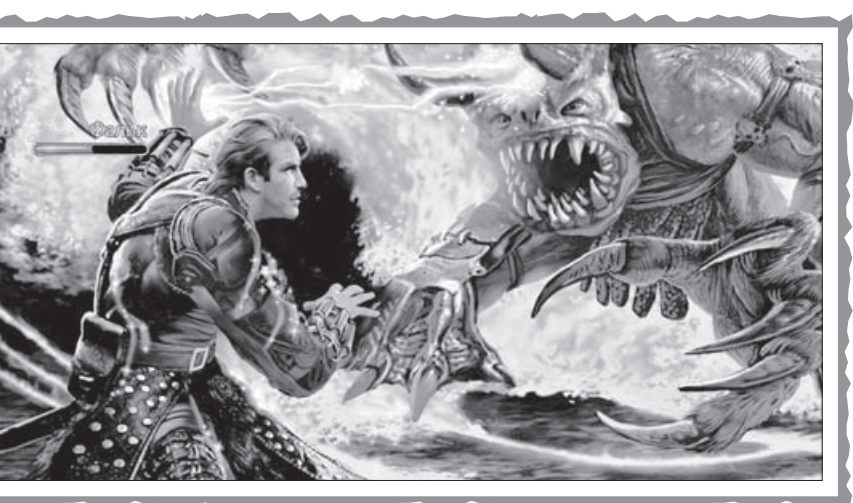




Трилогия  
в одном  
томе

# АЛЕКС КОШ



Одиночка

Москва, 2021

# АЛЕКС КОШ



Трилогия  
в одном  
томе

- Дорога мечей •
- Союз Проклятых •
- Хранитель Подземелья •



Издательство АЛЬФА-КНИГА

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
К76

Серия основана в 2005 году  
Выпуск 179

Художник  
**С. А. Григорьев**

**Кош А.**  
К76 Одиночка: Дорога мечей; Союз Проклятых; Хранитель Подземелья. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2021. — 793 с.: ил.

ISBN 978-5-9922-3315-5

«Арктания» — виртуальная игра в стиле стимпанк. Магические заклинания, заколдованные артефакты, паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы здесь часть обыденной жизни. Фальк, персонаж геймера Андрея, начинает свой путь в небольшой деревеньке на границе с землями орков. Местные жители хранят множество тайн, а их поведение настолько реалистично, что Андрей начинает относиться к ним как к настоящим людям. Благодаря своему стилю игры или просто везению он получает скрытый класс слайдера и эпический квест от богини судьбы Элени, но быстро понимает, что на кону теперь стоит не только игровая статистика, но и вполне реальная жизнь. Андрею предстоит перевернуть вверх дном всю Арктанию в поисках пяти древних мечей, а проклятие «одиночки» вынуждает его полагаться исключительно на свои силы.

Но чего же на самом деле добивается виртуальная богиня? И каким образом Андрею вдруг становятся доступны магические способности персонажа в реальном мире? На эти и многие другие вопросы можно получить ответы, только завершив квест богини.

**УДК 82-312.9(02)**  
**ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5**

ISBN 978-5-9922-3315-5

© Алекс Кош, 2021  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2021

• Дорога мечей •



## Часть первая

# СТЕКЛЯННАЯ РОЗА

«Создание капсул виртуальной реальности — фантастика, и фантастикой останется. Наши технологии не позволяют имитировать реалистичные ощущения, необходимые даже для частичного погружения в виртуальный мир».

*Из интервью специалиста по компьютерным технологиям.*  
18.08.2014

«Российский институт по исследованию мозга смог создать первый в мире прототип шлема, способного воздействовать на нейроны мозга и заставлять человека испытывать конкретные ощущения, чувства и даже эмоции. Кроме того, возможна и обратная связь — не имевший руки испытуемый впервые смог с помощью мысли не просто управлять электрическим протезом, но и выполнять сложнейшие действия, например, играть на фортепиано».

*Новостная лента всех тематических порталов Интернета.*  
04.11.2016

«Первые капсулы виртуальной реальности представлены на выставке «Интергейм-2020». Я опробовал это чудо на себе и с уверенностью могу заявить, что это нечто невероятное! Даже без предварительной настройки, на которую, по словам разработчиков, требуется от двух до трех часов, ощущения просто удивительные. В качестве теста я смог прогуляться босиком по траве, ощутить запах цветочной поляны и даже попробовать на вкус землянику. Это прорыв в игровой индустрии!»

*Из репортажа с выставки в журнале «Территория игр»*

## ГЛАВА 1

Наконец-то!

Я нетерпеливо переминался с ноги на ногу, наблюдая за тем, как рабочие устанавливают в углу комнаты виртуальную капсулу. Це-

лых полтора года потребовалось мне, чтобы накопить необходимую сумму. И как все-таки хорошо быть специалистом в своем деле, а программист я действительно неплохой: сдал пару крупных проектов, сэкономил на отсутствии личной жизни, и вот у меня появляется новый гаджет, мечта миллионов — виртуальная капсула «СуперВирт-3000»! Последняя версия продукта отечественной корпорации «РусВиртТех» стоила ничуть не меньше квартиры, в которой ее собственнно сейчас и устанавливали. Конечно, у меня не пятикомнатные хоромы, а скромная трешка, но все же...

— Принимайте технику, Андрей Евгеньевич, — бодро сказал молодой рабочий в форменной одежде. — Топовая модель, очередь на подобные игрушки расписана на годы вперед. Тут и комплекс медицинской диагностики, которому позавидует любая больница, и массаж, чтобы тело не затекало во время долгой игры.

— Я в курсе, — хмыкнул в ответ. — Сам два года назад предзаказ делал, когда они еще только в планах были. Другие принципиально не покупал.

— Что ж, выходит, вы до сих пор даже в Троне не были? — удивился второй, собирая с пола остатки упаковки капсулы.

— Ни в Троне, ни в Монице, ни в других виртуальных мирах, — подтвердил я. — Не хотел портить впечатление. Сами знаете, пока все доработают, доведут до ума...

Что уж говорить, если в случае виртуальных миров даже альфа-тестинг отдельных локаций мог занимать недели! Многотысячные отделы разработчиков круглыми сутками вылавливали баги и фичи игры, постоянно что-то подрезая и изменяя, и то же самое затем продолжалось во время открытого тестирования первыми пользователями. Не знаю как другим игрокам, а мне подобное сомнительное удовольствие на фиг не нужно. Это помимо того, что год назад во многие игры ввели полноценный искусственный интеллект, который тоже наверняка требовал определенного времени обкатки в реальных игровых условиях. Кстати, если бы кто-нибудь спросил меня, то я как программист сказал бы, что создание полноценного ИИ попросту невозможно, но ведь именно с появлением полноценной виртуальной реальности наши ученые поставили галочку напротив ачивки<sup>1</sup> «мозг человека полностью исследован». И только им ведомо, какие возможности открылись с появлением первых нейрошлемов. Слепые прозрели, глухие услышали музыку, и даже многие психические заболевания неожиданно оказались лишь мелкими проблемами. Шизофрения? Пфф, наденьте шлем и подумайте о чем-нибудь хорошем — голоса уйдут и больше никогда не вернуться... Ох, черт, о чем я думаю вообще?

---

<sup>1</sup> А ч и в к а (от *англ.* achievement — достижения) — «запись в личном деле», получаемая игроками в случае выполнения определенных условий или заданий. — *Здесь и далее примеч. авт.*



Рабочие еще долго демонстрировали мне работоспособность всех функций капсулы, попутно объясняя, как и когда менять расходные материалы. Подозреваю, я знал об этом, да и о самой начинке капсулы гораздо больше их самих, успев за год ожидания проштудировать всю доступную техническую информацию. Все-таки хочется знать, что и как будет воздействовать на мой ценный мозг и ставшее за тридцать лет таким родным тело.

— В Арктании вам понравится, — весело сказал рабочий, вручая красочную коробку с документацией к игре. — Говорят, это новое поколение виртуальных миров с совершенно иной подачей квестов<sup>1</sup> и невероятной социальной составляющей.

Я вежливо кивал, хотя и сам отлично знал содержимое рекламных проспектов. А уж новости самого молодого и модного игрового мира Арктания для меня уже давно стали значительно интересней реальных. Игра «Арктания» появилась всего несколько месяцев назад и успела завоевать немалую популярность, даже несмотря на весьма дорогую подписку и высокие требования к виртуальным капсулам. Все-таки пилотный проект дочерней компании «РусВирТеха», до этого предпочитавшей отдавать создание игровых вселенных на откуп поднаторевшим в игростроении восточным и европейским производителям, изначально и позиционировался как единственный мир, заточенный под использование всех возможностей дорогущих капсул «СуперВирт-3000». Конечно, я мог бы купить капсулу попроще и начать играть в старейших мирах вроде Трона или классического Среднего Королевства еще год назад. Но помимо глубины погружения меня смущал еще один факт — все эти игры уже давно были исследованы вдоль и поперек. Миллионы игроков топовых уровней, тысячи кланов и гигабайты общедоступных гайдов<sup>2</sup> существенно уменьшали привлекательность этих вселенных, даже несмотря на бесконечные глобальные эвенты<sup>3</sup>, придуманные лучшими сценаристами. Нет уж, лучше играть в неисследованном игровом мире, где еще остается ощущение фронта и есть возможность стать первым, лучшим и исключительным. Если уж в жизни не получилось.

Спустя час я наконец-то остался один на один с виртуальной капсулой. В закрытом виде она более всего напоминала белое пластиковое яйцо с идущими к ней проводами и трубами. Да-да, именно трубами. Поступление воды для разведения пищевых концентратов, вывод отходов жизнедеятельности... в этих версиях было предусмотре-

---

<sup>1</sup> К в е с т (от *англ.* quest — задание) — выполняется в компьютерных играх для достижения игровой цели. После выполнения игроки получают опыт, деньги, репутацию и различные предметы.

<sup>2</sup> Г а й д (от *англ.* guide — руководство) — пособие, описание действий и механики игры, облегчающие жизнь игрокам.

<sup>3</sup> Э в е н т (от *англ.* event — событие) — некие события, вводимые в игру разработчиками для продвижения сценария, добавления новых локаций, врагов и т. д.

но практически все. Более того, благодаря встроенной системе массажа с помощью электрического тока мышцы поддерживались в тонусе и игроки могли оставаться в виртуальном мире даже несколько дней без каких-либо последствий. По слухам, капсулы этого класса использовались и различными больными с повреждениями опорно-двигательной системы, которым виртуальность полностью заменила обычную жизнь. Конечно, все это жестко регулировалось заводскими настройками, следящими за физическим состоянием, и при малейшей угрозе здоровью игрока выкидывало в реальный мир. Со здоровьем у капсул вообще особые отношения: в них понапихано столько датчиков, что надобность во врачах просто отпадает. Единственное, чего не может «СуперВирт-3000», — это провести хирургическую операцию, хотя и в этом я не совсем уверен. Все данные с датчиков в реальном времени отслеживаются серверами компании, и это одна из многочисленных причин того, что капсулы подобного уровня доступны очень немногим.

Я приготовил себе кофе и сел за стационарный комп, чтобы напоследок пробежаться по официальному сайту «Арктании» и узнать последние новости. Игровой мир Арктания был разделен на два материка, на которых, в свою очередь, располагались пять государств. Гордика — горное государство гномов, эльфийское царство Эллендрил, людская Золотая Империя, оркское Царство Громга и Альий Халифат. Игроки на данный момент могли играть за четыре из пяти фракций, Халифат оставался нейтральной территорией, население которой целиком состояло из неписей, к тому же поклонявшихся культу смерти. Обычный фэнтезийный мир, если бы не одна маленькая особенность — присутствие наряду с «обычной» магией весьма продвинутых технологий. Конечно, до двигателя внутреннего сгорания и компьютеров там не дошли, но вот паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы — часть обыденной жизни арктанцев. Не всех, конечно. Эльфы и орки предпочитали путь магии, гномы — технологию, а люди, по своей загребущей природе, старались использовать все и сразу. Поэтому в Арктании запросто можно было встретить рыцаря в доспехах из мифрила, защищенных многочисленными рунами, и с пулеметом Гатлинга в руках.

Количество игроков за каждую фракцию при этом почему-то оставалось равным, хотя как можно играть за орков, я себе вообще не представлял. Эти ребята не особенно беспокоились о гигиене, и, играя в капсуле последней модели, можно было такого нанюхаться... Настройки игры позволяли регулировать чувствительность, но, как правило, игроки ограничивали только болевые ощущения, а в остальном стремились выжать из своих капсул максимум. Кстати, боль регулировалась в промежутке между десятью и пятьюдесятью процентами, и я не представляю себе маньяков, включавших ее на максимум. То есть как ощущается уполовиненная боль от отрезанной

руки? Это ж караул просто должен быть! А ведь там еще и магия есть, и огнестрел... не-эт уж, не надо мне такого удовольствия.

Кофе был уже давно допит, а я все сидел, не решаясь забраться в капсулу. Я ждал этого момента с самого первого дня, когда «РусВиртТех» анонсировал выпуск первой серийной виртуальной капсулы. Кстати, до сих пор эта российская компания оставалась лидирующим производителем капсул в мире, что пробуждает непривычную к таким вывертам национальную гордость. Конечно, большую часть электронной начинки как обычно заказывали в Китае, но вот заводы и технологии полностью принадлежали «РусВиртТеху». Аллилуйя!

— А, ладно, — наконец решил я. — Чего время тянуть...

Быстро скинул одежду, залез в капсулу и запустил диагностику.

Во время первого запуска капсулы производилась ее автоматическая настройка под пользователя, которая раньше занимала несколько часов, а теперь укладывалась в пятнадцать—двадцать минут. Как раз в то время, которое игрок тратит на создание своего альтер эго.

Темнота почти мгновенно сменилась яркой заставкой игры — капсула подключилась к глазным нервам. Это еще не виртуальность, просто продвинутая версия старого доброго экрана. Удивительно, но, несмотря на появление этой технологии, в обиходе люди все равно предпочитали пользоваться старыми добрыми мониторами.

#### **Вас приветствует Арктания — мир волшебства и технологии**

**Вплетите свою жизнь в узор новой истории этого красочного мира, полного неожиданностей, тайн и загадок. Ступите на тяжелый путь воина или станьте ремесленником, купите дом или отстройте собственный замок — все в ваших руках. В качестве бонуса вы имеете возможность получить эксклюзивного маунта<sup>1</sup> по достижении тридцатого уровня**

Ах да, известная игровая фишка — маленький приятный бонус при покупке топовой капсулы. Что характерно, каким именно будет этот маунт, я не узнаю, пока не получу соответствующий уровень. Любопытно, черт подери! Но нет смысла забивать себе голову: увижу животину, когда придет время, а пока начну генерацию внешнего вида персонажа.

Была в «Арктании» еще одна интересная особенность — это статус «реальности» аватара. То есть игрок мог сформировать себе в конструкторе любого перса своего пола (по понятным причинам играть за противоположный пол было запрещено), но в том случае, если он выбирал функцию «Сгенерировать персонаж на основе реальной внешности», в свойствах перса появлялся маленький статус —

---

<sup>1</sup> Маунт (от *англ.* mount — лошадь под седлом) — ездовое животное. Подразумевает под собой не только лошадей, но и других созданий, использующихся в игре для езды, будь то грифоны, драконы, големы или что-то еще более аляповатое.

«Реальный». На общение с неписями это никак не влияло, а вот среди игроков вызывало определенное уважение. Все-таки приятнее общаться с героем и знать, что смотришь в практически реальное лицо.

Поставив галочку, я дождался, пока капсула скопировала мою внешность и отобразила персонажа человеческой расы с моим лицом.

«Что ж, не так уж и плохо, — подумал я, вертя во всех плоскостях трехмерную модель. — Худоват, но наверняка с повышением характеристик мышцы будут расти. А если попробовать другую расу?»

Надеюсь, мой смех не мешал капсуле настраивать параметры, потому что увидеть столь реалистичное изображение своей собственной персоны с эльфийскими чертами лица или гномьей бородой — это действительно забавно. А уж превратиться в зеленого клыкастого орка или нежить... хотя нет, увидеть себя в виде разлагающегося трупа — то еще удовольствие. Гоблины, йети, темные эльфы, тролли, тифлинги — отличительные черты этих рас изменяли мое лицо, но в каждом лице (иногда роже, а то и вовсе харе) можно было узнать меня любимого: скуластого и ехидного тридцатилетнего мужчину. Цвет глаз и волос менялся от расы к расе, и только в человеческом виде я оставался кареглазым брюнетом. Именно за человека я и собирался играть, причем вовсе не из-за пятипроцентного бонуса к опыту, хотя это, безусловно, приятная плюшка. Просто людям открыты все пути развития, что очень актуально для меня, ведь я еще не определился со своим классом и профессией. Решено, мой выбор — человек.

Собственно, раса, внешность персонажа и имя были практически единственным выбором, доступным сразу в начале игры. Ах да, еще предыстория персонажа. Объяснение его появления в мире «Арктании». В игре отсутствовал обычный механизм выбора стартовой локации по расовому признаку, все решала предварительно выбранная биография перса. И это отлично! Я до сих пор помнил толпы игроков в стартовой локации онлайн-игрушки старого поколения, ожидающих воскрешения многострадального квестового кабанчика. Нет, в «Арктании» все решалось гораздо интереснее: к примеру, дварф с историей «Изгой» появлялся в локации на границе Гордики и человеческой Империи, где почти сразу мог выбрать свой путь: вернуться на родину и доказать, что его изгнание было ошибкой, либо начать жизнь с нуля в Золотой Империи. И таких сценариев были десятки тысяч для каждой из рас, даже просмотр их названий мог занять не один час, поэтому чаще всего сценарии привязывались к предпочтительному классу, профессии или умениям. То есть это был не однозначный выбор класса, а поиск предыстории, которая ведет к получению искомым умений и квестов. Вероятному получению. Беда в том, что я понятия не имел, кем хочу стать в «Арктании», да и как можно определиться с классом, если даже не представляешь, ка-

ково это — оказаться в виртуальной реальности полного погружения?..

Так, что-то я отвлекся, лучше продолжу листать предыстории. Вот, например, «Беглый раб»:

**В детстве вас, как и всех жителей маленькой деревеньки на границе с царством Громга, захватили орки. Спустя многие годы, проведенные в рабстве на каменоломнях, вы смогли сбежать и теперь жаждете отмщения. В напоминание о рабстве на шее у вас красуется клеймо раба**

**Внимание! Опыт от убийств орков +20%, бонус к силе и выносливости в начале игры +2 и +1 каждые пять уровней**

Или еще «Сын Дракона»:

**Вы родились слабым ребенком и не прожили бы ни дня, если бы дракон не поделился с вами своим духом. Никто не знает, как и зачем он спас вас, и, возможно, узнав ответ на этот вопрос, вы сможете познать себя**

**Внимание! Возможно изменение расы на «драконид», бонус к защите от всех видов магии +10%**

Что характерно, хитрые разработчики описывали только бонусы, напрямую связанные с механикой игры, совершенно не упоминая влияние предыстории на социальную часть виртуальной жизни. Тот же беглый раб благодаря клейму наверняка приобретал определенные трудности в общении с орками в любых локациях игры, да и драконид запросто мог стать целью охоты каких-нибудь алхимиков. Вдруг его органы ценятся ничуть не меньше драконьих?

Черт, я действительно не знаю, что выбрать. Никогда не любил читать гайды, поэтому не имею ни малейшего понятия, какой класс самый сильный, кому легче всего качаться, а кому зарабатывать деньги. Нет, я читал общедоступную информацию по механике игры: описание игрового процесса, характеристик персонажей, некоторых навыков и умений, а также всего того, что делает мир «Арктании» особенным. Но всегда считал, что всякие описания раскраски персонажей «за десять дней до пятидесятого уровня», билды<sup>1</sup> и доскональные подробности прохождения квестов крадут половину удовольствия от игры. Исследование — одна из интереснейших частей игрового процесса, не хочется себя этого лишать. Как, кстати, и вкладывать в игровой процесс реальные деньги. Поэтому весь год в ожидании покупки капсулы я думал, кем хотел бы играть, и пришел к выводу, что лучше всего будет решить этот вопрос по ходу дела. Сам не знаю, почему я не учел столь сильное влияние предыстории на

---

<sup>1</sup> Билд (от *англ.* build — строительство) — описание оптимального распределения характеристик и выбора умений персонажа.

развитие персонажа. Так, ладно. Чего я парюсь вообще? Это же всего лишь игра. Когда не знаешь, что выбрать, то самое верное решение — это воспользоваться услугами господина Рэндома.

**Вы хотите выбрать случайную предысторию?**

«Да», — подтвердил я.

**Внимание! При случайном выборе предыстории вы не сможете узнать ее до получения соответствующих квестов. Вероятность получения этих квестов существенно снижается. Вы уверены в своем выборе?**

Так будет даже интереснее.

«Да».

**Введите имя**

Ну, с этим никаких проблем нет, ник из сети — производная от фамилии Валкович вполне подойдет. Лишь бы никто его не успел занять.

«Фальк».

**Персонаж: Фальк**

**Раса: человек**

**Предыстория — скрыта**

Пожалуй, мне повезло, что ник оказался свободен. Я читал, что в густонаселенных играх приходилось использовать двойные и очень сложные ники вроде «Афигакис Пичалька» или «Гайд Юланий», потому что все более или менее сносные ники уже давно заняты.

**Желаете включить режим подсказок при первом входе в игру?**

Да кому нужны эти подсказки, я уже давно все знаю по описаниям, а что не знаю — сам разберусь, чай не дурак.

«Нет», — гордо ответил я.

И мир вокруг меня взорвался мириадами красок. По-моему, разработчики немного схалтурили, скопировав спецэффект из некогда известного фильма и сериала «Звездные врата». Я летел по светящемуся круглому коридору, изгибающемуся во всех плоскостях. Пожалуй, если бы я любил американские горки, то получил бы удовольствие от процесса, а так меня лишь слегка замутило. Надеюсь, что такими спецэффектами сопровождается не каждый вход в игру.

А затем я в прямом смысле слова вывалился из этого коридора на опушке летнего леса. Ощущения были довольно странными, а точ-

нее, было странным их полное отсутствие: я даже не почувствовал падения. Я видел, шевелил руками, ногами, но не чувствовал и не слышал абсолютно ничего — очевидно, капсула постепенно подключала все системы, чтобы не травмировать психику непривычного игрока. Это немного сбивало с толку.

«Не верится, что это виртуальность, — думал я, глядя на свои руки. — Разве что шрамы исчезли, а так, никаких пикселей или чего-то подобного. Хотя откуда тут пиксели, если изображение транслируется напрямую в мозг?»

Я как следует осмотрел себя.

М-да, одежда на мне, конечно, та еще — жалкие лохмотья. Через прореху на правом предплечье виднеется небольшая татуировка синего цвета — знак привязки к зоне возрождения. Такие есть у всех игроков и у некоторых ключевых неписей. Сценарием это объяснялось довольно просто: за секунду до смерти обладатель татуировки со всеми вещами переносился с помощью заклинания в зону привязки. Всего с одной единичкой ХП<sup>1</sup>. После первой смерти скорость восстановления здоровья в зоне возрождения была почти мгновенной, а вот дальше замедлялась настолько, что приходилось рассчитывать лишь на собственную регенерацию и эликсиры. Кроме того, частые смерти налагали штрафы на выход из зоны возрождения от пяти до тридцати минут.

Нет, ну почему я так ужасно выгляжу-то? Словно пару лет в лесу прожил. И, кстати, о лесе! Деревья выглядели так, словно над тщательно срежиссированной фотографией поработал мастер Фотошопа 80-го уровня. Мне тут же вспомнился отзыв об игре с одного из игровых сайтов: «Представьте, что вы оказались в мире обоев для рабочего стола: каждая локация игры, будь то город, лес или кладбище, выглядит реалистично до нереальности». Да, в реальном мире такой красоты быть не может, только в высокобюджетном кино.

Насмотревшись на лес, я повернулся в другую сторону и увидел невдалеке деревеньку домов в пятнадцать—двадцать. Решив не стоять истуканом, я зашагал в сторону деревни, благо идти было совсем недалеко. И стоило мне приблизиться к ней, как в нос ударил запах свежескошенной травы, навоза и дыма — это капсула настроила обоняние. Запахи появились так резко, что меня в прямом смысле слова едва не сбilo с ног.

Следующим включился слух.

Пение птиц, шелест листьев деревьев и далекие звуки пилы, молотка и человеческих голосов.

— От оно как, Михалыч, — тихо произнес я, желая услышать свой новый голос.

---

<sup>1</sup> ХП, хитпойнты, хиты (от *англ.* hit point — очки здоровья) — очки, показывающие, сколько повреждений способен перенести персонаж.

Впрочем, никакого отличия я не заметил. Пожалуй, единственным напоминанием о том, что я нахожусь в виртуальности, была едва различимая полоска жизни сверху области видимости и мерцающий зеленый плосик, явно намекающий на нераспределенные основные характеристики.

«Интересно, а как увидеть параметры...»

Стоило мне подумать, как перед глазами тут же появилась полупрозрачная менюшка со всеми параметрами моего персонажа.

**Имя:** Фальк

**Уровень:** 1

**Опыт:** 0/100 (до следующего уровня — 100)

**Фракция:** не выбрано

**Раса:** человек

**Класс:** не выбрано

**Профессия(0/2):** не выбрано

**Расовые особенности:** опыт +5%

**Классовые особенности:** отсутствуют (класс героя не выбран)

**Характеристики (основные)**

сила: 1,0;

ловкость: 1,0;

интеллект: 1,0;

мудрость: 1,0;

выносливость: 1,0

**Свободных очков для распределения:** 5

**Характеристики (вторичные)**

**физический урон:** 1 (сила/2, но не менее 1);

**полный урон:** 1—1;

**мана:** 10 (мудрость × 10);

**восстановление единицы маны:** 60 мин (60/интеллект);

**здоровье:(жизнь):** 10 (здоровье: + выносливость × 10);

**восстановление единицы жизни:** 60 мин (60/выносливость);

**броня:** 0

**Навыки (0/8):** отсутствуют

**Умения:** отсутствуют

Теперь я понял, что значит фраза: «Начать жизнь с чистого листа» — почувствовать себя новорожденным. Ни кола ни двора, ничего не умею, ничего не знаю. Хорошо хоть не в одних трусах появился.

Свободные очки пока распределять не буду, посмотрю, что от меня требуется для исполнения первых квестов. К тому же в «Арктании» те самые очки, начисляемые от уровня к уровню, можно было вкладывать не только в обычные характеристики вроде силы или интеллекта, но и в любое умение или профессию. Конечно, основные характеристики, навыки и профессии можно было прокачивать и за



счет практики, но процесс этот достаточно долгий. А профа вообще качалась сама по себе лишь до уровня мастера, а дальше увеличение шло только очками характеристик. Кто-то сказал бы, что прокачать профу от мастера до гранд-мастера всего за двадцать уровней — это слишком просто, но правда в том, что при прокачке персонажа на счету каждая единичка основной характеристики выбранного класса. То есть в игре нельзя стать одновременно и действительно крутым бойцом, и гранд-мастером-ремесленником. Как ни крути, а приходится выбирать что-то одно. Между прочим, место моего появления может намекнуть и о моей предыстории, что позволит определиться с необходимыми мне характеристиками и профессиями. Кстати, никаких бонусов от предыстории я не получил, да и рабской татуировки нет, а значит, я точно не беглый раб.

«Так, а как посмотреть инвентарь...» — только успел подумать я, как передо мной высветилось классическое окошко инвентаря, известное еще по старым добрым двухмерным игрушкам. Я искренне порадовался, что «Арктания», как и многие другие игры, отошла от формата «полной реальности», когда игрокам приходилось пользоваться полноценными рюкзаками и ощущать тяжесть каждого предмета. Нет, подобные излишне натуралистичные игры еще оставались, но все массовые игровые вселенные пошли по пути максимального удобства для пользователей. Поэтому мне было бы достаточно коснуться предмета и захотеть, чтобы он перенесся в мой инвентарь. Подобным же образом в моих руках появились бы эликсиры восполнения жизни из быстрых слотов, если бы таковые у меня были. Но, увы, в инвентаре лишь сто медных монет, яйцо будущего маунта и еще восемь пустых слотов (количество которых можно увеличить покупкой дорожной сумки или даже банальным пришиванием карманов к одежде).

Значит, я и не сын старого воина, у него бы в инвентаре лежал ржавый дрын, некогда бывший мечом. И никакого наследства от родителей или родственников, а значит, особой родословной мне тоже не досталось.

Ого, что это?

У меня под ногами валялась какая-то блестящая штука. Кольцо, если быть точным. Я взял его в руку, мимоходом отметив, что пальцы не чувствуют совершенно ничего, и тут же получил системное сообщение:

**Найден предмет: Кольцо мудрости Варра**

**Тип: уникальный**

**Качество: 40**

**Прочность: 120/120**

**+20 к мудрости**

**+10 к интеллекту**

**Вы получили умение «Идентификация предметов»**  
**Это умение позволяет персонажу определять свойства предметов**  
**Начальное значение «Идентификации предметов»: 0,5**

Вот это бонус! В начале игры утроить очки маны — это серьезно! Как и получить уникальный предмет с такими характеристиками без ограничения по уровню. Конечно, уникальный — это не так круто, как легендарный или эпический, но всяко лучше обычного и даже редкого.

— Эй, ты кто такой?! — услышал я хриплый мужской голос.

Со стороны деревни мне навстречу шел крепкий седовласый старик с длинным посохом в руках. При этом одет он был вовсе не в деревенские лохмотья, а во вполне нормальный тканевый костюм, сделанный явно не вручную. Вообще смотрелся он очень солидно, чем-то напоминая деревенскую версию Шона Коннери.

По коже пробежал холодок. Нет, не от страха, просто включилось последнее чувство — осязание. Наконец-то!

— Здравствуйте, — поспешно сказал я, поклонившись старику. — Меня зовут Фальк, и, похоже, я слегка заблудился.

Признаюсь, на секунду мне показалось, что старикан сейчас огреет меня своим дрыном (а дяденька крепенький — сороковой уровень все-таки), но обошлось. Вообще я смотрел на него, пытаюсь понять, персонаж это или непись<sup>1</sup>. Хотя что это я — конечно же непись! Вон и отношение с ним в инфе отображается: «нейтральное». Жаль только, кроме ника, уровня и отношения, больше ничего не отображалось. Даже классы героев были скрыты от окружающих, что уж говорить об остальных характеристиках...

— Меня зовут Ратмир, я местный староста. И ты мне зубы-то не заговаривай, до ближайшего поселения двое суток пути, — грозно нахмурился старик. — И что с твоей одеждой?

Я еще раз осмотрел себя и честно признался:

— Не знаю.

— Зато я знаю, — погрозил мне пальцем староста. — Ты с того цеппелина!

## ГЛАВА 2

— Э-э... да, ага, с того, — удивленно сказал я. — Стоп. С какого цеппелина?

— С того, что рухнул в горах два дня назад! — уверенно ответил старик.

---

<sup>1</sup> Непись, м. и ж.р. (от англ. NPC — non player character) — игровой персонаж, управляемый компьютером.

Хм, интересно, это часть моей предыстории или все герои в этой локации появляются таким образом? Похоже, я уже знаю, каким будет мой основной сценарный квест — найти этот самый цепелин и узнать, что произошло. Впрочем, не будем торопить события.

— Я не помню, откуда я здесь взялся, — сказал старику. — Помню только свое имя и... все.

— Наверное, все из-за падения, — предположил староста. — Слушай, ты тут ходил, не видел, случаем, колечко? Золотое такое, я потерял вчера и до сих пор найти не могу.

Ох, блин, а я только обрадовался... Едва получил ценнейший артефакт — и тут же отдать? Пичалька. Интересно, а если зажду находку, непись сможет узнать? Это как-то подпортит отношение ко мне жителей деревни и исключит возможность получения некоторых квестов?

Старик смотрел на меня очень серьезно, но мне на мгновение показалось, будто в его глазах промелькнула насмешка. Словно он сам мне под ноги свое кольцо бросил, чтобы проверку устроить.

Да, лучше не буду рисковать. Мало ли что там у этого неписи на уме.

— Да, вот оно, — протянул я кольцо старосте. — Только что нашел.

— Вот спасибо, добрый человек, — обрадовался староста Ратмир.

**Награда: +1000 к репутации в деревне Келевра (текущее отношение — дружелюбие, до восхищения — 1000)**

Ого, значит, личное отношение старосты приравнивается к отношению всей деревни? Хотя, скорее всего, у них одно отношение на всех, как в старых добрых ролевых играх времен «Фалаута». Но даже так скачок к дружелюбию явно произошел слишком быстро. Хотя я не жалею!

— Всегда рад помочь, — искренне улыбнулся я.

А деревенька, значит, Келевра называется. Буду знать, что в сети искать, если совсем припечет.

— Вижу, человек ты хороший, — неожиданно хитро прищурился староста, и от его былых серьезности и важности не осталось и следа. — Надо тебя к нашей знахарке сводить, она мигом определит, здоров ты аль болен на голову.

Ах да, логично же. Ведь отношение-то улучшилось. А если бы было «восхищение», он бы меня, наверное, как сына родного принял. Вот смотрю на него и не могу верить, что это непись. Мимика, жесты, интонации — все как у живого человека. Очень хочется сделать какую-нибудь глупость, которую вряд ли предусмотрели в скриптах персонажа, но это может повлиять на отношение ко мне в этом поселении, так что придется воздержаться от экспериментов.

— Я буду очень признателен, если вы проводите меня к ней.

— Увы, у меня еще очень много дел. Думаю, ты и сам сможешь ее найти. Знахарку зовут Амина, ее дом стоит на том краю деревни.

**Вы получили задание «Поговорить со знахаркой»**

**Условия выполнения: знахарка должна быть первым персонажем, с которым вы заговорите в деревне**

**Награда: +30 очков опыта**

Конечно, «Принять».

— Вечером, когда я вернусь с обхода территории, приходи к нам на ужин, моя жена готовит чудесное мясное жаркое. Тогда и вопрос с твоим временным поселением решим, не на улице же тебе спать оставаться.

Староста бодрым шагом направился прямо к лесу, туда, откуда я только что пришел.

«Так, сверимся с картой», — решил я, глядя на удаляющегося старика.

Передо мной тут же высветилось... огромное черное пятно в квадрате. Видимо, даже отлично известную мне карту континентов я не увижу, пока не изучу какую-нибудь соответствующую книженцию. И это логично, но мне совершенно непонятно: где я нахожусь-то все-таки?

Черное пятно сменилось вполне понятным планом деревни, на котором желтым цветом выделялось искомое жилище знахарки. Судя по свойствам, деревенька насчитывала порядка сотни жителей-неписей и ни единого игрока во всем радиусе видимости.

Что ж, по крайней мере, в деревне точно не заблужусь. А ее местонахождение на общей карте мне сейчас не критично важно, все равно, пока все квесты не выполню, отсюда не уйду.

Хлипенькие деревянные ворота были распахнуты настежь, да и забор доверия не внушал. Где бы я ни очутился, эти земли явно далеки от царства орков, иначе бы тут заборчик побольше был. И вышки. И подстрелили бы меня еще на подходе. Хотя с моими десятью единицами здоровья меня голубь с высоты своим пометом пришибет, если как следует прицелится. Кстати, действительно лучше не рисковать. Думаю, вложить пару единиц в выносливость будет совсем не лишним.

**Внесены изменения в основные характеристики**

**Внимание! Очки основных характеристик нельзя перераспределить**

**Подтвердить?**

Подтверждаю, конечно. С тридцаткой здоровья всяко спокойнее будет.

**Выносливость: 3**

**Здоровье: 30/30**

Я вступил в деревню, с интересом осматриваясь по сторонам. Все мои ассоциации с первой игровой локацией были связаны со старой доброй игрой «Диабло 2». Поэтому я подсознательно искал какое-то сходство со зловещим Тристрамом, но здесь все выглядело светлым и теплым: дома-срубы, аккуратные огородики, деловитые люди.

Не знаю почему, но именно в тот момент, когда я оказался в центре деревни, на меня накатила волна ликования. Это же самая настоящая, мать ее, виртуальность! Все, что я вижу перед собой, настолько реалистично и красиво, что в реальный мир и возвращаться-то не хочется. А я ведь даже играть еще толком не начал, что же дальше-то будет? И как у людей крыша от всего этого великолепия не едет? Во всяком случае, становится понятно жесткое ограничение, ведь пользоваться капсулами виртуальной реальности могут только люди старше шестнадцати лет. С неокрепшей психикой уж точно можно в отрыв от реального мира уйти.

Я на всякий случай уцепился за руку.

Ай, больно! Мне казалось, что десять процентов болевых ощущений, установленных игрой по умолчанию, должны ощущаться несколько иначе. С другой стороны, возможно, такой незначительной боли попросту не касаются ограничения? Для максимальной реалистичности. Ладно, с этим потом разберусь, а сейчас лучше займусь изучением деревеньки.

На главной улице я насчитал двадцать дворов, отделенных друг от друга низкими заборчиками. Кстати, жители занимались своими делами, но не забывали поглядывать на меня с добродушным любопытством: бабулька полола огород, в одном из дворов под кожаным навесом стояла кузница с классическим ковалем — дородным дядькой в фартуке. Пожалуй, для полноты картины не хватало только бегающих по деревне детишек и парочки брешущих почем зря собак.

Дом знахарки действительно располагался на небольшом удалении в масштабах деревеньки, то есть не в обычных шагах двадцати от других домов, а в целой полусотне. Ума не приложу, почему во всех игрушках и книгах знахарок так дистанцируют от основного поселения. Или они сами селятся поодаль, чтобы избежать излишне навязчивого общения деревенских? В любом случае ее дом ничем не отличался от остальных, разве что вдоль стен висели многочисленные веревки с сохнувшими на них травами, цветочками и кореньями.

«Если у престарелой знахарки есть молодая внучка или дочка, то я разочаруюсь в сценаристах, — думал я, стучась в дверь. — Это был бы еще тот баян. Черная кошка и хромоногость тоже вряд ли меня удивят».

Дверь открыла стройная женщина лет тридцати в белом халате и очках химзащиты. Стоило мне присмотреться к ней, как высветилась информация: «Знахарка Амина, 38 уровень». Увы и ах, но больше ничего не отображалось: ни класс персонажа, ни характеристики.

Собственно, это одна из особенностей виртуальных игр — исчерпывающая информация о героях всегда закрыта от окружающих, исключая демонстрацию по особому запросу.

— Ого, новое лицо, — вместо приветствия сказала она и скрылась в доме, оставив дверь открытой.

«Видимо, это было приглашение, — логично подумал я. — Все-таки разрабы смогли удивить, чертяки. Таких знахарок я еще не видел».

Но, как оказалось, все самое интересное ждало меня внутри. В центре комнаты стоял огромный стол, заставленный всевозможными колбами и мензурками с разноцветным содержимым, хитрыми переплетениями трубочек и горелками. Полноценная химическая лаборатория. И хозяйка этого места занималась тем, что переливала что-то синее из одной мензурки в другую.

— Надеюсь, вы тут не голубой мет варите? — не удержался я от шутки.

— Это зелье какое-то? — не оборачиваясь, спросила женщина.

— Угу, — ответил я, продолжая осматриваться по сторонам. — Еще какое.

Да, это действительно смотрелось как настоящая лаборатория, даже некое подобие холодильника разглядел. А еще у стены стояло самое настоящее ламповое радио. Эдакий деревянный шкафчик в стиле ретро с большими круглыми ручками настройки.

— Нет, это всего лишь самогон для предстоящего праздника урожая. И он в очередной раз не удался. — Знахарка отставила в сторону колбы и наконец обратила внимание на меня. — Так кто же ты такой?

— Фальк, — представился я.

— Амина, — кивнула женщина. — Как же ты оказался в нашем захолустье, Фальк?

— Не помню. Очнулся на опушке леса. — Я демонстративно провел руками по надетым на меня лохмотьям. — Вот в таком виде.

Знахарка щелкнула пальцами.

— Ты, наверное, с цепелина, который потерпел крушение в лесу пару дней назад?

— Вот уж не знаю, — вздохнул я. — Возле деревни я встретил старосту Ратмира, а он направил к вам. Сказал, вы сможете чем-то помочь.

— Может, и смогу, — ответила знахарка, вытирая руки о халат. — Сядь на стул, сейчас посмотрим.

Я послушно сел перед ней, а знахарка, в свою очередь, села напротив меня, положила руку мне на лоб и закрыла глаза.

«Теплая. Как живая», — автоматически подметил я.

— Никаких повреждений нет, — почти сразу сказала она. — Что странно, ведь одежда на тебе сильно пострадала. Сотрясения мозга тоже нет.

Едва ли она рассказала мне что-то новое. Кстати, интересно, предусмотрено ли здесь виртуальное сотрясение мозга, и что бы я при этом чувствовал?

Знахарка открыла глаза и потерла виски.

— Странно. Обычно я могу видеть прошлое людей, но у тебя словно нет никакого прошлого. Будто ты новорожденный.

А она хороша. Зрит в корень.

— Но я точно знаю, что ты нам не враг.

Ну да, какой я враг неписям тридцать пятого — сорокового уровня со своей единичкой урона...

— Значит, вы не можете сказать, как я сюда попал?

— Я всего лишь деревенская знахарка, — устало улыбнулась женщина. — Возможно, моих способностей оказалось просто недостаточно. Есть вероятность, что память вернется к тебе со временем.

— В любом случае спасибо вам.

— Не за что, — улыбнулась женщина. — Жаль, что я ничем не смогла тебе помочь.

**Задание «Поговорить со знахаркой» выполнено**

**Получено: +30 очков опыта (32 очка с учетом модификаторов)**

Не густо. Если это мои индивидуальные ясли<sup>1</sup>, то выберусь отсюда не скоро. По аналогии с другими играми смогу покинуть эту локацию по достижении пятого или десятого уровня. А потом прилетит волшебник в голубом... цепелине и заберет меня в большой город. В любом случае мне стоит провести время в этой деревне с пользой и получить все доступные навыки, опыт и прочие плюшки.

— Может, я могу как-то отблагодарить вас? — предложил я. — Помочь как-нибудь?

— Вообще-то можешь, — согласилась она, немного подумав. — Мне нужен новый змеевик для самогонного аппарата. До праздника урожая осталось не так много времени, поэтому мне некогда бегать по деревне, но если ты сходишь к кузнецу, его зовут Корн, и передашь ему мою просьбу сделать новый змеевик, я буду очень признательна.

**Вы получили задание «Змеевик для самогонного аппарата»**

**Условия выполнения: принести знахарке змеевик для самогонного аппарата до конца этого дня**

**Награда: +100 очков опыта, +50 к репутации в деревне Келевра**

---

<sup>1</sup> Ясли — локация для низкоуровневых игроков, содержащая ознакомительные задания. Как правило, в них запрещен режим ПВП и покинуть их можно только по достижении определенного уровня.

— С удовольствием помогу вам, — согласился я.

Уже второй квест! Интересно, а получил бы я его, если бы не отдал кольцо старосте? Или знахарка меня и на порог не пустила бы?

— Тогда поторопись, — попросила женщина. — Иначе я не успею сделать нужное количество самогона, ведь праздник уже послезавтра.

— Одна нога здесь, другая там, — заверил я. — Самогон — наше всё.

Интересно, не распределяет ли система игроков между стартовыми локациями по национальному признаку? Мое второе задание в игре, и я уже чиню самогонный аппарат. Нам, русским, эта тема особенно близка.

Я уже проходил мимо кузницы, поэтому мне даже не потребовалось сверяться с картой. К тому же звонкие удары по наковальне не услышал бы только глухой. Температура воздуха существенно повышалась по мере приближения к навесу, а нос начинал улавливать запах дыма и еще чего-то кислого. Навес тоже заслуживал отдельного внимания, так как состоял из цельного куска кожи какого-то огромного животного. Я сказал бы «фи», но почему-то лишь в очередной раз восхитился реалистичностью игры.

Кузнец стоял ко мне спиной, увлеченно отбивая звонкий ритм по стальной заготовке. Широкой спиной. Даже широченной. Как три или четыре моих.

— Мастер Корн, здравствуйте.

Помня о том, что кузнецы обычно ребята суровые, я постарался быть крайне вежливым.

Здоровяк прекратил бить по заготовке, обернулся и утер пот со лба.

— Новенький?

Бородатый, со словно высеченными из камня крупными чертами лица мужик запросто сошел бы за профессионального бодибилдера. А может, и за двух сразу. И на его предплечьях не было знака возрождения. Насколько я понял из описания механизма игры, этими знаками обладали не только игроки, но и ряд ключевых персонажей. Видимо, кузнец таковым не считался, хотя, может, я чего-то и не понял.

— Да, меня зовут Фальк, — представился, протянув ему руку.

Здоровяк сжал кисть так, что даже десятипроцентные болевые ощущения заставили меня поморщиться. И вообще надо будет пере-проверить настройки, не нравится мне эта излишняя реалистичность.

— И зачем же ты пожаловал ко мне? Хочешь заказать броню?

Несмотря на скуластое лицо эдакого «Конана-варвара» и огромные бугры мышц, кузнец как-то умудрялся выглядеть добродушно и совершенно не опасно.



— Хотеть-то я много чего хочу, вот только, как нетрудно понять по моему виду, денег на подобную роскошь у меня нет, — вздохнул я. — Амина попросила зайти к вам за змеевиком для самогонного аппарата.

Кузнец наморщил лоб.

— Ох, точно, а я и забыл совсем. Столько заказов было, что просто руки не дошли его сделать.

— А это долгий процесс?

— Вообще-то нет, если бы не одна маленькая проблема, — развел ручищами кузнец. — У меня кончился песок, из которого я варю стекло. Если ты сможешь отправиться на берег и набрать вот этот мешок, то я тут же сделаю для Амины змеевик.

— А мне казалось, что змеевики делают из меди, — блеснул я знаниями.

— Во-первых, медь у нас тут в дефиците, а во-вторых, стеклянный змеевик значительно лучше по свойствам. Так что, возьмешься за задание?

— Разумеется, я сбегаю, — обрадованно ответил я.

**Вы получили задание «Набрать песок для кузнеца»**

**Условия выполнения: принести кузнецу мешок песка из заданной локации**

**Получен квестовый предмет: Мешок для песка**

**Награда: +100 очков опыта, +50 к репутации в деревне Келевра**

«Задания так и сыплются! — обрадовался я. — Эдак я за один день пятый уровень получу».

На карте тут же появилась еще одна небольшая локация. Что ж, не так уж далеко. Думаю, это будет приятная прогулка, ведь в яслях не может быть особо сложных квестов и опасных противников... я надеюсь.

Вообще, я городской житель от кончиков наманикюренных пальцев до вымытых «Хэд энд Шолдерс» волос, поэтому прогулки на природе в реальном мире меня никогда особо не прельщали. Треклятые комары, сырость, всякие ползучие твари в траве... Первый и последний поход с палатками в лесную глушь превратился для меня в сущий кошмар. То ли дело Арктания: комаров нет, вся травка отфотошоплена, вокруг летают только цветастые бабочки да стрекозы. А температура воздуха настолько оптимальна, что в реальный мир и возвращаться-то не хочется.

До речки я дошел минут за десять. Ну как речки... Редкая птица долетит до середины Днепра — а тут она бы и четверти пути не осилила. Как-то неожиданно поля перешли в девственную курортную зону: тут вам и песочек, и удобный сход к воде, и...

— Приплыли, — озадаченно сказал я, прячась за ближайший кустик.

**Вы получили умение «Скрытность»**

**Это умение позволяет персонажу двигаться тихо и незаметно для других**

**Начальное значение: 0,5**

Скрытность — это, конечно, здорово, но я-то думал, что здесь обитают какие-нибудь мелкие зверюшки вроде мышей-полевок или лягушек. Кого еще я могу затоптать с моим «гигантским» уроном? Уж явно не гуляющих по берегу дикобразов размером с корову. Корову, которую очень хорошо кормили и заботливо кололи анаболиками.

Я присмотрелся к животным, и над ними тут же высветились полоски жизни и надписи «Стальной дикобраз, 30 уровень».

Они еще и стальные... ну вообще отлично. Раз, два, три, четыре... восемь тварей. И наверняка их зона агра<sup>1</sup> покрывает практически весь пляж. А песочек из какой-нибудь другой курортной зоны кузнец конечно же не примет. Значит, должен быть какой-то способ обмануть тварей, ведь в отличие от реальной жизни в виртуальном мире нерешаемых задач не ставят.

Впрочем, для меня дикобразы отмечены серым, нейтральным цветом, а значит, у меня все еще есть шанс набрать песочка и остаться в живых, если они не видят хотя бы краешек пляжа. К тому же у меня целых 0,5 скрытности — да я настоящий невидимка! Возьму песочку с самого края, дикобразы и не заметят.

Я ползком приблизился к пляжу, достал из инвентаря мешок и начал торопливо нагребать в него песок. Следующим, что я почувствовал, была острая боль в спине.

**Вы получили 300 ед. урона**

**Вы убиты**

Твою же мать!

И вот я лечу по уже знакомому цветному коридору и ругаюсь на чем свет стоит. На этот раз полет продлился всего пару секунд, поэтому я и выговориться толком не успел.

— Да какого хрена?! — продолжил я, стараясь рассмотреть свою спину. — Это ваши десять процентов?!

Боль была адская. Хорошо хоть мгновенно прервалась моей смертью. Но, черт подери, если это десять процентов, то как ощущаются

---

<sup>1</sup> Агр (*сленг*) — агрессия. В данном контексте «зона агра» — зона, в которой моб реагирует на приближение игрока и атакует.

все пятьдесят?! Кажется, теперь я точно знаю, что за танка<sup>1</sup> играть не буду никогда, ведь им приходится принимать на себя весь основной урон.

Вызвав соответствующее меню, я убедился в том, что настройка болевых ощущений действительно стоит на 10% из 50 возможных. Но логика настойчиво говорила, что здесь кроется какая-то фундаментальная ошибка. Не может быть так больно на жалких десяти процентах!

Высказав разработчикам все, что я о них думаю, я наконец немного успокоился и осмотрелся по сторонам.

— Так вот ты какая, зона респа<sup>2</sup>...

Банально, конечно, но я оказался на кладбище. Позитивненьком таком, с цветочками и красивыми аккуратными могилками. Поскольку это была моя первая смерть, то здоровье восстановилось почти мгновенно. Тем не менее я не торопился покинуть кладбище, решив сначала просмотреть реплей своей смерти.

Стоило только подумать об этом, как передо мной высветилось очередное полупрозрачное окошко, в котором я смог понаблюдать за своей смертью во всех неприятных подробностях. Что ж, по крайней мере, я узнал, что дикобразы умеют стрелять своими стальными иглами. И что в качестве подушечки для иглолок я смотрюсь не слишком привлекательно. Ах да, еще я теперь знаю, что десять процентов боли — это пипец как неприятно!

Одежда осталась на мне, как и мешок в инвентаре. В Арктании после смерти выпадали только случайные вещи и суммы денег, вне зависимости от того, кто убил героя — другой герой или мобы<sup>3</sup>. По сценарию объяснялось это очень просто: с некоторой вероятностью заклинание переноса в зону возрождения могло не захватить какую-то вещь, если она не обладала особой характеристикой привязки к герою. У меня таких вещей не было, а значит, мне повезло, раз не пришлось тащиться на место смерти за шмотками.

Что ж, если не получается в лоб, то придется действовать как настоящий герой...

Вернувшись на пляж, я обошел локацию по периметру и приблизился к берегу. Крокодилов поблизости вроде бы не наблюдалось, рыбки плавали довольно мелкие и не зубастые, поэтому я решил рискнуть и зайти в воду. Первый виртуальный заплыв оказался даже

<sup>1</sup> **Т а н к** (*сленг*) — класс персонажей, имеющий мощную защиту и большое количество здоровья. В игре должен отвлекать на себя внимание противников.

<sup>2</sup> **Р е с п** (от *англ.* respawn — перерождение) — зона возрождения персонажа после смерти.

<sup>3</sup> **М о б** (от *англ.* mob, mobile, сокращение от *англ.* mobile object — подвижный объект) — любой нестатичный объект в компьютерной игре. Частными случаями мобов являются монстры.

приятнее, чем купание в реальном Черном море. Во всяком случае, вода была освежающей, но совершенно не холодной.

**Вы получили умение «Плавание»**

**Это умение позволяет персонажу плавать и нырять**

**Начальное значение: 0,5 (время плавания под водой — 0,3 минуты)**

Подплыв к месту обитания дикобразов, я осторожно вытащил мешок, встал на корточки и начал загребать песок из воды. И даже сколько-то его смог нагрести, прежде чем получил иглу в... в общем, было не только очень больно, но и немного обидно.

Кладбище встретило меня тишиной и умиротворением.

— Нам таких экспериментов не надо, — пробормотал я себе под нос, недовольно глядя на не торопящиеся восстановиться очки здоровья. — Как говорится, задавай умные вопросы — получай умные ответы. И за спрос обычно денег не берут.

Когда я пришел в кузницу, возникло ощущение, будто я никуда и не уходил. Все тот же, все там же, все в той же позе.

— О, ты уже принес песок? — обрадовался кузнец.

— Вообще-то нет, — осторожно сказал я. — Там, на пляже, какие-то огромные звери.

Корн хлопнул себя по лбу ладонью-лопатой, и мне на мгновение показалось, что от такого удара у него сейчас мозги через уши вылезут.

— Точно! Забыл предупредить, что дикобразы туда частенько на водопой приходят. Ты уж будь осторожнее, а то они могут выстреливать иглы на большое расстояние.

— Да я в курсе, — буркнул в ответ, потеряв зад. — А надолго они водички-то попить пришли?

— Кто их знает, — пожал плечами-валунами кузнец. — Я ж не охотник, чтобы в дичи разбираться. Кстати, а это хорошая идея! Сходи поговори с нашим охотником Лертом.

Так, чувствую, змеевик я получу только после того, как перезнакомлюсь со всей деревней. Ладно, лишь бы успеть до конца дня. Опыт-то капает за каждое задание, а может, и подзаработать еще получится.

— А как его найти?

— Через три дома от меня, ближе к лесу. Запах дубленых шкур ты не сможешь спутать ни с чем.

«Интересно, что понадобится охотнику? — размышлял я, идя в указанном направлении. — Наверное, какая-нибудь вещь от местного торговца, ведь с ним-то я еще не знаком. Или от священника. Интересно, а тут есть вообще священник?»

Все это напоминает обычные ознакомительные квесты, но мне все сложнее воспринимать неписей как обычные компьютерные программы. Слишком они... живые, что ли.

Деревенские домики явно были сделаны по одному шаблону, что не мешало им выглядеть натуралистично и мило. Не менее реалистично-гадким оказался и запах сохнувших под навесами шкур. Полагаю, в реальном мире шкурами давно провоняла бы вся деревня, а здесь запах чувствовался только в непосредственной близости от локации охотника. Кстати, судя по размерам шкур, охотник был мужик серьезный — эдаких здоровенных тварей обычным ножичком явно не завалить.

Я уже занес руку, чтобы постучать в дверь дома, когда она отворилась, и на пороге возник худощавый небритый мужчина. Красноватые, то ли заспанные, то ли просто с бодуна глаза смотрели на меня так, будто мысленно он уже разрезал мою тушку на части и развесил сушиться рядом со шкурами животных. Ох, до чего же дизайнеры «Арткании» хороши, етить их... Ну, здравствуй, доктор Хауз собственной персоной.

— Ты ко мне? — хрипло спросил он.

«Ого, тридцать восьмой уровень!» — восхитился я, увидев инфу персонажа.

— Да, к вам, — подтвердил я. — Мне нужна помощь. На пляже возле реки объявились громадные дикобразы, а мне нужно сейчас набрать там песка для кузнеца.

Охотник поморщился.

— Почему же именно сегодня? Подожди до завтра, они сами уйдут.

— Кузнец должен сделать змеевик для самогонного аппарата.

Никогда в жизни я не видел, чтобы лицо человека претерпело столь значительные изменения за такой короткий промежуток времени. Краснота из глаз пропала, взъерошенные волосы будто разгладились сами собой, а на тонких, плотно сжатых, недовольных губах вдруг появилась мечтательная улыбка.

— Самогонного аппарата?.. Так с этого и надо было начинать!

В его руках как по волшебству появился огромный лук. Хотя это весьма логично, если предположить, что инвентарь неписей устроен так же, как и наш. И какой же очуменный у него лук! Не какая-то дрявляшка, а полноценная блочная махина, исполненная в лучших традициях паропанка: сталь, золотые вставки и многочисленные шестеренки. Я, конечно, еще не очень хорошо разбираюсь в игровых шмотках, да и умение идентификации не сработало, но, по-моему, такой лук стоит очень и очень дорого. Настолько дорого, что его уже и просто луком-то называть будет кощунством.

— Я тебе помогу, но за это ты обещаешь достать мне кувшинчик свежего самогона от Амины.

— Не проблема, — легко согласился я.

Никаких сообщений от системы я не получил, а значит, это не квест, а просто дань реалистичности. В крайнем случае можно и не исполнять, отказ повлияет разве что на личное отношение ко мне этого охотника.

— Большой кувшинчик, — уточнил Лерт.

— Конечно.

— Самый большой!

— Да хоть два, — начал раздражаться я. — Может, пойдем уже?

— Но два не маленьких кувшинчика, — не отставал охотник.

Интересно, а если я двину ему в зубы со своей единичкой урона, он это вообще заметит или даже не почешется? Но мне-то точно станет гораздо легче.

— Два. Больших. Кувшинчика, — чуть ли не по слогам проговорил я. — Нам действительно надо торопиться.

— Тогда вперед!

И тут охотник сорвался с места и понесся в сторону реки. Конечно, в жизни я частенько бегаю на спортивной дорожке, но спринтером меня явно не назовешь ни в реальности, ни здесь. В отличие от Лерта. Этому явно впору стометровки с Усейном Болтом бегать. Между прочим, Болту под сорокет, а носится он все так же быстро и продолжает завоевывать медали.

**Вы получили умение «Бег»**

**Это умение влияет на скорость передвижения и длительность бега**

**Начальное значение: 0,5**

До охотника мне было явно далеко, причем иногда в самом прямом смысле. Хорошо хоть он несколько раз останавливался, ожидая, пока я его догоню. Такое впечатление, словно Лерт умел передвигаться только бегом и никак иначе.

Спустя пару минут мы остановились недалеко от пляжа, за уже знакомым мне кустиком.

— И какой у нас план? — поинтересовался я.

— Я их отвлеку, а ты быстро наберешь песка, — пожал плечами охотник. — А потом ты принесешь мне три кувшинчика самогона.

Чувствую, через полчаса общения это уже будут не кувшинчики, а бочки.

— Так вперед! — поторопил я охотника.

Лерт обошел пляж по широкой дуге, вскинул лук и сделал несколько молниеносных выстрелов, вызвав на себя агр всех дикобразов. А затем принялся бегать перед ними зигзагами, с легкостью уворачиваясь от огромных, длиной с руку человека, игл. Вот уж у кого точно ловкость является основной характеристикой.

Я поспешно достал мешок и побежал набирать песок.

«Может, мне тоже взять основной характеристикой ловкость? Буду каким-нибудь лучником, вором или мечником? — размышляя я, работая руками. — С другой стороны, кто ж откажется от возможности стать магом, пусть и всего лишь в виртуальном мире?»

В один момент Лерт не успел отпрыгнуть, и игла должна была попасть точно в него, но почему-то в последний момент изменила траекторию и улетела в сторону. Очевидно, таким образом и работало уклонение — один из особых навыков, которые можно получить лишь с помощью учителя.

Набрав полный мешок, я отправил его в инвентарь и поспешно спрятался за родным кустиком. Теперь оставалось лишь ждать, когда вернется охотник. Конечно, я мог бы отправиться в деревню и без него, но это было бы некрасиво. Все-таки мужик всю работу за меня сделал и попросил за это какие-то жалкие три бутылки самогона. Надо уважить, дожждаться.

— Четыре.

Я аж подпрыгнул от неожиданности, когда охотник появился рядом со мной буквально из ниоткуда.

— Будет тебе четыре, — пообещал я.

Похоже, только что я наблюдал применение скрытности уровня эдак восьмидесятого.

И, разумеется, в деревню мы возвращались тоже бегом. Довольный охотник ушел к себе домой, напомнив, что я должен ему пять кувшинчиков самогона, а я поспешил к кузнецу.

Корн принял от меня мешок и высыпал его содержимое в небольшую печку. Конструкция этой штуковины поражала: какие-то непонятные датчики со стрелками, крутящиеся шестерни и громкий скрежет подвижных частей. Адская машина.

— Ну вот, примерно через полчаса ты получишь свой змеевик.

**Задание «Набрать песок для кузнеца» выполнено**

**Получено: +100 очков опыта (105 очков с учетом модификатора), +50 к репутации в деревне Келевра**

**Вы получили уровень!**

**Текущий уровень персонажа: 2**

**Здоровье: +5**

**Опыт: 37/200 (до следующего уровня — 163)**

**Внимание! Не распределено 8 очков характеристик**

Я вызвал часы и чуть не присвистнул. Уже почти четыре часа в игре. А вроде только появился. Настройки капсулы по умолчанию позволяли находиться в виртуальном мире не более шести часов. Увы, увеличить это время можно будет только после десятидневной проверки моего физического состояния. Вся информация с меди-

цинских датчиков поступает на сервер компании, где тщательно изучается, чтобы не возникло каких-либо отрицательных последствий от использования капсулы. Все-таки мозг — это вам не хухры-мухры, реакция на воздействие нейроаппаратуры может быть самой разной.

А не выйти ли мне пока из «Арктании», чтобы почитать форумы? Может, кто-нибудь слышал об этой деревеньке и подскажет, чем тут можно разжиться?

**Вы уверены, что хотите покинуть игру?**

**Внимание! Выход из игры на глазах у компьютерных персонажей снижает получаемый опыт на последующие сутки на 20%. Рекомендуем покидать игру только в личных комнатах или на достаточном удалении от персонажей**

Ох ты, блин. Похоже, разрабы настолько серьезно озабочены реалистичностью мира, что не готовы позволять игрокам появляться и исчезать когда и где им вздумается. Или же мое тело останется стоять на месте до моего возвращения? В любом случае на игровой процесс это повлияет лишь отрицательно. И, полагаю, по этой же причине выход из игры в режиме боя или из каких-нибудь подземелий и вовсе невозможен. Нет уж, я тогда подожду, пока кузнец сделает змеевик, отнесу его знахарке и только потом стыдливо спрячусь где-нибудь за территорией деревни, чтобы покинуть Арктанию.

— Никогда не видел, как выдувают стекло, — сказал я кузнецу, решив скоротать время за разговором. — С удовольствием бы посмотрел.

Я и правда никогда не видел ничего подобного, хотя сильно сомневаюсь, что здесь это выглядит так же, как в реальном мире. Ведь процесс этот наверняка кропотливый и долгий, а игра, несмотря на всю реалистичность, остается развлечением, которое не должно напугать.

— Из мешка песка, который ты принес, получится стеклянная заготовка всего в пару килограмм. Остальное — шлаки, которые печка отфильтрует и уничтожит.

— Это явно не простая «буржуйка»? — предположил я, запоздало подумав, что непись может и не знать этого слова.

— Да уж, не простая, — усмехнулся кузнец. — Эта радость стоит почти тысячу золотых.

Я глянул в свой инвентарь и печально вздохнул. Такие суммы мне пока даже и не снятся.

— А почему кузнец вдруг занимается еще и работой со стеклом?

— Ну, на этот вопрос так сразу и не ответишь, — почесал затылок Корн. — Наш край не богат залежами железной руды, да и заниматься добычей было бы все равно некому. Вот и приходится заказывать



сталь из других мест, а это далеко не дешевое удовольствие. А песок — вот он, под ногами. Ты бы удивился, узнав, сколько повседневных вещей можно сделать из стекла, если у тебя хорошее воображение и руки растут откуда надо.

Есть у меня подозрение, что в нашем мире изделия из стекла уже давно получают какой-нибудь штамповкой. Да и воображению перед этим дают волю разве что в трехмерном редакторе моделей.

— Работа со стеклом связана с алхимией еще сильнее, чем кузнечное дело. Есть множество примесей, позволяющих придать стеклу практически любые необходимые свойства.

— Любые? — переспросил я. — То есть из стекла можно даже оружие создавать?

— Будь у меня соответствующий рецепт и грамм двести порошка из драконьей чешуи...

— Которая стоит еще дороже этой чудо-печки? — предположил я. Кузнец усмехнулся.

— Раз в десять, а то и все двадцать.

Я не удержался и присвистнул.

— Много.

— А ты думал! — Он посмотрел на датчик, встроенный в стенку печки. — Вот и заготовка уже сделана, кстати.

Печка-то оказалась не просто печкой. Кузнец достал откуда-то из-под стола ручку вроде той, что используют в мясорубке. Вставив ручку в паз с правой стороны печи, Корн начал крутить ее по часовой стрелке. Давалось ему это явно с трудом, печка скрежетала просто душераздирающе, но вскоре из круглого отверстия полез аккуратный стеклянный пруток. Крутанув ручку несколько раз, он нагrel над огнем нож и одним движением отрезал кусок заготовки.

— А теперь самое интересное, — подмигнул он.

Кузнец взял в руки небольшую горелку и поджег ее от печи.

— Магия? — предположил я.

— Газ, — лаконично ответил кузнец и пояснил: — Конечно, магические горелки дешевле, ведь газ — это дорогое удовольствие, но я предпочитаю именно его. Стекло слушается лучше.

Ну, ему виднее, конечно, что и чего там лучше слушается.

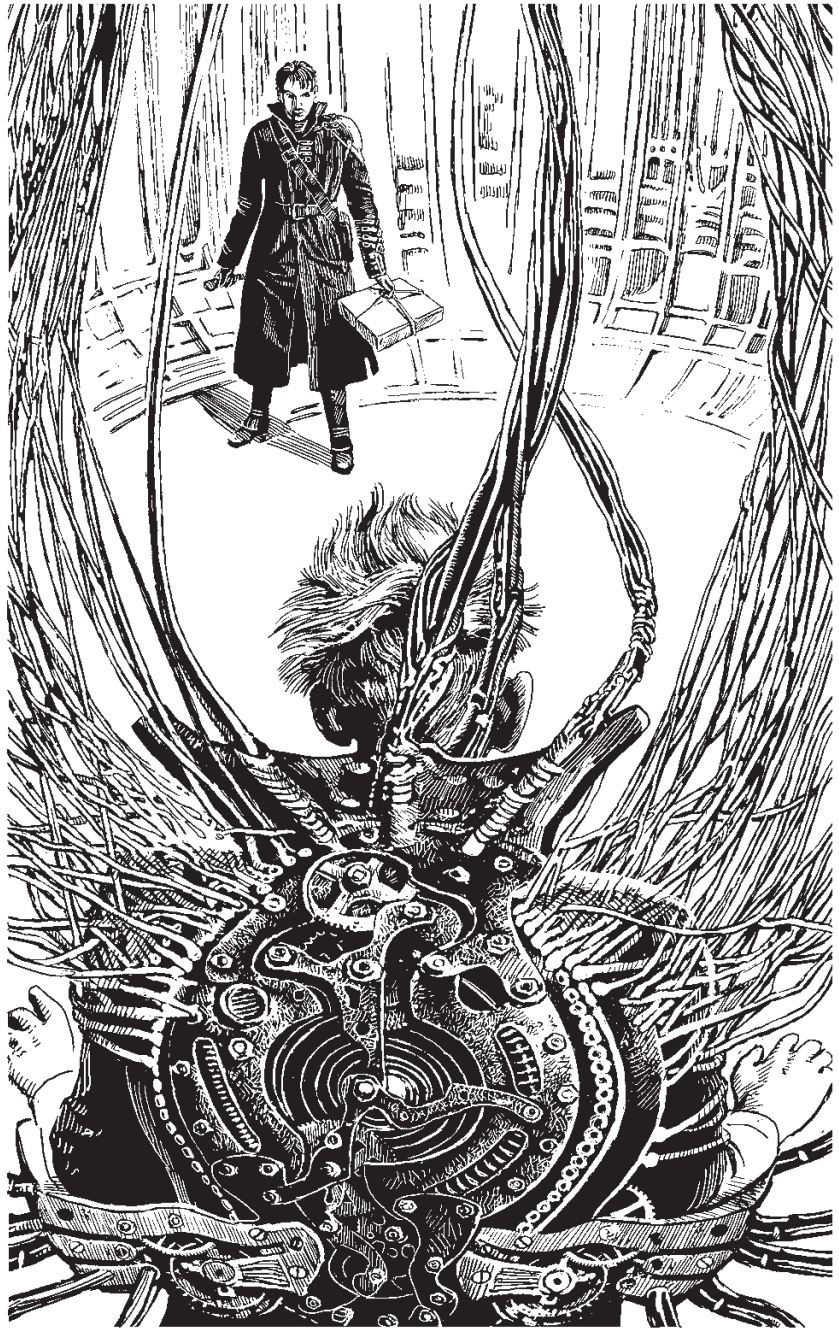
— Змеевик — очень простое изделие. Все, на что действительно стоит обращать внимание — это соблюдение одинакового внутреннего диаметра трубки. Тем не менее качество изделия напрямую влияет на получаемый самогон.

Он положил заготовку на специальную подставку и начал нагревать его горелкой. Признаюсь, я совершенно не понимал, куда и как он намеревался дуть. Да и бороду сжечь можно запросто...

Кузнец некоторое время смотрел на заготовку, а затем просто подул на нее. Стекло почти мгновенно начало менять форму, вытягиваясь и истончаясь.



• Союз  
Проклятых •



## Часть первая

### КЛЕЙМО ПРЕСТУПНИКА

«Игроки «Арктании» все чаще жалуются на действия богов, власть которых простирается практически на все аспекты игры. В то же время разработчики уверены, что именно боги добавляют остроты игровому процессу, при этом не позволяя игрокам творить в мире «Арктании» все что им вздумается».

*Отрывок из статьи на официальном сайте «РусВирТеха»*

«Клан «Стальные Крысы» заключил союз с «Неназываемыми», тем самым упрочив свое положение в рейтинге и поднявшись на уровень выше «Алых Кепок». Теперь конфликт этих кланов, начавшийся из-за стычки двух топовых боевиков — Александрия и Громобоя, перешел в разряд политических. За обоими кланами стоят серьезные люди, и никто не может предсказать, чем все закончится. Пока же нам остается лишь следить за развитием конфликта и делать ставки».

*Газета «Вести Империи»*

«Глава клана «Неназываемые» темный инквизитор Антибиотик подтвердил слухи о том, что закончил сборку эпического комплекта «Принц Костей», состоящего из брони, наплечников, поножей, перчаток, шлема, щита и меча. Это третий на данный момент полный эпический комплект из семи предметов, собранный в Арктании. В связи с этим событием ставки на «Битве кланов» в индивидуальных поединках мечников изменяются на два к одному в пользу Антибиотика».

*Новости букмекерской конторы «Глюк и сыновья»*

## ГЛАВА 1

Я сидел в кресле перед компьютером и предавался унынию. Это был тот самый редкий случай, когда мне даже кофе в горло не лез. Точнее, тот самый единственный случай в моей жизни. Все же хороший кофе — это просто напиток богов, от которого отказаться невозможно.

«Вот на фиг я все это устроил?! — в который раз задался я риторическим вопросом. — И так ситуация была хуже некуда, а я умудрился все усложнить во сто крат».

Мало того что я раскрыл «крысам» условия своего секретного божественного задания, чем навлек на себя недовольство виртуальной богини в реальном мире... Я пока еще не смог полностью осмыслить этот факт, хотя по возвращении домой долго пытался вызвать игровые менюшки, чувствуя себя при этом полным психом! Так я еще сдуру, в порыве злости продемонстрировал им свои способности! Ну не идиот ли?! Теперь они знают, что у меня есть информация о местонахождении четырех эпических артефактов, но и это не самое страшное. Два десятка людей видели, как я эффектно метаю молнии... ну ладно, молнию. Одну. Но от этого не легче. Если у них в зале есть камеры, а они сейчас везде понатыканы, то в руках Лазаря окажется любопытная видеозапись с моим участием. Практически блокбастер. А самое обидное, что благодаря Артему их клан-лидер с легкостью узнает и реальное имя, и фамилию, и адрес главного героя.

Итак, чего мне стоит ожидать от Александра со товарищи в реальном и виртуальном мирах? В Арктании я бы на их месте обязательно наладил слежку за человеком, точно знающим, где спрятаны столь ценные артефакты. Сиречь за мной. Выходит, мне нужно срочно валить из Катара, это понятно как ясный день. А вот чего ожидать от них в реале, я даже представить не могу. Хорошо бы временно съехать с квартиры, но это сложновато повернуть, потому что потребуется перенос капсулы, которым должны заниматься исключительно специалисты из «РусВиртТеха». Увы, своими руками это сделать нельзя — не позволят и квалификация, и хитрые настройки самой капсулы. То-то удивятся представители компании, увидев капсулу, которой у меня и быть-то не должно, с настройками боли, близкими к ста процентам!.. Палево редкостное.

Из Катара я уеду, это понятно. Но главной и единственной моей задачей является возвращение Костяного меча. Ну, не совсем возвращение, ведь я его даже в руках никогда не держал, но он должен стать моим не позднее чем через восемь дней, а иначе... обнулят либо моего персонажа, либо меня. Логика и здравый смысл тут слегка падают, поэтому, пока не придет время наказания, я так и не узнаю, чем именно угрожала мне богиня Эления.

Введя пароль, я вошел в операционку стационарного компьютера и первым делом увидел многочисленные сообщения от Артема. То же, что и на телефоне: сожалеет, порицает, извиняется, хочет поговорить. Толку мне с его извинений... В социальной сети обнаружилось сообщение от Софи, вот это было уже куда интереснее. Ну и как минимум приятнее. Она тоже извинялась и «не одобряла» поступок своего жениха. Черт, всего лишь «не одобряла»! То есть я, конечно, не ожидал, что девушка возьмет и расторгнет помолвку с Алексан-

дром из-за того, что тот оказался такой сволочью. Но формулировка могла бы быть хоть чуточку пожестче.

Немного позалипав на фотографии девушки моей мечты, я взялся за поиск информации о том, кому этот подлый Лазарь загнал мой Костяной меч. Потратив на поиски примерно полчаса и изучив всю доступную информацию, я окончательно впал в уныние. Антибиотик — глава клана «Неназываемых», темный инквизитор сто двадцатого уровня. Меч стал финальным, седьмым предметом эпического сета. И даже на время забыв о моих ограниченных финансовых и игровых возможностях, я представить не мог, какая денежная сумма или артефакты могли бы заинтересовать Антибиотика настолько, чтобы он согласился разбить полный эпический сет. Пожалуй, продав свою квартиру и все имущество вместе с виртуальной капсулой и обеими почками, я не смог бы выкупить у него артефакт. Впрочем, это все догадки, для начала мне стоило хотя бы встретиться с ним лично и просто поговорить. Судя по всему, те самые мафиози в костюмах, выходившие из бара «У доброго вампира», и были людьми Антибиотика. Черт, я даже подумать не мог, когда шутил о «Бандитском Петербурге», что окажусь настолько прав. Может, один из этих солидных дядек и был тем самым главой клана и темным инквизитором.

Плюнув на кофе, я достал из холодильника уже несколько месяцев стоявшую там одиноким обелиском бутылку пива и продолжил исследование. Увы, но в сети информация о реальной жизни Антибиотика полностью отсутствовала. В этом не было ничего удивительного, многие главы кланов скрывали свою инфу в реале, чтобы такие недовольные политикой клана, как я, не устраивали разборок и поножовщины. А что, будь я чуть менее добрым человеком — и молния полетела бы не в телевизор. Другие игроки не обладают моими способностями, зато могут носить с собой биты, ножи или огнестрел. Так что Лазарь со своей таверной нехило так подставлялся. С другой стороны, может, он потому и не вышел пообщаться со мной лично, подозревая, что я буду чуточку зол на Александра. Чуточку, ага. Убил бы гада. В Арктании, разумеется, а не в реале. Все-таки я пока еще не псих. Вроде бы.

Чтобы лишний раз убедиться в правдивости этого утверждения, я создал на ладони небольшую молнию.

«Все-таки я пока еще нормальный», — облегченно подумал и вернулся к изучению информации по новому владельцу моего меча.

Резиденция клана «Неназываемые» находилась в Верите, с ударением на втором слоге. Город-порт располагался на берегу Белого моря, недалеко от Катара. Ну как недалеко — шесть часов лета. Для меня трага ценного времени на перелет — роскошь, но роскошь необходимая. Меч в любом случае там, если, конечно, Антибиотик не мотается по всей Арктании, но в этом случае я потрачу еще больше времени, играя с ним в салочки. Мне бы пообщаться с этим мужиком минут пять—

десять, чтобы составить хотя бы общее мнение, и уже тогда действовать по ситуации — предлагать обмен (черт знает на что, на душу, может быть) или попытаться вновь раскрыть карты и рассказать о квесте. Разумеется, если богиня разозлится, то мне мало не покажется, но и исключать такой вариант не стоит, если выбора совсем не останется. Может, Антибиотик окажется умнее Лазаря и его заинтересует само задание богини, а не эпические мечи. В общем, нет смысла гадать, пока я не поговорю с новым владельцем Костяного меча, а значит, в путь!

Прыгнув в капсулу, я перенесся в Арктанию и вновь очутился у высоких стен Мертвого города. Первым делом достал планшет и проверил свой счет в банке. Да, Лазарь не обманул хоть в этом и действительно перевел мне двадцать пять тысяч золотых. Конечно, хотелось бы гордо отказать от оплаты и бросить монеты ему в лицо (а будь это реальная жизнь, я бы его прибил этим мешком с золотом), но на войне каждая монетка на счету. А я теперь именно на войне! Адский убийца двадцать третьего уровня вышел на охоту.

Я не удержался и показал небу... допустим, кулак: «Берегитесь, враги!»

Возможно, раз уж я здесь, стоило бы немного прогуляться по башне и поискать сокровища ордена Варра, ведь с ними у меня появился бы серьезный козырь для торга с «Неназываемыми». Вот только вряд ли его так просто найти, а у меня каждая минута на счету. Или все-таки рискнуть? Ах, блин, точно! Я же оставил ключ от общака в комнате в Катаре... Везет, как утопленнику...

— Трам-пам-пам, везение — это мой конек! — вдруг раздался высокий мужской голосок.

Я чуть не сел там, где стоял, от удивления. В воздухе передо мной появился миниатюрный, где-то полметра ростом, носатый мужичок в костюме эдакого клерка из семидесятых: бежевые брючки, клетчатая рубашка, кожаная жилетка и странная кепочка. И в руках у него были самые обычные бело-черные счета.

Это еще что такое?!

— Ты кто? — удивленно спросил я.

— Бог удачи, — бодро ответил мужичок. — Хотей<sup>1</sup>.

— Правильно говорить «хочу», — рефлекторно поправил я.

— Меня зовут Хотей, — хохотнул мужичок, бодро защелкав счетами. — Я слежу за тем, чтобы черные полосы игроков иногда прерывались чем-то светлым, положительным. А у тебя, Фальк, судя по всему, — он продемонстрировал мне резко почерневшие костяшки счетов, — в последнее время была сплошная чернота.

Я не смог сдержать возгласа:

— Полностью согласен!

---

<sup>1</sup> Хотей — бог счастья, богатства, веселья и благополучия. Смеющийся Будда, исполняющий желания

— Посему я сделаю для тебя маленькое чудо! Трам-пам-пам!  
Мужичок хлопнул в ладоши и исчез, а на землю упал стальной ключ. Я поднял его с земли и прочитал характеристики:

#### **Ключ от общака ордена Варра**

**По слухам, только с его помощью можно получить доступ к сокровищам, накопленным орденом наемных убийц за многие и многие годы**

Эй, это же мой ключ! Хотей воспользовался волшебством, чтобы перенести сюда мою же вещь из моей же комнаты?!

— А слабо было придумать что-нибудь поумнее?! — не выдержал я. — Например, вернуть мне не ключ, а Костяной меч?!

Но мужичок слушать мои претензии явно не намеревался, испарившись в самом прямом смысле этого слова.

— Помощничек, — раздраженно пробормотал я. — И имя еще какое-то подозрительное...

Впрочем, исследования энциклопедии Арктании в планшете быстро объяснили поведение миниатюрного мужичка со счетами. Хотей оказался не только богом удачи и богатства, но и богом веселья. То есть на какую-то адекватную помощь мне и рассчитывать не стоило.

«Ну, теперь-то точно стоит пойти поискать чертову сокровищницу, раз уж мне так удачно подкинули ключик. Пара часов ничего не решит, зато есть небольшая вероятность найти настоящие сокровища целого ордена убийц! — азартно размышлял я. — Да там может обнаружиться целая гора эпических артефактов!»

Осмотревшись по сторонам и убедившись, что рядом нет очередных дружков Дестроера, членов клана «Стальные Крысы» или просто случайных приключенцев, я приложил руку к стене и велел тайной двери открыться. По всему выходило, что с отъездом Ратмира я стал чуть ли не полноправным хранителем убежища ордена Варра. Хотя с «хранителем» это я, пожалуй, махнул, ведь там кроме мертвяков ничего толком и не хранилось. Разве что сокровище... мое сокровище, ага.

В освещенный слабым магическим светом коридор я вступал уже уверенно, чуть ли не как к себе домой, ведь я успел провести здесь немало времени. И тем страннее оказались произошедшие за мое отсутствие изменения: свет в коридоре странно мигал, а гладкие каменные стены теперь были испещрены глубокими трещинами, уходящими куда-то в потолок. Весь пол устлала многочисленные осколки камней, а кое-где и целые куски стен. Не знаю, что здесь произошло за мое отсутствие — землетрясение или какая-то жестокая битва с местной нечистью, но в результате часть башни Варра обвалилась. Насколько пострадали верхние этажи, мне еще предстояло узнать, но пока все выглядело не слишком оптимистично.



«Неужели это «крысы» обрушили подземный ход, ведущий к Королю мертвых, чтобы больше никто не смог им воспользоваться? — зло подумал я. — Но как бы они успели за такой короткий промежуток времени, что прошел между моим убийством и их возвращением в зону респа? Да и не факт, что игровой движок позволил бы это. Все-таки игрокам нельзя разрушать все, до чего дотянутся руки — есть определенные игровые механизмы, не позволяющие, например, сровнять с землей какой-нибудь инстанс, чтобы его больше никто не смог пройти. Как и невозможно игрокам высоких уровней попасть в локации для более низких — либо магия, либо божественная сила им это не позволит. Это в компьютерных игрушках старого образца если персонажу запрещено забираться на гору, то с этим ничего нельзя сделать, а вот при полном погружении игрок из принципа попытается забраться куда только можно: надо будет — спилит дерево и поставит вместо стремянки, закинет веревку, применит магию. Поэтому игровая механика должна не только учитывать практически все, но и применять грамотные ограничения. В реальном мире никому и в голову не придет, проходя мимо здания, проверить, сможет ли он пробить стену с помощью какого-нибудь боевого умения или заклинания, а вот в Арктании таких идиотов навалом. В общем, если что-то в подземелье обрушилось, значит, почти наверняка это было заложено в механику локации изначально».

Единственным плюсом неожиданной катастрофы стало отсутствие в коридоре умертвий. То ли их придавило камнями, то ли где-то что-то сломалось — черт его знает. В любом случае, дойдя до самого конца коридора, я не встретил ни одного врага.

— Предсказуемо, — пробормотал я себе под нос, когда увидел груды камней на том месте, где еще недавно находился подземный ход, ведущий к Королю мертвых.

Что ж, видимо, проход действительно оказался разовым. Возможно, он изначально и создан был лишь для того, чтобы я мог добраться до меча по квесту богини. А я свой единственный шанс благополучно профукал.

С досадой пнув ногой гору камней, мне оставалось лишь порадоваться тому, что ведущая наверх лестница осталась цела, и отправиться исследовать башню. Следуя игровой логике, если я вошел в башню снизу, то тайник должен оказаться на самом последнем этаже. Да и если в ордене Варра был кто-то самый главный, то наверняка он жил именно там. Посему я решил не заниматься обследованием каждого помещения по пути, а сразу начать с самого верха.

Что интересно, лестницы на следующие этажи в башне располагались на манер торговых центров — нужно было пройти через весь коридор, чтобы подняться выше. Пожалуй, это можно было считать наследием старых ролевых игр, когда, чтобы спуститься на второй уровень подземелья, нужно пройти через весь предыдущий. В реаль-

ной жизни обитатели башни сделали бы нормальную винтовую или пролетную лестницу, по которой можно спокойно подняться на любой необходимый этаж. Так нет же, мне пришлось переться через каждый этаж, в любой момент ожидая встречи с местными обитателями — мертвыми и дурно пахнущими.

Несколько раз я слышал тихий скрип за спиной, вздрагивал и резко оборачивался, вскидывая кинжалообразный наконечник цепи, но не видел ничего, кроме пустого пыльного коридора. Что ж, если бы где-то здесь и бродили умертвия, то они бы скрываться определенно не стали, а поспешили мне навстречу со всех ног. Да и передвигались те твари, кои встречались в комнатах бывших обитателей башни, не слишком грациозно — одним легким скрипом тут бы точно не обошлось. Ветер или какие-нибудь крысы? Не знаю, но ощущение чужого взгляда на спине не исчезало, иногда лишь слегка притупляясь, словно кто-то продолжал следить за мной краем глаза. Неприятно и даже слегка пугающе. Может, это и игра, но боль для меня вполне реальна, поэтому любых неприятных сюрпризов хотелось бы избежать.

— Есть тут кто?! — не выдержал я, в очередной раз дернувшись от явственно прозвучавшего хруста.

Кто бы ни шел за мной, скрывался он слишком успешно, чтобы вот так запросто взять и ответить на мой призыв. Но попытка не пытка. Да и вообще, может, тут никого и нет, просто у меня разыгралось воображение. Думаю, окажись в Мертвом городе даже самый спокойный на свете человек с атрофированным инстинктом самосохранения, и тот бы слегка занервничал. А лично я свою тушку очень люблю и хочу сберечь любой ценой, которую хочется заставить платить исключительно окружающих. И я не буду показывать на них пальцем, поскольку Александра сейчас здесь нет.

Не знаю, что было причиной так напрягающих меня звуков, но именно благодаря им я встретил опасность в полной боевой готовности. Когда я поднялся на очередной этаж и практически нос к носу столкнулся с полусгнившим умертвием, то даже вздохнул с облегчением. Наконец-то видимая и осязаемая опасность, а не бесконечная игра на нервах! Меня даже не смутил мерзкий трупный запах, еще недавно вызывавший острые рвотные позывы. И на уровень противника смотреть не стал, а тут же швырнул ему навстречу цепь и от души вдарил электричеством.

Хрясь! — проскочила по моему оружию веселая искра, нанеся твари добрую сотню очков урона. Вот только общая шкала жизни умертвия (все-таки странновато звучит) почти не изменилась. Я запоздало глянул на его уровень и чертыхнулся — «Демоническое умертвие, уровень 40».

— Может, мирно разойдемся? — ляпнул я первое, что пришло в голову, начав пятиться к лестнице.

Увы, даже будь у этой твари целые, а не висящие обглоданными лоскутами уши, она бы все равно ничего не поняла — торчащий из огромной дыры во лбу мозг давно был изъеден червями. Я успел рассмотреть противника во всех неаппетитных подробностях, прежде чем развернулся и бросился наутек.

— Ы-ы-ы, — прохрипел монстр мне вдогонку.

Сбежав по лестнице на пролет ниже, я обернулся и едва успел увернуться от гнилой, но почему-то очень проворной лапы. Этот образчик некромантского творчества двигался куда проворней своих собратьев более низших уровней, что не могло меня не расстраивать.

Ткнув его прямо в загребущую руку наконечником цепи, я ловко проскользнул между противником и стеной и побежал в обратную сторону. Сам не знаю, что заставило меня так поступить. Наверное, просто не хотелось тратить драгоценное время, бегая по башне туда-сюда. Если уж отступить от опасного противника, то в нужную мне сторону. Лишь бы это был последний этаж и мне не пришлось подниматься выше, собирая за собой толпу противников, способную поврать меня на мелкие кусочки за пару секунд.

К счастью для меня, вернувшись на покинутый в спешке этаж, новых мобов я не встретил. Еще бы бегущее по пятам демоническое умертвие где-нибудь потерялось, и было бы совсем хорошо, но монстр двигался по-прежнему проворно, не отставая ни на шаг. Впереди появился очередной лестничный пролет, ведущий на следующий этаж, и мне ничего не оставалось кроме как бежать дальше.

Ура! Этаж оказался последним! Вот только проход теперь преграждала каменная дверь. Времени на размышления не оставалось, поэтому я подбежал к двери, коснулся ее перстнем и быстро забежал внутрь, закрывшись от преследовавшего меня по пятам умертвия.

Моему взгляду открылся просторный, хорошо освещенный зал, полностью заставленный деревянными болванчиками. Точнее, они выглядели как раскрашенные тотемные столбы, вот только вместо рук из них торчали многочисленные манипуляторы с ржавыми дисковыми пилами на концах. А также с копьями, мечами и чем-то подозрительно напоминающим дула огнестрельного оружия. И все эти милые развлекательные орудия были изрядно испачканы засохшей кровью, как и пол под ними.

— Черт! — не удержался я.

А вот это действительно серьезная проблема. Я-то думал, самым сложным будет найти обшак, а теперь выясняется, что это даже не полдела. При условии, что я нашел именно тайник, а не какой-нибудь тренировочный зал. Хотя обычная логика говорит, что никто не станет устраивать тренировочный полигон на последнем этаже башни, как-то это не рационально. И вообще, я все чаще стал забывать о том, что в игровом мире свои правила и здесь сокровища тайного общества могут быть защищены именно таким образом — широкой по-

лосой препятствий. Очень сложной и пугающей до мурашек. Пусть все эти деревянные болванчики стояли совершенно неподвижно, но грязно-ржавые пилы, копы и мечи обещали мне много неприятных моментов при попытке пересечь зал. И, между прочим, не только мне!

Не знаю уж, азарт это был или сухой расчет, ведь убийство монстра сорокового уровня принесет немало очков опыта, но я захотел завалить его во что бы то ни стало. А может, мне нужно было срочно на ком-то сорвать свою злость, и бедному полуразложившемуся трупцу просто не повезло. В любом случае я решил совместить первую попытку прохождения полосы препятствий с избавлением от настыр-ного преследователя.

Но сначала надо посмотреть, как эти штуки вообще реагируют на игроков.

Инфа деревянных болванчиков выглядела немного странновато:

### **Защитный механизм, уровень 10+х**

«Чего-чего? — опешил я. — Это что за уровень такой непонятный?»

Впрочем, все быстро выяснилось благодаря более подробному исследованию инфы. Оказалось, что уровень защитных механизмов напрямую зависел от уровня пытавшегося пройти полосу препятствий персонажа, а значит, для меня они были тридцать третьего уровня. Нехило так.

Как нетрудно догадаться, стоило мне приблизиться к одному из неподвижных деревянных болванчиков, и он тут же отрывисто дернулся, закрипел и потянулся мне навстречу всеми своими смертоносными манипуляторами, увенчанными шербатыми дисковыми пилами.

«Опасненько, — резюмировал я. — Если я не смогу пройти полосу препятствий с первого раза, то придется возвращаться сюда с точки возрождения. А снаружи меня опять будет поджидать этот прыткий трупак. Нет уж, действительно лучше сразу с ним разобраться!

Ну, с богом. Точнее, с богиней».

Открыв дверь уже заждавшемуся меня умертвию, я рванул навстречу защитным механизмам. В последний момент увернувшись от его ударов и буквально рыбкой нырнув вперед, я оставил кроважадную мясорезку наедине с умертвием. Визг дисковых пил, несколько выстрелов, и от противника сорокового уровня остались лишь гниющие ошметки. И сообщение о полуценном опыте послужило признанием моей заслуги в убийстве демонического умертвия.

А я застыл в мертвой зоне между двумя болванчиками. Копье одного из них тыкалось в воздух прямо напротив моего носа, а за спиной повизгивала дисковая пила на подвижном манипуляторе. К сча-

стью, двигался манипулятор по траектории, чуть не дотягивающей до моей бесценной тушки. Противоположный край помещения, защищенный многочисленными болванчиками, был слишком далеко, чтобы я мог отсюда увидеть, что же там находится, но попытаться пройти полосу препятствий все же стоило. То, что я был все еще невредим, доказывало — способ проскочить между болванчиками действительно есть. А моя попытка продвинуться вперед мгновенно доказала, что я этого способа не знаю. Первый же болванчик снес мне девяносто процентов жизни одним тычком копыя. Пока я залечивал раны эликсиром и осматривался по сторонам, случилось нечто странное: один из болванчиков в стороне от меня вдруг задвигался и ударил по воздуху. Выглядело это весьма подозрительно, ведь в помещении после смерти моего полуразложившегося противника остался лишь я один. Или нет?

Теперь передо мной встали сразу две задачи: пройти полосу препятствий и как-то узнать, не следят ли за мной. Вряд ли это какой-то непись или монстр с невидимостью, ведь он бы сразу напал, а значит, это, скорее всего, игрок. Способностями к скрытному передвижению обладают некоторые классы, такие как вор, убийца и пара подклассов магов. Кто-нибудь из этих ребят запросто мог проникнуть в башню вслед за мной, не зря же я пару раз чувствовал на себе чужой взгляд. Вполне вероятно, что интуиция в игре развивается так же, как и другие скрытые параметры вроде удачи или вероятности улучшить качество предмета во время крафта. Кстати, если подумать — пройдя полосу препятствий, я смогу узнать, следит за мной кто-нибудь или нет, ведь ему придется как-то последовать за мной, а на болванчиков, похоже, его невидимость не действует. Механизмы отводом глаз не обмануть.

Так как же мне преодолеть чертову полосу препятствий? У меня определенно не те показатели ловкости, да и жизни негусто, чтобы одновременно справиться с несколькими болванчиками на десять уровней выше меня. Хм... а что у меня вообще в наличии? Цепь и способность бить током. От этого и будем танцевать.

Потолок с виду гладкий, без трещин, и уж тем более крюков, за которые можно было бы зацепиться. Да и не столь высокий, чтобы подобно Индиане Джонсу пролететь над ловушками, используя цепь в качестве тарзанки. Проползти по полу тоже вряд ли получится, у болванчиков есть и нижние манипуляторы. Вообще с виду они все разные, никакой систематизации — конечности понатыканы в столбы на самых разных высотах и оружие тоже используется вроде бы случайное. Похоже, хитростью тут не пройти, только с помощью боевых навыков, которых у меня не много, если честно. Остается магия, или же мне придется отступить, отложив поиски общака ордена Варра до лучших времен. Навскидку длина полосы препятствий — в два

дцать болванчиков, столько на одной удаче никак не преодолеть, нужен либо навык, либо какой-то чит<sup>1</sup>.

Если мыслить логично, отвлекшись от игровой логики, то болванчиков что-то приводит в движение — магия, электричество или механика. В теории, если это магия или электричество, я могу попытаться что-то замкнуть или воздействовать на механизм управления. Что ж, попробуем...

Для начала я метнул молнию в болванчика, стоящего чуть поодаль. Не знаю точно, какой эффект я ожидал увидеть, но он вдруг завертелся вокруг своей оси и заработал всеми манипуляторами разом. По залу разнесся протяжный визг, скрежет железа и пара выстрелов, к счастью, направленных не в меня. Похоже, молнии действительно могли воздействовать на эти механизмы, только не отключали их, а скорее, наоборот.

— Черт, — расстроено выдохнул я. — Почти...

И тут болванчик в очередной раз дернулся всеми манипуляторами и как-то вяленько обвис. Словно отключился, израсходовав всю энергию. Даже цвет названия сего девайса из красного поменялся на серый. То есть он действительно перестал действовать!

А вот это уже интересно!

Правда, прежде чем я успел всерьез обрадоваться, название вновь стало красным, и механизм снова заработал. Но чит я все-таки нашел. И раз я могу вырубать болванчиков на короткое время, то мне этого будет вполне достаточно, чтобы проскочить мимо.

За работу!

Я начал швырять молнии, чтобы попарно отключать болванчиков и проходить между ними, причем старался сделать это как можно быстрее, периодически косясь за спину. Если там прячется невидимка, то сейчас ему предстоит определиться: начать действовать и обозначить свое присутствие или остаться ждать за полосой препятствий. Он выбрал первый вариант. Когда я пересек примерно половину расстояния, отделявшего меня от безопасной зоны, болванчики с краю вновь задвигались.

«Хах, — не удержался я от мысленного смешка. — Вот будет прикол, если его болванчики завалят».

Очередной болванчик, вооруженный огнестрелом, выпалил, лишь чудом не попав в меня.

«Как бы самому здесь не умереть от случайной пули, — раздраженно подумал я, в очередной раз обернувшись на секунду. — Хотя бы кто-то задел моего преследователя, чтобы он вышел из невидимости!...»

---

<sup>1</sup> Чит (от *англ.* cheat — обман, жульничество) — в данном случае речь идет об ошибках или уязвимости в игровом процессе, позволяющем игроку получить определенное преимущество.

Но невидимый мне игрок успешно двигался следом за мной, мигая систему защиты. Мне оставалось лишь продолжить пить эликсиры восстановления маны и как можно быстрее швырять молнии в болванчиков. Когда я наконец выскочил на открытое пространство, то времени, чтобы как следует осмотреться по сторонам, совсем не оставалось — слишком уж близко ко мне подобрался доморощенный невидимка.

Передо мной предстали две очень широко расставленные двери, очевидно ведущие в апартаменты элиты ордена. Почему именно две комнаты? Черт их знает, может, по примеру игровых кланов здесь обитали два главных человека в ордене — глава и казначей. Времени на размышления не оставалось, поэтому я подбежал к двери, наиболее похожей на сейф. Мне почему-то вспомнилась старая как мир игра «Fallout»: примерно такой же круглой дверью закрывались подземные убежища.

— Откройся! — торопливо скомандовал я, прижав к двери перстень, но она никак не отреагировала.

Зато я тут же приметил замочную скважину.

«Возможно, это джекпот?!» — лихорадочно подумал я.

Быстро выхватив ключ, я вставил его в отверстие и повернул.

Да!

Дверь тут же поехала в сторону, а я вытащил ключ и поспешил пролезть в едва открывшийся проем. К счастью для меня, механизм двери предполагал закрытие после изъятия ключа, так что дверь тут же пошла в обратную сторону. Увы, закрыться ей так и не дали — в последний момент буквально из воздуха появился нож и встал в распорку двери, оставив небольшой зазор. Но этого было явно недостаточно, чтобы невидимка мог последовать за мной, да и толщина двери не позволяла ему толком рассмотреть помещение. Зато я с удовольствием осмотрелся по сторонам, хотя довольная улыбка на моем челе быстро увяла. Да, я смог пройти полосу препятствий, убить мертвые сорокового уровня, убежать от невидимого преследователя и попасть в комнату с общаком, но...

Но она оказалась совершенно пустой!

Каморка пять на пять метров, без окон без дверей. Ну, не считая той, что за моей спиной. Очевидно, когда-то здесь и было хранилище, но кто-то уже все выгреб до меня.

Я опустился на пол, прислонившись к стене и как следует, от души, выругался. Ну как обычно.

— Эй, там, за дверью! Меня слышно?!

О, невидимка нарисовался. Голос мужской, достаточно звонкий и незнакомый. Ну хоть не девушка, а то бы совсем обидно было. Надо бы как-то выглянуть, посмотреть, какого он уровня, может, получится прорваться.

— Судя по тому, что я вижу отсюда, ты сам зашел в тупик! — продолжил невидимка.

Черт, похоже, ему все же видно помещение полностью, и теперь он знает, что я здесь заперт и никуда отсюда не денусь. Разве что совершу самоубийство, чтобы вернуться в зону респа перед стеной Мертвого города. Кстати, это не такая уж и плохая идея, опыта я особо много не потеряю, а вот смыться, прежде чем мой невидимый преследователь выберется отсюда, наверняка смогу. С другой стороны, может, мне сделать вид, в этой комнате есть тайный ход и я по нему сбежал? Если буду молчать, то он вполне может так подумать.

— Молчишь?!

Нет, блин, песни пою.

— Если надеешься смыться отсюда на респ, то толку не будет! — продолжил кричать убийца. — Там дежурит еще один наш человек! А даже если ты вдруг каким-то чудом вырвешься и доковыляешь до Дитмара, там тебя тоже будут ждать!

Ох, «крысы»... обложили со всех сторон. Судя по карте, другой ближайший город в двух-трех днях пути отсюда. Совершенно неприемлемые для меня сроки, даже если я смогу каким-то образом незаметно покинуть Мертвый город.

— Ты не выберешься отсюда! Лазарь предлагает тебе сделку: ты передаешь нам всю информацию о местонахождении артефактов, а клан впоследствии выплатит тебе десять процентов их аукционной цены. В противном случае мы будем держать тебя здесь до тех пор, пока не истечет время твоего задания, и ты вообще ничего не получишь!

«А скорее всего, и сдохну в итоге, — зло подумал я. — Вот же уроды. А я разве говорил им, что время сдачи квеста ограничено? Наверное, все же говорил. — Я со всей силы ударил себя по колену. — Доверчивый дурак. Дважды лоханулся. Или трижды? Уже со счета сбился».

Возможно, мне бы стоило остаться и действительно поискать тайный ход, но я не представлял, что делать дальше, даже если я смогу выбраться из башни. Идти пешком в другой город? Или пытаться прорваться в Дитмар к рейсовому цеппелину? Нет, тут нужно искать другое решение, и лучше подумать над этим в более комфортной обстановке.

Выход!

## ГЛАВА 2

Выбравшись из капсулы, я с трудом удержался от того, чтобы не пнуть ее ногой. Но насилие над техникой, стоящей несколько миллионов, — определенно не лучший выход из сложившейся ситуации, так что пришлось ограничиться долгой и витиеватой матерной ре-



чью. В последнее время я частенько стал ругаться в пустоту, и это даже успело стать привычкой сродни старому доброму кофе по утрам. Наверное, в психологии есть какой-нибудь заумный термин для описания странной тяги к высказыванию своего недовольства воздуху, но я бы назвал это просто: «Все достало!»

Нежданный звонок в дверь отнюдь не добавил мне хорошего настроения, но и не лишил предусмотрительности. Сперва я заглянул в глазок и убедился, что меня не решила посетить толпа участников клана «Стальные Крысы» или какие-нибудь спецслужбы, охотящиеся на людей со сверхспособностями. Как будто моя стальная дверь сомнительной прочности может защитить от спецназовцев с газовой горелкой или стальным тараном.

К счастью, пока обошлось, это был всего лишь Артем.

— Ты чего трубку не берешь?! — вместо приветствия спросил он с порога, едва я открыл дверь.

— Занят был, — недовольно ответил я, пропуская его внутрь. — А ты чего по ночам бродишь?

— Так это... — смутился он. — Я поговорить хотел. Предупредить...

Я не смог сдержать ехидного смешка.

— Неужели о том, что Александру не стоит доверять? Поздновато, не находишь?

Очень забавно было смотреть на то, как смущается эдакая стокилограммовая тушка.

— Нет, я о другом. Лазарь отрядил нескольких воров, чтобы они следили за тобой. В том числе и рядом с Мертвым городом. Я хотел предупредить тебя, чтобы ты не торопился идти в свой этот тайный ход.

— Это тоже уже поздно, — хмыкнул я.

Пока Артем разувался и вешал куртку, я налил нам кофе и попытался найти на кухне что-нибудь съестное. Безрезультатно, разумеется.

— Слушай, извини, я не знал, что все так получится, — в очередной раз смутился Артем, входя на кухню. — Саня поступил как последняя сволочь.

— Добрый ты, у меня на языке крутятся куда более жесткие эпитеты. Но ведь это не только его вина. Насколько я понял, этот ваш Лазарь тоже тот еще жук — продал отнятый артефакт всего за пару часов, словно только этого и ждал.

Артем сел за стол, взял в руки кружку с кофе, но пить не торопился. Так и сидел некоторое время, не решаясь задать волнующий его вопрос. И я догадывался, о чем именно он хочет спросить.

— Слушай... а что это было — в баре? — наконец спросил он. — Ну ты же ведь молнию метнул. Это какой-то новый электрошокер?

— Нет, я просто умею метать молнии руками, — шутливо ответил я. — Я же знал, что может возникнуть подобная ситуация, когда шел в ваш чертов бар, вот и позаботился о своей безопасности.

— Дорогая штука, наверное? — не успокаивался Артем.

— Очень, — согласился я. — А почему ты спрашиваешь?

— Ну... просто интересно, — опять смутился Артем. — Я такого еще никогда не видел и даже не слышал о подобном оружии.

— А может, этот ваш Лазарь отправил воров-невидимок следить за мной в Арктании, а в реале этим занимаешься ты? — нахмурился я.

Мой друг аж подпрыгнул от возмущения, расплескав по столу кофе.

— Да никогда! Я же не крыса... — Он запнулся, очевидно вспомнив о названии своего клана. — И ни за кем следить не стану. Да и зачем им это? Вот в игре — да, там Лазарь теперь из виду тебя не выпустит. Зря ты рассказал о том, что знаешь о местонахождении четырех эпических артефактов.

— Согласен. Я вообще много ошибок совершил, начиная с того, что доверился тебе и твоему клану, и заканчивая глупой попыткой воззвать к их чести.

Артем скривился, словно от зубной боли.

— Далеко не все в клане такие, как Саня и Лазарь, помешанные на деньгах. Многие играют по фану и подличать никогда не будут.

— Только кланом-то управляет именно Лазарь, — напомнил я.

— Ну да, да... — согласился Артем. — Виноват. Но что я могу теперь сделать? Посыпать голову пеплом и уйти из «Стальных Крыс»?

— Отличная мысль, — ничуть не смутился я. — Давай ты так и сделаешь.

— Нет, это не слишком хорошая идея. У меня там много друзей, планов, да и заработок неплохой. Извини, но я не готов все это бросить.

В общем-то, я другого и не ожидал, но все равно обидно.

— В любом случае, когда я узнал, что тебя обложили в Мертвом городе, то решил хоть немного исправить ситуацию.

— Ты обчистил клановое хранилище и отправил все его содержимое на мое имя? — с надеждой спросил я.

— Шутник, — хмыкнул Тема. — Я бы после такого и дня не прожил. В самом прямом смысле. Это же такие бабки... Нет, просто, когда мы улетали, я втихаря скинул на крышу той башни глайдер<sup>1</sup>.

— Кого-кого?.. — переспросил я.

---

<sup>1</sup> Глайдер (от *англ.* glide — скольжение) — подобным образом называют различные средства передвижения, как наземные, так и подводные или воздушные. В данном же случае имеется в виду обычный планер, способный «скользить» по воздуху.

— Слушай, ты вообще статьи по Арктании читаешь? Глайдеры — индивидуальные средства для планирования, мы на таких спустились с рейдового цеппелина в твою любимую деревню.

— Да помню я, это дельтапланы такие. Только как я, по-твоему, на саму крышу попаду?

Артем пожал плечами.

— Ну уж сам думай. Это единственное, что я мог сделать в такой короткий промежуток времени. В теории, ты можешь нанять несколько игроков или неписей в качестве телохранителей, и они смогут вывести тебя из локации. Но это удовольствие не из дешевых, да и до Мертвого города еще добраться надо. Разве что тебе повезет и найдется кто-нибудь свободный в окрестностях Дитмара.

Черт, а о найме я и не подумал! Парочка убийц уровня эдак семидесятого запросто разобрались бы с заблокировавшими меня в башне «крысами». Вот только от ближайшего города они будут добираться полдня, а то и день. Но на крайний случай определенно стоит иметь в виду и этот вариант.

— Ах да, только учти, что далеко не каждый наемник пойдет против нашего клана после того, как мы стали союзниками «Неназываемых», — «обрадовал» меня Артем.

— И я даже знаю благодаря кому это произошло, — хмуро сказал ему. — Спасибо за помощь я скажу, если получится улететь из Мертвого города. А куда мне планировать-то на твоём глайдере, кстати, — ведь в Дитмаре меня тоже поджидают и не позволят сесть в цеппелин?

— Да, это проблема, — согласился Артем. — А ты пробовал посмотреть, есть ли вокруг частные цеппелины?

Я в очередной раз почувствовал, что упустил что-то важное.

— Где смотреть-то?

— Скачиваешь приложение для планшета «Попутчики». Там отображаются все пролетающие мимо цеппелины, которые тоже пользуются этим приложением и готовы тебя подхватить за определенную сумму.

— Э-э-э... но приложение-то доступно только для продвинутых планшетов, а я — лох с «Новичком».

— Ох, я уж и забыл про это ограничение, — озадачился Тема. — Давай сделаем так: я сейчас вернусь домой, посмотрю, кто находится рядом с тобой, и пришлю контакты. А ты уж им отпишешь и попросишь тебя подхватить.

Гениально!

— Вот это уже похоже на план, — признал я.

— Так что, мир? — спросил он.

— Мир, — после небольшой паузы согласился я. — Но спасибо все равно скажу, только когда доберусь до Катара.

В целом встреча с другом вышла натянутой. Вроде и вины его передо мной как таковой не было, но и общаться так легко, как раньше, все же не получалось. Поэтому выпроводил я его быстро. Тем более у меня появился неплохой план побега из Мертвого города, и мне не терпелось воплотить его в жизнь, утерев нос всем «крысам». В идеале — смыться так, чтобы они этого и не заметили. Пусть потратят пару дней, безуспешно карауля меня у выхода из башни.

Прыгнув в капсулу, я быстро перенесся в мое каменное узилище. Теперь оптимизма на поиски тайного хода у меня было более чем достаточно, поэтому я взялся за дело с толком и расстановкой: мысленно поделил каждую стену на квадраты и начал методичное исследование. Тыкал везде, где тыкалось, жал везде, где жалось и уговаривал стены открыться с помощью перстня ордена Варра. Не забыл и о том, чтобы тщательно исследовать пол с потолком, но все оказалось бесполезно — похоже, единственный выход из комнаты являлся и входом, а сокровища кто-то утащил еще до меня.

Интересно, а невидимка все еще сторожит снаружи? Должен же он когда-то выходить из игры. Или у них посменное дежурство? Жаль, не додумался у Артема спросить, хотя далеко не факт, что он в курсе всех дел. В принципе, если я успею преодолеть полосу препятствий в обратном направлении быстрее невидимки, то оторвусь и спрячусь в какой-нибудь комнате на нижнем этаже, а там уже могут быть окна. Кстати, есть еще и соседняя дверь здесь, до которой я тоже вполне могу добраться. Черт знает, что там может быть. Точно! Ведь невидимка не нападал на меня, а лишь следил, а значит, я могу спокойно выйти и исследовать соседнее помещение, и он мне никак не помешает. Собственно, попытка не пытка. Мне в любом случае надо покинуть здание, чтобы воспользоваться планшетом для поиска пролетающих мимо цепшелинов или найма охраны. Опционально. Если окажусь на крыше и разберусь с глайдером, то буду искать попутку, если в зоне возрождения — найму чертову уйму воинов и перебую всех следящих за мной «крыс».

Дверь открылась изнутри все тем же ключом и плавно отъехала в сторону. На пол со звоном упал нож невидимки, которым он заблокировал дверь, и я тут же закинул ставший трофейным артефакт в инвентарь. Ибо не фиг раскидывать свое оружие где попало.

Затем осторожно выглянул наружу:

— Эй, есть тут кто?

Тишина.

Решил затаиться? Ну-ну.

Я подошел к соседней двери и без особой уверенности вставил в замочную скважину ключ. Удивительно, но замок щелкнул и дверь с готовностью поехала в сторону.

— Отлично! — искренне обрадовался я.

Дверь еще открывалась, а я уже смог определить, что эта комната разительно отличается от предыдущей. Если в той, наиболее вероятно, была сокровищница или склад, то здесь прежде явно находился чей-то кабинет. Выглядело помещение довольно обжито, а главное, в углу стоял приличный по размерам сундук.

Но прежде чем я успел сделать шаг через порог, меня грубо оттолкнули в сторону. Давешний невидимка проскочил в комнату, явно не желая остаться в этот раз за бортом. Отшатнувшись, я не выпустил из руки ключ, и он выскочил из замочной скважины. Дверь тут же поехала обратно. Уж не знаю, что там в комнате так заинтересовало невидимку, но среагировал он слишком поздно — дверь уже закрылась прямо перед его носом. В последний момент он стал видимым, наконец-то засветив мне инфу: «Счастливчик Глюк, уровень 46».

— Ну-ну, счастливчик... — злорадно хмыкнул я.

Конечно, было обидно закрывать «крысу» в комнате наедине с сундуком, но оставалась сильная вероятность того, что открыть сундук можно только ключом в моей руке. В любом случае из комнаты теперь «счастливчик» сможет выбраться лишь через зону возрождения, а значит, в башне я один и могу делать что хочу. А хочу я каким-то волшебным образом попасть на крышу. Ладно, вернусь на этаж вниз и попробую что-нибудь придумать.

Но сначала мне вновь предстояло преодолеть полосу воинственных болванчиков. Уже имея достаточно опыта, я с готовностью принялся выводить их попарно из строя молниями, потихоньку продвигаясь к выходу. Не справившись с любопытством, я мимоходом глянул в инвентарь, чтобы оценить неожиданный подарок от преследователя. Ничего так ножичек, редкий, и качество под сорок. Живем!

Бум!

**Вы получили критический урон: 500 ед.**

**Вы убиты**

Да ладно!..

Оказавшись в зоне возрождения, я тут же вызвал реплей смерти. Повезло мне, как утопленнику — один из немногочисленных болванчиков, вооруженных огнестрельным оружием, умудрился попасть пулей мне точно в лоб. Попадание в любую другую часть тела я бы пережил, не настолько уж мощное у них было оружие, а вот тут на тебе — попал скотина именно в голову, выбив максимальный крит.

— Привет-привет, — раздался веселый голос неподалеку. — Рад тебя видеть.

Вторым моим соглядатаем оказался уже знакомый по вылазке в логово Короля мертвых маг огня Поттераст. Его красную, расшитую светящимися даже днем золотыми рунами робу трудно было не уз-

нать. Парень удобно расположился рядом с зоной респа, разведя не-большой костерок и устроив пикник на одного.

— Не могу ответить тем же, — недовольно буркнул я.

Маг девяностого уровня не оставлял мне ни единого шанса на побег. Насколько я помнил, он еще и левитацией неплохо так владел, помимо огненных шаров, которые от меня оставили бы лишь кучку пепла размером с коробок спичек.

— А ты согласишься на сделку с Лазарем, и жизнь засияет новыми красками, — предложил Поттера.

— Самому-то не стыдно? — хмуро спросил я.

— Это просто игра, — пожал плечами маг. — Должен же кто-то отыгрывать злодеев. К тому же тебе предлагается неплохая сделка.

— Можно ли считать сделкой навязанные силой условия?

— Вполне, — ничуть не смутился маг и кивнул на жарящуюся на костре тушку. — Ящерицу будешь? Все равно отсюда тебе никуда не деться.

Я лишь махнул рукой в ответ и уселся на землю прямо там, где стоял. Особого желания общаться с магом у меня не возникло, да и выходить из зоны возрождения было слишком рискованно — он просто ради прикола мог убить меня особо изощренным способом.

Вдруг рядом со мной во вспышке появился худосочный парень в черной кожаной одежде, тут же обрушивший на меня целый поток брани. Обиделся, бедняга, на то, что ему пришлось совершить ритуальное самоубийство, чтобы выбраться из запертой комнаты. Его можно понять, поскольку уровень его после смерти опустился с сорок шестого на сорок пятый. Моему злорадству не было предела.

— Ого, уже сорок пятый, — ехидно сказал я вместо приветствия.

Парень зло зыркнул на меня и замахнулся кулаком, но так и застыл в этой позе. Любая агрессия в зоне возрождения была запрещена, он даже щелбан мне не смог бы отвесить.

— Потришь рядом со мной и еще на пару уровней понизишься, — заверил я «счастливчика». — И спасибо за неплохой кинжал, кстати.

— Попытайся сбежать, и я убью тебя с особым удовольствием, — зло ответил парень.

Мне очень хотелось узнать у невидимки, что он нашел в той комнате, но интуиция подсказывала, что удовлетворять мое любопытство он не станет. Поэтому, когда он присоединился к Поттерасту у костра, я понял, что пришло время использовать мой последний шанс на спасение.

Достав планшет, я глянул в личку и облегченно вздохнул — Артем уже добрался до капсулы и прислал мне скриншот приложения. Недалеко от Мертвого города обнаружили сразу два летательных аппарата, один из которых относился к вооруженным силам Империи и едва ли стал бы менять курс ради помощи одинокому игроку, разве что подобрать одного по пути следования. А вот второй принад-

лежал клану с очень странным названием «Алые Кепки», впрочем, у большинства кланов были непонятные названия.

Я решил кинуть им клич, честно описав ситуацию:

«Привет! Есть проблема — меня в зоне респа рядом с Мертвым городом зажали игроки из клана «Стальные Крысы», нужна помощь, чтобы добраться до Катара или другого крупного города по пути. Об оплате договоримся».

Ответ пришел почти сразу от игрока с ником Громобой:

«Стальные Крысы? А кто именно?»

«Поттераст и Счастливчик Глюк. Возможно, еще кто-то ошивается в соседнем городке».

«Судя по инфе, у тебя всего лишь 23-й уровень. И зачем ты мог понадобиться магу 90-го уровня?»

«Я считаюсь врагом клана», — честно ответил ему.

«Кидай координаты. С удовольствием утрум нос этим «крысам».

Отправив координаты, я с нескрываемым злорадством посмотрел на улетающего за обе щеки ящерицу Поттераста. Ну ничего, недолго тебе осталось радоваться жизни.

«Как-то все слишком просто получилось, — неожиданно засомневался я. — Они так сразу согласились изменить маршрут и помочь совершенно незнакомому низкоуровневому игроку? Странновато. А с моим адским невезением — так просто за гранью фантастики».

Благо даже мой «лоховский» планшет позволял порыться в последних новостях Арктании, где я быстро смог отыскать информацию об «Алых Кепках». И все тут же встало на свои места — они являлись главными врагами «Стальных Крыс», причем в последнее время «кепки» существенно проигрывали «крысам». И по развитию, и по успехам топовых игроков и клановых рейдов. Похоже, в пору мне самому было запросить у них оплату за столь удачную возможность убить нескольких «крыс», оказавшихся в пустыне без какой-либо поддержки.

«Сможешь отвести их подальше от зоны респа?» — пришло очередное сообщение от «Алых Кепок».

«Постараюсь, — ответил я. — А вы далеко?»

«Мы оставили щешелин в паре километров, а сами спустились на глайдерах, чтобы раньше времени их не вспугнуть. Двигайся вдоль стены в западном направлении, там мы тебя встретим».

Ага, но едва я покину безопасную зону возрождения, как обиженный Счастливчик Глюк с огромным удовольствием нашинкует меня в мелкий фарш. Бегаю я явно хуже убийцы, основной характеристикой для которого является ловкость. Разве что попытаться запудрить им мозги какой-нибудь историей, но так сразу в голову ничего и не приходит.

— И долго вы меня здесь собрались держать? — спросил я моих надсмотрщиков.

— До тех пор, пока ты не согласишься на условия Лазаря, — с усмешкой ответил Поттера. — Нам торопиться некуда, в клане несколько сотен человек, мы просто будем сменяться каждый день, и никого это особо не напряжет.

— Кроме тебя, — ехидно добавил «счастливчик».

— И не стыдно нападать на игрока значительно ниже уровнем? — спросил я «крыс». — У меня же нет ни единого шанса.

Мое обвинение никого не смутило.

— В том-то и смысл.

Я сделал вид, что задумался.

— Знаешь, Глюк, а если бы здесь был только ты, я бы, пожалуй, тебя уделал.

— Не смейся! — чуть не подавился мясом парень. — Я с одного крита тебя уложу.

— Легко так говорить, когда рядом сидит маг девяностого уровня, — фыркнул я.

— Дуэль? — тут же предложил Счастливчик Глюк.

— А у тебя оружие-то еще осталось? — продолжил издеваться я, демонстративно достав из инвентаря потерянный невидимкой кинжал.

Парень аж покраснел от злости.

— Ну только выйди из зоны возрождения!..

— Да легко, — откровенно издеваясь, рассмеялся я. — Только давай отойдем от респа, чтобы ты не скрылся в него, когда я тебя буду убивать.

На секунду у меня возникло ощущение, будто он сейчас просто лопнет от злости. Ну, как минимум цвет его лица станет окончательно красным, произойдет какой-нибудь сбой системы, и он так и останется в этом состоянии навсегда.

— Тогда давай так: я сейчас отойду, например, вон туда метров на сто, а потом ты меня нагонишь, и я тебя отделаю, как бог черепахе. Бежать мне в любом случае некуда, Поттера меня легко поймает.

— Нет уж, пойдем все вместе, а я просто постою рядом и посмотрю, — хмыкнул маг. — Нам сюрпризы не нужны. И не волнуйся, я прослежу, чтобы бой был честным.

Ха, сюрпризы им не нужны. Ну-ну!

Мы отошли от зоны возрождения шагов на двести, когда Счастливчик Глюк не выдержал:

— Уже достаточно. Начинаем дуэль!

— Ага, — согласился я, украдкой осматриваясь по сторонам. Что-то никого не видно, а дальше от зоны возрождения я «крыс» уже явно не уведу. — Начинаем.

И словно услышав мою команду, из воздуха позади нас появились два персонажа: 84-го и 72-го уровней. Оба в кожаной броне и с тонкими парными мечами в руках — явно очередные убийцы-неви-



димки. И они тут же бросились на Поттераста, оставив меня один на один с Глюком.

— Это ты устроил! — зло вскричал Счастливчик Глюк, мгновенно разобравшись в ситуации. — Убью!

Я успел увидеть, как Поттераст закрылся полупрозрачным щитом от физического урона и взмыл в воздух, а дальше мне пришлось озаботиться собственной безопасностью. Умирать совершенно не хотелось. Просто из принципа, поскольку смерть ничем особенным не могла подпортить мне жизнь. Как бы парадоксально это ни звучало.

Мне оставалось лишь закрутить «цепную защиту», чтобы продержаться хоть пару ударов.

— Не смей! — рыкнул убийца, прыгнув на меня с двумя мечами, занесенными над головой. Очевидно, это был какой-то суперудар, потому что оба клинка сверкнули ярко-алым светом, но я не стал дожидаться момента, когда смогу проверить на прочность свою защиту. Шарахнувшись в сторону, я ушел от основного удара, но мне в бок все же пришел один из клинков, мигом сняв треть здоровья.

Кувыркнувшись через бок, я едва успел принять на цепь еще один удар, краем глаза уловив сообщение о том, что прочность предмета уменьшилась почти в два раза.

— Не уйдешь! — победно усмехнулся Счастливчик Глюк.

Я не придумал ничего лучше, кроме как швырнуть ему в лицо молнию, но она лишь бессильно ударилась о невидимую защиту.

Еще один удар меча оставил мне всего несколько хитов, но прежде чем я успел толком испугаться, меня вдруг охватило белое сияние, по коже пронесся приятный холодок, и здоровье полностью восстановилось. Так вот оно какое — заклинание лечения!..

— Спокойствие, только спокойствие, — весело сказал мужчина в ослепительно-белых доспехах с ником Громобой. — Нехорошо обижать маленьких.

Он и еще двое игроков в тяжелых латных доспехах встали рядом со мной, заставив Глюка отступить на несколько шагов. Все трое с уровнями за девяносто, набафренные по самое не могу, словно пришли не с двумя игроками разобраться, а целое подземелье одним заходом зачистить. Впрочем, если присмотреться к длительности баффов, вероятно, так оно и было — все они имели суточный или много-часовой эффект. Я просто перехватил «Алых Кепок» по пути в какое-то подземелье или уже из него.

— Да пошли вы!.. — выплюнул Счастливчик Глюк и воткнул себе в живот меч прежде, чем «Алые Кепки» успели с ним разобраться.

— Суров, — продолжая улыбаться, сказал «белый рыцарь». — И опыта не пожалел из вредности.

Механизм игры позволял игрокам совершать самоубийство в случае, если они попали в безвыходную ситуацию, как это было со

Счастливымчиком Глюком, запертым в комнате башни Варра. Или же если игрок не хочет кому-то доставить удовольствие, позволив убить себя особо извращенным способом. Единственным минусом такого «сепшуку»<sup>1</sup> в сравнении с обычной смертью являлись в два раза большие потери опыта и повышенные шансы оставить на месте убийства ценные предметы. Что, кстати, убийца и сделал — рядом с его телом остался лежать один из мечей.

— Хочешь — забирай, — предложил Громобой, снимая шлем.

Выглядел он довольно сурово — рыжий бородатый мужик, словно сошедший со страниц саги о викингах.

— Хочу, — не стал смущаться я.

Забрать у Глюка уже второй клинок — это особое удовольствие. Пожалуй, я даже куплю к себе в комнату стеклянный пьедестал и водружу на него меч и кинжал, чтобы иногда любоваться ими, когда виртуальная жизнь в очередной раз припрет меня к стенке. Просто чтобы помнить, что удача отворачивается не только от меня.

Пока я бегал от Глюка, двое убийц «кепок» разделали Поттера, а затем подоспели и остальные игроки, не обладавшие невидимостью. Всего их было пятеро: двое убийц и трое рыцарей, один из которых оказался гномом.

— Спасибо за помощь, — искренне поблагодарил я, тем не менее настороженно поглядывая на пятерку игроков. — Я уже и не знал, что делать. Они всерьез вознамерились держать меня здесь неделями.

— Кто-то из верхушки клана тебя сильно невзлюбил, — заметил Громобой.

Судя по всему, Громобой, как и ненавистный мне Александр, играл за паладина. И, кстати, уступал тому лишь десятком уровней.

— Угу, Александрий, да и Лазарь тоже, — не стал скрывать я.

— Ого! — удивились все пятеро. — Игрок двадцать третьего уровня может чем-то задеть топового игрока?

— Долго ли умеючи, — не без гордости ответил я.

— Ладно, подробности спрашивать не буду, — успокоил меня Громобой. — Но если тебе понадобится серьезная поддержка, то придется рассказать нам все.

Ого, какой шустрый малый, сразу взял быка за рога. Мол, мы с радостью прикроем тебя от «крыс», но придется делиться, парниша. Хотя, должен признать, это не самое плохое предложение, и стоит держать его в уме, просто на всякий случай. Если не сложится с «Не-называемыми», то я могу все выложить «кепкам». Ребята вроде адекватные и добродушные. Правда, все они приветливы, пока дело не доходит до дележки лута, в которой я лишь лоулевельное связующее звено. Но, в крайнем случае, мне будет просто приятно утереть нос

<sup>1</sup> С е п ш у к у — ритуальное самоубийство, проведенное определенным образом; название уже давно стало нарицательным для любого самоубийства с помощью холодного оружия.

«крысам» и слить всю информацию их врагам. Есть вероятность, что это будет мой посмертный поступок, но все же...

Видимо, они уже отписали в групповой чат, поскольку из-за стены выплыл небольшой цеппелин. Значительно меньше того, на котором мы прилетели сюда со «Стальными Крысами», и явно не такой навороченный. Хотя это я немного зажрался, любой цеппелин — весьма дорогое удовольствие.

— Ну что, полетели? — нетерпеливо спросил гном. — Хочется уже поесть нормальную горячую пищу.

Он особенно выделил слово «горячую».

— Ну, виноват я! — всплеснул руками один из асасинов. — Перепутал упаковки с провиантом.

— Суши на завтрак, обед и ужин! — зло рыкнул гном. — Четыре дня на одном суши! На мерзком, холодном и склизком суши!

— А я люблю суши, — пожал плечами Громобой. — Ну, любил первые два дня...

Когда цеппелин подлетел ближе, я понял, что первое впечатление было обманчивым. Да, он не мог похвастаться хищными стальными обводами гондолы, как цеппелин «крыс», но деревянные бока явно скрывали в себе что-то не менее эффективное. Доски мерцали голубоватым светом, по ним словно пробегали мелкие сеточки молний.

— Повезло мне с «попуткой», — заметил я.

— А то, — гордо подтвердил гном. — Летательный аппарат из мерцающей древесины — чрезвычайно редкая штука, не каждый может похвастаться тем, что даже просто летал на нем.

— Мерцающая древесина ценится на вес золота в самом прямом смысле, — гордо заметил Громобой. — В Арктике таких цеппелинов всего четыре, три других принадлежат «Ангелам», «Ордену Тумана» и «Ликам Смерти». В общем, наслаждайся незабываемым опытом.

Сверху упала веревочная лестница, и бойцы один за другим проворно поднялись вверх. Я полез предпоследним, а замыкал цепочку Громобой. Оказавшись внутри, я с интересом осмотрелся по сторонам, ожидая увидеть роскошную обстановку, как в цеппелине «крыс». Увы, но здесь все напоминало больше транспортно-десантный самолет — узкий коридор, кресла с ремнями вдоль стен и никакого комфорта или уединения. Да и откуда им взяться, если места в гондоле было совсем немного...

— Сурово, — не выдержал я.

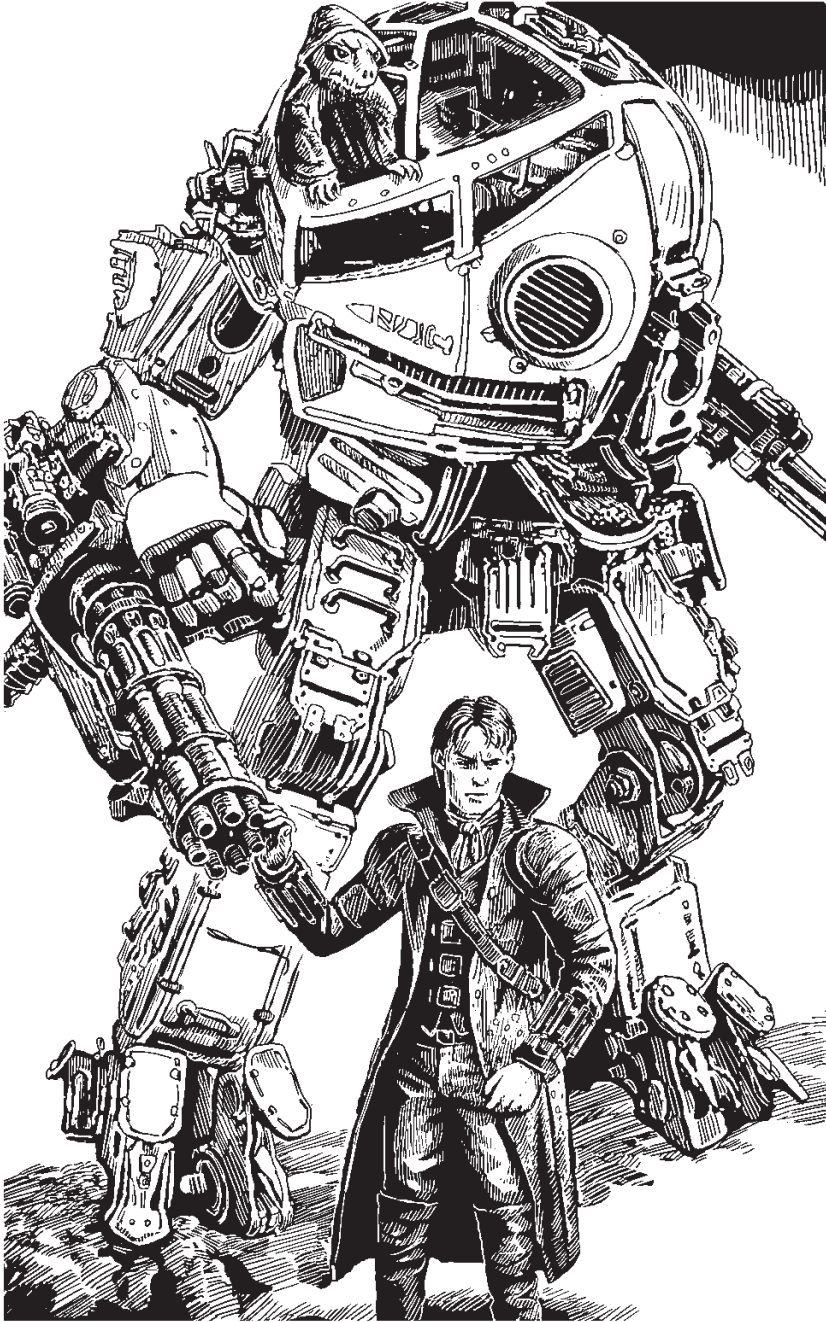
— Это боевой борт, — фыркнул гном. — Мы его используем только во время боевых действий или в дальних полетах через опасные территории. Он рассчитан на воздушные маневры, а не на попивание пивка, сидя в удобном кресле.

Ого, он как будто бывал в цеппелине «Стальных Крыс», ведь именно так мы и проводили время полета в Мертвый город.

— А я бы не отказался от пивка, — заметил второй гном.



● Хранитель  
Подземелья ●



## Часть первая КРОВЬ БОГОВ

«Я считаю, что разрабы поступили очень грамотно и одним эвентом решили сразу две проблемы: открыли возможность создания телепортов и предоставили игрокам, получившим проклятия от богов, альтернативу смиренному ожиданию божественного прощения. Разом заткнули бóльшую часть недовольных. Правда, чтобы добыть сердце высшего демона для создания одноразового масс-телепорта, требуются усилия целого рейда, а избавление от проклятий стоит игрокам пусть и виртуальной, но все же души...»

*Видеобзор обновления «Артании»*

«Святое воинство призывает сильных духом вступить в наши ряды для борьбы с истинным злом. Епископы уровней шестьдесят плюс в каждом отряде гарантируют благословение: бонусы к резисту от темной и огненной магии, плюсы к атаке и полную защиту от магии внушения.

Кроме того, мы всегда готовы предоставить помощь баффами любым рейдам против Инферно, дабы облегчить жизнь благородным борцам со злом. Оплата услуг — по официальному церковному прайсу».

*Объявление в разделе услуг*

«Насколько я понимаю, в Артании есть четкое разграничение между обычными богами и христианским Богом, тем, который с большой буквы.

— Да, мы не хотели лишних конфликтов с верующими людьми, но в то же время и игнорировать настоящие религии мы не могли. Поэтому в игре есть христианские церкви и мусульманские мечети, но сам Бог не является полноценным участником игрового процесса, как это обстоит с обычными богами игрового пантеона.

— А если говорить о крупнейшем игровом эвенте Артании — прорыве Инферно, есть ли в игровом аду свой дьявол или какой-то иной темный бог как полноценная личность?

— Нет, в Инферно есть правители отдельных адских доменов — архидемоны, но сам Дьявол — это скорее понятие, или, если хотите, некий темный закон-противовес светлому закону — Богу.

— А как же виртуальная душа? Она существует? И влияет ли как-то на игровой процесс ее потеря?

— Персонаж, перешедший на сторону ада, получает метку Инферно, которая сильно меняет отношение неписей и полностью защищает его от прямого влияния богов игрового пантеона. И, разумеется, освобождает от уже полученных благословений и божественных проклятий.

— Но понравится ли игровым богам, что кто-то покушается на их власть над игроками? Сценарием предусмотрено вмешательство богов на стороне света или тьмы?

— Сценарий такой игровой вселенной, как Арктания, понятие весьма расплывчатое. Большую часть действий игровых персонажей определяет их искусственный интеллект, поэтому предсказать действия того или иного виртуального бога мы не можем. Но я могу заверить игроков, что дальше будет только интереснее...»

*Интервью с разработчиками «РусВирТеха»*

## ГЛАВА 1

Я аккуратно прикрутил на место крышку, разумеется не став ничего трогать внутри виртуальной капсулы. Это чудо техники наверняка под завязку забито различными блокировками, срабатывающими в случае малейшей поломки. Вот только меня не покидало глупое ощущение, будто стоит лишь немного сдвинуть какую-нибудь мелочь внутри, и при следующем погружении в игру мой мозг поджарится, как курочка в микроволновке. А может, благодаря этому экспериментальному модулю он уже потихоньку поджаривается, просто я этого пока не замечаю. Вот достигнет стопроцентной готовности, и тогда — дзинь!.. Брр, лучше об этом не думать...

Интересно, это единственный нестандартный модуль в моей капсуле или есть еще какие-нибудь модификации? И как эта экспериментальная плата вообще там оказалась?! Ошибка при сборке или действительно происки пресловутых инопланетян? Ох, блин, тайны только множатся, и предположения с каждой минутой становятся все более фантастическими. По крайней мере, теперь я хоть примерно представляю, откуда появились мои способности. Нет смысла искать иные причины, когда мне буквально на пальцах объяснили, что этот «ЭСУГМИ-3.02» воздействует на мозг и способствует появлению новых нейронных связей. Что мне дает это знание? Да, в общем-то, ничего. Только рождает множество новых вопросов, начиная от извечного «Кто виноват?» и заканчивая не менее классическим «Что делать?». Зато теперь я точно знаю, чего делать не стоит — вызывать службу техподдержки в случае переезда в более безопасное место. А ведь даже при переносе капсулы из одной комнаты в другую тре-

буется повторная активация с прогоном множества тестов, которые может провести только работник «РусВиртТеха». И, кстати, я бы не отказался поговорить по душам с теми молодцами, что доставили и установили мой «СуперВирт-3000». Знали ли они об особенностях именно этой капсулы? Да и тот менеджер, собиравшийся забрать у меня капсулу, куда-то подозрительно пропал. Но напоминать ему о себе я, разумеется, не буду. На фиг надо?

В последнее время на меня навалилось столько всего, что единственным местом, где мой мозг хоть немного отдыхал, была Арктания. Да-да, именно в корне всех своих бед я и находил спасение, как это ни парадоксально. Сосредоточиваясь на игре, выполнении квестов или наборе опыта, я как-то абстрагировался от по-настоящему серьезных проблем. Собственно, так было всегда — еще со школы компьютерные игры временно спасали от любых жизненных проблем. Вот и сейчас, не найдя ответов ни на один из своих вопросов, я немного перекусил и нырнул в капсулу, позорно сбежав от реальности.

Прежде чем запустить погружение, я провел стандартное тестирование системы и убедился в полной работоспособности капсулы. Мало ли что. Но все было в норме, и лишь один параметр, как всегда, напрягал:

**Болевые ощущения включены на 89,3%**

Я не засекал точное время и скорость увеличения болевых ощущений, но, кажется, этот процесс начал ускоряться. Такими темпами уже через неделю или чуть больше я узнаю, что же произойдет, когда этот параметр достигнет ста процентов. Вот будет приколы, если он продолжит увеличиваться... И тогда спустя какое-то время я умру от болевого шока, получив простую пощечину в игре. Хотя и девяносто процентов боли — уже очень серьезное испытание для нервной системы. Не зря же настройки капсул не позволяют поднимать болевые ощущения выше пятидесяти процентов от реальных. Я как-то старательно избегал этого вопроса раньше, но ведь по факту уже сейчас игра становится для меня слишком опасной, и дальше будет только хуже...

«Так, я же собрался временно уйти от проблем! — тут же опомнился. — Все потом, а сейчас займусь-ка я более приятными моментами, например, открою яйцо с легендарным маунтом!»

Появившись в своей комнате в гостинице, я первым делом оставил в ящике Костяной меч. Ходить по городу с таким дорогим, да чего уж там, бесценным артефактом в инвентаре было бы слишком глупо. А ну как замочит кто-нибудь за углом и выбьет его случайно? Это ж конец всему будет!

Заглянув в планшет, я ответил на сообщение Артема, заверив его, что со мной все в порядке, и заодно позвав с собой в зверинец. Борис интересовался, когда я приду за экипировкой, и мне вновь пришлось



сообщить ему, что я меняю планы. Отправив Папаше Ротшильду все свои характеристики, чтобы мне подобрали подходящее снаряжение, я зевнул и пообещал себе, что как только открою яйцо с маунтом, сразу отправлюсь спать. Денек сегодня вышел пусть и коротким, но очень насыщенным. Я еще не полностью отошел от ночной вылазки и был не прочь как следует отдохнуть. К тому же я в любом случае не собирался двигаться дальше, пока не получу от «Неназываемых» новое снаряжение. Что бы ни ожидало меня в городе гремлинов, встретить это я намереваюсь максимально защищенным. И, кстати, в компании с Фрамом. Раз уж гном покинул Келевру, да к тому же имеет знакомца среди гремлинов (а интуиция мне подсказывала, что гремлин Фа-Рукаг, состоявший в их «Союзе Проклятых», все еще жив), то было бы глупо не воспользоваться его помощью.

Я нашел в планшете ник гнома и набрал ему сообщение. Он ответил мгновенно, благо был онлайн. Хах, как будто непись может выйти в офлайн!.. Хотя есть же инстансы, в которых не работает связь, да и, в отличие от игроков, многие «коренные» жители Арктании умирают раз и навсегда. В общем, Фрам был жив, здоров, а главное, готов со мной пересечься в пивнушке по пути к зверинцу.

Хоть «Битва кланов» и подошла к концу, улицы города все еще были заполнены игроками. Преимущественно средние уровни, но встречались и топовые игроки. Их легко было приметить в толпе благодаря различным магическим эффектам, наложенным на броню и оружие: горящим черным пламенем наплечникам, мечам с пробегающими по клинкам молниями, ледяным и огненным аурам магов.

Гнома я нашел в заведении с забавным названием «Дырявая бочка». И судя по состоянию Фрама, сидел он в пивной уже довольно давно. Небольшой, но довольно уютный зал был забит до отказа, преимущественно гномами, но за некоторыми столами сидели и люди с эльфами.

— Хей, Фальк! — рыкнул гном, махнув мне огромной деревянной кружкой и забрызгав пивом соседей по столу. — Садись!

Место рядом с ним было занято, но Фрам с удивительной легкостью решил эту проблему, от души заехав локтем в лоб сидящему рядом с ним молодому гному. Не издав ни единого звука, тот кувыркнулся с лавки на спину и мгновенно захрапел, пуская носом пузыри.

Я осторожно сел на лавку.

— Слушай, мне нужно с тобой серьезно поговорить. Может, найдем место потише?

— Нормально, — отмахнулся Фрам, поправив сдвинувшиеся на бок очки-гогглы. — Ты, может, не в курсе, но таверны гномов — это особое место. Никто и никогда не услышит здесь того, что не предназначено для их ушей.

— Магия?

— Сила нашего бога-пивовара Радегаста. Если хочешь обсудить что-то важное с товарищем, смело иди в гномью таверну.

Я все еще слегка настороженно посмотрел на соседей по столу, но гному поверил. Божественные явления в Арктании — штука весьма обыденная и достаточно мощная.

— Буду знать, — с легким удивлением ответил я.

Фрам обнял меня за плечи.

— Выпьешь со мной? Ведь сегодня и твой праздник. Нашу деревню признали важным форпостом, которому предстоит поставлять товары в приграничные крепости. Ратмира официально назначили мэром, а Келевра теперь не деревня, а полноценный город. Завтра туда отправятся несколько дополнительных отрядов в гарнизон и бригада строителей для возведения укреплений и новых зданий.

— Здорово, — искренне порадовался я.

Если город разрастется, то с моей репутацией уровня «восхищение» я все равно буду получать огромную скидку на любые услуги. Да и отношение новых персонажей автоматически станет таким же, как и у «коренных» жителей деревни. Неплохой такой бонус. Ведь довести до максимума репутацию в небольшой деревне во стократ проще, чем в полноценном городе. Даже не знаю, возможно ли добиться «восхищения» в Катаре? Наверное, только если ты император.

— Ты тоже теперь вернешься в Келевру? — уточнил я у гнома.

Фрам ехидно посмотрел на меня.

— Судя по всему, у тебя есть альтернативное предложение?

— Да, мне нужна помощь, — признался я. — Так получилось, что я должен срочно отправиться в Аркем.

— Гремлины... — скривился гном. — Мерзкие зеленые твари. Что же ты там забыл-то?

Скрывать что-либо от гнома смысла не было. Раз уж мне разрешено создавать пати с неписями, то наверняка можно и делиться с ними подробностями задания.

— Мне нужно найти Каменный меч.

Фрам вытаращился на меня так, что его глаза стали больше сидящих на лбу очков-гоглов.

— Тот самый легендарный меч гномов?! Зачем он тебе?!

— Ну, это поручение от очень важного... человека, — уклончиво ответил я.

— Сожалею, парень, но Каменный меч был утерян несколько веков назад в Великой войне Недр. С чего ты вообще взял, что он находится именно в Аркеме?

— Это точные сведения... оттуда... — заверил я гнома, выразительно посмотрев вверх.

— Ах, если оттуда, — понимающе кивнул гном. — Ох, не люблю я все эти божественные проявления...

Схватив с подноса проходящей мимо служанки новую кружку пива, Фрам яростно осушил ее одним глотком.

А я на всякий случай еще раз сверился с картой, убедившись, что местонахождение артефакта отмечено на карте красненьким крестиком на территории Аркема. Жаль только, чертова отметка оказалась двухмерна, и в случае с подземным городом артефакт мог быть расположен как на поверхности, так и на километровой глубине. Обидно, конечно, но эту проблему придется решать уже по прибытии.

— А кто и с кем воевал-то в этой вашей Великой войне? — спросил я в продолжение темы.

— Ой, все со всеми, — махнул рукой Фрам. — Гномы, дверги, тролли, ульдры, гмуры, гремлины.

— Ты же когда-то говорил, что подземные народы живут очень дружно...

Гном поморщился.

— Обычно да. Но тут как-то слишком накопилось...

— Думаю, так можно практически о любой войне сказать, — заметил я.

— Нет, ты не понял, — усмехнулся он. — Накопилось слишком много территориальных споров. Самая крупная горная цепь на континенте заселена не очень густо, но вот из-за месторождений ценных ископаемых жители спорят постоянно. И в один не очень прекрасный момент все и вылилось в полноценную войну всех против всех.

Честно говоря, я не очень хорошо представлял себе масштабные войны в узких подземных проходах. Стенка из трех гномов на стенку из одного тролля? А осада поселений заключается в планомерном обрушении ведущих к ним подземных ходов? Но на мой вопрос Фрам лишь расхохотался.

— Ты шутишь? Все подземные города располагаются в гигантских многокилометровых пещерах с высоченными сводами, между ними движутся двухэтажные поезда, а «узкие ходы» встречаются только в рабочих штольнях где-нибудь на пятидесятых этажах.

— На пятидесятых — это если откуда считать? — осторожно спросил я, мысленно уже хватаясь за голову. Это сколько же уровней мне придется обследовать?!

— От нулевого, разумеется. Горы — они, знаешь ли, лишь над землей на тысячу метров, а в их глубины можно спускаться бесконечно. Например, в Драконьих горах глубина ходов достигает десяти километров, так что перенаселение нам никогда не грозило и грозить не будет.

— Если у вас там столько свободного места, то неужели ресурсов на всех не хватает?

— Все ведь хотят получить в свое распоряжение самые богатые залежи! Хотя если говорить о двергах, поклоняющихся богине Ллос, то для них война сама по себе и являлась целью. Именно поэтому мы предпочли объединиться с гремлинами, отбить южную часть хребта и установить мощный защитный периметр. С тех пор у нас какой-

никакой, но мир. Дверги и тролли периодически прощупывают наши рубежи, но на открытый конфликт пока не идут. А упомянутый тобой Каменный меч был потерян в одном из финальных боев близ Аркема.

Честно говоря, я опасался более подробного рассказа, со множеством витиеватых имен, названий и героическими эпитетами, но гном был на удивление лаконичен.

— А насколько реально попасть в этот Аркем простому человеку? — уточнил я. Все же раньше я пользовался телепортом, а теперь придется топать туда на своих двоих.

— Гремлины не особенно жалуют гостей, да и мало кто в здравом уме решит посетить их город. Слишком они странные, эти зеленые хаосопоклонники, с ними даже общаться просто так невозможно, их логика извращена до невозможности. А уж сами их поселения — это просто шизофрения: пестрые цвета, кривые формы, а кое-где вообще вывернутое наизнанку пространство. Я бы на твоём месте трижды подумал, прежде чем туда соваться.

Сколько ни думай, а меч доставать все равно придется.

— Выбора нет. Поедешь со мной за компанию? Ты-то в подгорной жизни явно лучше меня разбираешься.

— Я не против, — легко согласился Фрам. — Я давно не был в родных краях, а по пути в Аркем нам в любом случае придется проехать через Пирент и Гроддар. Да и Фа-Руката лет десять уже не видел: хоть он и мерзкий гремлин, но мужик, в общем-то, неплохой. Когда выдвигаемся?

— Мне нужно еще решить пару вопросов, так что скорее всего — завтра вечером, — прикинул я.

— А с дядей тебе, случаем, ничего решить не надо? — немного смущенно спросил гном. — Может, ты сумеешь его все-таки расколоть и узнать, как избавиться от нашего проклятия. И, кстати, за такую тайну Фа-Рукат весь Аркем для тебя перероет в поисках Каменного меча.

#### **Вы получили подзадание «Союз Проклятых — Луч надежды»**

**Условия выполнения:** вызнайте у Реника Фудре хотя бы намек на способ избавления от проклятия, чтобы дать остальным проклятым надежду

**Награда:** дружественная репутация с гремлином Фа-Рукатом,

**+50 000 очков опыта**

Хм, о встрече с виртдядей я как-то не думал. Реник Фудре сказал, чтобы я не появлялся раньше, чем решу все вопросы с военным трибуналом. Успею ли я все это сделать до отъезда? Тянуть с поездкой тоже не стоит, ведь время квеста и так ограничено. Но если я смогу все решить за пару дней, то почему бы и нет? Интуиция подсказывает мне, что помощь гремлина лишней точно не будет.

— Я постараюсь, — заверил гнома.

В общем, мы с Фрамом договорились, что я с ним свяжусь, когда определюсь с точным временем отъезда из Катара. План подготовки к поездке уже начал вырисовываться: наведаться в военный трибунал за цепочкой заданий непосредственно для моего класса, потом в имперскую канцелярию для подтверждения графского титула, а затем на задушевный разговор к дяде. И желательно со всем этим уложиться в один день.

Возле входа в зверинец меня уже давно поджидал Артамон Грозный. Все-таки немного непривычно было воспринимать друга в обличье гнома. Бородатый коротышка в вороненой броне мало ассоциировался с его реальным образом.

— Ну рассказывай, как прошло! — накинулся на меня друг. — Ты познакомился с Папашей Ротшильдом в реале?

— Ага, — коротко ответил я. — Давай только все эти дела обсудим чуть позже и не в игре или хотя бы в гномьей таверне. Мало ли что.

— А гномья таверна-то при чем? — удивился Артем.

— Ты ж за гнома играешь, а таких простых вещей не знаешь? — посмотрел я на него свысока во всех смыслах. — О благословении Радегаста не слышал?

— Да фиг с ним, с этим Радегастом, — отмахнулся Артем. — Ты меч-то получил?!

— Разумеется. И меч, и деньги, и обещание помощи, — довольно хмыльнулся я. — Ах да, еще богиня за квест одарила легендарным маунтом!

Артем аж подпрыгнул от удивления.

— Так вот почему ты встречу у зверинца назначил! А что за животинок?

— Без понятия, сейчас вот пойдем и узнаем.

— У нас легендарный маунт есть только у Софи, ей муж подарил. Причем Саня уйму времени и денег потратил, чтобы его выкупить. Дорогое удовольствие.

Я слегка поморщился при упоминании Софи, но скорее уже по инерции. Конечно, она все еще вызывала у меня множество противоречивых эмоций, но более сдержанных, нежели раньше. Разочарование отрезвляет, знаете ли. И иметь что-либо общее с их «семейным» подрядом во главе с Лазарем мне совершенно не хотелось.

В амбаре для продажи и выращивания животных сегодня было не слишком людно, особенно в сравнении с тем, что творилось в самом городе. Тем не менее помимо неписей здесь копошились и несколько десятков игроков. Я сразу же направился к знакомому продавцу, чтобы купить самый дорогой защитный свиток.

— О, с новым яйцом пришел! — поприветствовал меня мелодичным голосом эльф. — Опять будешь молнию вызывать?

— Иди ты, — беззлобно ответил я.

— О чем это он? — удивленно спросил Артем.

— Глупые шутки, — буркнул я, протягивая эльфу тридцать золотых. — Мне свиток защиты на легендарного пета.

Получив свиток, мы отошли вглубь амбара.

Я достал яйцо и повертел его в руках.

— Так и не скажешь, что это яйцо легендарного питомца, выглядит совершенно обычно.

— Не так уж и обычно, — хмыкнул Артем. — А как же вот эти сверкающие прожилки? Видимо, они говорят о том, что пет относится к стихии электричества.

— Это да. Но я, если честно, ожидал чего-то большего. Такая редкая и дорогая штука...

— Будет тебе большее, когда яйцо распечатаешь и увидишь свою зверюгу. Вот было бы круто, если б зверь летающим оказался! Это такая редкость, что даже топовые игроки от зависти удавятся.

— Эй, мужики, это у вас легендарное яйцо, что ли? — раздался заинтересованный голос.

К нам торопливо подошли два игрока — человек и эльф. Человек с ником Нарвал был рыцарем аж сто шестого уровня, а эльф-лучник Аллариэль — и вовсе сто десятого. Солидные ребята.

— С чего вы взяли? — делано удивился Артем.

— Глаз наметанный, — добродушно улыбнулся эльф, щеголявший в зеленой чешуйчатой броне. — Судя по виду, зверь с атрибутом молнии. Где ж игрок всего лишь тридцатого уровня смог получить такое сокровище?

Артем предупредительно покачал головой, как будто я собирался что-то рассказывать этим излишне любопытным игрокам.

— Везение, наверное, — уклончиво ответил я. — Вы что-то хотели? Просто мы спешим, хотелось бы активировать пета и пойти дальше по своим делам.

— Собственно, я хотел предложить купить у вас это яйцо, — поспешно сказал Нарвал. — У нас в клане есть электромаг, и ему бы очень пригодился зверь, подходящий его классу.

— Сожалею, но я тоже электромаг и продавать яйцо не собираюсь, — хмуро ответил я.

Интуиция подсказывала, что просто так эти ребята от меня теперь не отстанут.

— Мы предлагаем пятьдесят тысяч золотых, — все так же добродушно улыбаясь, сказал эльф.

Ничего себе — как, оказывается, ценятся легендарные маунты! Да с такими деньгами я бы спокойно купил телепорты до Аркема и обратно. Причем для себя и Фрама. Но раз они предлагают такую большую сумму, то на самом деле яйцо стоит куда дороже. Да и я в любом случае ни за что не расстался бы со зверем, ведь это подарок богини Элени. С ее-то характером она ведь и обидеться может.

Поэтому я сделал морду кирпичом и сухо ответил:

— Не заинтересован.

— Пятьдесят тысяч золотых и любой из маунтов, продающихся на этом рынке, — не сдавался Нарвал.

— Спасибо за столь щедрое предложение, но нет, — повторил я.

— Дело твое, — поджал губы Нарвал. — Но учти, что предложение исходит не просто от нас двоих, а от всего клана «Дух Охоты». И портить отношения со вторым по силе кланом во всей Арктании — не слишком удачная идея.

Вот только этого мне не хватало... Ссориться с таким мощным кланом действительно глупо, но не менее глупо было бы поддаться на столь откровенный шантаж.

— Подумайте о последствиях вашего решения, — мягко сказал эльф. — Ни один легендарный маунт не стоит проблем, которые можно получить из-за плохих отношений с кланом, состоящим из тысяч высокоуровневых игроков.

— Не заинтересован, — твердо повторил я.

Нарвал сжал кулаки и сделал шаг ко мне, но на его пути встал Артем.

— Мы же сказали, что не заинтересованы в продаже, — рыкнул он, грозно смотря на рыцаря снизу вверх. — Отвалите!

— А вот хамить не стоит, — покачал головой эльф. — Артамон Грозный? Стальные Крысы? Тебя я тоже запомнил. — Затем он одарил меня усмешкой, больше похожей на хищный оскал. — Ну давай, активируй яйцо. Посмотрим, что там тебе досталось. Может, зверь и тысячи золотых не стоит.

Я лишь промолчал в ответ и активировал защитный свиток, отгородивший меня от игроков прозрачным барьером. Затем вызвал меню активации, подтвердил свое действие, и яйцо тут же развеялось в моих руках, превратившись в сверкающий пучок молний. Искры разлетались во все стороны с веселым треском, словно от огромного бенгальского огня. Звук становился все громче, а искры все ярче до тех пор, пока пучок не взорвался.

Я невольно зажмурился, а когда вновь открыл глаза, то увидел своего легендарного зверя.

— Ничего себе!.. — восхищенно воскликнул Артем.

## ГЛАВА 2

Ну как зверя... на самом деле это оказался вовсе даже и не зверь, а зависший в воздухе светящийся шарик размером чуть больше кулака. Не сфера, а скорее комок переливающейся светлой энергии.

— Это что за нафиг?.. — тихо спросил Нарвал у своего товарища-эльфа.

— Без понятия... — пораженно ответил тот.

Судя по выражению лица Артема, он тоже не имел ни малейшего представления о том, что же за существо мне досталось. Тут у меня было небольшое преимущество, ведь я мог обратиться к инфе «светлячка». Тем более он как раз глянул на меня (во всяком случае, мне так показалось — глаз-то нет), приветливо пискнул, и я увидел системное сообщение:

**Получен легендарный питомец Дух Молнии**

**Для того чтобы начать процесс взращивания, накормите его**

**После того как питомец наестся, необходимо дать ему кличку для завершения процесса привязки**

**Хотите накормить питомца сейчас?**

Конечно хочу! Только чем? Вряд ли это существо пьет молоко или ест мясо. Хотя если мыслить логично, то Дух Молнии вполне может питаться энергией. Телефоны я заряжать умею, так почему бы и этого зверька немного не подпитать?

Я протянул руку и осторожно коснулся «светлячка». Ощущение было довольно странное, словно я глажу пушистое магнитное поле. Более точного описания, пожалуй, и не подобрать. Затем я подал небольшой импульс электрической энергии, заставив «светлячка» радостно заурчать. Интересно, как можно урчать, не имея ни рта, ни тела как такового?

**Дух Молнии привязался к вам и теперь станет вашим верным другом и соратником в приключениях**

**Выберите имя для своего питомца**

Хм... и какое имя ему дать? Тузиком или Барсиком энергетическое существо обзывать явно не стоит.

— Ты там еще долго? — нетерпеливо спросил Артем. — Что это за существо-то?

Ага, так я и стану делиться с наострившими уши представителями клана «Дух Охоты» ценной информацией. Или не очень ценной? Вряд ли «светлячок» настолько исключителен, скорее просто очень редкий зверек. Но как же его назвать-то? О, придумал, назову его Спин! Ни фига не помню, что это, но явно как-то связано с физикой элементарных частиц. И звучит красиво. Правда, с такой сомнительной логикой почему-то чувствую себя блондинкой.

Назвав своего питомца, я завершил процесс инициации, и защитное поле тут же исчезло. Были некоторые опасения, что богиня Эления вновь ударит молнией (уже знакомый по прошлому разу хоббит, прикарманивший получившийся из бедного волка фульгурит, по моему, смотрел на меня с надеждой), но на этот раз обошлось. В ле-



вом верхнем углу интерфейса появилась иконка с изображением «светлячка», а передо мной высветилось системное сообщение о том, что на планшет отправлена общая информация о питомце. Зато все доступные способности стали видны уже сейчас: пассивное усиление моих заклинаний и ускорение восстановления здоровья. И еще два темных слота, которые, очевидно, откроются со временем. Любопытно, конечно, но более близкое знакомство с возможностями Спина я решил оставить на потом. Пока я так и не понял, рад тому, что мне попался сапорт<sup>1</sup>, или не очень. Конечно, кто-нибудь большой и сильный вроде медведя или летающий маунт обрадовали бы меня куда больше. А тут невольно возник вопрос, стоил ли этот «светлячок» конфликта с одним из сильнейших кланов Арктании?

— Сваливаем, — тут же сказал я Артему, покосившись на шантажистов из «Духа Охоты». — Обсудим все подальше отсюда.

Мы с Артемом быстро покинули зверинец, провожаемые злыми взглядами двух игроков. Я буквально ощущал их спиной, а тем, что пониже, предчувствовал проблемы, которые они могут создать мне в ближайшем будущем. И кстати, совсем недавно на «Битве кланов» я вроде бы уже слышал о «Духе Охоты», только не помню, в каком именно контексте.

«Светлячок» тем временем плыл за мной, пристроившись за правым плечом и периодически потрескивая.

— Так что это за штука? — нетерпеливо спросил Артем, косясь на моего зверька.

— Не штука, а Дух Молнии, — поправил я друга.

Несмотря на постоянное присутствие на улицах города различных зверей-компаньонов, от простых попугаев и котов до големов и мантикор, многие на моего «светлячка» смотрели с любопытством. Недолго думая я отозвал Спина, воспользовавшись соответствующей функцией интерфейса, чтобы не привлекать лишнего внимания. Проблем и без этого хватает.

— И что этот Дух Молнии умеет? — продолжил допытываться Артем.

Было немного забавно наблюдать, как гном шустро передвигает короткими ножками, чтобы поспевать за мной.

— Пассивные способности поддержки, я еще не вчитывался в описание, — слегка раздраженно ответил ему. — Сейчас сядем где-нибудь в кафе, и я спокойно изучу инфу.

Все-таки эти двое из «Духа Охоты» серьезно подпортили мне настроение. Заполучить таких врагов практически на пустом месте возможно было только с моим сомнительным везением. Если игроки столь сильного клана решат убить меня десяток раз просто ради при-

---

<sup>1</sup> Сапорт (от *англ.* support — поддержка) — в играх: персонаж, выполняющий функции поддержки, использующий заклинания усиления атаки, повышения защиты и лечения товарищей по команде, а также ослабляющий соперников.

кола, то я мигом потеряю несколько уровней. А если они возьмутся за меня всерьез, то я и вовсе завалю задание богини! И меня не спасет даже Папаша Ротшильд со своими «Неназываемыми», если я обращусь к ним за помощью. У этих кланов совершенно разные весовые категории.

К моему немалому удивлению, кафе со свободными местами оказалось не так-то просто найти. Вечер после «Битвы кланов» в Катаре превратился в гигантскую попойку. Кто-то праздновал победы, кто-то заливал горечь поражения, и все эти «кто-то» заполнили абсолютно все местные забегаловки. Казалось бы, чего стоило разработчикам сделать виртуальные рестораны с бесконечным количеством комнат и столиков, но нет, подобных пространственных аномалий в Арктании не наблюдалось. В результате мы плюнули на это гиблое дело и как бедные родственники умостились на площади в центре города рядом с фонтаном, прикупив местный аналог шавермы у бодрого гоблина. При этом я старался вообще не думать о том, какое именно мясо он использовал в качестве начинки.

— Открывай уже! — нетерпеливо сказал Артем.

Я вытащил планшет, и мы дружно уткнулись носами в описание Духа Молний.

«Дух Молний — стихийное существо, элементаль электричества. Рожден в грозовых облаках на вершине Драконьих гор. Покровительница — богиня судьбы Эления. Как и все стихийные духи, обладает разумом и может развиваться вплоть до полноценной личности. В своей естественной форме Дух Молнии является типичным магом поддержки и не может отдаляться от своего хозяина более чем на несколько метров. Уникальные духи могут развить вторую форму и научиться превращаться в одно из животных, соответствующих их стихии (по достижении тридцатого уровня). Легендарные духи имеют третью форму, позволяющую им превращаться в верховое животное (по достижении шестидесятого уровня), а эпические — еще и четвертую (на девяностом уровне). Каждая из этих форм имеет свои способности, которые также необходимо развивать. Менять форму дух может не чаще раза в сутки».

— Да-а, вот тебе повезло... — завистливо вздохнул Артем. — Это же питомец «три в одном»! И сапорт, и боевой пет, и маунт. Не сразу, конечно, но если наберется опыта, то пользы от него будет море.

— Ага, — довольно ухмыльнулся я, глядя в инфу в своем интерфейсе. Настроение начало стремительно улучшаться. — Крутотень! Жаль только, до тридцатого уровня не покажут, какой именно будет его вторая форма.

— Какой-нибудь электрический волк или лис, — предположил мой друг. — А может, и вовсе птица Рух. Хотя птица скорее уж в качестве маунта подойдет.

С того самого момента, как парни из «Духа Охоты» назвали свой клан, меня не покидало смутное ощущение, что я уже где-то о них слышал. Скорее всего, видел выступление кого-то на «Битве кланов». Да и эмблема у них была довольно заметная — клыкастые челюсти на алом фоне... Точно!

— Ох, черт! — невольно выругался я, быстро открыв раздел заметок на планшете.

— Что такое? — напрягся Артем.

— Помнишь, утром на «Битве кланов» выступал электромаг сто двадцать третьего уровня? Я еще его ник записал, чтобы проконсультроваться, если получится.

— Ага.

Я протяжно выдохнул.

— Он как раз из «Духа Охоты» был. Видимо, для него эти двое и хотели выкупить моего пета.

— Оу. Если мужик сто двадцать третьего уровня на тебя всерьез обидится, то можно сразу поселиться в зоне возрождения и носа от туда не высовывать.

— Вот именно, — зло сказал я. — Что за постоянная полоса невезения!

— Трам-пам-пам, везение — это мой конек! — вдруг раздался высокий мужской голосок.

Ну нет, опять он!

В воздухе передо мной появился полуметровый бог удачи и проказ Хотей. Все в том же бежевом костюмчике клерка из семидесятых и в странной старомодной кепочке. Без обычных предисловий он продемонстрировал мне свои черно-белые счета.

— У меня тут все ходы посчитаны. Дебет с кредитом сходится. Всё чики-пики.

— Это еще кто? — вскочил на ноги Артем. — Что за карлик?

— На себя посмотри, гном, — фыркнул Хотей. — Я, да будет тебе известно, великий бог удачи!

Я осматрелся и с удивлением заметил, что окружающие нас игроки и неписи не обращают на бога совершенно никакого внимания.

— Меня видите только вы, — подтвердил мои подозрения Хотей и прикрикнул на Артема: — Эй, носатый, не суетись, сядь на место!

Гном тут же споткнулся и с грохотом рухнул на задницу.

— Так зачем ты пришел? — подозрительно спросил я.

Каждое появление этого божка приносило что угодно, но только не пользу. Особенно если мне не послышался его гадкий голосок за секунду до поцелуя с демоницей. Та еще подстава, как раз в стиле этого гадкого карлика.

— Сообщить, что с твоим везением все в порядке. Ты получил то, что и должен был, в плату за мою помощь.

— Это когда ты мне помогал? — хмуро спросил я. — Что-то я такого не помню.

Хм... мне кажется или он только что признался в подставе с «Духом Охоты»? Мог ли божок сделать так, чтобы они пришли в загон ровно в то же время, что и мы? Да запросто.

— А кто отвлекал охранников, пока ты по стенам лазил под камерами? — огорошил меня Хотей. — Тоже мне вор восьмидесятого уровня нашелся!

Мы с Артемом удивленно переглянулись.

— Что?! Ты о том, что было в реале?!

Я впервые слышал, чтобы бог так открыто говорил о реальном мире. До этого момента он старался обходиться общими фразами и полунамеками.

— К тому же у нас все было точно рассчитано, — гордо сказал Артем.

— Ага, — расхохотался Хотей. — Кроме того, что в здании за неделю до вашего проникновения установили дублирующую систему камер видеонаблюдения. И еще две камеры поставили твои «заказчики» на соседние здания, чтобы посмотреть за твоими действиями.

Вот сволочь этот Папаша Ротшильд! Так и знал, что не стоит ему доверять! Честных миллиардеров не бывает.

— Так что скажи спасибо великому мне, — гордо подбоченился божок.

— Спасибо, о великий! — почти без сарказма воскликнул я. Черт, ведь мне действительно было за что его благодарить. Если, конечно, карлик не врал. — Но это наводит на весьма логичный вопрос: зачем ты мне так активно помогаешь?

— По настоятельной просьбе богини Элени, — неожиданно легко ответил Хотей. — Я обещал проследить, чтобы ты выполнил свое ответственное задание. Поэтому приходится подчищать за тобой.

— Тогда зачем пакостить-то?!

— У меня как у бога есть свои обязательства перед законами вселенной, ведь я слежу за балансом удачи и неудачи. Поэтому, помогая тебе, я тут же компенсирую свое вмешательство, но без ущерба для дела. Работа такая, извиняй.

Я на какое-то время завис, пытаюсь осознать новую информацию. То есть если у меня в реале возникнут серьезные проблемы, которые сможет решить только Хотей, то потом он отыграется на мне в Арктании самым извращенным способом?!

— Кстати, будь готов к новым «неприятным случайностям», — с улыбкой до ушей сказал божок и прямо перед моим лицом щелкнул белой костяшкой на счетах. — Мне пришлось заняться системой прослушки в твоей квартире. И еще, что касается тебя...

Он неожиданно холодно посмотрел на Артема.

— Артамон Грозный, не вздумай лезть в дела Фалька. Можешь поддерживать его морально и делать мелкие одолжения, но прямая

помощь в выполнении задания светлейшей богини будет расцениваться ею как угроза. И тогда вмешается кто-то не такой красивый, веселый и добрый, как я.

Артем судорожно сглотнул.

— Понятно.

Карлик вдруг ловко подскочил на добрый метр в высоту, ударив друг о друга подошвами ботиночек. Будто мультяшка какой-то.

— Трам-пам-пам, — противно-веселым голосом пропел он. — А теперь нам пора прощаться. Удачи не желаю, в ближайшее время она вам не грозит.

Божок исчез так же неожиданно, как появился.

— И что это было?.. — ошарашенно спросил меня Артем.

— Моя коротконогая немезида, — буркнул я. — Черт, неужели он не врал и Папаша Ротшильд действительно следил за мной во время ограбления? Да еще и жучки у меня дома поставил.

— Ну теперь-то они отключены, — жизнерадостно ответил мой друг. — Так что через полчаса я к тебе приеду, расскажешь, как прошла встреча с этим вуайеристом престарелым. Ну и подумаем, как жить дальше.

Я все еще был слегка шокирован неожиданными откровениями Хотя. Столько неожиданной информации, что требовалось некоторое время, чтобы все переварить. Хотей действительно свободно действует в реале и теперь ничуть это не скрывает, да к тому же еще и работает сообща с богиней судьбы Эленией и еще кем-то, как он сказал, «менее добродушным». Это как минимум. А максимум — все боги Арктании постепенно начали перебираться в реальный мир.

Артем попрощался и ушел офлайн, а я решил еще некоторое время посидеть подумать и заодно получше изучить своего питомца. Вызвав «светлячка», я посмотрел его характеристики:

**«Спин, Дух Молнии, уровень 1»**

**Легендарный питомец**

**Интеллект: 3**

**Мудрость: 2**

**Мана: 20**

**Особенности:** невосприимчив к физическому урону, не может отдаляться от игрока более чем на 5 метров

**Способности:**

**Увеличение силы заклинаний (пассивная): +0,2%**

**Лечение (активная): +2 ед. здоровья, стоимость заклинания: 15 ед. маны**

Что ж, прокачать Спина до тридцатого уровня будет не так уж и сложно. Первые два десятка уровней он получит за пару часов нормального фарма, ведь с моим тридцать пятым уровнем опыта он будет получать очень много. Вот дальше его развитие замедлится, но я

буду стараться изо всех сил. Уж очень хочется получить в свое распоряжение полноценную боевую единицу, поскольку как сапорт он меня пока вообще не впечатлил. Лечение на две единицы здоровья — это даже не смешно.

Некоторое время поиграв со Спином, который с готовностью реагировал на мои команды и изображал в воздухе замысловатые пируэты, я не торопясь побрел к своей гостинице «Дуб дубом».

По пути мне на глаза попала небольшая компания игроков, с довольно характерными гербами клана «Дух Охоты». Увы, не только я заметил их, но и они меня. Более того, их реакция однозначно указывала на то, что чертов Нарвал с товарищем уже внесли меня в черный список клана. Маг уровня эдак девяностого поймал мой взгляд и весьма выразительно провел большим пальцем по шее.

«Чертов коротышка, — зло подумал я. — И это он назвал «безущерба для дела»? Как мне теперь передвигаться по Арктании, с такой толпой недоброжелателей? Во втором по силе клане состоит добрый десяток тысяч игроков».

Прежде чем выходить из игры, я еще раз перечитал письма из имперской канцелярии и военного трибунала, чтобы составить план действий на завтра. С канцелярией никаких проблем не предвиделось — зашел, да забрал свидетельство о получении графского титула. А вот военный трибунал вообще-то был назначен вовсе не на завтра, но я надеялся как-то проскочить без очереди. Какая им разница, когда меня судить, если я, в общем-то, ни в чем не виноват и это уже доказано в суде?

Ладно, «Выход»...

Я успел облазить всю квартиру в поисках жучков, прежде чем приехал Артем. Странно, но я совершенно ничего не нашел, хотя виртуальный бог явно не мог их убрать физически, а только отключить. Правда, специалист по прослушке из меня никакущий, и то, что я не нашел никаких жучков, вовсе не означает, что Хотей меня обманул и их никогда не было.

Увидев царящий в квартире бардак, Артем понимающе хмыкнул и бодро присоединился к моим поискам. Заодно я не торопясь рассказал ему о встрече с Папашей Ротшильдом, догадках старика о чуть ли не внеземном происхождении начинки виртуальных капсул и собственно свойствах украденной мной платы «ЭСУГМИ». В тот момент, когда ему в голову пришла «светлая» мысль принести перфоратор и проштробить стены в некоторых «особенно подозрительных» местах, я понял, что пора заканчивать со своей паранойей, она может быть весьма заразной.

— Эх, а хотелось бы узнать, врет этот виртуальный божок или нет, — проговорил Артем, помогая мне ставить на место шкаф. Хотя с учетом габаритов моего друга это скорее я ему помогал. Чуть-чуть. — Хотей ведь, по сути, прямым текстом мне угрожал.

— Давай лучше не будем проверять. Не забывай, что мои способности — это самое лучшее доказательство реальности происходящего.

— Это да, — легкомысленно отмахнулся он. — Слушай, а ведь в теории если я поставлю в свою капсулу этот модуль, то тоже получу сверхспособности?

— Это будет очень сомнительная теория с огромным количеством допущений, — ответил я, поморщившись. — Если это единственное изменение в моей капсуле, если мои способности действительно связаны именно с этой штукой, а главное, если это воздействие не рассчитано именно на мой игровой класс. Ведь даже если Хотей действительно сделал то, что говорит, это все еще можно как-то объяснить без мистики. Все боги Арктании — это искины, и им вполне под силу взломать любые компьютеры. Управление электричеством худо-бедно объясняется с точки зрения науки, а вот как быть с твоими силами паладина и воинскими умениями?

— Ну, укреплю свое тело, научусь от пуль отбиваться, совершать прыжки на десяток метров, сносить ударами мечом бетонные столбы... Черт, и почему я каким-нибудь магом не начал играть? Кстати, интересно, а если бы ты за класс нежити играл, что бы было?

Об этом я даже думать не хотел. Пока у нас было хоть какое-то логическое объяснение, но логика и здравый смысл держались на последнем издыхании.

Приведя квартиру в относительный порядок, мы переместились на кухню и заварили кофе. Не знаю, как другие, а я с удовольствием пил кофе в любое время дня и ночи, и на сон это никак не влияло.

— Нам нужно найти других людей, получивших способности из игры. Если они, конечно, существуют, — уверенно сказал Артем, который предпочел божественному напитку простенький чай из пакетиков. — Думаю, этим я и займусь, пока ты будешь выполнять свой божественный квест. Раз уж мне настоятельно советовали тебе в этом не помогать.

— Отличная идея, — согласился с другом. — Я мониторил игровые форумы, но сильно сомневаюсь, что нормальный человек стал бы в открытую обсуждать свои способности в сети. Все ведь знают, что анонимность в интернете — это миф. А вот если кто-то засветится с использованием способностей на видео, это запросто. Да и наверняка найдется какой-нибудь подросток, пересмотревший супергеройских фильмов и захотевший использовать способности для борьбы с преступностью.

— Да-а... — протянул Артем. — Было бы круто. Мне бы силу паладина, да в реал... Ух, я бы им устроил!

Он погрозил кулаком каким-то мифическим «им».

— Глупости это все, — вздохнул я. — Никакого толку от игровых способностей в реале нет, если, конечно, ты не хочешь быть пойман-

ным и стать лабораторной крыской для спецслужб. Разве что вот как мы, втихаря заняться грабежом.

— Кстати, о грабеже, — немного смущенно сказал Артем. — Я тут принес схему работы банкоматов. Не спрашивай, где я ее достал, это было непросто. — Он протянул мне флешку. — Изучай.

— Зачем это? — подозрительно спросил я.

— Ну как... — почесал затылок Артем. — Научишься управлять механизмом выдачи денег — сможешь любой банкомат вытрясти.

Хм... а ведь действительно. Артем уже упоминал банкоматы, когда только узнал о моих способностях, но я как-то пропустил его слова мимо ушей. Не до того было.

— Это, конечно, любопытно, но воровство — не наш метод, — уверенно ответил я.

— Вот не хочешь ты себе жизнь облегчать, — всплеснул руками мой друг. — Отказываешься брать деньги и пользоваться помощью «Неназываемых», получить легкие деньги тоже не хочешь. А ведь влив в игру пару миллионов, ты мог бы просто закупиться порталами и значительно облегчить процесс выполнения квестов. Ты же ограбишь не конкретных людей, а банк. Они в каком-то смысле и сами те еще грабители.

Пожалуй, в чем-то он прав, с рациональной точки зрения. А вот морально-этическая явно хромает на обе ноги.

— Я уже говорил, что не хочу быть чем-либо обязанным «Неназываемым», — поморщился я. — Сейчас у нас сложилась очень выгодная мне ситуация: Папаша Ротшильд чувствует себя моим должником, поскольку понимает, что украденный мной блок стоит значительно дороже Костяного меча. Поэтому в крайнем случае я всегда могу попросить его о помощи, не отдав ничего взамен.

— Ну вот на крайний случай у тебя всегда будет возможность опустошить парочку банкоматов и скрыться из города, — упорно стоял на своем Артем, и, пожалуй, в данном случае он был прав.

— Уговорил, — слегка смущенно сказал я. — Планы действительно стоит изучить. Да и вообще нужно подумать, как еще можно в экстремальной ситуации использовать простейшее управление механизмами.

— Замок зажигания в машинах, — начал загибать пальцы Артем. — А на продвинутых моделях двигатель можно заглушить удаленно, это поможет в случае погони. Кстати, автомобильную сигнализацию тоже хорошо бы научиться отключать. Что же еще может работать по бинарному принципу «включить-выключить»?

Хм... а ведь, по идее, моя способность называется «Власть над механизмами» далеко не случайно. Что если бы я мог управлять не только электрическими приборами, но и чем-то еще? К тому же теперь я выучил «магнетизм», вдруг он как-то косвенно влияет и на эту способность?



— Есть одна интересная идея, — сказал я, шелкнув пальцами. — Раз уж мы рассматриваем варианты применения моих способностей в экстренных ситуациях, то как тебе возможность блокировать бойки пистолетов?

— Курки, — поправил меня Артем.

— Да хоть что, — отмахнулся я. — Лишь бы в меня не выстрелили.

— Просто используй магнетизм и отталкивай от себя оружие, — предложил Артем. — Так они как минимум промахнутся.

— Что-то меня это никак не успокаивает. Хочу, чтобы в меня вообще никто не стрелял. Или защитное поле нужно изучить, когда найду следующего мастера-электромана.

Мы еще некоторое время посидели, пообсуждали способы применения моих способностей и наши дальнейшие планы. Собственно, в помощи Артема в Арктании я пока не нуждался, да и взять его с собой в город гремлинов я не мог. Так что основная поддержка друга сейчас заключалась в поиске таких же, как я, носителей игровых способностей в реале. Вскоре Артем уехал домой, и я наконец-то рухнул на кровать. День выдался слишком насыщенным, и хотелось просто отрубиться без лишних мыслей.

И тут зазвонил мобильник.

«Трам-пам-пам, трам-пам-пам!»

Я подпрыгнул от неожиданности и чуть не свалился с кровати. Подозрительно знакомый голосок и мелодия, которую я точно никогда не записывал и не ставил на звонок.

С некоторой настороженностью я взял телефон и ответил на звонок с неизвестного номера.

— Могли бы у меня спросить, а не разрушать жилище почему зря, — раздался ехидный голос Хотeya. — Включи на телефоне видеокамеру, осмотри через нее квартиру, и она подсветит красным все тайные микрофоны и камеры.

— А как...

Но ответом мне были лишь короткие гудки.

Вскочив с кровати, я включил свет и принялся изучать квартиру через камеру телефона. Ближайшая точка оказалась прямо в системном блоке компьютера, разбирать который мне и в голову не пришло. Я открутил крышку корпуса, и прямо под фронтальным вентилятором обнаружил небольшую камеру, размером с маленькую монетку. Если бы не указавшая на нее подсветка на экране телефона, я бы ее даже не заметил.

Сидя на полу рядом с компьютером с камерой в руках, я смотрел через телефон на раскиданные по комнате красные точки и буквально физически ощущал, как начинается сильнейшая паранойя. Теперь я определенно не смогу уснуть, пока не вытащу и не уничтожу все камеры и микрофоны.

### ГЛАВА 3

Утром я долго не мог встать с кровати, пытаюсь осознать все произошедшее за вчерашний день. Черт возьми, за мной всерьез следят, и если бы не помощь Хотея, то Папаша Ротшильд уже знал бы о моих способностях! А еще мне на мобильник позвонил игровой бог, а потом с легкостью перенастроил камеру в телефоне на подсветку жучков! Сумасшествие какое-то... И сразу же возникает логичный вопрос: насколько сильны боги Арктании в реальном мире и сколько еще из них, помимо Хотея и, видимо, Элении, могут на него влиять? Пока все ограничивается техникой, происходящее имеет хоть какое-то логическое объяснение — просто развитые искусственные интеллекты вышли из-под контроля и проникли на серверы городских служб и мобильных операторов. Но вот если где-то объявится бог мертвых или эльфийский дух, то моя и без того едва справляющаяся с подобными сюрпризами рациональность возьмет отпуск. А вслед за ней уедет и крыша...

В результате, так и не надумав ничего дельного, я решил позавтракать перед телевизором, чтобы хоть немного отвлечься, а заодно убедиться, что мир пока еще не катится в тартарары. В наше время телевидение уже практически стало атавизмом, но умирать все еще не спешит. Дергается из последних сил, брыкается, брызжет пошлостями и глупостями, но каким-то волшебным образом держит свою на удивление многочисленную аудиторию. Иногда хочется просто выйти на улицу и крикнуть: «Люди, смотрящие всю эту фигню по телевизору, — кто вы?!» Но именно сегодня мне просто жизненно необходимо было увидеть какую-нибудь глупую передачу о тяжелой жизни очередной звезды или банальные, высосанные из пальца новости. Лишь бы не горячие сюжеты о неожиданно появившихся супергероях со сверхспособностями или взбесившихся компьютерах.

К счастью, ничего подобного в новостях не упоминалось. Хотя, пощелкав по каналам, я все-таки зацепился за один сюжет о компании «РусВиртТех», но там речь шла исключительно о финансовой составляющей. В частности, о том, почему принципиально новые версии капсул, в отличие от более ранних, до сих пор не вышли на европейский рынок. Я как-то не задумывался об этом, но действительно, все производство «СуперВиртов» было налажено именно в России и экспортных версий пока не планировалось. Представители компании долго распинаясь о том, что не хотят расширять производство, а три новейших завода на данный момент и так работают на пределе, производя по несколько сотен капсул в день. Думаю, и ежику понятно, что компания старалась удержать свою монополию и совершенно не хотела отдавать сборку и поддержку капсул на «аутсорс». С другой стороны, судя по легкости, с которой я смог украсть экспериментальную плату из научного института, хранить секреты

«РусВиртТех» все равно не умеет. И если вездесущие американцы и китайцы до сих пор не смогли скопировать начинку капсул, то это не такая уж простая задачка. Или Папаша Ротшильд прав и в основе нового поколения капсул действительно лежит какая-нибудь инопланетная технология, которую никто не может воссоздать?

Продолжив просмотр программы, я с удивлением узнал, что, несмотря на чудовищную по масштабам среднестатистического человека цену капсул, основной доход компании составляли вовсе не они, а внесенные в игру средства игроков. Богатеи отдавали огромные деньги на экипировку, корпорации спонсировали кланы, прошаренные торговцы вроде Дяди Бори брали кредиты и вкладывали в виртуальный товарооборот. Ну и обычные игроки нет-нет да и тратили часть зарплаты на очередную штотку или редкий ингредиент. Очень редко игроки выводили деньги в реал, чаще по острой необходимости, нежели из желания заработать на игре. Может ли мне как-то помочь эта информация? Вот уж вряд ли. Но чем больше я знаю о подноготной «РусВиртТеха», тем лучше. И хорошо бы как-то выяснить, кто именно ответственен за создание технологии вирта нового поколения в целом. И в чем же столь серьезное отличие новых капсул от тех, что любители хранить тайны из «РусВиртТеха» с такой легкостью распространили по всему миру. Ведь на данный момент в «Арктанию» играли исключительно в России, поскольку игра была доступна только обладателям «СуперВирта». Вот обратная совместимость была — с «СуперВирта» можно было подключиться и к играм предыдущего поколения, но по отзывам игроков, их проработанность, ощущения и реализм сильно уступали «Арктании».

Допив кофе, я решил, что хватит с меня реала — пришло время погружаться обратно в вирт. Так мало времени онлайн, и так много нужно сделать!

Первым делом, появившись в своей комнатухе гостиницы «Дуб дубом», я проверил почтовый ящик. Помимо вездесущего спама, предлагающего покупку игровых денег за реал, минуя официальную систему ограничений, там обнаружилось и долгожданное письмо от Папаши Ротшильда:

«Вот обещанная экипировка на тридцать пятый уровень электромага. Здесь уникальные предметы, поскольку все легендарки доступны только после пятидесятого уровня. Поднимешь пятнадцать уровней — подберем комплект получше. Кроме того, я отправил в Аркем небольшой отряд средних уровней на прокачку, чтобы не вызвать лишних подозрений у других кланов и в случае чего подстраховать тебя. А мой сын с топовыми игроками клана будет готов переместиться туда в любой момент массовым телепортом. Контакт лидера отряда в Аркеме я тебе перешлю, а в экстренном случае пиши сразу мне».

После того как я узнал об установленных Папашей Ротшильдом камерах и жучках, особого желания продолжать с ним сотрудничест-

во у меня не было. Как и выбора, к сожалению. Он и сам уже должен был узнать, что я нашел и уничтожил все камеры, но тактично промолчал об этом. Зато вопросов ко мне у олигарха наверняка прибавилось. Мне оставалось лишь свести наше общение в игре к минимуму и надеяться, что он не станет конфликтовать в реале. Поэтому я лишь скупо поблагодарил его за шмот и заверил, что в экстренном случае обязательно обращусь за помощью. Ага. Но только если прям совсем-совсем прижмет и это будет вопрос жизни и смерти.

Переодевшись в новую экипировку, я с удовольствием посмотрел на повышенные характеристики.

Имя: Фальк

Уровень: 35

Опыт: 30 200/200 000 (до следующего уровня 169 800)

Фракция: не выбрано

Раса: человек

Класс: слайдер

Профессия (2/2):

стеклодув — 41,2;

механик — 23,5

Расовые особенности: опыт + 5%

Классовые особенности: защита от урона электричеством 100%

Характеристики (основные):

сила: 30,25;

ловкость: 88,7;

интеллект: 70,5;

мудрость: 45,0;

выносливость: 25,0

Свободных очков для распределения: 30

Характеристики (вторичные):

физический урон: 30;

полный урон: 30—40;

мана: 450;

восстановление единицы маны: 70 сек.;

здоровье (жизнь): 410;

восстановление единицы здоровья (жизнь): 120 сек.;

броня: 90;

защита от магии огня: 5%

Навыки (2/8):

уклонение: 19;

двуручный: 12,2

Умения:

бег: 13,5;

плавание: 0,5;

общение: 7,0;

торговля: 1,5;  
скрытность: 2;  
восприятие: 2,8;  
идентификация предметов: 1,2;  
владение шестовым оружием: 0,5;  
владение цепным оружием: 27

Особенности:

проклятие богини Элени: запрет на вступление в группы с другими игроками;

благословение богини Элени: опыт +10%

Достижения:

«Гроза тушканчиков. Уровень: бог»;  
«Безжалостный истребитель скунсов»;  
«Целованный демоном»;  
«Ах ты, проказник! (1/5)»

Способности:

удар током;  
удар молнии;  
власть над механизмами;  
лазер;  
магнетизм;

стальное рукопожатие

Изученные удары:

блокировка цепью;  
цепная защита;  
цепной захват;  
удар по кумполу

Пожалуй, теперь я мог драться на равных с персонажами и монстрами на десять-пятнадцать уровней выше меня. Все же собрать полный комплект экипировки, заточенной под определенный класс, не так-то просто, и это чего-то да стоит. Ну как чего-то... Кучи денег. Жаль только, что против всего клана «Дух Охоты», у которого я теперь в черном списке, мне даже хорошая экипировка никак не поможет. Да и любой персонаж уровня эдак семидесятого и выше раскатает меня за пару ударов, причем, по статистике, таких игроков сейчас почти половина от общего количества. Слишком поздно я влился в «Арктанию» и пока еще безнадежно отстаю. Да и очки характеристик экономлю.

Итак, первым делом я решил наведаться в имперскую канцелярию для подтверждения графского титула, ведь дополнительные игровые плюшки лишними никогда не будут. Карта с радостью подсветила здание чуть ли не на самой окраине города. Уже это должно было меня насторожить, ведь не случайно же административную структуру вынесли так далеко за центр Катара. Канцелярия оказа-

лась огромным двухэтажным зданием, рядом с которым топталось просто невероятное количество игроков. Подобную толпу я видел первый и последний раз только возле стадиона «Битвы кланов». Все же, несмотря на внушительную цифру в несколько миллионов игроков, они равномерно распределились по огромному миру и при этом в Арктании оставалось еще множество мест вроде Келевры, в которой можно и за неделю не встретить никого кроме неписей. А тут столько игроков одновременно рядом с вроде неприметным и довольно скромным строением. С чего бы?

Кое-как пробившись через толпу, я в нерешительности остановился перед входом.

— Эй, парень, нужен номер из первого десятка? — шепотом<sup>1</sup> спросил меня один из игроков — высокий и худой мужчина-человек неопределенного класса.

— Какой номер? — автоматически спросил я.

— На прием в канцелярию, разумеется, — охотно пояснил игрок. — Ты думаешь, зачем все здесь собрались? Очередь.

— Серьезно? — слегка опешил я.

— Вон там на табло высвечиваются номера, а в автомате рядом выдаются билеты. — Он заговорщически подмигнул. — Так как насчет купить место в очереди? Не придется ждать здесь весь день.

— Кхм, спасибо, я подумаю, — ответил ему, окончательно растерявшись.

Автомат у входа чем-то неуловимо напоминал аппарат по продаже газировки в землях гремлинов. Только вместо приемника для монет — ручка, за которую нужно дернуть, чтобы получить билет с номером в очереди. Я уже протянул руку к автомату, когда передо мной нагло втиснулся игрок.

— После меня будешь, — бросил он через плечо, выхватывая из автомата билет.

Я лишь молча добавил его в черный список, сделав мысленную пометку, — виртуальный мир не такой уж большой, дорожки совершенно разных игроков могут сойтись в любой момент. Проводив невежу с помеченным красным цветом ником Гондораст тяжелым взглядом, я еще и успел рассмотреть номер на его билете. Триста двадцатый! И это при том, что над дверью в тот момент мигал всего лишь двухзначный номер. Сколько же времени придется провести в ожидании? И зачем вообще нужны подобные очереди в виртуальной игре? Это явно не делает игровой процесс интереснее. Издательство одно.

Пожалуй, я смогу обойтись без графского титула еще какое-то время. Не хочется тратить драгоценные часы в игре на стояние в оче-

<sup>1</sup> Ш е п о т — свойство чата в играх, позволяющее игрокам обмениваться личными сообщениями, видимыми только им.

реди. Хотя номерок я, пожалуй, все же прихвачу: вдруг успею заскочить до отъезда и попасть в свою очередь...

Дернув за ручку, я стал гордым обладателем бумажки с цифрами 321.

— Жесть, — вздохнул я. — Эй, мужик, а за сколько номер в первой сотне продаешь?

— Сотню золотых.

Я аж поперхнулся от возмущения.

— Сколько?!

— Зато никаких очередей, — довольно усмехнулся игрок. — Уже минут через десять будешь на приеме в канцелярии.

Да ну на фиг, это почти четверть всех оставшихся у меня денег! Нет, я определенно еще некоторое время потерплю и похожу без титула.

Бросив прощальный взгляд на табло с высветившимся номером 74, я плюнул и отправился ко второй точке на карте — военному суду. К счастью, он оказался не так уж далеко, и вскоре я уже стоял у еще одного типового двухэтажного строения. Тут обошлось без очередей, и я сразу же попал в приемную с одиноко сидящим строгим мужчиной в военной форме. Выглядел он так, словно его недавно откопали из могилы — совершенно неподвижное, будто мертвое лицо, остекленелый взгляд и сероватый оттенок кожи. А еще он был совершенно неподвижен, словно робот. Наверное, именно так выглядели НПС предыдущего поколения, до появления полноценного искусственного интеллекта и продвинутых алгоритмов эмуляции жизни. Тем не менее стоило мне приблизиться, как его белесые глаза мгновенно сфокусировались на мне, вынудив толпу мурашек устроить забег наперегонки по моему позвоночнику. А все потому, что его лицо не просто выглядело мертвым, а таковым и являлось — передо мной сидел живой мертвец с потрескавшимися кровящими губами и синюшной сползающей с гниющего мяса кожей. Система с готовностью подсветила его инфу:

### Офицер Гордон, упырь, уровень 55

— Здравствуйте, мне тут пришла повестка на разбирательство. — Я торопливо протянул упырю бумагу из инвентаря. — Хотелось бы закрыть этот вопрос, меня уже оправдали в имперском суде...

— Так вас вызвали на двадцатое число, а сейчас только шестое, — проскрипел упырь, едва взяв в руку повестку.

Выражение лица военного оставалось мертвенно неподвижным, зато когда он начал говорить, губы потрескались еще сильнее и по подбородку потекла сукровица. Смотрелось это мерзко. Иногда максимальный реализм и полное погружение делают игру чуть менее приятной, чем могло быть.

— Да, но я был на секретной миссии, — попытался оправдаться я. — И мне необходимо срочно отчитаться...

— А кто ваш начальник? — спросил упырь.

— Без понятия, — честно ответил я, стараясь не смотреть на стекающую по его подбородку жидкость.

— Из какого вы подразделения?

— Тоже не знаю.

— Что вы мне голову морочите? — вяло возмутился мертвец, однако не двинув ни одной мышцей лица. Лишь по его губам прошли еще несколько глубоких трещин.

— Видите ли, в чем дело, — торопливо заговорил я, — меня зовут Фальк Фудре, я выполнял особую миссию, но по ее завершении слегка потерял память.

— Фудре? Аристократ, значит? Так бы сразу и сказали, это значительно облегчит дело. Документы, подтверждающие родство с семейством Фудре, есть? На их основании я мог бы сделать прошение о переносе рассмотрения дела.

«Вот блин, — мысленно выругался я. — Так и знал, что надо было все-таки купить место в той дурацкой очереди».

— С собой документа нет, он дома лежит, — использовал я самую нелепую отмазку.

— Ну вот будет документ, будет и разбирательство. А теперь не задерживайте меня, и без вас дел хватает.

Я выразительно посмотрел на абсолютно пустой зал, но военного это явно не смутило. Мертвых вообще мало что смущает, или, возможно, это все-таки какая-то ограниченная версия непися, и он просто не запрограммирован на смущение, да и вообще на какие-либо эмоции. С другой стороны, я совершенно таких же «недопрограммированных» и в жизни частенько видел в государственных учреждениях, так что, возможно, разработчики отталкивались от вполне реального типажа.

— Простите за странный вопрос, а у вас в армии все упыри?

— Нет, конечно, — спокойно ответил военный. — Только те, кто умер до окончания контракта. Дорабатываем.

— Ясно, — хмыкнул я. — Я еще вернусь, в общем. Сбегаю за документами.

Выскочив из здания, я на всех парах ломанулся к канцелярии. Хотя деньги все еще было жалко, но хотелось побыстрее разобраться со всеми делами и отправиться в Аркем.

У канцелярии совершенно ничего не изменилось — все та же толпа игроков, все тот же двухзначный номер на табло.

— Эй, ребята, а кто тут продавал номер в первой сотне? — крикнул я, не найдя знакомого лица рядом с автоматом по выдаче билетов.

Странно, но окружающие почему-то начали смеяться.

— Э-э... что смешного-то? — озадаченно спросил я.



## СОДЕРЖАНИЕ

ДОРОГА МЕЧЕЙ . . . . .	7
СОЮЗ ПРОКЛЯТЫХ . . . . .	295
ХРАНИТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ . . . . .	521