось только опробовать его в бою. Целью охоты я выбрал точно такую же жабу. Нужно было посмотреть, на что годен мой пет в равном бою. У обоих было по пятьдесят жизней, а значит нужно было уклоняться от атак врага. Я напустил своего пета и жаба атаковала.

Нанесен урон 5 единиц — ядовитый плевок.

Маркер врага сменился с желтого на красный. Вражеская жаба атаковала в ответ, раздувшись и выплюнув зеленоватый комок слизи, но я использовал функции перемещения

питомца и заставил моего гиганта отпрыгнуть в сторону. В следующую секунду снова Ядовитый плевок вкупе с Жабьей слизью.

Нанесен урон 5 единиц — ядовитый плевок, ловкость снижена на 1.

Ответ не заставил себя ждать. Враг поймал моего питомца захватом языка, а в следующую секунду вновь выплюнула ядовитый сгусток.

Получен урон 5 единиц — ядовитый плевок.

Затем, когда я приготовился атаковать враг отпрыгнул в сторону, сбивая прицел моего питомца. Пришлось использовать захват языком, чтобы мой противник не ушел с линии огня, а затем вновь ядовитый плевок.

Нанесен урон 5 единиц — ядовитый плевок.

Повторив простенькие комбинации я все же победил, хотя у моей жабы и осталось пятнадцать хитпоинтов. Вsetаки жаба была медлительным существом, а еще было не привычно контролировать мыслью не себя, а своего питомца, а дальше я стал вчитываться в логи.

Получено 20 очков опыта

Навык Скрытность повышен до второго уровня.

Вот значит как! Оставаясь в укрытие, я остался незаметен для своего врага, а это очень даже хорошо для меня. За прокачку навыка прибавлялось по единице к характеристикам, отвечающим за тот или иной навык. Что касается опыта, вот тут-то была проблема. Его давали очень мало, а значит и не будет быстрой прокачки. Жаба кстати тоже получила двадцать очков опыта, осталось, только, ее подлечить и можно снова в бой. Но как?

И тут система игры услужливо вывела мне подсказку.

**Еда для питомцев не только восстанавливает их шкалу сытости, но и также восстанавливает очки здоровья.**

Ясно, значит снова охота на комаров, заодно попробую приручить еще одного питомца. Поймав еще пять комаров, кстати, за что них я получал уже по три очка опыта, а моя жаба по пять. Получалось, мы оба получали равное количество опыта, только с разницей в уровнях. Двух я скормил своему питомцу, восстановив жабу все здоровье. Зрелище и ощущения при этом оказались довольно мерзкие. Жаба слизывала комаров своим языком прямо у меня с ладони, оставляя на ней довольно отвратные следы слизи. Третьего же комара я снова положил на кувшину и спрятался за валуном.

В этот раз вторая жаба приручилась с первой попытки. Съев свое лакомство, она выпрыгнула из воды чуть ли не на три метра и плюхнулась в воду. Затем еще прыжок, а потом еще и жаба приземлились рядом со мной, благодарно облизнувшись. Я похлопал обоих питомцев по голове, все же такие кадры пригодятся для моего ролика, а потом направил их в бой, заметив в пятидесяти метрах от меня жабу второго уровня. В этот раз мои жабы справились гораздо быстрее, не пришлось особо прыгать и уклоняться, а мне прятаться. Вот только опыт был начислен по другому. За убийство жабы второго уровня я получил сорок очков опыта, а мои питомцы по двадцать. Получалось, что все призванные питомцы делили опыт между собой, а это существенно усложняло мою прокачку.

Распрощавшись и отпустив свою новую "подругу" я заглянул в характеристики оставшегося питомца. Здоровье увеличилось на двадцать пунктов и теперь составляло семьдесят очков, а ядовитый плевок стал наносить восемь единиц урона от яда. Что же для начала не плохо, теперь пора прощаться с озером и отправиться в лес на поиски приключений, что я собственно и сделал. Сказочный лес был по истине чудесен. Деревья

одеты в ярко-зеленое убранство, мягкая трава стелется по земле. Воздух напоен запахом трав и разогретой солнцем древесины. Солнце просвечивает через листья мягким зеленоватым светом. Встречаются проталинки открытой местности и там ярко светит солнце. Трава маленькая только на тропинке, потому что ее прижали. А если сойти с тропы, то попадешь в зеленое море. Всюду были непуганные звери, настоящий рай для зверолова.

Мимо моего Василиска пролетела иссиня-черная птица и села на самую нижнюю ветку ближайшего ко мне дерева. Я затаился около кустов и присмотрелся. Над головой птицы красовалась надпись **Ворон — 3 уровень**. Ну что же, значит, ты и станешь следующим моим питомцем. Так как мой ящер не знал чем питаются вороны в Авалоне, я решил атаковать прежде, чем черная птица успела заметить меня. Жаба раздулась и выплюнула ядовитый сгусток слизи.

Нанесен урон 8 единиц — ядовитый плевок.

Маркер ворона сменился с желтого на красный, но птица не атаковала. Она взмыла вверх, расправив свои огромные крылья, размах которых, наверное, достигал двух метров, и стала улетать!

— Врешь, не уйдешь! — прошипел мой Василиск.

Из пасти жабы стремительно выстрелил язык и обвил пернатое тело. Ворон несколько раз взмахнул огромными крыльями в тщетной попытке вырваться, но жаба резко дернула головой и птица рухнула на землю.

Нанесен урон 10 единиц — падение.

Ворон сломал крыло и теперь не может взлететь.

Я посмотрел на ворона. На нем висела иконка в виде сломанного крыла, да и жизнью оставалось всего на два плевка.

Расправившись с вороном, я и жаба получили по шестьдесят очков опыта.

Получен третий уровень

Доступно три свободных очка характеристики

Получено перо ворона (письменная принадлежность, материал для оперения стрел)

Журнал Бестиарий животных повышен до второго уровня

Первым делом я принялся читать полученную информацию о вороне.

Ворон — 1 уровень. Ворон, обыкновенный, довольно слабое существо и предпочитает не вступать в схватку. Обладает навыками:

Глаз ворона — позволяет производить разведку в радиусе трехсот метров от хозяина.

Острые когти — с высоты птичьего полета ворон бросается на врага и атакует по глазам. Шанс ослепить цель — 10 %.

Любимое лакомство ворона древесные жуки, которые обитают под корой каждого дерева.

Следующая информация будет доступна Ворон — 10 уровень.

С этим все ясно. Ворон получался петом разведчиком и мог очень сильно упростить мне прокачку. Осталось распределить очки характеристик и можно отправиться ловить эту птицу. И тут пришлось снова задуматься. То, что я буду пытаться вести скрытый бой, с этим я уже определился с самого начала. Если же мне придется вступить в бой, то я рассчитываю по возможности уклоняться от атак врага, а за это отвечает ловкость. Она же пока прокачивается от основных навыков. С другой стороны интеллект важная вещь в игре. И пусть я не маг, но не хочется же быть тупой ящерицей, не способной даже читать. Пока прибавку к интеллекту дает один навык, то можно добавить единичку. Сделано. Нужна еще

и привлекательность. Заходы в города и селения будут обеспечивать меня новыми заданиями, если судить по другим играм, а без должного обаяния не видать мне этих квестов. Значит единичку на привлекательность. Сделано. Остается еще один вопрос защиты, если враг будет магического класса? Тут все ясно, нужна сила воли. Кстати потом нужно будет подробнее почитать информацию о резистах, а сейчас, единичку на силу воли и, вперед, в бой.

Распределив характеристики, я стал выискивать очередного ворона. Уж очень мне хотелось посмотреть на игру с высоты птичьего полета. Еще одного, ворона пятого уровня, я заметил парящим над большой полной. Я подошел к ближайшему могучему дереву, ствол которого был необъятной величины и уходил высоко в небо. Мой ящер впился своими острыми когтями в кору дерева и с силой отковырнул небольшой пласт. На коре кишмя кишели древесные жучки разных размеров. А вот и лакомство для моего нового питомца. Я аккуратно, стараясь не шелестеть травой и опавшими листьями, подкрался к краю поляны и положил кору с угощением, а потом спрятался за ближайшем кустом бузины и стал наблюдать, но ворон даже и не двинулся с места.

Пока я томился в ожидании, мне на глаза попалась гроздь черных ягодок. Ягода бузины — прочитал я название. Мой ящер тихонечко, чтобы не шелестеть листвой сорвал одну ягоду.

Получена ягода бузины

Получен навык Травничество (св и). Желаете выбрать навык Травничество второстепенным навыком **Да/Нет**

Пожалуй, возьму этот навык. Второстепенные навыки дают только одну прибавку к характеристикам и сила воли мне все-таки нужна. Да и неизвестно чем мне придется приманивать других животных, может и сгодится. Я подтвердил свой выбор и заметил, что на начальном этапе выбор навыка дает две единицы к характеристикам, а уже потом, при прокачке по одной, и теперь моя сила воли была равна четырем.

А тем временем пока я был занят новым навыком, ворон подлетел к моему угощению и стал лакомиться излюбленной пищей. Закончив с трапезой ворон огляделся, протяжно каркнул, а потом расправил свои могучие крылья и полетел ко мне.

Вы приручили животное Ворон — 5 уровень.(Шанс приручения повышен, сработал эффект удача новичка)

Получено 15 очков опыта.

Навык Приручить животное повышен до третьего уровня.

Информация бестиария обновлена

Опа, а это что-то новенькое. Я открыл меню персонажа и принялся искать нужную информацию. Она нашлась в конце длинного списка характеристик и резистов.

**Удача новичка — бонус для игроков до 10 уровня. Значительно повышает успех всех действий персонажа.**

А тем временем довольно таки большая птица приземлилась на мою вытянутую руку, больно впившись когтями, и сложила крылья.

Получен урон 3 единицы — Острые когти.

Ощущения оказались довольно болезненными. Нужно будет обзавестись наручами, а пока я прочитал новую информацию в бестиарии. Оказалось шанс приручить ворона всего лишь двадцать процентов. Я тряхнул рукой и ворон слетел со своего насеста и завис в

воздухе рядом со мной. У моего ворона было всего шестьдесят очков здоровья, хоть он и был пятого уровня. Я переключился на управление своим питомцем, и картинка зора сменилась на взор ворона. Я расправил свои огромные крылья, сделал несколько пробных взмахов, чтобы приноровиться к управлению, а потом резко взмыл вверх.

Это было не передаваемое ощущение свободного полета. Ветер свистел в ушах, и я чувствовал его каждым своим перышком. Я нарезал круги, срывался в пике, а потом снова набирал высоту и зависал в воздухе. Глаз ворона позволял мне разглядеть местность вокруг, и это было не передаваемое впечатление. Я видел волков, лосей, медведей и нескольких настолько колоритных животных, что даже у меня не хватило бы слов их описать, да и чтобы увидеть их во всей красе требовалось подлететь максимально близко, а рисковать я пока не хотел. Жаль только нельзя было превысить установленный радиус полета, но все это решалось с помощью прокачки.

Вдоволь налетавшись, я вернулся обратно к своему Василиску и сменил управление, а потом с удивлением отметил, что черное пространство на мини- карте было открыто в радиусе пятисот метров, всетаки у меня был ворон пятого уровня, а не первого. Я посмотрел на время, было уже семь часов вечера и мне хотелось есть. Поэтому я решил сделать паузу и сходить перекусить, а потом вернуться и насладиться новыми впечатлениями.



# Глава вторая. Часть первая

Глава вторая.

Кровожадные твари и где они обитают.

Взяв себе кофе и несколько энергетических батончиков, я вернулся в свой рабочий бокс и решил поползать на просторах всемирной сети и поискать инфу о зверолюдях и звероловах в частности. Но все, что я увидел, были сплошь негативные отзывы такие как:

"Без оружия вообще невозможно играть и себя защитить". "Петовод откровенное г... набил десятый уровень, а дальше тупик". "Не смог выжить ночью, это адский ад..."

Там еще было много комментариев, но содержание было у всех практически одинаковое. Странно, но мне так не казалось. Хотя я провел всего несколько часов в игре, но зверолов мне понравился. Жаль, что рядовые игроки имеют слишком мало терпения, хотят всего и сразу, но мне кажется, что зверолов себя еще покажет.

С этими мыслями я допил свой кофе, активировал вирт-капсулу и погрузился в игру. Мир Авалона встретил меня менюшкой, где красовался мой ящер, а рядом с ним сидела жаба, а над головой кружил ворон.

**Имя: Василиск.**

**Раса: Зверолюди.**

**Класс: Зверолов.**

**Уровень 3**

**Очки здоровья 40**

**Очки выносливости 40**

**Очки сытости 140**

**Переносимый вес 20**

**Очки опыта 50/200**

**Мана отсутствует**

**Сила (с) 2**

**Ловкость (л) 9**

**Интеллект (и) 7**

**Выносливость (в) 4**

**Сила воли (св) 4**

**Привлекательность (п) 2**

**Удача (у) 2**

**Основные навыки (2из 2)**

**Приручить животное — уровень 3(и л)**

**Скрытность — уровень 2 (л в)**

**Второстепенные навыки (1 из 3)**

**Травничество — уровень 1 (св)**

**Третьесортные навыки (1)**

**Рукопашный бой**

**Бестиарий животных — уровень 2**

М-да уж, третий уровень за почти четыре часа игры это что-то с чем-то. Может быть,

все эти обвинения и не были беспочвенными? Но... я отбросил ненужные мысли и погрузился в игру. Мой Василиск оказался на том же самом месте, прячась за кустами бузины. Кстати за всеми этими полетами я, совсем, забыл, что ягоды имеют четыре неизвестных мне свойства. Я сорвал еще одну ягоду с куста и положил ее в рот.

Получена ягода бузины.

Определено одно свойство — лечение язвенной болезни кожи.

Ммм, а ягода то оказалась довольно вкусной. Кисло-сладкий вкус приятно "связывал" рот, вот только маленькая косточка внутри ягоды портала все ощущение. Ее-то я и выплюнул. А может быть стоит взять в навыки еще и алхимию, надо же подумать о дополнительной безопасности, ведь судя по комментариям, игра за зверолова предстояла быть тяжелой. Но с этим мы разберемся позже, а пока нужно заняться прокачкой моего Василиска и разведкой дальнейших локаций. Как ни странно за все это время я получил всего лишь один квест, да и продвинулся только на пару километров. Как вдруг от моих размышлений меня отвлекло грозное рычание за моей спиной. Я обернулся и увидел метрах в пяти от себя скалящегося волка, а с его клыков стекала слюна. На его головой я увидел надпись **Зараженный Волк — 5 уровень**. А вот и цель для охоты, правда, этот волк был агрессивно настроен по отношению ко мне, да и укрытие мое было уже раскрыто, что лишало меня первого удара.

Волк атаковал стремительно, прыгнув на меня, игнорируя моего питомца. Уклониться я не успел и волк когтями проехался мне прямо по животу.

Получен урон. Рваная рана — эффект кровотечения 5 % от максимального здоровья в течении 10 сек.

Вот же черт! Как больно, и нет никакого бинта или зелья, чтобы остановить кровотечение. Я пулей сорвался из своего укрытия, на ходу отдавая жабе приказ атаковать, а сам стал судорожно соображать, не сдохну ли я от кровотечения. Смерть в игре грозила потерей опыта и часовым перерождением, а это не есть хорошо для меня. Итак, пять процентов от сорока здоровья, это два урона в секунду и за десять секунд я потеряю половину хитпоинтов. Если жаба не сдюжит бой, то мне крышка. А разница была существенной. Волк имел сто тридцать очков здоровья, в то время как моя жаба всего лишь семьдесят.

Волк гнался за мной, но как только питомец атаковал врага, хищник сменил цель своей охоты и ринулся на мою жабу.

Нанесен урон 8 единиц — ядовитый плевок.

Отлично, теперь можно сосредоточиться на контроле моего питомца. Мне пришлось отозвать ворона, чтобы не мешался. Как только волк достиг своей цели и распластался в прыжке, чтобы с лету вцепиться зубами в вожделенное мясо, я заставил жабу отпрыгнуть в сторону и атаковать последовательной комбинацией.

Нанесен урон 8 единиц — ядовитый плевок.

Ловкость волка снижена на 1 — жабья слизь.

Матерый волчара тряхнул мордой, сбрасывая с себя остатки слизи и снова ринулся в бой. От следующей атаки я не успел уклоняться, ибо жаба была очень медлительна. Волк вцепился зубами в лапу моего питомца, а затем проехался когтями по морде.

Получен урон. Эффект калеченье — скорость вашего питомца снижена на 15 % на 40 сек.

Получен урон. Рваная рана — эффект кровотечения 5 % от максимального здоровья в

течении 10 сек.

Вот же зараза! Таким темпом мне точно не выиграть. От кровотечения мой питомец тоже потеряет половину жизни, а у волка я отнял только шестнадцать. Придется оставить свою жабу и спасаться бегством, что я собственно и сделал.

Я побежал обратно к озеру, оставив за спиной сражающихся зверей, а на ходу только и вчитывался в логи.

Получен урон. Рваная рана — эффект кровотечения 5 % от максимального здоровья в течение 10 сек.

Получен урон. Рваная рана — эффект кровотечения 5 % от максимального здоровья в течение 10 сек. Получен урон. Рваная рана — эффект кровотечения 5 % от максимального здоровья в течение 10 сек.

Видимо волк мог только оставлять кровоточащие раны, постоянно обновляя время дебафа и к тому моменту, как я прибежал к озеру мой питомец уже "сыграл в ящик". А вот и первое подтверждение того негатива, что я вычитал на форуме. Видимо придется достаточно попотеть, чтобы достичь высот в этой игре, если конечно это возможно таким классом. А тем временем в логах появилось новое сообщение.

Бестиарий животных повышен до третьего уровня.

Видимо смерть моего питомца дала мне новую информацию, и я принялся ее читать.

Волк — 1 уровень

Волк — хищное животное. Проявляет агрессию и может вас атаковать, если вы зайдете на его территорию. Обладает навыками:

Стремительный рывок — бросается на врага с огромной скоростью.

Рваная рана — волк наносит удар когтями, оставляя кровоточащую рану, урон 2 % от максимального здоровья в течение 10 сек.

Калечение — волк кусает цель, снижая скорость передвижения на 15 % на 30 сек.

Любимое лакомство волка — сырое мясо животных.

Следующая информация будет доступна Волк — 10 уровень.

По видимому наш матерый хищник показал весь свой арсенал, раз мне дали полную информацию о нем. Мне вот только интересно, добавят ли новых навыков на десятом уровне или нет, но, чтобы это проверить еще нужно прокачаться. А пока надо разобраться со своим здоровьем.

Я вспомнил про завалявшуюся ягоду бузины в инвентаре, и подумал, раз пища восполняет здоровья животных, значит и мне должно помочь. Я достал эту ягоду и положил ее в рот.

Восстановлено 5 очков здоровья.

Определено одно свойство — сильное расстройство желудка.

Получен навык Отравитель (св л). Желаете выбрать навык Отравитель второстепенным навыком **Да/Нет**.

И вот тут-то меня скрутило. Живот пронзила острая боль, и он отозвался неприятными звуками, а коленки моего Василиска нещадно задрожали. Я посмотрел на иконку дебафа:

Сильная диарея — 30 минут.

Какой нафиг отравитель, когда я только что сам отравился, и теперь моему ящеру срочно требовалось "в кустики".

Я отбросил навык отравителя в третьесортные навыки, а сам побежал в прибрежные кусты и следующие полчаса провел в раздумьях, что надо быть осторожнее в своих

действиях. Случайная встреча с волком, чуть не лишила меня жизни, а проклятая ягода заставила меня страдать от диареи. Да еще и оказывается после смерти, питомец не возрождается. Придется приручать нового и быть вдвойне аккуратнее. Но я не боялся трудностей, наоборот ситуация казалась мне забавной. И все эти трудности только еще пуще подстегивали. Ведь не даром игра славилась своей реалистичностью. В любой другой игре мой питомец просто воскрес бы рядом со мной, а тут он все же умирал окончательно, а значит, можно было не заикливаться на прокачке одного, а искать новых и необычных питомцев и вести разный стиль игры. Что же, задача как раз для меня!

Теперь пора открывать большую комариную охоту и поискать в этом озере кого-то посерьезней, чем жабы первого и второго уровня. Наловив двадцать штук комаров, кстати, со своим третьим уровнем я получал за них по единичке опыта, я отправился исследовать озеро. И хорошо, что я выбрал ящерицу, медведь и тигр давно бы выдохлись и пошли бы ко дну, а ящер свободно чувствовал себя в водной стихии. Попутно я ловил маленьких озерных рыбок, мало ли они комунибудь придутся по вкусу. Да и мой ящер лопал их с огромным удовольствием, восполняя здоровье. Исплавав все озеро вдоль и поперек, я увидел то, что мне было нужно. Огромная зелено-коричневая жаба сидела на поистине гигантском листе поистине царской кувшинки. Надпись над головой гласила:

Жабий Царь — 10 уровень.

Видимо это было единственное сильное животное из всей округи. Чтобы приручить царя жаб пришлось немного исхитриться и попотеть. Мне пришлось нырять и откусывать прямо зубами стебель огромной кувшинки, а перекусив его, я сложил всех комаров на огромный зеленый лист и под водой поплыл к месту, где сидел Жабий Царь.

Навык Скрытность повышен до третьего уровня.

Высочившее уведомление меня приятно удивило, но еще больше меня поразило то, как Жабий Царь поглощал свое угощение. Он разинул свою беззубую пасть, подпрыгнул вверх и заглотил лист с угощением, плюхнувшись прямо в воду. Меня закружила волна и отбросила на несколько метров, а через несколько секунд пришло новое уведомление.

Вы приручили животное Жабий Царь — 10 уровень.(Шанс приручения повышен, сработал эффект удача новичка)

Получено 50 очков опыта.

Информация бестиария животных обновлена.

Царь всех жаб вынырнул из-под воды, сделал два ленивых гребка и оказался возле меня. Я же принялся читать полученную информацию.

Жаба -10 уровень, следующая ступень эволюции у простых жаб. Обладает повышенным здоровьем и защитой от физических и ядовитых атак благодаря толстой шкуре. По мимо базовых атак жаба десятого уровня обладает навыком Толстый зад.

Толстый зад — жаба прыгает высоко вверх и приземляется на свою жертву, нанося 50 единиц физического урона.

Рацион питания составляет минимум 15 комаров.

Следующая информация будет доступна Жаба — 15 уровень.

Вот теперь можно и поохотиться, не страшась всяких там волков. Мой новый питомец обладал значительными характеристиками. Он имел триста очков здоровья, ядовитый плевок наносил тридцать две единицы урона от яда, жабья слизь понижала ловкость на пять, а захват языком не давал сдвинуться с места целых четыре секунды.

Теперь настало время хорошенько прокачаться, но как только я выплыл на берег и

немного отдохнул, на улицу опустилась ночь.

**Внимание! Хищные твари вышли на охоту!**

И тут мне вспомнилось сообщение на форуме игры о не пережитой ночи. Что же вызов принят!

## Глава вторая. Часть вторая

Хотя сказать, что вызов принят это я погорячился. Я посмотрел на время — девять часов вечера, а значит, рассвет наступит только в девять утра, как раз совпадает с началом рабочего дня. Ну, если мне удастся выжить, то это будет классный ролик. Первым делом мне нужно было хорошенько спрятаться и оглядеться. Пришлось отменять призыв моей Царь Жабы, уж слишком она огромная и привлекает внимание. Дальше я забежал в прибрежные кусты и спрятался в них, а затем призвал ворона. Сменив управление, мой Василиск остался в кустах, а я полетел на разведку. Мини- карта была просто усеяна красными маркерами черепов различных тварей.

С высоты птичьего полета я видел на земле жутких волков, смахивающих на адских гончих. Шерсть отливала буро-красным цветом, а глаза у одних горели ярко-желтым, у других зеленым, а у третьих бардово-красным. Ну точно выходцы из ада и у всех уровни варьировались от двадцать пятого до пятидесятого. Я подлетел поближе, чтобы увидеть, как называются эти твари и чуть не умер от страха в прямом смысле этого слова. Мой ворон вдруг сам по себе интенсивно замахал крыльями и стал подниматься в небо, а я заметил сообщение, появившееся в логах.

Ваш питомец боится подлетать к земле. Эффект страха — 10 минут.

Вот блин просто прекрасно, теперь я завис в воздухе от страха на целых десять минут, но не успел я разочароваться, как небо озарила ярчайшая вспышка, а меня поразила молния.

Получен урон 2754 единицы — удар молнии.

Бестиарий животных повышен до четвертого уровня.

Получена частичная информация.

Я даже не успел сообразить, что случилось, лишь увидел в небе росчерк крыльев, между которыми проскочила молния, а обугленная тушка моего ворона рухнула на землю. Да кто же это был? Я принялся читать полученную информацию.

Грозовой ветрокрыл — 40 уровень.

Грозовой ветрокрыл обитает высоко в облаках и спускается на землю лишь только ночью. Обладает навыками

Удар грома — наносит 2500 единиц урона от молнии.

Дальнейшая информация скрыта.

Теперь понятно кто меня так шандарахнул, хорошо, что это ветрокрыл летает в облаках, а то не хочется мне как-то получить хороший разряд. Но не успел я порадоваться этой мысли, как раздался жуткий, душераздирающий полувой, полурев. Мой Василиск не на шутку испугался и вжался в землю.

Ваш персонаж боится ночных тварей. Эффект страха — 3 минуты.

Отлично! Просто супер! И, что вы прикажете мне делать? Лежать тут и трястись от страха? Покинуть игру я не могу еще до двенадцати часов ночи, ибо я уверен, что вышестоящее начальство обязательно проверит, как я пережил эту ночь. А сейчас настоящий я чувствовал страх всеми датчиками костюма вирт-капсулы, и мне казалось, что я даже стал ощущать свои парализованные ноги, потому что душа моя была именно в пятках.

Когда прошел эффект страха я все же решил выползти из своего укрытия и пошел вдоль прибрежной линии, передвигаясь и прячась от куста к кусту. На одной из "нычек" мимо

меня прошло косматое чудище, волоча за собой дубину исполинских размеров. Надпись над головой этого создания гласила:

### **Озерный Леший — 49 уровень**

Когда он протопал мимо меня, пришло новое уведомление.

Навык Скрытность повышен до четвертого уровня.

И вот тут-то я обратил внимание на то, как работает мой врожденный навык Хамелеон. Кожа моего Василиска вдруг потемнела и стала темно-зеленой, что позволяло мне лучше скрываться в прибрежных кустах. Пришлось снять с себя штаны и рубаху, чтобы еще больше слиться с местностью.

Убрав свою одежду в инвентарь, я стал продвигаться дальше, но когда добрался до лесополосы, то встал снова перед выбором: идти дальше и огибать озеро или же идти в лес? Идти дальше по прибрежной полосе озера не имело смысла. Когда я плавал в поисках подходящего пета, то не обнаружил никакого укрытия. Значит, решено, иду в лес навстречу неизвестности и это страшило меня больше всего. Ведь именно в лесу я чуть не умер в первый раз, хоть и заходил в другом месте.

После того, как озеро скрылось за могучими стволами деревьев, я вжался в одно из них, чтобы осмотреться и это спасло мне жизнь. Там, где я стоял совсем недавно, проскочили три черно-огнистых силуэта. Это были те самые "адские гончие" и сейчас я смог прочитать их название.

**Волколак Кровожадный — 37 уровень**, так гласила надпись у них над головой, прежде чем небольшая стая скрылась в тенях ночного леса. Хорошо хоть слабый лунный свет, пробивавшийся сквозь ветви деревьев, давал небольшой обзор, а так, точно бы схарчили мою ящерку.

Я выглянул из-за дерева сперва в одну сторону, затем в другую. И всюду была одна и та же картина — темный и мрачный лес, полный опасностей. Хотя нет, стоп, что-то не так! Я выглянул из-за дерева и увидел, в правой от меня стороне метрах в трехстах, маленький огонек света. Он был похож на пламя факела и медленно, но верно удалялся от меня. Что же, была, не была! Я сорвался с места и стал перебегать от дерева к дереву, стараясь не ступить на случайную сухую ветку. И то ли мне очень сильно везло, то ли этот огонек не подпускал к себе хищников, но я так или иначе смог достаточно приблизиться, чтобы различить силуэт медведя, держащего факел.

Черт возьми, это был первый НПС, которого я встретил за все время игры. Я собрался рвануть к этому представителю звероловцев, но вовремя заметил, как различные силуэты обступали его, беря этого бедолагу в кольцо. "Он точно псих и самоубийца", — подумал я. Но нет, силуэты животных стягивались все больше, но не нападали на медведя. Это был мой шанс, и я решил его не упускать! Мой Василиск сорвался с места и побежал со всех ног к этому медведю. Я слышал злобное рычание, рядом со мной щелкали челюсти, а один смельчак даже погнался за мной. Я ускорил темп бега, и когда тварь была готова вот, вот сцапать меня, я прыгнул в круг света и упал прямо на живот рядом с этим звероловом. От неожиданности он чуть не выронил факел, а потом, вовремя спохватившись, дунул в какой-то свисток. Никакого звука не было, но волколак, преследовавший меня, вдруг прижался к земле, поджав уши, и стал отползать назад.

Это было настоящее чудо. Сердце бешено колотилось в груди, но я усилием воли заставил себя подняться и взглянуть на этого чудака, что решил погулять на ночь в лесу. **Косолапый Куу**, так звали медведя. Он злобно посмотрел на меня, а потом разразился

бранью.

— Ты что с дуба рухнул, леший тебя задери? Так напугал меня, что я тут чуть целую кучу не навалил. Я уж подумал, что мой свисточек отказал, а тут чучело лесное скачет как сайгак, — прорычал Куу, что совсем мне не понравилось, но я не стал огрызаться, ведь рядом с этим мишкой я был в относительной безопасности. — Ты чего тут забыл то? — медведь вопросительно уставился на меня.

— Не успел я спрятаться до темноты. Потом бегал по лесу искал укрытие, а нашел тебя.

— Тогда считай, тебе повезло. Меня кстати Косолапый Куу зовут, а тебя как?

— Василиск, — коротко представился я.

— Василиск? — медведь покатал мое имя на языке, словно пробуя его на вкус. — Странное у тебя имя, ну да леший с ним. Раз уж ты, Василиск, свалился на мою голову, значит, тебе и помогать мне.

— Что от меня требуется? — воодушевился я, предвкушая очередной квест.

— Я ищу мандрагору, а точнее мне нужен ее корень. Давеча я и моя семья нарвались на стаю зараженных волков. Моя жена и дочь заразились от их укусов и не доживут до утра, если я не найду корень мандрагоры.

**Получено задание: Лекарственные травы. Класс задания обычное. Помогите Косолапому Куу найти корень мандрагоры. Награда 600 очков опыта, дополнительная награда — вариативно.**

Ух, ты! Видать, и вправду плохи дела у семейства этого мишки, раз столько опыта дадут. Система игры услужливо вывела мне подсказку.

Вы можете включить фильтр поиска трав и растений.

Что я собственно и сделал, введя название для поиска "мандрагора". На мини-карте, в паре километров от нас, появилась небольшая выделенная область.

— Нам туда, — я пальцем указал примерное направление.

— Ишь ты, какой быстрый. Еще пять минут назад трясся от страха, а теперь указываешь мне, лесничему? — медведь грозно навис над моим Василиском.

Видимо я не обладал достаточной привлекательностью, чтобы Куу поверил мне. Пришлось идти на хитрость.

— Послушай, Куу, ты хочешь, чтобы твои жена и дочь дожили до утра и встретили рассвет вместе с тобой?

Медведь переступил с лапы на лапу, а потом отодвинулся от меня и коротко кивнул.

— Тогда доверься мне!

— Эх, — медведь махнул своей огромной лапой. — Доверять ящерам — себя не уважать, но иного выхода я не вижу. Леший с тобой, води.

Получен навык Красноречие (п у). Желаете выбрать навык Красноречие второстепенным навыком Да/Нет.

Пока я не стал выбирать этот навык и перенес его в третьесортные, оставив "зарубку" в голове, если с обаянием будет плохо, нужно будет обязательно перенести этот навык во второстепенные.

Вместе с медведем мы двинулись в указанную мною сторону. При каждом приближении опасных хищников Косолапый Куу дул в свой беззвучный свисток и твари отступали обратно во тьму леса.

— Какой у тебя замечательный свисточек, — позавидовал я.

— О, это мое особое творение. Видишь ли, я лесничий и охраняю наши леса от



пришлых, что приходят сюда за редкими шкурами животных. И по долгу службы иногда мне приходится ходить по ночам осматривать вверенную мне территорию. А ночью без такого свистка не куда не сунешься.

"М-да, видимо моего красноречия не достаточно, чтобы выболтать секрет у мишки", — расстроился я, но голос медведя оторвал меня от мыслей.

— А ты кем будешь? — Куу с подозрением посмотрел на меня.

— Зверолов, — с гордостью ответил я.

— Пхааа, ты и зверолов? — медведь рассмеялся прямо мне в лицо, и это мне очень не понравилось, но пришлось стерпеть, ибо Косолапый Куу мог меня просто оставить здесь без защиты. — И где же тогда твои звери? Будь ты настоящим звероловом, то сейчас бы не прятался за моей спиной, а гордо шагал по ночному лесу в сопровождении своей свиты!

— Я еще только начал свой путь, но уже имею при себе царя жаб! — я с обидой посмотрел на Куу.

— Ну, по крайней мере, ты не какой-то там прохиндей, а это уже чего-то да стоит, — медведь одобрительно улыбнулся. — Вот, что я тебе скажу зверолов. Жабий Царь это конечно хорошо, но вовсе не показатель. Открою тебе один секрет. В нашем лесу обитает Агура — треххвостый лис. Вот если приручишь его, заслужишь мое уважение!

**Получено задание: сказочный зверь. Класс задания редкое. Приручить животное Агура. Награда 2500 очков опыта, максимальное уважение стража леса Косолапого Куу, дополнительная награда — вариативно.**

Вот это отличная новость. Редкий квест, да и еще у стража леса, с наградой в две с половиной тысячи опыта. Да этот Куу просто настоящая находка. Но пока я читал условия задания и обдумывал его, мы пришли на место и медведь снова оторвал меня от моих размышлений.

— Вот она, родимая, — Косолапый Куу посветил факелом на куст листьев собранных в розетку. Затки уши Василиск, корни мандрагоры выглядят как сморщенные человечки и издают очень неприятные звуки.

Медведь наклонился и вырвал мандрагору из земли. Корень действительно выглядел так, как его описал Косолапый, и он завизжал так пронзительно, что у меня заложило уши.

Получен негативный эффект — звуковое оглушение. В течении 30 минут вы плохо слышите.

Я заткнул уши, но это не помогло. Писк в ушах стоял просто омерзительный, а тем временем Куу вырвал еще один куст и сунул оба в свою набедренную сумку.

— Возьми еще два, мне пригодится для дела, — прорычал медведь мне прямо в ухо.

Я выдернул еще два куста и спрятал их в инвентарь, но получил еще дебаф.

Получен негативный эффект — звуковое оглушение. В течении 1 часа вы плохо слышите.

Получено мандрагора с корнем (2 шт.)

Навык Травничество повышен до второго уровня.

Ладно, пока я с медведем дебаф мне не особо страшен, а тем временем Косолапый Куу уже зашагал в сторону своего дома, и я поспешил последовать за ним.

Через полчаса блужданий по известным только Куу тропам, мы вышли к покосившейся избушке. В окне горел свет от масляной лампы, а из печной трубы шел дым. Косолапый жестом пригласил меня войти, что я и сделал. И только после того, как я зашел Куу запер дверь на массивный засов, потом схватил со скамейки, стоявшей у входа, пузырек с какой-то

бурой жидкостью и вылил содержимое прямо на порог.

— Отпугивает зверье, — прокомментировал он свои действия, а потом попросил у меня мандрагору. К тому моменту, как мы пришли к дому лесничего, корни уже перестали визжать и я без опаски передал ему эти растения. — Вот, что зверолов, ты очень мне помог, поэтому на ночь можешь остаться у меня и чувствовать себя как дома, а я пока приготавливаю лекарство для жены и дочки.

**Выполнено задание: Лекарственные травы. Класс задания обычное. Помогите Косолапому Куу найти корень мандрагоры. Награда 600 очков опыта, дополнительная награда — убежище в доме Косолапого Куу.**

Получен четвертый уровень.

Получен пятый уровень.

Доступен 1 основной навык.

Доступно шесть свободных очков характеристик.

**Получено достижения — выживший. Шанс того, что вы будете замечены ночью, понижен на 1 %.**

Вы стали другом для Косолапого Куу.

Вот это было отличным завершением первой игровой сессии. Я посмотрел на время, было 00:30 и я решил на сегодня покинуть игру, оставив распределение очков на завтра. Уж больно сильно эта ночь меня вымотала, а еще нужно было подготовить видеоролик своей игры. Я посмотрел на Куу, он что-то "колдовал" за алхимическим столом, но разбираться в этом уже просто не было сил, и я вышел из игры.

## Конец второй главы

Настала пора состряпать первый видеоотчет по игре за зверолова. Из первой игровой сессии я выбрал самые удачные моменты с приручением животных. Поискав в архивах сети программы на тему животных, я нашел старенькую передачу "В мире животных" и наложил на клип музыку из этой передачи, показав каждого пета по отдельности во всей красе, дополняя информацию о них из бестиария. Также в видеоролик вошли успешные сцены боев, эпичную смерть от грозового ветрокрыла и ночное путешествие по лесу. Кульминацией моего ролика стало достижение выживший, и все это я проделал до пятого уровня. В итоге получился неплохой двадцатиминутный видеогайд старта игры за зверолова.

Я посмотрел на время. Черт! Я убил полтора часа на монтаж ролика. Домой ехать было уже поздно и неразумно. Почти час езды до окраины Полиса, немного времени на поспать, а потом обратно на работу. Этот вариант был не для меня и так как дома меня все равно никто не ждал, я решил остаться на работе. Сходил в душ, и честно признаться это было неудобно. В моей квартире душевая была оборудована как раз для инвалидов и имела специальную раковину, в которую я мог залезть прямо из мобильной коляски. Здесь же был всего лишь вертикальный душ, и мне пришлось просто садиться банный коврик, лежащий на полу. Благо управление подачи холодной и горячей воды было при помощи идентификационного чипа.

Помывшись, я купил в автомате горячие макароны с сыром, бутылку воды, кофе на утро, пару моих любимых батончиков и отправился обратно в бокс. За неспешным ужином я порывлся еще немного на форумах, почитал информацию об алхимии, а потом просто завалился спать на кожаном диванчике. Сон был не в руку. Ну не люблю я кожаную мебель, вот хоть убей. Постоянный скрип кожи меня откровенно раздражал. Я проснулся от того, что в коридоре шел какой-то спор нескольких людей.

Одевшись, я залез в свою мобильную коляску и решил съездить умыться, чтобы сбросить с себя остатки плохого сна. Я выехал из бокса и услышал, как эхо донесло до меня звуки четырех мужских голосов. Собственно это были мои коллеги по работе, поэтому я решил с ними поздороваться, но когда подъехал к ним, спор мгновенно прекратился, а на меня уставилось четыре пары удивленных глаз.

Перекинувшись парой приветливых фраз, я поехал в душ, но стоило мне только скрыться за поворотом коридора, как эхо донесло до меня приглушенные голоса.

— Вы видели, наверное, это у него горел красный сигнал "занято" в боксе? Небось, всю ночь играл?

— Ага, наверняка, выслуживается перед начальством...

Дальше я слушать просто не стал, итак, все было понятно. Я, было, хотел развернуться и побеседовать с ними, чтобы прояснить ситуацию, но махнул рукой. Им все равно не понять. У них жены, дети, есть к кому домой возвращаться, а то, что люди смотрят на меня как-то иначе, так к этому я уже привык. Да и сыграв в эту игру, я понял, что ей надо отдаваться без остатка, чтобы достичь каких-то высот, а если тупо ходить сюда в определенные часы, то ничего толкового не добьешься!

С этими мыслями я съездил умыться, потом вернулся в бокс, проигнорировав косые взгляды в мою сторону и зашел на сайт игры, чтобы посмотреть, сколько посетителей было в моем видеоблоге. Неспешно попивая кофе, я был приятно удивлен, что за ночь мой блог

посетило сто двадцать шесть человек, но еще больше меня повеселили несколько комментариев:

"Чувак, ты настоящий псих, если решился взять эту гиблую расу и класс, но если вдруг случится чудо и ты поднимаешься хотя бы уровня до пятидесятого, то с меня десять кредитов за смелость!".

"Ставлю двадцатку, что он не справится!".

"Даю сто кредитов, если он поднимется до восьмидесятого".

Там еще было несколько комментариев в мой адрес, но я не стал акцентировать на них внимание. Движуха на форуме уже началась, осталось не дать ей утихнуть, а значит, пора вступать в игру, что я и сделал, погрузившись в вирт-капсулу.

**Имя: Василиск.**

**Раса: Зверолюди.**

**Класс: Зверолов.**

**Уровень 5**

**Очки здоровья 40**

**Очки выносливости 60**

**Очки сытости 160**

**Переносимый вес 20**

**Очки опыта 70/800**

**Мана отсутствует**

**Сила (с) 2**

**Ловкость (л) 11**

**Интеллект (и) 7**

**Выносливость (в) 6**

**Сила воли (св) 5**

**Привлекательность (п) 2**

**Удача (у) 2**

**Основные навыки (1 из 3)**

**Приручить животное — уровень 3(и л)**

**Скрытность — уровень 4 (л в)**

**Второстепенные навыки (1 из 3)**

**Травничество — уровень 2 (св)**

**Третьесортные навыки (3)**

**Рукопашный бой, Отравитель, Красноречие**

**Бестиарий животных — уровень 4**

**Доступно 6 свободных очков характеристик.**

Куда раскинуть свободные очки я уже продумал за ранее, потому потратил два очка на силу, памятная встреча с зараженным волком заставила меня задуматься о здоровье. Потом добавил два очка к интеллекту, так как собирался брать алхимию в основные навыки и оставшиеся раскинул между привлекательностью и удачей. Готово, теперь можно погружаться в "Авалон".

Войдя в игру, я оказался на том же самом месте, где ее покинул, а именно в прихожей дома Куу. Я прошел в комнату и увидел настоящую семейную идиллию, кстати это будет хороший кадр для следующего ролика. Косолапый Куу сидел у изголовья кровати своей жены

и держал ее за лапу. Рядом стояла еще одна кровать, где мирно сопела его дочка и посасывала лапу. Я тихонько постучал в дверной косяк. Косолапый Куу приветливо улыбнулся мне, положил лапу жены на постель и подошел ко мне.

— Здоровзверолов, очень рад тебя видеть, — он протянул мне свою могучую лапу и я с удовольствием ее пожал.

— Как они? — мой Василиск кивнул головой в сторону кроватей.

— Все хорошо, заражение прошло благодаря отвару из корня мандрагоры. Сейчас они просто спят и восстанавливают силы. Эх, если бы не ты, я бы сейчас лил свои медвежьи слезы над двумя могилками. Так что спасибо тебе Василиск, по гроб жизни теперь буду тебе обязан!

Уважение Косолапого Куу выросло до доверительного.

— И потому что я теперь тебе доверяю, у меня будет к тебе одна просьба, — Куу почесал затылок, — идем, поговорим в прихожей.

Несмотря на свое уважение, Куу прямо таки втолкнул своим телом меня в прихожую.

— Вот, что, слушай меня внимательно. Меня ждут дела леса, но я пока не могу оставить своих жену и дочь, им нужен уход и моя забота. Мне нужно чтобы ты разобрался со стаей зараженных волков, для тебя, как для зверолова это не составит труда. И мне нужно, чтобы ты выяснил причину их заражения и по возможности ее устранил. Как справишься?

**Получено задание: Ликвидация зараженной стаи. Класс задания: обычное. Выследите и убейте зараженную стаю из десяти волков. Награда 100 очков опыта.**

**Получено задание: Источник заражения. Класс задания: обычное. Найдите источник заражения стаи и по возможности устраните его. Награда 300 очков опыта.**

А вот и награда за мои успехи в виде пары новых квестов, жаль только опыта маловато, видимо за ночные дают удвоенную награду.

— Конечно Куу, я все сделаю, — подтвердил я принятие квестов.

— Тогда, вот, держи. Не думаю, что сейчас будет опасно, в отличии от ночи, но, как говорится бережного леший бережет, — медведь протянул мне свой свисток.

Получен предмет свисток Косолапого Куу.

Вот это сюрприз, а я все думал, как выгодать у мишки секрет свисточка и тут же принялся читать информацию о полученном предмете.

Свисток Косолапого Куу выдолблен из корня мандрагоры. Отпугивает ночных зверей до 50 уровня.

Получен навык Столярное дело (с в). Желаете выбрать навык Столярное дело основным навыком **Да/Нет**.

"Вот, где значит, ларчик то открывается", но навык я брать не спешил и решил спросить про него у Куу.

— Выдолблен из корня мандрагоры значит? Так вот, что отпугивало тех зверей, — мой Василиск скрестил руки на груди, ожидая ответа мишки.

— Да вот, как-то само собой получилось. Я же ведь в свободное от лесных обязанностей время делаю деревянные игрушки для детей из деревни, что к северу в десяти километрах отсюда. А как-то раз у меня закончился материал, и я решил сделать свистульку из корня мандрагоры. В итоге вот собственно и получилась у меня такая полезная вещь, — признался медведь.

Ваша карта обновлена.

Я открыл карту и увидел отметку в виде красного крестика на неизведанной мною

территории, видимо это и была та самая деревня, о которой говорил Куу. Надо будет наведаться туда на досуге.

— А говорил, что это твое особое изобретение, — мой ящер улыбнулся, оскалив острые зубки.

— Так это, я же тебя совсем не знал, вдруг ты оказался бы какимнибудь пронирой?

— Ладно, — я примирительно поднял свои лапы. — Я вот, что еще хотел спросить. Ты же ведь занимаешься алхимией, а я как раз хотел начать ее изучать.

— О, а вот это правильный выбор, — воодушевился Куу. — В нашем деле алхимия полезный навык. Вон там, на столе все приборы, которые у меня есть, так что смотри, изучай, а как закончишь, отправляйся по моему поручению, — Косолапый Куу указал мне на свой алхимический стол.

Я подошел к столу и принялся изучать его содержимое.

Ступка и пестик — требуются для смешивания ингредиентов зелий и определяют начальную силу зелья.

Реторта — увеличивает значение и продолжительность действия всех положительных эффектов зелья.

Перегонный куб — увеличивает значение и продолжительность действия всех отрицательных эффектов зелья.

Кальцинатор — Очищает зелье с положительным эффектом от негативного и наоборот если вы готовите яд.

Как только я изучил алхимические приборы, пришло долгожданное сообщение.

Получен навык Алхимия (и св). Желаете выбрать навык Алхимия основным навыком Да/Нет.

Подтверждаю выбор, а Столярное дело отправляю в третьесортные навыки. Все теперь можно отправляться на задание.

Я распрощался с Куу и вышел на улицу. Чудесный пейзаж предстал перед моим Василиском во всей красе. Домик Косолапого стоял на поляне в березовой роще. Солнечные лучи проникали сквозь листву деревьев и играли причудливыми тенями. Ну что же пора размять кости и посмотреть, на что годится мой зверолов. Я призвал Жабьего Царя, и система услужливо явила передо мной это создание ростом с меня самого. Жаба протяжно квакнула и на лету своим языком поймала комара, пролетавшего мимо нас.

Ваш питомец голоден. Накормите его. Рацион питания Жабьего Царя — 15 комаров.

Вот же черт! Об этом я как-то не подумал.

Минут двадцать мне пришлось носиться по поляне и хлопать нужное количество еды для питомца. Краем глаза я замечал, как Куу выглядывал в окно и дико "угорал" с моих плясок и скачек по поляне. Ладно, на славу посмешив мишку и накормив питомца, я открыл карту. То место, где я встретил зараженного волка, было в пяти километрах к юго-западу отсюда. Следовало начать поиски именно там, а это значит пять километров неизведанного пути по лесу, где я смогу увидеть и приручить новых питомцев.

Мой Василиск махнул рукой, выглянувшему в окно медведю, и я отправился в путь. Лес в это время был прекрасен, и в нем не было и следа той опасности, что поджидает путников ночью. Я шел не спеша, оглядывая местность вокруг. Собирал грибы и ягоды, но, ни в коем случае их не пробовал. Не хватало еще раз отравиться, и я настолько увлекся этим делом, что прокачал травничество до четвертого уровня, но не заметил, как прошло целых полтора часа, а мой ящер продвинулся вглубь только на пару километров. Пришлось отбросить эту затею и

перейти в режим "стелс" игры. Нет, я не боялся здешних обитателей, ведь со мной был Жабий Царь, но ведь навык Скрытность сам себя не прокачает. Поэтому я стал красться и прятаться почти за каждым деревом. И вот спустя минут тридцать игры в прятки я набрел на толстую паутину между двух деревьев. А где была паутина, там были и пауки.

Предположив, что пауки тоже питаются насекомыми, я убил парочку комаров, бросил их на паутину, спрятался и стал наблюдать. Минут через пять с верхних веток дерева спустился паук.

**Черный арахнид — 7 уровень**, прочитал я название над его головой. Арахнид медленно спускался на паутине, и я смог разглядеть его во всей красе. Восьмилапое создание лишь слегка уступало в размерах моей жабе. На его морде я увидел шесть пар глаз, а из пасти торчала пара явно ядовитых жал, с которых стекала мутно-зеленая жидкость. Тело было шарообразной формы черного цвета с розовыми пятнами на спине.

Спустившись на свою сеть Черный Арахнид, стал обвивать мое угощение паутиной, видимо решил оставить закуску на потом.

Приручение животного провалено

Навык Скрытность повышен до пятого уровня

Ну нет, Скрытность это конечно хорошо, но и информация о питомце тоже была нужна, поэтому я приказал жабе атаковать.

Нанесен урон 20, 8 (32 — 35 %) — ядовитый плевок

Вот же зараза, этот паучишка обладал тридцати пяти процентной защитой от яда, что ставило в невыгодное положение мою основную атаку. Маркер паука сменился с желтого на красный, и он атаковал. Черный арахнид развернулся задом к моей жабе и выстрелил сетью из паутины.

Получен негативный эффект — вязкая паутина. Невозможность уклоняться от атак, а также скорость передвижения вашего питомца снижена на 60 % на 30 сек.

Блин, это было очень плохо, ведь я только что собирался придавить этого гада толстым задом. Пришлось снова использовать базовую атаку.

Нанесен урон 20, 8(32 — 35 %) — ядовитый плевок

Но следующей атаки арахнид ждать не стал. Он снова выстрелил паутиной только теперь одиночной и в соседнее дерево, а потом, очень быстро перебирая лапами, полез по ней и скрылся в листве дерева. Все это действие заняло у него пять секунд, а моему царю оставалось еще стоять на месте целых двадцать пять секунд.

А в следующее мгновение паук спрыгнул с ветки дерева прямо на спину моему питомцу и вонзил в него свои ядовитые жала.

Получен урон 23 — кислотный укус.

Жабий Царь начал энергично раскачиваться из стороны в сторону, пытаясь скинуть с себя эту тварь. И ему это удалось, паук упал на спину и начал махать лапами, пытаясь перевернуться.

Жабий Царь снова атаковал ядовитым плевком, добавив еще и порцию слизи.

Нанесен урон 20, 8(32 — 35 %) — ядовитый плевок

Ловкость черного арахнида снижена на 5 — жабья слизь

Отлично, теперь инициатива снова была на моей стороне. С пониженной ловкостью паук секунд десять не мог перевернуться, а мой питомец смог нанести еще три удара ядовитым плевком. К моменту, когда паук смог перевернуться и уползти на дерево, у него оставалось семьдесят пять очков здоровья, в то время как у моей жабы двести семьдесят

семь.

Этот бой был за мной. Честное слово я сперва даже испугался, когда мою жабу накрыла паучья сеть, но на деле этот паук оказался не так страшен. Заметив его на ветке дерева, жаба снова пальнула по нему, а когда тот не удержался и свалился с дерева на землю, Жабий Царь подпрыгнул вверх и приземлился прямо на бедного паучишку, раздавив его всем своим весом.

Нанесен урон 20, 8(32 — 35 %) — ядовитый плевок

Нанесен урон 57 — толстый зад

Получено 80 очков опыта

Получено яд черного арахнида (алхимический ингредиент), паучья лапка (еда)

Бестиарий животных повышен до пятого уровня

Прочитав игровые логи, я почувствовал, как адреналин после боя схлынул, а в моих парализованных ногах что-то кольнуло. Я настолько удивился, ведь раньше мое тело никогда такого не ощущало. Неужели эта игровая капсула настолько мощная, что может посылать сигналы даже на "мертвые" участки тела?! Позабыв обо всем на свете, я спешно покинул игру и вирт-капсулу. Нужно было срочно позвонить своему врачу.



# Глава третья. Часть первая

Глава третья.

Деревня Милдвейдж.

Как только я вылез из вирт-капсулы и стащил с себя костюм, все ощущения сразу же пропали. От досады я даже с силой ударил кулаком по левой ноге, но она так ничего и не почувствовала. Нет, надо определенно звонить Карлу Ивановичу и узнать у него, могут ли мои ноги вообще что-то чувствовать. Я достал телефон и уже хотел набрать номер видеовызова Карла Ивановича, как вдруг вспомнил пункт в трудовом договоре о не разглашении информации. Интересно, а этот пункт, распространяется на мою ситуацию. Я накинул рубаху и вместо Карла Ивановича набрал номер секретаря нашего директора.

Сотрудница с большими изумрудными глазами мгновенно ответила на видеовызов, кстати, это была та самая женщина, которая проводила первичное собеседование.

Здравствуй Максим, — секретарша тут же меня узнала. — Если ты к директору, то он сейчас занят.

— Здравствуйте, — коротко поприветствовал я, ведь имени ее я так и не знал. — Да, я именно к директору. Когда он будет свободен?

— Не знаю, но он сегодня явно не в духе. Может быть ему что-то передать?

— Вообще-то я хотел узнать, на что распространяется пункт о не разглашении информации. Мне нужно попасть к своему врачу и на приеме у меня будут считывать информацию о моем месте работы.

— У вас что-то со здоровьем? — обеспокоилась секретарь.

— Нет, все в порядке. Просто была пара моментов, когда в игре мне казалось, что мои ноги что-то чувствуют. Я хотел узнать у своего врача, может ли столь мощная игровая капсула пробиться к моим парализованным участкам тела.

— Вот значит в чем дело. Тогда я могу помочь тебе в этом. К сожалению, тебе, как сотруднику корпорации "Авалон" запрещено разглашать информацию о своей работе и тем более должности, кроме как сотрудникам служб безопасности. Не пойми меня не правильно, у нас были случаи утечек серьезной информации, поэтому мы и ввели это правило. Но корпорация заботится о своих сотрудниках, у нас на пятидесятом этаже есть целый медицинский комплекс с лучшим оборудованием и врачами. Каждая вирт-капсула синхронизируется с комплексом, и врачи отслеживают состояние здоровья наших работников. Ты можешь сходить в отдел игрового наблюдения и взять у них тайм-коды тех моментов, когда ты что-то почувствовал. По этим тайм-кодам врачи расскажут все, что происходило с твоим телом в тот или иной отрезок времени. Если будет нужно, они проведут все необходимые тесты на лучшем уровне. Так что посещать какие либо сторонние клиники у тебя отпадает необходимость.

— Ммм, а вот это приятная новость. Финансирование клиники, куда я приписан, не ахти какое, так что я обязательно воспользуюсь вашим советом. Спасибо, всего доброго!

— Всегда, пожалуйста, Максим.

Я отключил видеовызов и решил, что схожу в мед. корпус после обеда. Надо будет только позвонить Карлу Ивановичу, он ведь и сам говорил, чтобы я сменил клинику на более дорогую, но на дорогостоящие процедуры у меня не хватало денег, приходилось

довольствоваться тем, что есть. И сейчас судьба снова дарит мне шанс, и я им обязательно воспользуюсь, а пока...

Я снова погрузился в игру. На заставке появился мой ящер со следующими параметрами:

**Имя: Василиск.**

**Раса: Зверолюди.**

**Класс: Зверолов.**

**Уровень 5**

**Очки здоровья 60**

**Очки выносливости 70**

**Очки сытости 170**

**Переносимый вес 40**

**Очки опыта 167/800**

**Мана отсутствует**

**Сила (с) 4**

**Ловкость (л) 12**

**Интеллект (и) 11**

**Выносливость (в) 7**

**Сила воли (св) 9**

**Привлекательность (п) 3**

**Удача (у) 3**

**Основные навыки (3 из 3)**

**Приручить животное — уровень 3(и л)**

**Скрытность — уровень 5(л в)**

**Алхимия — уровень 1(и св)**

**Второстепенные навыки (1 из 3)**

**Травничество — уровень 4 (св)**

**Третьесортные навыки (4)**

**Рукопашный бой, Отравитель, Красноречие, Столярное дело**

**Бестиарий животных — уровень 5**

Я бегло оглядел свои характеристики, не плохо, но для серьезного боя все равно мало, а после погрузился в сам мир.

Мой Василиск оказался на памятном месте, где Жабий Царь прикончил наглого паучишку, и тут я вспомнил, что даже не прочитал информацию о нем в бестиарии. Я открыл журнал и стал вчитываться в информацию.

Черный арахнид — 1 уровень. Черные арахниды самые распространенные пауки в Авалоне. Чаще всего обитают на деревьях, там же и устраивают свои ловушки из паутины. Обладают навыками:

Ядовитая кровь — пассивный навык, дает 30 % сопротивления яду.

Паучья сеть — черный арахнид сковывает свою жертву сетью из паутины, не давая возможность уклоняться и снижая скорость передвижения на 60 % на 20 сек.

Кислотный укус — наносит 5 единиц урона от яда.

Любимое лакомство черного арахнида — живые насекомые.

Следующая информация будет доступна Черный арахнид — 10 уровень.

М-да, не очень то серьезный противник, а уж тем более пет, но для справки годится.

Я открыл карту и посмотрел, что до места, где я встретил зараженного волка, осталось полтора километра, и мой Василиск отправился в путь. На ходу я снова стал собирать травы, ягоды и грибы, потом придется серьезно потравиться, чтобы узнать их свойства, но надо же как-то качать алхимию. Ну, а пока мой ящер дошел до места, травничество поднялось еще на один уровень. И вот теперь передо мной встал вопрос: где мне искать эту чертову стаю? Я огляделся и заметил метрах в десяти от себя слева кровавое пятно. Мой Василиск подошел к нему, присел на корточки и внимательно стал осматривать место, где кого-то явно сожрали.

Получен навык Следопыт(л у). Желаете выбрать навык Следопыт второстепенным навыком **Да/Нет**.

Хмм... Следопыт — это интересно. Может быть, в будущем мне придется выслеживать какихнибудь редких питомцев, а значит, навык Следопыт пригодится, к тому же он еще и будет давать прибавку к ловкости. Решено — беру этот навык! Я подтвердил свой выбор, и окружающий мир вокруг меня мгновенно немного изменился. На земле стали видны чьи-то следы, на ближайшем дереве следы когтей и даже кусок шерсти, а вокруг пятна крови — примятая трава. Я стал разглядывать следы. Одни были похожи на собачьи и явно принадлежали волкам, другие имели форму и отпечаток копыт, и могли принадлежать либо лосю, либо оленю, но так или иначе волчьи следы уходили прямо на северо-запад. Я пошел по ним, не забывая прятаться в кустах и возле деревьев. Не хватало еще раз нарваться на зараженного волка, а ведь по заданию их было десять штук.

Около часа я шел целенаправленно по следам на северо-запад. На пути мне попадались несколько медведей, пару лосей, какие-то певчие птички и даже одна змея. Но я не стал на них отвлекаться, решив сперва выполнить квест, а уже потом заняться новыми питомцами. Так я шел, пока следы не вывели меня к небольшой пещере прямо в массивном холме. Следы волка обрывались у входа, а значит, мне нужно было идти туда, но взглянув на карту, я увидел, что в пещере множество красных маркеров. И хоть они не были в виде черепов, но все же их было много. Идти в темноту, в неизвестность мне как-то не хотелось, но делать было нечего, пришлось рискнуть.

Как только мой ящер вошел в пещеру, тьма тут же поглотила меня. Внутри было достаточно широко и высоко, так, что застрять или удариться лбом мне не грозило, но вот обилие корней постоянно цепляли мои ноги. Пришлось продвигаться вглубь пещеры очень аккуратно и медленно, постоянно опираясь о стенки прохода. И тут я увидел, как три красных маркера на мини-карте стали приближаться ко мне. Я остановился и вжался в стену лаза, но маркеры становились все ближе и ближе, а потом меня вдруг кто-то укусил за ногу.

Получен урон — 3 единицы, укус крысы.

Теперь понятно, что это за маркеры.

Получен урон — 3 единицы, укус крысы.

В темноте я не видел этих мелких тварей и не мог отдать жабе приказ атаковать, поэтому мне пришлось отчаянно топтать ногами, в надежде в слепую раздавить этих назойливых крыс. Бац, и под ногой мерзко хрустнуло, а я почувствовал ногой теплую и липкую кровь, кости и мясо.

Нанесен урон 5 единиц удар ногой. Получено 10 единиц опыта.

Получено мясо зараженной пещерной крысы.

Бестиарий животных повышен до шестого уровня.

Получен урон — 3 единицы, укус крысы.

Отлично с одной справились, осталось еще два, но...

Получен урон — 3 единицы, укус крысы.

Если так дальше пойдет, то в темноте эти твари меня просто загрызут.

Получен урон — 3 единицы, укус крысы.

Здоровье просело на пятнадцать пунктов, и я стал с остервенением пытаться раздавить этих грызунов.

Нанесен урон 5 единиц удар ногой. Получено 10 единиц опыта.

Получено мясо зараженной пещерной крысы.

Есть, еще одна тварь, но последняя снова меня укусила и тут же попала под удар ногой.

Получен урон — 3 единицы, укус крысы.

Получен негативный эффект. Вы заражены — пепельная язва. Ваш персонаж теряет 1 очко здоровья в минуту.

Нанесен урон 5 единиц удар ногой. Получено 10 единиц опыта.

Получено мясо зараженной пещерной крысы.

Вот же черт! Наверное, это та же самая болезнь, которой заразились семья Куу. У меня осталось сорок два очка здоровья, а значит, через сорок две минуты я сдохну и не известно исчезнет ли болезнь после смерти или нет?! Нужно спешить обратно к Куу, у него должно еще остаться варево из корня мандрагоры. Как вдруг я увидел на мини-карте двадцать красных маркеров, движущихся ко мне. Ну уж нет, так вы меня просто не возьмете, твари! Я достал свисток Косолапого Куу и что есть мочи дунул в него. Эффект был просто поразительный, звука никакого не было, но красные маркеры на мини-карте стали разбегаться в разные стороны. И тогда я сорвался с места и побежал со всех ног, нужно было успеть до того, как часики пробьют мой срок.

Я бежал, не видя ничего, несколько раз спотыкался и падал, но все равно вставал и бежал. Покинув пещеру, мой ящер рванул с удвоенной силой, а системные логи только пуще подгоняли меня.

Получен урон 1 — пепельная язва

Через минуту снова.

Получен урон 1 — пепельная язва

Еще минута.

Получен урон 1 — пепельная язва

На игровые логи я перестал обращать внимание уже через пять минут и дальше просто бежал, пока мой Василиск не выдохся.

— Черт! — в сердцах выругался я. Слишком мало выносливости, теперь только легкий бег!

В дом Косолапого я ввалился, когда отметка моего здоровья опасно мигала в красной зоне и была равна семи.

— Куу! — закричал я.

Медведь чуть ли не кубарем вылетел из комнаты в гостиную и уставился на мою болезную ящерку, а вид у меня, оказывается, был не из приятных. Глаза впали и из ярко-желтых стали мутно-серыми, прямо как пепел, а кожу всего тела покрывали многочисленные язвы.

Получен урон 1 — пепельная язва

И тут мое сознание поплыло, мир ушел из под ног, а в глазах стало все расплываться. На

границы потери сознания, я увидел, как Косолапый метнулся к своему столу, схватил какой-то пузырек, подбежал ко мне и влил содержимое прямо мне в горло.

Вы приняли настой из корня мандрагоры.

Секунд тридцать ничего не происходило, я уже было подумал, что зелье не сработало, как вдруг живот скрутил "адский спазм" а в следующую секунду меня вырвало прямо на пол.

Вы излечили пепельную болезнь.

"Ну, слава богу!", — подумал я и тут медведь разразился словесным потоком.

— Эх, зверолов, и как тебя только угораздило? Ты ведь, чуть не погиб, по моей вине. Не надо было отправлять тебя на это задание!

— Все в порядке Куу, спасибо, — поблагодарил я мишку, как только сознание прояснилось. — Ты не виноват, это я сглупил, сунулся в эту пещеру неподготовленным.

— Тебе удалось что-то узнать? — Куу помог мне подняться и усадил меня на скамейку.

— Да, мне удалось найти предполагаемое место обитания стаи в пещере, в восьми с половиной километрах от твоего дома. Возможно, там же и находится источник заражения, но мне это выяснить не удалось, так как я нарвался на кучу зараженных крыс.

Кстати о крысах, я ведь так и не прочитал про них информацию. Я отвлекся от беседы и открыл журнал бестиария.

Пещерная крыса — 1 уровень. Один из видов грызунов, обитают в пещерах, подвалах домов. Обладает маленьким размером и навыком

Укус крысы — наносит 1 единицу физического урона.

Всеядна.

Следующая информация будет доступна Пещерная крыса — 10 уровень.

М-да, не ахти что, если только использовать ее в качестве маленького диверсанта, который, наверное, попадет в любое помещение.

— Ты молодец Василиск, но задание еще не выполнено, а я все еще не могу отлучиться. Так что тебе снова придется попотеть, только в этот раз экипируем тебя получше, — голос медведя вернул меня к разговору.

— Ага, — согласился я. — Сейчас мне нужно хорошенько поесть, чтобы восстановить свои силы, а потом мне нужен будет факел, пара пузырей зелья из мандрагоры и немного поэкспериментировать за твоим алхимическим столом.

— Ну, это мы мигом, ты пока располагайся, а я сварганю тебе чегонибудь поесть, — с этими словами медведь протопал к печи и стал греметь кастрюлями, я же отправился к алхимическому столу.

Да, я собирался попробовать все, что я нашел в лесу, но не потому что я псих и самоубийца, а потому что теперь мне было известно действие зелья из корня мандрагоры. Я посмотрел на пузырек с коричнево-зеленой жидкостью.

Настой из корня мандрагоры — универсальный антидот.

Не попробуй я это зелье, мой Василиск еще долго бы не узнал его свойств, так как оно требовало двухсотый уровень алхимии, но теперь все иначе... Я специально не акцентировал внимание на своих резистах, так как до сего момента не попадал в серьезную передрыгу. Их список открывался по мере получения или нанесения урона, а сейчас из всех известных моему ящеру сопротивлений, кстати, их список довольно внушительный, я знал только шесть: сопротивление яду, физическому урону, кровотечению, молнии, страху и пепельной болезни. И в данный момент меня интересовало только сопротивление пепельной болезни, которое сейчас я мог повысить только за счет прокачки алхимии и силы воли.

Я разложил на столе десяток ягод бузины, четыре пучка первоцвета, шесть листиков грязелиста, пять мухоморов, три гриба боровика и зеленую слизь — яд черного арахнида. И только я хотел откусить мухомор, как медведь заорет:

— Тебе, что жить надоело?! Это же яд в чистом виде.

— Я только начал изучать алхимию и поэтому не знаю свойств этих предметов, — потупился я.

— погоди, сейчас я тут закончу и подойду к тебе, — медведь пихнул в печь глиняный горшок с каким-то варевом и подошел ко мне. — Так, и что тут у нас? — Куу оглядел мои алхимические запасы и изрек следующее: — Ну, тут все просто, — он начал описывать свойства моих ингредиентов, а я читать игровые логи.

Определено два свойства ягоды бузины.

Лечение паралича

Слепота

Определено четыре свойства грязелист.

Восстанавливает 1 очко здоровья

Понижает интеллект на 1

Восстанавливает 10 очков выносливости

Сон

Определено четыре свойства первоцвета.

Восстанавливает 1 очко здоровья

Понижает силу на 1

Лечение язвы желудка

Уязвимость к магии земли 1%

Определено четыре свойства мухомора.

Язва желудка

Галлюцинации на 30 минут

Головная боль на 30 минут

Сильное расстройство желудка

Определено четыре свойства гриба боровик

Берсерк на 2 минуты

Иммунитет к страху на 30 сек

Судорога

Понижает силу на 1

Определено одно свойство яда черного арахнида

Наносит цели урон 5 единиц от яда

Отлично! Теперь, по крайней мере, мне не придется травиться, а вот мишка оказался очень полезным НПС. Такое обилие свойств, которые можно комбинировать в разных вариациях, это же просто бессчетное количество самых разных зелий. А если приглядеться к ядам, то и навык отравитель приобретает другой смысл. Это же какие только "подлянки" можно делать, просто закачаешься! Осталось дело за малым, приготовить несколько порций полезных зельев, но от моего занятия меня оторвал медведь. Он накрыл на стол и пригласил меня отобедать вместе с ним. На столе стояли два тарелки с аппетитно пахнущим супом. Мой Василиск сел за стол рядом с Куу и с отменным аппетитом начал уплетать предложенное угощение, а закончив трапезу, я увидел новое сообщение.

Вы сыты ваши очки здоровья и выносливости восстановлены. Эффект сытости — + 3

единицы силы на 2 часа.

И всетаки, какой полезный этот мишка! Я отблагодарил своего друга и на некоторое время покинул игру, ведь мне самому тоже надо было поесть.

# Глава третья. Часть вторая

Пообедав на скорую руку едой из автомата, я все же решил отложить визит к врачам корпорации, мало ли обследование затянется надолго, и вернулся в игру.

Медведь Куу как всегда находился у кроватей жены и дочери, видимо это было его программной функцией, ну, а я поспешил к алхимическому столу. Разложив заново все ингредиенты, я достал из нижнего шкафчика несколько пустых флаонов для приготовления зелий. Далее мой Василиск отсоединил витую стеклянную трубку, чтобы исключить перегонный куб и подсоединил реторту к кальцинатору. Все эти манипуляции я проделал для того, чтобы исключить приготовление ядов и отчистить полезные зелья от негативных эффектов. Затем мой ящер положил одну ягоду бузины, один пучок первоцвета, один грязелист и один гриб боровик. Потом все это хорошенько истолок пестиком и ссыпал эту массу в реторту. Залил туда воды и поджег масляную горелку под ретортой. У носика кальцинатора поставил флаон и стал ждать, пока мое варево не перетечет по стеклянным трубкам в конечную точку.

Прошло, наверное, минут пять, пока последняя капля розовато-бурой жидкости упала в стеклянный сосуд.

Вы создали зелье слабого восстановления здоровья

Восстанавливает 2 очка здоровья

Повышен навык Алхимия до второго уровня

Теперь понятно, как это работает. Из всех полезных свойств, зелье получилось из парных. Настала очередь еще одной партии. Я положил три ягоды бузины и оставшиеся пучки первоцвета. Тщательно их растолок, засыпал все в реторту, залил тремя порциями воды и приготовился ждать. Через пятнадцать минут у меня появилось еще три зелья, а навык алхимии прокачался до третьего уровня. Сложив свое творение и остатки ингредиентов в инвентарь, я открыл меню персонажа и посмотрел защиту от пепельной болезни. Было всего лишь шесть процентов при двенадцати очках силы воли. М-да, не густо, получалось, что шанс заражения составлял девяносто четыре процента, фактически любой укус мог меня заразить.

Закончив с экспериментами, мой Василиск отправился к Куу, от него мне требовался факел, огниво и кремний и парочка пузырей настоя из корня мандрагоры. Искомое мой косолапый приятель незамедлительно выдал из своих запасов, а вот дальше меня ждал настоящий сюрприз.

— Вот, что Василиск, слушай меня внимательно и запоминай. Хотя о приручении животных я знаю мало, но кое-что про звероловство поведать смогу. Надеюсь, ты уже ведешь журнал бестиария?

Я утвердительно кивнул головой, мне просто было интересно, какая информация о приручении животных заложена в него программой, а тем временем мишка продолжил.

— Как ты уже знаешь, каждое животное имеет свой характер и нрав, и они определяют успех приручения.

Ну, это я знал, сейчас он технически говорил о шансе приручения.

— Так вот при убийстве, какого либо животного, ты получаешь только часть информации, а приручив его, полную. Но это не все, так же твой успех определяет и еда,



которую ты предлагаешь. Если ее будет мало, то животное тебя проигнорирует, если ее будет много, то оно просто переест. Еды должно быть в самый раз.

И вот тут-то меня осенило. Когда я приручал ворона, я скормил ему целый рой жуков, то же самое было с жабым царем, а вот с черным арахнидом вышла неудача, так как я скормил ему всего лишь два комара.

— Но это еще не все. Надеюсь, ты понимаешь, чем выше уровень животного, тем ниже и успех его приручения. Они сложные натуры и там не обойдется только едой, а агрессивных вообще будет очень трудно прикормить. Путь зверолова опасен и тернист и только сильнейшие достигают его высот, но, к сожалению, большего я не знаю. Просто говорю тебе это, чтобы ты не наделал ошибок, попытавшись ночью приручить существо посильнее, чем твоя жаба.

— Спасибо Куу за дельный совет! — поблагодарил я мишку, хоть большую часть этого я знал, но и сумел подчеркнуть для себя кое-что новое. Не все так просто с этим звероловом, лишь только дальнейшая игра покажет, на что он способен.

Распознавшись с медведем, я отправился на выполнение заданий, но для этого мне нужно было приручить животное меньших размеров, чем моя жаба. Первый раз на пути мне попадались волки, медведи, лоси, но интуиция мне подсказывала, что для этой миссии подойдет Черный арахнид. И дело не в том, что он офигенный демагер, а в том, что в достаточно узком пространстве его паутина будет просто не заменима. Она сможет защитить меня и в то же время задержать противника.

Из бестиария я вспомнил, что арахнид питается живыми насекомыми, но вот только не сказано, сколько их надо. Для эксперимента я решил поймать пять комаров, но не убивать их, а оторвать каждому по крылышку. Что собственно я и сделал спустя пятнадцать минут, но как только я попытался сложить их в инвентарь, выскочила системная ошибка.

**Вы не можете складывать живых существ в инвентарь. Код ошибки 00000FF087691.**

Вот это новость, живых комаров пришлось нести в руках.

Заметив сеть из паутины, я бросил свое угощение на нее, спрятался за деревом и стал наблюдать. Минут через пять с верхних веток дерева спустился паук. Черный арахнид принялся обвивать мое угощение паутиной, а потом утащил их и скрылся в ветвях деревьев. И тут выскочило системное сообщение:

Вы приручили животное Черный арахнид -7 уровень (ваша удача повлияла на приручение)

Получено 50 очков опыта

Навык Приручить животное повышен до четвертого уровня.

Информация бестиария животных обновлена

Я открыл журнал бестиария и принялся изучать новую информацию. Помимо старой информации в бестиарии появилась запись о том, что шанс приручения черного арахнида составляет сорок процентов, а его рацион — шесть штук живых насекомых. Вот теперь стало ясно, на примере о чем говорил Куу.

Отозвав жабу, мой Василиск целенаправленно направился к зараженной пещере. Кстати, как я успел заметить, за приручение паука, жабе опыта не дали, а значит, единственным способом прокачки для моих питомцев пока оставалось убийство мобов. Без каких либо остановок или задержек, мой зеленый друг добрался до пещеры еще за сорок минут. У темного провала я зажег факел с помощью кремния и огнива и двинулся вглубь. В

этот раз пламя факела отгоняло от меня липкий мрак и освещало местность вокруг. Земляные стены и свод пещеры опасно давили со всех сторон. Теперь при свете факела это место мне показалось очень узким, хотя было довольно широким, чтобы не застрять. И тут выскочило новое системное сообщение.

Получен негативный эффект. Клаустрофобия — ваш персонаж боится замкнутых пространств. Эффект исчезнет, как только ваш персонаж покинет узкое место.

Отлично блин! Вот, что за трус? То он ночных тварей боится, теперь вот клаустрофобия. А ведь все эти негативные эффекты создавали и мне неприятные ощущения. Ладно, усилием воли я заставил своего персонажа двигаться, а сам стал поглядывать на мини-карту. Впереди маячило несколько красных маркеров, я насчитал пять, а за ними еще больше, штук двадцать, не меньше. И вот еще одна вещь сильно напрягала. Стены земляной пещеры были просто испещрены крысиными норами, и неизвестно было, сколько их может повалить оттуда.

При моем приближении первая пятерка врагов снялась с места и двинулась в мою сторону. Я скомандовал пауку оплести паутиной проход, посмотрим, сработает ли выбранная мною тактика. И ведь действительно сработала. Зараженные крысы тупо шли на паутину и прилипали к ней. Этих безмозглых созданий мой паучишку убивал с одного укуса, и в итоге я получил пятьдесят очков опыта и пять кусков зараженного мяса крысы, а мой питомец в сумме получил сорок очков опыта. Расправившись с легкой добычей, я поджег паутину факелом, освобождая себе проход, и двинулся дальше.

Через десяток пройденных метров остальные враги как будто сорвались с цепи и ринулись в нашу сторону. Я насчитал двадцать два красных маркера и скомандовал арахиду снова сплести паутину. Вот только в этот раз меня ждал сюрприз. Десяток крыс бросились в разные стороны и начали заползать в свои норки. В стенах и своде пещеры послышался писк и скреб этих тварей, а через несколько секунд они вынырнули из своих норок и бросились на меня и паука. Одни падали на пол и стали кусать меня за ноги, другие сыпались с потолка нам на спины и тоже начинали кусать. Вдобавок мой паук еще и методично истреблял крыс, попавших в паутину. За игровыми логами я просто не успевал следить, но успел сосчитать, что меня атаковало семь крыс, а паука только три.

За несколько секунд мое здоровье просело на четверть, а я упорно пытался скинуть двух крыс со спины. В пляске, я случайно раздавил парочку грызунов, но подхватил пепельную болезнь. Бросив затею сбросить тварей со спины, я просто разmozжил их ударом спины об стену, а мое здоровье просело уже наполовину. Других же я пытался сжечь факелом, но игра упорно выдавала одно и тоже сообщение.

Ваш персонаж не может использовать оружие.

Тогда я просто отчаянно стал их давить. При свете факела сделать это было проще, и со своими врагами я расправился, когда у моего Василиска было двадцать четыре очка здоровья, и тогда я переключился на паука.

Со своей добычей в паутине он уже расправился, а вот три крысы на спине упорно продолжали его грызть. Я приказал пауку залезть на потолок и энергично трясти своим телом, а когда крысы свалились с него, мой ящер просто добил их ударами ноги. Вообще с грехом пополам, но мы победили. Пролистав игровые логи, я посчитал, что получил двести двадцать очков опыта и двадцать два куска мяса, а мой питомец сто семьдесят шесть очков опыта, потерял сорок пять очков здоровья и заработал пепельную язву. И только в самом конце игровых логов я заметил еще одну надпись.

**Вы получили достижение убийца крыс. Урон, наносимый по всем видам грызунов, увеличен на 5 %**

Хмм... не плохо. И пускай я особо не участвую в бою, зато прибавка распространялась и на моих питомцев. Настало время подлечить себя. Из инвентаря я достал один пузырек с мандрагорой и выпил его.

Вы приняли настой из корня мандрагоры

Пепельная язва излечена

Жаль только я не мог дать зелье своему питомцу. Видимо не судьба ему выбраться живым из этой пещеры, и теперь он неустанно будет терять по одному очку здоровья каждую минуту, пока не сдохнет. Из расчета, что у него оставалось сто пятьдесят пять очков здоровья, жить ему осталось ровно столько же, а значит, нужно было поспешить.

Метров через сто проход закончился. Он вывел меня и моего питомца в широкий подземный грот. А там нас уже ждали. Три матерых волчары восьмого уровня охраняли грузную беременную самку шестого уровня, которая вот, вот должна была разродиться. Волки скалились и рычали, но не нападали, опасаясь за свою самку. И вот о чем я только думал! А если бы их было больше и без самки, да нас бы просто разорвали, призови я даже жабу. Кстати это отличная идея. Я призвал Жабьего Царя, и система услужливо явила передо мной это создание. Увидев мою лягушку, волки подтянулись, зарычали еще глуше и загородили собой самку. Они были готовы растерзать нас, но не нападали. Не нападал и я. Внимательно присмотревшись к ним, я увидел признаки пепельной язвы. Навык Следопыт услужливо подсказал мне, что они являются переносчиками болезни, поэтому здоровье у них было полное. Вот, что подразумевает это задание, если я их не уничтожу, вскоре может начаться настоящая эпидемия.

И тут я вспомнил про возможный источник заражения. Мой Василиск стал оглядываться по сторонам и заметил отблески воды на стене за волками. Не трогая волков, я приказал своему арахниду обойти их по дуге, а сам последовал за ним, приказав еще и жабе охранять мне. Волки скалились, рычали, наблюдали за мной, но не нападали и дали мне дойти до каменного возвышения с небольшим углублением, в которое стекала вода. Система снова оповестила меня новым уведомлением.

Возьмите пробу воды на анализ.

Навык Следопыт повышен до второго уровня.

Я достал из инвентаря зелье слабого восстановления здоровья и выпил его, а затем зачерпнул мутной воды и закупорил пузырек пробкой.

Восстановлено 2 очка здоровья.

Получен предмет образец зараженной воды.

**Задание источник заражения обновлено. Отнесите Косолапому Куу образец зараженной воды.** Ладно, оставим пока эту стаю, сейчас мне с ними не справиться. С этими мыслями я снова под пристальный взгляд и рычание обогнул волков и покинул грот, а потом и пещеру.

Как только я покинул неудобное для меня пространство, система игры снова оповестила меня новым уведомлением.

Эффект клаустрофобия прекращен.

И теперь со спокойной душой мой зеленый друг отправился обратно в дом Косолапого Куу. В компании своего паука и жабы я обернулся за полтора часа, но во дворе дома Куу меня ждала другая картина. Прямо на траве сидела и играла деревянной куклой дочка

Косолапого.

Косолапая Грейли, успел я прочитать, как ее зовут, прежде чем она увидела меня и мою компанию и завизжала так громко, что у меня заложило уши. Из дома выскочил разъяренный медведь, но увидев меня, он подошел к дочери, ласково приобнял ее и тихонечко прошептал.

— Не бойся родня это друг!

Девочка неуверенно посмотрела сперва на меня, затем перевела взгляд на моих питомцев и вжалась в мохнатую ногу своего папы. Все ясно, ее пугают мои спутники. Жабу я тут же отозвал, а вот арахнида отправил немного "погулять". Зараженного питомца я не мог отозвать, а отпускать не хотел. Мало ли как поведет себя игра, выпусти я зараженного арахнида на волю. Грейли снова посмотрела на меня, а потом убежала в дом.

— Я нашел источник заражения и принес тебе образец воды для исследования, — начал я без предисловий. Система игры тут же засчитала квест выполненным.

Вы выполнили задание источник заражения.

Получена награда 300 очков опыта.

Получен 6 уровень.

Доступно 3 свободных очка характеристик.

— Молодец зверолов, так держать! — поздравил меня Косолапый и забрал у меня склянку с образцом, а заодно и свой свисток.

Образец зараженной воды удалено

Свисток Косолапого Куу удалено

Косолапый мишка спрятал предметы у себя в набедренной сумке, а потом снова обратился ко мне.

— Вот, что, зверолов, мои опасения подтвердились. Эта зараза попала в мой лес из деревни Милдвейдж по подземным водам. Отправляйся туда и найди тамошнего алхимика. Он должен стоять за всеми этими бедами. Заставь его любой ценой устранить проблему с заражением воды, а уж со стаей теперь я и сам могу разобраться!

**Задание Ликвидация зараженной стаи провалено.**

**Получено новое задание. Коварный алхимик. Класс задания обычное. Отправляйтесь в деревню Милдвейдж и заставьте алхимика устранить причину заражения лесных вод. Награда 500 очков опыта, дополнительная награда — вариативно.**

Хмм... вот значит, как обернулась ситуация. Жаль конечно проваленное задание, но игра продолжается!

Деревня Милдвейдж находилась к северу от дома Косолапого в десяти километрах. Я посмотрел на время. Сейчас было 15:27, а значит, можно было и прогуляться. Необходимо было узнать, что представляет собой этот алхимик и вообще, какого черта он начал травить местную воду. Сдается мне, что здесь не все так просто. Я отправился в дом Куу, чтобы узнать у него об этом алхимике побольше.

Войдя в дом, я увидел и жену моего мохнатого друга. Система услужливо подсветила ее имя.

**Косолапая Тэйли**, так ее звали. Она сидела за столом и пила какой-то ароматный напиток, но завидев меня, встала и подошла ко мне.

— Благодарю тебя добрый путник, — немного мягковато рыкнула она, ведь все-таки была медведицей. — Не за себя, за дочь нашу спасенную, за помощь сердечную. В лесу теперь редко таких встретишь!

Уважение Косолапой Тэйли выросло до дружелюбного.

— Судьба свела нас вместе с вашим мужем. Если бы не он, то быть мне, чейнибудь закуской, — в свою очередь ответил я.

— Мой муж сказал мне, что ты начинающий зверолов. И я хочу отблагодарить тебя за твою помощь. Не знаю, поможет ли тебе это или нет, но однажды мы с нашей дочкой ходили за озеро собирать малину. Когда до ночи оставалось пару с небольшим часов, я случайно заметила, как мимо кустов стремительно пробежал ярко-рыжий силуэт. И я уверена у него было три хвоста. Это, несомненно, была Агура, но мой муж сказал, что мне это почудилось, ведь Агуру уже никто не видел пятьдесят лет, но я уверена, что это была именно Агура!

**Информация задания сказочный зверь обновлена. Отправляйтесь за озеро и проверьте слова Косолапой Тэйли.**

— Спасибо Тэйли, это действительно ценная информация. Насколько я знаю, Агура была самым редким животным этого леса, но пятьдесят лет назад, вид Агуры исчез.

— Именно так, а для зверолова нет ценнее животного, чем Агура, поэтому я решила тебе об этом рассказать. Другие мне просто не поверят.

В этот момент из комнаты в гостиную вышел Куу.

— О чем шепчитесь? — Куу оперся на косяк и тот, под его весом, жалобно скрипнул.

— Да так, ни о чем. Просто поблагодарила твоего друга, — и как мне показалось, Тэйли демонстративно отвернулась. Так, здесь явно было что-то не ладное, но дела семейные не моя забота.

Куу вывел меня на улицу.

— Ты не обращай внимание, она у меня медведица горячая, но отходчивая. Ведь если бы я ей поверил, ничего бы этого не произошло. Она же ведь потащила меня туда на озеро, чтобы доказать то, что видела, и дочка за нами увязалась, а я... эх... — медведь махнул лапой. — Вот, что зверолов, я знаю, что Тэйли рассказала тебе про Агуру, но вряд ли это правда. Агуру уже никто не видел пятьдесят с лишним лет, но дело твое проверить эти сведения или нет.

**Больше книг на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)**

— Спасибо Куу, я тебя понял, но сейчас не об этом. Сейчас меня интересует тот

алхимик из деревни. Что ты можешь мне про него рассказать? Да и вообще с чего ему травить воду в твоём лесу?

— Видишь ли, зверолов, тут дело куда серьезней. Я ведь тоже алхимик и у нас с ним давний спор на эту тему. Не знаю зависть это или нет, но мы оба хотим, когданибудь покинуть эти места и вступить в алхимическую гильдию. У нас лишь одно различие, он специализируется на ядах, а я на лечебных зельях. Сложи два плюс два и получишь то, что больше неоткуда было взяться этой заразе в моём лесу.

— Ладно, медведь, я тебя понял.

Распровавшись с Косолапым, я отправился в деревню Милдвейдж, а путь до нее был не близкий. Десять километров неизведанной территории. И на всем этом пути я хотел пополнить свой бестиарий. Мало ли что может выкинуть этот алхимик. Тем более его специализация ядов наводит на определенные мысли, а памятное отравление только пуще добавляет лишних опасений. Вообще я думал над навыком Отравитель с разных сторон. Он идеально подходит для всяких убийц и тех, кто наносит урон из-за засады, или тех же лучников. Но вот как его использовать для зверолова? Дело в том, что алхимия меня очень заинтересовала своими возможностями, а производная отравитель еще больше.

Если взять, к примеру, и отравить когти какогонибудь животного, то он будет наносить дополнительный урон, а если еще и сделать укусы или атаки отравленными, так вообще будет просто блеск. Вот только одна проблема, я совершенно не знал, как это сделать. И единственный, кто мог мне поведать что-то ценное, так это алхимик из деревни, но с другой стороны на него у меня был завязан квест от Куу. Не хотелось бы портить с ним отношения, ведь думаю, от него я получу еще не одно задание. Ладно, с этим мы позже разберемся, а пока...

За всеми этими мыслями, я чуть не пропустил очень важную вещь. Метрах в пяти от меня, я заметил какие-то борозды на стволе дерева, а при ближайшем рассмотрении навык Следопыт определил, что такие следы оставляет лось своими рогами. И вот тогда я решил попробовать его выследить и узнать, поможет ли мне навык Следопыт или нет. Я посмотрел внимательно на землю и увидел следы в форме копыт. Я, как настоящий, залихватский охотник, стал идти по этим следам, не забывая прятаться у каждого дерева, пока не дошел до кустов дикой малины. Аккуратно, стараясь не шуметь ветками и не шелестеть листьями, я слегка отодвинул куст и стал наблюдать.

**Лось самец — 6 уровень** медленно общипывал кусты и поедая ягоды дикой малины. Немного понаблюдав за ним, снова сработал навык Следопыт.

Взрослая особь лоса может съедать до 36 килограммов корма в день.

Навык Следопыт повышен до третьего уровня.

Навык Скрытность повышен до шестого уровня.

Ух ты, ах ты! Только не говорите, что мне придется сейчас рвать этому сохатому тридцать шесть килограмм малины. Да от такого количества всего семейство Косолапого Куу будет страдать от переедания, а что касается навыков, так это очень даже хорошо. Что же, была, не была, пока действует удача новичка, нужно учиться правильно, определять рацион питания разных животных, а то ведь убить их не всегда получается. Я стал снова наблюдать, к тому же мой плетущий паутины друг, уже минут как пять назад откинул свои лапки кверху. Сперва лось общипывал одну ветку с малиной, на ней я насчитал примерно семь ягод, потом другую, на ней было пять ягод, а затем третью и стал жевать. На третьей было всего лишь три ягоды. Если сложить все вместе, то получится пятнадцать. Ну и если

предположить, что пятнадцать ягод это одна порция, то можно и попробовать.

Я сорвал одну ягоду.

Получена ягода дикой малины (еда, алхимический ингредиент)

Система игры услужливо вывела новое уведомление, и я даже обрадовался, что малина относится еще и к алхимии. Нарвав нужное количество ягод, я, прикрываясь кустами, обошел лося, оказавшись у самого края растущих здесь кустов дикой малины, и ссыпал на траву эти ягоды. Осталось его как-то его подманить, ведь лось итак уже трапезничал. Вспомнив передачу "В мире животных", там был один момент, где показывали рев самки, я попытался изобразить его, сложив руки "трубочкой". Вышло конечно не очень. Мой рев был скорее похож на звук "умирающего кита в животе", нежели на рев самки, но, тем не менее, лось все же обратил внимание. Я же сперва очень сильно пошевелил кустами, а затем издал еще один "рев" и отполз к ближайшему дереву.

Из-за дерева открывалась хорошая картина. Лось, привлеченный моими действиями, протопал к краю кустов и стал осматриваться по сторонам. Никого не найдя, он снова принялся общипывать кусты с малиной, и я уже было подумал, что мой план провалился, как лосяра опустил свою морду и начал есть ягоды с земли. Прошло секунд тридцать и система выдала новое уведомление.

Приручение животного провалено.

Черт! Даже навык удачи не сработал, но я не собирался отступать и решил продолжить свое наблюдение.

Лось тем временем продолжил свою неспешную трапезу. В этот раз я насчитал двадцать две ягоды. Повторив операцию по сбору необходимого количества ягод, я прокачал травничество еще на один уровень, а затем передвинулся на другой край линии кустов малины и повторил свои действия по приманиванию лося. Спрятавшись за деревом, я стал наблюдать. Лось, привлеченный моими действиями, оторвался от трапезы и неспешно побрел в сторону шума. На его морде, я готов поклясться, было выражение "Какого черта здесь происходит?", но все же моя приманка сработала и лось начал энергично пережевывать мое угощение.

Вы приручили животное Лось самец — 6 уровень.

Получено 50 очков опыта.

Навык Приручить животное повышен до

5 уровня.

Бестиарий животных повышен до 6 уровня.

Отлично! Я выбрался из своего укрытия и направился к лосю. Тот, завидев меня, рванул ко мне и когда приблизился, наклонил голову, чтобы я его погладил.

— Ути-пути, какие мы нежные! А лось действительно был прекрасен. Огромные ветвистые рога украшали голову, шерсть отливала бурым цветом, а в его теле, лапах и взгляде чувствовалась мощь самца. Я открыл бестиарий и принялся читать информацию о новом питомце.

Лось самец — уровень 1. Лоси населяют различные леса, заросли ивняков по берегам степных рек и озёр, держатся по березнякам и осинникам. Летом встречаются и вдали от леса, иногда на сотни километров. Большое значение для лосей имеет наличие болот, тихих рек и озёр, где летом они кормятся водной растительностью и спасаются от жары. Зимой для лося необходимы смешанные и хвойные леса с густым подлеском. Лось обладает навыками:

Рев самца — шанс 35 % испугать цель на 5 сек.

Удар рогами — наносит 15 единиц физического урона, оставляет кровоточащую рану, урон 1 % от максимального здоровья в течении 10 сек.

Удар копытами — лось наносит мощный удар копытами, оглушая врага на 3 сек.

Любимое лакомство лося водные и растущие вблизи от воды растения: хвоицы, кувшинки, калужницы, кубышки. Когда созревают плоды растений, поедают и их, бруснику, чернику, дику малину. Зимой лоси едят хвою, ветки ивы, обгрызают кору.

Шанс приручения варьируется от 15 до 50 % при различии корма.

Следующая информация будет доступна Лось самец — 10 уровень.

Неплохой экземплярчик получается. Навыки стана и страха делают лося хорошим контроллером, а двояная атака дает неплохой урон. Пожалуй, пока оставлю его для себя. Я свистнул, подзывая лося, тот уже успел отойти и начать опять поедать малину, пока я читал информацию о нем. На всякий случай я нарвал еще тридцать ягод малины, чтобы было чем покормить этого обжору, и отправился в деревню. На медведей я пока не стал отвлекаться, время итак уже близилось к шести вечера, поэтому я целенаправленно шел в деревню Милдвейдж, наслаждаясь местными красотами, а посмотреть, действительно было на что.

День выдался чудесный. Под соснами было прохладно, пахло смолой и молодыми берёзовыми листочками. У корней деревьев бежали муравьи и росли разные цветочки. Они источали сладкий ароматный запах, невольно манящий остановиться и сорвать их. Проходя дальше, я увидел в густой траве ежеиную семью. Когда мы приблизились, ежиха и маленькие ежата предусмотрительно свернулись в клубок. На фоне травы четыре клубочка выглядели почти незаметно, и мы с лосем решили их не беспокоить. Чаща леса была очень густой, так что мы с трудом выбрались на опушку леса. Там был небольшой ручей. Я и лось с удовольствием напились из него, а потом немного постояли в прохладной блестящей воде, восстанавливая выносливость. Проходя дальше, я заметил на старом пне небольшого ужа и хотел его поймать, но уж быстро заполз под лежащий рядом камень. Видимо, там была его нора, и мы пошли дальше.

На поляне, среди кустарников, мы увидели заросли лесной земляники. Тонкому запаху и чудесному вкусу лесной земляники могут позавидовать лучшие сорта садовых сортов этого растения. Много пропадает в лесной глуши душистых сочных ягод малины, голубики, брусники. А сколько растёт самых разных грибов! Вот прячутся в траве крепкие боровики. Розовеют мокрые сыроежки. В ельнике растут скользкие грузди. На низких пнях жмутся друг к дружке опята. Лес щедро угощает своими дарами. Пройдя эту поляну, мы свернули на узкую тропинку, а через пару километров вышли к деревянному частоколу деревни.

У огромных деревянных ворот стояли два медведя, перетянутые броней из сыромятной кожи. На головах были нахлобучены шлемы, а когти закованы сталью. Один из стражей остановил меня и пробасил своим рычащим голосом.

— Стоять. Кто таков? Откуда прибыл?

— Меня зовут Василиск, я друг вашего лесничего Куу. Он послал меня сюда с поручением, — отозвался я.

Услышав знакомое имя, стражи расслабились, но бдительность свою не прекратили.

— А эта животино, что тут делает? — один из стражей когтистым пальцем указал на моего лося.

— Это мой питомец, я зверолов! — с гордостью заявил я.

— Зверолов говоришь? — удивленно протянул стражник. — Давненько у нас в деревне



не бывало мастеров приручения. Ладно, раз ты друг Куу, то проходи, только зверушку свою держи на привязи. Деревня у нас мирная, так что смотри, — пригрозил стражник, а потом добавил, когда я уже вошел. — Если собираешься остаться на ночь, то тебе нужно будет снять комнату на постоялом дворе. Бродяжничество у нас не в чести, и любой патруль может тебя бросить в яму.

— Спасибо за совет, — поблагодарил я стража и отправился искать постоялый двор. Одна только проблема, у меня совершенно не было денег.

Осматриваясь по сторонам, я шел вдоль дороги и видел перед собой самую обыкновенную деревню. По обеим сторонам дороги тянулись ряды деревянных домишек. На улице играли дети, сновали по своим делам взрослые. Здесь были медведи, ящеры, тигры и даже волки и лисицы. И все они были представителями расы звероловцев. Жаль только за волков и лисиц нельзя было играть, а так они выглядели очень даже привлекательно. Дойдя до центра деревни, я попал на круглую площадь, освещенную факелами. По дальнему краю были торговые дома, и постоялый двор. В центре вылилась огромная деревянная статуя какого-то боевого медведя, а вокруг и по всей площади стояли торговые палатки. Статуя была ничем иным, как обелиском возрождения, и я поспешил зарегистрировать точку своего воскрешения, а дальше дорога уходила прямо, с такими же жилыми домами, как и в начале.

Осмотревшись на площади, я выбрал палатку с какими-то овощами и фруктами и решил попробовать продать, что нибудь из своих запасов. За прилавком стояла молодая тигрица и активно зазывала к себе покупателей.

— Подходи, налетай, самые дешевые и вкусные овощи. Эй, мужчина, купите вашей жене фруктов, — тигрица кокетливо подозвала меня.

Я подошел к ней, но покупать ничего не стал, а наоборот спросил, не хочет ли она купить у меня свежей малинки и тигрица охотно согласилась, а я получил следующее уведомление.

Дикая малина (30 шт.) удалено.

Получено 30 кинар.

Придется моему лосю остаться без еды, зато я разжился своей первой игровой валютой. Только вот интересно, хватит ли мне снять комнату хотя бы на ночь. Дело в том, что оставаясь в городе или деревне, как я читал на форуме для новичков, на персонажа вешается дебаф Бродяжничество и неважно отсутствовал ты в игре или нет, система игры отметит персонажа как бродягу, а дальше стража, штрафы, а если нет денег, то яма или общественные работы.

Поэтому, получив свои первые деньги, я поспешил на постоялый двор с вывеской "Веселый кабанчик". Кстати, постоялый двор был единственным двухэтажным зданием в этой деревне. Внутри, на первом этаже, была таверна, где играла веселая средневековая музыка, стояли столы для гостей, а животные ели и пили как настоящие люди. За барной стойкой стоял здоровый медведь в белом фартуке, видимо он и был хозяином таверны. Хозяина звали просто Билли. Да, а у разработчиков свой юмор, однако. Я подошел к нему и без всяких предисловий спросил:

— Сколько стоит комната на ночь?

— Двадцать восемь кинар, — ответил хозяин заведения.

Я заплатил нужную сумму и получил старый, ржавый ключ с номером три, а система игры прислала новые уведомления.

Удалено 28 кинар.

Получен ключ от комнаты 3.

Еще я спросил, где я могу найти местного алхимика, на что хозяин таверны ответил, что его лавка первая на повороте по правой стороне. Туда я и отправился, оставив своего лося на улице, так как в дом с ним зайти нельзя. Заглянув в лавку, я попал в настоящую алхимическую лабораторию. Всюду, где только можно было, висели пучки трав, разные корни, ягоды, грибы, какие-то части тел животных и прочая алхимическая дрянь. По стенам стояли шкафы с многочисленными пузырьками неизвестных мне жидкостей, а за прилавком стоял ящер в темном балахоне. Его звали **Алхимик Шириг**. Он внимательно посмотрел на меня своими зелеными глазами с вертикальными зрачками.

— Вам чтонибудь нужно? — прошипел он, а я начал заводить разговор издалека.

— Я зверолов, ищу в алхимии ответ. Могу ли я усиливать своих питомцев с помощью зелий, особенно ядов, — на последнем слове я специально понизил голос.

— Хмм... не знаю, чем даже могу вам помочь, — ответил Шириг, подозрительно прищурившись, а система игры тут же меня предупредила.

Ваше Красноречие и Привлекательность не достаточно высоки, чтобы завести разговор с Алхимиком Ширигом о ядах.

Вот значит как! М-да, этот квест будет не так легко выполнить. Меня смущает только одно условие в нем: это заставить его любым способом, а значит, я могу напасть на него и попробовать заставить его силой, но тогда я на восемь часов стану преступником. Моя точка воскрешения в городе, а значит, меня могут посадить в тюрьму, или если я откажусь сдаться, стража будет убивать меня на респауне целых восемь раз, а сбежать из города преступнику точно не удастся. И тут система обновила условия моего задания.

**Условия задания Коварный алхимик изменены. Нападите на алхимика и заставьте говорить его силой или дождитесь ночи и проследите за его действиями.**

А вот и предсказуемый разворот событий и так как я нападать не собирался, я отправился в свою комнату, чтобы дождаться ночи и вышел из игры. На часах было еще только 18:32, а значит, оставшееся рабочее время я мог посвятить себе и своим ногам и отправился на шестьдесят седьмой этаж, к спецам, взять у них тайм-коды.

# Глава четвертая. Часть первая

Глава четвертая.

Ночные бдения.

Со своим вопросом я управился к семи часам вечера. Взяв необходимые мне тайм-коды, я спустился на пятидесятый этаж в больничный комплекс. Врачи проверили записи по тайм-кодам и подтвердили, что в это время были активные всплески деятельности головного мозга. Они обещали провести предварительные анализы и сообщить завтра утром о их результатах. С этим я и отправился домой. Необходимо было нормально поесть и помыться. Собственно только на это времени и хватит до наступления ночи в игре.

Быстро расправившись со своими делами, я вернулся в корпорацию. На въездных воротах охранник, не задавая вопросов, считал чип-код и пропустил меня. Дальше была череда коридоров и лифтов, и в игре я оказался в 20:55. Мир привычно погрузился во тьму, а я оказался в меню выбора персонажа.

**Имя:** Василиск.

**Раса:** Зверолюди.

**Класс:** Зверолов.

**Уровень** 6

**Очки здоровья** 60

**Очки выносливости** 80

**Очки сытости** 180

**Переносимый вес** 40

**Очки опыта** 17/1600

**Мана** отсутствует

**Сила (с)** 4

**Ловкость (л)** 19

**Интеллект (и)** 15

**Выносливость (в)** 8

**Сила воли (св)** 13

**Привлекательность (п)** 3

**Удача (у)** 3

**Основные навыки** (3 из 3)

**Приручить животное** — уровень 5(и л)

**Скрытность** — уровень 6(л в)

**Алхимия** — уровень 4(и св)

**Второстепенные навыки** (2 из 3)

**Травничество** — уровень 6 (св)

**Следопыт** — уровень 3(л)

**Третьесортные навыки** (4)

**Рукопашный бой, Отравитель, Красноречие, Столярное дело**

**Бестиарий животных** — уровень 6

Быстро просмотрев свои параметры, я погрузился в игру и оказался в своей комнате,

лежащим на старой деревянной кровати. Я встал и потянулся в разные стороны, разминая затекшее тело, и вышел на улицу. Торговые лавки уже были закрыты, запоздалые зверолюди спешили домой до наступления темноты, а стража деревни всюду зажигала факелы.

**Внимание! Хищные твари вышли на охоту!**

**Ворота в поселение закрыты и не откроются до рассвета!**

Вот и началось! Система игры услужливо оповестила о начале ночи, а я стал предвкушать интересную игру. Ведь самое интересное и опасное всегда происходило ночью.

Заметив в окнах лавки алхимика свет, я стал искать наиболее выгодное место для слежки и нашел его в темном переулке между жилыми домами прямо напротив его дома. Спрятавшись там, я стал наблюдать и томится в ожидании. Время шло, а свет в доме алхимика все горел и горел. Несколько раз я даже видел его силуэт в окне, но он упорно не желал покидать свою обитель. Пару раз ко мне приставали стражники, но показав им ключ от снятой комнаты, они спешно покидали меня. Так я и просидел в темном переулке до одиннадцати ночи, не решаясь даже призвать своего питомца, потому что он был сильно замечен.

Но все изменилось в одночасье. Где-то в 23:15 свет в доме алхимика погас, а на улицу вышла фигура ящера, закутанная в темный балахон. Он двинулся по дороге в конец поселка, и я, как настоящий ассасин, скрываясь в тени факелов, последовал за ним. Алхимик Шириг дошел до конца улицы и свернул направо. В это время система уведомила меня о прокачке еще одного навыка.

Навык Скрытность повышен до седьмого уровня.

Я добрался до поворота и повернул за алхимиком. Он метрах в пятидесяти от меня копошился у старого, по всей видимости, заброшенного колодца. Видимо алхимик собирался слить новую порцию алхимической гадости, и мне надлежало его остановить. Я, как brave герой вышел из тени и окликнул его. Это оказалось моей роковой ошибкой.

— Шириг! — окликнул я алхимика. — Не делай этого, все кончено.

Ящер по имени Шириг повернулся ко мне. Во тьме ночи его глаза светились изумрудным цветом, а в руках он держал открытый пузырек со светящейся сероватым цветом жидкостью.

— И, что ты мне сделаешь зверолов? — оказалось, Шириг сразу же узнал меня, а система игры вновь меня предупредила.

Отношение Алхимика Ширига к вам ухудшилось до враждебного.

Он заткнул пузырек с отравой и засунул его за пазуху, а вместо него достал новую склянку с оранжевой жидкостью, выпил его и угрожающе двинулся на меня, а потом резко сорвался с места и я даже не заметил, как он оказался возле меня и нанес удар.

Получен урон 5 единиц, выносливость снижена на 10 единиц. (рукопашный бой)

Оказывается, рукопашный бой наносил не только урон, но и вышибал у меня выносливость. Тем временем Шириг отскочил от меня на три шага, а я призвал лося. Алхимик не стал мешкать, он тут же достал еще одно зелье фиолетового цвета и резко выпил его. Я же не заставил долго ждать и приказал лосю использовать рев самца.

Мой питомец издал оглушительный рев, и казалось, этот рев разбудит сейчас всю деревню, но на мое счастье дома около колодца были заброшены. Система игры снова оповестила меня новым уведомлением.

Рев самца провалено. У противника иммунитет к страху.

Ах, ты чертов сукин сын, я знал об ингредиенте такого зелья, но никак не думал, что

алхимик будет знать о навыках моего питомца. Шириг, довольный своими действиями, достал еще одну склянку с желтовато-зеленым настоем и снова выпил содержимое. Затем резко сорвался с места и нанес мне два быстрых удара. Один прилетел мне прямо в челюсть, а от другого я смог уклоняться, резко пригнувшись и откатившись в сторону.

Получен урон 7 единиц, выносливость снижена на 12. (рукопашный бой)

Получен навык Акробатика (л в). Желаете выбрать навык Акробатика второстепенным навыком **Да/Нет**.

Я отмахнулся от надоедливых уведомлений, потом с ними разберусь, и направил лося в бой. Мой питомец наклонил голову и попытался ударить его рогами, но алхимик отскочил на два шага, а потом резко бросил в лося какое-то зеленоватое зелье.

На вашего питомца действует негативный эффект паралича на 30 сек.

А в следующую секунду в меня прилетел точно такое же зелье.

Получен негативный эффект паралич на 30 сек.

— Вот ты и допрыгался зверолов, — Шириг злорадно улыбнулся, а потом выпил какое-то непонятное зелье, и его глаза налились кровью. Он вихрем подлетел ко мне и начал осыпать меня ударами, а я не мог даже уклониться.

Получен урон 8, единиц, выносливость снижена на 18. (рукопашный бой)

Получен урон 10 единиц, выносливость снижена на 20. (рукопашный бой)

Получен урон 10 единиц, выносливость снижена на 20. (рукопашный бой)

У вас отсутствует выносливость, вы не можете стоять на ногах.

После этого уведомления я упал на землю, не в состоянии даже пошевелиться. Шириг перестал меня дубасить и опустился рядом со мной на корточки.

— Передай Куу, я вытурю его из леса, а для тебя у меня есть прощальный подарок, — алхимик задрал мне голову, открыл мою пасть и влил мне какую-то зеленую дрянь.

Получен негативный эффект. Вы получаете 15 единиц урона от яда каждые 3 сек. течения 2 минут.

Но для моей многострадальной тушки двух минут было много. Я сдох через шесть секунд и отправился на свое первое перерождение, а система услужливо прокомментировала мою смерть.

**Вы умерли от действия яда в вашем организме. Вы потеряли 317 очков опыта. Ваш уровень стал 5. Будучи мертвы, вы в течении часа не можете совершать каких либо действий. Впредь будьте осторожны.**

Мир вдруг приобрел серые тона, а я оказался призраком и витал около обелиска возрождения. Вот же сволочь! Какой-то НПС ушатал меня как последнего нуба.

Я даже и предположить не мог, что алхимия вкупе с рукопашным боем окажутся такой удачной и смертоносной комбинацией. Это же прямо отдельная ветка развития и по ней нужно будет создать отдельный ролик, как альтернативный вид раскачки. Нужно будет попробовать примерить к себе эту линию.

С этими мыслями я вышел из игры. Жутко хотелось кофе, и я, одевшись, направился в комнату отдыха. На пути мне попались еще два бокса работающие ночью, но сейчас мне было не до них. Сейчас я настроился на анализе своих ошибок и построении нового плана прохождения этого квеста. Взяв кофе и пару энергетических батончиков, я переместился на диван в комнате отдыха.

Изначально, как я уже только сейчас догадался, слежка предполагала собой только слежку. Увидев алхимика, я должен был, наверное, доложить страже, чтобы они его

арестовали, а значит, мой проигрыш был запланирован сюжетом. Но сейчас, даю гарантию, после воскрешения, условия задания изменятся, как и в первый раз, когда мне не хватало привлекательности и красноречия. И это означает только одно, у меня остается только силовой вариант, но против такого врага у меня нету шансов без хорошего питомца. Я даже более чем уверен, что на каждое мое действие, алхимик противопоставит свое зелье.

Ох, и чувствует мое нутро, что за это задание дополнительная награда будет очень хорошая. Осталось только придумать, как его выполнить.

Я стал вспоминать информацию из бестиария животных. Для контроля лучше всех подходил паук, но одним питомцем здесь точно не обойдешься, нужна ударная сила. Волка и лося я сразу отмел, так как в этом бою лось показал себя ужасно плохо, а волк мог наносить только кровоточащие раны, которые умелый алхимик залечит без труда. Ворон на роль ударной силы точно не подходил, оставался только Жабий Царь и еще пока не изученный медведь. Если судить по навыкам расы медведь мог не плохо сдерживать удары, а жаба была дальнобойным питомцем. Жаль только я не обратил внимание на ее резисты, когда занимался своими. Сейчас сопротивление параличу у меня добавлено в список, а значит, он должен отображаться и у жабы. Останется только посмотреть и если меня устроит, то огневой мощью будет именно Жабий Царь.

Теперь о месте боя. В городе нападать не вариант, сразу метка преступника, значит надо как-то вывести его на свою территорию в лес, где я могу отлично прятаться, но как это сделать придется думать на ходу, ибо сейчас ночью заходить в игру все равно бесполезно. С этими мыслями я отправился в рабочий бокс и завалился спать, выставив будильник на 8:30.

Утро встретило меня звонкой мелодией моего будильника. Проснувшись, я в первую очередь съездил умыться, потом выпил кофе и отправился в игру. Как я и предполагал, после моего воскрешения, система игры вновь изменила условия моего задания.

**Ваш текущий уровень 5. Очки опыта 500 из 800. Распределенные очки характеристик остаются неизменными, но не действуют до получения нового уровня.**

**Условия задания Коварный алхимик изменены. Вы провалили слежку и уговоры. Теперь вам остается только силой заставить Алхимика Ширига прекратить свои злодеяния.**

Что ж, так я и думал, но отчаиваться не стал. Вспомнив о полученном навыке акробатики, я добавил его во второстепенные.

С наступлением утра жизнь в деревне начала просыпаться. Стражники погасили все факелы, ранние птички начали открывать свои торговые лавки, а дети высыпали на улицу поиграть. Но все это меня не особо интересовало. Сейчас меня занимал только этот чертов алхимик. Смешавшись с толпой, я стал наблюдать.

Из печной трубы в доме Ширига повалил дым, а еще минут через пять в дом забежал детеныш ящера, а через минуту он выбежал, радостно подбрасывая в кулачке несколько кинар. Я остановил его и попытался завести дружескую беседу, чтобы ящеренок не завопил, что к нему пристают взрослые дяди.

— Здравствуй мальчик, — окликнул я ящеренка по имени Малыш Дигл.

Он неуверенно посмотрел на меня и спрятал свои монетки в карман брючек.

— Вы что-то хотели дяденька, — пропела он тоненьким шипящим голоском.

— Видишь ли, вчера мы с моим другом Ширигом немного поругались и я бы хотел извиниться и преподнести ему подарок, но еще не успел его подготовить и не знаю, когда Шириг будет дома, а когда нет, — пришлось откровенно солгать мне.

Мальш Дигл тут же расслабился.

— Дядя Шириг каждое утро посылает меня за хлебом, а потом в одиннадцать утра уходит за травами на поляну, что не далеко от деревни и возвращается только к трем часам дня, — тут же выпалил мальчишка.

— Спасибо Дигл, ты мне очень помог! — поблагодарил я малыша и потрепал его по головке.

Мальчишка кивнул мне и убежал, а я мысленно потирал ладони. Пора устроить засаду на этого заносчивого алхимика, ведь я знал о какой поляне идет речь, но для этого надо подготовиться. И я отправился на охоту за комарами.

Выйдя за пределы деревни, я первым делом призвал и отпустил лося на все четыре стороны. Затем призвал Жабьего Царя. Система тут же оповестила меня, что мой питомец голоден, но сейчас это было не так важно. Я открыл окно его характеристик и посмотрел на резисты. По сравнению с моими жалкими пятью процентами защиты от паралича, жаба имела целых двадцать, а значит идеально подходила на роль огневой мощи, да и времени приручать медведя у меня не было. Отозвав питомца, я сразу же отправился на поляну, где проходил вчера, чтобы наловить комаров и выбрать наиболее удачное место для засады.

Придя на место, я нахлопал пятьдесят комариков, так, чтобы было с запасом, и накормил своего питомца. Дальше, уже имея опыт в приручении пауков, быстро справился с поставленной задачей и приручил Черного арахнида — 8 уровень, получив еще прибавку по опыту к набитым комарам в пятьдесят очков. Своего паучка я отправил на дерево, он прекрасно затерялся в могучих ветвях. Жабу я отправил в высокие и густые кусты ивы, а сам спрятался в яме под корнями многовекового дуба, откуда открывался обширный вид на поляну, и стал выжидать. Время было 11:12 утра.

## Глава четвертая. Часть вторая

Алхимик Шириг появился на поляне в 11:36. Он даже не подозревал о готовящейся на него засаде и спокойно стал собирать травы, ягоды, корни и грибы. Настало время расплаты, правда надеюсь, он меня не убьет в этот раз. Уж очень больно помирать при полном погружении. Итак, поехали! Я заставил арахнида, медленно и не шумя, спуститься на паутине и зависнуть над Ширигом. Паучья сеть — арахнид исторг из себя сеть из паутины и накрыл ею алхимика.

Нанесен негативный эффект. Ваш противник не может уклоняться, его скорость снижена на 60 % на 30 сек. (Паучья сеть)

Есть! Противник растерян, и я приказываю пауку атаковать. Он спрыгивает на землю и вонзает в ногу алхимика свои ядовитые жала.

Нанесен урон 28 кислотный укус

Тут же приказываю жабе атаковать. Жабий Царь выпрыгивает из кустов и приземляется прямо на врага, затем снова отпрыгивает и наносит удар ядовитым плевром.

Нанесен урон 50 толстый зад

Нанесен случайный негативный эффект. У вашего противника раздроблена нога — скорость передвижения снижена на 50 % на срок до полного восстановления.

Нанесен урон 32 ядовитый плевок.

— ЗВЕРОЛОВ! — взревел разъяренный Шириг. Первое оцепенение прошло, и он начал действовать. Алхимик достал из-за пазухи фиал с ярко красным напитком и выпил его. Вот черт! Этот гад только что восстановил себе здоровье, и к его оставшимся ста девяносто прибавилось пятьдесят. Затем он выхватил еще один пузырек с желтоватым настоем и снова выпил его.

Вы попали под действие зелья Обнаружение жизни.

Ого! У него есть и такое. Мое убежище раскрыто, но еще двадцать секунд паутины и раздробленная нога не дадут ему сдвинуться с места, а значит, пора атаковать и я направил своих питомцев в бой.

Нанесен урон 32 ядовитый плевок

Нанесен урон 28 кислотный укус

После моей слаженной атаки у алхимика осталось сто восемьдесят очков здоровья, и я уже было обрадовался, что в легкую выиграю этот бой, но не тут-то было. Алхимик Шириг вдруг зашелся истеричным смехом, а потом мерзко зашипел.

— Крыса несчастная! Ты поплатишься за свою дерзость.

Он вдруг достал склянку, в которой был настоящий живой огонь и бросил его прямо себе под ноги. Пламя алхимического зелья принялось активно "пожирать" паутину. Ну уж нет! Так просто ты от меня не уйдешь. Я приказал жабе схватить его языком, но алхимик, освободившись от паутины, резко нагнулся, пропуская скользкий язык моего питомца над головой. Затем он резко развернулся на одной ноге и бросил в лягушачьего царя зелье паралича.

Получен негативный эффект паралич на 30 сек.

Вот ведь зараза! А я так понадеялся на этот чертов резист, но ничего, у меня еще оставался паучишка, которого я благополучно спрятал в ветвях деревьев. Но и тут алхимик



преподнес еще один сюрприз. Он достал еще одно зелье живого огня и бросил прямо в мое укрытие. Алхимическое пламя принялось лизать корни и ствол дерева, заполняя мое укрытие едким дымом, а я оказался в огненной ловушке.

Получен урон 5 единиц (горение)

Получен негативный эффект ожог. Вы получаете по 1 урону от огня в течение 10 сек.

И тут я почувствовал, как мое тело начало сильно жечь. Боль была нестерпимая, казалось, что моя кожа натурально начинает плавиться, и я ринулся прочь из своего укрытия сквозь алхимическое пламя.

Получен урон 10 единиц (горение)

Негативный эффект усилен. Ожог наносит по 3 единицы в течение 10 сек.

— Наконец-то ты показался, тварь! — злобно зашипел алхимик и двинулся на меня, припадая на правую ногу.

Я же, вспомнив о своих скудных алхимических запасах, выпил оба зелья восстановления здоровья.

Вы приняли зелье малого восстановления здоровья. Ваше здоровье восстановлено на 2 очка.

Вы приняли зелье малого восстановления здоровья. Ваше здоровье восстановлено на 2 очка.

Ладно, с критической точки ушли и по завершению дебафа у меня останется девятнадцать очков здоровья, а у моего противника сто восемьдесят. И это нифига не равный бой! Я не стал дожидаться, пока алхимик сделать еще какуюнибудь гадость, и прыгнул в кусты, а затем начал медленно красться, чтобы выйти из зоны обнаружения жизни.

— Неужели это все на что ты способен, крысеныш? — расхохотался Шириг. — Я уже подумал, что ты приготовил для меня хорошую засаду, но, по-видимому, нет!

Его слова меня очень сильно задели и подстегнули. Болтай, болтай, сволочь! Пока ты разглагольствуешь, моя жаба будет отходить от паралича, но черт, нежели я снова просчитался?!

— Тебе повезло, крысеныш! Собираясь за травами, я лишь взял немного зельев, чтобы защитить себя от лесных тварей, но для тебя хватит с лихвой, — распалялся алхимик, но с места не двигался, чтобы контролировать взглядом местоположение моих питомцев. Хотя он это, наверное, и так знал благодаря зелью обнаружения жизни. А тем временем я отполз достаточно далеко и спрятался за деревом, а система игры оповестила меня.

Вы покинули зону действия зелья обнаружения жизни. Навык Скрытность действует вновь.

Ну, хоть это радует, а алхимик время зря даром не терял. Из-за дерева я видел, как он бросил в Жабьего Царя еще одно зелье паралича, обновляя его действие, а сам очертил вокруг себя круг какой-то палкой и залил его алхимическим огнем. Сквозь эту преграду моему паучку не пробраться, но именно это действие дало мне уверенности. Отгородившись от опасности, алхимик показал мне, что бояться, а значит, мои действия не были провальными. Своего паучка я так и оставил пока на дереве и не стал подзывать его к себе, чтобы не раскрыть свое местоположение, но дальше был тупик.

Атаковать я не мог, а алхимик не мог выйти из круга огня. Патовая ситуация заставила меня задуматься, но конкретного выхода я не видел. Его действия мне понятны. Алхимик отгородился от меня пламенем, чтобы не вступать в бой, а мне, сильно потрепанному, он давал шанс уйти. И это был логический выход, ведь я не знал, сколько у него еще есть зельев,

но однозначно на мою долю хватит, потому что Шириг бросил еще одно зелье в жабу, и тот медленно, но верно горел алхимическим огнем.

И тут меня спасло чудо! Прячась за деревом, я видел, как пламя с дерева, где я прятался, начало перекидываться на другие деревья и в лесу начался настоящий пожар. Но потом... Вдруг прогремел голос, как гром среди ясного неба!

— Не смей губить мой лес! — голос прокатился раскатами грома. Поднялся сильный ветер, деревья зашумели листвой, а я увидел, как прямо перед алхимиком материализовался из воздушного вихря треххвостый лис. Откуда он здесь взялся? Я просто не поверил своим глазам. Агура был прекрасен. Пушистая рыжая шерсть переливалась ярко оранжевыми сполохами, что гасли на кончиках его хвостов, а эффект его появления напоминал развеянную иллюзию. И я даже не знал запланировано ли это все сюжетом или же животное само по себе вмешалось, чтобы остановить гибель леса. Да и к тому же Агура еще и говорил, хотя это наверняка был сюжет игры.

Но, тем не менее, сказочное создание взмахнуло своими хвостами и залило все пламя магической водой. Затем еще взмах и поднятые хвосты вверх, а над ними соткался ледяной конус. Агура еще раз махнул тремя огненно-рыжими хвостами, и ледяная стрела резко вонзилась в живот алхимику, отбросив его на несколько метров, а защитник леса окутал себя вихрем и исчез, оставив только кружащиеся в воздухе листья. Немного погодя, я вышел из своего укрытия и направился к алхимику проверить, жив он или нет и на всякий случай спустил с деревьев арахнида и приказал ему охранять меня.

Шириг был жив, но его здоровье мигало в критической отметке и составляло всего лишь пять единиц.

Пощади, не убивай! — прохрипел Шириг, закрываясь руками, когда над ним навис Черный арахнид. — Я не знал... прости.

"Что, о чем он?", — не понял я.

— Ты великий зверолов, ты смог найти и приручить Агуру. Я сделаю все, что ты хочешь, только не убивай.

А, так вот оно в чем дело. Он решил, что это я призвал Агуру. Что ж это мне на руку, пускай это будет обман, но обман во благо.

— Ты посмел оскорблять великого, — я наступил ему на больную ногу и алхимик взвыл от боли. — Ну, да, ладно. Я тебя прощаю и сохраняю тебе жизнь, если ты сдашься страже и отчистишь старый колодец, а вместе с ним и подземные воды леса от заражения пепельной язвой!

— Хорошо, я сделаю это, — алхимик насколько мог активно закивал головой, а мне опять откровенно повезло. Не пояись сейчас Агура, мне бы пришлось или отступить или погибать, а в том или ином случае квест, наверняка, был бы провален.

Я помог Ширигу подняться и, не спуская с него паука, вылечил жабу, скормив ему десяток комаров.

— А теперь пошли в город исполнять обещанное, — и алхимик подчинился. Он медленно побрел в сторону деревни, сильно припадая на правую ногу. — Почему ты начал травить лес? — я нарушил сгустившееся молчание.

— Это все зависть, — покорно ответил алхимик. — Мы с Куу вместе владели лавкой, но обывателям деревни я был не нужен. Все покупали только зелья, приготовленные Куу, а потом однажды ему предложили стать защитником леса. И он согласился, а меня оставил в городе. Поначалу я жил очень плохо и даже чуть не разорился, но потом дела пошли в гору и

я задумал отомстить!

— Но зачем? — искренне удивился я. — Куу оставил тебе лавку, а сам со своей семьей ушел в лес, в одиночество. Да, он стал выше рангом, стал защитником леса, но оставил тебе ваше любимое дело. Мне кажется, это был жест доброй воли для друга, ведь вы вместе мечтали поступить в гильдию алхимиков, а он положил свою мечту на благо защиты леса.

Услышав мои слова, Шириг замолчал, видимо глубоко задумался, так как я бил в самое болезненное место и был прав. Но до самой деревни он так и не произнес, ни слова. У входа в деревню Шириг сдался страже. Его арестовали, но сопроводили до старого колодца. Алхимик, прихватив из лавки тридцать настоек из корня мандрагоры, вылил их в колодец. Напоследок он обратился ко мне:

— Ты прав зверолов, надеюсь, ты попросишь за меня прощения перед Куу и его семьей. Лавка теперь его и путь в гильдию тоже.

После этих слов Ширига увели в местную тюрьму, а я получил новое уведомление.

**Условия задания Коварный алхимик изменены. Отправляйтесь к Куу и доложите о проделанной работе.**

**Уважение жителей деревни Милдвейдж выросло до дружелюбного.**

Это была приятная новость, и я смог спокойно вздохнуть. Злодей наказан, задание выполнено, справедливость восторжествовала, а мне оставалось только забрать свою награду.

Через пару часов я вернулся в дом Куу и рассказал все, что произошло между мной и алхимиком. Закончив свой рассказ, система тут же отрапортовала о выполнении квеста.

**Задание Коварный алхимик, класс задания обычное. Отправляйтесь в деревню Милдвейдж и заставьте алхимика устранить причину заражения лесных вод завершено. Награда 500 очков опыта. Дополнительная награда — пояс алхимика.**

**Пояс алхимика — увеличивает навык алхимии на 2 и дает 8 слотов под зелья.**

Что ж, не плохо. Я вернул себе шестой уровень с разницей в триста очков опыта и получил свою первую вещь. Этого вполне достаточно, а теперь можно сделать перерыв на кофе и подумать над новым роликом, ведь материал у меня был шикарный. Выбравшись из вирт-капсулы, я отправился за кофе, попутно обдумывая детали нового ролика. В нем я хотел показать альтернативный способ развития звероловцев и шикарный бой между алхимиком и звероловом, наложив при этом музыку из старенького фильма Mortal Combat. Должен был выйти шикарный двухраундовый бой. А еще я хотел показать всю прелесть шикарного Агуры, этого поистине сказочного животного.

С этими мыслями я вернулся в игру. Кстати, я успел заметить, что Авалон меня полностью поглотил. Вернувшись в игру, я застал настоящую семейную идиллию. Дочка Куу бегала по поляне и ловила бабочек сочком, а муж и жена сидели на скамеечке и наблюдали за своей дочерью. Завидев меня, Куу встал и подошел ко мне.

— Спасибо зверолов, ты настоящий друг. Если бы не ты, то я даже и не знаю, как бы справился с этой проблемой. Но, что было, то было, теперь пора двигаться дальше. Я уже связался со старостой деревни и попросил прислать мне замену, а мы возвращаемся в Милдвейдж. Меня ждет лавка и дальнейшая карьера алхимика, а жену и дочь хорошая жизнь. А, что касается тебя, ты всегда будешь нашим почетным гостем, так что заходи в любое время дня и ночи, но не забывай наш уговор. Ты все еще должен приручить Агуру, — медведь расхохотался и похлопал меня по плечу. — А теперь нам пора прощаться, — Куу протянул мне свою могучую лапу и я с удовольствием ее пожал.

Что ж, значит, теперь я обзавелся хорошим другом в игре, что подтвердила услужливая система.

**Косолапый Куу теперь ваш лучший друг. Вы можете останавливаться в его лавке на ночлег и имеете 50 % скидку на все его товары. Удачной игры!**

Распрощавшись с Куу и его семьей, я отправился на поиски желанного, а именно Агуры. В моем распоряжении было два места, где я встречал треххвостого лиса. И первое из них я собирался посетить сейчас. Я отправился за озеро, чтобы проверить информацию, которую дала мне Тэйли.

Вернувшись на озеро, я вновь поразился его величию и красотами. С этими заданиями и ночными приключениями я даже перестал любоваться красотой и реалистичностью природы. На этот раз я не стал переплыть озеро, а решил пройти по его берегу и полюбоваться пейзажами. Своего паучка я отпустил на все четыре стороны, а вот Жабий Царь грозно прыгал рядом со мной и хватал своим языком пролетающих мимо комариков. Уж больно я привязался к этому питомцу, да и лучше пока все равно не нашел. Но вот неспешная прогулка моя очень быстро закончилась, впрочем, так же, как и началась. Я получил новую подсказку.

Навык Следопыт помог вам разглядеть давние следы бобра на берегу озера. Совет игры: пройдите по следам, в бобровых запрудах есть скрытые тайники.

Навык Следопыт повышен до четвертого уровня.

Опа! А это что-то новенькое. Скрытые тайники это интересно. Я стал идти по следу, который уводил опять же в лес, и вскоре вышел на небольшой ручей, который впадал в озеро. Немного пройдя вдоль ручья, я вышел на бобровую запруду, перегородившую ручей, и стал осматривать ее. В этот раз навык следопыт снова помог мне, подсветив тайник позолоченным блеском. Я разворошил груды листьев и веток и обнаружил на дне укрытия небольшое серебряное колечко. Ирония судьбы, но кольца, впрочем, как и большую часть снаряжения, я надеть не мог, но вот колечко имело неплохие параметры.

Воровское кольцо малой ловкости.

Качество редкое

+ 1 к ловкости

+ 2 к карманным кражам

Дает маркировку украденному предмету (50 зарядов)

Интересное такое колечко, надо будет посмотреть и выставить его на аукцион, мало ли кто заинтересуется, а пока... Но не успел я подумать дальше, как меня отвлек звук входящего вызова. Электронный голос оповестил меня, что всех тестировщиков ожидают на собрании директора. Поэтому я покинул игру, оделся и поспешил к вершине небоскреба, где был кабинет нашего начальника. Интересно, что за срочность такая, что директор решил сорвать рабочий процесс?

## Конец четвертой главы

В кабинет директора я поднялся самый последний, и как только за мной закрылась дверь, Маркус Штольцер начал свою речь.

— Я очень не рад, что мы сегодня здесь собрались. Однако сегодняшнее собрание будет показательным, и надеюсь, в будущем мы избежим подобных инцидентов. Сегодня утром был зарегистрирован факт утечки игровой информации. Виновник был пойман с поличным и строго наказан. Его имя не афишируется, но на него были наложены санкции. Первое: данный работник был уволен без выходного пособия. Второе: доступ в мир Авалон ему был заблокирован пожизненно. Третье: Так как утечка была не существенная и быстро пресечена оперативными службами нашей корпорации, то на данного работника был наложен штраф в размере ста тысяч кредитов. Уточняю: за более грубые нарушения пункта о не разглашении информации корпорация имеет право наложить на любого из вас штраф до полумиллиона кредитов.

Директор отдела тестировщиков выдержал театральную паузу, пока по его большому кабинету гулял шквал эмоций, а потом продолжил.

— Я вас не пугаю, но хочу предупредить. Прежде чем задумать действия противоречащие политике нашей корпорации, подумайте о последствиях. Они будут очень серьезны. А теперь перейдем ко второй части нашего собрания. Хочу выделить одного человека и на его примере разъяснить вам следующие требования. Максим Стрельцов, — директор обратился ко мне, чего я никак не ожидал. — Недавно вы обращались в службу медицинской помощи нашей корпорации? У вас какие-то проблемы со здоровьем?

— Да, я обращался, но проблем нет, — неуверенно ответил я, а потом попытался съехать с темы. — Я обсуждал этот вопрос с вашим секретарем и действовал по ее подсказкам.

— Именно об этом я и хотел поговорить. Честно признаться, вы единственный сотрудник в таком положении, — Штольцер кивнул на мои ноги, и все собравшиеся уставились на меня, что мне очень не понравилось. — Вы были приняты на работу, без каких либо социальных льгот, наравне с остальными сотрудниками. Однако если ваше состояние будет ухудшаться, то мы будем вынуждены с вами распрощаться, если вы будете иметь какие-то претензии касательно вашего здоровья.

Он снова сделал паузу, давая мне обдумать смысл его слов. "Чертовы ноги, вечно из-за них у меня проблемы!", — но я переборол свой гнев и стал говорить без каких либо эмоций.

— Претензий у меня нет и не будет. Ваша секретарша сказала, что я могу пройти полный комплекс обследований, если понадобится.

— Этот ответ я и хотел от вас услышать, — Штольцер прямо хлопнул в ладоши. — Теперь это касается и всех остальных. Если вы хотите пользоваться услугами нашего медицинского комплекса, то вы должны будете подписать некоторые документы касательно отказа от претензий по состоянию здоровья. Наша организация заботится о своих сотрудниках, а этот отказ позаботится о нас. Не буду скрывать того факта, что нам не нужны юридические проблемы связанные с вашим здоровьем, а после подписания документов вы сможете пользоваться медицинским комплексом бесплатно. Выходит так или иначе все остаются в выигрыше. Позже на ваши рабочие места придут эти самые документы.

Штольцер налил себе воды, чтобы смочить пересохшие горло, а потом продолжил.

— А теперь перейдем к третьей части нашего собрания. Те, кого я назову, останутся, остальные могут быть свободны. Максим Стрельцов, Жанна Быдлаева и Сергей Мизиренко — останьтесь, пожалуйста, остальные все свободны, — дождавшись пока остальные участники собрания покинут кабинет, Штольцер продолжил. — Теперь я хотел бы поговорить касательно вашей работы. Хочу отметить некоторые ваши успехи, вы первые, кто создал по одному презентационному ролику, но сейчас не об этом. Многие предшественники тоже работали по ночам, а потом стали требовать денежных компенсаций. Все закончилось тем, что с такими работниками мы быстро прощаемся, имейте ввиду.

— А зачем вы тогда нас оставили, могли бы предупредить при всех? — задала вопрос Жанна, молодая девушка лет двадцати пяти.

— Люблю людей, которые задают правильные вопросы, — ответил Маркус Штольцер. — Как показывает статистика среди тестирущиков, именно в первые два дня они раскрывают прелести ночной игры в Авалон и позже добиваются не малых успехов, но теряют карьеру из-за нелепых требований. Остальные же просто отрабатывают рабочее время и уходят домой. К чему я все это веду, да к тому, что я не намерен облегчать задачи своим сотрудникам. Вы так сказать в тройке лидеров, поэтому я и оставил вас, чтобы дать совет. Хотите сделать карьеру в нашей корпорации, то вы должны посвящать все свое время, в том числе и ночное, своей работе, остальных это не касается, пускай сами доходят своим умом.

— Тогда почему не сделать поощрения для тех, кто трудится сверхурочно? — теперь уже спросил я.

— И снова правильный вопрос, — улыбнулся Штольцер. — Лучшее поощрение, это не наказание! Введи мы сверхурочную оплату, все бы ломанулись играть по ночам, а так остаются лишь достойные. Считайте это своего рода отбором. На этом все, можете быть свободны.

Кабинет мы покидали в полном молчании, но я мысленно ликовал. Неужели мое положение хоть раз принесло мне удачу и свои плоды. Пускай я не буду получать деньги за ночную работу, но мне и не надо думать о семейном положении. По пути мы втроем успели все обдумать и сделать кое-какие выводы, а потом мы разговорились. Я узнал, что мои товарищи тоже оказались в сложном игровом положении. Сергею досталась игровая линия торговца сатира, а Жанне, фурия с игровой линией властительницы сердец или, проще говоря,ержанка. И вот тут-то я даже себе позавидовал. С торговцем все ясно, играть можно, но сложно, а вотержанке приходится хитрить и обманывать, заставлять людей делать что-то или платить за нее. Хотя, по словам Жанны, фурияержанка, это извращенное подобие класса добывающего деньги. Она пояснила, что в будущем можно раскрыть несколько линий развития игрового сюжета, например таких как стать полноправной хозяйкой банка или же самой богатой и популярной девушкой игрового мира. В общем, свою ситуацию она обрисовала, как симулятор жизни, нежели фэнтези приключения.

Добравшись до рабочих мест, мы распрощались, но договорились при случае делиться информацией или помогать в игре, а дальше я снова погрузился в дивный мир Авалон. Собрание оторвало меня от моей находки. Открыв игровой аукцион, я для сравнения поискал цены на такие колечки, но так ничего и не нашел. И это натолкнуло меня на мысль, что профессия вора здесь тоже не в почете. Вот только неизвестно почему, ведь вор и убийца

— классика жанра. Надо бы поискать информацию о ворах на форумах, но это позже, а сейчас вернемся к поиску следов Агуры.

Я вернулся на берег озера и продолжил свое путешествие, наслаждаясь местными красотами. Дойдя до другой стороны озера, я обнаружил большие заросли дикой малины, но, сколько бы я ни всматривался, сколько бы я ни ходил вокруг да около, я так и не смог найти следов Агуры. Я видел старые следы медведей, возможно, это были следы Косолапой семейки. Я видел следы лосей, что трапезничали здесь. Я даже поднял навык Следопыта еще на один уровень, но вот следов Агуры я так и не обнаружил. Молчала игровая система, квест не обновлялся, и не было ни каких подсказок, как вдруг в воздухе я увидел бледное синеватое свечение. Его было трудно заметить, так как если смотреть на это свечение под неправильным углом, то оно сливалось с фоном синего неба. И тут наконец-то игровая система удостоила меня своим вниманием.

**Навык Следопыт помог вам обнаружить слабый эфирный след. Такие следы оставляют магические, редкие и уникальные животные, но чтобы его распознать ваш навык Следопыт должен быть 10 уровня с улучшением обнаружение эфирных следов.**

Вот те на, приехали! Выходит, чтобы выследить Агуру, а это не может быть иначе, мне еще нужно поднять навык следопыта до десятого уровня, и в подтверждении моих слов система игры обновила мое задание.

**Условие задания Сказочный зверь обновлено. Поднимите навык Следопыт до 10 уровня, улучшив его навыком распознавания эфирных следов.**

И это тоже не было хорошей новостью. Точнее новость то была хорошая, но вот ее условия предполагали за собой определенные действия. По всей видимости, по достижению десятого уровня каким либо навыком мне будет предложен выбор его улучшения, но вот условия задания ставят конкретную цель, что делает невозможным для меня выбор других направлений развития. Хотя лично для меня, как для зверолова, этот выбор вполне очевиден, раз дает способность выслеживать редких и уникальных животных. С этим мы разобрались, теперь пора качать навык.

Целых два с половиной часа я буквально рыл носом землю. Разглядывал следы, ходил по ним, выслеживая животных, осматривал отметены на деревьях, даже заползал на них и осматривал птичьи гнезда, но навык следопыта я поднял только на три уровня. До конца рабочего дня оставалось еще полчаса, и я решил пока забить на следопыта и повысить уровень бестиария, тем более, что очередные отпечатки лап вывели меня на медвежью берлогу. Наблюдая за поведением Куу и чем он питается, я смело мог предположить, что для приручения мишки подойдет либо малина, либо маленькие озерные рыбки, но вот собирать их у меня не было ни какого желания. И вообще последние часы игры за зверолова мне показались очень скучными и однообразными, особенно прокачка следопыта. Я хотел разрядки, экшена и боя и уже не мог дожидаться, когда я смогу покинуть маленькое лесное «королевство» звероловцев и отправиться в большие земли.

Поэтому я самым наглым образом приказал Жабьему Царю прыгать на вершине медвежьего логова, предварительно спрятавшись, конечно же за деревом. Я хотел разозлить это косолапое создание и мне это удалось. Послышался дикий рев разъяренного медведя, а из берлоги вылез Бурый медведь — 9 уровень. Он первым же делом кинулся в атаку на моего питомца, но я, научный боевым опытом, тут же заставил жабу отпрыгнуть в сторону и атаковать жабьей слизью вкупе с ядовитым плевок.

Нанесен урон 32 ядовитый плевок.

Нанесен негативный эффект. Ловкость вашего противника снижена на 5 жабья слизь.

И без того неповоротливый медведь с пониженной ловкостью, промахнулся своим броском и кубарем свалился с уклона берлоги, но тут же вскочив на все четыре лапы, разъяренно зарычал. В отличии от трехсот очков здоровья жабы, медведь девятого уровня обладал достаточным количеством здоровья равном пятистам. Он вдруг поднялся на задние лапы, а потом с силой ударил передними по земле. От места, куда он ударил, пошла волна и, дойдя до жабы, оглушила ее.

Получен негативный эффект. Ваш питомец вынужден атаковать только данного врага. Уклонение отменено на 15 сек. разъяренный рык.

Получен негативный эффект оглушение 3 сек. ударная волна.

Ого! Неплохой противник, знатный будет бой. А тем временем медведь сорвался с места и на полном ходу протаранил моего питомца, а затем еще и добавил мощным ударом лапы.

Получен урон 50 таранный удар.

Получен урон 25 удар лапой.

Тем временем оглушение спало, а моя жаба сама по себе атаковала ядовитым плевком.

Нанесен урон 32 ядовитый плевок.

А медведь стал отбегать, чтобы нанести еще один таранный удар. Ну уж нет, дружище. Еще десять секунд навык толстый зад был недоступен из-за дебафа разъяренного рыка, но, тем не менее, я приказал атаковать захватом языка. За то время пока мой противник был скован, жаба успела выплюнуть ядовитую слизь еще три раза, а медведь еще разок повторить комбинацию таранный удар — удар лапой. Но дебаф рыка спал и теперь этот бой был за мной. Будь у меня другой питомец я бы, несомненно, проиграл, но вот Жабий Царь обеспечил мне победу. В то время как медведь собирался использовать ударную волну, я просто заставлял жабу отпрыгивать, а потом атаковать ядовитым плевком. Медленно, но верно я все же слил медведя. Он был отличным танком, но вот демагером никаким. Все его атаки были точно направленные, и мне не составляло труда заставлять жабу от них уклоняться.

В итоге система оповестила меня следующим уведомлением за убийство медведя.

Получено 200 очков опыта

Получена шкура медведя (материал для кожевничества)

Получено мясо медведя (еда)

Бестиарий животных повышен до седьмого уровня.

Я открыл книгу животных и принялся изучать новую информацию.

Бурый медведь 1 уровень. Медведи сильнейшие представители лесных обитателей. Обладают навыками:

Разъяренный рык — провоцирует цель атаковать только медведя, отменяя уклонение на 8 сек.

Толстая шкура — пассивный навык, повышающий физическую защиту медведя на 1%

Таранный удар — мощный удар корпусом, наносящий 25 единиц физического урона.

Удар лапой — средний по мощи удар, наносящий 12,5 единиц физического урона.

Следующая информация будет доступна Бурый медведь 10 уровень.

Что ж, как я и предполагал отличный танк и если, я соберусь воевать по крупному, то на эту роль он обязательно сгодится. Но на сегодня все, еще надо заняться очередным роликом, а потом отправиться домой и наконец-то нормально выспаться.



**Дорогие читатели! Если вам понравились предыдущие главы, то подписывайтесь на автора, ставте лайки, хвалите или ругайте. Ваша поддержка очень дорога автору. С уважением Степан Тырченков!**

# Глава пятая. Часть первая

Глава пятая.

Покидая родные края.

Выйдя из игры, я впервые за три дня работы в корпорации Авалон поспешил домой. И не потому что я устал или же мне надоело, а потому что просто хотелось побыть немного в стенах родного дома. Дома же я состряпал себе отменный ужин из яичницы с беконом, стаканом темного нефilterованного и овощного салатика, а потом принялся клепать новый видеоролик. Как я и хотел, новый ролик вышел из двух боев между мной и алхимиком под бодрую и энергичную музыку из фильма Mortal Combat. Для себя я все же решил не использовать такую линию развития персонажа, ведь моя задача предполагала именно игру за зверолова. Ну, а дальше я принялся перерывать тонны информации в поисках крупниц истины приручения Агуры, но полезного особо ничего не нашел. Так же я искал информацию о воровском деле в Авалоне. И вы не поверите, что я нашел.

Оказывается полгода назад, по просьбам спец. служб нашей страны, была введена новая раса и отдельный воровской класс в игровом мире Авалон. И был даже вложен огромный капитал для создания этого класса и вывода именно украденных денег в игре. Все это было сделано для снижения воровской преступности в реальном мире, так сказать отдушина для криминального мира и способ заработать. Но все заглохло на стадии бета-тестирования. Оказалось корпорация поставила условия, что украв, какую либо вещь или деньги, на игрока вешалась метка преступника сроком до избавления от украденной вещи, чтобы усложнить игру и приблизить ее максимально к реальной. В итоге все свелось к очень сложному геймплею и краху проекта.

Там еще было много всякой информации, но по мелочам, а я же по привычке выделил для себя лишь основную. Получается, вот о чем кричал тот парнишка на собрании. Видимо ему достался воровская линия игры, а значит компания не оставляет попыток возродить этот проект. Однако, все же это интересная тема, я бы с удовольствием посмотрел на геймплей вора, но вот играть это, по-моему, хуже некуда. На этой ноте я закончил свой ужин, принял душ и завалился спать, а утром, как штык был на работе, ведь впереди меня ждал Агура.

Погрузившись в удивительный мир, я оказался на том же самом месте, у берлоги медведя. В этот раз я не стал его будить, а просто пошел прокачивать навык следопыта до десятого уровня. И опять началась длинная вереница распознавания следов на земле и деревьях, отслеживания животных и прочего. Но уже через один уровень мне это надоело, и я решил попробовать иной способ. Все-таки мой ящер был земноводным созданием, и я отправился исследовать дно озера.

В воде я чувствовал себя прекрасно. Выносливость от плавания снижалась очень медленно, а пятиминутная задержка дыхания позволяла увидеть мне достаточно красот озерного мира. На одном из заплывов навык Следопыт определил маленький тайничок, подсветив его позолоченным блеском. Я недолго копался в озерном иле и обнаружил там старый бронзовый сундучок, который я не мог открыть без ключа, а система игры озадачила меня новым заданием.

**Получено задание Старые вещи. Класс задания необычное. Отправляйтесь в деревню Милдвейдж и расспросите жителей найденном сундуке. Награда 600 очков**

**опыта, дополнительная награда — вариативно.**

Очень даже не плохо, новый квест всегда, кстати, но его выполнение я отложил на потом, убрав сундучок в инвентарь, и продолжил свои озерные прогулки. Не знаю, как работала механика игры, но навык следопыта подсвечивал еще некоторые камни, под которым таился еще более странный предмет — **озерный жемчуг**. Он не имел ни свойств, ни цены на продажу и к поднятию десятого уровня следопыта, у меня набралось пятнадцать штук, а я получил следующее уведомление.

Навык Следопыт повышен до десятого уровня. Выберите одну из трех специализаций вашего навыка.

Для меня выбор был очевиден, но ради интереса я все же посмотрел следующие специализации.

Поиск сокровищ — Врожденное чутье следопыта на сокровища обостряется, увеличивая нахождение скрытого тайника на 5 %, плюс 1 % за каждый уровень поиска сокровищ.

Исследователь — Отправляйтесь в путешествия по необъятному миру и морским глубинам, составляйте карты мест, куда не ступала нога живого существа.

Знатоки следов — Распознавание обычных и эфирных следов животных (Улучшенный навык Следопыт) позволяет вам, чаще подмечать следы животных, а также их индентифицировать.

Эх, такие классные навыки. Тут есть, где развернуться. Исследователь — картограф, кладоискатель, да это же кладеза лишнего заработка, а уж какие сюжетные линии из них получатся — просто закачаешься. Но мой выбор очевиден, поэтому я подтвердил выбор специализации Знатоки следов, но вот последующие изменения меня, немного удивили.

Вы выбрали специализацию навыка Следопыт — Знатоки следов, теперь основная характеристика этого навыка интеллект. Уровень навыка Знатоки следов — 1.

**Условие задания Сказочный зверь обновлено. Отправляйтесь в место обнаружения эфирного следа и проверьте его.**

Выходит, чтобы искать магических животных надо быть чертовски умным, блин! Но, тем не менее, я стал еще на шаг ближе к поимке Агуры, а значит мешкать нельзя, и я отправился на место.

Минут через двадцать я был на том самом месте, где обнаружил первые признаки Агуры, но и тут меня постигла неудача. Эфирный след попросту исчез, а задание снова обновилось.

**Условие задания Сказочный зверь обновлено. Вы слишком долго отсутствовали и эфирный след истаял. Отправляйтесь на поиски нового следа присутствия магического животного.**

Вот же... Так и охота было разразиться отборным матом. Теперь понятно, почему Агуру не видели уже пятьдесят лет. Да эта скотина просто неуловимая! Однако я понятия не имел, где теперь его искать, и там, где он появлялся во второй раз, наверняка будет то же самое. Поэтому я решил отправиться в деревню Милдвейдж и поспрашивать тамошних обитателей про Агуру, а заодно и разузнать про старинный сундучок.

На этом и порешили, и я отправился в путь, а через два с небольшим часа был у ворот деревни, где меня приветливо встретили стражники. Вот с них-то я и начну свои расспросы.

— Здоров зверолов! Какими судьбами в наших краях? — страж медведь приветливо махнул мне лапой.

— Да, вот давеча напал на след Агуры, но не успел его распознать и он, след, исчез, —

улыбнулся я.

— Да ну, брешешь! Агуры вымерли все, их уже никто не видел пятьдесят лет.

— Слышал я уже эту байку, но хочешь, верь, а хочешь нет, но я говорю правду.

— Как знаешь, — медведь пожал плечами, — только не один зверолов уже погорел на этом. Раньше, в нашей деревне, их было много, и каждый мечтал приручить Агуру, но все заканчивалось одним и тем же. Никто так и не смог его найти и все, кто был, покидали наши края ни с чем. Так что смотри, как бы и тебя не постигло разочарование. Лучше брось эту затею и отправляйся в большие земли, там тебя ждет новый и дивный мир.

— Спасибо на добром слове, но у меня еще остались здесь не законченные дела. Кстати о них, — я достал сундучок и показал его стражу деревни. — Ты не знаешь, что это и кому может принадлежать?

Медведь покрутил сундучок в лапах, а потом отдал его мне.

— Понятия не имею, кому могла принадлежать эта вещица, но она очень старая, а старыми вещами у нас занимается ростовщик Кэлвер, вот у него и спроси.

— Спасибо, — поблагодарил я стража и отправился на поиски старьевщика. Его лавка находилась на площади, рядом со зданием таверны. Я потянул дверь лавки на себя и вошел внутрь. Громкий "дзинь" дверного колокольчика оповестил хозяина лавки и тот вышел откуда-то из подсобки. Это был никто иной, как старый и побитый жизнью волк.

— Чем могу быть полезен? — осведомился хозяин лавки.

— Не могли бы вы мне рассказать, чтонибудь об этом предмете, — я достал и протянул Кэлверу сундучок.

— Хмм... очень занятная вещица, — на старческий манер начал он хмыкать и вертеть мою находку. Затем он подошел к столу и вытащил из ящика какой-то оптический прибор с тремя увеличительными линзами и надел его себе на голову, чтобы лучше рассмотреть находку.

— Очень интересно! — протянул волк-ростовщик, в очередной раз, переворачивая сундучок. — Какая резьба, какие линии, а вот символы мне не знакомы. Их невидно невооруженным глазом, но они явно магические. Да, точно, помню! Где-то пятьдесят лет назад был у нас заезжий колдун, мрачная и темная личность, скажу я вам. Вот он-то и купил у меня этот сундучок. Я могу дать вам ключ от него, я всегда делал дубликаты к подобным вещам, но вот открывать я вам его не советую. Те символы, о которых я вам говорил, явно несут в себе какой-то смысл, раз расположены вокруг замочной скважины. И тут система игры неожиданно оповестила меня новым уведомлением.

**Задание Старые вещи. Класс задания необычное. Отправляйтесь в деревню Милдвейдж и расспросите жителей найденном сундуке — выполнено. Награда 600 очков опыта, дополнительная награда — ключ от сундука.**

Не успел я до конца прочитать информацию о задании, как ростовщик Кэлвер отдал мне ключ.

Получен предмет старинный ключ от бронзового сундука.

А в следующий миг я получил новое задание.

**Получено задание Минувшие дни. Класс задания необычное. Открыть сундук или нет, решать вам. Награда — неизвестно.**

Вот это поворот! Задание с неизвестной наградой, да еще и с выбором действий — это интересно, а еще если прибавить предостережение ростовщика, то еще и опасное. Нет, я обязательно его открою, вот, только не в деревне, а то мало ли что. На этом я поблагодарил

ростовщика и покинул деревню. Отойдя от деревни на пару километров, я устроился на памятной поляне, кстати, на ней не было и следа пожара, и решил осмотреть сундучок повнимательней. Старик Кэлвер оказался прав, вокруг замочной скважины были едва заметные какие-то символы и руны.

Я достал ключ, все же решившись открыть сундучок. От волнения мои лапы тряслись, и я даже не с первого раза попал ключом в замочную скважину. Секунды растянулись и показались мне долгими минутами. Я почувствовал, как сердце стало учащенно колотиться, и вспотели ладони, а я повернул заветный ключик. Раздался сухой щелчок замка, а потом несколько секунд ничего не происходило и даже все звуки как будто бы умерли. И вдруг мои лапы окутала фиолетово-черная дымка, а потом их зажгло с такой силой, что я готов был выть от боли, а затем появились слова, закрывшие мне обзор и испугавшие меня до дрожи в коленках.

### **ОТКРЫВШИЙ СУНДУК КОЛДУНА, ДА БУДЕТ ПРОКЛЯТ НА ВЕКИ ВЕЧНЫЕ!**

И я потерял сознание, привычный для меня мир померк перед глазами, оставив после себя лишь только тьму.

Я открыл крышку вирт-капсулы и вылез из нее в холодном поту. Дыхание перехватывало, и я не мог нормально отдышаться. Вот это да! Таких ощущений я еще никогда не испытывал, но черт возьми, что это вообще было? Я решил передохнуть и попить мятного чая, чтобы успокоиться. Одевшись, я отправился в комнату отдыха, правда мои руки слегка подрагивали, и мне было трудно управлять мобильной коляской. В комнате отдыха сидел Сергей Мизиренко и неспешно попивал кофе. Я же взяв себе мятного чая, пристроился рядом с диваном.

— Как дела, Макс? Ты чего такой бледный? — обеспокоился мой коллега по работе.

— Ох, Серега, ты бы знал, что я сейчас испытал. Работай у меня ноги, до сих пор бы коленки дрожали... — и я принялся пересказывать события игровой сессии.

Сергей слушал меня, молча, и чем больше я рассказывал, тем шире он улыбался.

— Вот у тебя веселуха, чем дальше в лес, тем крупнее мухоморы! А у меня вот скука смертная, таскаюсь по городу и налаживаю каналы связи. Я ведь до того, как сюда попасть бизнесменом был, но потом погорел. Теперь вот тут бизнес развиваю, наверное, только благодаря опыту сюда и попал.

— Не переживай, Серега, найдешь еще свой стиль. Я вот тоже в угоду развития зверолова отказался от мощного комбо. А так могу наводочку дать. Я тут давеча навык Следопыт поднял до десятого уровня. У этого навыка есть специализация Исследователь. В описании навыка сказано, что это типа картограф, который заносит на карты изведенные земли. А теперь пораскинь мозгами. Какой потенциал может быть у торговца картами неизвестных земель, если семьдесят пять процентов мира не изведено.

Услышав мои слова, Сергей Мизиренко раза три переменился в лице, а потом бросил недопитый стакан кофе в мусорное ведро и аж побежал в рабочий бокс.

— Спасибо, Макс, надо проверить эту теорию, — бросил он мне на ходу.

Я же неспешно допил чай и тоже отправился в бокс. Меня ждало мое проклятие.

# Глава пятая. Часть вторая

Я вернулся в Авалон и принялся читать игровые логи.

**Ваш персонаж был проклят. Вы отдаете свои жизненные силы темному богу.**

Ловкость (- 20)

Очки здоровья (- 50)

Очки выносливости (- 80)

Привлекательность (- 30)

Удача (- 30)

Вот это да! Не слабо меня приложило. И, что вы мне прикажите делать? С такими характеристиками и в деревню не вернешься, и на битву не пойдешь. Остается одно, выполнить квест и по возможности снять проклятие. Я достал сундучок и открыл его. Теперь уже было не страшно, самое худшее уже произошло. Внутри лежал старый, желтоватый обломок чей-то кости, обмотанный цепочкой не менее старого медного ожерелья. Ожерелье было самым что ни на есть обычным и не имело каких либо свойств, но вот символы на нем наводили на мысль об еще одном проклятии.

И тут система игры неожиданно оповестила меня новым уведомлением.

**Условия задания Минувшие дни изменены. Отправляйтесь на озеро ночью и попытайтесь выяснить, что случилось пятьдесят лет назад.**

Вот только этого мне не хватало. С такими характеристиками я и минуты не протяну ночью. От скрытности с минусовой удачей и пониженной ловкостью не будет ни какого толка. Да и вообще с такой удачей каждое мое действие будет обречено на провал. Но делать было нечего, нужно было каким нибудь "магическим" образом завершить этот квест. Иначе все: провал, финиш и полное фиаско, если не избавлюсь от проклятия.

До конца рабочего дня оставалось еще четыре часа, плюс еще два до наступления темноты и мне ничего не оставалось, как заняться прокачкой навыков. Но, так или иначе, на все мои навыки, кроме травничества, действовала удача, а значит остается только этот навык. И последующие четыре часа превратились в монотонное дерганье травки, собирания грибов, ягод и корешков. Но и это дело принесло свои плоды. В-первых: я поднял навык Травничества до десятого уровня, а во-вторых: повышая силу воли, я слегка понизил отрицательное действие проклятия. А значит не все потеряно, и если мне не удастся выполнить квест и избавиться от проклятия, то придется до скончания времен дергать травку, чтобы снизить в ноль действие проклятой силы. Это конечно немного удручает, но запарывать игровую линию я не собирался, хотя об этом потом, а сейчас вернемся к выбору специализации.

Я открыл меню навыков и принялся изучать открытые специализации.

Противоядие — Поднаторев в сборе и изучении растительности в больше не получаете негативных эффектов при их определении. Основная характеристика — сила воли.

Целебная сила — Используя травы и ингредиенты для лечебных целей вы получаете более мощный эффект действия. Основная характеристика — интеллект.

Знатока трав — при определении свойств ингредиента, вы определяете все четыре. Основная характеристика — интеллект.

Опять же все три специализации выглядят очень полезными. Хотя целебная сила не

внушает доверия. Ну кто будет таскать с собой тонны травы, чтобы ей лечиться, хотя в экстренной ситуации это может спасти жизнь. Однако мой выбор пал на Противоядие и не потому что я боялся негативных эффектов, а потому что основная характеристика оставалась неизменной. Подтвердив свой выбор, умение Травничество эволюционировало в **Противоядие — 1 уровень(св)** и добавило мне еще две единицы силы воли. А потом, войдя в стартовую локацию у озера, я сменил точку возрождения, потому что если я умру и воскресну в деревне, то могу застрять там не только на ночь, но и вообще на все оставшееся время. Проклятого ящера, да и еще с отрицательной привлекательностью стража наверняка будет убивать или еще хуже запрет куда подальше и дело с концом.

На этом собственно мой рабочий день закончился, но впереди меня ждала еще ночь, а сейчас я хотел найти своих новых знакомых и побеседовать с ними. Одевшись, я отправился в комнату отдыха. Как я успел заметить, там, после рабочего дня коллеги собирались, чтобы отдохнуть и обсудить некоторые игровые моменты. На мое счастье в комнате отдыха сидели Жанна, Сергей и еще пара каких-то людей, да и то, допив свой кофе, они отправились по домам. Я же присоединился к своим знакомым, купив себе кофе и два энергетических батончика.

— Привет ребята! — поздоровался я, подъезжая на коляске к диванчикам.

— Здорово Макс, — обрадовался моему появлению Сергей. — Ты себе не представляешь какую зацепку ты мне дал. Я перешерстил все форумы по исследователю земель и понял, что дело стоящее, правда, очень затратное.

— Ага, ты мне уже все уши прожужжал, — буркнула Жанна, давай еще теперь и Макс выносить мозг, — продолжила она, а потом поздоровалась со мной.

— Да, ладно, не бухти, — улыбнулся Серега. — Я тут прикинул в уме, если все выгорит, я стану миллионером!

— Пospорим, кто из нас станет богаче? Я вот, к примеру, не потратив и тысячи кинар, имею уже целых десять тысяч.

— Ой — ей, подумаешь, какие мы важные... — они вдруг оба засмеялись, а потом переключились на меня.

— А ты, чего молчишь? — хором спросили они.

Я на мгновение растерялся. Одиночка я, не привык к подобному общению.

— Да, — неопределенно махнул я рукой, скрывая свою растерянность. — А я смотрю, вы неплохо ладили, — хотя Сергей был старше Жанны. По моим прикидкам ему было столько же сколько и мне, но эта разница не мешала их непринужденной беседе.

Жанна и Сергей переглянулись, а потом дружно засмеялись.

— Ты не смотри, что она на пяток лет моложе нас, зато голова на месте. Я даже порой не всегда понимаю ее умные изречения. Ладно, чего все о нас, да о нас. Лучше скажи, ты избавился от своего проклятия или нет.

— Ооо, дружище, стало еще только хуже!

Я принялся рассказывать события последних четырех часов, и что мне больше понравилось, так это то, что мои знакомые даже не подшучивали надо мной, а наоборот приняли мой рассказ серьезно.

— Ну ты и влип! — констатировала мой диагноз Жанна. — Ты смотри, будь аккуратнее, так ведь можно игровой сюжет запороть. Выход, конечно же есть, но вот он уж точно начальству не понравится и тебя могут с работы уволить.

— Это-то и напрягает больше всего. Травку дергать — это не страшно, три — четыре

дня и все, но вот вылететь с работы очень даже реально.

— Не парься Макс, не все так плохо. Вспомни, есть еще ведь пока удача новичка, так что не все потеряно, — попытался приободрить меня Серега. — Она, конечно, мало чем поможет, но все же лучше, чем ничего.

— В этом ты прав. Ладно, чтонибудь придумаю. Вы-то сейчас куда?

— Я домой, сегодня у жены мама приехала, так что надо быть обязательно, — с какой-то грустью ответил Серега. Видимо он, как и многие мужчины, не особо-то и жаловал свою тещу.

— Я тоже домой, дела, — коротко ответила Жанна.

— Ну, а я останусь здесь, мне спешить незачем.

— Ладно, дружище, бывай, — попрощался Сергей и стал собираться, а вместе с ним и Жанна. И вот я остался снова один, но мне не привыкать.

Я вернулся в бокс и решил немного поспать, до наступления темноты у меня еще оставалось полтора часа, а проснувшись, я вернулся в игру. Ночью игра кардинально менялась. От былой безмятежности не оставалось и следа, а во мраке ночи властвовали кошмарные твари. Я появился в кустах на берегу озера, там, где я специально оставил своего персонажа.

Было темно, лишь только свет луны и звезд озарял местность вокруг, а заодно и высокоуровневых монстров. И, что самое главное, я понятия не имел, что делать. Условия задания не давали четких указаний, и у меня было пока только одно предложение — это вернуться на то место, где я нашел этот сундучок, а точнее на середину озера. В этом-то и была проблема. Озеро просто кишело опасными тварями. По берегу прыгали агрессивные гигантские жабы уровней от сорокового до пятидесятого. Да и в озере было полно дикостей. На поверхности воды в разных местах появлялись большие "буруны" и мелькали спины каких-то опасных рыб.

Но делать было нечего. Я разделся и сложил вещи в инвентарь, надеясь, что врожденный навык Хамелеон мне поможет слиться с водой. Осмотревшись, я выбрал момент, когда две ближайšie жабы стали отпрыгивать в разные стороны, и не спеша и стараясь не издавать лишних шумов, зашел в воду. Пока все тихо, ни одна тварь не заметила моего присутствия, а, наверняка, зубастые рыбки не откусил мне хвост и ноги. Я стал идти очень медленно и осторожно, и чем дальше я уходил, тем глубже погружалось мое тело. И тут произошло нечто, что меня сильно испугало. Из-под воды вынырнуло какое-то существо с гигантскими клешнями и перекусило меня пополам как травинку.

Получен урон 1543.

Бестиарий животных повышен до восьмого уровня.

Получена частичная информация.

Силы проклятия вернули вас к жизни.

Не успел я опомниться, как уже стоял на берегу озера в точке возрождения. Я тут же метнулся в кусты, затаился и принялся читать полученную информацию.

Озерный друг — 40 уровень. Они обитают только в озерах и восстают только по ночам. Очень медлительны. Обладают навыками:

Информация по навыкам скрыта.

Дальнейшая информация скрыта.

Вот этого я и боялся. Теперь каждый встречный-поперечный будет медленно, но верно опускать мой уровень. Но нет худа без добра. Хотя я и потерял триста очков опыта, но



поднял уровень бестиария, да и радует то, что проклятие возрождает меня без задержки. Эх, ладно, помирать так с музыкой! Я сделал пометку на мини-карте там, где меня убили, выделив примерный радиус агро-зоны друга, попробовал сделать еще одну вылазку, проплывая в метре от предполагаемой зоны обитания друга. Но и эта попытка не увенчалась успехом. Меня вдруг резко кто-то утянул на дно и поужинал моей ящеркой. Я даже не стал обращать внимание на полученный урон, но возродившись, снова спрятался в кустах и открыл бестиарий животных.

Водяной ловец — 35 уровень. Водяной ловец древний обитатель речных и озерных вод. Его истинный облик никто не видел, потому что ловец всегда прячется на глубине и маскируется по обстоятельствам. Обладает навыками:

Захват — описание неизвестно.

Заглот — водяной ловец целиком проглатывает и поедает свою жертву. Урон — смертельный.

Дальнейшая информация скрыта.

Вот это чудо-юдо-рыба-кит! Каких только тварей не скрывает в себе ночь, аж мурашки по телу бегают, но как говорить русские не сдаются и, повторив операцию по отметке территории, я отправился в очередной смертельный заплыв, но и он не удался. Меня снова съел водяной ловец, а я потерял еще триста очков опыта. Если так дальше дело пойдет, и я спущусь до первого уровня, то придется отказаться от этой идеи и возможно попрощаться с работой. Но это только если, а пока...

Наплевав на все опасности, я совершил еще один заплыв, но погиб вообще от жуткой твари. Когда по мини-карте до центра озера оставалось метров десять из-под воды показалось длинное тело. Оно было похоже толи на червя, толи на змею и, извиваясь, подплыло ко мне. Я замер, стараясь еле, еле шевелить руками, чтобы поддерживать свое тело на плаву, но монстр заметил меня и кинулся в атаку. Меня закружило, завертело, а мое тело обвил этот монстр и раскрыл свою пасть над моей головой. В блеклом лунном свете я успел разглядеть ужасающую картину. Множество глаз, в которых отражался я и звериный голод. Ряд гигантских и острых зубов, внушающих дикий ужас при одном только взгляде, а дальше только тьма и перерождение. Мне одним махом откусили верхнюю часть туловища, и это было жутко больно, так как ощущения в игре казались реальными.

Я снова спрятался в кустах и открыл бестиарий животных, чтобы узнать, что это за монстр.

Червь Мурахунд — 50 уровень. Червь Мурахунд самый редкий представитель своего вида. Он обитает только в трех озерах всего мира и является ценной наградой для охотников на монстров.

Информация по умениям скрыта.

Этот мир меня не перестает удивлять. Кто бы мог подумать, что разработчики запишут такого монстрятину в стартовую локацию зверолодей. И у меня на этот счет есть предположение, что это дополнительный бонус для популяризации данной расы. А какие кадры для ролика, прямо фильм ужасов получится. Жаль только я не смогу продать эту информацию, если соберусь выкладывать свои ночные мучения. Ведь не трудно будет догадаться, где это озеро.

Но, так или иначе, все эти смерти опустили мне уровень до пятого, а это не есть хорошо. И как бы сейчас сказал Серега, — "Чем дальше в лес, тем крупнее мухоморы!". Я отправился в еще один гибельный заплыв. И в этот раз мне несказанно повезло. Видимо

местным богам надоело наблюдать за моим мытарством, и они наградили меня за мое мучение. До центра озера я доплыл целым и невредимым и никем не съеденным. Но, что дальше я понятия не имел. Как вдруг я почувствовал какую-то силу, исходящую из ожерелья. Я достал его из инвентаря, оно светилось мягким фиолетовым светом. Система игры вновь пришла мне на помощь. Мир вокруг меня повернулся дымкой, все монстры как будто бы замерли, а я провалился в видение.

Из тумана вышел колдун в серой мантии с накинутым на голову капюшоном. Лица его не было видно, но глаза горели красным, дьявольским огнем. Он шел по поверхности воды, опираясь на посох с ядовито-зеленым свечением. В другой руке колдун держал обломок кости, а сквозь пальцы свисало то самое медное ожерелье. Колдун остановился и вдруг ударил концом посоха по воде. Поднялся сильный ветер, засверкали молнии и пошел настоящий ливень, а от того места, куда колдун ударил посохом стали расходиться водяные кольца.

Ожерелье в его руке стало пульсировать фиолетовым светом, а колдун начал читать какое-то заклинание на непонятном языке. Его слова звучали гортанно и в тоже время грозно. Как вдруг с небес в озеро ударил настоящий вихрь и появился Агура. Сказочное животное было в ярости. Он скалил свои клыки, а между хвостами проскакивали молнии.

— Убирайся прочь! — прогремели небеса голосом животного, а с хвостов Агуры сорвались три молнии и ударили в колдуна, но столкнулись с магическим щитом и осыпались искрами.

Колдун направил свой посох на Агуру и стал читать свое страшное заклинание еще громче. Как вдруг Агура начал хрипеть и трястись. Страшный человек начал выкачивать из него жизненную силу, из Агуры вырвалась красная дымка и стала втягиваться в ожерелье до тех пор пока зверь не пал и не ушел на дно озера.

— Наконец-то! — прошипел колдун, — теперь жизнь вашего рода моя, — закричал он в экстазе, а затем обмотал кость цепочкой ожерелья, положил все это в сундук и бросил его на дно озера.

Видение вновь подернулось дымкой и исчезло. Я был в воде, а со всех сторон ко мне приближались монстры. И вдруг раздался дикий вой, от которого у меня заложило уши. С небес в озеро ударил вихрь прямо, как в том видении, а передо мной появился Агура.

— Ты видел, что случилось пятьдесят лет назад! — прогремели небеса. — Тот колдун проклял весь род и забирал нашу жизненную силу, чтобы продлить свое долголетие. Я последний в своем роде и ты должен освободить меня. Уничтожь ожерелье — сними с меня это проклятье!

Поддавшись неизвестному порыву, я размотал цепочку ожерелья и разорвал ее. Медальон в моей руке начал вибрировать, испускать из себя фиолетовые всполохи, а потом рассыпался прахом, как и обломок кости. Мир перед глазами начал меркнуть и последнее, что я увидел, это окутывающий меня и Агуру вихрь. Дальше только тьма, мягкая и почему-то успокаивающая!

## Конец пятой главы

Мягкая тьма отпустила меня, и я очнулся, не поверив своим глазам. Я находился высоко в небе на каком-то летающем островке. Я воздел очи к небу, да так и застыл на месте. Звезды, прежде бывшие так далеко, сейчас казались совсем близкими, хоть это было и не так. Я подполз к краю островка и ужаснулся. Агура переместил меня на небывалую высоту. Отсюда было видно все: и крошечные огни деревни и тьму густого леса, но самое главное отсюда открывался дивный вид на морские просторы. Я, леший его за ногу, был все это время на острове!

— Ну, осмотрелся, зверолов? — громыхнули небеса, отвлекая меня от моих размышлений, да так, что я чуть не свалился. — Не бойся, отсюда не упадешь, охранная магия тебе не даст. Да и этот остров парит в небесах благодаря магии, что всюду пронизывает пространство этого мира, — это был голос Агуры.

Я повернулся на звук голоса и увидел перед собой его, рыжего красавца с тремя хвостами.

— Да, да, я знаю кто ты. Я наблюдал за тобой с тех пор, как ты появился в моем лесу, — молвило сказочное создание голосом неба. — Я видел твои взлеты и падения, наблюдал за храбрым боем с отравителем, но самое главное, я видел твою отвагу, там на озере.

— Что случилось пятьдесят лет назад? Куда делись все твои сородичи? — засыпал я Агуру вопросами.

— Тот колдун проклял весь наш род. Он забрал жизненную силу всех и стал практически бессмертным. Выжил лишь только я и позже стал тайным хранителем здешних мест. Все эти годы я оберегал наши леса от таких, как тот колдун, и ждал достойного, чтобы отправиться с ним в дальние путешествия и выполнить завет моих предков. Таких, как ты, было много, но лишь ты сумел показать качества достойные истинного зверолова. Однако я не могу отправиться с тобой просто так! Я последний в своем роде и должен знать, кому вверяю свою жизнь и судьбу. Ты должен доказать, что достоин обладать именно мной, пройдя три испытания.

Ну, вот, после стольких высокопарных слов, после помощи с проклятием и в защите леса, я должен пройти еще три испытания! Хотя если бы было все так просто и предсказуемо, я бы даже немного разочаровался.

— Я готов пройти твои испытания, но сперва мне надо снять с себя проклятие, — гордо ответил я.

— Я помогу тебе в этом. Мы, Агуры, обладаем не только боевой магией, но и магией жизни, способной исцелять раны, излечивать болезни и отравления, а также снимать проклятия!

— Но почему ты тогда сам не освободился от своего проклятия? — задал я вполне резонный вопрос.

— То проклятие было наложено на предмет, а не на живое существо. Магия хоть и сильна, но не безгранична!

И тут система игры неожиданно оповестила меня новым сообщением.

**Задание Минувшие дни — выполнено. Награда — снятие проклятия, восстановление прежнего уровня.**

Вот, как оно все получилось. Мир Авалон предлагал несколько путей развития сюжета: в одном я должен был выследить Агуру, но я даже сейчас понятия не имею, как это сделать, учитывая, что это создание прячется в небесах. И даже прокачка ворона мало чтобы дала, на такую высоту ему просто не взлететь. И второй путь — это снять проклятие с рода Агуры, но так или иначе, оба пути приводили к одному и тому же, а именно испытаниям от Агуры.

Тем временем сказочное создание взмахнуло своими хвостами, и меня окутала серебристо золотая дымка, а через несколько секунд исчезла, развеяв проклятие. Я сразу почувствовал себя лучше. Исчезла слабость и предательская дрожь от недостатка выносливости, вернулась ловкость и уверенность, что мне все по плечу.

— Спасибо Агура, — поблагодарил я своего хвостатого друга.

— Нет, это я должен тебя благодарить. Ты спас меня от страшной участи. Не знаю почему я тогда выжил, но с того дня я неустанно чувствовал эту проклятую силу. Чувствовал, что она ищет меня и однажды обязательно найдет.

Агура вдруг прижал свою голову к земле подбородком, это было похоже на поклон.

— Спасибо тебе зверолов! — прогремели небеса, а затем Агура поднялся, между его хвостами проскочили искры, а небеса снова гроыхнули его словам:

— А теперь слушай и внимли свои три испытания! Первое: Ты должен показать мне свою сноровку и умение выживать в самых опасных условиях. Далеко на юго-западе, на берегу моря растет сказочный цветок. В нем сокрыта магия, что питает нас. Принеси мне его, но помни, что он цветет только одну ночь, а на утро погибает. Второе: Ты должен доказать мне, что силен и способен справиться с любым противником, поэтому ты должен сразиться с тем, кто сильнее тебя и одолеть его. И третье, самое сложное испытание: Зверолов всегда должен быть лидером, докажи мне, что ты истинный лидер. Докажи, что за тобой готовы идти люди, даже на верную смерть. Даю тебе срок до рассвета, — последние слова Агуры я уже слышал сквозь завывания вихря, охватившего меня, а спустя несколько секунд я оказался на берегу озера у точки возрождения.

Я быстро спрятался в кусты и принялся читать информацию об обновленном задании.

**Условие задания Сказочный зверь обновлено. Пройдите три испытания Агуры, тем самым доказав ему свое достоинство. Подсказка: испытание между собой взаимосвязаны. Время выполнения задания 8:59:59...58...57...**

Ну и дела! Такого поворота событий я просто не ожидал. Мало того, что квест ночной, так он еще и ограничен, и на все про все у меня осталось девять часов. Я принялся рассуждать о полученных испытаниях.

С цветком все понятно, надо просто какими-то образом пробраться на берег моря, сорвать цветок и вернуться живым. С боем тоже все ясно, но тут без вариантов, мне, ни за что не убить ночную тварь. А вот третье задание меня действительно напрягло. По всей видимости, я должен был стать лидером пати и ночью привести своих людей к Агуре. Теперь мне понятно, почему оно самое сложное. Быть лидером — это значит заставить людей следовать за тобой, но вот где я сейчас найду таких камикадзе, которые пойдут со мной в опасную ночь. И тут меня осенило. Все задания связаны между собой, а значит, их можно выполнять группой при условии, что я лидер. А где взять народ при отсутствии других игроков — конечно же в деревне! Пати из НПС — это такое же обычное пати, где я могу быть лидером и отдавать приказы, кому и что делать. Вот она разгадка! Осталось только вернуться в деревню, пройти через закрытые ворота и убедить хоть сколько-то людей последовать за мной. И первый кто был у меня на примете — это мой старый друг Куу, но

сперва цветок, ибо тащить за собой толпу людей было слишком рискованно. Хотя я и рассчитывал на Косолапого Куу и его свисточек, но рисковать и зря тратить время не хотел.

Поэтому первым делом я отправился за цветком. С восстановленной ловкостью было куда легче красться, даже легче чем в первый раз. Я прятался в кустах, за деревьями и на деревьях, за валунами и небольшими холмами. Я был тенью самой тени и когда добрался до берега моря, мой навык скрытности был равен девяти. Свежий морской бриз ударил мне в лицо, как только я вышел на берег моря. Это было приятное чувство, легкий ветер приятно ласкал зеленую кожу, тем более что я так и не надевал свою одежду. И странное дело, на берегу моря не было ни единой твари.

Я спокойно мог идти пешком, утопая ногами в прибрежном золотом песке. Мог наслаждаться накатывающими волнами соленой воды и чувствовал себя так свободно, как будто по ту сторону кромки леса не существовало жутких и кровожадных тварей. И вот наконец-то я увидел чудесный цветок. Его лепестки переливалась всеми цветами радуги, завораживая и притягивая взгляд. Я подошел и аккуратно сорвал его. В моих руках цветок не перестал мерцать, а наоборот засиял еще пуще. Я положил его в инвентарь...

Получен предмет радужный цветок (алхимический ингредиент)

А затем отправился в деревню.

Обратный путь казался еще легче. Все же навык Хамелеон и Скрытность хорошо сочетались и делали меня практически невидимым перед агрессивными монстрами. Лишь только пару раз я серьезно влип, выскочив из кустов и неожиданно напоровшись на пару волколаков. Спасение бегством, вот единственный вариант, который я видел и активно его применял, сжигая свои очки выносливости до нуля. Но, так или иначе, до деревни я тоже добрался живым и не съеденным и предстал перед огромными деревянными воротами наглухо закрытыми.

Я стал колотиться, как сумасшедший и орать, что есть мочи "ОТКРОЙТЕ". Я навел такой переполох, что разбудил, наверное, половину деревни, и это было мне на руку. Как только стража приоткрыла ворота, я влетел в щель с такой скоростью, словно за мной гналась сама смерть. И это было правдой, твари чуяли меня и неустанно приближались к частоколу деревни, а некоторые из самых смелых вообще рыскали недалеко от нее.

— Что случилось, ты вообще, какого лешего по ночам шатаешься? — осадил меня мой знакомый страж. — Вообще-то ночью ворота открывать категорически запрещено!

— Агура, я видел его! — прокричал я на всю деревню, чтобы привлечь побольше внимания, но выходявшие на улицу зверолоды только подняли меня на смех.

— Да он умом походу тронулся, — выкрикнул кто-то из толпы.

— Насмотрелся жути ночной, вот теперь и лопочет невесть что, — слышалось с другой стороны, а по толпе прокатились смешки.

М-да, не так я себе это представлял, но к моему счастью мне на помощь пришел мой старый друг Куу. Он, расталкивая зевак, вывалился прямо в центр импровизированного круга.

— Что случилось, Василиск? Ты чего тут такой шум и переполох устроил?

— Я видел Агуру и даже говорил с ним, твоя жена была права, она тоже его видела и Шириг, он тоже не даст мне соврать.

— Где ты его видел?

— На озере, сегодня ночью, я могу вам это доказать, но мне нужны люди, которые отправятся сомной в ночь. Это длинная история Куу, но поверь мне, Агура дал мне три

задания, если я их выполню, то он покорится мне. Одно я уже выполнил, — и в доказательство я достал сказочный цветок.

По толпе собравшихся вокруг меня зверолодей прокатился рокот шепотков. Да, я попал в самую точку, не зря я выбрал цветок именно первым заданием.

— Допустим, ты говоришь правду, — Куу склонил голову на бок, — но, что ты хочешь от нашего селения?

— Врать не стану, мне нужны люди, чтобы сразиться с ночным монстром и доказать Агуре, что я лидер.

Волна шептания усилилась. Тут и там слышалось: "Да он с ума сошел...", "Кто согласиться идти на смерть..." и прочие трусливые слова, но тут на выручку снова пришел Куу.

— Жители деревни, друзья мои, вы все хорошо меня знаете, и поверьте мне, этому зверолову незачем лгать. Я знаю его очень хорошо, он спас мою семью, защищал наш лес, предотвратил злодеяния Ширига и поэтому я верю ему! — Косолапый вновь повернулся ко мне. — Я пойду с тобой, если бы не ты, моя семья была бы мертва, поэтому я доверяю тебе свою жизнь.

Услышав эти слова, деревня восторженно взревела. Однако этого было мало.

— Кто еще решится отправиться со мной во тьму ночи? — я обвел всех собравшихся властным взглядом. — Кто еще хочет прославиться, как охотник на ночных монстров и укротитель Агуры?

Толпа зверолодей вновь начала шептаться, но никто не решался выйти в мою сторону. И тут из окружающий меня толпы вышел мой знакомый страж.

— Я пойду! В конце концов, когда еще выпадет шанс увидеть Агуру собственными глазами, — толпа вновь загудела, а игра уведомила меня новым сообщением.

Ваше отношение со стажем деревни Милдвейдж выросло до доверительного.

Я увидел, как над его головой имя **Страж деревни** сменилось на имя **Клэйв острые когти**. Отлично, но все равно мало. И тут на выручку снова пришел Куу.

— Есть у меня на примете еще один компаньон, но ты должен довериться мне, Василиск. Это Шириг, он не злой, просто потерялся во тьме и зависти. Обещай ему свободу и искупление, если он пойдет с нами.

Делать было нечего. Мне пришлось довериться Куу. Все-таки этот алхимик очень сильный, я бы даже сказал опытный воин и я решил...

— Ведите его! — заявил я во всеуслышание, а минут через десять стража деревни привела закованного в кандалы алхимика.

— Шириг, я готов дать тебе шанс искупить свою вину и отчистить свое имя, но ты должен отправиться со мной в ночной лес и сразиться с тварями ночи, — обратился я к нему без предисловий.

— Я готов пойти с тобой зверолов, уж лучше попытать счастье и отчистить свое имя, чем завтра отправиться на суд в большие земли, а там и на плаху.

— Даю тебе слово, алхимик, твое имя будет очищено, — хотя формально я даже не имел на это права, но видимо игра считала иначе. — Стража, снимите с него кандалы, — и видимо мое уважение и влияние в деревне были достаточно высоки, но стража поспешила выполнить мой указ.

Звякнули цепи кандалов, и Шириг был свободен. Он подошел ко мне под гул толпы, растирая свои запястья.

— Все-таки мы ящеры скользкие создания. Не соври ты мне тогда, что тот Агура был твоим питомцем, я бы убил тебя, зверолов, — Шириг наклонился к моему уху и прошептал эти слова. — Но сейчас это уже не имеет значения, благодаря тебе, я осознал свои ошибки и если мой путь искупления это сражаться с тобой и Куу бок обок, то я готов встать на него!

**Отношение алхимика Ширига сменилось с враждебного на доверительное.**

А вот это просто отличная новость. Я все больше и больше обзаводился друзьями в этом мире, пусть и виртуальными. Итак, группа собрана можно отправляться на верную смерть.

Прежде чем покинуть деревню мы отправились в лавку Куу, чтобы основательно подготовиться. Косолапый и Шириг набрались всевозможных зелий, распределив их следующим образом: Куу брал только лечебные и усиливающие, Шириг только яды и боевые зелья. Стальные когти Клэйва смазали самыми сильными ядами. Мне же достались каждого вида зельев понемногу, и вдобавок мне еще пришлось кормить питомца. Вся наша тактика складывалась в бомбардировку выбранной нами твари алхимическими зельями. Я бы взял этот способ на вооружение, но зелья стоили баснословные деньги. Задача Клэйва же была завязать бой, так как он был самым сильным и живучим из нас. Сделав все необходимые приготовления, мы покинули деревню.

Куу шел во главе нашего отряда, так как у него был свисток из корня мандрагоры и в случае нападения большой стаи или более опасных монстров, он их попросту отгонял. Среди этой лесной нечисти мы искали самых слабых, где-то уровня двадцатого — двадцать пятого, ибо с другими мы бы просто не справились.

Спустя минут тридцать блуждания по темному лесу мы все же нашли того, кого искали.

Это было странное создание по имени **Ачарак**. Он напоминал волка, только был с двумя головами и имел всего лишь двадцатый уровень. Кэлвер издав боевой клич, первым кинулся на врага и нанес страшный удар своей когтистой лапой прямо по одной из голов Ачарка, отнимая у него сразу же сто очков здоровья и заражая его ядом вербены, наносящий по тридцать единиц урона от яда в течение двадцати секунд. Двухголовый монстр издал протяжный вой и вцепился острыми клыками второй головы прямо в бок стражу деревни, оставляя кровоточащую рану. Кэлвер отступил, уступив место Куу. Тот выпил сразу же два каких-то красноватых зелья, тоже сцепился в рукопашной схватке с ночным монстром. Видимо Косолапый Куу выпил зелья, повышающие его силу, так как с двух мощных ударов по корпусу уронил врага на землю, отнимая у него еще сто пятьдесят очков здоровья, а ведь изначально у Ачарака их было две с половиной тысячи.

Я и алхимик не заставили себя ждать. Я приказал жабе схватить двухголового волка языком, а перед этим использовать свою жабую слизь. Шириг же ловкими бросками метнул в него зелье паралича и алхимического огня. Шерсть твари запылала, но вот паралич не подействовал, и пока моя жаба удерживала монстра, Куу и Кэлвер начали осыпать его ударами по бокам. Прошло четыре секунды, а у врага уже не было семисот очков здоровья. Но и двухголовому монстру было чем ответить.

Освободившись от захвата моей жабы, он издал протяжный вой сразу двумя глотками. И вот тут-то мы почувствовали страх. Кэлвер зажал уши и стал пятиться назад, Куу припал к земле и стал трястись от страха, моя жаба стала отпрыгивать в стороны, а я чуть не потерял сознание от страха, ибо был самым слабым из всех. И только алхимик остался стоять на месте. Наученный опытом, он предусмотрительно выпил зелье иммунитета к страху. А дальше послышался душераздирающий крик умирающего стража. Он вышел за пределы действия звукового поражения свистка Куу и был растерзан кровожадными монстрами. Та

же участь постигла и моего питомца.

В этот самый миг всех нас спас алхимик. Он, по всей видимости, бросил в Ачарака какое-то ледяное зелье, так как монстра сковала корка льда. Затем он метнулся к Куу и влил ему прямо в рот зелье сопротивления страху, а потом-то же самое проделал и со мной.

Дальше началась самая настоящая алхимическая феерия. Пока зверь был скован льдом, Куу выпил треть своих запасов усиления, завышая все свои характеристики. Остальное он бросил на землю, чтобы мы сделали то же самое. И только благодаря этому мы выжили.

Освободившись от ледяных оков, зверь бросился на Куу, но тот с повышенной ловкостью уходил от, казалось бы, смертельных ударов и укусов. Мы с Ширигом просто забрасывали его всякой алхимической дрянью, и алхимику повезло меньше, чем нам с Куу. Разъяренный Ачарак отчаянно бросился на него, откусив ему левую лапу по колено, но зелье быстрой регенерации сделало свое дело. Шириг быстро остановил кровотечение и отполз с поля боя, чтобы не распрощаться с жизнью, оставив весь свой запас ядов и боевых зельев для меня. Я же, выписывая акробатические пируэты, уклонился, как мог, пока Куу наносил свои мощные удары, вызывая у врага ярость и агрессию к себе. Но, так или иначе, мы победили, хоть и отделались большой кровью. Кэлвер был мертв, моя жаба тоже, Шириг лишился ноги, а я и Куу были покрыты многочисленными шрамами от укусов и атак Ачарака. Победа далась нам лишь благодаря высокоуровневым зельям.

За убийство Ачарака я получил тысячу очков опыта и седьмой уровень, его шкуру, мясо и голову для подтверждения. Ее Куу мощным рывком попросту отделил от тела. В бою я прокачал акробатику до пятого уровня, но со всеми характеристиками и бестиарием животных я решил разобраться, как только вернемся в деревню.

Мы с Куу подняли раненого алхимика и дотащили его до озера. Там я выложил шкуру и цветок прямо на землю и воззвал к Агуре, а Куу своим свистком отгонял от нас монстров.

— Агура! — прокричал я в небеса, — я выполнил твои испытания, так явись же предо мной.

С неба в землю ударил вихрь, а через несколько секунд перед нами появился сказочный красавец.

— Ты достоин, обладать мной! — прогремели небеса голосом животного. — Я видел твои старания, я видел твою хитрость и сноровку, я вижу в тебе лидера. Ты сумел примирить врагов и выстоять в неравном бою, ты настоящий зверолов! — Агуру вдруг окутал голубой вихрь, а через несколько секунд сказочный зверь стоял рядом со мной.

**Задания Сказочное животное — выполнено. Награда 2500 очков опыта, уважение Косолапого Куу выросло до максимального, дополнительная награда — ожерелье зверолова (увеличивает шанс успешного приручения редких и уникальных животных на 10 %).**

Вы приручили животное Агура — уровень питомца адаптирован под ваш.

Бестиарий животных повышен до 12 уровня.

Я был несказанно рад успешному завершению этой игровой ночи. Мы вернулись в деревню Милдвейдж и нас встречали, как героев. Все жители деревни вышли посмотреть на моего красавца Агуру. И вдруг ко мне обратился Куу.

— Василиск, смотри, тебя встречают, как героя! Ты первый кому удалось приручить Агуру за последние пятьдесят лет. Ты многое сделал для меня и для нашей деревни, я этого никогда не забуду! Но впереди тебя ждут еще большие приключения, завтра в полдень прибывает тюремный корабль за Ширигом, но он освобожден и его имя теперь отчищено.



Вы сможете покинуть наш остров на этом корабле. Вот, возьми, это мой билет сопровождения. Я должен был сопровождать Ширига до больших земель, но теперь это, ни к чему. Шириг поплывет вместе с тобой, но дальше ваши пути разойдутся.

Получен предмет билет сопровождения заключенного.

— А, как же ты? Ты же хотел отправиться в алхимическую гильдию?

— Когданибудь и я отправлюсь, но только не сейчас. А теперь идем, я угощаю, моя жена варит отличную медовуху, — и я пошел к Куу, в сопровождении своего прекрасного питомца под взгляды и ликования жителей деревни. В доме Куу завязалась гулянка, я оставил своего персонажа онлайн, а сам отправился спать, ибо завтра меня ждало начало новых приключений.

# Глава шестая. Часть первая

Глава шестая.

Из глубины...

Утром я проснулся, как зомби. Глаза упорно не хотели открываться, и кое-как напялив на себя одежду, я отправился в комнату отдыха сотрудников, чтобы выпить кофе. Ну, а там я напоролся на непонимающий взгляд сотрудников, тех, кто не играл по ночам. Я посмотрел на себя в зеркало. М-да, видок у меня подстать моему состоянию. Глаза красные, сонные, волосы взлохмачены, а рожа не бритая. Ну и бог с ним, я мысленно махнул рукой. Плевать, что подумают другие, для меня единственная цель — достичь высот в этой корпорации. Игра и работа стали для меня неким подобием смысла жизни. Раньше, после травмы, я лишь только и делал, что выживал, а теперь я живу и работаю по-настоящему. И может быть, когданибудь, мои труды принесут мне успех и процветание. Я все еще не оставляю надежду пройти операцию по биопротезированию своих парализованных ног, а там глядишь и личная жизнь начнет налаживаться.

С этими мыслями я взял себе кофе, порошковую яичницу на завтрак и как всегда пару энергетических батончиков, чтобы "подзарядиться" и отправился в свой бокс. Жаль только Жанны и Сергея не было в комнате отдыха, а то так хотелось перекинуться с ними парой фраз о моих успехах. Вернувшись в бокс, я на скорую руку перекусил и погрузился в игру. Вся прелесть реалистичности Авалона была в том, что оставь ты своего персонажа онлайн, спустя какое-то время к нему подключался искусственный интеллект и он начинал сам отыгрывать определенный игровой сюжет, в котором персонаж был оставлен. В моем случае это пьянка в доме Куу.

Я очнулся от сна прямо за столом. Видимо я не обладал достаточной выносливостью, чтобы пить наравне с рослым медведем. На столе стояли три кружки и тарелка недоеденных вареных крабов. Под столом валялся пустой десятилитровый бочонок из-под медовухи. Видимо мы на славу посидели, слава богу, хоть дебафа похмелья у меня не было, а так страдать бы сейчас мне головной болью, пониженной выносливостью и нарушенной координацией. Была одна только проблема, я был голоден!

Восстановив очки сытости вареными крабами, я вернулся к вчерашним событиям, а именно к полученному уровню и бестиарию животных. Вчерашний опыт показал, что мне позарез нужны сила, удача и привлекательность. Я просто чудом избежал смерти, мои шестьдесят очков здоровья просто смех, да и только. Будь у меня больше привлекательности, возможно и народу пошло бы больше. Ну, и не стоит забывать об удаче, получу десятый уровень и прощай удача новичка, поэтому три свободных очка я раскинул на эти характеристики и имел следующее:

**Имя: Василиск.**

**Раса: Зверолюди.**

**Класс: Зверолов.**

**Уровень 7**

**Очки здоровья 70**

**Очки выносливости 110**

**Очки сытости 210**

**Переносимый вес 50**

**Очки опыта 3000/3800**

**Мана отсутствует**

**Сила (с) 5**

**Ловкость (л) 36**

**Интеллект (и) 19**

**Выносливость (в) 11**

**Сила воли (св) 21**

**Привлекательность (п) 4**

**Удача (у) 4**

**Основные навыки (3 из 3)**

**Приручить животное — уровень 5(и л)**

**Скрытность — уровень 9(л в)**

**Алхимия — уровень 6(и св)**

**Второстепенные навыки (3 из 3)**

**Травничество — Противоядие — уровень 1 (св)**

**Следопыт — Знатор следов — уровень 1(и)**

**Акробатика — уровень 5(л)**

**Третьесортные навыки (4)**

**Рукопашный бой, Отравитель, Красноречие, Столярное дело**

**Бестиарий животных — уровень 12**

Затем настало время изучить того, с кем мы вчера столкнулись и, конечно же, своего Агуру.

Ачарак — 20 уровень. Попавший под действие магических сил, кровожадный волколак мутировал в Ачарака. У него появилась вторая голова, и улучшились характеристики. Ачарак обладает следующими навыками:

Вой страха — жуткий вой сразу двух голов заставляет противников разбегаться в страхе или же терять самообладание сроком на 30 сек. Имеет шанс летального исхода, если противник меньше Ачарака на 15 уровней.

Рваная рана — Ачарак оставляет рваную рану на теле противника своими когтями. Негативный эффект — кровотечение 50 % максимального здоровья в течение 1 минуты.

Калечение — Ачарак может запросто откусить часть тела своими мощными челюстями, и не забывайте, что у Ачарака две головы.

Шанс приручения 5 %.

Следующая информация будет доступна Ачарак — 25 уровень.

Вот это да! В бою с ним нам откровенно повезло, особенно мне, ведь будь я пятого уровня, то мог бы запросто отбросить свои лапки от страха. Да и Ширигу тоже не повезло, он лишился ноги и выжил только благодаря зелью быстрой регенерации, впрочем, как и Куу. Две минуты боя с таким противником и ты труп без этого зелья, но все же оно того стоило, и я принялся читать информацию о своей рыжем красавце.

Агура — 1 уровень. Агура это сказочный треххвостый лис, обитающий на плавающих в небе островах. Природа происхождения неизвестна, но по преданию говорят, что их создала богиня леса Темида, наделив их магией для защиты лесных угодий. Обладает тремя школами магии:

Магия жизни — способна исцелять раны, излечивать болезни и отравления, снимать проклятия и даже воскрешать мертвых.

Малое исцеление — восстанавливает 5 очков здоровья выбранной цели

Слабое Очищение — излечивает слабые болезни, выводит из организма слабые токсины и яды выбранной цели.

Снятие слабого проклятия — снимает с выбранной цели проклятие до 10 уровня.

Магия льда — способна управлять водой, как в жидком, так и в твердом состоянии. Стихия холода отличается средними затратами магической энергии на чтение заклинаний и самым медленным полётом снарядов. Её заклинания, помимо нанесения урона, замедляют цель и вытягивают её выносливость.

Ледяная стрела — наносит 5 единиц урона от холода и отнимает 5 очков выносливости.

Превращение — превращает лед в воду. Используется по ситуации.

Кристаллизация — создает на выбранной цели покров изо льда, блокирующий одну атаку уроном до 50 очков здоровья.

Магия иллюзий — Заклинания этой школы изменяют восприятие живых существ и влияют на их разум.

Зеркальная копия — Агура создает свою копию, имеющую 20 % первоначальной силы, сроком на 30 сек.

Усмирение — уменьшает проявляемую агрессию к выбранной цели.

Ярость — повышает агрессию к выбранной цели.

Шанс приручения неизвестен.

Любимое лакомство Агуры — радужный цветок (восстанавливает магическую энергию), мясо.

Следующая информация будет доступна Агура — 10 уровень.

Мне откровенно повезло приручить такого питомца. Я даже представить себе не могу, на что будет способен Агура в разных вариантах боев. Столько комбинаций, что он и в правду доказывает свою редкость. И вот теперь мне придется быть очень осторожным. Если смерть и потеря Жабьего Царя меня несколько не опечалила, то вот потеря Агуры будет катастрофой.

В этот момент, за моими неспешными размышлениями, появился Куу из своей спальни.

— Добре, Василиск! Эх, вот это мы вчера гульнули на славу, правда я думал ты покрепче будешь, — Куу подошел ко мне и дружески хлопнул по плечу.

— Ага, — ответил я, — сам того не ожидал. Послушай Куу, сколько тюремный корабль будет находиться в порту?

— Ну, — Куу почесал затылок, — в полдень он прибывает и обычно уплывает часа в три не раньше. Команде ведь надо пополнить запасы, а капитану уладить дела с передачей заключенных. А сейчас возможно и задержатся. Ширига ведь освободили и дали помилованную грамоту. Так что бумажной волокиты будет больше. Он, кстати, вчера приходил, когда ты уже был в отключке. И ты представляешь, у него уже отросла нога. Вот, что делает регенерация ящеров, усиленная алхимией!

— Ему несказанно повезло, — ответил я. Жаль, что расовая регенерация была только у НПС, хотя будь она у игрока, это было бы совсем читерством. — Ты бы проведаль его перед оплывом, — напомнил я.

— Я буду на пирсе, когда вы поплывете, так что там и свидимся. А ты, кстати, куда так торопишься?

— Мне не терпится опробовать своего питомца, — хитро улыбнулся я и призвал Агуру прямо в доме Куу.

Агура был примерно метр в холке, так что его размеры позволяли призвать его прямо в помещении, и он был голоден. Я бросил пару крабов на пол и мой питомец принялся жадно разгрызать их панцири, чтобы добраться до вожделенного мяса.

— Ох, и красавец все же! — ухмыльнулся Косолапый. — Беги, развлекайся, зверолов.

Накормив своего питомца, я покинул дом Куу и деревню, предварительно продав весь хлам из инвентаря и заработав сто пятьдесят кинар, но вот развлекаться я вовсе не собирался. До отплытия я хотел поднять навыки Скрытность и приручение питомцев, а также повысить свой и Агуры уровни. Порт отображался на самом севере мини-карты, так что туда я и отправился, чтобы ненароком не пропустить посадку на корабль. Для прокачки навыков и уровня я избрал следующую тактику: убивать только тех животных, что дают мясо, а приручать и тут же отпускать только волков, благо в лесу их было много. Так и поступил. Сейчас Агура был одного со мной уровня и даже имел столько же очков опыта. У него было сто очков здоровья и двести пятьдесят очков маны.

Первой моей целью был Лось — 6 уровень. Я спрятался за деревом и приказал своему питомцу атаковать. Первым делом Агура создал свою копию, взмахнув своими хвостами, а затем атаковал ледяной стрелой. Копия сделала тоже самое.

Нанесен урон 35 ледяная стрела.

Нанесен урон 7 Зеркальная копия.

Лось взревел и кинулся в атаку. Я увидел, как после его рева прокатилась едва заметная волна. Неужели так действует навык Знатока следов, ибо раньше я ничего подобного не видел. Но, так или иначе, страх подействовал только на зеркальную копию и она исчезла. Что ж свою малую лепту она внесла, а дальше лось решил контратаковать. Он нагнул свою голову и попытался протаранить моего Агуру, но не тут-то было. Мой питомец был в разы быстрее, поэтому он с легкостью уклонился от атаки.

Следующее, что я захотел проверить это навык Кристаллизация. Мой питомец взмахнул хвостами и наложил на себя тонкий и блестящий слой льда. На седьмом уровне навык блокировал до двухсот пятидесяти урона, поэтому я не боялся за своего питомца и заставил его встретить удар грудью. Лось снова атаковал рогами, наклонив свою голову, но при ударе резко ее поднял, пытаясь насадить моего питомца на рога. Ледяная броня выдержала удар, но осыпалась маленькими блестящими осколками.

Получен урон 0 (90 поглощено Кристаллизация).

А дальше пошло, как по накатанной. Я приказывал Агуре атаковать ледяными стрелами и уклоняться и через пять ударов бой был закончен, а лось так и не смог нанести моему питомцу ни одного удара.

Получен опыт 75.

Получен предмет крепкая шкура лося (материал для кожевничества)

Получен предмет мясо лося (еда).

Навык Скрытность повышен до десятого уровня. Выберите одну из трех специализаций вашего навыка.

Мой питомец получил столько же опыта, а я принялся читать информацию о специализациях навыка Скрытность.

Бесшумный шаг — улучшенный навык скрытности, позволяющий вам незаметно подкрадываться к своей жертве. Идеально подходит для скрытых убийств и карманных краж.

Основные характеристики ловкость и выносливость.

Хамелеон — улучшенный навык скрытности, позволяющий вам лучше прятаться в укрытиях, сливаясь с местностью. Основная характеристика ловкость и удача.

Ночной бродяга — улучшенный навык скрытности, обедняющий в себе две первые специализации. Работает только ночью. Основная характеристика ловкость, выносливость, удача.

Хмм... интересный вариант развития, все специализации сильны по своему, особенно ночной бродяга, но мой выбор пал на Хамелеона. Подтвердив свой выбор, я получил по два очка к ловкости и удаче.

Ну, а дальше я и Агура отправились убивать животных и приручать волков. Так как у меня было чуть более двадцати кусков зараженного мяса крысы я хотел проверить одну теорию об отравлении, а именно попытаться заразить волка пепельной язвой. И мне это удалось, я заразил волка пятого уровня пепельной язвой и получил пятьдесят очков опыта за его приручение, подняв навык до шестого уровня. Но вот у всего этого действия был один минус, мой волк получал урон от пепельной язвой, хоть и получил усиление от этой болезни. Вышло не совсем так, как я хотел. Поэтому волка пришлось отпустить и убить, добавив в копилку еще по пятьдесят очков опыта. Значит, навык Отравитель подходил лишь для нанесения урона и негативных эффектов и мне он не подходил.

Ну, а дальше до назначенного времени я занимался убийством и приручением и в итоге успел поднять навык Приручения животных до десятого уровня, а свой уровень и уровень Агуры до восьмого. Пришла пора разобраться со специализациями.

Превосходство силы — Бросьте вызов животному и одолейте его, доказав ему ваше превосходство. Успех приручения зависит от шанса приручения. Основные характеристики сила и выносливость.

Превосходство ловкости — Используйте свою ловкостью и сноровку. Изобретайте арканы и ловушки, чтобы поймать и приручить питомца. Успех приручения зависит от шанса приручения. Основная характеристика ловкость и сила.

Превосходство разума — Знание животного мира позволяет приручать вам питомцев с помощью прикорма, но будьте осторожны, агрессивные животные могут откусить руку, которая кормит. Успех приручения зависит от шанса приручения и качества еды. Основная характеристика интеллект и ловкость.

И вот тут-то передо мной встал сложный выбор. Превосходство разума я отмел сразу же, хоть он и был наиболее безопасным способом, но уж очень скучным. Я должен был показать своим зрителям весь драйв и экшен игры за зверолова. Оставались превосходство силы и ловкости. Я представил себе картину того, как я закидываю аркан на шею какогонибудь волколака, пытаюсь его удержать, а может даже и оседлать. Мое воображение нарисовало эпичную картину, что отображала весь драйв приручения. Но вот, по сути, этот метод был очень сложным и опасным. Да и неизвестно, как такой метод сработал бы на многоголовых созданиях, например, таких как Ачарак или же гидра. Ведь гидра в этом мире есть по любому.

Но все-таки мой выбор пал именно на превосходство ловкости. Бой это не так уж сложно, но совсем не зрелищно. А там, где не сработает этот метод можно использовать и другие варианты, просто навык не будет прокачиваться. Подтвердив свой выбор, умение Приручить животное эволюционировало.

**Вы выбрали специализацию Превосходство ловкости для навыка приручение**

**животных. Основные характеристики изменены. Доступно приручение трех питомцев. Следующее увеличение количества приручаемых питомцев будет доступно на пятидесятом уровне специализации.**

С этим покончено и своим выбором я был доволен и рад тому, что дали возможность приручать трех питомцев. До отплытия оставалось еще полчаса, поэтому я закинул три свободных очка характеристик в привлекательность, так как все остальные прокачивались навыками, я отправился на пристань. На пирсе уже сидели Куу и Шириг и о чём-то разговаривали. Я подошел к ним.

— О, вот и ты, а я уже думал, что ты по лесам забегался. Ну, как наигрался со своим красавцем? — улыбнулся Куу.

— Кончено, дружище! Ты бы видел его в деле, точно бы челюсть отвисла от удивления, — я похлопал медведя по массивному плечу.

— Рад за тебя Василиск. Жаль, что мне не довелось увидеть его в бою, — медведь погладил моего питомца. — Надеюсь, мы еще свидимся, — медведь протянул мне лапу. — Пора прощаться, вон, орки уже заходят на корабль.

— Прощай друг, — я крепко пожал ему лапу и Шириг сделал тоже самое.

— Идем, зверолов, морские волки уже ждут нас, — и мы с алхимиком отправились на корабль.

## Глава шестая. Часть вторая

Дорогие читатели! Пишу здесь, в книге, чтобы до всех дошли следующие изменения. Было принято решение изменить будущий способ приручения животных с превосходства силы на превосходство ловкости. Это добавит красок сюжету и большую динамичность нежели просто бои. Спасибо за понимание! Тем, кому понравились предыдущие главы, подписывайтесь на автора, ставьте лайки. Ваша поддержка очень нужна и радует автора.

С уважением Степан Тырченков!

На борту трехпалубного парусного фрегата "Клеймор" нас лично встретил капитан корабля Ак'Батыр. Это был могучего вида зеленокожий орк в черной куртке из сыромятной кожи, с шляпой треуголкой на голове и острыми нижними клыками, торчащими изо рта. На поясе у него висели два светящихся голубоватым светом топора и кнут. За поясом были заткнуты пара кинжалов, а на груди висело чудо гномьих изобретений — пороховая граната.

— Не буду распинаться, что рад вас видеть на борту моего корабля, но ваш старейшина обязал меня доставить вас на большие земли, так что ведите себя тихо и смирно. Вы можете гулять по верхней палубе, на средней вам будет выделена отдельная каюта. В трюм спускаться строго запрещено, там находятся опасные преступники. Вам все ясно? — гаркнул капитан фрегата.

— Так точно капитан! — отозвался я в шутливой форме.

— Ты мне смотри, шуточки свои оставь на берегу пока мы еще не отплыли, и зверушку свою отзови, нечего команду мою страшать!

Пришлось подчиниться, по капитану было видно, что он привык командовать и не терпит шуток. Ну, прям сама суровость, алхимик же просто помалкивал, видимо знал, что тут к чему. Капитан, потеряв всякий интерес к нашим персонам, отвернулся и начал орать на свою команду.

— Что встали крысы трюмные! А ну живо за работу, кто будет отлынивать, того в фарш порублю и отправлю к морскому дьяволу! Отдать швартовы, поднять паруса, закрепить шкоты! Старпом, держи курс на северо-запад к диким лесам, там нас ждет пополнение, заберем их и домой.

Вы бы видели, что началось на корабле. Боевой фрегат превратился в настоящий муравейник. Команда корабля состояла в основном из заключенных и преступников всех мастей и рас. Закованные в кандалы, они все же быстро справлялись с поставленными задачами и лишь только помощники капитана, такие же матерые орки, покрикивали на заключенных-рабов, дублируя приказы капитана, что сыпались как горох. Корабль отчалил.

**Ваша точка возрождения автоматически сменена. Теперь ваша точка возрождения фрегат "Клеймор".**

Опа, а вот это что-то новенькое! Я сперва даже растерялся, ведь путешествие должно было затянуться до следующего утра, а это было очень опасно. Мы с Ширигом решили уйти на корму корабля, чтобы не мешаться. Мало ли что, а то не хотелось бы угодить под горячую руку капитана.

— Это еще хорошо, что мы с тобой гости на этом фрегате, зверолов, — подтвердил мои опасения Шириг. — Был я уже на похожем корабле, и теперь я очень рад, что выжил в том бою и с меня сняли все обвинения. У меня ведь было три пути: либо на плаху, либо в



рудники или сюда в команду таких вот капитанов, — алхимик кивнул головой за плечо. — А все три варианта ведут к одному — к смерти!

Я не стал ничего говорить по этому поводу и молчал. Мы дошли до кормы и простояли там, пока остров не скрылся за линией горизонта. Ветер дул нам в лицо и это было настолько приятно, что я даже не обращал на сложившуюся ситуацию. Лишь только краем глаза замечал, как помощники капитана били кнутахми спины особо не расторопных рабов — матросов. И тогда я понял, что Шириг был прав, а тем временем мы удалялись все дальше и дальше.

Наш путь лежал на северо-запад протяженностью в триста морских лиг к диким лесам. Там было мелкое поселение гоблинов, и по слухам надо было забрать трех каких-то заключенных, а дальше делать большой крюк и огибать часть больших земель, чтобы добраться до главного портового города Северак. Настоящий я очень сильно хотел спать, я даже хотел было оставить своего персонажа онлайн, но сменившаяся точка меня настораживала. Ведь, по сути, на корабле могло произойти, что угодно и даже с летальным исходом. Если я уйду и фрегат попадет в какую-нибудь передрагу, а я в это время буду спать, то могу запросто потом потерять вообще всякий ориентир, а корабль станет моей тюрьмой, где я буду постоянно воскресать. И мое чувство меня не подвело. Это случилось...

Не знаю, сколько мы уже прошли, я не силен в морской навигации, но по времени наше морское путешествие длилось уже два часа. И тут на вершине мачты вперед смотрящий заорал во все горло.

— БУРУНЫ, СЛЕВА ПО БОРТУ! — молодой орк, что был на мачете, забил в колоко. тревоги. А дальше было нечто. Жизнь на фрегате на несколько секунд замерла, а потом помощники капитана бросились на левый борт. Нам тоже было очень интересно, и мы с Ширигом, никому не мешая, с кормы перебрались на левый борт, чтобы воочию увидеть происходящее. А посмотреть было на что. Слева от нас вода в разных местах будто бы вскипала и пузырилась, образуя огромные водяные завихрения, и они приближались к нашему фрегату.

— КРАКЕН!!! — заорал во все горло старший помощник капитана и забил во второй колокол тревоги.

На корабле началась самая настоящая паника. И небывалое дело, рабы побросали работу и начали прятаться кто куда. Мне было тоже страшно и одновременно интересно. Кракен! Легендарное морское чудище, что наводит страх и ужас на всех моряков. Мне даже вспомнились строчки из какого-то стиха:

**С далёких легенд оживает кошмар!  
Давно озираясь с морской глубины  
В объятьях своих, увлекая на дно  
Судна, которые сбились с пути.  
Сундук охраняют и рыщут глаза,  
Шторм нагоняя, крадётся в ночи.  
Дьяволу служит и жаждет поймать  
В длинные щупальца все корабли!**

Но то, что началось дальше, не вписывалось вообще, ни в какие рамки. Из своей каюты появился лично капитан Ак'Батыр. Он поймал за шкуру какого-то человеческого раба и вывел прямо на центр палубы.

— Отставить панику! — взревел капитан. — Слушай мою команду, орудия к бою, фок-

грот-брамсель мне в левое ухо! Канонир, греметь тебе вечность якорями, если промахнешься, заряжай гарпун. Первый помощник, медузу тебе в печень, командуешь атакой. А этого, — капитан "Клеймора" пнул раба ногой, — отправим на корм морскому дьяволу, авось пронесет. Гангрон! — взревел капитан.

С лестницы средней палубы поднялся старый, горбатый орк. Он опирался на посох увенчанный черепами и шел, переваливаясь, как медведь, к капитану.

— Заклинай своих бесов и духов, пусть помогут нам, чем смогут!

Гангрон подошел к капитану, взял за шкуру бедного раба и перерезал ему глотку, а затем принялся танцевать и сотрясать посохом вокруг убитого. Кровь из раны сперва растеклась по палубе, а потом стала собираться в магический узор в виде пентаграммы. Помощники капитана кинулись исполнять приказы своего капитана, погоняя рабов. Шаман, закончив свой кровавый ритуал, оттащил тело бедняги и скинул его за борт. Потом вернулся, сел в центр пентаграммы и стал что-то нашептывать.

Жизнь снова закипела на фрегате, вот только теперь она была наполнена страхом. На нас с Ширигом никто не обращал внимание и лишь только капитан обратил на нас свой взор.

— Вы, туристы, что встали столбом? Сейчас каждая шкура на счету. Алхимик, доставай свои запасы, если дело дрянь — бей всем, чем сможешь. Ты ведь зверолов? — обратился ко мне капитан фрегата.

— Да, — киваю я головой.

— Жаль, что ты слабак, а так глядишь, мог бы попробовать стать морским владыкой, — усмехнулся он, оскалив свои клыки. — Призывай свою зверушку, я чувствовал в ней магию, авось сгодится на что.

Вся ситуация меня просто шокировала. Я стоял и не знал, что делать. С одной стороны я боялся потерять Агуру, но с другой стороны я понимал, что если корабль пойдет на дно, и я умру, то буду воскресать на месте кораблекрушения. А еще у меня не выходили слова капитана. Зверолов мог стать богом в этой игре, если сумеет приручить мифическое животное, но вот сделать это, по-моему, не реально, то есть вообще никак! Я все же призвал Агуру и кинул ему кусок мяса прямо на палубу. Зверь тут же съел свое угощение, а тем временем капитан снова принялся поносить свою команду.

— Смотрящий, что видно?! — рыкнул капитан.

— Кракен приближается! Три минуты, капитан и он нас накроет.

— Аааа... корабельная плесень. Орудия к бою, готовьтесь ребята, сегодня мы отправимся в ад!

**Больше книг на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)**

Все были на местах и ждали. Ждали приказа, ждали нападения, молили всех морских богов послать удачу. Минуты показались мне долгими часами, сердце бешено колотилось, а я все ждал... сейчас начнется. Как вдруг в дно фрегата что-то ударило и он резко замер на месте, да так резко, что многие попадали, но тут же вскакивали на ноги. Гибельные секунды потекли столь стремительно, как песок сквозь пальцы. И тут Кракен атаковал. Его гигантские щупальца резко взвились вверх. Это было просто неописуемо, и я невольно залюбовался, но вовремя вспомнил об опасности. Кракен стал хватать людей и утаскивать на дно. Его щупальца извивались, словно гигантские змеи и крушили все на корабле.

— Огонь! — взревел капитан Ак'Батыр и команда вторила его приказу.

Загрохотали корабельные пушки, засвистели пушечные ядра, запахло порохом и

паленой плотью. Ядра, врезаясь в щупальца, оставляли раны, но столь незначительные в масштабах Кракена, что ему было все равно и это его только разозлило. Он начал ломать верхнюю палубу, крушить мачты и утаскивать все больше и больше людей. Канонир стал стрелять из баллисты огромными железными стрелами, что вонзилась в щупальца морского владыки. С небес ударила ярчайшая молния шамана, алхимик закидывал монстра зельями и даже я включился во всеобщую атаку, приказывая Агуре посылать ледяные стрелы в это чудище.

Зрелище было настолько феерично, но в тоже время настолько ничтожным, что наши действия не возымели почти никакого эффекта. Как вдруг одно из щупалец схватило меня за ногу и с силой бросило за борт. Мир завертелся вокруг меня, еще в полете я успел отметить призыв Агуры, а потом больно ударился об воду. Соленая вода захлестнула меня, завертела и потащила на дно, но справившись с неистовыми потоками, я сумел вынырнуть и увидеть гибель фрегата.

Все восемь щупалец резко ударили о палубу, обвили корабль целиком и стали давить. Послышался треск дерева, а в какой-то момент фрегат треснул пополам. Вода в разломе вдруг как будто бы вскипела, а потом показалась гигантская пасть с тремя круговыми рядами зубов. Люди с двух половин фрегата начали сыпаться прямо в утробу монстра. Я слышал их крики, их мольбы и проклятия, до тех пор, пока морское чудище не утащило останки фрегата на дно, в морскую пучину. Вода начала пузыриться и окрасилась кровавым пятном. Это был конец моего маленького морского путешествия! Как вдруг система игры неожиданно оповестила меня о новом задании.

**Получено задание Выживший в море. Класс задания необычное. Выжить в открытом море и добраться до больших земель. Награда — неизвестно. Дополнительное задание — найти выживших после нападения Кракена. Награда — неизвестно.**

Бестиарий животных повышен до тринадцатого уровня.

Я открыл журнал бестиария животных и принялся читать информацию о морском чудище, но толкового ничего не было.

Кракен — уровень неизвестно. Легендарное мифическое морское чудище. Обитает в морских глубинах и считается хозяином морей и самым опасным на свете морским животным.

Шанс приручения неизвестен.

Любая другая информация неизвестна.

Вот так судьба снова столкнула меня лоб в лоб с очередной неизвестностью и опасностью этого мира.

## Конец шестой главы

Я стал оглядываться по сторонам, но ничего, кроме обломков фрегата и никого, кроме трупов я не видел. Судьба опять благоволила мне и наградила меня за мой выбор. Будь бы я медведем или тигром, я бы в скором времени пошел бы на дно, на корм морскому дьяволу, как сказал бы сейчас капитан Ак'Батыр. А так, я вольготно плавал среди хаоса обломков и многочисленных трупов команды корабля. Везде была одна и та же картина. Я подплывал, осматривал тела: у кого-то не было руки или ноги, у кого-то отсутствовала голова, а у кого-то вообще страшная рваная рана на груди. Зрелище скажу я вам не для беременных и слабонервных, это точно. И у всех очки здоровья были на нуле. Кроме меня лишь только одному посчастливилось выжить. Это был капитан Ак'Батыр собственной персоной, вот только очки его здоровья опасно мигали в критической отметке.

Когда я подплыл к нему, то ужаснулся. В его груди торчал здоровый обломок какой-то части фрегата. Правая рука была изломана в нескольких местах, а изо рта шла кровавая пена.

— Капитан, капитан, держись, я тебя вытащу! — воззвал я к его сознанию, но ответом мне был лишь тяжелый хрип.

Краем глаза я заметил здоровенный обломок борта фрегата. Он был достаточно вогнут, чтобы положить туда капитана и не бояться, что он захлебнется и утонет. Я аккуратно поплыл к этому обломку, держа умирающего капитана за ворот куртки. Пятьдесят метров дались мне словно километровый заплыв, а когда доплыл, пришлось призывать Агуру, ибо одному мне было его не спасти. Мой красавец появился на обломке борта, а я приказал ему тащить бедолагу за шиворот. Сам же, я поддерживал и аккуратно подталкивал тело капитана, пока Агура вытаскивал его.

Потом я еле, еле взобрался на изогнутый обломок борта, опасно его, раскачивая, ибо для троих там было мало места, но кое-как уместившись, я принялся осматривать капитана. Его очки здоровья были равны десяти из целой тысячи. Крепко ему досталось, но ничего, еще потерпит чуток. Я резко выдернул острый обломок из груди капитана. Теплая кровь брызнула мне в лицо, а здоровье Ак'Батыра опустилось еще на три пункта, но с помощью Агуры, я быстро поправил это дело. Мой питомец принялся активно размахивать своими хвостами, посылая одно заклятие лечения за другим. С его хвостов срывались зеленовато-серебристые искры и окутывали тело капитана. Его очки здоровья стали постепенно восстанавливаться, кровь перестала хлестать, а рана затягиваться.

Когда я влил в него половину маны своего питомца, здоровье капитана было равно тремстам, и он пришел в себя. Ак'Батыр попытался пошевелиться и зашипел от сильной боли.

— Чтоб мне сблевать ядовитой медузой! — взревел капитан Ак'Батыр.

— Тише морячок, — осадил я пылкого капитана, — сейчас предстоит самое сложное.

— Какой я тебе морячок?! Ты, палубная плесень, да я тебя... — но договорить я ему не дал, а вместо этого сильно дернул за руку, вправляя капитану кости. Так, по крайней мере, делали в кино.

— Аааа... мать твою, мачту тебе в зад! Ты, что ополоумел? — взъярился матерый орк.

— Тише капитан, лучше спасибо бы сказал, я ведь тебе жизнь спас и вылечил смертельную рану. Я и руку смогу вылечить, если ты перестанешь осыпать меня

ругательствами! — последние слова я просто выкрикнул.

Это подействовало. Капитан "Клеймора" затравлено огляделся, а потом проронил едва слышные слова:

— Мой фрегат... моя команда... все сгнуло в морской пучине, — Ак'Батыр поднял на меня глаза полные боли. — Спасибо тебе, Василиск, да лучше бы ты дал мне умереть. Капитан без корабля не капитан, — он кое-как присел и уронил голову.

Не дожидаясь его разрешения или еще каких либо слов, я, а точнее Агура принялся залечивать раненую руку и когда он влил еще четверть оставшейся маны, капитан смог шевелить рукой, а его здоровье восстановилось до четырехсот пятидесяти очков. И тут система игры порадовала меня новым навыком.

Получен навык Первая помощь (и л). Получив этот навык, вы становитесь незаменимым помощником целителей на поле боя и можете залечивать физические раны, используя бинты, шины и подручные средства. Так как у вас нет свободных очков навыка, то навык Первая помощь автоматически помещен в третьесортные навыки.

Хмм... интересно, но этот навык мне без надобности и в масштабных баталиях я участвовать пока не собирался. Но все же для кого-то это будет интересная линия развития персонажа.

— Как, себя чувствуешь, капитан? — я вернулся к своему многострадальному другу.

— Более — менее, — буркнул Ак'Батыр. — Лучшее скажи, как ты сам-то выжил? На тебе, я смотрю, ни одной царапины!

— Да как? Эта тварь запустила меня, чуть ли не за облака, вот я и выжил, плюхнувшись в воду.

— Счастливчик ты, зверолов, считай, легко отделался. Кракен... — задумчиво протянул капитан, — никогда бы не подумал, что встречу с ним лицом к лицу и переживу эту встречу, — он неожиданно поежился. Еще бы, встретиться с морским владыкой и выжить, это дорого стоит. — Выжившие есть? — неожиданно спросил он.

Я опустил голову и помотал ею. Никто, кроме нас не выжил. Даже Шириг, этот проныра, который, казалось бы, выберется из любой передраги, и тот пал смертью храбрых. По крайней мере, его тела я так и не нашел.

**Дополнительное задание найти выживших после нападения Кракена — выполнено. Награда — достижение Морской поисковик. Шанс нахождения жизненно необходимых предметов после морских катастроф повышен на 5 %.**

Видимо система игры засчитала мои слова и действия за окончание квеста и дала неплохой бонус. И вот сейчас он мне как нельзя кстати.

— Капитан, что дальше? — обратился я к Ак'Батыру.

— Что дальше? Раз выживших больше нет, то ищем самое необходимое, берем доски в руки и гребем отсюда, — рыкнул капитан.

— Ты сможешь определить, где мы сейчас и куда нам плыть?

— Обижаешь зверолов, кто я, по-твоему? — Ак'Батыр соорудил обиженную мину, а потом достал чудом уцелевший секстант.

Он что-то покрутил, повертел, а потом как грозно рыкнет.

— Мачту мне в зад! Мы с тобой покойники, зверолов. Нам ни за что не успеть до ночи добраться до больших земель.

— Ты, так и не сказал где мы и куда нам плыть, — пришлось опять осаждать вспыльчивого орка.

— В заднице у кита мы, вот где мы! А плыть нам туда еще около двухсот морских лиг, капитан пальцем указал на северо-запад в морскую гладь.

— Предлагаю еще побарахтаться Ак'Батыр. Рано еще вешать нос, — попытался я приободрить капитана.

— А ты не робкого десятка, зверолов, да еще и к тому же удачлив. Глядишь, не пропадем с тобой, — осклабился орк.

Ладно, с разговорами покончено, оказывается, убеждать непись то еще дело. Пришла пора перейти к активным действиям. Я первым нырнул в воду и поплыл среди обломков и трупов корабля. Ак'Батыр бросился в воду следом за мной. Но за двадцать минут непрерывного плавания мы смогли найти лишь семиметровый кусок канатной сети, веревку, пару добротных досок, кнут капитана и самую главную добычу моего недавнего достижения — зелье подводного дыхания. Его мы нашли в ящике багажа нашего покойного алхимика среди других разбитых склянок.

Все наши находки мы с капитаном сгрузили на импровизированный плот и отправились в путь к большим землям.

— Гребь ровнее, видишь, как нас начинает закручивать, — стал покрикивать на меня бывший капитан фрегата. Оказавшись в своей стихии, он снова возомнил себя тем, кем был раньше, и мне приходилось подчиняться. Ведь в морском деле я полный ноль, а он бывалый, матерый морской волк.

— Кстати, капитан, как ты оказался на тюремном судне? — решил я разрядить обстановку.

— А... — капитан махнул рукой, — это долгая история.

— А ты куда-то спешишь?

Капитан сделал еще один мощный гребок, чтобы выронить наше кривое положение. Еще бы ведь разница в силе и выносливости у нас была существенная. В то время как я уже растратил почти всю выносливость, капитан еще даже и не вспотел. Видимо поэтому только он и выжил, хотя, что теперь гадать.

— Раньше я был первым помощником на славном пиратском корабле, но однажды мы попали в осаду и всех нас взяли в плен. За разбой, грабежи и убийства мне грозила виселица, но волею судьбы я попал на "Клеймор". Тамошний капитан был настоящий зверь. Он не щадил никого. Он мог запросто убить кого угодно за сущую провинность. Вообще жизнь моя стала похожа на сущий ад, но как оказалось, я был ценным вложением для капитана. Я был пиратом и знал, как пираты действуют, как атакуют, топят и грабят корабли. И однажды эти знания спасли нам жизнь.

Мы перевозили нескольких опаснейших убийц, когда на нас напало сразу три боевых фрегата. Ты, зверолов, даже себе представить не можешь, что такое три против одного. Но мне удалось не только уйти от погони, но и потопить один пиратский фрегат. Правда пришлось убить бывшего первого помощника и встать плечом к плечу с капитаном. Вообще в награду капитан "Клеймора" освободил меня от рабских оков и сделал своим первым помощником. Ну, а на смертном одре он назначил меня капитаном и отдал свой корабль. Так я и стал тюремным перевозчиком и был им вот уже пять лет до сего дня, — закончил свою исповедь Ак'Батыр.

Бывший капитан Ак'Батыр снова взял доску в руки и принялся энергично ее грести.

— Не отставай, зверолов, — подначивал он меня. — Хоть ты и хилак и выглядишь, как килька заморская, но ничего, мы еще сделаем из тебя силача, если конечно выберемся, и как

будто бы в подтверждение его слов я получил новый навык.

Получен навык Атлетика. Упорные физические тренировки позволяют вам развивать свое тело. Основные характеристики сила и выносливость. Так как у вас нет свободных очков навыка, то навык Атлетика автоматически помещен в третьесортные навыки.

— А вообще был среди моих заключенных один зверолов. Тот еще зверюга был, даже я его побаивался. Однажды пришлось его... — но договорить я ему не дал.

— Тссс... — шикнул я на капитана. — Суши весла Ак'Батыр, гляди, — я указал пальцем на здоровенную морскую черепаху, медленно плывущую не далеко от нас. — Скажи ка мне морской волк, насколько эти черепахи быстры и выносливы?

Капитан почесал затылок и наморщил свой широкий лоб.

— На счет их скорости я не уверен, но вот выносливости им не занимать! А ты чего удумал?

— А кто перед тобой стоит? — решил я ответить на его колкости. — Приручу его побыстрому, и пусть нас тащит эта черепаха туда, куда нам надо!

— Три тысячи чертей на румбу! Да ты чертов гений, — воскликнул орк.

— Давай, гребем потихоньку к нему, — я без лишнего шума опустил доску в воду и начал тихонечко ей работать. Капитан поступил точно также, но, кажется, черепаха вообще нас не боялась. Что ж, тем лучше для нас.

Мы подплыли на отличное расстояние для броска сети. Я привязал веревку к ячейке и с ловкостью забросил канатную сеть. Она накрыла черепаху сверху. Мой будущий питомец начал энергичнее работать лапами и еще больше запутаться в сети. Когда у него не вышло с освобождением, он скрылся под водой. Веревка натянулась с такой силой, что мне было ее трудно удерживать. На помощь пришел Ак'Батыр, он взялся за веревку и обвил ее вокруг своей руки. Держать уплывающую черепаху стало в разы легче, но наш плот потащило по воде. Он опасно накренился, все больше уходя под воду.

— Отпускай, зверолов, не удержим, иначе нас накроет, — орк выпустил веревку из рук, но я сдаваться не собирался.

Пришлось сделать глубокий вдох и нырнуть под воду. Я тут же почувствовал, как меня стало утягивать на дно. Но в воде я чувствовал себя лучше и легче. Я стал энергично работать ногами и свободной рукой и беда в том, что мне катастрофически не хватало силы, а таймер задержанного дыхания тикал и тикал и только увеличивал мои шансы на утопление. Как же мне сейчас не хватало зелья подводного дыхания, а ведь кто же знал, что удерживать эту черепаху будет так трудно. Я чувствовал, как толща воды давит на меня, но веревку упорно не отпускал. И только когда у меня осталось тридцать секунд задержанного дыхания, черепаха сдалась.

Она резко всплыла на поверхность и вытащила меня за собой. Я судорожно дышал, жадно хватая ртом воздух, мышцы болели, а выносливость была почти на нуле. Еще чуть-чуть и я бы просто утонул от усталости, но капитан вовремя подплыл ко мне и вытащил мое тело на плот, а я стал читать игровые логи.

Вы приручили животное Черепаха Логгерхед — 12 уровень.

Получено 200 очков опыта.

Навык Превосходство ловкости повышен до второго уровня.

Бестиарий животных повышен до четырнадцатого уровня.

Черепаха Логгерхед — 10 уровень. Взрослая черепаха достигает длины в 70–95 см и массы от 80 до 200 кг. Имеет окрас коричневого, красновато-коричневого или оливкового

цвета. На спине пять пар рёберных щитков. На передних лапах по паре тупых коготков. Массивная голова, покрытая крупными щитками. На передних лапах по два когтя. Может развивать скорость до 15 км/ч. Чем крупнее особь, тем медленнее будет ее скорость. Обладает навыками:

Сверхзащита — Логгерхед прячется в свой панцирь и поглощает весь входящий урон в течении 10 сек.

Таранный удар — Логгерхед атакует врага боковой стороной своего панциря, нанося 80 единиц физического урона и вызывая сильную агрессию.

Улучшенные характеристики, пассивный навык — за каждый свой уровень Логгерхед улучшает свои основные характеристики и общую защиту на 1 %.

Шипы — Логгерхед выращивает на своем панцире костяные шипы, которые возвращают 20 % входящего физического урона атакующему.

Питается преимущественно моллюсками и ракообразными, мелкими рыбками.

Шанс приручения 20 %.

Следующая информация будет доступна Черепаха Логгерхед — 15 уровень.

Что ж неплохо, в бою конечно бесполезный питомец, но вот танк выйдет из него отличный. От моих размышлений меня оторвал сильный хлопок по плечу.

— Ну, зверолов, ну мужик! Я уже начал подумывать, что ты отправился к морскому дьяволу, ан нет. Жив, здоров, только потрепан малость, — осклабился орк, но на его тираду я лишь вяло кивнул головой. Сил двигаться совсем не было, я даже и не думал, что такой способ приручения окажется настолько тяжелым, но своей работой я был доволен. Собравшись с силами и духом, я подтащил своего питомца к плоту и распутал сеть. Затем обвязал питомца веревкой, другой конец привязал к нашему плоту и отправил черепаху в сторону земель.

Моя задумка удалась! Черепаха медленно, но верно стала работать всеми четырьмя конечностями, увлекая наш плот за собой. Капитан Ак'Батыр уселся рядом со мной и еще раз хлопнул по плечу.

— Эх, нам бы еще такую черепашку и тогда мы бы помчались на всех парах, — озадачил меня бывший пират.

— Если повезет, и мы увидим еще одну черепаху, то я обязательно ее приручу. Только в следующий раз дай мне хорошего пинка, если я снова брошусь в воду, не выпив зелья подводного дыхания, — улыбнулся я, оскалив свои маленькие зубки.

— Ага... — гаркнул капитан и рассмеялся. — А ты славный малый, мне бы в команде такиегодились! Вот, что зверолов, если выберемся, предлагаю тебе вступить в мою команду.

— Нее... — помотал я головой. — Спасибо, конечно, за доверие, но нет. У меня другой путь, да и морская вода мне уже вот где, — я похлопал по своему горлу, показывая, где у меня все это морское путешествие.

— Как знаешь, Василиск, а мне роднее моря нет ничего на свете.

Так мы просидели еще час, переговариваясь на отвлеченные темы, но вскоре нас настигла другая проблема...

— Эх, жрать охота, — протянул я.

— Все же хилjak ты, зверолов. Мы бывало по два — три дня ничего не ели, а ты несколько часов без еды и уже жрать хочешь! Ну, ничего, пора и мне себя показать. Негоже капитану бока пролеживать, когда салаги вкалывают, — Ак'Батыр вдруг резко поднялся и



расправил свой кнут. — Давай на борт свою зверушку, а то ненароком зашибу, — капитан взмахнул кнутом в воздухе, а с его конца сорвался электрический разряд.

Я приказал своему питомцу залезть на плот и тот опасно просел под его весом. Капитан Ак'Батыр резко взмахнул кнутом и ударил по воде. Свист и вспышка, а по водной глади прокатился электрический разряд. Затем еще один удар, а потом еще и еще! Капитан хлестал воду до тех пор пока на поверхность не всплыло несколько рыбин брюхом кверху. Капитан достал их из воды, затем обмотал каждую кнутом и поджарил молнией кнута до хрустящей корочки.

— Держи, — он бросил мне три рыбины, оставив себе одну, а я жадно стал поглощать пищу, но не успел я насладиться едой, как судьба выкинула новую подлянку.

**Внимание! Хищные твари вышли на охоту!**

На море опустилась ночь и тьма. Кажется, этот день не закончится никогда!

# Глава седьмая. Часть первая

Глава седьмая.

На краю гибели.

Когда на море опустилась ночь, небо заволокло свинцовыми тучами, поднялся сильный ветер и хлынул дождь. Небосвод озарили раскаты грома, а море стало беснующим адом.

— Боги гnevаются на нас, — прорычал орк, перекрикивая разбушевавшуюся бурю.

— С каких это пор ты веришь в богов, — прокричал я в ответ, закрепляя сеть на плоту.

— С тех самых, зверолов. Или ты думаешь, что все, кто по морям ходят, надеются только на свою удачу и мастерство? Нет, зверолов, у каждого морского волка своя вера, — кричал капитан, закрепляя концы сети по углам плота.

Буря ревела, ветер рвал одежду, а наш плот кидало словно щепку. Мне пришлось даже отозвать черепаху, с такими волнами ей было не справиться, и она постоянно пыталась уйти на глубину, где волны не так сильно хлещут и не закручивают тебя в диком вихре. Вместе с капитаном мы улеглись на плот и вцепились в сеть, чтобы нас не вышвырнуло в море.

— Не иначе как нас на тот свет хотят отправить, раз Кракен не сожрал! — прорычал капитан, повернувшись ко мне.

— Ты мне это брось, капитан. Лучше молись, чтобы нас не перевернуло, потеряем плот, точно пойдем на дно к морскому дьяволу.

Час за часом нас бросало по волнам из стороны в сторону. Капитан Ак'Батыр рычал, свистел и просто кричал, отдавшись всеми чувствами воли стихии, я же думал только об одном, как же выбраться из этой ситуации. И что самое главное, адреналин не давал мне забыться и уснуть, хотя вторая ночь давалась мне тяжело. Спустя еще полчаса я попал под действие дебафа морская болезнь, которая вызывала сильное головокружение и тошноту. А еще через полчаса произошло нечто!

Вдалеке мы увидели огни, которые проплывали мимо нас.

— Корабль, — прокричал капитан. — Слышь, зверолов, мы спасены! — он встал на плот, обвил свои ноги сетью и стал размахивать своим кнутом, разряжая электрические импульсы в воздухе, чтобы привлечь внимание.

— Давай капитан, давай! Если нас не заметят, я тебя потом... — но дальнейшая моя фраза потянула в раскате грома.

Тем не менее, на корабле нас заметили и изменили курс в нашу сторону. Но, когда корабль подплыл к нам, капитан Ак'Батыр так витиевато выругался, что все, что он до этого говорил, показалось мне детским лепетом.

— Пираты! — процедил он сквозь зубы. — Слушай сюда, зверолов. Ни в коем случае не говори, что я законник, вмиг прирежут и скажут, что так и было. И вообще лучше помалкивай, говорить буду я...

— Держи веревку! — прокричал кто-то с корабля и скинул нам конец толстого каната. А когда мы с капитаном схватились за него, нас резко втащили на борт.

— Так, так, так. Что у нас тут за рыбки? — услышали мы сперва деревянный стук, а потом и голос приближающегося к нам человека. В ярких вспышках молнии я смог разглядеть только деревянную ногу довольно высокого и крупного человека, его саблю на боку и широкополую шляпу на голове. Голос, судя по всему капитана этого корабля, был

очень грубым и каким-то каркающим. Он наклонился к нам и в очередной вспышке молнии я разглядел его лицо.

Страшный шрам тянулся от левого глаза вниз по щеке. Сами глаза злые и кровожадные, нос с горбинкой, а два передних зуба золотых.

— Генри Морган! — протянул Ак'Батыр. — Не думал, что гроза всех пиратов спасет наши шкуры.

Капитан пиратов вдруг резко схватил левую руку орка и раскрыл ему ладонь. В очередной вспышке я увидел на ладони бывшего пирата шрам, как будто ему вырезали кусок мяса. Затем Генри Морган подошел ко мне и сделал тоже самое, но моя ладонь была чиста.

— Бросьте в трюм этих крыс, — процедил капитан с такой интонацией, как будто мы для него были лишь кусками чего-то дурно пахнущего.

Не прошло и нескольких секунд, как две пары сильных рук поставили нас на ноги. Я посмотрел на орка, когда у него отнимали его кнут, но весь его вид говорил — НЕ СОПРОТИВЛЯЙСЯ. Затем эти же люди, тыкая нам в спины саблями, отвели нас в трюм заперли в клетках.

— Что это было? — шепотом спросил я у капитана, когда наши конвоиры удалились.

— Хана нам зверолов, — тут же откликнулся капитан. — Будь мы на корабле другого пирата, может быть еще и выкрутились какнибудь. Капитан Генри Морган славится тем, что любит организовывать бои на смерть. И насколько я знаю еще никто не смог победить здешнего чемпиона — боцмана. Тебе хорошо, ты можешь вернуться из потустороннего мира, а вот мне точно крышка...

— Только это ничего не даст, — вдруг раздался из соседней клетки чей-то голос, а из-под вороха гнилого и плесневелого сена вылез мелкий гoblin.

И тут моему удивлению не было предела. Это был самый настоящий игрок. Гоблин — убийца 12 уровня по имени Зангер.

— Мать моя каракатица, еще один неумирающий, — удивился капитан Ак'Батыр, но я его уже совершенно не слушал, ухватившись за слова гоблина.

— Что значит, ничего не даст?

— А то и значит. Любой корабль автоматически становится точкой воскрешения, пока ее не сменишь.

— Ладно, с этим все ясно. Сбежать отсюда с помощью перерождения не получится?

— Неа, — покачал головой Зангер. — Я уже тут неделю выступаю в роли мальчика для битья. Я даже писал в корпорацию, что меня схватили пираты, и я не могу выбраться, но они лишь разводят руками и говорят, что это игровой сценарий. В искусственном интеллекте всех пиратов прописано одно условие — это максимально затруднять игру для нас.

— А помощь из вне? — спросил я.

Гоблин вдруг шмыгнул носом, а я увидел на его иконке дебаф — Простуда.

— Да разве их допросишься. Я как-то написал в один клан, даже не в топовый, так они такую цену заломили, что у меня уши дрожать начали, — гоблин скинул протухшее сено на пол и уселся на шконку.

— Понятно, встрял ты дружище по самую маковку.

— Ага, — хмыкнуло зеленое создание.

— А ты вообще, какого черта делаешь на этом корабле, а тем более ночью? — спросил я.

— Да, — махнул рукой гоблин, — хотел выполнить один заказ на убийство, а попал вот

к ним. А то, что ночью, так я каждую ночь пытаюсь свалить отсюда. Пару раз мне это даже удавалось, но смерть всегда находила меня в море. Я перешерстил кучу гайдов и наткнулся на одного взломщика. Он расписывал, что замки в этих клетках можно вскрыть любой острой костью, а сбегать надо именно ночью, так как большая часть команды корабля в это время спит.

И тут я получил новое задание. Вот, что мне нравится в Авалоне, так это то, что задания, не относящиеся к сюжетным линиям, генерируются случайным образом.

**Получено задание — Помощь пленнику. Помогите Зангеру сбежать с корабля пиратов. Класс задания необычное, групповое. Награда — 5000 очков опыта, дополнительная награда — вариативно. Дополнительное задание — Захват корабля. Пираты признают лишь только силу. Попытайтесь захватить пиратский корабль, убив капитана. Награда — неизвестно.**

— Слышь, Василиск, мне тут задание дали...

— Ага, мне тоже, — перебил я гоблина и тут же получил приглашение в группу от него.

— Кинь приглашение еще моему спутнику, у меня на него квест завязан, — попросил я и тут же капитан Ак'Батыр присоединился к нашей группе.

Вот еще один плюс мира Авалон. Если на НПС не обращать внимание больше тридцати секунд, то у них включается алгоритм выполнения своего сценария или же ожидания. А еще уровень НПС подстраивается под уровень взаимодействующего с ним игрока. Это сделали для того, чтобы не могли уводить высокоуровневых неписей и качаться с помощью них. Или же наоборот, как в нашей ситуации — мы не столкнулись с высокоуровневыми противниками. Сейчас на корабле Зангер двенадцатого уровня, а, следовательно, неписи будут от десятого до пятнадцатого, и это как раз играет нам на руку.

— Короче, Василиск, сейчас я объясню, как отсюда сбежать, а потом будем решать, сможем ли мы захватить корабль или нет. У тебя, кстати, какой класс? — прервал мои размышления гоблин.

— Зверолов! — гордо отозвался я, но мой союзник тут же сник.

— Тююю... — протянул он, — зверолов же отстой. Ты, как с головой то дружишь или нет?

— С мозгами у меня все в порядке, — огрызнулся я. — Не нравится, катись на все четыре стороны, — я уже собирался разорвать пати, как Зангер меня остановил.

— Ладно, не кипяпись ты. Я просто читал, что зверолов относится к очень не популярным классам. Я просто думал ты мажор какой-то. Проплатил себе расу и сделал класс воина или мага.

— Как говорит мой капитанчик, — я кивнул головой на Ак'Батыра, — абордажный лом тебе с хреном. Сложно конечно играть за зверолова, но этот класс меня еще не подводил. Да и люблю я играть за петоводов, — пришлось откровенно врать, чтобы пресечь дальнейшие расспросы касательно моего выбора.

С минуту Зангер просто молчал, наверное, что-то решая для себя.

— Ладно, придется работать с тем, что есть. Сейчас я вскрыю свой замок, потом вытащу тебя и капитана, а дальше будем действовать по обстановке, — Зангер достал заостренный обломок кости и принялся ковыряться в замке. Я же подошел к двери и подергал за прутья.

— Клетка хлипкая, думаю, мой питомец сможет вынести ее с пары ударов.

— Стой, лучше не шуми. Не знаю, как сейчас, но когда я вскрыю замок, появится полоса шума. Как только она станет красной, как говорил твой капитанчик, — передразнил меня

гоблин, — нам хана! Лучше расскажи про питомца и скажи, есть ли у тебя скрыт или нет? А там я придумаю, как подстроить тебя под побег.

— Я смотрю, ты любишь командовать, — улыбнулся я.

— Да не особо-то мне и надо это. Просто это будет уже мой шестой побег, а у тебя первый, так что считай я в этом деле уже профи.

— Есть у меня Скрытность со специализаций Хамелеон, плюс врожденный навык Хамелеон, так что прячусь я отлично. Что касается питомцев, то у меня их два. Первый черепаха типа танка, второй треххвостый лис — маг и хил в одной шкуре.

В этот момент в замке моего собрата по заключению что-то щелкнуло, и он открыл решетку своей клетки.

— Вуаля! Ловкость рук и никаких фокусов, — Зангер демонстративно развел руки в стороны и картинно улыбнулся. Как только он открыл клетку, я тут же увидел зеленую полосу шума. Прав был наш убийца, надо вести себя тише воды, ниже травы. Он подошел ко мне и начал ковыряться в замке моей клетки.

— Беру свои слова обратно, если нам удастся повернуть это дельце, — он ехидно подмигнул мне.

— Раньше мне как раз не хватало напарника, а сейчас нас пятеро, включая твоего спутника и питомцев, и это кардинально меняет весь расклад. От хила толку мало будет, так как без брони нас разложат на пару ударов, а вот с танком и магом может даже и выйдет захватить корабль...

Раздался сухой щелчок замка, и дверь моей клетки была открыта. Зангер принялся вскрывать последний замок и шепотом объяснять свой план.

— Обычно ночью на верхней палубе находятся от трех до пяти матросов, вперед смотрящий на мачте и боцман или первый помощник, в зависимости от смены, у штурвала. Капитан находится в своей каюте. Но сегодня шторм, а это значит, на мачте нет никого. У штурвала первый помощник, сегодня его смена, и думаю, будет два или три матроса у него в помощи. Оружия у меня нет, так что в бою я буду бесполезен, зато у тебя есть питомцы.

Вообщем так, мы находимся в центре корабля, сейчас я вытаскиваю орка, и поднимаемся на палубу. Из-за ливня будет мало зажженных масляных фонарей, а значит у нас есть шанс пробраться к мостику незаметно. Мы с капитаном под покровом ночи проскальзываем на мостик и хватаем первого помощника, а ты начинаешь его лупить всем, что есть. Главное не дать ему ударить в колокол, иначе можно сразу прыгать за борт. Дальше нам остается попасть в каюту капитана и пришить его, но как это сделать я не знаю, так как даже и не собирался этого делать.

В этот момент Зангер вскрыл замок клетки капитана и теперь уже орк включился в игру.

— Знаешь, зверолов, а этот малый дело говорит. Греметь мне вечность якорями, если нам не удастся захватить корабль.

— Кстати, а кто он и как вы вообще оказались в открытом море? — озадачил меня Зангер.

— А... — отмахнулся я, — долгая история. Если мы выберемся отсюда, то я обязательно тебе поведаю историю о кровожадном монстре и морских приключениях. Ну или же если завтра мы снова окажемся за решеткой, а теперь пошли, без шума и пыли.

## Глава седьмая. Часть вторая

— Если мы собрались захватывать корабль, нам бы не мешало раздобыть тебе оружие и орку, — прихватил я за плечо, прижавшегося к стене Зангера.

— Если только убить когонибудь из матросов. На средней палубе есть оружейная, но до нее нужно дойти среди спящих матросов, а также нейтрализовать охрану, так что лучше оставить эту идею. Держись рядом, я поведу.

С этими словами Зангер стал подниматься по трапу на среднюю палубу, максимально вжимаясь в стену, и мне ничего не оставалось, как последовать за ним. Миновав один пролет, гоблин-разбойник остановился и потушил масляный фонарь. Тьма тут же поглотила нас, а Зангер слегка выглянул из-за трапа и осмотрелся.

— На борту всего тридцать человек экипажа, включая капитана. Я насчитал двадцать четыре спящих тела, а значит из матросов один на смене у оружейной и трое на палубе. Нам сегодня откровенно везет, зверолов, — прошептал гоблин.

— Не спугни удачу, салага, — прошипел орк. — Она дама капризная, сейчас везет, а через пять минут возьмет, да отвернется.

— Сам не каркай, — огрызнулся Зангер. — За мной, по сигналу!

Разбойник распластался на ступеньках, на пузе прополз по палубе да следующего трапа и притаился, приложив палец к губам. Следующим шел я. Мне пришлось осторожно высунуться, чтобы осмотреться. По всей средней палубе были натянуты спальные гамаки, где сейчас храпели матросы. Нам откровенно везло, что свет был только у спуска в трюм и в самой корме корабля, где, скорее всего, была оружейная, но оттуда нас было не видеть.

Я ждал сигнала от разбойника, пока тот аккуратно выглядывал с перехода на верхнюю палубу. Затем он спустился и махнул нам рукой. Мы с орком один за другим прошмыгнули к нашему разведчику, повторяя его действия.

— Неплохо для зверолова, — подмигнул он, — может тебе стоит бросить это дело, удалить перса и начать за разбойника?

— Нее... — отмахнулся я. — Мне звероловом по душе, к тому же ты еще не видел на что я способен, — я вернул ему ухмылку.

— Кончайте лясы точить, — вновь прошипел орк. — Мне уже не терпится свернуть шею этому ублюдку Генри!

— Не горячись пиратик или точнее бывший пират.

— Ах ты, щенок...

— Тише! — пришлось вмешиваться мне, так как полоска шума начала двигаться к красной отметке.

— Ладно, зверолов, ты прав. Чегой-то меня занесло, просто за шесть дней мне эти пираты уже вот где, — Зангер провел по шее, показывая, как достали его эти преступники.

— Он не пират, а законник. Был капитаном тюремного фрегата "Клеймор", пока на нас не напал Кракен, — пришлось объяснять мне присутствие орка.

— Эко лихо вас... — чуть ли не присвистнул разбойник. — Ладно, с этим потом разберемся, а сейчас двинули. Как только выйдем на палубу, сразу крадемся к левому борту, а там действуем по ситуации.

Как назло, когда мы вышли на верхнюю палубу, буря начала утихать. Ветер прекратил

рвать и хлестать, волны прекратили свой танец ярости и только вдаль виднелись и слышались раскаты грома и молний.

— Ну, все, доигрались, — печально выдохнул орк, когда мы оказались у левого борта. — Сейчас матросня пойдет зажигать фонари. Один по левому борту, другой по правому и третий на мачтах.

— Это нам на руку, капитан, — перехватил инициативу разбойник. После моего разъяснения он перестал задирать орка. — Видите вон те бочки, — он указал на пяток бочонков закрепленных по левому борту. — Спрячемся за ними, когда один из матросов пройдет мимо нас, нужно будет захватить его, оглушить, забрать оружие и за борт его.

— Хмм... — усмехнулся орк. — Ты пират, не по крови, но по духу точно! Идемте.

Когда мы спрятались за бочками, то увидели, как с капитанского мостика начали отделяться три огонька, и по мере приближения к нам, стало понятно, что это те самые матросы.

— Зверолов, у тебя как с рукопашкой?

— Ноль, не брал я ее.

— Черт, я тоже! Капитан, а ты как?

— Предоставьте это дело мне, — Ак'Батыр грозно хрустнул костяшками пальцев.

Через пару минут ожидания мимо нас прошел вялый и уставший матрос. Он даже не посмотрел в нашу сторону, так как постоянно зевал на ходу, и это стоило ему жизни. Капитан Ак'Батыр, как заправский убийца подкрался к бедной жертве и нанес мощный удар своим кулачищем по затылку бедняги. Тот начал заваливаться, но капитан успел подхватить грузное тело, затем выхватил саблю и перерезал бедолаге глотку. Система игры тут же оповестила о получении двухсот очков опыта. Оттащив его к нашему укрытию, капитан передал саблю разбойнику, а сам взял масляный фонарь из его рук и выкинул убитого матроса за борт. Всплеск воды поднял шкалу шума, а потом она медленно, но верно начала ползти к красной отметке.

— Дальше без меня, — прошептал капитан, если не будут зажигаться фонари, то матроса будут искать. Все я пошел!

Мы недоуменно переглянулись и уставились в след удаляющемуся орку. Как только он зажег следующий фонарь, шкала шума перестала расти.

— Придется нам с тобой, Зангер, побыть немного ниндзями, — прошептал я. — Есть у меня одна идея, главное чтобы хватило выносливости.

С этими словами я перемахнул через борт, повис на руках и стал аккуратно передвигаться по борту корабля, опираясь ногами и переставляя руки. От напряжения выносливость начала падать вниз, но по моим прикидкам ее должно было хватить.

— Нет, тебе точно, определенно надо играть за разбойника, — ухмыльнулся Зангер и последовал за мной.

Через пять долгих минут моя выносливость скатилась практически в ноль, но мы все же достигли намеченной точки, а именно трапа, ведущего на капитанский мостик. Перемахнув обратно через борт, мы затаились под лестницей, и тут нам еще раз прилетело по двести опыта.

— О, а наш грозный орк, не так уж плох, учитывая, что после его ухода, шкала шума застыла на месте.

— Еще бы, ведь он гроза морей, великий и ужасный капитан Ак'Батыр, — отшутился я.

— Ладно, шутки в сторону, — шикнул разбойник. — Сейчас предстоит самое трудное.

Как только мы вступим на трап, то окажемся в полосе света. Две — три секунды и первый помощник капитана ударит в колокол, поэтому я не знаю, что делать. Не рассчитывал я, что шторм закончится.

— Как бы сейчас сказал капитан, не сцы салага! У меня есть план.

Настало время показать, что представляет из себя зверолов. Поэтому я призвал свою черепашку. Она появилась на палубе и довольно громко цокнула своими когтями по палубе, да так, что полоска шума опасно приблизилась к красной отметке.

— Если ты решил нас угробить, то я тебя убью, — прошипел разбойник.

— В этом то и фишка. Представь его реакцию, когда на него понесется черепаха. Как минимум у него будет ступор, за это время черепаха успеет нанести удар и вызвать агро. Дальше дело за тобой, стана у черепахи нет, так что у тебя будет несколько секунд, чтобы пришить первого помощника. Заходи со второй лестницы и выделяй его. Как только он сагрится руби его в капусту.

— Понял, — без лишних слов ответил мой напарник и прокрался ко второму трапу.

Когда Зангер занял свою позицию, я приказал своему питомцу атаковать. Восьмидесяти килограммовое животное ринулось в бой, громко затопав своими лапами. Как я и ожидал, первый помощник впал в ступор, увидев это создание, а уже через пару секунд черепаха взбежала по трапу и врезалась в пирата, стоящего у штурвала. Его отбросило на пару метров, но тот вскочил на ноги и с ревом бросился на моего питомца, забыв о колоколе тревоги.

Нанесен урон 86 — таранный удар. Вызвана сильная агрессия по отношению к вашему питомцу.

Шкала шума тут же ушла в красную зону, но разбойник не заставил себя ждать. Он сорвался с места, забежал за спину и вонзил свою саблю прямо в спину первого помощника. Из пятисот очков жизней у него осталась лишь половина, у разбойника прошел крит, но пират не собирался сдаваться.

Свободной рукой первый помощник капитана схватился за саблю, торчащую из его груди, затем резко развернулся, пытаясь отрубить разбойнику голову. Зангер пригнулся, выпуская саблю из рук и пропуская роковой удар над головой, но получил сильный пинок от первого помощника, потерял равновесие и шлепнулся на мягкое место. Пират выдернул саблю из спины, уменьшив свои жизни еще на сто пятьдесят. Не обращая внимания на рану, черепаху и разбойника, первый помощник ринулся к колоколу. Ну, нет, любезный, такой возможности я тебе не дам. Я тут же призвал Агуру и атаковал его ледяной стрелой. Острый конус льда пробил пирата насквозь, оборвав его жизнь и подарив нам еще по триста очков опыта. А через пару секунд нам прилетело еще по двести. Видимо орк убил последнего пирата.

Но не успели мы насладиться победой, как послышался стук деревянной ноги.

— Так, так, так... — протянул появившийся капитан Генри Морган. — Тюремные крысы подняли бунт на корабле! — прошипел он. Капитан резко сдернул с пояса кнут и ударил разбойника, но я отреагировал быстрее. В ту же секунду я приказал черепахе загородить Зангера, активировав сверхзащиту.

Получен урон 125 — удар кнутом громового разряда (75 % урона заблокировано — сверхзащита).

Получен негативный эффект паралич на 10 сек.

— Хорошие рефлексy, ящер. Вот уж не думал, что увижу зверолова, — капитан взмахнул кнутом в воздухе, разряжая электрический заряд для устрашения. — Но второй раз



такой фокус у тебя не получится, — Генри Морган попытался ударить разбойника еще раз, но тот в последний момент резко откатился в сторону, подхватил саблю и встал рядом со мной.

— Это у тебя второй раз такой фокус не пройдет, — оскалился разбойник, перехватив саблю поудобнее.

Капитан Генри Морган лишь ехидно ухмыльнулся. Он достал из-за спины небольшой арбалет, заряженный ядовитым болтом.

— Яд этой стрелы гарантированно отправит одного из вас в потусторонний мир, — вновь прошипел он, выплевывая слова и выказывая нам свою ненависть.

Я неотрывно наблюдал за его взглядом, чтобы предвидеть атаку и успеть наложить ледяную броню, но капитан не спешил атаковать. Он понимал, что ситуация складывается не в его пользу и сейчас просчитывал варианты. Недолго думая и не сводя с нас взгляда, он ударил кнутом мою черепашку, устраняя одного противника. Кнут громового разряда страшная вещь, один удар по черепахе без сверхзащиты отправил ее в мир иной.

Получен урон 500 (200 единиц физического урона и 300 единиц урона от молнии).

— Хмм... хорошую штучку подарил мне бывший капитан Ак'Батыр! Выходи, хватит прятаться, как трусливый пес, — прокричал Генри Морган.

Гордо расправив плечи, капитан Ак'Батыр поднялся на мостик.

— Вот теперь вся честная компания в сборе. Сколько лет, сколько зим ты не напомнишь, а капитан?

— Пять лет прошло с того момента, как я украсил твою мордашку этим шрамом, — орк провел по своему лицу, указывая на шрам Генри Моргана.

— Нужно было еще тогда отправить тебя к морскому дьяволу, но, что было, то было. Сейчас ситуация складывается явно не в мою пользу. Эти двое неумирающих мне не интересны, но ты... Предлагаю решить эту ситуацию честной сталью! Ты ведь еще чтить пиратские традиции или, став законником ты позабыл свою кровь и свое место в мире?

— Я ждал этих слов, — прорычал орк. — Я, капитан Ак'Батыр, принимаю твой вызов, — могучий орк подошел к колоколу и ударил в него три раза.

**Внимание игроков! Запущен сценарий Кровь за кровь. Два непримиримых врага сражались всю свою жизнь, и сейчас решится судьба двух заклятых врагов. Дуэль между капитанами перед всей командой решить, кто достоин жить, а кто умереть. По правилам дуэли разрешено только обычное оружие и никакой магии и артефактов. В дуэль между капитанами запрещено вмешиваться. Если вы помешаете честной дуэли, вас убьет команда корабля.**

Мы с разбойником недоуменно переглянулись, но вмешиваться не стали. Через тридцать секунд вся команда корабля была на палубе. Капитан Генри Морган отбросил кнут и арбалет, достал из-за пояса кинжал и отбросил его тоже.

— Славные пираты, сегодня ночью мы выловили этих двух людей в море и по законам пиратов они принадлежат нам целиком и полностью, если бы не одно но. Среди этих людей оказался наш брат капитан Ак'Батыр. Не буду скрывать, что этим двоим вместе с заключенным удалось сбежать, и я бы с радостью прирезал беглецов, но пиратский кодекс обязывает меня бросить вызов этому славному капитану, — Генри Морган откровенно выкручивался, чтобы не ударить в грязь лицом перед своими людьми.

— Дуэль, дуэль, дуэль, дуэль... — начала громко скандировать команда корабля.

Один из матросов выбежал из толпы и протянул своему капитану две сабли, Ак'Батыр

же выхватил свои — трофейные. Битва вот, вот начнется.

## Конец седьмой главы

Два капитана начали кружиться, опасно проигрывая саблями, вокруг импровизированного круга из числа матросов. Их взгляды пересекались, и каждый источал ощущаемую ненависть. Первым атаковал Генри Морган, нацелившись прямо в сердце Ак'Батыра, но тот с легкостью парировал удар и тут же контратаковал в незащищенный правый бок противника. Генри Морган только чудом успел выставить саблю для защиты и избежать смертельного удара.

— Стареешь друг, — с усмешкой выплюнул орк.

— Не тебе судить морда зеленая, — осклабился Генри Морган и тут же завертел свои сабли в страшном танце.

Удары посыпались со всех сторон, заставляя орка уходить в глухую оборону. Удар сверху, сбоку, тут же отскок, затем укол, выпад слева снизу вверх. Генри Морган работал на пределе человеческой скорости, казалось бы, нанося смертельные удары обоими саблями, но Ак'Батыр отражал их все, не оставляя противнику шанса на роковой удар.

— А ты хорош, не растерял навык с последней нашей встречи, — чуть запыхавшись, проговорил Генри Морган, уклоняясь от контратаки нацеленной прямо ему в горло.

— Ты ведь уже понял, что тебе не одолеть меня в честном бою. Сдавайся, и я сохраню тебе жизнь. Орки всегда были прирожденными бойцами, а исход битвы был предрешен, когда ты бросил мне вызов, — спокойно пробасил Ак'Батыр.

— Этому не бывать, — прорычал капитан Генри и снова кинулся в атаку, нацелившись прямо в живот орку, так как тот попросту опустил сабли. И это была его роковая ошибка.

Ак'Батыр парировал удар, отведя саблю в сторону, затем резко зашел Генри за спину и атаковал, пытаясь пронзить тело врага, но не достал случайных пару сантиметров, так как инерция потащила капитана Генри чуть дальше. Но Ак'Батыр на этом не остановился. Он с новой силой кинулся на вражеского капитана, отбивая выставленную для защиты саблю, а второй пронзая Генри по самую рукоять.

— Все-таки ты лучший, — прохрипел Генри Морган, схватившись за ворот куртки капитана Ак'Батыра.

— Прощай старина, — шепнул на ухо он и резко выдернул окровавленную саблю. Капитан Генри Морган был повержен.

На палубе воцарилась тишина, хотя весь их скоротечный бой сопровождался свистом и выкриками пиратов.

— Ваш капитан мертв, теперь я ваш капитан. По закону пиратов тем, кто был верен предыдущему капитану я дам шлюпку, чтобы вы смогли отправиться в последний путь вместе с погибшим капитаном. Есть ли среди вас такие? — но как ни странно, все молчали. Пираты! Что с них взять. — Тогда выкиньте этот бесполезный мусор с моего корабля, — капитан Ак'Батыр пнул мертвое тело, а затем взял свой кнут и хлестнул им в воздухе, чтобы напустить на застывших матросов страха.

Двое матросов тут же бросились исполнять приказ нового капитана, а тот продолжил свою тираду.

— Боцман, — прорычал орк. — К штурвалу, держать курс на большие земли, у нас два пассажира, которых надо высадить. Квартирмейстер, выкатить на палубу три бочки рома,

сегодня вы празднуете нового капитана! Что встали трюмные крысы, за работу — живо! А вы, господа, — капитан Ак'Батыр кивнул нам головой, — прошу, следуйте за мной.

**Задание Помощь пленнику — выполнено. Награда 5000 очков опыта, дополнительная награда — арбалет ядовитой лозы.**

**Задание Захват корабля — выполнено. Награда 6300 очков опыта, сундук капитана Генри Моргана.**

**Получен уровень.**

**Доступно три свободных очка характеристик.**

Осознание победы пришло так внезапно, что я даже опешил от пришедших уведомлений. Система игры сама распределила причитающуюся нам награду, и судя по расширенным глазам разбойника, она была очень ценная. Я открыл инвентарь и стал вчитываться в свойства арбалета.

**Арбалет ядовитой лозы. Описание:** арбалет сделан из ядовитого дерева Гинка, а его тетива из ядовитых лоз этого дерева. Любая стрела заряженная в арбалет тут же пропитывается его ядом и магией.

**Класс предмета:** уникальный набор.

**Характеристики:** урон 5\*силу плюс 50 % урона от яда. Шанс критического удара 0,5\*ловкость. Ловкость +50, сила +20.

**Бонус за полный набор (2 предмета):** Ловкость +80, сила +40.

**Требуемый уровень 12, стрелок уровень 1.**

Посмотрев описание предмета, я чуть не сел прямо на палубу, жаль только данная вещь была мне бесполезна, ибо оружие я все равно носить не мог, но с другой стороны вторая часть набора, скорее всего, была у разбойника, поэтому я открыл диалог и скинул ему описание предмета.

— Двадцать тысяч кинар, — тут же отреагировал гоблин, — большего у меня просто нет. Зверолов, не будь жмотом, продай, а! — он посмотрел на меня такими жалостливыми глазами, что сейчас напоминал кота из Шрека.

— Держи, — я открыл торговое соглашение и продал ему арбалет, все равно он был мне бесполезен, за исключением той же продажи только на аукционе. Так что зачем лишать человека удовольствия побаловать себя уникальной вещицей, хотя в то, что у него всего двадцать тысяч кинар, я не поверил ни разу.

— Ну, ты человечеще, зверолов, спасибо огромное! — начал причитать разбойник, но я оборвал его.

— Ладно, успокойся ты, идем лучше посмотрим, что нам достанется из сундука капитана Генри Моргана.

С этими словами мы отправились в каюту капитана за ушедшим орком. В каюте нас ждала картина преобразившегося существа. Ак'Батыр и до этого был суровым, но сейчас его лицо казалось высеченным из камня. Он сидел за круглым столом, склонившись над морскими картами. И теперь я понимал, перед нами совсем другой орк. Он встал из-за стола, подошел к кровати, застеленной мягчайшими перинами, и достал из-под нее сундук, а затем толчком ноги отправил его к нам.

— Ваша награда, — буркнул он. — Я знал, где Морган хранил свои личные сокровища, поэтому подумал, что лучше они достанутся вам.

— И это все? — гоблин вопросительно уставился на орка. — А, как же слова

благодарности и прочее за помощь? И вообще этот корабль наш по праву! — привыкший разбойник.

— Корабль мой, — жестко отрезал капитан. — Что касается благодарности, ты, когданибудь видел, чтобы пират кого-то поблагодарил? — рыкнул орк, положив руку на саблю.

— Оставь его, — я хлопнул Зангера по плечу. — Он пират и ты этого не изменишь, не хватало еще нарваться!

— Но корабль? Его же можно продать минимум за полмиллиона кинар.

— Неужели ты думаешь, что корпорация вот так просто подарит тебе эти деньги? Повторяю, лучше оставить эту идею, что-то мне подсказывает, что если ты продолжишь нарваться, то тебя ждет очередное перерождение и камера.

— Ладно, зверолов, ты прав, — выдохнул разбойник, — давай, посмотрим, что нам досталось в награду.

Я склонился над сундуком и дрожащей рукой открыл крышку. В сундуке было полным полно золота, в нашем случае кинар, а еще наверху лежал предмет, завернутый в бумагу. Система игры распределила нам по двадцать пять тысяч кинар, а вот дальше случилась какая-то белиберда. Предметом оказался кинжал, и он достался разбойнику, а мне досталась бумага, которая никак не опознавалась.

— Капитан, — довольный разбойник позвал орка.

— Чего тебе, салага?

— Когда мы прибудем на большие земли?

— Пиратам запрещено появляться в мирных портах, так что мы дадим вам шлюпку и ссадим вас в безопасной для нас зоне. Что касается время прибытия, то к рассвету должны быть на месте.

— Зверолов, я наверное тебя покину до рассвета, уж больно спать охота. Ты все-таки подумай на счет того, чтобы сменить класс. Как боевая единица, ты очень хорош, но с наградой сам видишь. Подумаешь, удалишь персонажа, получишь штраф на создание неделю, а потом начнешь все заново, терять то тебе все равно нечего, — с этими словами гоблин вышел из игры, оставив меня одного.

Вот, что за несправедливость, вытащил человека из-за решетки, помог ему сбежать, а тут на тебе бумажку в награду. Я уже собрался тоже покинуть игру, как меня окликнул орк.

— Спасибо, зверолов.

— Не понял, я не ослышался, ты меня поблагодарил!

— Все правильно, не ослышался. Этот разбойник кто? Плесень корабельная, об таких ноги надо вытирать, а ты настоящий. Такие в воде не валяются, хотя несколько часов назад, мы с тобой доказали обратное. Я видел тебя в бою, ты ценой потери своего питомца защитил незнакомого человека. Отдал ему уникальную вещь практически задаром. Такие люди, как ты на вес золота.

— Спасибо тебе капитан на добром слове, я думал, что ты изменился, как только корабль получил.

— Слова, Василиск, это все пустое. За нас, мужиков, говорят лишь поступки и все, что я делаю, имеет свой смысл. Я пират, и этого не изменить, лучше дай мне свою бумажку, я с ней поколдую и верну. Если на ней ничего нет, то это не значит, что она пустая. Есть у нас, пиратов, один секрет, — орк мне подмигнул и оскалил свои клыки, а я протянул ему свою добычу и покинул игру, а выбравшись из вирт-капсулы, завалился спать. Наконец-то эта тяжелая ночь закончилась.

Утро встретило меня тупым звонком будильника. Я еле, еле продрал глаза, напялил штаны и рубашку, залез в коляску и поехал за кофе. В комнате отдыха сидел Сергей. Бегло взглянув на него, я понял, что он не спал всю ночь.

— Здорова Серега, — я приветственно кивнул своему коллеге, но тот лишь вяло мотнул головой, помешивая кофе.

— Вижу, ты тоже не спал эту ночь, — Серега сделал большой глоток горячительного напитка и с удовольствием зажмурился.

— Хуже, дружище. Две ночи! Вот, держи, — я протянул ему энергетический батончик, — бодрит!

Остальное время мы просидели молча. Говорить совсем не хотелось, а тем более об игре. Допив свой кофе, я собрался вернуться в Авалон, как меня остановил Сергей.

— Предлагаю взять на завтра выходной, а сегодня после работы выпить чегонибудь покрепче, чем кофе. Я угощаю, ты мне подкинул хорошую идею, хочу тебя отблагодарить.

— Согласен, — я кивнул головой и укатил в свой бокс. Настроение вмиг подскочило и мне даже захотелось вернуться в игру.

# Глава восьмая. Часть первая

Глава восьмая.

Темнолесье.

Привычное меню пользователя встретило меня мигающим напоминанием о том, что у меня есть не распределенные очки характеристик. Раскинув по одному очку в силу, удачу и привлекательность, я погрузился в дивный мир.

— Я думал, ты не явишься, мы уже полчаса стоим на якоре. Вот держи, я раскрыл рисунок на том листе бумаги. Только не спрашивай, как я это сделал, все равно не скажу, — меня встретил бурчащий голос капитана. Он протянул мне листок бумаги, который оказался рукописной картой, испещренной мелкими пометками, стрелочками и надписями.

— Что это за карта? — я непонимающе уставился на орка.

— Не знаю, Василиск, я на суше не спец, так что выясняй сам. Идем, шлюпка уже спущена на воду.

— А как же разбойник?

— А, что разбойник? Хорошо вам, неумирающим, можете покинуть мир, а потом взять и вернуться в него. Забегала эта крыса! Сказал, что у него дела и будет позже, а потом растаял. Он думает, что я ему шавка какая-то? Буду сидеть и преспокойно ждать? — капитан Ак'Батыр с силой ударил кулаком по столу, за которым он сидел. — Ну, нет, друг мой, Василиск, я уж ему устрою райскую жизнь. Вот, что, зверолов, сейчас мы общаемся, как старые друзья, но, как только выйдем из каюты, я стану самым, что ни на есть пиратом. Поэтому напоследок хочу еще раз поблагодарить тебя за все, что ты для меня сделал!

Ак'Батыр вдруг поднялся из-за стола, подошел ко мне и протянул свою могучую руку, а я с удовольствием ее пожал.

— И тебе семь футов под килем и попутного ветра, капитан! — блеснул я словарным запасом.

— Хех... — крикнул орк, — как будешь готов поквитаться с Кракеном, ищи меня в бухте морского брата. Я подготовлю для тебя самый лучший корабль.

**Получено задание Месть — это блюдо холодное. Достигните сто пятидесятого уровня, чтобы выйти в море вместе с капитаном Ак'Батыром на охоту на Кракена. Убить или приручить Легендарное морское чудище — решать вам. Награда — неизвестно.**

**Глобальная карта обновлена.**

Ничего себе! От такого задания я даже опешил. Мне предлагали убить, а в моем случае попытаться приручить Кракена. Неужели это возможно? Вот она, вся прелесть игры за зверолова. Если мне удастся это сделать, то я стану легендой Авалона.

— Что, не ожидал? — из ступора меня выдернул голос капитана. — Я же говорил, будь ты сильным смог бы его заарканить, — ухмыльнулся орк. — Но до того дня, как станешь сильным, не появляйся, — Ак'Батыр спустил меня с небес на землю, — признаюсь честно, я ненавижу слабаков. А теперь идем, пора тебе покинуть корабль.

Вот и все прощание. Орка, которого я знал, больше нет, теперь на его месте хладнокровный и суровый пират. Мы покинули каюту капитана и вышли на палубу. Вся команда была построена на палубе, и меня провожали не добрые взгляды.

— Твоя "каре́та", — капитан указал рукой за правый борт. — И, да, с тебя пять тысяч кинар! Не надо делать такое удивленное лицо, — орк даже не дал мне слова вымолвить, увидев, как мои глаза расширились от удивления. — Ты же не думал, что я дам тебе пустить меня по миру, — осклабился орк и протянул раскрытую ладонь.

Пришлось отдавать свои кровные денежки. Он предупреждал, что, как только мы покинем каюту, он станет пиратом. Иначе я догадываюсь, команда его не поймет. Рассчитавшись с орком, я спустился по канатной лестнице в лодку, веслом оттолкнулся от борта корабля и поплыл, держа курс на большие земли. До них было около пятидесяти — семидесяти морских лиг, но огромный пласт земли уже виднелся на горизонте, так что потеряться в открытых водах я не боялся. За то было время подумать.

Я интенсивно налег на весла, но уже через двадцать минут совсем выдохся. И, как бы сейчас сказал капитан: суши весла, салага, что я собственно и сделал. Небольшие волны и легкий ветерок итак несли меня в нужном направлении, так что я бросил идею побыстрее добраться до берега и хотел изучить карту, хотя мыслей по мимо нее было итак предостаточно. Судьба разбойника меня мало заботила, видать, он так ничему не научился, раз решил задержаться на пиратском корабле, но это уже его проблемы. Меня беспокоило другое, а именно полученный квест на Кракена. Я открыл глобальную карту и взглядом нашел маленький красный крестик посреди бескрайних морских просторов. Это и была бухта морского брата, но, как сказал орк, пока я не раскачаюсь, появляться мне там бесполезно. Так что оставим это до лучших времен.

Следующее, но теперь уже не такое уж важное — это добраться до берега. Тут мне плюсом опыт и какаянибудь награда. Жаль, что у меня не получилось все так, как я задумывал. А именно приплыть к берегу на двух связанных черепахах, а потом на ролик наложить музыку "черной жемчужины" из фильма Пираты Карибского моря. Был бы офигительный ролик, но на нет, и суда нет. Жаль только я потерял в бою черепаху, из нее вышел бы отличный танк.

Ну, и наконец, карта! Я достал из инвентаря клочок бумаги, развернул его и уставился на рисунок. Это была даже не карта, а схематический рисунок какого-то леса с множеством тропинок и проходов, одна из которых вела к какой-то пещере. Были какие-то стрелочки, черточки и надписи: Темнолесье, Матерь ночи и проклятие. Вот собственно и все художество. Да уж, здесь без картографа явно не разобраться, но на этот случай был мой друг Серега. Еще в начале нашего знакомства: я, Жанна и Сергей, обменялись контактами, чтобы легко было найти друг друга в игре. Поэтому я открыл приватный чат и написал своему козлоному другу по имени Марон.

— **Здоров Серега, это Макс. Скажи, ты, чтонибудь знаешь о Темнолесье?**

Пока мой друг мне не ответил, я решил вспомнить все, что знаю о сатирах. Это козлоногие, рогатые и бородатые создания, любящие пьянки, гулянки и распутство. Да и еще обожают играть на флейте. Вот в принципе краткий образ любого сатира и он очень легко вяжется с образом торговца, а расовые навыки, наверняка, в этом ему помогают.

— **Даров! Я уже думал, что ты про нас совсем забыл. А, что тебя конкретно интересует по темнолесью?** — из размышлений о сатирах меня выдернуло пришедшее сообщение.

— **Вообще-то все, что можно. Я у пиратов вымутил карту — рисунок, но понятия не имею куда она ведет.**

— **Карту, говоришь? Дашь на нее взглянуть? А вообще Темнолесье жуткое место.**



**Это ранжируемая локация для каждого игрока или группы игроков в отдельности. По какой-то там легенде еще до начала времен, когда магия была еще не обуздана и не поделена на классы, древние ведьмы прокляли лес и спрятали там еще более древнее зло. Карт этой локации нет, а если и есть, то они хорошенько спрятаны в топовых кланах. Так что тебе очень повезло, что достался хотя бы рисунок. Что по поводу самой локации, то я понятия не имею, что там и как. А ты сейчас где?**

**— Ты не поверишь! Я плыву на шлюпке в открытом море в сторону больших земель. Если тебе нужна эта карта, то я тебе ее отдам, она мне все равно бесполезна без навыка картографа, но ты пойдешь туда со мной. У меня чуйка зашкаливает! Недаром эту карту хранил капитан пиратов за семью замками!**

**— Пффф... надеюсь, ты поплывешь к Севераку? Я только за, даже возьму на себя организацию похода, к тому же самое необходимое у меня есть.**

**— Тогда жди меня, через час, может чуть больше, буду у пристани. Встречай меня с цветами и фанфарами)))**

**— Ок, жду!**

На том и порешили. Все-таки, как хорошо, что есть друзья, осталось только добраться до заветного берега. Поэтому я опять налег на весла и начал ими активно работать. Прав был Ак'Батыр, называя меня слабаком. Ну не заточен мой класс на силу и выносливость, поэтому я снова "сдулся" через двадцать минут гребли. Казалось бы, до берега рукой подать, ан нет, не все так близко. Вдали уже виднелись крошечные силуэты кораблей, над головой кружили чайки, а я неумолимо приближался к заветной цели, и через час я был в портовом городе Северак.

Мое прибытие в порт вызвало настоящий фурор в виде смешков и тычков пальцем. Еще бы, ведь не каждый день в порту швартуется гордая шлюпка, а система игры оповестила меня о завершении квеста.

**Задание Выживший в море выполнено. Награда — 8000 очков опыта.**

**Получено достижение Выживший в море. Шанс пережить морскую катастрофу повышен на 5 %.**

Я даже опешил от такой скудной награды. За все мои злоключения могли бы дать, чтонибудь получше, но как только я сошел на пирс и привязал лодку, ко мне подбежал служащий корабельного порта.

**— Аренда швартового места, — он оглядел мою лодку, — для такого маленького судна триста кинар в сутки.**

Вот он — большой мир, где каждый хочет содрать с тебя денег, но я не растерялся и с ходу кинул:

**— Пять тысяч кинар — продаю!**

**— Четыре, — не растерялся служащий порта, довольно молодой человек в белой рубаше и кожаных штанах, — и то из-за того, что зверолюди редкие гости в наших краях.**

**— Идет, — согласился я, не утруждая себя нудными торгами, и тут же получил четыре тысячи кинар и навык Торговля, а моя лодка исчезла из списка моей собственности, а затем пришло сообщение от Сереги.**

**— Ты прям герой дня. Весь порт судачит о том, что какой-то чудик приплыл не на корабле, а на лодке.**

**— Эх, знали бы эти бабки базарные, да видели бы то, что я видел, от зависти бы**

лопнули. Ладно, ты где?

— Я на выходе из порта. Поднимайся вверх по дороге, не пропустишь.

Я воспользовался советом своего друга и поспешил покинуть порт, не забывая рассматривать окрестности. Хотя красоты в них не было. От пирса вправо и влево тянулись торговые ряды, где продавали все, что связано с морем. Продукты, снасти, морское снаряжение и даже такелаж для судов, только мне все это было не интересно, да и сам город, по всей видимости был локацией низкоуровневых игроков. Мимо меня сновали туда сюда гоблины, эльфы, люди, орки и прочие обитатели мира Авалон. И у всех уровень не превышал двадцатый.

Наконец каменная дорожка, идущая вверх по склону холма, вывела меня к арочным воротам — выходу или входу из порта. Как ни странно, мой козлоногий друг находился в компании орка, закованного в железные доспехи, со щитом за спиной и булавой на поясе и обворожительной эльфиечки в ослепительно белом балахоне и с посохом в руках. Сам же Марон играл на флейте веселую мелодию, а орк, гремя доспехами, выплясывал незатейливый танец, но заметив меня, он убрал флейту и поспешил ко мне, ритмично постукивая копытами.

— О, явился не запылится, — Марон подскочил ко мне и протянул свою волосатую руку в приветливом жесте, а я крепко ее пожал. Сам же сатир был небольшого роста в кожаной одежде. Как я и предполагал, на голове у него была пара завитых рогов, а подбородок украшала борода.

— И тебе не хворать, барашек, — улыбнулся я. — А это, что за компашка с тобой, — я кивнул на орка и эльфийку.

— Вот только давай без этого. Каждый день я слышу одно и то же: О, смотри парнокопытное бежит... бесит уже!

— Ладно, извини. Хотел пошутить, но не вышло.

— Проехали... я уже по большому счету привык. От людской тупости не скрыться. А это мои наемники, без них торговцу никуда. У меня с ними контракт до их смерти, так что считай это моя свита. Это, — сатир указал рукой на орка, — наш меч и щит, гроза всех бандитов и монстров — Бортинор. А это несравненная красота, свет моих очей, жрица богини Авроры — Сильгерия. Ну, а это, — в свою очередь сатир представил меня, — мой друг и компаньон зверолов Василиск. Прошу любить и жаловать, а также все пункты нашего договора теперь распространяются и на него, — пропел мой козлоногий друг. Он полностью оправдывал образ сатира.

Бортинор снял свой рогатый шлем, оскалил клыки, как это делают все орки и как рыкнул.

— Моя, твоя защищать!

— Он плохо знает всеобщую речь, — пояснил Марон его слова. — Все никак руки не доходят отправить его в библиотеку выучить язык. Да и так веселее кажется.

— Я верю тебе орк. Скажу даже более, я доверяю тебе свою жизнь, потому что знаю на что вы, орки способны не понаслышке, — решил я умаслить этого грозного на вид орка, и получил его утвердительный кивок и еще одну возможность лицезреть его обнаженные клыки.

— Свет моей богини всегда будет с тобой в пути, — пропела Сильгерия, присев в изящном поклоне.

— Я отдаю себя на милость твоей богине и твоему свету жрец. Пусть свет очищения

всегда будет в наших сердцах, — я тоже попытался сделать красивый поклон. Вообще с НПС надо было вести себя всегда учтиво и как тому подобает ситуация. От них многое зависело в этой игре.

— Раз с приветствиями и знакомством покончено, пора выдвигаться в путь. Да, да, да! Нет, у тебя времени любоваться здешним городом. Через два часа отбывает караван, который едет в столицу Альтион. Его путь будет пролетать в пятнадцати километрах от Темнолесья, а с огромным трудом удалось купить нам четыре места. Так что не хотелось бы, опаздывать, а ведь еще надо многое собрать, тебя приодеть и не мешало бы тебя отвести к наставнику звероловов.

С этими словами Марон хлопнул меня по плечу и чуть ли не вприпрыжку поцокал куда-то вглубь города. Мы шли мимо разнообразных домов, богатых и не очень, проходили мимо таверны, ночлежки, дома удовольствий, пока не вышли на центральную площадь, где высилась ратуша. Архитекторы постарались на славу, соорудив величественное, трехэтажное здание с резными колоннами, арками, барельефами из бело-голубого мрамора. На первом этаже ратуши был аукционный дом, куда мы и направлялись. На втором был всеобщий банк Авалона и на третьем администрация города Северак.

На все мои притязания, что я сам способен купить себе вещи, сатир отвечал, что я гол, как сокол, и вообще, потом он научит меня, как правильно делать деньги. На мои пожелания, что еще купить, я попросил у него походный набор алхимика, пятьдесят пустых фиалов, сумку на сто ячеек, а также пяток крепких ловчих сетей, двадцать штук, различных ловушек и капканов. Марон, не задумываясь, купил все, что я попросил, и мне стало до жути любопытно, сколько же у него денег на его-то двенадцатом уровне. Но мой козлоногий друг лишь ответил, что это "секрет фирмы".

Самое обидное в этой ситуации было то, что вещей на мой девятый уровень было очень мало. Мне достались кожаные шлем, нагрудник, наплечники, штаны и наручи на плюс три к силе, ловкости и выносливости каждые, но я и этому был несказанно рад, так как действительно с экипировкой у меня было совсем туго. А вот наставника зверолова мы не застали на месте. Местная стража ответила нам, что раз в месяц зверолов отправляется в леса приручать новых животных, чтобы не зачахнуть от скуки, так как у него нет учеников, и когда он будет неизвестно. Ну, что же, на нет и суда нет, и мы отправились на место сбора каравана.

## Глава восьмая. Часть вторая

Караван ждал нас на выходе из города, которым я так и не успел полюбоваться. Он состоял из десяти повозок с самым разнообразным товаром. Восемь торговцев, десяток воинов для охраны из числа наемников, да еще пара неумирающих пассажиров шаман и чернокнижница, вот и весь караван, включая нас. И мы отправились в дорогу.

Наш путь пролегал через леса и болота по главному тракту до самой столицы, но сатир условился, что мы покинем караван через полтора суток пути на границе Темнолесья и владений барона Цериуса. На каждую телегу было выделено по одному бойцу для охраны, а нам досталась последняя. Туда же пристроились шаман и чернокнижница. Первые полчаса пути все молчали, но потом Марон затянул веселую мелодию на флейте, а я впервые увидел, на что способен сатир. На самом деле он оказался довольно неплохими баффером, его песни значительно повышали статы, но, на мой взгляд, он ответил, что торговля для него все, а песни и пляски лишь только хобби.

А дальше он принялся раскручивать меня на рассказ о моих морских приключениях. Пришлось поведать о битве с Кракеном, о спасении капитана Ак'Батыра и пленении пиратами, о битве двух капитанов и о захвате пиратского корабля. После моего рассказа Бортинор проникся ко мне уважением, еще бы орки стояли друг за друга горой, даже если и не знали друг друга. Чернокнижница Лилит и шаман Тэнор, оба, кстати, люди и оба тринадцатого уровня, слушали меня, затаив дыхание. Причем ни один, ни вторая не упрекнули, что мой класс редкий отстой. Наоборот, после моего рассказа они принялись спорить, кто будет сильнее архидьявол, которого практически нереально призвать или же Кракен, которого также практически нереально приручить.

За всеми этими разговорами прошли первые три часа пути, и караван встал на привал. Марон вызвался приготовить обед, так как он активно прокачивал кулинарию и обещал нас порадовать изысканным блюдом, но позже, когда варево кипело в котле, он пояснил, что приготовление пищи помогает отлучиться в реал, чтобы перекусить. Собственно это он и сделал, оставив своего сатира помешивать похлебку, Сергей вышел из игры на кофе тайм, и я последовал за ним.

Наскоро перекусив и обсудив дальнейшие планы, мы вернулись в игру и застали тренировочный поединок. Сильгерия и Бортинор бились против шамана и чернокнижницы. Насколько я успел оценить ситуацию, их силы были примерно равны. Тэнор оказался элементарным шаманом. Он призвал гигантского элементаля земли, сплошную глыбу из камня с массивными руками "кувалдами" и огромными каменными ногами, который всю дубасил орка, но тот смело принимал медлительные удары элементаля на щит. В свою очередь Бортинор наносил очень быстрые ответные удары булавой, высекая снопы искр из камня. Будучи подстрахованным заклятиями лечения и благословения орк казался, неуязвим, но Лилит тоже не стояла на месте. Она всячески проклинала и орка и жрицу, ослабляя их и нанося периодический урон темной магией.

Завидев нас, они прекратили дуэль, так и не выяснив, кто же из них сильнее, но, как я уже сказал, их силы были равны.

— Молодцы! — Марон похвалил своих наемников, как только четверка дуэлянтов подошла к нам.

— Силен зараза, — рыкнул орк, указывая на шамана.

— Еще бы! Элементаль земли на то и предназначен, чтобы держать удар. Слышь, Марон, а какого они у тебя уровня?

— Пятнадцатого, — не стал скрывать сатир, открыв свойства уровней своих наемников.

— Хороших бойцов ты нанял. Я думал, мы с Лилит их сложим за пару минут.

— Еще бы! — хмыкнул Марон. Я за каждого из них по пятьдесят тысяч кинар отдал. У обычных наемников уровень и умения стандартные, а мои развиваются так же, как и игроки.

— Откуда же у тебя столько денег? — влезла Лилит.

— Секрет фирмы, красавица! — ухмыльнулся Марон.

А Лилит действительно была красивой. Рыжие волосы ровными локонами ложились на плечи, черная роба с замысловатыми фиолетовыми узорами подчеркивала ее грудь, талию и бедра. Правильный овал лица украшали зеленые глаза, курносый носик и пухлые губки, которые так и манили. Шаман же наоборот выглядел немного нелепо, хотя внешне тоже не был обделен. Особенно его бубен и то, как он в него колотит и при этом пританцовывает, вызывал произвольную улыбку.

— Ладно, прошу к столу, — сатир попробовал на вкус свое чудо кулинарного искусства, разлил по тарелкам и протянул нам. Это оказалась похлебка из мидий и морских водорослей, на вид не очень, но на вкус пища богов, да еще и давала эффект сытости на три часа и плюс пять к самой большой характеристики.

Отобедав, я призвал Агуру, чтобы тоже накормить своего питомца, чем вызвал возглас восторга у жрицы и чернокнижницы. Девушки, что с них взять и если в программу эльфийки была заложена любовь к животным, то Лилит восхищалась по-настоящему. Она не удержалась и попросила его погладить. Девушка нежно, стараясь не спугнуть, провела ладонью по рыжей спине и потрепала макушку.

— Какой красавец! — не удержала она восторженного вздоха.

— Мне пришлось очень сильно попотеть, чтобы приручить этого красавца, но оно того стоило.

— А, что он умеет?

— Так я тебе и раскрыл все секреты, — улыбнулся я, за что чернокнижница сразу же зацепилась.

— Сразись со мной, хочу проверить правду ли говорить на форумах о звероловах или нет.

— А, что, давай. Для меня это реальный шанс проверить себя в бою против игрока, поддержал я девушку.

Чтобы никому не мешать, мы вышли на центр поляны, где до этого происходила первая дуэль. Для меня это был действительно шанс проверить себя в бою, а заодно и прокачаться. Победа или проигрыш в дуэли давали разовое количество очков опыта. Как и в прошлый раз, наемники и торговцы каравана окружили поляну, чтобы поглазеть на поединок. Они даже начали делать ставки и, судя по всему, в мою победу они не верили, но у меня уже был план. Я отдавал себе отчет, что большинство атак будет направлено на меня, но это не беда. Как я успел заметить, чернокнижница насылает проклятия по убывающей силе и стоит мне снять с себя самое сильное — победа считай уже в кармане, ведь Агура мог и лечить и снимать проклятия.

Первой атаковала Лилит. С ее рук сорвался бордово-прозрачный череп и ударил мне прямо в грудь.

**Получен негативный эффект проклятие агонии. Наносит 240 единиц урона от темной магии за 30 сек.**

Ого! Одно проклятие способно снести мне все очки жизни. Благо, что длилось оно довольно долго и отнимало всего по восемь очков здоровья в секунду. Но следующий ее ход заставил меня действовать. Лилит резко выбросила руку в мою сторону, а я получил новое проклятие.

**Получен негативный эффект проклятие слабости. Все характеристики и защита снижены на 50 %.**

Урон от проклятия агонии возрос до шестнадцати в секунду, а мои максимальные очки здоровья уменьшились до ста двадцати.

Вот теперь в игру вступил Агура. Он взмахнул хвостами и осыпал меня золотыми искорками, давая мне возможность выбрать, какое проклятие будет снято. Естественно это было проклятие агонии. Бой длился еще только несколько секунд, а у меня было уже семьдесят шесть очков здоровья. Пришлось тут же использовать исцеление Агуры, что восстановило мне полностью здоровье, и, судя по расширенным глазам чернокнижницы, она этого не ожидала. А теперь настал мой черед атаковать.

Я приказал Агуре использовать магию иллюзии и сделать свою копию, а затем атаковать ледяными стрелами.

**Нанесен урон 50 ледяная стрела.**

**Нанесен урон 10 зеркальная копия.**

Чернокнижница не заставила себя ждать. Она послала в меня извивающийся зеленый луч, который соединил меня и ее.

**Получен негативный эффект похищение жизни. Вы получаете 10 единиц урона в секунду, а заклинатель восстанавливает 200 % от нанесенного урона.**

Теперь такой атаки не ожидал я. Пришлось опять использовать снятие проклятия, но за место того, чтобы снять с себя проклятие слабости, пришлось разрывать луч похищения жизни, чем опять удивил чернокнижницу. А затем Агура снова атаковал ледяными стрелами, оставив Лилит сто двадцать очков здоровья против моих девяносто. За три секунды она смогла снести мне тридцать очков здоровья. Но на этом наш бой не закончился.

Чернокнижница снова наслала на меня проклятия.

**Получен негативный эффект проклятие порчи. Наносит 120 единиц урона от темной магии за 30 сек.**

А проклятие порчи она подкрепила проклятием агонии, и мне наступил бы каюк, если бы я вовремя не приказал Агуре использовать усмирение, сбивая ее прицел. Тем самым проклятие агонии ушло в землю рядом со мной, образовав там черное пятно, зайдя я в которое, обязательно бы получил соответствующий урон. Мне пришлось опять использовать исцеление Агуры, чтобы держаться под проклятием, но свои действия я подкрепил еще одним заклинанием Агуры из школы иллюзии. Ярость — перевела следующую атаку с меня на моего питомца.

Лилит хотела наслать на меня проклятие ужаса, но попала в Агуру, заставив его, поджечь хвосты и пятиться от нее, но у меня еще оставалась зеркальная копия Агуры. К сожалению ее силы не хватало, чтобы снять с меня проклятие порчи, но она прекрасно могла лечить и атаковать пусть и с минимальным значением. Видимо решив, что Лилит не победит, пока не избавится от моего питомца, чернокнижница стала насылать проклятия на Агуру и восстанавливать себе жизни. Я не боялся его гибели, так как по условиям дуэли

противник проигрывал, когда его жизнь опускалась до единицы, но в моем случае Агура просто выбывал из поединка.

Бой длился еще порядка трех минут, и я только чудом смог выиграть этот поединок, да и то только потому что у чернокнижницы закончилась мана, а у моего питомца оставалось еще на один выстрел ледяной стрелой.

**Получено 2200 очков опыта.**

**Получен 10 уровень.**

**Доступно три свободных очка характеристик.**

**Доступны одно очко первичного навыка и одно вторичного.**

**Получено достижение Дуэлянт первого уровня. За победу над игроком Лилит вы получаете 2200 очков опыта.**

**Получено 5000 кинар. Выигрыш ставки.**

**Информация бестиария животных обновлена.**

**Вы достигли десятого уровня. Удача новичка прекратила свое действие. Отныне весь получаемый опыт будет делиться между вами и вашими питомцами. Приятной игры!**

— Уфф... — устало выдохнул я и сел прямо на землю. Агура лег возле меня и высунул язык, а я никого не стесняясь прилег прямо ему на бок.

— Нееее... — протянула чернокнижница, — как только прибудем в столицу, обязательно пойду к наставнику и сменю специализацию на демонолога. Фигня все это, что пишут на форумах, про звероловов, но играть я бы все равно за него не стала. Уж больно сложно контролировать питомца и еще и отвлекаться на себя.

— Что верно, то верно, но я уже привык, да и к тому же мне просто повезло с питомец. Будь на его месте ктонибудь другой, я бы проиграл.

— А почему ты вообще выбрал зверолова, а не стал играть, как все? Да еще и сатир в компании, у меня это в голове ни как не укладывается.

— Все просто, я всегда играл за петоводов, — пришлось опять мне врать, — я их просто обожаю. Ну, а сатир финансовый гений, он просчитал, что именно характеристики и навыки сатиров обеспечат ему самые удачные сделки, — выручил я товарища.

— Но ведь есть же, к примеру, демнолог или некромант, или же шаман с элементариями! Почему не выбрать их? По сути те же самые петоводы, только выглядят по-другому.

— Слишком ограничено, — не уступал я. — Насколько я знаю, демногологи заключают контракт с признанным демоном, и никогда не знаешь, какой демон ответит на призыв, хотя этот вариант имеет огромный простор для игры. Я бы и сам выбрал демонолога, но в отличии от него у зверолова ясно кого ты приручаешь и на что способен питомец. Некромант и шаман вообще ограничены.

— Ладно, вижу, ты не приклонен, но спасибо за этот бой. Теперь я обязательно стану демонологом и тогда мы сразимся еще раз, — улыбнулась чернокнижница и пошла к шаману, наверное, обсуждать дальнейшую игру, а я же приступил к разбору информации.

Первым делом я открыл меню персонажа и ожидал увидеть огромное количество опыта, необходимое для получения следующего уровня, а именно тридцать тысяч четыреста очков опыта, так как необходимое количество опыта всегда увеличивалось в два раза. Но цифра в семнадцать тысяч меня приятно удивила. Видимо до десятого уровня была специально замедлена прокачка уровней, чтобы игрок мог расценить выбранный класс со всех сторон.

Теперь дело с уровнем пойдет быстрее. Следующими были параметры. Я опять раскидал свободные очки на силу, привлекательность и удачу. Ну, и последним был Бестиарий животных.

Агура получил тоже десятый уровень и стал сильнее. Я открыл журнал бестиария и принялся изучать новую информацию. Заклинания магии жизни стали из слабых обычными и теперь исцеление восстанавливало сто очков здоровья, а очищение и снятие проклятия убирало негативные эффекты вплоть до двадцатого уровня. Так же к магии жизни добавилось новое заклинание Искра жизни. Агура мог воскрешать погибших с 35 % очками здоровья.

Магия льда тоже стала сильнее. Ледяная стрела теперь отнимала сто очков здоровья и тридцать очков выносливости.

Кристаллизация теперь поглощала до трехсот пятидесяти урона за один удар. Ну, и в эту школу соответственно было добавлено новое заклинание Кольцо льда. Оно наносило пятьдесят единиц урона от холода в радиусе десяти метров и примораживало к земле всех, попавших под действие заклинания на шесть секунд.

Школа иллюзий тоже стала сильнее. Зеркальная копия теперь имела тридцать пять процентов силы Агуры и существовала целую минуту. Усмирение и ярость теперь действовали на противников до двадцатого уровня, и к этой школе добавилось новое заклинание. Вспышка — ослепляла цель на три секунды. Ну, и, конечно же, все показатели и навыки питомца росли с каждым уровнем, а на пятнадцатом меня ждала новое улучшение, что не могло не радовать. Даже сейчас Агура уже был сильнее, чем сам я, и имел пятьсот очков здоровья и тысячу маны. Вообще своим звероловом я, как и был доволен, так и остался им довольный.

От моих размышлений меня оторвал оклик Марона.

— Василиск, долго ты там еще будешь на травке нежиться? Караван отправляется дальше.

— Иду, — буркнул я и поспешил занять свое место в повозке, где уже расположились все остальные и как только я забрался в телегу, караван двинулся дальше.

— Вот, что ребята, — обратился к нам шаман. — С вами очень интересно, но нам пора на отдых, поэтому мы кидаем привязку к каравану и в реал до завтра. Удачи!

Сказав это, шаман и чернокнижница покинули игру, а Марон посмотрел на меня.

— Предлагаю сделать то же самое и идти спать. Я кидаю привязку на нас двоих, как лидер группы, и ставлю маяк, который сообщит нам о какой либо опасности. Мы валим с игры, оставляя персов онлайн, а сами заваливаемся спать прямо в капсулах.

— Отличная идея, — поддержал я товарища, — честно я жутко спать хочу и сейчас с удовольствием бы завалился даже в капсуле. А вообще я хочу попросить техника настроить мне капсулу для длительного погружения, мне-то в реале особо делать нечего.

— Ты это погоди! Мы сегодня еще в бар с тобой идем, еще и Жанку прихватим, или ты забыл?

— Нет, конечно же. Я обеими руками за!

— Вот, там это и обсудим, а сейчас все, привязку я кинул, маяк настроил. Теперь можно идти на заслуженный отдых, — и мы тоже покинули Авалон, но наш путь все равно продолжался.



## Конец восьмой главы

Треклятый будильник разбудил меня в семь часов вечера, нещадно вырывая из сладкого царства морфея. Я натянул рубаху, брюки, уселся в коляску и поехал в комнату отдыха сотрудников.

— О, Максимка проснулся, — Серега протянул мне стаканчик кофе и энергетический батончик. — Вот, как я и обещал, захватил с собой Жанку!

— Ну, ты прямо захватчик-оккупант, — улыбнулся я, глядя на Жанну. — погоди, Серега, дай мне хотя бы умыться, — я благодарно принял кофе, сделал глоток и отправился в душевую комнату, а через пяток минут присоединился к своим друзьям.

— Предлагаю бар Будущее, он тут не далеко. Всего пара кварталов, так что можем прогуляться, — озвучил свою идею инициатор торжества.

— Только я ненадолго, дома ждут дела, — вторила ему Жанна.

— Будущее, так будущее, я не против. Да и подышать свежим воздухом не помешает.

Допив свой кофе, мы покинули здание корпорации и направились в бар. Давненько я не выбирался на улицу просто так. Петляя между футуристическими зданиями, я действительно наслаждался свежим воздухом. Ионизаторы воздуха насыщали кислород запахами леса и грозы, а очистители убирали всю грязь и загазованность из окружающей среды. Когда мы дошли до бара у меня уже слегка начала кружиться голова.

Сергей заказал столик в самом дальнем углу заведения, чтобы нам никто не мешал. Разместившись, я и мой друг взяли по пиву и свиных ребрышек, а Жанна коктейль "Голубая лагуна" и шоколад.

— Ну, за встречу! — торжественно произнес Серега, поднимая свой бокал.

— За встречу! — хором ответили мы.

— Знаете что? — спросил Сергей, догрызая очередное ребрышко. — Меня не отпускает одна мысль, что вся эта затея с тестированием игровых персонажей была затеяна неспроста.

— Это ты сейчас к чему? — удивилась Жанна.

— Да, все просто! Вот смотрите, думаю, что в каждом клане есть те, кто занимается торговлей. Неважно какой: торги на аукционе или же свое дело, главное, чтобы в клановую казну капали кинары. Вырисовывается вопрос: зачем давать тестировщику задание развить торговца, пусть и за нестандартную расу? У моего персонажа есть навык врожденный Харизма, что увеличивает привлекательность на двадцать пять процентов и делает уговоры, угрозы и прочую ерунду в два раза легче. Не думаю, что только ради этого мне дали сатира.

— В твоих словах есть резон, но это касается только торговли, а что ты скажешь о звероловах. Я перешерстил все форумы и везде отзывы о них крайне негативные.

— Согласен, я тоже читал, но согласись и ты, что зверолов, ни капельки не соответствует тому, что написано на форумах. У него огромный потенциал, нужно только приложить усилия, чтобы чего-то достичь. Не думаю, что игроки настолько тупые и ленивые, чтобы этого не заметить. В нашем задании напрочь отсутствует здравая логика.

— Но ведь люди не играют за зверолова или же сатира, как баффера, не уступал я.

— Макс прав, — поддержала меня Жанна. — Да и у фурий много сторон развития, но, как основной класс их очень редко берут.

Сергей на некоторое время замолчал, попивая пиво и формулируя свой ответ.

— В этом-то и странность, но нам мотивов корпорации не понять. Могли бы сбалансировать героев, сделать рестарт и все было бы в ажуре.

— Может быть, они готовят, что-то глобальное, что позволит оставить классы такими, какие они есть. Не забивай себе голову, Серега. Не нашего это ума дело, наша задача играть и показать интересный геймплей, все остальное головная боль корпорации. Балансировать или нет, это их дело. Кто знает, что там, на верху, вообще думают! — выпалил я после очередного глотка "живительного" напитка.

— А может быть ген. директор компании упрямый осел, не желающий ничего менять, — буркнул Сергей.

За неспешной беседой время летело незаметно. На часах было половина десятого, когда случилось это. Телефон Сергея вдруг запищал, он посмотрел на экран и переменился в лице, являя своему миру недовольство.

— Что случилось — спросил я его.

— Маяк сработал, на караван напали. Эх... жена меня убьет.

— Ты чего, Серега, — обеспокоенно посмотрели мы с Жанной на него.

— Не хотелось бы прерывать наши посиделки, но я возвращаюсь в игру. Макс, ты со мной?

— Погоди, зачем тебе возвращаться? Даже если нас убьют, мы все равно возродимся на месте гибели каравана, у нас же к нему привязка.

— В том то и дело. Я настроил маяк на два уровня угрозы. Если монстры, то можно не волноваться, перерождения я не боюсь. Но на караван напали бандиты, если нас схватят в плен, то это нарушит всю игру, а ведь это наша работа и деньги. Бог знает, куда мы попадем, и сколько будем выбираться из передрыги, это может запороть всю игровую линию, по крайней мере, мне, ведь я торговец, а не боец. Что я буду показывать в отчете, что сижу в плену и не могу выбраться, да меня сразу же попрут с работы за провал игрового сюжета, это было написано в договоре.

Как ни странно, но я понимал своего друга. Мне сразу вспомнился незадачливый разбойник Зангер. Он провел на пиратском корабле шесть дней, и бог знает сколько бы еще там просидел, не появившись я.

— Конечно, я с тобой дружище!

— Бегите мальчики, мне все равно домой пора, — попрощалась с нами Жанна и мы покинули бар.

Наша подруга взяла такси и умчалась домой, а мы поспешили в здание корпорации и через двадцать минут уже погрузились в игру.

— Матерь божья, что тут случилось, — Марон, чуть ли не выдернул себе бороду, как только мы появились.

Где вас черти носили! — огрызнулся шаман, завидев нас. — Тут такая бойня была, Лилит, вон еле жива осталась. Твои наемники не выжили, — Тэнор покачал головой, как бы извиняясь, хотя его вины тут не было.

Мы с Мароном стали обходить место побоища, игнорируя слова шамана. Весь караван был разграблен и подожжен, а люди убиты. Марон подошел к своим наемникам. После таких ран точно не выживают. В спине орка торчало десятков стрел, а в груди был воткнут кинжал. У жрицы было перерезано горло, а все платье разорвано. Марон бессильно уселся прямо на землю и опустил голову.

— Хорошие были ребята, — тихо прошептал он. — Особенно орк, он любил травить

всякие байки о своих боевых походах, пусть и на ломаном общем языке. Что ж господи, ваша служба окончена, пусть земля вам будет пухом.

— Не переживай так, — попытался я успокоить друга, но тот лишь отмахнулся от меня.

— Они ведь были со мной с самой первой сделки...

Вдруг меня окликнул шаман.

— Зверолов, помощь твоя нужна. Лилит сильно ранена, я не могу остановить кровотечение.

— Иду, — отозвался я и оставил друга горевать.

Лилит действительно была серьезно ранена. Из левого плеча торчала стрела, правый бок был в нескольких местах порезан, а руки были обожжены.

— Кто это так ее? — я призвал Агуру и стал накладывать заклятия исцеления на обожженные участки. Эх, сейчас бы, как нельзя, кстати, пригодился бы навык первой помощи.

— Не знаю, что это было, — прошипела девушка, когда лечебная магия опустилась на руки. — Эти бандиты были словно под заклятием берсерка. Они совсем не обращали внимания на мои проклятия. Им даже было плевать, когда они сгорали в пламени огненного элементаля.

Осознание происходящего пришло ко мне, как гром среди ясного неба. Сперва я не обращал внимания на огромное количество трупов, но после слов Лилит... Среди тел защитников и обывателей каравана в своем множестве валялись обугленные, скорченные, скрученные тела бандитов. К нам подошел Марон.

— Я вам больше скажу. Это клан Черной крысы. Они всегда так делают: нанимают самых дешевых наемников или покупают рабов. Обучают их искусству убивать, накладывают заклинание берсерка и пускают в бой. Сколько их было?

— Около пятидесяти, — ответил шаман.

— Тогда действительно ни у кого шансов не было, — Марон печально покачал головой. — Могу я чемнибудь помочь?

— Если в твоём арсенале баффера есть мелодия облегчения боли, то играй, ибо сейчас будет действительно больно.

Марон достал свою флейту и заиграл очень грустную мелодию, подстать самой ситуации, а я приготовился выдергивать стрелу. Лилит повезло, что она прошла насквозь и наконечник торчал с другой стороны плеча. Поэтому я обломал конец с оперением и вытащил стрелу, а затем начал активно вливать в нее заклинания лечения. От боли девушка взвыла и если бы не мелодия Марона, она бы, наверное, упала в обморок. Когда с раненым плечом было покончено, я принялся исцелять раны на боку и уже через пять минут полностью вылечил чернокнижницу.

— Спасибо, Василиск, — искренне поблагодарила она меня, разминая плече и потирая бок.

— А... пустое, — отмахнулся я.

— Черт! Вот вроде бы это все игра, но играть в нее без ощущений просто не хочется. Пусть боль, это темная сторона медали, но, сколько можно приятного ощутить на другой стороне. Поэтому я играю со стопроцентными ощущениями, — попыталась оправдать себя девушка.

— Ты не одна такая, — поддержал ее шаман, а мы согласно кивнули.

— Что дальше делать будем? — Марон попытался увести разговор в нужное русло.

Наступило тягостное молчание. Каждый из нас обдумывал свой план действий.

— Для начала я хочу сжечь это место. Не гоже оставлять все вот так, — шаман Тэнор призвал огненного элементаля. Это был плотный вихрь из чистого пламени с горящими руками. Он словно смерч пролетел над местом битвы, поджигая все, чего касался, и вскоре небосвод озарился алым окрасом.

— Пойдемте отсюда, не хочу на это смотреть, — Лилит отвернулась от пылающей картины, и зашагала в сторону, куда двигался караван. Мы пошли за ней, оставляя за спиной пылающее поле битвы.

— Вот теперь можно поговорить и о дальнейших планах, — шаман вернул себе слова. — Надо добраться до земель здешнего герцога и сообщить о нападении, а там дальше купить лошадей и отправиться в столицу.

— У нас нет денег даже на хилую клячу, — напомнила Лилит, — мы последнее отдали за места в караване.

— Найдем работу, игрокам всегда дают задание. Да и можем получить компенсацию за нападение у герцога.

Вновь наступило молчание.

— Предлагаю сотрудничество, — первым нарушил тишину Марон. — Мы идем в Темнолесье, но так как лишились хила и танка, ваша помощь была бы нам кстати.

— Да ты шутишь, сатир? — удивился шаман. — В Темнолесье нечего делать минимум до пятидесятого уровня.

— Это ранжируемая локация. Вы получили в бою пятнадцатые уровни, так что локация будет подстроена под вас и mobs там будут от пятнадцатого до двадцатого уровня. В четвертом у нас будет неплохое пати. Ты танк, Лилит дд, зверолов за хила, а я в силу своих возможностей буду сапортом. У меня есть все необходимое для похода на четверых человек. К тому же у нас есть кусок карты, чего почти не бывало у других.

— Толку то с нее, локация подстраивается отдельно под каждого игрока или группы игроков, — напомнил шаман, все же он был главным в их двойке.

— Василиск получил ее в награду за задание, а значит, локация будет подстраиваться под этот кусок карты. К тому же я картограф. Деньги и лут делим пополам. Соглашайтесь, вы нужны нам, мы вам.

— Послушай, Тэнор, сатир дело говорит, — вмешалась Лилит. — Когда еще выпадет шанс вынести плюшек из Темнолесья, да и еще на таком малом уровне. Сколько мы получим компенсации у герцога? Максимум десять процентов от купленных мест. А по заданиям будем вечность бегать, пока накопим хотя бы на одну нормальную лошадь.

— Ладно, идет. Будем подписывать соглашение?

— Обижаешь, шаман, я же торговец, — Марон кинул ему соглашение, которое после прочтения и удовлетворения всех пунктов подписали. — Теперь, когда с формальностями покончено, предлагаю сойти с тракта и разбить лагерь. У меня есть палатка лесного рейнджера, в ней заночуем, а завтра с рассвета двинемся в путь.

Так и поступили. Никому не хотелось идти ночью, когда бродят опасные твари, а палатка рейнджера скрывала свое присутствие. В ней можно было укрыться ночью и не бояться быть обнаруженным опасными тварями. А завтра нас ждал новый путь к нашей цели. И что принесет нам Темнолесье, не знал никто!

# Глава девятая. Часть первая

Глава девятая.

Лиха беды начало.

С рассветом мы снова встретились и отправились в путь дорогу аж до самой границы Темнолесья и владений барона Цериуса. За неспешной ходьбой мы болтали на отвлеченные темы, Марон играл на флейте, обсуждали планы и возможные пути прохождения Темнолесья, а к трем часам дня стояли на развилке дороги.

Дорога направо вела к владениям барона, прямо — к столице, а налево к мрачным лесам Темнолесья. Мы естественно свернули налево. Прилегающий лес был по-своему страшен и в тоже время таинственен. Жутковатые искореженные деревья образовывали своеобразную арку вдоль всей дороги до портала в Темнолесье, а мерный скрип деревьев лишь только нагонял пущего страха. И вот, через полчаса, мы стояли у темного мерцающего портала.

— Темнолесье... — с шумом выдохнул Марон. — Честно признаться, аж жуть берет, глядя на эти деревья.

И действительно, от одного взгляда по телу пробегала мелкая дрожь. Портал был вплетен между ветвей мертвых деревьев, а вправо и влево тянулась сплошная стена жутких, скрюченных и сплетенных между собой деревьев.

— Один вход и нет выхода, пока не разгадаем тайну Темнолесья! Вы точно уверены, что хотите туда идти? — насторожился шаман. Он, пожалуй один единственный, кто хоть как-то противился нашему приключению.

— Конечно, можно сперва раскататься, а уже потом прийти сюда, но тогда это уже будет без вас, — я кивком головы указал на шамана и чернокнижницу. — А сейчас мы здесь и я не вижу причин поворачивать назад. Локация ранжируемая, так что непроходимого не будет, — с этими словами я вступил в темный провал портала.

Не было никакой круговерти. Портал просто выбросил меня в откровенный полумрак, в коем угадывались жуткие силуэты деревьев. Влажный мох неприятно чвакал под ногами, запах леса казался сырым и отдавал болотом. Следующим из портала вышел Марон, за ним чернокнижница и последним вышел Тэнор. Марон тут же зажег факел, а от него еще три и раздал каждому.

— Здесь в пору фильмы ужасов снимать, — без тени усмешки заметил он. — Василиск, карту, — Марон протянул руку, а я достал клочок бумаги и передал ему. — Сейчас вы увидите чудо картографии!

Прямо на земле сатир развернул бумажный свиток и приложил к нему кусок карты. Бумага засияла серебряным светом, а кусок карты как будто бы впаялся в свиток и теперь располагался в левом верхнем углу.

— А вот и наша конечная цель, — он жадно потер руки.

— Вопрос в другом, где мы относительно этой карты? — не удержалась Лилит.

— Сейчас, сейчас, у картографов есть специальный навык сверки положения нарисованной карты и мини-карты.

Марон на несколько секунд уставился в свиток, и только по его бегающим в свете факелов глазам можно было определить, что он, что-то делает.

— Мы здесь! — он ткнул пальцем в середину правого края свитка. — Теперь можно и выдвигаться. Шаман, призывай свою скалу, пойдешь впереди, мы с Василиском посередине, Лилит замыкаешь.

Громыхнула земля и на свет появилась каменная скала — элементаль земли. Мне же пришлось призывать Агуру, чтобы быть готовым.

— Ребята, если заметите здесь птицу, то скажите мне. Из них выходят замечательные разведчики, — вспомнил я о навыках ворона. Что-то роль хила в команде мне не прельщала, да и хил из меня совсем никудышный.

— Это будет совсем отлично, а теперь вперед, — шаман отослал на десять метров элементаля от себя и пошел за ним. Мы двинулись следом.

Элементаль гремел и топал так, что аж земля ходила ходуном и это при том, что мы шли по мягкому, влажному мху, но так или иначе на нас никто не нападал. Лес казался мертвым. Не щебетали птицы, не дул даже слабый ветерок, а солнце и вовсе не проникало сквозь завесу сплетенных между собой ветвей. Через час нам так никто и не повстречался, и мы решили устроить небольшой привал. Шаман заставил своего элементаля выкорчевать сухое, мертвое дерево и изломать его так, чтобы оно сгодилось на костер. Марон тут же принялся разводить огонь, а когда запылало кострище, он водрузил на него котелок и стал варить какой-то ароматный напиток. Лилит осталась помогать Марону, а я решил обойти наше временное пристанище. Дойдя до неприметной лужицы, я случайно взглянул на свое отражение. И тут сильно испугался, отпрянув назад. Я упал на мягкое место, а от испуга чуть не выбросил свой факел.

— Ты чего это? — Марон бросился ко мне, испугавшись моего поведения.

— Там... там это... — мой голос дрожал, а мне не хватало воздуха, и сердце бешено колотилось в груди.

Марон подошел к луже и аккуратно заглянул в нее, но кроме своего отражения он ничего не увидел.

— Перестань так шутить! — рявкнул он.

— Я тебе богом клянусь, — я хватал воздух ртом как рыба. — Там был я, только с жутким и изуродованным лицом!

Марон еще раз посветил в то место, но он по-прежнему видел только свое отражение.

— Вот вам и первая сцена ужасов, — Тэнор подошел ко мне и помог подняться.

— Идем, выпьем чаю, я тебе кое-что заварю, — Марон подтолкнул меня к костру.

Сатир довел меня до костра, разлил всем по кружкам своего варева, а мне еще бросил какую-то траву в чашку. Трясущимися руками я принял горячительный напиток и сделал несколько глотков. Почти сразу же стало легче, холодные пальцы страха разжали свою мертвую хватку, но перед глазами до сих пор стояло мое обезображенное трупными язвами лицо.

На скорую руку перекусив и кое-как успокоившись, мы отправились дальше. Тэнор снова шел впереди, но опасности так и не было. Я не обращал внимания ни на что вокруг. Как будто бы замкнувшись в себе, я все думал, что же мне привиделось. Я точно видел жуткую морду, изъеденную трупными язвами с гнилыми зубами. От одного воспоминания аж в дрожь бросало, но все же... что это было? Как, вдруг не пройдя и пары километров, Тэнор вдруг встал, как вкопанный, а потом начал звать нас.

— Ребята... где вы...? Почему здесь так темно? — он повернулся к нам, но нас не видел.

— Тэнор, дружище, ты чего? Мы здесь! — осторожно отозвался я, но шаман вообще меня не слышал, а потом он вдруг глухо зарычал и натравил элементаря на нас. Каменная рука с силой ударила в землю едва меня, не расплющив, но я вовремя успел отпрыгнуть в сторону.

— Ты чего творишь, шаман!? — взревел Марон, но Тэнор не слышал и его.

Каменный элементарь начал бить воздух и землю, пытаясь разить невидимого врага, а шаман перешел на крик:

— Пошли прочь... отвалите от меня... суки...

Пару раз элементарь чуть не пришиб Лилит и Марона, а шаман никак не успокаивался.

— Заткните уши! — прорычал сатир и достал свою флейту.

Мы не слышали какую мелодию заиграл сатир, но шаман вдруг замер, а его глаза стали стеклянными. Марон махнул нам рукой, мол, можно открывать уши, а сам обратился к шаману.

— Слушай мой голос, — проговорил Марон каким-то гипнотизирующим голосом. — Что ты видишь вокруг себя?

— Тьма! — отозвался шаман мертвым голосом, — и тени с пустыми глазницами... их много... мне не сдержать... а я потерял друзей! Их поглотила тьма.

— Все, что ты видишь не настоящее! Иди на мой голос, и ты выйдешь из этой тьмы, на счет три, ты очнешься от кошмара.

Раз...

Дав...

Три...

Марон пронзительно свистнул в свою флейту, а шаман упал навзничь. Он потерял контроль над элементарем и тот рассыпался камнями.

— Что это было? — Тэнор перевернулся, уселся прямо на мокром мху и начал озираться по сторонам.

— Тише, тише, мы здесь, мы рядом, — к нему подбежала Лилит и опустилась рядом с шаманом.

— Сдается мне это какая-то магия иллюзий. Возможно, даже, иллюзия страха — высшая ступень этой школы магии. Первый случай еще можно списать на нервы и тому подобное, но ты... Мы стояли в метре от тебя, а ты нас не видел...

— Там были тени, всюду тени, безликие, пустоглазые — Тэнора начало трясти от страха, что только подтверждало теорию сатира.

— Так дальше идти нельзя, нужно выработать план, иначе... Пускай это всего лишь игра, но очень реалистичная.

— Говорил я, не стоит идти сюда, — буркнул шаман, потихоньку приходя в себя.

Мы вновь устроили привал, только без костра, усевшись на мертвое поваленное дерево.

— Жаль, что у твоего питомца не двадцатый уровень. Думаю, как и у магов, у Агуры откроется умение развеивать иллюзию, это бы нам сейчас очень пригодилось бы, — первым нарушил затянувшуюся тишину Марон.

— Что еще раз подтверждает мои слова, — Тэнор уже полностью пришел в себя и сейчас просто ворчал.

— Остается только твоя флейта. Кстати, что это было? И да, есть еще один вариант, но он уж совсем безумный.

— Выкладывай! — вся троица хором повернулась ко мне.

— Еще, будучи на острове звероловцев, я познакомился с одним алхимиком, который погиб, к сожалению, в море. Однажды у него в лавке я видел зелье противодействия иллюзиям. У меня есть алхимия и походный набор алхимика, я мог бы попутно собирать ингредиенты и тут же поедать их, пока не наткнулся на подходящий ингредиент. Благо у моего навыка травничества есть противоядие.

— Как вариант, — подытожил Марон, — но слишком рискованно. Твой навык еще не развит, чтобы противодействовать достаточно сильному отравлению. Что же касается моей флейты, это была мелодия подчинения. Штука слабая против тех, у кого высокий параметр силы воли, но в нашем случае будет полезная, так как под иллюзией разум ослаблен. Но если я попаду под заклятие этого места, то могу использовать флейту против вас. В моем арсенале баффера есть не только повышающие боевой дух мелодии, но и мелодии подчинения, ослабления, контроля и иллюзии. Есть даже боевые, вообще сатира можно раскачивать в мага звука, так что я предлагаю вообще выкинуть мою флейту, чтобы я не смог вам навредить.

— Это палка о двух концах, Марон, — присоединилась Лилит. — Не стоит лишать нас единственной защиты. К тому же каждый из нас может напасть друг на друга.

— Я это веду к тому, чтобы вы были готовы к тому, что я могу вам влезть в голову, а это фиксируется на уровне капсул. Вы к этому готовы.

Мы хором кивнули. Да, это мерзко, неприятно и даже порой опасно, когда к тебе лезут в голову и пытаются внушить какую-то мысль. Но у вирт-капсул стоит наивысшая защита от чужого проникновения, так как в игре действительно можно завладеть чьим-то умом, и мы это понимали и поэтому не боялись, что наш друг сделает из нас марионеток.

— Хорошо, — согласился Марон, — раз вы понимаете все последствия и не против этого, тогда оставим флейту. Какие еще есть противодействия контролю, делитесь не стесняйтесь.

Шаман и чернокнижница отрицательно покачали головой.

— Был бы я шаманом духов исцеления, возможно, чтонибудь и было, а так элементарно только защитные и боевые.

— У меня тоже. Будь я магом тьмы возможно, и были бы заклинания, воздействующие на разум, а так только проклятия. Да и до проклятия разума еще долго качаться.

— Значит, идем так. Придется тебе Василиск немного потравиться, ну а меня вырубайте если что. И не бойтесь стать преступниками, здесь все свои. Остальное я попробую развеять сам. Ну, все двинули!



## Глава девятая. Часть вторая

Дальше мы шли тихо и осторожно. Каждый наблюдал друг за другом и был готов незамедлительно отреагировать на малейшее отклонение в поведении. Километр за километром наша команда продвигалась вглубь мертвого леса. Скрученные ветви деревьев так и норовили схватить, уцепить, задержать, но каменная глыба упорно прокладывала путь вперед. И не было никого, не единой живой души или твари.

— Сдается мне, что здешние обитатели просто боятся высунуть нос из своих укрытий, — Лилит остановилась, чтобы перевести дыхание.

— Привал? — Марон обвел нашу группу вопросительным взглядом.

— Пять минут не повредят, мне нужно хоть немного восстановить ману, — отозвался шаман. Из всех нас, сейчас он один единственный, кто работал на износ. Поддержание и контроль элементаля хоть и отнимали мало сил, но с течением времени их уходило все больше и больше.

Мой безумный план по поеданию алхимических ингредиентов не увенчался успехом. Нет, отравиться я не боялся, безумия в этом не было, так как я имел специализацию Противоядие. Мой план был безумен тем, что съедая один ингредиент, я открывал лишь одно свойство. Это, как тыкать пальцем в небо, надеясь попасть наугад, и среди всех ингредиентов, что я насобирав за время нашего пути, я так и не нашел подходящего. В будущем, конечно же это поможет мне значительно развить алхимию, но сейчас все эти стопки ингредиентов в моем инвентаре совершенно бесполезны. Одно только радует, травничество поднялось еще на пять уровней, что дало мне, пять дополнительных очков к силе воли, и сейчас мои характеристики выглядели следующим образом:

**Имя:** Василиск.

**Раса:** Зверолюди.

**Класс:** Зверолов.

**Уровень** 10

**Очки здоровья** 250 (100 + 150(экипировка))

**Очки выносливости** 270 (120 + 150(экипировка))

**Очки сытости** 370 (220 + 150(экипировка))

**Переносимый вес** 250 (100 + 150(экипировка))

**Очки опыта** 0/17000

**Мана** отсутствует

**Сила (с)** 25 (10 + 15(экипировка))

**Ловкость (л)** 63 (47 + 15(экипировка))

**Интеллект (и)** 24

**Выносливость (в)** 27 (12 + 15(экипировка))

**Сила воли (св)** 26

**Привлекательность (п)** 11

**Удача (у)** 8

**Основные навыки** (3 из 4)

**Приручить животное — Превосходство ловкости — уровень 2(л с)**

**Скрытность — Хамелеон — уровень 1(л у)**

**Алхимия — уровень 6(и св)**

**Второстепенные навыки (3 из 4)**

**Травничество — Противоядие — уровень 5 (св)**

**Следопыт — Знатор следов — уровень 1(и)**

**Акробатика — уровень 5(л)**

**Третьесортные навыки (4)**

**Рукопашный бой, Отравитель, Красноречие, Столярное дело, Первая помощь**

**Атлетика, Торговля**

**Бестиарий животных — уровень 14**

Не густо конечно, ведь я был самым слабым из группы, но я не отчаивался. Игра за зверолова довольно трудна. Много моего времени уходило на поиск и приручение питомцев, в то время как другие постигали вершины своих уровней. Но так уж получилось, что для зверолова его характеристики отходят на второй план, а на первый встает его питомец. Чем сильнее питомец, тем сильнее и сам зверолов, и пока я размышлял и рассуждал о себе любимом, наш привал закончился, и группа отправилась дальше.

И снова уже порядком поднадоевшая картина. Жуткие, изломанные деревья, сокрушаемые неутомимым элементом, чвакающий мох под ногами и полное отсутствие живых существ, за исключением нас. Я уже успел разочароваться, думал, что Темнолесье откроет предо мной новые виды питомцев, как вдруг мой Агура атаковал шамана, пустив ему в спину ледяную стрелу.

— Какого рожна!?! — взъярился Тэнор и уже хотел накинуться на меня, но...

— Это не я! — успел я крикнуть, прежде чем шаман хоть что-то сделал. — Мой питомец мне не подчиняется, я потерял контроль над ним, — уже попытался я отменить следующую атаку Агуры, направленную на сатира, но Агура меня не слушался.

Он взмахнул хвостами и пустил еще одну ледяную стрелу в Марона, но тот успел отпрыгнуть в сторону и выхватить флейту. Мы поспешно зажали уши, а сатир заиграл свою мелодию, и... Ничего не произошло, Агура вновь атаковал его, на этот раз, угодив сатиру прямо в ногу.

— Ничего не понимаю... — только и успел выговорить Марон, морщась от боли, как Агура снова атаковал. Он посылал стрелу за стрелой, пытаясь убить Марона и лишит нас единственной защиты от напасти этого леса.

Шаман встал на его защиту, приказав элементалю защищать сатира. Несколько ледяных стрел так разбилось о каменную грудь элементаля, когда тот возник перед сатиром, но Агура был быстрее и проворнее, чем элементаль и сам Марон. Он быстро оббегал каменную глыбу и атаковал, прячущегося за спиной элементаля Марона.

— Тэнор, убей его, иначе он убьет Марона! — закричала Лилит, осознавая, что мы вот, вот останемся без защиты. На нас Агура не обращал никакого внимания. Он атаковал лишь Марона.

— Нет! — зарычал я. — Если ты убьешь Агуру, то оставишь всю группу без единственного хила и сделаешь меня мертвым грузом.

Да, мне было жалко терять так полюбившегося мне Агуру, но сейчас я действовал, исходя из других целей. Я молнией метнулся к Марону и закрыл его спиной, грудью принимая очередную ледяную стрелу.

## Получен урон 100 ледяная стрела.

— Думай, шаман, как защитить нас, но не смей убивать Агуру, иначе ты убьешь всех нас. Марон, какого хера твоя флейта на него не действует? — рыкнул я, оборачиваясь к сатиру.

— А, я, что Пушкин что ли? Не знаю я... — огрызнулся Марон. Ситуация накалялась и все теряли контроль над собой и своими эмоциями. В четвертом, мы возвращались на место, пытаюсь подставить элементаря под удар, но выходило плохо.

— Агрх... — прорычал шаман. — Василиск, твой питомец чисто магический?

— Да!

— Сколько у него маны, какой расход и урон от стрел?

Я выделил фрейм Агуры.

— У него тысяча маны, сейчас осталось восемьсот. Каждая стрела расходует по двадцать и наносит сто урона, — выпалил я.

Тэнор, что-то быстро прикинул в голове, а потом резко скомандовал:

— Лилит, живо сюда!

Девушка бросилась к нам, а как только оказалась в нашем круге, шаман активировал защитную способность элементаря. Он раскинул каменные руки в стороны и ударил ими о землю, образовав подобие треугольника, а нас накрыл мерцающий купол — защитная сфера.

— Это сфера отрицания. Она поглощает пять тысяч урона, пока ее поддерживает заклинатель, но мы не имеем права покидать ее. Это должно помочь, Агура истратит всю ману и нанесет в сумме четыре тысячи урона, а потом ему будет нечем атаковать. А теперь успокоились все и думаем, что случилось?

— Тебе хватит энергии, чтобы продержаться? — первое, что выпалил я

— Нет, но у меня есть запас банок с маной, так что не беспокойся.

Оказавшись в относительной безопасности, мы немного успокоились, хоть Агура и посылал стрелу за стрелой, которое нещадно развивались о щит. Настало время анализировать ситуацию.

— Ну, Марон, а теперь думай, почему не сработала твоя флейта? И от твоего ответа будет зависеть наше дальнейшее продвижение. Если он меня не устроит, то мы разрываем соглашение, ты ставишь палатку, и мы ждем пока служба помощи нас телепортирует отсюда. Я готов заплатить тебя неустойку за провал прохождения Темнолесья, но не готов к таким вот поворотам, — наехал шаман.

— Погоди, не кипятись ты! Пока ты обратишься в службу поддержки, пока они обработают твой запрос и не факт, что они удовлетворят твою просьбу, сославшись на игровой сюжет, пройдет уйма времени.

— Именно поэтому мы будем сидеть в палатке рейнджера, она является своеобразной безопасной зоной. В соглашении написано, что вы с Василиском обеспечиваете максимальную помощь в прохождении Темнолесья, и если у тебя есть палатка, я могу пользоваться ей сколько угодно, иначе это пойдет в нарушение соглашения. И вообще мы сейчас будем думать или припираться? Не думаю, что ты выбрал сатира просто так. Ты должен был изучить его вдоль и поперек, чтобы сделать осознанный выбор.

— Ладно, — сдался Марон, не говорить же им, что он работник корпорации и выбор был сделан за него.

Задумавшись, Марон замолчал на несколько секунд.

— Выходит, что я ошибся на счет магии иллюзии. Мелодия подчинения относится к

разряду ментальной магии. Она способна разрушать заклинания, воздействующие на разум, будь то иллюзия или подчинение разума. Единственное объяснение, которое приходит мне на ум, это то, что хозяин здешних мест очень хороший ментальный маг. Если учесть то, что эта локация ранжируемая у него будет двадцатый уровень, а значит и уровень его ментальной магии будет выше, чем уровень моей мелодии. Именно поэтому я не смог контролировать Агуру, — подытожил Марон.

И тут меня осенило. Вот он главный минус игры за зверолова. Не важно, что у меня нет оружия, и я не могу носить половину экипировки. Все это с лихвой покрывают питомцы, если биться не одним, а, скажем, собрать команду танк, хил и дд питомцы. Важна магия. Иллюзии, подчинения, ментальная магия и вообще любой контроль на расстоянии, вот он главный минус зверолова. По сути, сейчас я бесполезен без Агуры, мертвый груз без питомца... Но дальше я не стал развивать мысль, и так понятно, что надо как-то озаботиться этой проблемой и вернулся к обсуждению шамана и сатира.

— И, что нам дает это знание? Меня же ты смог контролировать, а Агуру нет.

— Не тупи, шаман. Это же очевидно. Нас просто испытывали, и когда враг узнал, что в нашей команде есть, пускай и слабый ментал в моем лице, он стал действовать серьезно.

К этому времени Агура перестал атаковать и теперь просто скалился. Прав был шаман, лишившись маны, он ничего больше нам не сможет сделать, но Тэнор не спешил скидывать сферу. А еще через некоторое время мне вернулся контроль над питомцем. Видимо наш неведомый враг понял, что больше ничего не сможет сделать, и отпустил моего Агуру, а я тут же его отозвал, пусть отдыхает. Когда угроза миновала, шаман скинул защитную сферу, и все облегченно выдохнули.

— Что дальше? — я попытался перехватить инициативу разговора, чтобы ребята не впали в новую перепалку.

— А ничего, — огрызнулся шаман. — Марон, ставь палатку, как только служба поддержки удовлетворит мой запрос, мы разрываем соглашение. Ты угроза для команды!

— Успокойся, Тэнор, — вступилась за сатира Лилит.

— Ты сама посуди. Я уже был под заклятием и у нашего врага, кем бы он ни был, не получилось нас остановить. Следующим был питомец Василиска, но опять ничего не вышло. В этом только один минус, враг знает способности питомца, а значит, через тебя атаковать нас нет смысла. Агура снимет с нас твои проклятия, как только восстановит ману. Остается только сатир. И вот тут-то мы проиграем. Он возьмет под контроль его, а сатир заставит своей мелодией нас убивать друг друга.

Я видел, как Марон в ярости сжал кулаки, но сдержал свой гнев, медленно проговорил, выплевывая слова сквозь зубы:

— Я... предупреждал... я говорил, что... могу выкинуть флейту!

— Тогда мы еще не знали, что это ментальная магия, — перебил его шаман. — Тогда мы думали, что ты способен развеять иллюзии, не смотря на исходящую от тебя угрозу. Но сейчас все это отпало, и от тебя осталась только угроза. Ставь палатку, иначе я зачту это, как нарушение договора!

Марону пришлось сдаться. Дальнейшее прохождение было запорото. Он поставил палатку, и шаман тут же юркнул в нее и покинул игру.

— Простите ребята, — попыталась оправдаться Лилит. — Без танка нет смысла дальше идти, — с этими словами она тоже зашла в палатку и покинула игру.

— Может все-таки прав был шаман. Не стоило сюда соваться минимум до пятидесятого

уровня, — устало выдохнул сатир, когда мы остались одни.

— А я думаю, что нет!

— Ты это сейчас о чем? — удивился сатир.

— Только не говори мне, что и ты заразился тупостью от шамана. Шаман просто трус и лентяй, пожелавший быстрого кача и хороших плюшек, а как только припекло, сразу ливнул. С такими дела не делаются, — мне сразу вспомнились слова Ак'Батыра. Он бы сейчас назвал его корабельной плесенью. — Посуди сам, — я принялся рассуждать дальше, — за все время мы здесь никого не встретили не, потому что здесь нет мобов, а потому что локация ранжируемая. Для нашего уровня нападения монстров, скорее всего, просто не предусмотрены. Будь мы на пятидесятом уровне, я уверен, монстры — это первое с чем бы мы столкнулись.

— В любом случае, даже если ты и прав, это уже не имеет значения. Мне придется выступить ответчиком в споре, так что дальше я не ходок.

— Но я, то нет! Одному мне не составит труда добраться до пещеры. Ты только отметь мне курс и дай припасов из еды и зельев лечения. Меня одного нет смысла брать под контроль.

— Есть, например, чтобы сбить с пути, — не уступал Марон.

— Для этого мне и нужны припасы и метка цели. Я дойду, пусть и не сразу.

— Хмм... хочешь заграбастать себе всю славу соло прохождения Темнолесья.

— Ага, — улыбнулся я коварной улыбкой. — Будучи слабым, я оказался не таким, уж слабоком в текущей ситуации. Моя слабость, обернулась силой для прохождения этого места.

— Ладно, — Марон открыл окно торговли и скинул мне недельный запас еды и пятьдесят зельев лечения. — Удачи тебе, надеюсь, у тебя получится, — Марон уже собирался нырнуть в палатку, как я его остановил.

— погоди, я с тобой. Мне нужно поесть нормально, чтобы потом продолжить путь. Ведь у меня не будет возможности заночевать в палатке, а я чувствую, что именно ночью здесь начнется самое интересное!

В пять часов вечера мы с Сергеем покинули Авалон. Я, было, предложил своему другу напрямую обратиться к службе поддержки, чтобы они в первую очередь рассмотрели заявку шамана, но Серега лишь отмахнулся. Он сказал, что уже устал и у него теперь есть время на отдых. Затем мы сходили плотно поели, причем не едой из автомата, а в баре Будущее, а потом я вернулся в здание корпорации и завалился спать до восьми часов. И только после вернулся в игру.

Мерцающие тела моих недавних спутников так и находились в палатке, подтверждая, что они привязаны к ней. Ну, а я вышел и вдохнул полной грудью. Болотный запах тут же ударил в ноздри, это вам не прогулка по безмятежно тихому и красивому лесу. Я стоял среди мертвых деревьев, вырисовывающих картину страха и ужаса.

— Да, тут и впрямь впору снимать фильмы ужасов, — протянул я вслух, ни к кому не обращаясь, а затем отправился в путь. Не смотря на то, что я был один, мне чувствовалось хорошо. Не давил груз ответственности за группу, никто не капал на мозги, а относительная и мнимая безопасность только подкрепляли эти чувства. И хорошо, что я остался один. Мой неведомый враг не сможет взять меня под контроль, чтобы я умышленно нанес себе вред, это запрещено правилами игры, и корпорация не пойдет на такие нарушения. Максимум, что мне могут сделать, это сбить с пути, но я уверенно шел к отметке на карте.

Спустя, наверное, полчаса ходьбы я увидел маленькую, светящуюся слабым зеленым цветом, точку, а приблизившись к ней, увидел светлячка. Надпись над ним гласила: **Малый лесной светлячок**. Я аккуратно протянул руку и светлячок сел мне на раскрытую ладонь. Как будто бы пытаясь сберечь свет, я накрыл его второй ладонью, и тут произошло то, чего я никак не ожидал.

**Получен навык Эмпатия к животным (и п).** Данный навык является побочной ветвью навыка приручения животных. Доступен только звероловам. Благодаря любви и доброте к животным, вы можете приручать не боевых питомцев, которые становятся вашими спутниками. Их число не ограничено, однако за раз вы можете использовать только одного спутника. Чем больше вы проявляете заботу о своих спутниках, играете с ними и ухаживаете за ними, тем быстрее они развиваются.

**Желаете выбрать навык Эмпатия к животным основным навыком Да/Нет.**

**Приручен спутник Малый лесной светлячок уровень — 1.**

**Бестиарий животных повышен до 15 уровня.**

От обилия нахлынувших сообщений я даже немного растерялся, но перечитав полученную информацию, я сперва открыл бестиарий животных и принялся изучать новую информацию.

**Малый лесной светлячок уровень — 1.**

Представители этого семейства являются своеобразными проводниками в лесах. Они способны найти практически любой путь в лесу, в котором они живут. Питаются светлячки в основном пыльцой цветов и обладают навыком Проводник.

**Следующая информация будет доступна Малый лесной светлячок уровень — 5.**

Что ж, навык хоть и не боевой, но стоящий. Мало ли какие еще спутники мне попадутся на моем пути зверолова, поэтому я подтвердил выбор навыка и разжал свои ладони. Светлячок вылетел из моих ладоней, сделал несколько кругов вокруг меня и уселся мне на плече.

Я выделил фрейм светлячка и активировал его навык. Моя мини-карта тут же преобразилась. От места, где я стоял, по карте протянулась тонкая серебряная нить до входа в пещеру. Не плохо, совсем не плохо, получается это своеобразный аналог квестхелпера, жаль, что он работает только в данной локации, а мой светлячок, довольный своей работой, что-то пропищал, навернул еще круг вокруг меня и снова уселся на плече. Ух ты! А он еще и пищать умеет, ну разработчики, добавили же мимимишности. Я усмехнулся и принялся готовить ловушку.

Вскоре наступит ночь, и тогда должны появиться ночные хищники. Единственная цель, ради которой я все это затеял, это приручение опасного питомца. Ночные твари просто обязаны иметь достаточную защиту от ментальной магии, иначе все это не имеет смысла. Ранжируемая локация для того и ранжируемая, чтобы делать ее все сложнее и сложнее. И если не нарушать игровых законов, то моя догадка окажется верна, хоть и крайне опасна.

До наступления темноты я смог подготовит все, что задумал в этом жутком лесу. И хоть воображение уже не рисовало страшные картины пейзажа, сообщение о наступлении ночи заставило меня вздрогнуть.

**Внимание! Хищные твари вышли на охоту.**

Я тут же спиной прижался к одному из деревьев. Навык Скрытность со специализаций Хамелеон отлично работал с моим врожденным навыком. Теперь даже моя одежда

сливалась с местностью. Это позволило мне оглядеться. Красные глаза, непонятные силуэты мелькали тут и там. Слышалось утробное урчание и голодные завывания, но, не заведя явной опасности, я вышел на заранее заготовленную тропу.

Марон действительно готовился к походу основательно. Вместе с ловушки и капканами, он купил мне еще и двадцать свитков огненного взрыва и ледяных кольев, которые тоже относились к разряду ловушек. Из них я соорудил своеобразный коридор, развесив свитки взрыва на деревьях. Чтобы разъяренный монстр не ушел с пути, я буду их подрывать и тем самым задавать направление, в конце которого я натянул стальную сеть и еще одну подвесил на дереве. Свитки ледяных кольев я разложил по дороге, чтобы в случае чего просто убить нависшую надо мной угрозу или же если монстров будет больше.

— Кто хочет кусок свежего мяса! — заорал я, и лес отозвался мне утробным воем. Охота на зверя началась!

# Конец девятой главы

Яростный рев огласил лес, а на тропу — ловушку выскочил... Богомол??? Да, это определенно был богомол, только метра два ростом с ядовитыми жвалами и здоровенными шипами на передних ногах. Его красные, яростные глаза вперились в меня, и тут я понял, что за мной пришел "пушистый северный зверек" или пи... по-русски. Его окрас переливался из ядовито-зеленого в темно-серый. Богомол присел на задние ноги, а потом взмыл вверх.

Секунда промедления и я труп, однако, инстинкты сработали быстрее, чем разум. Я резко отскочил назад, упав на пятую точку, а туда, где я стоял, приземлился богомол, вонзив свои передние лапы в землю. Затем он резко выдернул их и начал тыкать ими, пытаясь пронзить меня, но каждый его удар пронзал землю, так как я пятился назад, как каракатица. Богомол еще раз дико взревел, да так, что аж кровь в жилах начала стынуть, а я не мог отвести взгляда от неминуемой гибели. Да, что же я делаю, черт возьми!

Не отдавая себе отчета, я вытащил из инвентаря капкан и бросил его под очередной удар богомола. Стальные зубья капкана с хлопком врезались в плоть его лапы, а сам зверь, насекомым его язык не поворачивается назвать, взревел с новой силой, да так, что остальные звери, сунувшиеся на тропу войны, прыснули в разные стороны от страха. Пока чудище Темнолесья было занято капканом, я встал с земли и со всех ног бросился туда, где я натянул сети. Настроив дополнительные камеры на вид сзади, я видел все, что происходило.

Своими жвалами богомол вырвал капкан из своей лапы и, было дело, бросился в лес, чтобы обойти меня и выскочить с боку, но я активировал свиток огненного взрыва. Взрывная волна отбросила богомола обратно на заготовленную тропу. Тогда он попытался прыгнуть в другую сторону, и снова взрыв. Разразившись яростным ревом, он кинулся за мной. Прыжок вверх и оглушительное приземление, ему не мешали ни мох и мягкая земля, ни деревья. Снова прыжок и снова приземление, богомол был уже в считанных метрах от меня. Упредив очередной прыжок, я активировал свиток ледяных колеб. Острые ледяные сосули пронзили тело богомола, но, казалось, ему было плевать на это. Он снова прыгнул вверх, вырывая свое тело из ледяного плена, и приземлился прямо передо мной.

Я действовал на чистых инстинктах, нежели выстраивал четкий план в голове. В тот момент, когда богомол ударил своей лапой от груди, пытаясь насадить мою тушку на свои шипы, я резко пригнулся и отпрыгнул в сторону.

**Навык Акробатика повышен до шестого уровня.**

Я отмахнулся от сообщения, как от назойливой мухи. В голове мелькнула мысль, может зря я выбрал специализацию Превосходство ловкости, но ее я тоже поспешно отогнал, сейчас было не до этого. Понимая, что смерти мне не избежать и от погони мне не уйти, я пошел на отчаянный шаг. Разбежавшись, я прыгнул по направлению к дереву, где висел свиток огненного взрыва и активировал его.

**Получен урон 150 свиток огненного взрыва.**

Взрывная волна отбросила меня на несколько метров, но я ушел от смертельного удара богомола. Не обращая внимания на сильную боль, головокружение и шум в ушах, я, что есть мочи, кинулся к спасительным сетям. До них оставалось десять метров, но и богомол не отставал. Он не стал прыгать за подранком, так как сам был изрядно ранен. Вместо прыжка, он набрал разгон и ринулся за мной. Еще за ранее просчитав этот трюк, сейчас я надеялся



лишь только на удачу. В последний момент, прямо перед натянутой сетью, я прыгнул в правую сторону и резко дернул за заготовленную веревку. Богомол "на всех парах" врезался в натянутую стальную сеть. Веревки, державшие ее, не выдержали и лопнули, богомол повалился на землю, запутываясь в сети, а сверху его накрыла еще одна сеть.

Богомол ревел, пытался выпутаться и разорвать сети, но чем больше он дергался, тем сильнее путался в стальных сетях. Секунды тикали так медленно, что казалось они, тянулись вечно. Понимая, что навык Приручения животных не срабатывает, я пошел еще на один отчаянный шаг. Пришлось брать веревку и прыгать на богомола, предварительно бросив в него оглушающий свиток, который Марон тоже посчитал нужным купить. И хвала ему и все почести за это. Без его подарочков ничего бы не вышло.

Приземлившись на оглушенного, но все еще сопротивляющегося богомола, я забросил ему веревку прямо в пасть и натянул ее. Как будто залихватский ковбой я пытался оседлать его. Появилась полоса приручения, которую я почему-то в первый раз не заметил, наверное, упустил из-за адреналина в подводной борьбе. И вновь секунды растянулись на длительные минуты. Богомол начал приходить в себя и все сильнее и сильнее брыкаться, пытаясь скинуть меня и освободиться от плена.

И через десять секунд отчаянной борьбы появилась заветная надпись.

**Вы приручили животное Богомол — уровень 30.**

**Получено 2000 очков опыта.**

**Навык Приручить животное — Превосходство ловкости повышен до третьего уровня.**

**Бестиарий животных повышен до шестнадцатого уровня.**

**Из-за большой разницы в уровнях приручение продлится три часа.**

**3:00:00... 2:59:59... 2:58:58...**

Таймер начал неумолимо тикать и убывать, но я не сразу обратил на него внимание. Адреналин в крови зашкаливал, сердце бешено колотилось в груди, а по морде струился обильный пот. Слегка успокоившись, я освободил своего нового питомца и первым делом залез в его характеристики, чтобы подтвердить свою теорию.

Есть! **Защита от ментальной магии 120 % (20 % + 100 % (для данной локации))**, гласила надпись в его характеристиках. Закрыв окно характеристик, я встретился взглядом с красными глазами своего богомола. И тут как гром среди ясного неба ударило понимание, что приручение временное из-за разницы в уровнях. Открыв бестиарий животных, я принялся изучать, на что способен мой временный питомец и стоил ли он тех усилий.

**Богомол — уровень 30.**

Обыкновенный богомол — типичный хищник-засадчик, мимикрирующий под окружающие растения. Окраска покровительственная, очень изменчива, варьируется от зелёного или жёлтого до буро-серого или тёмно-коричневого. Подстерегая жертву, малоподвижен, при появлении её в пределах досягаемости захватывает передними хватательными ногами, удерживая её между шипастыми бедром и голенью.

М-да, что-то описание не соответствует действительности, если судить по нашему противостоянию, но, тем не менее, я продолжил дальше изучать информацию.

**Обладает навыками:**

**Колющий удар** — богомол наносит удар сверху вниз своими передними лапами(ногами), нанося 500 единиц физического урона.

**Прыжок** — богомол резко прыгает вверх и вперед. Может преодолевать большие

расстояния. Откат 5 сек.

Ядовитая рваная рана — своими жвалами богомол разрывает плоть жертвы и заражает рану ядом. Наносит 200 единиц физического урона и 600 единиц урона от яда в течении 30 сек.

Ездовое животное — пассивный навык. Богомол может использоваться, как средство передвижения. Для этого нужно обладать навыком Верховая езда.

Смертельный захват — богомол насаживает свою жертву на шипы передних лап, нанося 1000 единиц физического урона, а затем высасывает все соки из жертвы — максимальный урон от разложения. Откат 10 часов.

Вот это да! Вот это питомец! Да, с такими питомцем я могу стать не уязвимым. Жаль, что приручение продлится всего три часа, но терять их глупо и надо использовать их по максимуму. На свой страх и риск я призвал Агуру и принялся вливать заклинания лечения на раненные участки богомола. Сейчас мне, как никогда, нужен был полноценный питомец, а не израненный калека. Сам же, я выпил зелье исцеления, восстановив себе полный бар здоровья.

Почти полностью излечив богомола, я, с криком ИИ-ХА, запрыгнул ему на спину.

**Получен навык Верховая езда (л в).**

**Желаете выбрать навык Верховая езда (л) второстепенным навыком Да/Нет.**

Кончено да! Кто еще сможет похвастаться ездой на богомоле!

**Ваш параметр ловкости, без учета экипировки достиг значения 50. Теперь все ваши навыки, зависящие от ловкости, будут работать немного лучше.**

Да сегодня просто чудесная ночь! Еще одна приятная новость отправилась в копилку за сегодняшнее путешествие, но радоваться будем потом, а сейчас в путь!

# Глава десятая. Часть первая

Глава десятая.

Матерь ночи.

Наверное, так себя чувствует каждый, кто впервые оседлал лошадь. Восторг и страх перемешиваются удивительными красками. Так же было и со мной. Это неопиcуемый восторг вперемешку со страхом, когда по моему приказу богомол взмыл вверх на несколько метров и выпрыгнул с тропы-ловушки. Затем резкое приземление, и я чуть ли не свалился с питомца. От удара слегка отбило мягкое место, но это можно потерпеть ради быстрого передвижения. Еще прыжок и снова приземление, но тут перед нами выскочил самый настоящий **ворген — уровень 30.**

Он глухо зарычал и оскалился. Я не растерялся, почувствовав себя всемогущим, и приказал богомолу атаковать, за что и поплатился. Богомол встал на "дыбы" и скинул меня.

**Чтобы атаковать сидя верхом на ездовом животном вы должны обладать специализацией Боевая верховая езда.**

Черт! А этого я уже никак не мог предвидеть. Ворген, воспользовавшись заминкой, стремительно атаковал богомола, игнорируя меня, как слабую жертву. Он бросился прямо под лапы богомола и вцепился всеми зубами в правую заднюю лапу, вырывая кусок мяса.

**Получен урон 200 — Коварный укус.**

**Получен негативный эффект — Калечение. Скорость передвижения вашего питомца снижена на 30 %. Откат навыка Прыжок увеличен до 15 сек.**

Отмахнувшись от системных сообщений, я поспешил отползти подальше от места битвы и предпочел спрятаться под ветвями огромного куста. А тем временем ворген продолжал нещадно грызть моего питомца.

**Получен урон...**

**Получен урон...**

**Получен урон...**

Я отмахнулся от сообщений и контратаковал. Приказав богомолу использовать колющий удар, я надеялся разорвать дистанцию, так как атаки богомола могли поражать на средне — ближней дистанции. Мой питомец вскинул обе передние лапы вверх и обрушил их на воргена.

**Нанесен урон 500 — Колющий удар.**

Перепрыгнув гуманоидного волка, я вновь повторил свой приказ. Сейчас я пытался действовать так же, как сам богомол, когда я пытался его приручить, но видимо ворген был лучше подготовлен, чем я. Даже раненый он с легкостью смог увернуться и начал кружить вокруг богомола, выгадывая момент для атаки.

На раненых лапах богомол неуклюже вращался вместе с воргеном и будь это чисто битва зверей, богомол бы проиграл, но я, то видел, что затевает ворген. Мой богомол не успевал вовремя повернуться мордой к воргену, а тот, зайдя за спину, намерился прыгнуть на богомола и вцепиться ему прямо в шею. В последний момент богомол подпрыгнул вверх, пропуская воргена под собой, и в ту же секунду после приземления использовал колющий удар.

**Нанесен урон 500...**

Да, у меня был способ закончить этот бой одним ударом, но вот откат в десять часов меня останавливал. На свой страх и риск я призвал Агуру. У него уже успело восстановиться несколько очков маны, так что я залечил рану на ноге богомола и отозвал лиса.

Взбесившись, ворген издал протяжный вой.

**Негативный эффект страха — провалено.**

Вот теперь-то мы попляшем! Я приказал богомолу бежать прямо на волка и атаковал навыком ядовитая рваная рана. Со жвал упали ядовитые капли, а богомол с разгону клацнул ими бок воргена.

**Нанесен урон 200, наложен негативный эффект 600 урона от яда за 30 сек — ядовитая рваная рана.**

А в следующий миг я приказал ему использовать колющий удар.

**Нанесен урон...**

Раненый ворген протяжно завывл и стал заваливаться на бок, а я уже начал праздновать победу, но не тут-то было.

На последнем издыхании волк так тоскливо завывл, что на душе аж "кошки заскреблись".

**Предсмертный вой — павший ворген взывает о помощи.**

**Получено 5000 опыта.**

**Получен предмет мясо воргена (6 шт.)**

**Получен предмет крепкая шкура воргена (материал для кожевничества).**

**Бестиарий животных повышен до семнадцатого уровня.**

Я отмахнулся от сообщений, как от назойливых мух, так как на место битвы прибежало еще трое. Они синхронно завывли, поминая павшего брата, а потом оскалились и зарычали. Их красные глаза источали ненависть, и тут я понял, что пора "делать ноги".

От неожиданности я даже растерялся и не успел вовремя отреагировать, как все трое зверей кинулись на богомола.

Инстинкты хищников они показали во всей красе. Все трое повисли у более крупного противника на боку и богомол, завалившись, упал на другой бок. Хищники тут же принялись рвать его зубами и когтями.

**Получен урон...**

**Получен урон...**

**Получен урон...**

...

Я не знал, что делать и попросту приказывал богомолу двигаться, чтобы встать. Кое-как освободившись, я приказал богомолу использовать последнее оружие.

Ударом передней лапы он насадил одного из воргенов на шипы и впился жвалами в податливую плоть. За несколько секунд богомол прямо таки "выпил" волка и выпустил из жвал мертвую тушку.

**Получено 5000 опыта.**

**Добычи нет. Ваш питомец испортил шкуру и мясо воргена.**

Не долго, думая и не отдавая себе отчета, я выскочил из-под куста, как залихватский ковбой запрыгнул ему на спину и дал деру, а мой акробатический пируэт система оценила повышением навыка.

**Навык Акробатика повышен до седьмого уровня.**

Началась гонка не на жизнь, а на смерть. Прыжки, разгоны, забеги, я делал все, чтобы

уйти от преследователей, и у меня это получалось, так как богомол был все-таки еще и ездовым животным. Но по закону жанра я собрал за собой такую толпу неведомых мне тварей, что догони они нас — разорвут на части за секунду. И, тем не менее, через полчаса безумных игрищ в жертву и хищников, я успел прилично оторваться, отбить себе седалище и достигнуть входа в пещеру.

Спрыгнув с богомола, я огляделся. Видимой опасности не было, поэтому я со спокойной душой и совестью отпустил подраненного и измученного питомца.

**Вы, как никто другой понимаете сущность и нужды животных. Проявив великодушие, вы отпустили прирученного питомца раньше срока. Награда: Эмпатия к животным + 1 уровень.**

Вот значит как?! Я неподдельно удивился. Мой зверолов открывался мне все с новых и новых сторон.

— Беги мой друг, ты сослужил хорошую службу, — почему-то вслух я обратился к упрыгавшему богомолу. Неужели я начал проникаться симпатией к животным?

Мысленно, еще раз, простившись со своим "боевым товарищем" я вступил в темный зев пещеры.

**Вы попали в обитель нечисти. Запущен игровой сценарий Силы старого мира.**

**Получено задание Тайны древних ведьм. Еще до начала времен, когда магия была дикая и не обузданная древние ведьмы заточили в этом подземелье того, кого они считали страшным злом. Собрав все силы воедино, они поработали нечисть и оставили ее здесь охранять Зло на погибель тем, кто дерзнет ступить в эти места. Вам выпал шанс узнать тайны древних ведьм, но будьте осторожны, опасность подстерегает вас на каждом шагу. Награда за выполнение задания неизвестна и будет зависеть от ваших действий.**

Ну и дела! Я еще раз перечитал все, что мне выдала система игры, но так и не понял сути задания. По всей видимости, мне просто надо было разузнать какую-то тайну, а вот, что мне с ней делать, я совсем не понимал. Наверное, от этого и зависела награда. Ладно, разберемся с этим по ходу прохождения. Успокоив, свои мысли, я достал факел. Тьма тут же расступилась, уступая место свету. На секунду мне показалось, что на стенах пещеры я увидел странные бесформенные тени с пустыми глазницами. И тут я вспомнил слова шамана про тьму и такие же тени.

По спине пробежал холодок, я, конечно, не трус, но все же... Было довольно жутко, учитывая тот факт, что шаман на самом деле был очень напуган теми тенями, хоть и не подавал виду. Я сделал несколько шагов и...

— Я тебя чувствую! Кто ты, странник? — раздался слегка шипящий, но, тем не менее, женский голос в моей голове. От неожиданности я чуть не вскрикнул и не выронил факел. Заметавшись, завертевшись, я пытался отыскать источник голоса, но в пещере никого не было.

— Выходи, кто бы ты ни был, — немного нервно бросил я, игнорируя вопрос.

— Я не могу, я заперта уже здесь больше пяти тысяч лет.

— Кто ты? — мне ничего другого в голову не пришло, как спросить именно это.

— Я... не... сказать... — услышал я прерывистые слова, а потом по пещере пронесся душераздирающий крик и ледяной ветер. Мой факел потух, а я почувствовал страх... неподдельный страх и ужас, а еще ощущения незаметных, но холодных прикосновений.

Я мигом достал из инвентаря кремний и огниво и начал судорожно чиркать ими, чтобы зажечь брошенный факел. Искры слегка освещали тоннель пещеры, а я видел эти пустоглазые тени и их руки, тянущиеся ко мне. Черт! Черт! Черт! Я истерично пытался зажечь факел, а когда искра попала на него, схватил его, как нечто, что могло спасти меня от любой напасти. От света факела "пустоглазы" расступились, и тут я не выдержал. Пришлось открыть крышку вирт-капсулы и выйти из игры, оставив аватара онлайн. Сердце бешено колотилось, а я не мог отдышаться. Неужели, каждый, кто был в Темнолесье, запускал такой сценарий?

Отдышавшись и пересилив себя, я вернулся в игру. Коварное любопытство никак не хотело отпускать меня, а вернувшись, я судорожно сжал факел. Что я вообще делаю? Без питомцев я никто и звать меня никак, но, тем не менее, я, шаг за шагом стал продвигаться вглубь подземелья. Дорога имела явный уклон и вела вниз, что еще больше нервировало. Спинай я чувствовал, как там, позади, копошатся эти тени, но оборачиваться я себе не позволял.

С каждым шагом страх потихоньку разжимал свои ледяные тиски. Вот для чего делалась ранжируемая локация, и пока, если не считать страха, серьезных проблем я не встретил. Углубившись довольно далеко, я вновь услышал голос, но этот был не в голове, а прокатился по всему тоннелю. Он был низким, гортанным и очень злым.

— Остановись смертный и поворачивай назад, пока еще можешь!

Да ну? И этим вы собрались меня напугать? Хотя и было немного страшновато, но тут просто сработал эффект неожиданности, поэтому я продолжил свой путь.

— Глупец! Ты сам избрал свою участь!

Я уже начал понимать, что здесь к чему. Женский, слегка шипящий голос принадлежал той, кого здесь заточили, а грубый и страшный здешнему стражу, который, по всей видимости, и пугал нас в самой начале пути. И мне бы послушать его и убратсья отсюда по добру, по здорову. Возможно, мне бы даже засчитали прохождение Темнолесья, выдав типа этого: "Вы посчитали нужным не тревожить того, кого здесь заточили, и оставить все, как есть. Нагара... бла, бла, бла" и телепортировали отсюда. Но нет! Я же бесстрашный глупец, пошел дальше. И тут снова налетел холодный ветер. Пламя факела затрепетало, но не потухло. Что-то толкнуло меня в спину, да с такой силой, что я упал, выронив факел. На стенах пещеры зашевелились тени. Их руки удлинлись, подхватили факел и унесли в неведомую даль, оставив меня в крошечной тьме.

Странные какие-то тени. По логике без света они не могли существовать, но тут было все наоборот. Я вновь почувствовал холодные прикосновения. Они с каждым разом становились все настойчивее и настойчивее, пока не переросли в леденящие уколы. Я почувствовал боль, а мое здоровье начало медленно проседать. Мысли засуетились с небывалой скоростью, и тут мне осенило...

— Ну, светлячок, твой выход...

# Конец десятой главы

Казалось бы, что могут сделать простые тени, пусть и страшные и безликие. Напугать, да и только, но не тут-то было. Когда появился светлячок, его тусклый свет озарил ход пещеры. Тени дернулись от не яркого света, а потом резко напали. Я видел их руки тянущиеся ко мне, я видел, как они начали скалиться своими жуткими пустыми лицами, а потом вдруг светлячка окутала тьма, поглощая его и без того не яркий свет и он умер.

**Внимание! Ваш спутник был атакован безликой нечестью и пал в неравной схватке.**

Наверное, это был тот миг, когда я пусть и не впервые, но все же решил отступить. Вообразив себя героем, я забыл, насколько я уязвим без питомцев. На что я рассчитывал? На то, что локация ранжируемая и я с легкостью пройду подземелье? Да не в жизнь, за что и поплатился.

Последние крохи света померкли и тени, почувствовав волю, перекинулись на меня. Я почувствовал, как тысячи ледяных игл вонзились в мое тело и начали вытягивать из меня жизнь. Я упал, корчась от боли (надо бы попросить техника убавить ощущения), захрипел, раскрыв пасть в беззвучном крике. Я хотел призвать Агуру, но боялся потерять его, надеялся, что ранжируемая локация подстроится под меня и, не знаю, хотя бы дарует моему питомцу защиту от ментальной магии, но этого не произошло. Глупец! Правильно сказал мой неведомый мучитель и в то же время страж этого места.

Собравшись с силами, я выдавил из себя:

— Сжался, я сдаюсь! — умирать я не хотел.

Какое-то время тени еще продолжали "жалить" меня, но потом по пещере пронесся ледяной ветер, и теней как будто бы сдуло, а затем раздался голос, от которого задрожали сами стены.

— Убирайся отсюда и никогда не возвращайся. В следующий раз пощады не будет. Здесь заперто зло, которое не должно быть выпущено во внешний мир.

— Кто здесь заперт? Я должен знать, почему нельзя проникать в это место, — прохрипел я.

— Древние ведьмы заточили здесь богиню лжи и обмана, коварного трикстера, чей промысел ломать судьбы людей и делать только одни гадости. Она погубила многих, кто поклонился ей! Теперь ты, странник, знаешь правду...

Неожиданно меня закрутила круговерть, мир перед глазами померк, а через несколько секунд меня выкинуло из Темнолесья. Я оказался аккурат перед порталом.

**Игровой сценарий Силы старого мира не завершен. Вы отказались проникать в суть времен и познавать тайны древних. Вы оказались слишком слабы и поступили не в духе авантюриста. Однако у вас есть еще время... До завершения сценария осталось 336:59:59... 336:59:58... 336:59:57...**

**Задание Тайны древних ведьм выполнено. Вы узнали, кого заточили древние ведьмы на веки вечные, но отказались от дальнейшего пути. Нагара 5000 очков опыта. Дополнительная награда — знание, того, что в этом мире существуют боги.**

**Получен 11 уровень.**

**Доступно три свободных очка характеристик.**

Я сидел на земле и совершенно не понимал, что происходит. Раз за разом я перечитывал тексты сообщений и... Боги... время до завершения сценария... По всей видимости я раскопал охрененный сюжет. Да, я оказался слаб для его прохождения, но получил очень ценную информацию. Из нее можно замутить платный ролик. Там в пещере Темнолесья заточена темная богиня... а по условиям сценария я мог поступить, как посчитаю нужным. Возможно, дойди я до конца, я мог бы освободить богиню и получить множество уникальных плюшек, или же наоборот оставить ее там, договорившись с нечестью. Тогда бы меня одаривали уже другие силы, и на все это выяснение у меня есть еще две недели. Да это же золотая жила!!!

Уже не страшась длинной арки из мертвых деревьев, я вышел на тракт, и тут началось полное безумие. Небо заволокло свинцовыми тучами, грянул гром, а в небе появился силуэт лица с красными, огненными глазами.

— Жалкий звереныш! Ты должен был освободить меня, но этого не сделал. Ты ослабил стража, и теперь я могу явить свою силу. Я сделаю так, что ты сам меня призовешь. Познай же мой гнев, смертный...

С небес ударил столп энергии, меня окутала фиолетовая дымка, подняла в воздух, закружила, завертела, а потом бросила на землю.

**Вы чувствуете на себе гнев богини Шалли. Подмена сущности — кара господня.**

На моем баре появился дебаф в виде черепа и скрещенных костей под ним, но никакого негативного эффекта я не ощущал. Махнув на это рукой, видимо решили добить за невыполненный сюжет, я решил пойти к ближайшему городу, а именно в земли барона Цериуса. По обычаю раскинув три очка характеристик в силу, привлекательность и удачу, я отправился в путь. Уже была глубокая ночь и, что самое странное ночные хищники не нападали на меня. Нет, они рыскали, выли, рычали и даже самые смелые приближались, но заведя, тут же убегали. Как будто их что-то пугало.

Через дав часа пути пешего шага я добрался до города Мидгарт и уперся в массивные, обитые железом ворота. Этот город был самым первым в землях барона, но, тем не менее, был самым большим и посещаемым. Раскинувшийся на скалистом холме, Мидгарт был виден от самого тракта. Я взялся за массивное кольцо и громко постучал в ворота.

— Кого еще черти принесли на своих крыльях? — раздался заспанный голос, по всей видимости, стражника ворот, а через несколько секунд открылось смотровое окошко, из которого на меня уставилась пара заспанных глаз.

— Я уставший путник, которому нужны кров и еда, — устало, выдохнул я.

— Город закрыт на ночь, — буркнул страж, явно намекая, что без небольшой взятки он меня ни за что не пропустит.

— Ну, что вы, уважаемый блюститель закона, — расплылся я в самой правдоподобной улыбке. — Неужели вы заставите уставшего зверолова ночевать у ворот такого прекрасного города? Как насчет небольшого поощрения за вашу доблестную службу, за то, что вы охраняете сон и покой мирных граждан? — я мигом открыл окно торговли и передал стражнику пятьсот кинар.

**Подкуп удался!**

**Вы передали стражу ворот 500 кинар.**

Стражник тут же подобрел и слегка приоткрыл створку ворот.

— Ну, раз такое дело, конечно, как же я, доблестный страж Солтун, сын Древорха, могу оставить путника у ворот, да и еще опасной ночью. Проходите, проходите, да позвольте



порекомендовать таверну «Золотая подкова», там подают самого лучшего вебря и вкусное гномье пиво, а уж девушки там, просто загляденье.

— Спасибо тебе Солтун, сын Древорха, что не оставил в трудную минуту, да и за место злачное спасибо, обязательно там и остановлюсь

— Ну, бывай, неумирающий, а мне службу нести надо.

Распровавшись со стражем, я действительно направился в таверну «Золотая подкова», но не потому что ее расхваливал стражник, мне в принципе было все равно, где остановиться на ночлег, просто было лень искать, а так... Открыв карту, я направился вдоль жилой улицы до самой таверны. Среди простеньких домов на пути мне попадались дома и побогаче, видимо местных торговцев и ремесленных умельцев. Таверну я заметил еще издали. Из-за ее стен лилась веселая лютневая музыка, и доносились довольно громкие смех и выкрики. Я зашел внутрь. Не обращая внимания на какой-то праздник и веселящийся народ, я сразу же направился к барной стойке.

За ней был усталого вида усатый мужчина средних лет, но уже с небольшой сединой на рыжих волосах.

— Мне комнату на ночь, — бросил я, без всяких приветствий. Настроение чего-то совсем скатилось в ноль, да и недосып и ночная усталость делали свое дело.

— Триста кинар, — не менее безэмоционально бросил бармен по имени Си'Тир.

Я заплатил нужную сумму, взял ключ от комнаты и пошел на второй этаж. Если не обращать внимания на слишком уж простенькую обстановку: кровать, стол стул и ящик для одежды, то таверна могла бы действительно претендовать на звание хорошего заведения, а так... махнув рукой на свои мысли, я устроился на кровати и покинул Авалон.

Царство морфея настигло меня, как только я перебрался из вирт-капсулы на неудобный кожаный диван. Машинально выставив будильник на восемь-тридцать утра, я провалился в сладкий сон. И кто бы знал, что проснувшись утром и вернувшись в игру меня ждал очень неприятный сюрприз...

Конец первой книги.

Больше книг на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)

## Эпилог. От автора

Дорогие читатели, на этом я решил закончить первую книгу, но сразу вас могу заверить, Зверолов обещает быть многотомником, и вскоре начнется вторая книга о мастере приручения животных под названием Зверолов 2. В поисках богини Темиды. Честно признаться, написание первой книги в жанре, да, да, именно жанре, литрпг мне очень понравилось, но ничего бы не вышло без вас, дорогие читатели! Хочу поблагодарить вас за то, что читали и поддерживали, за конструктивную критику, которая помогала мне совершенствоваться, за ваши обсуждения и споры, ведь без них книга бы казалась мертвой и безжизненной. Отдельное спасибо хочется сказать Яне Лев (псевдоним) за разборы полетов и подкинутые идеи, некоторые из которых реализовались в книге. Антону Мельнику за красочную подборку артов, глядя на которые, я вдохновлялся на написание. Ну и еще раз хочу поблагодарить всех вас за веру в меня! Кому понравилось, подписывайтесь на автора, ставьте лайки, делайте репосты, мне будет очень приятно. Ведь чем больше вас будет, тем быстрее начнется вторая книга, а пока прошу ознакомиться с моим новым произведением Вор. Начало.

До новых встреч! С уважением Степан Тырченков!