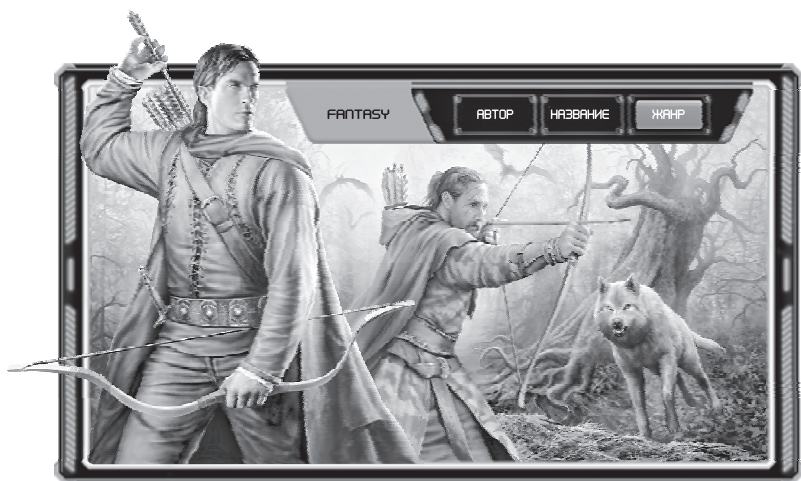




ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ



Москва, 2013

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ



**Э**АРМАДА  
&  
«Издательство АЛФА-КИТА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
Л63

Серия основана в 2013 году

Выпуск 1

Художник  
**И. Воронин**

**Лисицын А.**

Л63 Сталью и магией: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013.— 313 с.: ил. — (Фантастические Игры).

ISBN 978-5-9922-1524-3

Как говорится, не везет в любви, повезет в игре.

Артему на день рождения друзья подарили абсолютно новую игру — «Сталью и магией». Живой виртуальный мир, полная свобода и вседозволенность на пути к единственной цели — вершине власти! Тут и началось... Сначала выбрана интересная раса — полугоблин, ведь эльфы разной окраски надоели хуже горькой редьки. Дальше — больше: с луком наперевес он начинает изучать окружающую реальность, обзаводится фамилярком — пещерным хомяком, по прихоти богов оказывается женат и ищет комплект доспехов легендарного Черного Стрелка. Понимая, что в одиночку главной цели не достичь, он возрождает свой клан из старой онлайн-игры...

Чем это закончится, покажет лишь время...

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

© Антон Лисицын, 2013  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

ISBN 978-5-9922-1524-3

## ГЛАВА 1

«День рожденья — грустный праздник...» К счастью, он закончился. Однако уже четверть века небо копчу. Друзья разошлись, а мне теперь уборку делать. От этого день становится еще хуже. Или сначала подарки разобрать? Нет, посуду помыть, а то, как обычно, будет в раковине неделю стоять.

Время подсластить пилюлю! Посмотрим, что мне там подарили. На пол летит оберточная бумага: ого, трилогия Гибсона! Порадовали так порадовали. Сколько же я искал ее... Ага, Ремарк. Приятно. Хм, а тут что? Коробка небольшая. А сверху прилеплен конверт. Почитаем.

«Знаем, что ты расстался с Ингой. Не печалься. Забей — она еще та дура, и что ты в ней только нашел? Чтобы не ушел в запой или, что еще хуже, с головой в работу, дарим эту игрушку. Достаточно дорогая, но карта активации на месяц — в комплекте. Развлекайся. С любовью, Ната и Леша». Юмористы! Я последний раз играл в них классе так в десятом, шахматы и пасьянсы — не в счет. С другой стороны — все равно делать нечего, искать новую девушку пока не хочется. Поиграю пока — водки выпить всегда успею.

Распечатываю цветастую коробку с изображением разнообразных баталий. Что тут с системными требованиями? Места хватает, скорость соединения с интернетом и железо подходят. Значит, диск с игрой — на установку, а пока почитаю брошюрку. О, тут и майка в подарок — круто! Шрифт вроде как готический, а бумага стилизована под пергамент. Все же профессия откладывает отпеча-

ток — сначала документация, ну а девушки — потом! Как-никак — инженер в третьем поколении. Бла-бла-бла: по-настоящему живой мир, новая динамическая система повреждений, оригинальная система магии и оригинальная ролевая система. Что-то многовато оригинального. Множество мирных профессий: вы можете стать пекарем или портным, а можете ювелиром или рыбаком! Рейтинг — восемнадцать плюс, возможно заниматься сексом с другими персонажами и НПС. Если бы понизили рейтинг, то количество игроков точно бы увеличилось! Надо будет глянуть еще инструкцию к комплекту для погружения в виртуальную реальность. Множество рас, привычных для многих классов, нет совсем. Что нужно, то и качай. Интересный подход, но, на мой взгляд, это весьма странно и неудобно. Так, про это множество ничего не сказано, про ролевую систему — тоже. Как хоть называется этот шедевр игропрома? «Сталью и магией» — банально, однако.

Надо в сети поискать про доступные расы. Сказано — сделано. Десяток основных рас и возможность создания полукровок. У всех есть как плюсы, так и минусы. Так, эльфов обоих цветов вычеркиваю сразу — все за них играют, демонов тоже, они бойцы ближнего боя. Люди — это слишком банально, я сам человек. Орки, гоблины... Не люблю зеленый цвет. А вот скальные весьма ничего, серебристые такие. Гномы и халфинги... Мелкие они, зато в кустах их не видно. Фэйри и зверолоды?! Забавно. Наверно, буду за полукровку играть. Как раз калькулятор имеется для расчетов. Так: человек за отсутствие штрафов и запретов — это основа. Теперь осталось выбрать вторую расу: наверное, скальный гoblin. Минусы неприятные для воина: штраф к Силе в тридцать процентов, запрет на ношение тяжелой брони и использование двуручного оружия. Зато имеется прибавка к Ловкости и с самого начала по плюс две единицы к навыкам Меткость и Скрытность. Две пассивные способности: Кошачий глаз и Чувство ветра. Первая позволяет видеть в темноте и при слабом освещении без каких-либо зелий и заклинаний. Вторая увеличивает урон при стрельбе, плюс полпроцента за каждую

единицу Меткости. Странное название: ну вот откуда в подземельях ветер? Сложно будет, но зато очень интересно. Да, наверное, все же — полукровка скальный гоблин. Рассчитать.

**Базовые характеристики персонажа:**

**Сила — 0.7 ( — 30%)**

**Интеллект — 1**

**Сила воли — 1**

**Ловкость — 1.15 (+15%)**

**Выносливость — 1**

Забавно: дробные значения характеристик — это что-то с чем-то! Понятно, почему «оригинальная ролевая система»! Точно не боец ближнего боя получается. Да, пока смогу без штрафа к скорости передвижения носить в рюкзаке чуть больше двух килограмм! Хотя я за воинов никогда и не играл. Слишком просто и примитивно: взял щит с мечом — и дубась мобов или других игроков.

Теперь навыки. Хм, взаимосвязаны с характеристиками. Два десятка уже имеющихся. Много. Надо будет поискать подробную неофициальную справку. Хотя игре всего полгода, могли и не успеть ее составить. А копаться по форумам пока как-то лениво.

Можно теперь регистрироваться. Прозвище для чара выдумывать не буду. Думаю, им по ходу игры можно обзавестись, так даже интересней будет. Хм, внешность персонажа может быть настроена только из игры. Ладно, установка почти завершена. Теперь надо установить оборудование и почитать инструкцию к нему. Хм, пожалуй, воздержусь от секса в виртуальном мире: необходимость надевать резино-технические изделия номер два откровенно напрягает. Уж лучше в сауну сходить. Хм, интересно, а женский комплект «сбруи» такой же?

Раздеваюсь до трусов. На голову — сеточку электродов; очки, а скорее полумаску — на лицо. По два широких браслета — на каждую конечность. Ремень, больше похожий на корсет, опоясывает грудь и живот.

**Подключиться к серверу? Да/Нет**

Конечно да. Перед глазами проносятся ослепительные

точки, и возникает ощущение падения. Проморгавшись, понимаю, что вишу в темноте.

**Настроить внешний вид? Или подключить стандартный?**

Настроить. Появляется меню с множеством вкладок. Справа прорисовывается зеркало, в котором отражается безликая кукла. Ну-с, приступим.

Полчаса — и на меня смотрит моя копия. Разница лишь в кое-каких деталях: цвет кожи светло-серый, рост около ста семидесяти сантиметров, худощавое телосложение, заостренные уши, фиолетовые глаза и прямые черные волосы длиной до середины лопаток, собранные в низкий хвост и перехваченные багровой лентой.

**Применить данную внешность на персонаже Арт?**  
Да/Нет

Да; зря я, что ли, мучился?

**Ожидайте, инициализация нового персонажа...**

Снова ослепительно-яркие точки. Моргаю и оказываюсь на краю деревни.

**Вам удалось сбежать из подземелий вашего родного клана. Долгий путь по лесам вывел Вас к человеческой деревне. Именно отсюда начинается Ваш путь к вершинам славы и богатства, который Вы проложите сталью и магией!**

**С умом используйте как свои плюсы, так и минусы! Удачи Вам, Арт!**

**—30% к отношению расы скальных гоблинов**

**Желаете пройти обучение? Да/Нет**

Нет, никогда этого не любил. Еще не играл, а уже минус дали. Оглядываю стартовую локацию. Два десятка бревенчатых домиков и сараев — все это огорожено низким плетнем. Огороды и небольшие поля. И смешанный лес вокруг. Птички поют, орк на пару с гномом куда-то бегут, а вон ушастая с луком крадется по опушке. Можно бы назвать симпатичной, но на мой вкус — слишком кукольно-идеальное у нее лицо и точно такая же фигура в обтягивающих тело лосинах и топике светло-зеленого цвета. Хорошо, что не в розовых вещах со стразами! Виднеется озеро, заросшее камышом. И вроде бы водяная мельница. Идиллия.

Смотрю на свои руки. Вот это детализация! Видны



даже папиллярные линии на ладонях! Срываю травинку и подношу ее к глазам. Как настоящая. На вкус, кстати, тоже. Осматриваю себя. Заплатанная рубашка серого цвета, такие же штаны, стоптанные тапочки. Хорошо хоть не белые. У ног стоит небольшая котомка. Надеваю ее через плечо. Что там в ней? Пять медяков, фляжка да пара сухарей. Одежда никаких плюсов не дает; грустно. В общем, без перегруза могу нести еще целых шестьсот грамм! Если посмотреть вверх и вправо, то видны четыре колонки: красная, синяя, зеленая и золотистая: Жизнь, Мана, Запас сил и Опыт до следующего уровня.

Надо бы пойти выполнить пару-тройку начальных квестов — авось и уровень-другой подниму. А то больно характеристики скромные. Заодно и освоюсь немного в этом мире.

Приседаю и подпрыгиваю на месте. Сжимаю руки в кулаки. Вроде двигаюсь нормально, можно и первое задание поискать.

Вон старушка в простом платье и с цветастым платком на голове, выходит со двора с коромыслом на плечах.

— Добрый день, бабушка! Вам помочь?

— Ой, помоги, милочка. А то трудно мне уже таскать такие тяжести.

— Хорошо, уважаемая, — беру инвентарь и иду к водоему.

Набираю ведра и скидываю коромысло на плечи.

**Вы перегружены! Вы не можете бежать!**

Через метр Запас сил — на нуле. Останавливаюсь и жду, пока он не восстановится. Через полчаса ставлю ведра на крыльцо дома старушки.

**Показатель увеличился! Сила: 1.05**

**Показатель увеличился! Выносливость: 1.5**

Жесть! Тут и статы растут дробными частями! Оригинально. Стучу в дверь. Выходит старушка.

— Спасибо, милочка! Ой, какой ты бледный и тощий, — качает она головой. — Вот, возьми пирожков.

**Вы получили предмет: Пирожки!**

— Благодарю, бабушка, — прижимаю правую ладонь к

сердцу и отвешиваю полупоклон. — Вам больше ничего не нужно?

— Много чего, — старушка горестно вздыхает, — я же одна живу. К знахарке не сходишь за мазью? А то старые кости ломит.

**Задание: «Помощь старушке». Согласиться? Да/нет**

— Схожу; а где она живет?

**Вы приняли задание!**

— За околицей ее избушка, ты сразу узнаешь.

**Вы получили предмет: две медные монеты!**

Кивнув в знак понимания, отправляюсь. По дороге еще раз осматриваю инвентарь: два пирожка, сухари с фляжкой и семь медаков.

Низкий покосившийся домик, крытый дерном. Постучав и дождавшись разрешения, захожу внутрь. В нос бьет сильный травяной запах. Большая печь, а на ней — черный кот с ярко-зелеными глазищами. За столом сидит симпатичная женщина в домотканом платье зеленоватого цвета с простенькой вышивкой и что-то мешает в котелке.

— Добрый день, уважаемая травница! — снова отвешиваю полупоклон.

— И тебе не хворать, коль не шутишь. Зачем пришел?

— Да попросили взять у вас мазь от ломоты в суставах.

— Три монеты.

Хм, а дали только две. Торговаться как-то не с руки — навык-то на нуле. Хотя если мир действительно живой, то можно попытаться.

— Ой, что же мне делать? Бедный я, несчастный! — хватаюсь за голову и делаю несчастное лицо.

— Что случилось? Тебе плохо?

— Да пообещал помочь, — с тяжелым вздохом начинаю я, — а у меня всего две монеты. Как же я вернусь?

— Не могу я дешевле ее отдать. Травы-то на дороге не валяются!

— А если вы расскажете, как они выглядят, то я их найду и принесу.

— Тогда и другие поищи. Слушай...

**Навык увеличился! Алхимия: 1**

— И не заходи далеко в лес, а то сгинешь! — напутствует она меня.

Поклонившись, покидаю избушку и направляюсь к лесу. Да, здесь отыгрывать роль гораздо проще, чем в старых ММОРПГ! Там приходилось много печатать и еще больше забивать на горячие клавиши. Остается один вопрос: отыгрывать роль или взять пример с большинства и просто качаться? Ладно, герои и темные властелины не ищут легких путей! Как говорил старина Шекспир: «Весь мир — театр. В нем женщины, мужчины — все актеры». И пусть кто-нибудь только вякнет: «Не верю!» — я очень сильно обижусь и обязательно отомщу.

Вижу, как несколько мальчишек играют с луками.

— Эй, ребята, — окликаю их, — а не согласитесь обменять лук со стрелами на пирожок?

Они начинают советоваться.

— А он вкусный?

— Очень, даже жалко менять.

— Ладно, — милостиво кивает тот, что постарше.

Достаю и протягиваю ему пирожок. Он передает мне лук и берестяной колчан с десятком стрел.

**Деревянный лук**

**Можно носить с 1 уровня**

**Тип оружия: стрелковый**

**Урон:**

**Рубящий урон 0 — 0**

**Режущий 0 — 0**

**Колющий 0 — 3**

**Вес: 0.3**

**Прочность: 15/20**

Вот и первое оружие. Дохлое, зато ничего мне не стоило.

**Выберите основную руку! Правая/Левая**

Хм, тяжелый выбор. Сам-то я левша, но стрелять удобней будет с правой. Хотя есть еще и клинковое, так что... Левая! Усмехнувшись своим нехитрым размышлениям, продолжаю путь.

В лес не углубляюсь, но почти заполняю сумку. Вот и еще одно нужное растение.

**Навык увеличился! Алхимия: 2**

Можно и возвращаться, инвентарь забит. Или еще немного набрать, чтобы прокачать статьи?

**Вы перегружены! Вы не можете бежать!**

Со скоростью беременной черепахи ползу к избушке травницы.

**Показатель увеличился! Выносливость: 2**

А где Сила?! Так нечестно. Корявый рандом!

— Вот твоя мазь, — говорит старушка, и я убираю протянутый мне горшок в котомку, — больше трав у тебя нет?

**Вы перегружены! Вы не можете бежать!**

— Есть, уважаемая, — киваю я, — но просто так их не отдам. И так чудом от волка спасся!

— Ух, повезло тебе! Но все равно — какой же ты корыстный! Не хочешь старой больной женщине помочь!

— Да вы всех еще переживете. Так прекрасно выглядите! Такая свежая кожа, лучистые глаза и яркие губы!

— Ладно, — она немного краснеет, — хватит меня смущать! Есть у меня кое-что: согласишься обменяться?

— Конечно, — улыбаюсь уголками губ и киваю, — я ведь не травник и не знахарь, но очень хотел бы научиться!

— Хорошо, — кивает женщина, — согласна обменять ингредиенты на рецепты.

— Это уже другой разговор!

**Вы получили рецепт: Слабое зелье лечения**

**Вы получили рецепт: Слабое зелье силы**

**Навык увеличился! Алхимия: 3**

**Вы получаете бонус +1 к характеристике, отвечающей за этот навык!**

**В дальнейшем Вы будете получать его за каждые 5 единиц навыка!**

**Бонус: Показатель увеличился! Интеллект: 2**

**Вы получили новый уровень!**

**Открыть окно статистики? Да/Нет**

Пока нет. В целом неплохо; правда, непонятно, как эти зелья готовить. Ну да ладно, еще узнаю.

— Вам больше ничего не нужно?

— Нет, иди уже!

— До свиданья! — Улыбнувшись, выхожу из избушки. Присаживаюсь на ступеньки крыльца. Так, теперь не-

плохо бы свободные очки характеристик распределить.  
Статистика!

**Персонаж:** Арт

**Раса:** полугоблин

**Уровень:** 2

**Опыт:** 50/150

**Известность:** 0

**Мировоззрение:** нейтральное

**Внешний вид/обаяние** — 0

**Базовые характеристики персонажа:**

**Сила** — 1.05 (−30%)

**Интеллект** — 2

**Сила воли** — 1

**Ловкость** — 1.15 (+15%)

**Выносливость** — 2

**Жизнь:** 20/20

**Мана:** 20/20

**Запас сил:** 20/20

**Защита:** 0

**Урон:** 1 — 4

**Постоянные эффекты и достижения:**

**Кошачий глаз**

**Чувство ветра**

**Свободные очки характеристик:** 3

Значит, по единице — на Силу, Ловкость и Выносливость. Теперь — сдать задание и можно отправляться на поиски следующего.

Да, больная старушка, кости у нее ломит!.. Вон как тяпкой машет, выпалывая сорняки!

— Бабушка, — окликаю ее и машу рукой, — я вам мазь принес!

— Ой, спасибо, милоч! А не отнесешь дрожжи соседке?

— Отнесу, отчего бы не отнести. Только где она живет?

— Да через три дома от меня. У нее еще сад большой, мимо точно не пройдешь.

**Вы получили предмет:** Дрожжи!

Эй, а где награда? Так нечестно! Точно, все добрые дела наказуемы! Ладно, пойду, может, хоть там повезет.

М-да, теперь этой соседке надо еще и яблок в саду нарвать. Видите ли, она пирогов хочет напечь, внучков порадовать!

**Вы можете карабкаться по деревьям, если сможете допрыгнуть до низких веток, а также по скалам, если есть за что зацепиться.**

Прикольнo: а так и охотиться можно. Залез на елку — и отстреливай опасную для чара живность, но надейся, что она не умеет карабкаться или ломать деревья.

Нарвав полный инвентарь яблок, восстанавливающих по восемь единиц Жизни и Запаса сил, начинаю спускаться вниз. Неожиданно ветка, на которую встаю, ломается, и я падаю на землю.

**Навык увеличился! Атлетика: 1**

Минус пятнадцать хитов: не слабо! Съедаю оба сухаря и запиваю водой из фляжки.

— Вот ваши яблоки, — говорю, подойдя к хозяйке сада, сидящей на лавочке в тени деревьев.

— Спасибо, — кивает она. — А ты не мог бы выполнить еще одно поручение?

— Могу.

— Сходи к мельнику за мукой, скажешь ему, что тебя Мира прислала. А я за это тебя пирогом угощу.

— Хорошо.

**Вы приняли задание: «Помощь с готовкой пирогов»!**

Вот и мельница. Стучу в дверь.

— Кого там леший принес?! — раздается рык.

— Я от Мира пришел, за мукой!

— Заходи.

Открываю дверь и оказываюсь в комнатушке, заставленной полными мешками; повсюду мучная пыль. Мельник — «шкафчик с антресолю», массой в центнер с хвостиком. И с таким добродушным выражением лица, что хочется убежать подальше. Да и нож на поясе добавляет нервозности.

— Ты подзаработать не хочешь?

— Зависит от того, что нужно сделать.

— Да в подвале жабы завелись, надо бы от них избавиться.

— А что сам не сделаешь это?

— Да так... — Мельник мнется и краснеет.

— Боишься?!

— Да чтоб я... — распаляется он, — да никогда... Жаб...

— Сколько платишь?

— Три медяка!

— И свой нож, — ставлю условие, — а то голыми руками как-то неудобно с ними разбираться.

— Тогда — медяк и нож!

— Нож вперед, — ставлю я условие.

— Ладно, но тогда идешь прямо сейчас.

Молча протягиваю руку. Он отцепляет клинок с ножами и передает мне.

**Вы получили предмет!**

**Железный кинжал**

**Можно носить с 1 уровня**

**Тип оружия: короткие клинки**

**Урон:**

**Рубящий урон 1 — 1**

**Режущий 2 — 2**

**Колошый 3 — 3**

**Вес: 0.2**

**Прочность: 15/15**

Раз подвал, то лук, скорее всего, не пригодится: придется клинком помахать. Да и пока что он лучше по урону, чем моя деревяшка, выменянная на пирожок!

— Показывай дорогу...

Проходим в следующую комнату, и мельник поднимает люк.

— Там они.

Начинаю спускаться по скрипучей лесенке. И это жабы?! Размером с кошку и в фиолетовую крапинку!

А если все же пострелять? Проявляя чудеса эквилибристики и смекалки, цепляюсь за перекладины и натягиваю лук. Ой-е, а стрелы-то — без наконечников! Что же я раньше не посмотрел? Голова моя — два уха! Ну да ладно, на земноводных должно хватить. Прицеливаюсь, задержи-

ваю дыхание и стреляю. Я попал? Что-то полоски Жизни не видать, как и названия монстрика. Стреляю еще раз — попал. Жаба лежит, и стрела из головы у нее торчит. Прямо стихи!

**Навык увеличился! Меткость: 3**

**Бонус: Показатель увеличился! Ловкость: 3.45**

Разработчики, чтоб вам икалось! Но должен признать — очень приятно, что за повышение навыка дают бонусы к основным характеристикам чара. Сначала за первые три единицы, дальше — уже за пять. В итоге за максимальный уровень навыка, а здесь их можно вроде бы до сотни прокачать, по идее я получу плюс двадцать четыре единицы к определенному статусу, отвечающему за него. Неплохо; и чего это меня в математику потянуло? Пятой стрелой убиваю вторую жабу. И получаю еще плюс к Меткости. Да я так снайпером стану! Что мне и нужно.

Последние три стрелы — а одно это чудо в фиолетовую крапинку весело скачет туда-сюда. Меняю лук на кинжал и спрыгиваю на пол.

Я уворачиваюсь — она отпрыгивает. Пятнашки какие-то! Как же тяжело играть, когда неизвестно, сколько ей до скоростного конца осталось!

**Навык увеличился! Атлетика: 2**

На третьей минуте достаю ее. Фух, отмучился. А что там в качестве трофеев? Три шкурки и восемь моих стрел: две сломались и пропали.

Поднимаюсь по лесенке и выбираюсь наружу.

— Справился?

— Да, вот, — и демонстрирую шкурку.

— У-убери это! — требует позеленевший мельник.

— Давай монету и муку!

Получив все требуемое, направляюсь к двери.

**Вы перегружены! Вы не можете бежать!**

— Если что — обращайся, — говорю мельнику на прощанье.

Мешок давит на спину: кажется, даже чувствую мешковину, царапающую кожу. Кое-как добираюсь до дома Миры.

**Показатель увеличился! Выносливость: 3.5**

**Показатель увеличился! Сила: 2.1**



Неплохо; еще пара заданий — и можно отправляться в близлежащий город.

— Вот ваша мука, — опустив мешок на ступени и вздохнув с облегчением, говорю я.

— Зайди через часик — я как раз испеку пироги.

— Хорошо, уважаемая, — киваю и отправляюсь к первой старушке.

Что-то скучновато. Или это просто начало, позволяющее освоиться? Да и что-то других идио... пардон, игроков уже не видно.

— Отнес дрожжи соседушке?

— Да, — киваю и поправляю колчан на поясе, — и муку с мельницы для нее забрал.

— Ой, какой молодец, — всплескивает она руками. — Я тут вещи перебирала, кое-какую одежонку тебе подобрала, а то ходишь как бродяжка.

— Благодарю, уважаемая... — отвешиваю полупоклон.

— Бабушкой Мартой называй, милок. Вот, держи, вещи от моего покойного мужа остались.

**Задание «Помощь старушке» выполнено!**

**Вы получили предмет: Рубаха**

**Вы получили предмет: Штаны**

**Вы получили предмет: Носки**

**Вы получили предмет: Сапоги**

**Вы получили предмет: Кожаный жилет**

**Вы получили предмет: Ремень**

— Спасибо вам, бабушка. Если нужна еще какая помощь, то вы мне только скажите!

— Да вроде ничего больше не надо, пусть боги тебя не оставят!

Отойдя за угол, скидываю свои серые лохмотья, а под ними оказываются желтые семейные трусы в зеленый горошек. Жесть! Психологическое оружие массового поражения... А чего мне придарили? Черные штаны, коричневые сапоги, жилет из толстой кожи и темно-зеленая рубаха. Ремень какого-то бурого окраса. Жаль, зеркала нет или, там, возможности переключиться к виду от третьего лица: интересно, как же я выгляжу.

Так, с этим разобрался, плюс три к защите получил и

один быстрый слот под зелье — тоже. Как жаль, что игра недавно вышла и подробного мануала по ней еще нет. Что такое полгода? Меньше, чем ничто!

Нож есть, стрелы есть. Попробовать заточить?

**Навык увеличился! Оружейник: 1**

**Заточив стрелы, Вы получаете +1 к минимальному и максимальному урону**

**Внимание! Стрелы сильно влияют на урон!**

Вот же юмористы! Мало того что нужно хороший лук найти, так еще и стрелы! М-да, чувствую, что донат тут цветет и пахнет. Заточиваю оставшиеся стрелы и получаю еще один плюс к этому навыку.

Время до пирога еще есть: сначала зайти в лавку, затем — в трактир и напоследок поохотиться.

Ха, в местном магазине, мягко говоря, шаром покати! А то, что есть, слишком дорого. Почти такой же недолук, как у меня, стоит целых пять медяков! Продаю старую одежду и трофеи с жаб. Из брони нахожу наручи за пять монет, дающие плюс к защите. Еще покупаю склянок под ингредиенты и десяток стрел. Эти орудия убийства оказываются без наконечников, просто кое-как заточенные. В кармане остается один потертый медяк. Да, пора осваивать карманные кражи.

Вызываю карту. Нет, это уже не оригинальность, а самый обычный дурдом! Туман войны, вроде бы так называется, если память не изменяет: все черное, кроме деревушки, где я появился. Да и она еще не вся отображается. Надеюсь, что для открытия локаций необязательно самому туда топать. Нет, играть забавно, но отдельные нюансы раздражают! Ладно, теперь — в трактир.

Да, городишко неподалеку, даже на карте точка появилась с названием. Горильск — звучит-то как! У меня появилось подозрение, что игру делали наши программисты, причем страдая от тяжелого похмелья. А теперь жабы — берегитесь! Я иду...

Весело, оказывается, Атлетику можно быстрее прокачать, бегая с подпрыгиваниями. Картина еще та, но по плюсу к ней и, бонусом, к Силе — получаю. Вот и озеро, и

даже несколько земноводных греются на солнышке. Приседаю и натягиваю лук.

**Если враг Вас не видит, то Вы можете нанести критический удар!**

А замаскироваться можно? Срываю пару пучков травы и сыплю на себя сверху.

**Вы получили +5 к маскировке! Живность не сразу поймет, откуда по ней стреляли!**

**Шанс нанесения критического удара увеличен!**

**Навык увеличился! Скрытность: 3**

**Бонус: Показатель увеличился! Ловкость: 4.6**

Ой, не могу! Играю всего пару часов, но чем дальше, тем все смешнее...

Вот уже третью жабу пристрелил.

**Вы получили новый уровень!**

**Открыть окно статистики? Да/Нет**

Нет, сначала добыю оставшихся земноводных. Раздается громкое бульканье, и над озерной гладью выныривает наполовину своей туши водяной; ну а кем он еще может быть? Этаким полупрозрачный бурдюк с красными буркалами, тиной на голове, перепончатыми лапами, а внутри плавают какие-то разноцветные рыбки. Он начинает трясти лапками, громко булькать и швыряться в меня комками водорослей. От первого залпа уворачиваюсь, делая стрейф влево, а второй попадает. Минус десять хитов. Не жду развязки, беру руки в ноги и быстро прыгаю за обещающим пирогом. Но этому гринписовцу я еще отомщу!

И запах, и вкус... Как в реальном мире — я же специалист по пирожкам и пирогам с яблоками!

**Вы получаете временный бонус: +8 хитпойнтов и -3% к скорости бега!**

Эй, я же всего кусочек съел! Не растолстел же от такого, чтобы медленнее передвигаться? Не знаю: игра ради игры, похоже, у них не вышла, но как средство для смеха — очень даже ничего. Интересно, а какие плюшки даются после секса? Мне теперь даже страшно это представить!

В город или еще в стартовой песочнице побегать? Наверное, все же второе.

Вскопал огород, полил капусту и деревья. Подержал

коня, пока его подковывали. Чуть не погиб от этой дурной, брыкающейся животины. За все эти муки получаю по единице к Силе и Выносливости. Также кузнец подарил мне три кривых бронзовых наконечника для стрел. Плюс две единицы к минимальному и максимальному урону. А нормальные наконечники он продает по четыре медяка за штуку! А с местных монстриков деньги не сыплются! Лишь всякие ингредиенты и материалы для крафта. Пойду лучше со знахаркой пообщаюсь: пользы, думаю, больше будет!

А веселая она: столько баек рассказала! Да и задания несложные: собери, отнеси, поддержи, растолки, не мешай. Поднял уровень, Алхимию на три пункта и Атлетику на два. Отношение знахарки ко мне улучшилось — призналась, что ее зовут Варвара. Да и известность увеличилась: теперь она равняется единице! Потихоньку собираю сведения об этом водяном, но пока ничего важного. Заработанные медяки спускаю на единственный наконечник из серебра. Еще бы яда, но это надо травницу убедить, что я для нее любимый брат, сват и кум в одном лице. А пока — статистику проверить.

Вроде все пока неплохо, но надо быстрее получать пятый левел и идти в ближайший город. Там и квесты денежные, и гильдии, в первую очередь магов и бойцов. Да и чем леший не шутит — может, и воров! Очки раскидываю следующим образом: по две единицы в Силу, Выносливость и Ловкость.

— Варвара, а Варвара, — подкатываю я к травнице, умильно заглядывая ей в глаза, — я ведь тебе помогал? Хорошо помогал?

— Чего хочешь, охламон? — Она притворно хмурится и замахивается на меня полотенцем.

— Ну чего ты так, — корчу жалобную физиономию, — я к тебе со всей душой, а ты...

— Говори уже, чего хочешь.

— Ты травы разные знаешь, мне до такого учиться и учиться, — она начинает улыбаться, — да и то не факт, что достигну твоего уровня. Помоги мне водяного одолеть.

— Ох, и чем он тебе помешал?

— Да добывал я жабы шкурки, а он начал тиной бросаться — чуть не убил!

— Ладно, скажу тебе травы, рецептиком поделюсь, но только сам варить будешь!

— А ступку одолжишь?

— Лунной травы принесешь — подарю ее и парой секретов поделюсь.

— Хорошо, Варвара. Рассказывай, что и как.

**Вы согласились на задание: «Редкое растение»!**

О как! Даже на карте полянку отметили. Вроде и не глубоко в лесу, но что-то мне боязно! Значит, сначала попрыгаю по деревне — сплетни об обитателях пособираю. А вечером пойду...

— «Хорошо живет на свете Винни-Пух, оттого поет он эти песни вслух...» — мурлыкая себе под нос, углубляюсь в чашу.

А лесок-то становится гуще! Разросшиеся кусты, с которых обдираю цветы и плоды, низко нависающие над головой еловые лапы. Опавшая хвоя под ногами, грибы, корни, о которые так и норовишь споткнуться и кубарем покатиться в заросли крапивы. Ухают филины или совы — я в этом не разбираюсь. А вот вой волков заставляет ускорить прыжки. О, еще один плюс к Атлетике! Если загрызут, то опыт, конечно, не потеряю, но ждать десять минут респауна не хочется. Причем сейчас это произойдет точно на месте убийства. И где гарантии, что они уйдут за это время куда подальше?

Если верить карте, то я почти пришел. А прикольная штука этот Кошачий глаз — все видно как днем, но цвета тусклые и размытые. Упс: судя по громкости воя, волки приближаются. Начинаю озираться по сторонам и вижу растущий неподалеку вековой дуб. Белкой взлетаю вверх и вцепляюсь в ветку.

**Вы получили +15 к маскировке! Живность не сразу поймет, откуда по ней стреляли!**

**Шанс нанесения критического удара увеличен!**

С рычанием на поляну выбегает волк высотой мне по пояс, останавливается и начинает озираться и принюхи-

ваться. Достаяю стрелу с бронзовым наконечником, натягиваю лук и стреляю.

**Критический удар! Урон x4!**

Он взывает и прыжками несется к моему укрытию. Ха, нам не страшен серый волк!

Еще пять стрел — и он сражен, а мне достается левел ап. И всего один плюс к навыкам за уровень, кошмар!

**Вы получаете достижение: «Лесной стрелок I ранга»!**

**+1 к защите в лесу!**

**+1 к Маскировке в лесу!**

Спускаюсь и подбираю четыре стрелы, шкуру и клыки. А выстрелов было шесть... Вот же разработчики, вот же прохиндеи! Причем именно с бронзовыми наконечниками и пропали! И самое неприятное, что ни хитпойнтов, ни уровня монстра не видно! С другой стороны, так гораздо веселее играть. По крайней мере мне.

Собираю эту лунную траву и все, что срывается. Забив инвентарь под завязку, прыгаю обратно к травнице.

Ага, дверь заперта. Вот что значит живой мир! Придется ждать до утра. Пойду тогда и я посплю. Только до постоянного двора доберусь и сниму комнату на ночь.

Продав ароматных трав для готовки, получаю три медяка. Один уходит на оплату комнаты, два — в кубышку. Поднимаюсь по лестнице и прохожу в конец освещаемого тусклыми масляными светильниками коридора. Крошечная комната, из всей мебели — лишь тюфяк на полу, и все. Укладываюсь на него. А ничего так, мягко. Надеюсь, что клопов они не прописали? Теперь распределить очки характеристик. Наверное, раскину их так: два очка в Ловкость и одно — в Выносливость. Вроде все. Выход!

А в реале мышцы побаливают. Неприятное открытие. И не похоже, что из-за того, что долго лежал неподвижно!

Приняв душ, доедаю остатки торта и заваливаюсь спать.

## ГЛАВА 2

Утро начинается со звона адской машины — будильника... Когда я привыкну отключать его на выходные?! Сползаю с кровати и плетусь в ванную. После прохладно-

го душа, вполне оживший, иду завтракать. Хм, ремонт не помешал бы, а то обои начинают отклеиваться, да и кухонные шкафы уже на ладан дышат. И холодильник надо сменить, а то, похоже, он еще дедушку Ильича помнит молодым и кудрявым! Хотя квартира не моя, так почему у меня должна болеть голова об этом?

Лениво ковыряя вилкой яичницу с колбасой, размышляю, почему, умея готовить, обхожусь холостяцкой едой. Видно, лень родилась вперед меня. Грязную посуду — в раковину, кружку крепкого кофе — в руки, и шерстить возможные мануалы и форумы по игре. Вдруг кто-то уже валил водяного?

Ничего... Такое чувство, что никто в стартовых локациях не задерживался! Ладно, а что там с ядами? Элементарный урон, понижающий хитпойнты и Запас сил. Ого, пожирающий ману. Неплохо, но жаль, что рецепты не опубликовали! Значит, без нормального отношения травницы мне сие не повернуть. Пора возвращаться в игру, а то травы повянут и только на корм животных и сгодятся.

Надеваю «сбрую», устраиваюсь на кровати и щелкаю по кнопке.

Снова черное пространство и мерцающие серебристые звездочки. Моргаю — и вижу знакомую обстановку комнаты на постоялом дворе.

**В отсутствие классов вводятся Пути, дающие бонусы и специальные умения.**

**Ищите, и будет вам счастье!**

Забавно, особенно последнее, про «счастье», а информация о них? Походу, искать и искать. Не думаю, что раньше чем через неделю появятся сведения о паре Путей. Ладно, сначала отнесу травы, а потом буду думать, как завалить этого бурдюка с тиной.

Травы начинают вянуть, а значит — бегом к Варваре.

— Вот и я! — радостно кричу с порога. — Чудо-травки вам принес!

— Что ты так, кричишь, охламон?! Котика напугал!

Скашиваю глаза на печку. Хорошо испугался, аж уснул!

— Вот ваши растения.

— Молодец, держи обещанное.

**Задание «Редкое растение» выполнено!**

**Вы получили предмет: Ступка с пестиком**

**Вы получили рецепт: Слабый яд**

И что за рецепт? Йаху! Все необходимое есть, правда, урон по минус десять хитпойнтов в течение пяти секунд: это очень мало. С другой стороны, для начала очень даже ничего. А если верить форуму, то для лучника алхимия жизненно необходима. Тяжелые доспехи и броня многих монстров очень успешно противостоят стрелковому оружию. Да, скучать мне не придется.

— «Вжик, вжик, вжик — уноси готовенького! — мурлыкаю себе под нос, готовя отраву. — Кто на новенького?!»

Из трех попыток удачной оказывается только одна. Пора двигаться дальше.

Пока приготовил, пока веток для маскировки нарезал, пока две ухоронки сделал у озера — и закат уже наступил. Кладу отраву в быстрый слот на поясе. Можно начинать!

Нарвав и обсыпав себя травой, сажусь в первую ухоронку.

**Вы получили +20 к маскировке! Живность не сразу поимет, откуда по ней стреляли!**

**Шанс нанесения критического удара увеличен!**

**Навык увеличился! Скрытность: 4**

Раз жаба, два жаба... Вот и персонаж для ликвидации выныривает. Пригнувшись, меняю место дислокации. Стрела с серебряным наконечником: плюс три к минимальному и максимальному урону, дополнительно еще плюс два против нежити и нечисти, яд и...

**Критический удар! Урон x3!**

Да! Вскაკиваю на ноги, стрейф влево — стрела, стрейф вправо — стрела. Вот так, шагая из стороны в сторону, стреляю. Раз ловлю комок водорослей и теряю двадцать хитпойнтов. Последняя стрела... Есть, завалил!

Вы получаете новый уровень!

Открыть окно статистики? Да/Нет

**Вы получаете достижение: «Убийца чудовищ I ранга»!**

**+2% к урону по высокоуровневым существам!**

Да, две единицы в Выносливость и одну в Силу. Опыта



что-то маловато дали, обидно. Сейчас доем пирог и пойду смотреть трофеи.

Ого, икра водяного, оставлю это без комментариев. Да и для чего нужна — непонятно. А это что на мелководье поблескивает? Наклоняюсь и поднимаю кругляш амулета на цепочке тройного плетения. Ну, хоть не золотая, а то пришлось бы малиновый пиджак искать. Да и ассоциация с тем дубом мне не нравится. И шо цэ такэ?

**Амулет не идентифицирован**

**Эффекты: не идентифицированы**

**Вес: 0.1**

И как это называется? Я понимаешь, жизнью рисковал, а мне вот такой презент?! Чтоб вам икалось! О, еще какой-то камешек. Серебристо-черного цвета и размером с монету в пять рублей.

**Кусок мифриловой руды**

И это все?! Пойду для успокоения нервов сорняки на опушке пособираю, заодно зелий наготовлю. Если получится.

Набираю полную котомку и иду к трактиру. Навстречу мне прыжками несется парень, копия Куценко, блестя бритой головой и вооруженный топором со щитом.

— Парень, стой! Давай группу создадим! Я такие места для охоты знаю — в город десятым уровнем войдем!

М-да, ник — Потрошитель. Никогда не понимал такой выпендречности. Да еще и нарушающей картину мира.

— Не, не хочу. Мне торопиться некуда.

— Да ты подумай! А потом сразу в клан вступим! У меня там знакомые есть.

— Нет!

— Да что ты отказываешься?!

Ничего не говоря, срываюсь с места и оставляю этого Потрошителя позади.

Снимаю комнату, поднимаюсь в нее и ложусь на тюфяк. Выход!

Ух, что-то мышцы тянет, как после хорошей разминки в тренажерном зале. Снимаю «сбрую» и ползу в душ.

Сварив кофе, сажусь за ноут. Так; и зачем нужен мифрил? Разумно, что для изготовления брони и оружия. На

самый простой шлем нужно пятнадцать кусочков или в пять раз меньше слитков. Может выпасть из редкого монстра или добывается в шахтах. А что на это скажет аукцион? Нехило, от сорока вечнозеленых бумажек за кусочек. Как тут продавать? Ха, красивая система — один процент от суммы достается игре. Неплохая замена донату. Да так и честнее, на мой взгляд. А цены на лоты интересные: начиная от одного доллара — и до восьмисот. Неплохо — за полгода существования игры.

Пойду пока еду приготовлю, а потом — снова в виртуальный мир. Затягивает все же.

Кровать более просторную надо будет купить, а то однопальной теперь не хватает. Ну-с, приступим. Звездочки, обшарпанные стены номера, муха, сонно ползущая по потолку. Теперь бегом к травнице, пока растения не пропали. Надо у нее узнать, как их можно сохранить впрок.

— Здравствуй, Варвара, свет очей моих! Как твои дела? Как твой милый котик поживает? — Коврик недоделанный, царапал меня исподтишка постоянно! Носки бы из него сделать — толку и то больше будет!

— И тебе, Арт, не хворать. Просто так или по делу?

— По делу, — корчу грустную физиономию, — травки тебе продать, мудрости набраться, если поделишься.

— Давай тогда посмотрим, что принес. А остальное после обсудим...

### **Навык увеличился! Торговля: 1**

Неплохая добыча на этот раз — на целых тридцать медяков! Да еще на три зелья лечения ингредиентов осталось.

— Так что ты хотел узнать? — интересуется она, сортируя по неизвестным мне признакам траву.

— Как растения можно впрок заготовить?

— Что-то можно засушить, что-то заспиртовать.

— Расскажешь? — оживляюсь, услышав знакомое слово.

— Могу книжку за десять медяков продать, «Наставления молодому травнику» называется.

— А, давай! — выкладываю на стол нужную сумму.

— Ты расскажи, что там с водяным? — интересуется

женщина, протягивая мне брошюрку, листов в двадцать толщиной.

— Все, нет его. Одни расходы, но хоть отомстил за обиду.

— Ой, молодец!

**Задание «Помощь травнице. Часть I» выполнено!**

**Вы получаете рецепт: Маскировочная мазь!**

**Вы получаете предмет: 3 серебряные монеты!**

**Вы получаете предмет: Плащ травника!**

**Вы получаете +1 к Известности!**

Не понял: что за задания, становящиеся известными после их выполнения?

— Варвара, а почему ты раньше не сказала, что тебе нужно помочь извести его?

— Понимаешь, иногда к нам приходят бурые эльфы. А они страсть как любят природу и вместе с ней всякую гадость защищать. А от этого водяного совсем житья не было! И окоротить его мы не могли!

— Ясно. А как защищают?

— Стрелами нарушителя шпигуют, как ту подушечку для иголок. Вот никто водяного и не трогал.

Ой-е, куда я влез?!

— Уходить мне, наверное, надо...

— Выполни еще одну мою просьбу, а я тебя в дорогу снаряжу.

— Говори, — киваю, прикидывая, с какой скоростью, мне придется прыгать до города.

— Нужна мне икра водяного и корни кувшинки с камышом. Поможешь?

— Да, куда ж мне деваться?

**Вы приняли задание: «Помощь травнице. Часть II»!**

Бегом, подпрыгивая, несусь к озеру. А плащ хороший, плюс десять к маскировке дает: жаль, только в лесу. Подстреливаю трех жаб и получаю плюс к Меткости. Неплохо. С живности падают две шкурки, один язык и пара глаз. Убираю лук и медленно захожу в озеро. Бр-р-р, а вода-то холодная! Вон кувшинки: задерживаю дыхание и ныряю. Появляется шкала воздуха, уменьшающаяся с каждой секундой.

На поверхность выныриваю с двумя хитпойнтами. Хо-

рошо поплавал! Брассом добираюсь до противоположного берега, где растет камыш. О, Атлетика на единицу повысилась! Съедаю чудом сохранившиеся пару яблок и самую малость восстанавливаю показатели. Вот и нужные фикусы, как настоящие. Хватаю стебель и дергаю на себя. Не поддается. Прикладываю больше силы и режу ладони листьями.

Чуть не умер, добывая эти корни! Сначала нырянием понизил здоровье, затем камышом с режущими руки листьями. Прыжками, чередующимися с обычным шагом, когда Запас сил падает до нуля, добираюсь до травницы.

— Помоги, — хриплю я, вваливаясь в избушку, — умираю!

— Вот, пей! — Она протягивает мне пузырек с бурой жидкостью.

Фу, ну и гадость — нечто кисло-горькое, зато хитпойнты неторопливо поднимаются с двух до максимума.

— Ты смог достать?

— Да, вот они, — выкладываю предметы на стол.

— Молодец, держи!

**Задание «Помощь травнице. Часть II» выполнено!**

**Вы получаете рецепт: Малое огненное зелье!**

**Вы получаете предмет: 3 серебряные монеты!**

**Вы получаете предмет: Серебряный нож травника!**

**Вы получаете предмет: Кожаные перчатки!**

**Вы получаете предмет: Вяленое мясо!**

**Вы получаете предмет: Фляга!**

**Вы получаете предмет: Котелок!**

**Вы получаете предмет: Записка Орту!**

— Есть у меня знакомый охотник, — тихо продолжает травница, — который проводит тебя до города тайными тропами. На закате он будет ждать тебя на опушке леса. Отдашь ему записку, понял?

— Да, — киваю и убираю свиток в сумку и, прижав ладонь к сердцу, отвешиваю поклон. — Благодарю, Варвара. Может, еще встретимся.

— Да хранят тебя боги!

— Прощай...

Хм, а неплохой ковыряльник мне подарила — когда я

им вооружен, то шанс найти редкие травы увеличивается аж на целых четыре процента! Да и урон гораздо выше, чем у железного кинжала, к тому же он серебряный. Так, теперь — к кузнецу за наконечниками и углем, затем — в торговую лавку, а нужные травы у меня еще остались.

Двадцать бронзовых наконечников мне обходятся в восемьдесят медяков, а вот древесный уголь, нужный для зелья, аж в двадцать пять. Странные расценки.

Собрав стрелы, получаю плюс к Оружейнику и, соответственно, бонусом — единицу к Силе. Жаль, нормальных луков в продаже нигде нет. А эта игрушка только жабам представляет угрозу! Ладно, уголь купил, можно начинать зелья готовить...

А что, неплохо: пять единиц Огненного урона на четыре секунды. Жаль, действует только на один выстрел. В этом плане клинковое оружие лучше! Делаю пять порций и повышаю Алхимию. Да, похоже, что без нее лучнику действительно не прожить. Только пока найдешь нужный рецепт... Да и наверняка лучшие на дороге не валяются. Видно, придется вступать в гильдию магов: там и рецепты наверняка можно со скидкой приобрести, да и заклинания в моем пути гордого волка-одиночки не помешают. О, отлично, растений еще на два малых зелья жизни хватает!

Пойду на опушку, подожду этого охотника. Пока ждал, развлекался стрельбой по дятлам, ну или просто похожим птицам. Набрал перьев и повысил Меткость на один пункт.

— Да, силен, бродяга! — раздается мужской голос из-за спины.

Разворачиваюсь, припадаю на одно колено и натягиваю лук.

— Спокойней! — Усатый мужчина в плаще зеленых оттенков, похожем на маскхалат, поднимает руки вверх, ладонями ко мне.

— Орт? — интересуюсь, держа незнакомца на прицеле.

— Да, охотник я местный.

— Ясно; ты это, зла не держи, — смущенно говорю ему, — просто Варвара таких ужасов понарасказывала...

— Про бурых? Эт да, эт те еще твари... Водяной им дороже, чем десяток мирных людей!

— Вот-вот, совсем ушастые обнаглели! Кстати, травница просила тебе записку передать.

Он хмыкает и кривит губы, читая бумажку.

— Она просит тебе нормальный лук дать. Она права, с этой игрушкой ты до города не дойдешь. Ладно; деньги у тебя есть?

— Немного заработал, — осторожно киваю, — но не думаю, что этого хватит на нормальное оружие.

— А сколько есть?

— Семьдесят медяков, — вру я и не краснею.

— Маловато... Ну да ладно, пойдем — отдам тебе свой старый, — кивает он и идет куда-то вправо, — остальное потом занесешь.

Пять минут по лесу — и мы выходим к землянке, крытой дерном. Издалека от обычного холмика и не отличишь.

— Жди, — кивает усатый, скрываясь в доме.

Через пару минут, сопровождаемых грохотом роняемых вещей, он возвращается.

— Держи, еще тридцать медяков должен будешь!

**Старый охотничий лук:**

**Можно носить с 3 уровня**

**Тип оружия: стрелковый**

**Урон:**

**Рубящий урон 0 — 0**

**Режущий 0 — 0**

**Колющий 1 — 6**

**Вес: 1**

**Прочность: 28/40**

— У меня еще есть пузырек малого огненного зелья, — забрасываю удочку.

— Давай, и мы квиты!

Передаю ему флакон, пожимаем руки и отправляемся в дорогу.

— А Расскажи, если несложно, о местной живности. Такой знатный охотник наверняка обо всех все знает.

— Да. — Он приглаживает усы и гордо улыбается. — Я с

самого детства по этим лесам бродил: сначала с отцом, а потом и сам.

Везет; я со своим лишь изредка на рыбалку ездил.

— Да, Варвара тоже говорила, что ты самый опытный из местных зверобоев.

— Ладно, тут пока безопасно, так что слушай...

Вы получаете достижение: «Охотник I ранга»!

**Вы видите название монстра!**

Смешно: а второй ранг, наверное, откроет количество хитпойнтов. Интересно, а что тогда будет на третьем?

— Сейчас мы пройдем по краю чащи, — остановившись, объясняет охотник. — Подниму вот так руку — остановись. А вот так — стреляй, куда показывает ладонь. И иди за мной шаг в шаг, понял?

Киваю, и мы продолжаем движение. Лес заметно меняется: остаются одни хвойные деревья и странные кусты, с острыми шипами. Птиц вообще не слышно. Хотя движению ничто не мешает — хвойная подушка надежно укрывает корни.

— Осторожней, — шепчет мужчина, — оцарапаешься и тебя парализует. А эти милые кустики начнут тебя есть.

М-да, большая фантазия у тех, кто сделал эту игру!

Неожиданно охотник останавливается и поднимает руку... Ага, опасность. Что, ежики?! Большие, размером с мелкую собаку. Приседаю за деревом и натягиваю лук.

**Вы получили +15 к маскировке! Живность не сразу поймают, откуда по ней стреляли!**

**Шанс нанесения критического удара увеличен!**

Первая стрела срывается в полет синхронно с сестрой, выпущенной Ортом.

**Критический удар! Урон x2!**

Готов. Подхожу, выдергиваю две стрелы и подбираю иглы плотоядного ежа.

— Они ими очень метко стреляют, — сообщает мужчина.

К утру мы доходим до города, я поднимаю основной навык чара — Меткость — на три пункта, бонусом — единицу к Ловкости, и получаю два уровня. Рюкзак забит трофеями и ингредиентами под завязку. Веселая прогулка вышла! Плотоядные ежи, такие же дятлы, норорящие

продолбить череп. Живые пеньки — хорошо, что изготовил огненное зелье! Вот только плюсов к навыкам не получил: странно...

— Вот тут наши пути расходятся, — произносит Орт, стоя на опушке.

— Благодарю, что помог. Держи, — протягиваю ему предпоследнее зелье. — Вдруг пригодится.

— Будь осторожней, — кивает он, пряча флакон в сумку. — Где-то неделю не покидай город, а то еще встретишься с бригадой бурых...

### **Вы получаете +1 к Известности!**

— Ясно, буду следить за своей спиной, — в очередной раз отвешиваю полупоклон, разворачиваюсь и прыжками несусь к городским воротам.

— Стой, за проход в наш славный город с тебя — три медные монеты! — произносит стражник, взмахивая алебардой.

— Конечно-конечно, — часто кивая, протягиваю ему названную сумму. — А не подскажете, доблестный страж, как пройти к гильдии магов и бойцов?

— Отсюда два квартала и поверните направо, — приосанившись, произносит он.

— Благодарю, уважаемый.

Прохожу сквозь распахнутые ворота и оказываюсь в Горильске. Узкие извилистые улицы. Одноэтажные хибарки, дальше — более приличные дома. Ага, вот и нужная мне гильдия. Невысокая башня, над входом — вывеска с изображением раскрытой ладони, в ее центре — раскрытый глаз. Стучусь и захожу.

Комнатка, скамейка у стены и монументальный стол, за которым восседает обрюзгший мужчина непонятного возраста — то ли тридцать, то ли шестьдесят.

— Добрый день, уважаемый маг! — отвешиваю полупоклон. — Я хотел бы вступить в вашу славную гильдию магов!

— Одна серебряная монета; деньги вперед!

Ну и расценки! Это же целый день по лесам надо бегать, собирая травы!

— Вот, уважаемый...



— Маг Пуз, ученик! — То, что пузо есть, я и так вижу.

— Ясно, уважаемый маг Пуз! — восхищенно смотрю на него: сколько шашлыка пропадает! — А кому я могу продать алхимические ингредиенты?

— Второй этаж, первая дверь налево — там Ажара. Поговори с ней.

— До свидания, — снова кланяюсь и, развернувшись на пятках, уйду.

Бегом поднимаюсь по лестнице. Постучавшись и дождавшись разрешения, захожу внутрь. Просторная комната, шкафы вдоль стен и длинный стол по центру, заставленный всякими склянками и прочей алхимической ерундой. Вокруг него носится молодая и весьма симпатичная девушка в заляпанной реактивами мантии.

— Добрый день, уважаемая Ажара, — прижимаю ладонь к сердцу и отвешиваю полупоклон.

Да, тяжела жизнь ролеплейщика!

— О, новое лицо. — Она радушно улыбается. — Да ты уже ученик, поздравляю!

— Благодарю; не подскажете, у кого тут можно об алхимии побольше узнать?

— Я тебе расскажу, если поможешь мне с моими опытами.

— Согласен, — киваю и подхожу ближе. — Что от меня требуется?

**Вы приняли задание: «Доставка ингредиентов»!**

Вот это тоже бесит: задание принято, а что будет в качестве награды — неизвестно!

— Достать вот это. — Девушка что-то быстро пишет на листке пергамента.

Так-с, посмотрим. Ух, повезло! Все это у меня уже есть, по дороге насобираю.

— Я скоро вернусь, — киваю и выхожу из гильдии магов.

Можно было бы сразу отдать, но неизвестно, как она к этому отнесется. Погуляю часик, посмотрю, что там в гильдии бойцов, да и город изучу — авось пару монет заработаю.

И далеко идти не пришлось: здание находится по соседству; эдакий миниатюрный форт и позади него — тренировочная площадка.

Фух, хоть тут не пришлось платить. Всего лишь надо было попасть с пятидесяти шагов в мишень десять раз. Попал, лишился одной стрелы — сломалась. Взял первое задание: истребить крыс в хлебном амбаре. Вот почему в большинстве игр присутствует это задание, в той или иной форме? Почему крыс, а не тараканов или там пингвинов?! Хоть на карте отметил, и на том спасибо. Выйдя из здания, прыгаю в нужную сторону, ловлю на себе удивленные взгляды других игроков. Млин, они что, не заметили, что так проще всего Атлетику прокачать? Правда, выглядит глупо, но это мелочи жизни. Можно, конечно, поплавать, да только негде. Да и неизвестно, кто тут в воде обитает, помимо водяных.

Вот и амбар. Натянув лук, приседаю и крадучись захожу внутрь.

**Вы получили +5 к маскировке! Живность не сразу поймет, откуда по ней стреляли!**

**Шанс нанесения критического удара увеличен!**

Большое помещение, разделенное перегородками, балки под потолком, несколько пирамид из ящиков. Станный амбар. А вон и две крысы.

**Критический удар! Урон x3!**

**Бонус к маскировке исчез — противник вас заметил!**

Стреляю в бегущую на меня крысу, размером с кошку. Похоже, это их любимый размер! Промах, а следующие две стрелы попадают в цель. Подбираю стрелы с трофеями. В инвентаре появляются пузырьки с крысиной желчью и печенью. Первое — ладно, но как во флакон печенку можно засунуть?

Еще двадцать минут, и три скальпа, то есть шкуры, флакон печени и желчи. Забираюсь на ящики и оглядываюсь. М-да, вот же подстава! В углу сидит белая крыса, больше напоминающая овчарку, а рядом с ней — три обычные. Походу, это босс. О, Белая крыса-вожак: звучит!

Приседаю на ящике. Эй, а где бонус к маскировке?

**Восприятие монстра выше Вашей маскировки и скрытности.**

**Шанс нанесения критического удара снижен!**

Весело, однако. Точно, это местный босс, а у меня все-

го одно огненное зелье. Хм, а на яд ингредиенты случаем не завалились? Есть, аж на две дозы.

Вас постигла неудача, и вам не удалось ничего создать!

Да что за невезение! Фух, хоть вторая попытка оказывается удачной.

Ну понеслись! Первая стрела входит жожаку в бочину. Он срывается с места и несется к ящикам, где я сижу. Промах, еще... попал! Истратив почти все стрелы, последнее огненное зелье, все же убиваю это «чернобыльское чудовище».

**Вы получили новый уровень!**

**Открыть окно статистики? Да/Нет**

**Вот уже и очередной уровень. Статистика!**

**Персонаж: Арт**

**Раса: полугоблин**

**Уровень: 9**

**Опыт: 4500/9650**

**Известность: 2**

**Мировоззрение: нейтральное**

**Внешний вид/обаяние — 2**

**Базовые характеристики персонажа:**

**Сила — 6.3 (-30%)**

**Интеллект — 2**

**Сила воли — 1**

**Ловкость — 10.35 (+15%)**

**Выносливость — 9.5**

**Жизнь: 95/95**

**Мана: 20/20**

**Запас сил: 95/95**

**Защита: 4**

**Урон: 4 — 12**

**Постоянные эффекты и достижения:**

**Кошачий глаз**

**Чувство ветра**

**Лесной стрелок I ранга**

**Убийца чудовищ I ранга**

**Охотник I ранга**

**Нераспределенные очки опыта: 9**