

**Павел Чук**  
**Проект "Блюнге"**



**Феликс, часть II**

12+

**Павел Чук**  
**Проект «Блюнге».**  
**Феликс. Часть вторая**  
**Серия «Феликс», книга 2**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=43645287](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=43645287)  
SelfPub; 2022*

**Аннотация**

После гибели в бою Арст – главный герой повествования – по воле таинственного Посланника очнулся в «цифровом» мире, где постепенно назревает противостояние между Демоном и Пророком – двух проявлений Системы. Ради жизни друзей, приняв вызов, Арст вступает в неравное сражение с раздвоившейся сущностью Системы.

# Содержание

ПРОЛОГ	4
Глава 1	7
Глава 2	28
Глава 3	47
Глава 4	82
Глава 5	99
Глава 6	120
Глава 7	146
Конец ознакомительного фрагмента.	159

# Павел Чук

## Проект «Блюнге».

### Феликс. Часть вторая

## ПРОЛОГ

Темно. Тишина. Нет боли, нет никаких ощущений. Умер? Последний бой. Остался один. Все погибли, я тоже... выполнил свой долг – дал время для эвакуации. Но я... ДУ-МА-Ю! Я – МЫ-С-ЛЮ!!! Что со мной? Где я?

– К-хм, к-хм, – молодой человек, вы меня слышите? Хватит притворяться. Надо поговорить.

Голос звучал в сознании настолько громко и настойчиво, что казалось разорвёт изнутри.

Открыл глаза... Потолок. Свет исходит из древних светильников, расположенных на стенах, но таким мягким, тёплым светом. Огляделся: стены пустые, без излишеств и дизайнерских штучек. Приподнялся на локтях и перед собой увидел сидящего на стуле старика. Старик с интересом смотрел на меня.

– Очнулись?! Вставайте, присаживайтесь. Меня зовут Посланник. Мы с вами уже встречались. Если помните, хотя...

вряд ли. Ну, вставайте. Вот стул... Вот задачку вы задали! Не могли не погибать ещё пару дней. Пришлось сразу в новый Мир отправить без вашего выбора, но на то есть причины: каждый выигравший, должен получить шанс использовать своё право на выигрыш – это Закон Лотереи.

И тут нахлынули воспоминания. Жизнь на Земле, этот же старик в квартире, известие, что выиграл в Лотерею. Выбор Мира. Новая жизнь. Космос. Война. Мир. Снова война и... смерть.

– Что со мной, – начал я. – Почему не погиб?

– Вспомнил? Вижу, что да, – опять заговорил Посланник. – Ну, что «Феликс». Поздравляю. Ты во второй раз выиграл в Лотерею и по причине того, что победителю предстояло погибнуть до получения выигрыша, пришлось без предварительного выбора перенести тебя в мир цифровой реальности.

– Почему именно сюда? Где моё тело? – и только в этот момент понял, что не дышу.

– Тело? Ты погиб. Глупо конечно, но ничего не поделаешь. Тело превратилось в прах на атомарном уровне, а сознание находится сейчас в капсуле виртуальной реальности, точнее оно перенесено было в человека, подключённого к виртуальной реальности, но его сердце остановилось – время пришло, а ты остался, твоё сознание заняло его место... Это игра такая... в том, ну или в этом Мире. Выбирать мне, уж извини, из-за ограниченности во времени было не из чего.

Подходящая кандидатура обнаружилась только одна.

– Что происходит в том Мире, где был последний раз? Кто эти Чёрные – Вантабы?

– В том Мире всё нормально. Происходит естественная ротация разумных существ. Разумный вид в той Галактике прожил цикл и на смену ему приходит другой тип Мышления-Разума-Сознания. Примерно также появились Акхны. Они тоже пришли из другого Мира с другими законами мироздания, но память об этом переходе стёрлась со временем. А выжившие... выжившие пойдут дальше по Вселенной к новому дому. Так и идёт развитие разумной жизни. Они – чёрные или как их называете Вантабы, просто исследовали новое пространство, даже толком не воевали. Вам удавалось только замедлять их процесс освоения нового пространства. Это отличные физические константы, а также другие основы Сознания. Ты же не будешь спрашивать разрешения у обезьяны, чтобы построить город в ареале её обитания?

– Что мне предстоит? – вырвалось у меня.

– Как что? Жизнь – Игра!

# Глава 1

*«Внимание! Выберите расу!»*

Перед глазами появилась никак не удаляемая надпись. Она просто висела перед глазами и привлекала внимание.

*«Что написано я понимаю, тогда и разговорный язык мне будет понятен»,* – подумал я.

*«Внимание! Закончен период ожидания. Раса выбрана по умолчанию. Раса: Человек. Пол: по умолчанию мужской. С особенностями расы можете ознакомиться по ссылке...».*

– Во, как. Тут ещё за тебя выбирают, если тупить начнёшь, – вырвалось вслух.

*«Выберите Имя Персонажа. Не менее чем из двух букв и не более чем сорок две. Предложить возможные варианты?»*

– Пока обойдёмся. Попробуем сами создать себе имя, – уже по привычке говоря вслух, ответил я, – начнём с простого: Сергей!

*«Имя занято».*

– Вениамин.

*«Имя занято».*

– Что ж такое, давай Арст!

*«Имя свободно. Закрепить за персонажем имя «Арст?»*

– Да, закрепить, ещё бы какую справку почитать по этой

всей фигне.

*«Имя персонажа: Арст. Номер учётной записи – идентификационный адрес/номер: 387X98C257K116. Раса: Человек. Справку, как вы выразились «этой фигне» можно почитать по ссылке...».*

– Ты меня слышишь? Кто ты?

*«Не кричи. Достаточно мысленно подумать или пожелать чего-либо. Я – Помощник. В первые часы после создания персонажа призван помогать вновь прибывшим в наш мир проекта «Блюнге».*

– Понятно, – ещё вслух, но уже тише проговорил я, – расскажи о проекте.

*«С необходимой информацией вы можете ознакомиться по ссылке...».*

– Надоел уже! Расскажи, что это такое в двух словах, а то там столько много информации, – для приличия пройдя по ссылке, начал медленно возмущаться, – что и через несколько лет ничего не смогу понять, а прочитав до конца, забуду, что в начале.

*«Проект «Блюнге» создан корпорацией «Плонва» для минимизации воздействия на планету живых существ. Существуют критерии, согласно которым почти все желающие и/или достигшие определённого возраста жители могут покинуть физическое тело и временно, согласно графику, «переселиться» в проект «Блюнге». В вашей учётной записи указано, что персонаж погружен в проект на постоянной*

*основе.*

– Что это значит? – не понимая замотал головой.

*«Ваше физическое тело перестало функционировать».*

– Офигеть! Много сейчас народа в проекте?

*«Численность участников проекта «Блюнге» непостоянна. Максимально зарегистрированное количество участников составило 2,8 млрд. индивидуальных персонажей. В настоящее время в проекте 2,6 млрд. индивидуальных персонажей. Из них на постоянной основе, менее двух миллионов персонажей».*

– Что это за проект такой? Что тут делать надо?

*«Проект представляет собой искусственно воссозданный мир эпохи Становления с ограничениями в развитии прогресса, установленными на системном уровне. В проекте воссозданы параметры нашей планеты полмиллиона лет назад: имеется четыре континента, три океана, более семнадцати различных рас, введены элементы магии (четыре типа), преобладает ручной труд, денежная и политическая система соответствует эпохе Развития.*

*Персонаж развивается нелинейно. При пяти основных:*

*Сила – отвечает за урон нанесённый противнику, использование двуручного оружия и орудий труда;*

*Ловкость – возможность персонажа увернуться от атаки противника, использование оружия и орудий труда двумя руками;*

*Интуиция – вероятность нанести критический урон про-*

тивнику, который превышает стандартный в разы согласно формуле, с которой можете ознакомиться по ссылке...

*Мудрость – используется магами, лекарями и иными не наносящими физический урон персонажами;*

*Выносливость – живучесть персонажа, в купе с силой влияет на вес груза, переносимый персонажем;*

*и шести дополнительных характеристиках, которые открываются и развиваются вместе с персонажем. Возможен широкий диапазон развития индивидуальности. В проекте предусмотрены уровни и подуровни персонажей. До третьего уровня бои между персонажами заблокированы. Вам необходимо...».*

– Ничего не понятно. Ладно, разберёмся в процессе, – прервал я помощника, подошёл к двери и сделал шаг в новый для себя Мир.

\* \* \*

После полутемноты искусственного освещения яркий свет ударил по глазам. Привыкнув к освещению, обнаружил, что стою на вымощенной камнем мостовой, а вокруг суеются, бегают представители различных рас. Все в небогатых одеждах, подпоясанные верёвками, а идущие от светящегося круга из камня, расположенного чуть вдалеке слева, во все без одежды, только в плавках и купальниках монотонного серого цвета.

Как учил Помощник, я мысленно напрягся и задал вопрос: «Что делать дальше? Куда идти?»

Но ответа на вопрос не последовало.

– Эй, что стоишь столбом. Давай, шевели ногами. Не загораживай дорогу, – вывел меня из оцепенения громкий голос. Обернувшись, рядом стоял невысокого роста человек, скорее гном, как понял потом. Он нервно теребил жиденькую бородку и, сторонясь, полушагом пытался меня обойти.

– Извините, Помощник не отвечает, и я не знаю, что делать дальше, – ответил, уступая гному дорогу.

– Новенький. Понятное дело, все такими были. Не дослушал Помощника и вошёл в проект. Иди работу ищи. В этой локации боёв и мобов<sup>1</sup> нет. Так что только работа. Через день-два получишь третий уровень и уйдёшь отсюда.

– Как её искать?

– Идёшь по улице и кричишь: «Ищу работу! Ищу работу!»

Поблагодарив собеседника, сделал пару шагов в сторону и, как можно громче, прокричал: «Ищу работу!» и моментально услышал за спиной громкий смех. Гном катался по земле, утирая катившиеся слёзы своей жиденькой бородой. Опешив от такой ситуации, осталось только стоять на месте и смотреть по сторонам. Вокруг собрался народ, разного пола, рас, который начал высказывать комментарии по поводу катающегося по мостовой гнома. Версии высказывались различные: от того, что бедолага объелся в местной харчевне

---

<sup>1</sup> Моб (сокращение от «монстр») – любые НПС (неигровые персонажи – монстры) в игре, которых можно убивать, получая за это опыт или какую-либо добычу.

несвежих продуктов, до того, что гнома укусил жутко страшный жук-смехотун, обитающий на соседнем континенте, которого тайком доставили в локацию вновь прибывших коварные недоброжелатели.

Просмеявшись, гном поднялся с мостовой и громким, хорошо поставленным голосом стал рассказывать, что в очередной раз разыграл персонажа. Все подробности и запись розыгрыша все желающие могут лицезреть в официальном чате проекта.

Мне, ничего непонимающему, оставалось только стоять и смотреть, как толпа начала улыбаться, хохотать и говорить, что гному Могучая Борода удался очередной розыгрыш. Не прошло и десяти минут, как толпа стала постепенно расходиться.

– Эй, как там тебя, – обратился гном, – пошли в таверну, угощу кружечкой пива.

Оглядевшись по сторонам, понял, что Могучая Борода обращается ко мне. Делать было нечего, а узнать подробности, как тут живут-играют – необходимо.

– Пойдём. Меня Арст зовут.

– Имя какое-то выбрал короткое. Тут все предпочитают двойное имя, чтобы выделяться.

Идти оказалось недолго. За поворотом стояло здание с вывеской, с надписью: «Харчевня на перекрёстке» и изображена большая кружка пенного.

– Проходи. Пойдём туда, где посвободнее, – сказал гном,

указывая на незанятый столик.

Усевшись на лавку за стол, гном сделал заказ пробежавшей мимо разносчице.

– Давай, рассказывай, откуда такой взялся. Мне ещё так легко не удавалось никого подловить.

– Только сегодня в проект зашёл, – сказал я.

– Все мы когда-то в первый раз в игру зашли. Ты что не читал ничего предварительно? Не прошёл стандартный вводный курс?

– Нет. Я не помню этого, – тихо произнёс, не говорить же первому встречному, что выиграл в лотерею.

– Та-ак, покажи свою учётную запись. Не бойся, новенький, у тебя ничего там интересного ещё нет.

– Как показать?

– Сосредоточься и слева внизу увидишь треугольник. Мысленно прикажи развернуться и раскрой доступ для меня.

Я так и сделал. Бояться нечего, всё только начинается и каких-то секретных данных, там действительно не было.

– Ты тоже «постоянный», да ещё и с провалами в памяти, – удивлённо сказал гном.

– В смысле тоже?

– Меня сначала на временную основу сюда перевели, сказали, что это лучше для меня. Ноги отказали, ухаживать некому. Дети посоветовали лечь в реабилитационный центр под присмотр врачей, а там что-то пошло не так и всё... –

многозначительно закончил говорить гном и уставился в одну точку.

– Ты давно здесь?

– Третий месяц пошёл, – выйдя из ступора, ответил гном, – скоро выгонят отсюда из яслей в открытый мир.

– Почему так долго? Ты же говорил, что за пару дней можно уже выходить.

– Что там делать? И дела у меня тут. Свой блог вести начал.

Замигал значок конверта справа вверху. Мысленно открыв письмо, обнаружил длинный адрес...

– Потом считаешь, если интересно. Ты не обижайся за розыгрышы, скучно стало. Вот и подшучиваю над новенькими. Сам такой был. Как сюда определили и суток не прошло, как пришло сообщение: «о постоянном статусе».

– Понимаю. Можешь объяснить, что делать дальше?

– Идёшь сразу к Старосте поселения. Он выдаст набор новичка и будет рекомендовать, куда пойти учиться. Какую профессию выбрать уж будешь решать сам. Их тут много, но учти, эта профессия будет твоя основная. Она влияет на развитие основных характеристик персонажа и на магические склонности. Большинство выбирает кузнечное дело. Это дополнительные плюсы к характеристикам: «сила» и «выносливость» повышение/сопротивление к магии огня. Есть ещё профессия ювелир – «ловкость» и «интуиция» – водная магия. Музыканта-барда выбирают в основном будущие маги –

повышение/сопротивление магии воздуха, но у них быстрее растёт «мудрость» и соответственно мана. Есть ещё плотник, скорняк, ткач, строитель, гончар, повар – профессий много. Сам разберёшься. Главное не торопись, пока не выберешься, кем станешь из боевых персонажей, не распределяй свободные очки характеристик. Только минимум. Сейчас у тебя начальный, стартовый билд<sup>2</sup> во всех основных характеристиках плюс два. Сам посмотри, – и гном развернул учётную запись:

НикНейм персонажа: Арст

Номер учётной записи: 387X98C257K116.

Раса: Человек

Уровень: 1

XP 60/60

Мана 20/20

Бодрость: *неактивно*

Отношения с расами: *нейтрально со всеми*

Основные характеристики:

Сила +2

Ловкость +2

Интуиция +2

Выносливость +2

---

<sup>2</sup> Билд – от английского слова build, что переводится, как строить. Билд – это распределение статов вашего персонажа наиболее правильным образом и развитие его с упором в одном направлении. Иногда этот термин называют раскачка.

Мудрость +2

Свободные очки характеристик: *отсутствуют*

Слава: *о вас никто не знает*

Профессия: *не выбрано*

Дополнительные характеристики: *отсутствуют*

Достижения: *нет*

Дополнительная информация: *нет*

Друзья: *нет*

Клан: *не выбран*

Остальные характеристики и показатели были неактивны.

– Разобрался? – после минутной паузы спросил гном.

– Спасибо, теперь понятно. Зачем нужен "номер учётной записи"?

– Это чтобы письма доходили. Арстов, как и Могучих Молотов, может, не на одном и том же континенте, но много в проекте, а номер учётной записи один. При смене Ника номер остаётся, так что не шали тут, – и гном широко улыбнулся.

Выходя из харчевни, я добавил в друзья гнома Могучая Борода. Посидел пару часов у фонтана и окончательно, методом научного тыка, настроил под себя интерфейс, разобравшись с настройками.

*Чат проекта «Блюнге»*

Тема: Приключения гнома-весельчака Могучая Борода

эпизод 12.

Первонерожденный: первый!

Мне\_всё\_равно: ты давно не первый. Теме уже два месяца.

Первонерожденный: в эпизоде 12 я первый!

Красавица Элис: хватит спорить. Читайте, что он ещё учудил.

МаВРушка: молодец гном. Уже столько «молодых» развёл.

УдарюСильно: Ничего он не развёл, просто подшутил над новеньким. Сам-то себя помнишь?

МаВРушка: помню. На такие тупые шутки я б не попался.

ЛовушкаЗары: когда уже этот гном-недомерок выйдет из яслей. Я его уже два месяца жду.

Поймаю-съем: Зара, это он тебя уговорил лягушек в фонтане ловить на удочку?

ЗлойГений: ха-ха. Зара, ну ты даёшь.

ЛовушкаЗары: нет, не меня. Отвали.

НеХайТак: мельчает гном. Ох, мельчает.

Тема набрала 120к<sup>3</sup> просмотров, в ТОП-100 не вошла и быстро спустилась в рейтинге обсуждений.

\*\*\*

*Локация «Ясли». Центральная площадь. Дом Старосты*

Дом старосты располагался рядом с центральной площадью, недалеко от фонтана, где я сидел, настраивая меню. В

---

<sup>3</sup> 120к – «к» в данном случае обозначение тысяч.

дом постоянно заходили игроки. Выходили, кто с котомкой в руках, кто радостно бежал в сторону на выход из посёлка. Иногда образовывалась очередь, но столпотворения не было. Темнело, и я решил не ждать следующего дня, и пойти поговорить со Старостой.

– Добрый вечер, – войдя в дом, с порога поприветствовал незнакомца.

В большой комнате за столом сидел пожилого вида мужчина, который что-то писал в разложенных на столе бумагах.

– Добрый, проходи. Что так поздно пришёл? Все кто прибыл в наш посёлок, обязаны пройти регистрацию немедленно. На первый раз прощаю, но за следующий проступок тебе от наказания не отвертеться, – не отрывая взгляда от бумаг, ответил Староста.

– Прошу простить меня, но я не знал, а если знал, то забыл.

Староста отвлёкся от своего занятия и пристально посмотрел на меня.

– «Постоянный», понятно. Бывает, но всё равно замечание засчитано, как первый проступок. На выходе возмёшь в кладовой свой гостевой набор. Нечего ходить в тряпье. У нас приличное селение. Можем на первое время обеспечить гостей всем необходимым. Правила поведения считаешь сам, – Староста протянул свиток и, откинувшись на спинку кресла, стал говорить дальше, – тебе надо устроиться на работу. Существует нехватка работников. Как отработа-

ешь, научишься начальным знаниям, навыкам, так можешь быть свободен. Список требуемых специальностей на центральной площади за фонтаном. Проживать первоначально будешь на постоялом дворе с другой стороны харчевни. Гостевая комната на три дня бесплатна. Питаться три дня можешь в харчевне. Если за это время не устроишься ни к кому помощником-учеником, за всё надо платить. Расценки узнаешь сам. Чтобы покинуть раньше наш посёлок, подойдёшь ко мне, оплатишь согласно тарифу, и можешь быть свободен, но по опыту знаю, большинство задерживаются здесь на неделю, иногда больше. Только одного не можем никак выгнать. Дольше двух месяцев у нас скрывается, – Староста многозначительно посмотрел на меня, – гном с недобородой тебе не встречался?

– Нет, не встречался, – тут же без запинки ответил я.

– Ничего, скоро богиня трудолюбия к нам придёт, она уж его найдёт, – сурово произнёс Староста.

Попрощавшись со Старостой, взял на обратном пути в кладовке, куда меня проводил кто-то из его помощников котомку и пошёл к фонтану.

Стемнело. Наступила ночь. В небе зажглись звёзды. Уличные фонари не давали достаточного освещения и звёзды были видны хорошо. Задрав голову вверх, посмотрел на них, тяжело вздохнул и пошёл на постоялый двор. За первый день своих приключений сильно устал и хотел кушать, силы медленно, но покидали.

На постоялом дворе меня встретил недовольный зелёнокожий великан, как потом узнал – это был орк.

Орк провёл меня на второй этаж постоялого двора, открыл незанятую комнату, отдал ключ и ушёл дальше по своим делам. Комната маленькая, плохо освещённая, но в ней имелась кровать, сундук, стол и стул. Усевшись за стол, рассмотрел, что дали в котомке. Вещей оказалось немного: кошель с парой медяков, рубаха, портки, сушёная рыба, фляга с водой, два свитка. Один: на бесплатное проживание и питание, второй: с рекомендациями на работу в качестве ученика.

Хотелось кушать. Переодевшись в новую, чистую одежду, спустился вниз к хозяину постоялого двора, нашёл его и отдал свиток.

– Так, посмотрим, три дня проживания и питания, – прочитав свиток, ответил человек – хозяин постоялого двора и харчевни в одном лице, – меня зовут Шторц. Питаться будешь здесь в таверне. Завтрак и ужин бесплатно. За остальное платить. Время пребывания пошло с сегодня. У тебя есть три дня, чтобы зарабатывать четыре медяка за проживание и насколько сможешь за еду. Присаживайся за свободный стол, тебе сейчас принесут похлёбку.

Усевшись за свободный стол, стал осматриваться. В таверне было немного персонажей. Большая из них часть в новенькой, как у меня самого одежде. Время ожидания заказа потратил с пользой, пристально всматриваясь в персонажей,

я учился узнавать их Ники и уровень.

«Все, как и я – новенькие», – подумал про себя.

Принесли две миски с едой. В одной находилась крутая похлёбка, на другой лежал порезанный ломтиками хлеб.

Заканчивая ужин, услышал знакомый голос – это гном Могучая Борода вошёл в харчевню и стал искать свободный столик, громко ругаясь с посетителями заведения.

– О, старый знакомый, – гном увидел Арста и направился к нему, – я присяду, а то кушать хочется, что переночевать негде, – улыбаясь гном, присел за стол. Проклятые неписи<sup>4</sup>, совсем от них житья не стало.

Гном уселся на лавку. Его уровень, как успел посмотреть, был самый высокий из всех присутствующих игроков – седьмой. Гном сделал заказ и увлечённо что-то стал читать у себя в интерфейсе. Выйдя из оцепенения, гном обратился к Арсту.

– Смотрю, был у Старосты. Одежду поменял, на ночлег устроился. Правильно, с бродягами и попрошайками тут строго. Если кто ночует на улице, того сразу выгоняют, проклятые неписи.

– Что такой недовольный?

– Как что! Чуть не поймали меня сегодня и чуть не выдворили. Еле успел убежать. Хорошо хоть эти неписи между

---

<sup>4</sup> Непись (НПС) – от английского словосочетания non-player character. Дословно означает персонажа, которым не управляют игроки. Фактически это искусственный интеллект или программа (бот), которая выступает как существо в игровом мире.

собой толком не общаются. Можно скрываться в помещениях, в той же харчевне, главное чтобы деньги были.

– Мне тут Староста сказал, что скоро в поселение придёт какая-то богиня...

– Богиня, какая богиня, – перебил гном, – не богиня, а полубогиня, Бог в этом проекте один, а это игрок, ставший «героем» и получивший право занимать, отыгрывать роль системных «полубожков». М-да, но с ними сложнее. Они реагируют и на нестандартные действия, на тот же полубобман...

Гном сидел и чесал свою бороду. Я, закончив ужин, собирался идти спать, но гном не отпускал.

– Уйду я. Время пришло. Против богини мне не выкрутиться. Только хуже себе сделаю, – после раздумья сделал вывод гном, – ты решил, кем хочешь стать? Ну, там дамагером<sup>5</sup>, магом, танком<sup>6</sup> или ещё кем?

– Нет, не решил.

– В Ддшники иди. Может, вместе пати<sup>7</sup> создадим и будем монстров лохматить. Лекарша у меня на примете есть, но

---

<sup>5</sup> Дамагер (Дд) – от аббревиатуры на английском – dd (damage dealer). Если дословно переводить на русский язык, то это «наносящий урон». Термин обозначает роль персонажа в игре, основной задачей которого является нанесения урона монстрам или другим игрокам.

<sup>6</sup> Танк – персонаж, который принимает на себя основной урон, оберегая своих товарищей. Получил такое название из-за функциональной схожести с одноимённой боевой машиной.

<sup>7</sup> Пати – от английского слова party, что переводится как группа. Это несколько человек, которые объединяются для достижения определённых целей.

вредная. Если получится её уговорить, то хорошо, а нет – найдём другого. Их по социальной программе много игроков отыгрывает.

– По социальной программе?

– Ну, да. Ты что не знал, что ли. Кого в тюрьму посадили за тяжкое преступление, сюда направляют, чтобы они не буянили тут. Им ограничили выбор, только лекарь, или ещё какой небоевой персонаж. Ещё из психушки есть, но с этими совсем туго, у них своё на уме. Ладно, бывай. Смотрю, сил у тебя совсем не осталось. Да, забыл спросить, ты хоть читал инструкцию, о которой при статусе «на постоянной основе» всех предупреждают?

– Нет, где её можно посмотреть?

– Ну, ты даёшь. Я вот сижу и думаю, откуда ты такой взялся. Ничего не помнишь, ничего не знаешь.

– Провалы в памяти у меня.

– Ладно, иди, спи, а то ещё на круг возрождения улетишь от усталости.

Я поднялся и с заплетающими ногами пошёл к себе на этаж, вошёл в комнату и, добравшись до кровати, сразу уснул.

\*\*\*

Проснулся, почувствовал себя бодрым и полным сил, но хотелось кушать. Наскоро умывшись, спустился вниз за причитающимся завтраком. Незнакомая подавальщица поставила на стол тарелку с кашей и кружку отвара, напоминавшего

крепкий несладкий чай. Насытившись, пошёл устраиваться учеником. Какое направление, класс для себя выбрать и чем заниматься дальше, после выхода из яслей, я не представлял. Форум работал в ограниченном режиме. Только общие справки и общение с друзьями. Как потом узнал, это до третьего уровня, после его получения все функции работают в полном объёме.

На мостовой было людно. Игроки ходили туда-сюда, не обращая на меня внимания. Подошёл к фонтану посмотреть объявления о наборе учеников.

Доску объявлений нашёл быстро. Вокруг неё собрались игроки, которые что-то обсуждали, ругались и даже пытались подраться. Подойдя ближе, обнаружил на одном из щитов, где были развешаны объявления, список Имён-Ников с указанием очереди. Ничего не понимая, спросил у стоявших рядом игроков:

– Не подскажите, куда очередь?

– Куда, куда. В ученики к кузнецу, – сказал кто-то из толпы.

– К другим тоже по очереди?

– К другим иди сам попробуй. Они на карте отмечены. Записываться будешь?

– Нет, записываться не буду, – и, развернув карту интерфейса, убедившись, что мастерские отмечены на карте, пошёл к ближайшему мастеру-ювелиру. У мастерской ювелира игроков было меньше, но всё равно очередь для поступления

к нему учеником расписана на неделю вперёд.

Обойдя несколько мастерских, так и не смог устроиться на работу и стать учеником. Вечерело. Оставалась одна мастерская, где я ещё не побывал – гончарная.

«Если, что-то делаешь – делай до конца», – подумал я, и направился к мастеру гончару...

– Что ты делаешь, осталоп! Сильнее вращай круг! Водички на руки добавь! У тебя глина засыхает!

Подходя ближе, крики из мастерской становились всё сильнее и сильнее. На удивление, желающих стать учеником гончара никого не было.

– Разрешите войти, мастер, – постучав в притолоку мастерской, сказал, входя внутрь, держа в своих руках свиток-рекомендацию.

– Ты кто такой? – спросил мастер – пожилого вида человек с седой бородой в фартуке до колен. Присмотревшись, я так и не увидел его уровень. Не отвечая на вопрос, просто протянул ему свиток.

– Учиться у меня хочешь? Похвально, похвально. Значит «постоянный». Интересно, интересно. Как зовут тебя убогий?

– Арст.

– Послушай, Арст, я тебе не всякая там эфемерная цифровая приبلуда. У меня ты или учишься и научишься тому, что знаю я сам или проваливай к неписям получай свои бонусы и гуляй на все четыре стороны. Ты меня понял, – гром-

ко, сурово произнёс мастер.

– Да, мастер. Я буду учиться, – ничего не оставалось, как дать обещание.

– Посмотрим. Меня зовут мастер ГринВук. Неси свои пожитки, будешь жить у меня в мастерской. Питание, проживание бесплатно, но и платить я тебе ничего не буду. Всё что сам сделаешь на продажу за вычетом материалов – твоё. Понял? Беги, давай.

Не ожидая, что всё так просто я побежал назад на постоянный двор за скудными пожитками. Забрав вещи, решил поужинать – не пропадать же бесплатному пайку. Усевшись на свободное место, стал размышлять: первая часть плана выполнена – стал учеником. Теперь не выгонят за бродяжничество, можно спокойно получить третий уровень и покинуть ясли.

– О, опять ты, – к столу подошёл знакомый гном. Уселся рядом, заказал себе еды и довольный, стал поглаживать свою бороду, – устроился учеником? В ювелиры?

– Нет, везде очередь была. Гончаром стану, – не отрываясь от похлёбки, ответил я.

– Ну, ты и... – осёкся гном, – этот ГринВук сумасшедший! Он стал «героем» и отказался получить статус «полубога». Вернулся в ясли и начал обучать гончарному мастерству. Он здесь в яслях единственный игрок, кто занимается учительством. Все остальные – неписи. И мне нельзя подходить к его мастерской, – уныло закончил говорить Могучая Борода.

– Почему?! – не отрываясь от похлёбки, спросил удивлённо.

– Как-то, неудачно подшутил над его учеником. У «временщиков» обоняние, осязание, всё по иному, через программу. Вот и добавил в глину конский навоз. Когда стали обжигать в печи, вонище такое стояло, что воздушных магов приглашали зловонье развеять, не нарушая игровой процесс снять амбре, – усмехнулся гном, – меня тогда в темницу заточили и два уровня сняли, но зато мой блог сразу в ТОП-50 вошёл с этим розыгрышем, – довольно добавил гном.

– Ты инструкцию прочитал? – спохватившись, спросил гном.

– Я не нашёл её.

– Сейчас тебе скину копию. Почитай. Там много важного, чтобы не тупить и не задавать глупые вопросы, – сказал гном. Доел свой обед и ушёл наверх...

– Явился, не запылится. Я тебя уже второй час дожидаясь. Небось, бесплатной похлёбкой давился, – хмуро встретил на пороге мастерской Арста мастер ГринВук, – ладно, прощаю, сам так же поступил на твоём месте. Проходи, на втором этаже комната, там располагайся. Подъём в пять утра. Не проснёшься, сам тебя разбужу.

Расположившись в комнате, которая оказалась больше той, на постоялом дворе, недолго думая лёг в кровать и уснул.

## Глава 2

Солнце только начало путь на небосклоне. В комнате ещё было темно, но настойчивый громкий голос мастера уже не давал спать. Я встал, спустился вниз.

– Хватит спать, – услышал сквозь сон, – поднимайся, давай! Пошли, бери тачку, лопату не забудь и за мной.

– Куда, рано ещё.

– Рано – не рано! Пошли. Время и так мало.

Вместе с мастером вышли из мастерской. Шли через безлюдное село и подошли к глинистому берегу реки.

– Вот и хорошо. Ещё рыбаков нет. Бери лопату и нагрузай глину в тачку. Грузи, какая темнее. Я пошёл в мастерскую. Там тебя ждать буду, – сказал ГринВук, развернулся и ушёл.

Дождавшись, как мастер скроется из виду, ничего не оставалось, как начать грузить глину, выбирая какая темнее. Провозившись с заданной работой до прихода рыбаков, обнаружил, что весь испачкался. Несколько раз падал, поднимался и опять падал. Пологий, скользкий берег не располагал к устойчивому положению. Посмотрев на себя, на свою одежду, решил искупаться, что и сделал. Одновременно на себе отстирал одежду, которая на удивление быстро стала чистой и практически моментально высохла.

Тяжело вздохнув, подошёл к полностью нагруженной тач-

ке, толкнул её и не смог сдвинуть с места. Попробовал ещё раз. Сдвинуть тачку с места не получалось.

– Эй, как там тебя, – послышался сзади крик одного из рыбаков, – силёнок ещё нет, а туда же, тяжести таскать.

Оглядевшись по сторонам, заметил сидевших на берегу рыбаков, кто с удочкой, кто забрасывал рыболовный экран, а кто смотрел и улыбался глядя на меня с тачкой.

– Сгрузи половину, так не сдвинешь с места. Мал ещё. Силёнок не хватает. Двойка или тройка в «силе» и «выносливости», небось.

Поблагодарив незнакомца, взялся за лопату и скинул больше половины глины с тачки. С трудом, но тачка поддалась, и медленно покатила её в мастерскую.

– Долго тебя ждать? – сразу спросил мастер, – пора завтракать и работать.

Наскоро перекусив, мастер посадил меня смешивать глину, добавляя в неё неизвестные добавки. Руки болели, сил не хватало, работа продвигалась медленно, на неё приходилось потратить весь день до вечера. Мастер ГринВук постоянно недовольно кричал и всем своим видом меня раздражал.

За пять дней, которые начинались и продолжались в одном и том же ритме, с одними и теми же зданиями, понял, почему к мастеру-гончару так мало учеников, то есть практически никого. Иногда, несколько детишек-неписей периодически появлялись у него в мастерской, выполняли лёгкую работу и убегали довольные.

Прошла неделя с первого дня в мастерской ГринВука. Сила, ловкость и выносливость ощутимо возросли. Теперь я не падал на скользком глинистом берегу, мог везти полностью загруженную тачку и справлялся с полученным заданием по подготовке материала всего за несколько часов. В конце рабочего дня оставались силы, и свободное время я проводил за чтением всего, что удавалось найти в свободном доступе.

Изучил инструкцию, согласно которой понял, что «постоянные» игроки находятся в ином положении, чем «временщики». У них присутствуют болевые ощущения, а показатель «бодрость» как таковая – не активна и отсутствуют системные ограничения на развитие статов, но самое главное различие – это в получаемом опыте и уровнях персонажей. Персонаж «постоянный» получал в 1,75 раза меньше уровней. Получение следующего уровня делилось на «апы», которые отсутствовали у других персонажей. Таким образом, среди «постоянных» было мало высокоуровневых игроков, в основном до сотни, в то время, когда «временщики» достигли уже трёхсотого уровня, но всё это было относительно. Пятидесятый уровень «постоянного», примерно равнялся девяностому «временщику» из-за различия в начислении статов и опыта за уровни.

Через неделю я убедился, что показатели «сила», «ловкость» и «выносливость» изменились, но уровень остался по-прежнему первый.

Мастер ГринВук не допускал меня к гончарному кругу, не

говоря уже о печи для обжига. Это уже стало нервировать, когда после первого выходного дня мастер позвал меня к себе.

– Садись рядом со мной, смотри за моими руками. Теперь у тебя «силы» и «ловкости» хватит, чтобы работать с глиной. Пришёл заказ на комплект посуды для нового трактира где-то в новых землях. Необходимо выполнить заказ к следующему приезду каравана.

Неделя прошла быстро. С утра я с тачкой уходил за глиной, подготавливал её и садился сначала с мастером, а потом и самостоятельно изготавливать посуду. Начинал с простых тарелок, мисок, стаканов, до кувшинов и напольных ваз. Ставить в печь заготовки и обжигать ГринВук ещё мне не доверял.

Наступил очередной выходной день, но я остался в мастерской. Делать было нечего, все знакомые, в том числе и гном Могучая Борода, ушли из «яслей». Я так и не получил свой третий уровень, хотя по статам сравнялся с пятиуровневым игроком.

Заказ на посуду в трактир был выполнен, заготовки обожжены и стояли готовые к отправке. Глина осталась, и я решил сделать что-то самостоятельно на продажу. Стаканы, тарелки и бытовая утварь уже стали сниться по ночам, и я захотел сделать пару свистулук в виде разных птичек и зверушек. С первого раза не получилось, но не отчаивался. С -надцатого раза, после обжига свистулька получилась. Хоть и

неказистая, но свистела.

Мастер ГринВук, помогавший обжигать фигурки, посоветовал налить в них немного воды для усиления звука. Выстроив ряд получившиеся фигурки, я осмотрел, попробовал каждую и с довольным видом пошёл спать. Завтра будет караван за посудой. Вместе с ней и планировал продать и свои фигурки...

– Это ещё зачем, – спросил торговец, указывая на фигурки свистулек, расставленные рядом с посудой, – какие-то они некрасивые, ребёнок делал?

– Зато свистят громко. Некоторые из них имеют бонус: «шанс обнаружения/приманки дикого животного/птицы +10%», – эту особенность я обнаружил только на следующий день, после обжига фигурок. Свистульки, самые похожие на зверюшку или птицу, имели этот дополнительный бонус.

– Пол серебряного за всё, – уверенно произнёс торговец.

Его уровень ровнялся семьдесят шестому, и я со своим, только сейчас полученным, вторым уровнем торговаться с ним не стал. Просто согласился под тяжёлым взглядом мастера ГринВука.

Караван ушёл по маршруту. Мы с мастером остались одни в мастерской. До захода солнца оставалось ещё время.

– Молодец, Арст, теперь могу тебя назвать своим учеником и начать учить тому, что пригодится в открытом мире, – многозначительно сказал ГринВук, – иди, отдыхай, завтра

трудный день.

\*\*\*

Утро для меня началось с очередного похода к реке. Добравшись до мастерской, увидел мастера ГринВука во всей красе. На нём был добротный скроенный боевой кожаный доспех, в руках два коротких меча, которыми он умело и очень быстро проводил выпады, удары, колол воображаемого противника.

– Пришёл? На скамейке лежит амуниция, одевай и подходи ко мне.

На скамейке увидел тренировочный доспех и пару кастетов, которые удобно легли в обе руки.

– Настало время тебе рассказать о боевом искусстве. Гончарное дело, которому ты обучаешься, даёт преимущество в развитии обеерукого бойца, владеющего оружием обеими руками. На начальном уровне это могут быть кастеты, ножи, стилеты и предел мастерства – это владение двумя мечами. Покровитель гончаров – магия земли. Она, при правильном развитии, даёт возможность противостоять наравне с превосходящими противниками. Двадцать лет тому назад шла война кланов. На открытой местности встретились тридцать воинов клана «Двойное лезвие» и примерно двести бойцов клана «Огнепоклонники», так бойцы «из лезвия» выстроившись в линию, применили магию земли и удерживали противника, когда основные силы захватили замок «Огнепоклонников».

– Мастер, вы были в том бою?

– Да, я был там. В том числе за тот бой мне дали «героя».

Нас осталось шестеро, перестроившись и став «спина к спине», мы перебили всех. Никто не ушёл... Встань и повторяй за мной.

ГринВук убрал мечи и стал показывать упражнения, стойки, переходы, шаги, постепенно увеличивая темп. От тренировки я выбился из сил. Ноги подкашивались, руки не слушались.

– На сегодня достаточно, – сказал мастер, – вечером продолжим, а сейчас за работу. Тебе не хватает «ловкости», будем работать над этой проблемой.

– Мастер, позвольте вопрос, – отдышавшись, сказал я, – как вам удалось сдерживать противника, их же было значительно больше, чем вас.

ГринВук усмехнулся. Воздел моментально появившийся в руках меч вверх и вокруг него образовался земляной вал – землянка, с узким длинным проходом, в котором мог находиться только один нападавший.

Я открыл рот от удивления. Такого не бывает! На пустом месте появилась, просто «выросла» землянка: защита с трёх сторон, над головой «земляной потолок», а оставшийся узкий проход позволял противнику нападать только по одному. Маги, не видя противника, не могли нанести свой удар заклинаниями, бить по площадям – можно зацепить своих. Оставалась только атака в лоб, где подготовленный боец мог

сдерживать натиск сколь угодно долго, пока в руках у него оружие.

– Мастер, разве так разрешено делать?

– Нельзя, теперь нельзя. Магия земли – защитная магия. Это заклинание «кров». Даёт укрытие применившему от ненастья и просто переночевать в походных условиях. Первый и единственный раз оно было использовано, как боевое в том великом бою, – ответил ГринВук, – теперь за работу. Иди глину подготавливай. Работы много...

Дни шли своим чередом. Я с удовольствием поднимался с восходом солнца, шёл на реку, набирал материала и возвращался к мастеру, где с утра до завтрака тренировался с кастетами. После обеда работал. Вечером проводил спарринг с мастером.

На четвёртый день занятий к мастеру ГринВуку прискакал гонец с просьбой от торговца продать ему все, какие есть свистульки.

Просьба торговца, приславшего гонца за товаром, очень заинтересовала ГринВука. Тем более удивила меня. Запас свистуллек – штук сорок имелся, которые в «яслях» продать из-за отсутствия у большинства начинающих игроков денег, просто не смог. Принеся свистульки, обратил внимание, что некоторые из них, которые по внешнему виду наиболее похожи и точно передавали черты зверя или птицы уже назывались: «свистулька-манок» и разложил их перед гонцом. Он долго и придирчиво осматривал фигурки, пробовал сви-

стеть. Отобрал все, кроме одной – она была не похожа на все остальные, просто неведома зверюшка – колючий шарик с выступающим носиком.

– Это что? – удивлённо спросил гонец.

– Ёжик, он неудачно получился, немного не похож.

– Какой такой Ёжик... Не бывает их. Значит так, забирю всё, кроме этого Ёжика. Даю три серебряных монеты.

– Уважаемый, ты скакал столько времени, чтобы купить так тебе нужный товар и за всё хочешь отдать только три монеты? – не скрывая своего удивления, сказал я.

– Твоя цена?

– Два золотых!

– По рукам, – тут же ответил гонец, вынул из кошелька монеты и протянул мне.

– Продешевил, – тихо выругался про себя.

– Не торговец ты, Арст, не торговец, – улыбаясь, хлопая по плечу, проговорил ГринВук.

*Чат проекта «Блонге»*

Тема: В помощь охотнику

Белке в глаз: Друзья, собратья по несчастью, спешу обрадовать вас, что у торговца-неписи Крыгнаса появилась очень нужная вещица для охотников: свистулька! Которая позволяет обнаружить, приманить животное, фигурку, которую вы использовали, с высоким шансом +10%

БольшоеУхо: да ну нафиг, знаем мы этот развод. Два раза

работает, потом всё – пшик.

ЗоркийГлаз: Всё верно, купил свистульку – птичку, зашёл в лес, свистнул пару раз и увидел эту самую птицу. С первого раза попал в неё!

НеХоЧуХа: Где купить свистульку?

КуплюПродам: Могу продать за десять золотом штука, остался только заяц.

Проктомэн: Слышь, в «торг» иди, там втюхивай свою лабуду по бешеной цене.

НеВерю: Сколько она стоит у торговца, кто знает и как его найти?

Белке в глаз: Брал по золотому за фигурку, сейчас дороже. Где найти его не знаю. В локации: «Предместье гор» видел.

НеХайТак: во, как! Я и не знал, что новенькое что-то появилось и без официального объявления.

ВратьНеБуду: Это не новенькое, ученик «героя» в яслях лепит эти свистульки. Я как оттуда вышел, так две прихватил с собой. Ник перса не помню, он сначала раздавал неписям-детишкам, потом продавал игрокам, у кого деньги были. Мне, например, просто подарил одну.

Шторн: Слышь, мужики ну и бабы, а свистулька «олень» или «кабан» ну, или «дракон» есть?

НеВерю: ха-ха три раза. Загнул, дракона ему подавай, но «оленья» видел у одного охотника из «ТОПа».

Тема набрала 522к просмотров, вошла в ТОП-100, но быстро спустилась в рейтинге обсуждений.

\*\*\*

Заканчивалась третья неделя учёбы у мастера ГринВука. Мне приходилось поздними вечерами, после тренировок лепить свистульки, которые стали пользоваться спросом. Торговец заказал партию из ста пятидесяти штук различного вида: от птичек, зайчиков до кабана.

– Не спишь, ученик, – незаметно подошёл ГринВук.

– Некогда, учитель. Работы много. Торговец за заказом приедет через два дня, надо успеть закончить в срок.

– Понятно. Тогда экзамен твой перенесём, – задумчиво произнёс мастер.

– Какой экзамен? – спохватился я.

– Как какой? Каждый, кто прошёл обучение, должен выполнить работу своими руками полностью от начала до конца. Если удастся что-то придумать оригинальное, то боги наградят.

– Мастер, но я ещё не всему научился. Не знаю, как сделать ту же миску небьющейся или придать ей какие-то свойства дополнительно изначальным.

– Два дня как раз хватит, чтобы объяснить это. Ничего сложного нет. Пользуйся магией земли и требуемый результат будет достигнут, ну или не будет, – многозначительно закончил говорить ГринВук и пошёл во двор мастерской, где стояли новые ученики, которых он по непонятной для меня причине отказывался учить.

Дни пролетели незаметно. Торговец остался доволен вы-

полненным заказом, но разочаровался, что больше свистулек не будет. Мне положено скоро покинуть ясли. Куда пойдёшь и чем займёшься, я сказать не мог, чем сильно расстроил торговца...

Всю ночь перед экзаменом не спал, думал, что ему этакое сделать. В голову приходили одна мысль бредовее другой: то глиняный, не разбиваемый щит в виде большой тарелки, то глиняный клинок, то шлем в виде кастрюли. Эти мысли отлетали быстро, так как не выдерживали элементарной критики.

Наступил рассвет. Солнце своими лучами проникало в мою комнату, весёлыми зайчиками щекоча не выспавшиеся глаза.

– Есть тут кто? Почему никто не встречает? – раздался женский голос.

– Богиня<sup>8</sup> Макошь. Мы вас ждали только вечером, после экзамена, – донёсся голос ГринВука, – Арст, вставай лентяй! К тебе пришли.

– Вечером не могу, занята, – ответила богиня.

– Опять кутить с Осладом будете, – не сдержался ГринВук.

– Слушай, мастер, тебе дано было право занять место в Пантеоне рядом с нами, но ты отказался и не тебе меня учить! – резко выпалила полубогиня, – где твой ученик, почему его до сих пор нет?

---

<sup>8</sup> В тексте Бог(иня), Полубог(иня) – синонимы.

– Здесь, – сказал я, выходя из мастерской.

– Так это ты свистульки придумал?

– Да. Разве их раньше не было?

Передо мной стояла обворожительная девушка неопи-сываемой красоты, правильные черты её лица притягивали взгляд и сглаживали первоначальное недоумение, возникшее при взгляде на её уши – они были чуть заострённые и выгляде-ли непропорционально большими, что, однако, не портило прекрасный облик богини.

– В том-то и дело, что не было. И Система посчитала это достижением.

Я замешкался. Посмотрел свой профиль, но в нём так и не было изменений в графе «достижения».

– Смотришь профиль? Не торопись. Он поменяется после экзамена. У тебя остались ещё свистульки? – спросила боги-ня.

– Остались, – я извлёк из своей котомки три фигурки. Они были очень красивые и как живые, – но хотел подарить их своему учителю, в знак признательности за обучение.

Макошь явно злилась, но вида не показала.

– После экзамена ты получишь награду, достойную тебя, ученик ГринВука, – подняв руку вверх, раздражённо изрек-ла богиня. Быстро развернулась и исчезла в утреннем тумане.

– Что стоишь, рот открыв? Пошли, позавтракаем, у тебя экзамен сегодня, – хлопнув по моему плечу, сказал ГринВук

и вошёл в дом.

Подготовив глину, сел за гончарный круг, но до сих пор так и не смог придумать, что сделать в качестве экзаменационной работы. Мастер ГринВук, видя смятение и неуверенность, покинул мастерскую. Я сидел и думал в одиночестве.

Спускался закат. Я стоял у печи и нервничал. Понравится мастеру работа или придётся покинуть мастерскую, ясли неудачником, не сдавшим элементарный экзамен, который сдают все, в том числе проучившиеся каких-нибудь несколько дней.

– Вижу, ученик готов представить на честной суд свою работу, – вошёл в мастерскую ГринВук. Вместе с ним вошли несколько персонажей – неписей, в том числе Староста посёлка, – сколько работе запекаться осталось?

– Двадцать минут, – ответил я.

– Друзья, пойдём в дом. Перекусим, чем наш всеми любимый Шторц изволил нас побаловать.

Я остался у печи следить за временем и температурой запекания заготовки. Из дома доносился весёлый говор, смех, громкие тосты за мастера ГринВука. Как оказалось, у него сегодня памятный день: двадцать лет назад именно в этот день ему Система присвоила «героя» и допустила в святые святых проекта – возможность стать полубогом, но от последнего ГринВук отказался, став мастером в яслях.

Время ожидания подошло к концу. Я достал свою работу, остудил и понёс в дом.

– Так-так-так, показывай ученик, что исполнил в качестве заключительного задания, – весело сказал ГринВук.

Бережно раскрыв тряпицу, я поставил на стол кружку. Обычную кружку стандартного размера, формы, как видел в харчевне у Шторца. Повисла тишина, все собравшиеся смотрели на изделие и не могли подобрать слов. Первым отошёл от удивления, граничащего со ступором мастер ГринВук.

– Это всё? Больше ничего не сделал? – тихо спросил мастер.

– Да, мастер. Это моя работа, – я поднял кружку, ударил ей о землю – не разбилась. Подошёл к бочонку с пивом, стоявшим на столе, и начал в неё наливать содержимое. Когда бочонок опустел, подошёл к мастеру.

– Позвольте мастер вашу кружку, – вылив остатки на пол, наполнил кружку мастера до краёв. Прделав те же операции со всеми кружками, находившимися на столе, поднял кружку вверх и произнёс:

– За мастера, научившего меня, неумелого работать с глиной, понимать магию земли и чувствовать ту грань, через которую переходить нельзя.

Гости выпили молча. Я вновь наполнил ёмкости из своей кружки и произнёс второй тост:

– За друзей, которые не оставляют в одиночестве!

Гости выпили в очередной раз.

– Не кажется ли вам, уважаемые, – начал говорить Староста, – что напиток стал холоднее, чем в первый раз?

– Я подумал, что показалось, – ответил Шторц, – сколько в кружку вмещается, уважаемый мастер Арст, я думаю его с уверенностью теперь так можно величать.

– Не могу знать, уважаемый Шторц – это магия земли, а земля принимает всё и всех, но и возвращает назад.

– Хотите сказать, что она бездонная? Ещё и охлаждает? – встрепенулся Шторц.

– Именно так, но проверить на предмет «бездонности» не смог, всё количество воды было использовано, но кружка как была заполнена на два пальца от верхней кромки, так больше уровень не поднялся.

– Ты в неё влил бочку, стоявшую во дворе? – удивлённо спросил ГринВук.

– Да, мастер.

Раздался громкий смех. Смеялись все, кроме Шторца, который сидел понурый, обхватив голову руками.

\*\*\*

Наступил поздний вечер. С ГринВуком и его гостями я отмечал своё рождение как мастера-гончара допоздна, пока у меня не иссякли силы, и я не свалился от усталости под стол.

Ночью проснулся от непонятного шума, уханья и топанья. Оторвав голову от подушки, огляделся. Ничего не заметил и лёг снова, но шум продолжал всё усиливаться. Пришлось встать с кровати.

– А-ай!

Рядом с кроватью лежал комок иголок, в который по неосторожности наступил. Полоса здоровья моментально уменьшилась на четверть.

Вглядевшись в полумраке темноты, увидел сообщение:

*«Животное-питомец. Класс: Йожик. Возможно приручение. Приручить: Да/Нет»*

Мысленно нажал «Да», но ничего не произошло. Всплыла подсказка: «Для приручения необходимо покормить дикое животное». Бегом спустился вниз, схватил первое попавшееся со стола и вернулся назад в комнату. Разложил перед комочком иголок всё, что смог унести и стал ждать. Показалась сначала мордочка с чёрным носом, потом большие уши и комочек развернулся. Его розовое пузико контрастировало с чёрными иголками и тёмно-серого цвета вытянутой мордочкой. Принюхавшись, существо встало на короткие лапки и потопало ближе к еде. Схватив кусок мяса, оно стало быстро жевать и оглядываться по сторонам. Чёрные-чёрные глаза бусинки бегали по сторонам, оглядывая помещение.

Всплыло сообщение: *«Приручение прошло успешно. Привязка произведена автоматически к глиняной фигурке, собственник: Арст. Хотите присвоить имя питомцу? Да/Нет»*.

– Хочу, – сказал вслух, – будешь у меня «Пупсиком», ну или «Пупс». Розовое пузико дорогого стоит.

Всплыла очередная подсказка: «Уникальный питомец – собственник Арст. Уровень жизни: 70/70; Класс: Йожик;

Имя: Пупс; Тип: не определён; Уровень: первый; Особенности: скрыто до 5 уровня».

– Вот как, это кто ж мне так удружил? – вслух сказал я и начал разбираться в своих характеристиках, в которые уже несколько недель от недостатка времени не заглядывал.

НикНейм персонажа: Арст

Номер учётной записи: 387X98C257K116.

Раса: Человек

Уровень: 5

XP 360/360

Мана 30/30

Бодрость: неактивно

Отношение с расами: нейтрально со всеми

Основные характеристики:

Сила +20

Ловкость +25

Интуиция +2

Выносливость +18

Мудрость +3

Свободные очки характеристик: +18

Профессия: мастер-гончар (основная)

Слава: о вас ходят слухи

Дополнительные характеристики: обеерукий боец, камне-кожа (пассивное)

Достижения: рукотворный творец, собственник уникаль-

ного индивидуального питомца – Йожик (подарок богини трудолюбия).

Дополнительная информация: нет

Друзья: Могучая Борода.

Клан: не выбран

Почесав затылок, понял, что питомец – подарок, о котором говорила богиня Макошь. Распределять свободные очки характеристик спросонья не стал. Оставил на утро это занятие, а вот с Пупсом надо было что-то делать. Питомец, съев всё, что принёс, свернулся в клубок и уснул рядом с обувью. Подняв его на руки, я сделал загон из подушки и одеяла, куда положил питомца, а сам лёг на кровать и долго пытался уснуть. Утром предстояло покинуть ясли и войти в основной мир проекта «Блюнге».

## Глава 3

Утром, собрав свои вещи, я попрощался с мастером и пошёл на выход из селения. Питомца – Пупса отозвал в фигурку, которую взял с собой. О полученном подарке решил никому не говорить. Стражники у ворот почтительно пропустили, пожелав без приключений добраться до ближайшего города, который находился в одном дне пешего пути.

Солнце светило, птички пели, и я отправился в путь. Перед первым своим самостоятельным путешествием я хорошо подготовился. Взял запасы еды, мастер ГринВук подарил тренировочный доспех вместе с кастетами, а также всякие необходимые мелочи были приобретены в яслях. Статы так и не распределил, решив сделать этот важный шаг по прибытию в город, где получив больше информации можно спокойно принять решение.

Полдня неторопливо шёл по дороге. Меня изредка обгоняли другие игроки, но все они спешили, и разговор завести не удавалось.

– Стой! – крикнул кто-то из кустов.

Я остановился. Огляделся, но никого не увидел.

– Жизнь или кошелёк! – вновь послышалось из кустов.

Сменил свою одежду на доспех, в руках появились кастеты, и стал ждать нападения. Что-то тренькнуло. Перекатив-

шись, поднялся в трёх шагах от места, где стоял, а туда воткнулась стрела.

– Быстрый какой, «постоянный» небось, – сказал на пределе слышимости другой голос и из кустов вышел гном. Ник его ЛозлиТур пылал алым цветом, уровень персонажа не просматривался.

– Тебе ж говорят, проход по дороге платный, много не берём, три серебром и иди дальше.

– У меня нет столько, – соврал я, – и приготовился к атаке.

– Это твой выбор, – ответил ЛозлиТур, – и в меня полетели сразу две стрелы. Одна из них достигла цели...

Системное сообщение: «Вы погибли. Место привязки начальная локация: «ясли» – заблокировано. Сменить точку возрождения на ближайшую?»

Боль прошла быстро. Ум прояснился, но моральное состояние оставалось подавленным. Не оставалось другого выбора, как принять предложение системы и согласиться сменить точку привязки.

Системное сообщение: «Ближайшая точка возрождения возможна в локации «Южный ветер», рекомендуемый уровень 8-15, нейтральная территория, продолжить создание точки возрождения?»

– Да, давай быстрее уже, – раздражённо сказал я.

Системное сообщение: «До возрождения 10... 9... 2... 1».

Темнота рассеялась. Сходя с плиты возрождения недоумевал. Как так произошло, что меня ни за что, ни про что

убили. Убили, хоть и не по настоящему, но без причины.

Осмотрев себя и свою котомку, обнаружил, что пропал тренировочный доспех и два золотых. Расстроившись, пошёл, куда глаза глядят, а смотрели они на фонтан. Усевшись рядом с ним, принялся распределять свободные очки характеристик, может именно их не хватило, чтобы избежать гибели. Две трети свободных очков добавил поровну в «силу» и «ловкость», а остальное вложил в «выносливость». Порадовавшись своей сообразительности, начал осматривать окрестности. Игроков было много.

«Ну, что, побуду тут немного».

Но вовремя вспомнил, что за бродяжничество можно получить наказание и отправился в харчевню, при которой обычно находился постоялый двор или гостиница.

– Мест нет! – с порога сказал тролль, стоявший в дверях и придирчиво осматривающий входящих.

Я отошёл в сторону и осмотрелся. На мне хоть и чистые, добротные одежды, но видно, что только из яслей. На входивших, которых тролль пропускал внутрь заведения, были хоть и не сверкающие эпическим сиянием доспехи, но это были доспехи, разнокомплектные, потёртые, видно, что не новые, но доспехи.

День клонился к закату. Я предпринял ещё одну попытку попасть внутрь заведения. Достал из кошелька золотой, подошёл к троллю и показал ему деньги. Тролль что-то невнятное фыркнул, но пропустил внутрь.

В харчевне действительно было много народа. Свободных мест не наблюдалось. Прошёл к стойке, где заправляла полная, миловидная женщина человеческой расы и двое явно барменов.

– Комнату можно снять? – спросил я.

– Один золотой за три дня, меньше не сдаём.

Протянул золотой и получил ключ с номером комнаты, расположенной на четвёртом этаже.

– Кушать будете? Только с посудой у нас проблема, если есть своя, можем поднести в ней.

Я достал из котомки свою кружку и протянул управляющей заведением, как для себя определил стоящую за стойкой женщину.

– Мне попить что-нибудь, до краёв, пожалуйста.

– Попить компот, а выпить пиво, эль, борматуха...

– Пива достаточно будет, – перебил управляющую.

Расплатившись, пошёл искать свободное место, которое нашлось прямо по центру зала. За столом сидел только один гоблин и что-то жевал.

– Не занято, позвольте присесть?

– Садись, коль не брезгуешь, – ответил гоблин.

Уровень гоблина был двенадцатый, но почему-то ник персонажа ВеликийГном имел синюю окантовку.

– Только из яслей вышел? – поинтересовался гоблин, не останавливаясь, пережёвывая какую-то пищу.

– Сегодня только первый день как покинул, но по дороге

меня убили. И возродился вот тут, в этой деревне, – ответил я.

– Бывает, меня тоже по дороге в первый раз несколько раз убили.

– В смысле в первый?

– Ты разве не видишь синий кант под ником? Наказан я, помножен на нуль и отыгрываю теперь персонажа выбранного Системой с самого начала. Только после пятнадцатого уровня смогу сменить ник и синева исчезнет. Мне ещё пять лет тут париться пока срок нахождения здесь не истечёт. А ты, я посмотрю, «постоянный». Ну и как ощущения? Свыкся с участью?

– Не знаю. Наверно.

К столику подошёл разносчик и поставил на стол кружку.

– Извините, но до краёв не смогли наполнить. В знак наших извинений примите в дар это, – и разносчик поставил передо мной тарелку с холодными закусками, явно рассчитанную не на одного едока.

– Я что-то должен доплатить? – спросил я.

– Нет, что вы, напитки покупаются по таре, а не по литражу, – поклонившись, ответил тот и вернулся к стойке.

– Что-то он больно вежливый. Чем его так прижал?

– Ничем, давай свою кружку, – и я наполнил пустую кружку собеседника до краёв...

За центральным столом в харчевне шло веселье. Пиво, налитое в моей кружке не заканчивалось. К нам подходили уго-

щаться, и я никому не отказывал, наливая от своей щедрой души всем в заведении.

– Самое главное это крыс перебить! – сказал под дебаффом<sup>9</sup> «опьянение» один из новых знакомых, – они хоть и мерзкие, но уровень как раз для тебя. Быстро десятый возьмёшь, а потом можно и за территорию идти. Тех же кроликов или лис с кабанами лупить.

– Мне сначала шмот<sup>10</sup> сменить надо. К боевому мастеру сходить, чтоб научил чему.

– Это успеешь. Сначала крысы! Их о-очень много в этом году, – хихикнул гоблин. Дебафф «опьянение» на него подействовал своеобразно.

Я же дебафф «опьянение» почувствовал только к концу застолья – не смог встать на ноги, и меня работники заведения отнесли в комнату, где проспал до утра.

\*\*\*

Проснувшись, не хотел никуда не выходить. Стыдно было. Еда осталась от запасённого для путешествия, а питьё всё ещё имелось в кружке, которую доставили вместе со мной в комнату.

Пролежав в кровати до обеда с дебаффом «похмелье», посвятил время изучению форума и полученным сообщениям,

---

<sup>9</sup> Дебафф (от англ. buff – «поглащение») – тип заклинаний или умений персонажа игрока, снижающих характеристики противника: защиту, урон, силу и т.д.

<sup>10</sup> Шмот – (сокращение от «шмотки») – обобщённое название предметов экипировки персонажа, таких как перчатки, шлем, ботинки, доспехи и т.п.

а их оказалось много. И только от одного персонажа – Могу-чая Борода, который, то хвастался, что достиг пятнадцатого уровня, то, что его пригласили в клан, то обижался на всех и вся, в основном на меня, что не отвечаю на сообщения.

Собрав волю в кулак, ответил гному, что только сегодня вышел из яслей и не смог добраться до города без приключений и сейчас прозябаю в одной из локаций, где планирую поднять свой уровень до десятого, и потом двинуться в путь дальше.

К вечеру дебафф «похмелье» прошёл. Почувствовал себя хорошо, голова не кружилась, координация вернулась в норму, глаза не слипались – пора выходить!

Как можно незаметнее покинул свою комнату и пошёл искать катакомбы, где водились крысы, о которых так подробно рассказывал гoblin.

Вечером у входа в катакомбы игроков было мало, да и локация представляла собой начальный уровень. Большая часть персонажей перевалила за десятый уровень, и качалась за территорией поселения – в лесу.

Тяжело вздохнув, вошёл внутрь, огляделся и понял, что забыл взять факел или какой-нибудь источник света – магический или обычный, темнота не давала двигаться дальше, а на ощупь в незнакомое опасное помещение входить не решился.

«Пусть хоть Пупс погуляет», – подумал я и свистнул в фигурку призыва своего пета – ежа. Моментально появился

Пупс. Он подрос, его мордочка вытянулась, уши стали выделяться на общем фоне, а иголки приобрели угрожающий вид.

– Пупс, иди, покушай, только далеко не уходи. Помрёшь – уйдём отсюда, завтра придём с факелом.

Принюхавшись, Пупсик побежал внутрь катакомб.

Пока питомец охотится, принялся изучать всё, что найдётся про петов. В бестиарии найти животное хоть чуточку похожее на ежа не удалось. Влез в настройки и посмотрел, как распределяется опыт. В характеристиках стоял параметр: «Каждый сам за себя». Про радиус взаимодействия питомца и владельца так найти ничего не смог, потому что такого животного ещё не было в бестиарии, а характеристики самого пета скрыты до пятого уровня.

Системное сообщение: «Внимание! Ваш питомец Пупс одержал первую победу над противником. Поздравляем».

«Хорошо. Только почему его в бестиарии нет? Забыли добавить? Или он настолько нежизнеспособный, что скоро исчезнет?» – думал я в то время, как всё приходили и приходили системные сообщения о победах Пупса. После -надцатого такого сообщения, отключил оповещение о боевых успехах питомца.

Прошло два часа, а Пупс всё не появлялся. Я уже стал нервничать, но отзывать его не решился, так как полоса здоровья Пупса замерла на уровне пятьдесят процентов и не двигалась.

«У-ух, у-ух, топ-топ-топ», – послышался шум вдалеке коридора. Я насторожился, достал кастеты и принял боевую стойку. На меня нёсся комок иголок. Вытянутая мордочка Пупса была в крови, на шипах-иголках останки бывших противников. Пупс ещё подросток как визуально – до уровня колена, так и в уровнях – теперь над ним грозно красовалась цифра четыре.

– Мой хороший. Пообедал, наелся? – спросил я, но в ответ услышал только фыркание. Пупс остановился рядом и смотрел своими глазами-бусинками преданным взглядом.

– Хватит на сегодня, пошли домой. Ты покушал, теперь мне надо отдохнуть и покушать, – отозвав своего питомца, вышел из катакомб.

Оставшийся вечер прошёл без приключений.

*Чат проекта «Блонге»*

Тема: Поиск персонажа

ВосточныйВетер: Внимание всем! Клан «Лесные призраки» разыскивает персонажа, изготавливающего свистульки обнаружения/призыва для охотников. За достоверную информацию о его Нике и местонахождении сто золотых.

Таурэтари: что его искать-то на свистульке его Ник будет, если он мастер.

Тирон: в том то и дело, что когда изготавливал свистульки, он был учеником в яслях, на изделии только: «ученик мастера ГринВук».

Нар: Ха-ха. Ученик переплюнул своего учителя.

Грор: Я знаю, кто это, но не скажу – тысяча золотых!

ВсеслышащееУхо: Грор: не ври, не знаешь, знал, озолотился уже.

Цербералла: зачем он нужен? Все охотниками, что ль решили стать?

НеХайТак: они хотят фигурку дракона, чтобы найти его и приручить.

ВосточныйВетер: НеХайТак: дракона нельзя обнаружить/приманить, если это не квест – узнавали у богов.

ПотёртыйБашмак: так узнайте у мастера, кто это ученик.

ВосточныйВетер: ПотёртыйБашмак: мастер в яслях, с ним не связаться.

ПотёртыйБашмак: так пошлите засланцев, кто мешает?

ВосточныйВетер: ПотёртыйБашмак: думаешь самый умный? Не говорит никто об ученике – не помнят.

Тема набрала 52к просмотров, в ТОП-100 не вошла, быстро спустилась в рейтинге обсуждений.

Неделя прошла быстро. Я продлил своё проживание. С утра ходил к мастеру клинков учиться, купил у торговца самый дешёвый комплект доспехов без бонусов и два окопных ножа, а по вечерам в катакомбах качал своего Пупса. Пет стал ростом по пояс поднялся до десятого уровня и у него открылись новые характеристики:

Уникальный Питомец – собственник Арст. Уровень жиз-

ни: 700/700; Класс: Йожик; Имя: Пупс. Тип: боевой пет. Уровень: десятый. Особенности: при уровне жизни менее двадцати пяти процентов сворачивается в клубок и атакует противника, катаясь по поверхности. Ночью, при искусственном освещении бонус к жизни +10%. Атака: колюще-режущее-дробящий урон, 80% шанс к отражению атаки магии земли.

Больше учиться в локации нечему. Пупс уже не получал опыт и перестал расти и я пошёл дальше, в другое селение. Денег практически не осталось. По дороге терроризировал попадавшихся монстров для продажи лута. Может, что толковое выпадет.

До ближайшего крупного города было полдня пути, но я пошёл вокруг, чтобы прокачать Пупса. Вышел ночью, когда у пета бонус к уровню жизни...

Неприметная полянка. Я призвал Пупса, поставил распределение очков опыта 50/50 и отпустил пета на охоту, а сам пошёл за ним, поглядывая по сторонам. Первым выбежал на опушку молодой волк десятого уровня, которого Пупс просто разорвал своими острыми зубами. Кроликов Пупс не успевал поймать, приходилось мне самому бегать за ними, и получал так необходимый опыт и лут<sup>11</sup>. Ничего стоящего не попадалось, десяток медных монет, хвосты, шкуры

---

<sup>11</sup> Лут (от англ. loot – «добыча») – любые предметы, ресурсы или деньги, выпадающие из неигровых персонажей – монстров после их убийства, которые игрок может забрать себе. Другими словами, это добыча или трофей.

и одна серебришка.

Вдруг между деревьями показался молодой медведь двадцатого уровня, который явно излучал агрессию. Он встал на задние лапы, зарычал и кинулся на меня. Хорошо прокаченная ловкость и небольшая разница в уровнях позволили уклониться от первой атаки. Появился Пупс и также принялся атаковать медведя, агря на себя противника. Я, зайдя за спину, как учил мастер, наносил удары в область шеи. Критические удары не проходили, но количество нанесённых с большой скоростью обычных ударов, доставляло неприятности противнику и его уровень жизни медленно, но верно полз в критическую зону.

Совместными усилиями противник повержен. Лут оказался достойный: два золотых, лапа медведя и медвежий жир, собрав который, расположился передохнуть, и устроился под деревом, осматривая трофеи. По-моему мнению, поход оказался удачным. Пет дорос до шестнадцатого уровня, сам получил пятнадцатый. План достигнут, оставалось только дойти до города.

Неторопливым шагом мы пошли дальше. Пупс медлителен, его короткие лапки не позволяли развивать большую скорость. Пройдя уже большое расстояние, обнаружил, что заблудились. Карта показывала, что двигаемся верно, но сгущающийся лес говорил об обратном.

Неожиданно открылась поляна, на которой стая волков загоняла «в угол» кабана.

– Ничего себе?! Неписи что, сами с собой бьются? – вслух сказал я. Мой голос услышали, и атакующая стая разделилась. Двое волков помчались в атаку. Уровень противника был выше двадцать пятого, и я с трудом успел залезть на дерево. Погибать в очередной раз, не добравшись до города, не хотелось. Пупс остался внизу и принял атаку на себя. Когда уровень жизни пета снизился, Пупс свернулся клубком и начал кататься по поляне. Его шипы-иголки протыкали противника, а своим весом он давил и наматывал на себя трупы животных.

Мне оставалось только сидеть на дереве и пытаться рассмотреть, что удавалось увидеть в темноте. Ничем помочь своему пету я не мог. Спускаться вниз было ещё рано – волков на полянке слишком много. Оставалось только ждать. Когда остался один матёрый волк тридцатого уровня, спустился помочь Пупсу. Провёл серию ударов по сухожилиям, в шею, брюхо, и волк, издав громкий вой, издох. Одновременно с ним погиб и Пупс. Откат<sup>12</sup> на призыв питомца оказался сутки, но я не сильно расстроился этому. Тем более, без пета можно идти быстрее, но спустившаяся ночь не позволила продолжить движение. Применяв магию земли «кров», устроился на ночлег.

---

<sup>12</sup> Откат – в данном случае: время, которое должно пройти перед повторным использованием какого-либо заклинания, призыва питомца, или умения персонажа игрока.

## Чат проекта «Блюнге»

Тема: Что за новый монстр?

ЛовецСнов: кто подскажет, что за новый монстр появился в блуждающей локации «Тёмный лес»? Сижу я значит на дереве, спасаясь от стаи волков, а тут на поляну выскакивает нечто... Всю стаю перебило, но и само испустило дух. Там ещё кто-то из игроков был, но далеко было, не рассмотрел ник. Не прокачена у меня «дальнозоркость».

ПростоКаша: что за монстр, в бестиарии смотрел?

ЛовецСнов: в бестиарии его нет. Ты бегемота с третьего континента видел?

ПростоКаша: Видел, мощный монстр.

ЛовецСнов: Ну, так представь бегемота с мордой крокодила, ушами слона, а на спине ещё шипы в полуторный меч. Сворачивается в шарик и катается так по полю. Никого в живых не оставило.

Красотулька: Страсть-то какая. Это ж кто такое чудище придумал?

НеХайТак: Врёте вы всё.

ПростоКаша: не вру, ей богу. Я и запрос богам отправлял.

НеХайТак: Что ответили?

ПростоКаша: Что это индивидуальный пет. Подарок от богини трудолюбия. Ещё говорят, что богиню за этот подарок разбирать письма от начальных уровней перевели, бедняжка.

СуперУбивашка: Хи-хи-хи, допрыгалась. Нечего вводить

выходные дни во время войны.

Тема набрала 453к просмотров, вошла на пару дней в ТОП-100 проекта, но быстро спустилась в рейтинге обсуждений.

\*\*\*

### *Оплот клана «Лесные призраки»*

Заместитель главы клана «Лесные призраки» Восточный-Ветер, охотник сто восьмидесятого уровня сидел за столом и читал очередную выкладку-обзор чата за неделю. На объявление о поиске персонажа откликнулось много игроков, но все, как оказалось при проверке, хотели легко заработать, и толком ничего не знали об интересующем клан персонаже. Теперь новая проблема – неизвестный пет, который, судя по описанию, может стать одним из самых сильных из нелетающих на континенте. Поиски в свободных источниках ничего не дали. Боги отказывались выдавать Ник персонажа, сославшись на ограничения Системы. В бестиарии вместе с изображением монстра появилась короткая справка: «Индивидуальный, уникальный боевой пет, класс: Йожик, характеристики: временно скрыты; способ получения-приручения – временно не доступно».

– Ох, уж это «временно скрыто», – вслух сказал ВосточныйВетер.

– Что вы сказали? – спросил стоявший рядом с ним казначей клана эльф двухсотого уровня Полдон.

– Говорю, не к добру это всё. Клан «Жители Гор» активно

вербует бойцов, цены наёмников возросли, да ещё новый пет с неизвестными характеристиками.

– Что цены возросли у наёмников, докладывал два дня назад. Нам необходимо не нанимать группы для прокачки своих персонажей, а заниматься этим самостоятельно, что также предлагал...

– Помню, – прервал казначея зам. главы, – у нас сильный разброс в уровнях. Когда сменился глава клана, упустили этот момент и разрыв между основной боевой группой и остальными возрос до ста уровней. Высоким лэвлам<sup>13</sup> неинтересно ходить в локации для низкоуровневых бойцов, некоторых туда не пускают, переросли.

– Можно активизировать набор пятидесятых, сотых уровней бойцов, но они все в кланах. Редко кто, добравшись до такого уровня, не состоит в клане или не связан обязательствами, – ответил казначей.

– Это проблема. Надо активизировать набор новичков двадцатого – пятидесятого лвл, если их будет много, то сможем подготовить достаточно воинов для предстоящей войны.

– Аналитики прогнозируют войну? – недоумённо спросил казначей.

– Пока ничего глобального, но подстраховаться надо. Если всё пойдёт нормально, то через полгода заделаем образовавшуюся брешь.

---

<sup>13</sup> Лэвэл (лвл) – тоже, что и уровень.

\*\*\*

Город Винед в локации «Зелёная равнина» встретил на удивление малым количеством игроков. Сдав полученную добычу торговцам и часть старьёвщику, связался с Могучей Бородой и договорился о встрече. Так как телепорт до тридцатого уровня недоступен, то пришлось ожидать своего единственного друга в городе.

Пересчитав наличность и удостоверившись, что на неделю, если экономить, денег хватит, пошёл в харчевню, где договорился встретиться с гномом.

Ждать было долго, и я заказал себе покушать. Посетителей мало. Обедал спокойно, пока не вошёл гном.

– О, старина, привет тебе с кисточкой! – добродушно сказал гном, присаживаясь рядом на лавку.

– Здравствуй, весельчак гном, – ответил я.

– Так, пойду, закажу себе тоже что-нибудь.

– Подожди, у меня для тебя подарок. Возьми, сам делал, – и достал из инвентаря кружку, поставил перед гномом.

– Тю-у, у меня таких с каждой таверны, – ответил гном и тише добавил, – иногда забываю возвращать, память совсем не та стала.

– Не хочешь, не надо, у себя оставляю.

– Нет, спасибо, если это твой подарок, то отказываться нельзя – не порядок.

Гном взял кружку и направился к стойке. Сделал заказ и вернулся назад. Еду принесли быстро, за разговором шло

время, а кружку с заказанным пивом так и не приносили. Гном стал нервничать и когда собирался идти за своей кружкой, к столу подошла хозяйка харчевни – непись семидесятого уровня.

– Ваш заказ, уважаемый гном, но до краёв мы не смогли наполнить, бочонок с пивом, который вы заказывали, закончился. Больше такого сорта у нас нет. Мы очень сожалеем, в знак признательности дарим вам бесплатный завтрак в нашем заведении на две персоны в любой удобный для вас день.

Я сидел молча и сдерживал смех. Гном Могучая Борода хотел вспылить и отказаться платить за недолив, но вовремя получил ногой под столом и уселся, ворча что-то себе под нос неразборчивое.

– Что за обман! Я буду жаловаться богам, – когда от столика отошла хозяйка, заворчал гном.

– Успокойся, посмотри характеристики кружки.

Гном присмотрелся и увидел: «Именная барная кружка – собственник Могучая Борода. Изготовитель: мастер Арст. Свойства: бездонная, охлаждает содержимое до оптимальной температуры. Рекомендовано использовать для прохладительных напитков».

Гном смотрел то на кружку, то на Арста. Медленно его улыбка расползлась по лицу.

– Ну, даёшь! – хлопнул по плечу Арста гном, – да я с такой кружкой, такие дела творить буду. У меня блог ввысь пойдёт!

Это сколько в неё влезает?

– Не знаю. Мне так и не удалось её наполнить, – улыбаясь, ответил я.

Гном большим глотком отпил содержимое кружки. Уровень остался прежний.

Страсти по поводу подарка улеглись. Борода захмелев начал хвалиться, что получил тридцатый уровень, вступил в клан «Молот Бездны», в котором в основном собраны гномы и крафтеры<sup>14</sup>, что купил себе питомца – сокола для дальней разведки. Ездового купить пока не смог, так как у гномов ограничение на использование ездовых питомцев, только ящеры и ещё какие-то редкие виды, очень дорогие.

– Послушай, а почему так народа мало в городе и в харчевне, куда все запропастились? – захмелев, спросил я.

– Как где, в столице, там же годовой турнир проходит, – моментально ответил гном, – я тоже к финалу в столицу подамся, посмотреть бои финалистов.

– Сам участвовать, что не стал?

– Смеёшься? Там кланы, гильдии, альянсы готовят бойцов, прокачивают абилки<sup>15</sup>, одевают бойца. В годовом турнире некоторые зелья, небоевые петы – запрещены, из-за этого он считается самым главным и соответственно проводится

---

<sup>14</sup> Крафт (от англ. craft – «ремесло») – процесс создания игровых предметов с помощью способностей персонажа, либо особых НПС (неигровых персонажей).

<sup>15</sup> Абилка (от англ. ability – «способность») – активное (применяется по желанию игрока) или пассивное (действует постоянно) умение или способность персонажа игрока. Например, способность лечить или какой-либо особый удар.

только раз в год. Во время проведения все войны прекращаются за три дня до начала и на три дня после финального боя.

– Вот как, я-то думал, почему народа, где я побывал мало.

– Именно! Все в столице. Но ты туда не успеешь, если только на летающем пете-перевозчике. Телепорты закрыты до тридцатого уровня.

– Печально. Придётся здесь поднимать оставшиеся уровни.

Вдруг гном, казалось, что «отключился», впал в ступор, а когда через пару минут он ожил, разразился такими ругательствами, что стало не по себе.

– Что случилось? – осторожно поинтересовался я.

– Меня из клана выгнали, ещё заказ наёмникам дали. Если появлюсь в крупных городах, меня будут множить на нуль, а это больно. Сам знаешь, у «постоянных» болевые ощущения неотключаемые.

– За что тебя так? – не скрывая удивления, спросил я.

– Был случай, но думал, что всё улеглось. Ты, что не читал мой форум? – встрепенулся гном.

– Так я ж из яслей всего как пару недель вышел, потом в какую-то тёмную локацию забрёл. Еле вышел. Не читал ещё ничего.

– Ну, так слушай, – начал свой рассказ гном, – понравилась мне в клановом хранилище булава. С молотом, как раньше, мне не сподручно стало. Хотел поменять свой двуручный молот, кстати, неплохой, на булаву и щит. А казна-

чей заартачился, мол, у меня молот коцаный, не равноценный обмен получается, и всё такое. Не хотел менять. Так я у алхимика-непися купил краску, и когда выпало удачное время, перекрасил в хранилище бутылки с зельем. Вместо зелёной бутылочка стала красной, вместо красной – синей. Я сначала думал, что во время инвентаризации это всё вскроется и казначей выговор получит, ну или как по-другому его накажут, а тут на следующий день объявили поход в данж<sup>16</sup>, – гном замолк, подбирая слова, – весь рейд полёг на первом уровне. Маги пили зелья на силу, танки – на ману. Я думал, что никто не узнает, и в клане решили замять этот случай, не говорить никому, а вот как получилось. Кто-то выложил на моей страничке видеоряд с того рейда, как бойцов косят на первом уровне. Скандал был жуткий, но не доказали, что я это сделал. Сейчас что-то наверно узнали или непися того нашли, – закончил рассказ гном.

– Так информация на бутылочке с зельем не поменялась или поменялась?

– Не поменялась, но кто в запарке смотрит информацию? Цвет привычнее. Тем более клановое хранилище.

– Вот ты влип. Теперь дорога в столицу тебе закрыта, – сочувственно произнёс я.

Гном ничего не ответил, отхлебнул из кружки и задумчиво посмотрел вокруг.

---

<sup>16</sup> Данж (от англ. dungeon – «подземелье») – особая игровая зона (пещера, ка-  
такомбы, древний храм и т.п.) с усиленными монстрами и боссами.

– Мне и отсюда уходить надо. Наёмники могут достать. Хотя, – задумался гном, – здесь точно искать не будут. Перерос эту локацию. Надо месяц-два тихо себя вести... Давай тебя прокачаем до тридцатого уровня. Как раз помогу, чем смогу и... за кружку спасибо, – добавил гном.

– Хорошая идея. Только в таких локациях нам хил<sup>17</sup> нужен, без него лягу быстро. На зелья денег нет, шмот и пухи<sup>18</sup> до тридцатого менять не хочу.

– С хилом разберёмся, есть у меня одна знакомая...

\*\*\*

### *Столица второго континента город Вуранск*

ЛовушкаЗары – эльфийка сорок второго уровня, расположилась в ложе под сводами арены. Она не любила такого рода мероприятия, но её пригласил единственный друг в этом мире – эльф семидесятого уровня Гэлторн Четвёртый. Имена с цифрами брали игроки с родословной, которые отыгрывали билд персонажей родителей и развивались по давно проторённому пути.

– Добрый день, Зара. Очень рад, что оставила дела и нашла время на встречу, – сказал подошедший эльф.

---

<sup>17</sup> Хил (от англ. healer – «целитель») – обобщённое название классов персонажей, обладающих особыми способностями, позволяющими восстанавливать здоровье персонажам других игроков.

<sup>18</sup> Пухи (сокращение от «пушка») – любое оружие, позволяющее наносить урон персонажам других игроков или НПС. Выделяют различные типы оружия (мечи, луки, ножи, копья и т.д.), обладающие различными характеристиками и редкостью.

– Гэлторн, ты же знаешь, что не люблю такие мероприятия: бои, насилие, – ответила Зара.

– Извини, но другой возможности у меня не будет. Наш клан готовит на следующий год бойца. Сейчас обкатываем билд и подбираем персонажей с требуемыми навыками. Меня назначили курировать этот проект, – важно сказал Гэлторн Четвёртый.

– Могли встретиться и после боёв, – ответила Зара.

– Не могли, у тебя через неделю истекает период пребывания. Я хотел встретиться с тобой в реальном мире, посидеть, поговорить.

– Тебе ещё полтора года здесь находиться, – парировала Зара.

– Я нашёл возможность на пару дней покинуть игру, – многозначительно сказал Гэлторн.

Зара задумалась. В реальном мире она получила именно такое имя от родителей. Ей, как проходящей реабилитации, после неудачной попытки суицида, находящейся под присмотром врачей мозгоправов, не хотелось реальности. Здесь она эльфийка лекарь или как тут принято говорить хил. Меньше года проведённого в проекте изменили её – она стала любить жизнь. Хотела помогать: лечить, восстанавливаться, даже с помощью невообразимых штучек, которые предлагал проект «Блюнге». Что её ждало в реальности? Палата с мягкими стенами, надсмотрщики и постоянные тесты. Через неделю ей предстояло вернуться в реальность для оче-

редного сеанса обследования. Это её пугало.

Потеря матери, которая трагически погибла при несчастном случае на аэрошоу, где ей, журналистке, необходимо было взять интервью у пилота. Во время интервью с пилотом аэрокара машина вышла из-под контроля, и она вместе с ним рухнула с высоты двух километров вниз. Погибли оба. Это событие вывело из равновесия молодую девушку Зару. Ей только двадцать лет, но осталась совсем одна. Отца не помнила, мать говорила, что он улетел транспортировать астероид к перерабатывающему заводу, но корабль пропал, и до сих пор вестей от него не было.

Зара смотрела на единственного друга и не знала, что ответить. Планы на отношения она не строила. Они были разные: он из богатой и почтенной семьи, она – без роду, без племени, но набравшись смелости, сказала:

– Я в больнице нахожусь. В смирительной рубашке, выведут меня из проекта только на время необходимых тестов.

Зара увидела, как на лице Гэлторна промелькнуло недоумение, удивление, а потом брезгливость и паника. Его глаза метались, а потом застыли. «Вошёл в настройки или чат», – поняла Зара. Тут же пришло системное сообщение: «Внимание! Персонаж ГэлторнЧетвёртый удалил ЛовушкуЗары из списка друзей. Персонаж ГэлторнЧетвёртый добавил вас в чёрный список. Персонаж ГэлторнЧетвёртый удалил вас из группы, отменил все мероприятия. Сдать полученные в подарок вещи от персонажа ГэлторнЧетвёртый вам необходи-

мо в течение суток в любой торговой лавке класса «В» и выше»...

Слёз не было. Система в усечённом варианте не допускала возможность проявить чувства. Достав из инвентаря дорогуший свиток телепортации, Зара использовала его.

Стоя в любимой локации «Тихий лес» она присела на корточки рядом с фонтаном и уставилась в одну точку. Ей было плохо. Плохо от того, что единственный близкий по духу человек, будь то персонаж в игре, не принял её такой, какая она есть. В то время, когда принимала решение уйти добровольно из жизни, она была не в себе. Сейчас всё по-другому, она хочет... Хотела жить, дружить, любить и быть любимой, а сейчас опустошённость, одиночество вернулись.

\*\*\*

*Город Винад. Локация «Зелёная равнина»*

Проснулся с дебаффом «похмелье», голова кружилась, руки не слушались. «Надо идти качаться», – вспомнил в момент просветления сознания.

Осмотревшись, обнаружил, что лежу под столом в харчевне. Рядом сверху кто-то храпит. С трудом поднялся на ноги, увидел гнома, спящего на скамье. Под головой у него кружка, аккуратно привязанная верёвочкой к руке.

– Борода, вставай, пошли уровни поднимать.

В ответ послышалось невразумительное мычание. Я подошёл ближе и стал трясти гнома.

– Просыпайся! Вчера договаривались идти монстров

бить, – говорил, настойчиво тряся гнома.

– Сейчас, сейчас, ещё часок.

– Вставай! Водой оболую!

– Не кричи, поднимаюсь, – гном открыл глаза, повернулся, дёрнул верёвочку – кружка на месте.

– Давай позавтракаем сначала. Вчера обещали бесплатный завтрак, – протирая глаза, сказал гном, – уважаемый, можно завтрак, как был обещан? – обращаясь к проходившему мимо разносчику, произнёс гном.

Разносчик испуганно скрылся за стойкой.

– Чего это он так? – недоумённо спросил Могучая Борода, переводя себя в вертикальное положение и пытаясь попить из подаренной кружки.

– Извините, но подаренный вам завтрак использован позавчера, – издали начала говорить хозяйка заведения, стараясь не приближаться к посетителям.

– Как позавчера? Это было вчера, я точно помню! – возмутился гном.

Я полез в настройки персонажа, посмотреть лог<sup>19</sup>, в котором красовалось, что третий день нахожусь под дебаффом «опьянение», «похмелье» и кучей других дебаффов. Из таверны не выходил, покупок не совершал, сообщения не получал и не отправлял.

– Слушай, Борода, мы с тобой уже третий день тут. У меня дебаффов столько, что обзор заслоняют, – тихо произнёс я.

---

<sup>19</sup> Лог (log file, лог-файл, логи, logs) – отчёт, дневник.

– Что? – и гном погрузился в изучение своих логов.

– Я, оказывается, купил что-то у мастера-столяра, – гном стал раскладывать находящееся у него в инвентаре вещи и достал круглую из мягкого дерева штуковину с двойным ободом.

– Вот она! Я крышку купил! – радостно провозгласил гном, – теперь содержимое кружки не разольётся, при переноске!

– В инвентаре разве может разлиться?

– Так в инвентарь ещё положить надо, а так можно и бежать с ней и скакать, и лететь, если повезёт, – ответил гном.

– Верёвочка тоже для этого?

– Верёвочка, чтоб не уронить и не потерять. А так, кружка именная, не украдут, – довольно изрёк Могучая Борода, – сейчас позавтракаем и пойдём монстров бить.

Через два часа, когда два друга позавтракали, решив не начинать утро с выпивки и стали уходить из харчевни, работники вышли провожать, радуясь уходу гостей, которых в провинции было очень мало.

– Пойдём волков терроризировать. Принимай группу. Я танкую, ты бьёшь. Сейчас пета выпущу, пусть полетает, посмотрит, где стая, – гном активировал камень призыва и ввысь поднялся сокол двадцатого уровня.

– Нашёл! Мой Сокол, нашёл. Левее надо идти. Стая там из трёх особей не выше тридцатого уровня.

Идти пришлось недолго, выйдя на поляну, облачился в

боевой доспех, достал свистульку и призвал пета. Пупс появился на поляне свернувшимся в клубок. Он после боя, получив опыт, значительно подрос и стал ростом по грудь.

Гном, увидав Пупса, моментально вооружился и принял боевую стойку, выставил вперёд щит, занёс за спиной молот.

– Стой! Ты что, это мой пет. Его зовут Пупс, – отреагировал я, – Пупсик, здесь все свои, смотри, это Могучая Борода – он мой друг.

Пупс развернулся, выставил вперёд мордочку, наострил уши и стал обнюхивать гнома.

– Ты главное не волнуйся, он у меня первый раз другого персонажа видит, – произнёс, обращаясь к гному.

Тот как стоял, так и свалился на пятую точку. Поворчал, поднялся, стал осторожно обходить Пупса вокруг. Сокол – пет гнома, кружил над нами и издавал какие-то душераздирающие крики, но никого не атаковал.

– Это... это что? – тыча пальцем в Пупса, дрожащим голосом спросил гном, стараясь не подходить ближе.

– Это пет, мне его подарили за кружку и свистульки, которые делал в яслях!

– Так это тебя «Лесные призраки» ищут уже месяц? – выпучив глаза, спросил гном.

– Не знаю. Мне никто не сообщал об этом.

– Ты чат проекта читаешь? Или только системки<sup>20</sup>?

– Что там читать. Друзей, кроме тебя у меня нет. Узнавать

---

<sup>20</sup> Системка – системное сообщение.

мне нечего. Всё можно спросить у непися или у тебя.

– Лопух ты, Арст. Откуда только такой, – задумчиво произнёс гном, не переставая коситься на Пупса.

Неожиданно для персонажей на поляну выскочил игрок сорок второго уровня. Уровень его жизни стремился в красную зону. За ним из чащи выскочил разъярённый медведь пятьдесят пятого уровня. Быстро перебирая четырьмя лапами, он нагнал замешкавшегося персонажа и одним ударом прервал мучения.

– Твою ж кружку мне потерять, – витиевато выразился гном, – босс локации, но жизни половина. Тут что, рейд ходил?

Медведь остановился, постепенно регенерируя показатель жизни.

– Что стоишь, давай бей медведя! – крикнул гном, – если повезёт, добьём и все плюшки наши!

Оба друга ринулись в бой. Пупс не отставал. Гном вместе с Пупсом сдерживали натиск медведя, а я наносил свои самые лучшие удары, комбинируя, используя всё умение, что получил к настоящему времени. Бой продолжался полчаса. Пупс погиб первым. Натиск медведя – босса локации, приходился на него. Не обращая внимания на вопли гнома, я, сидя на загривке медведя, наносил ему один удар за другим, пока тот не издал предсмертный рык, повалился на бок и перестал сопротивляться.

Гном дрожащими от усталости руками достал бутылочку

лечения, выпил сам, другую протянул Арсту.

– Это тебе не хухры-мухры, – устало произнёс гном, – босса завалить двумя персами, да ещё «постоянщиками». У нас же нет параметра «бодрость», всё как в реальности, устаёшь, но тренироваться можно или, как повезёт. Один мой знакомый из клана, тоже «постоянщик», три дня не спал, всё бегал. Оказывается, у него в реальности бессонница была, а здесь оказалось, что это плюс. Да ещё какой!

Я устало сидел на мишке. Сил совсем не осталось, полоска здоровья медленно восстанавливалась, состояние улучшалось.

– Не сиди! Лут собирай, сейчас к тому рейду может подмога прийти, делиться придётся.

Не глядя, я принялся собирать лут, засовывая к себе в инвентарь. К этому занятию уже бодро подключился гном, который все найденные предметы засовывал к себе в инвентарь. В том числе, обыскал место, где погиб выбежавший из чащи персонаж.

– Хорошо-то как, теперь надо уходить и лучше в другую локацию, подальше.

– Почему?

– Потому! – передразнил гном, и друзья медленно под перегрузом пошли в другую сторону, противоположную от города Винед.

*Чат проекта «Блюнге»*

Тема: Поиск бандитов.

АлкоВихрь: Клан «Феникс» разыскивает группу персонажей, которые сутки назад в локации «Зелёная равнина» напали на рейдовую группу клана. Перебили всех участников и своровали добычу клана – лут с босса локации Медведь-переросток. За достоверную информацию о нападавших, клан, гарантирует вознаграждение в размере тысяча золотых, и любую вещь из кланового хранилища класса: «редкий<sup>21</sup>».

НеХайТак: это что за группа такая, что рейд перебила?

АлкоВихрь: НеХайТак: рейд вышел из боя с боссом локации не в полном составе и не успел восстановиться.

ПростоВеник: есть приметы? Наёмников пробовали подключать к поиску?

АлкоВихрь: ПростоВеник: Примета только одна. У одного из нападавших был индивидуальный пет Йожик, уровни персонажей и пета зафиксировать не удалось.

ПростоВеник: скрин<sup>22</sup> или видеоряд есть?

АлкоВихрь: ПростоВеник: ни того ни другого. Всё произошло очень быстро.

Нутранг16: Йожик это круто. Если верить описанию, то это атакующий танк, таких петов пока не было в проекте, не считая дракона.

---

<sup>21</sup> Классификация вещей: общий, редкий, уникальный, элитный, легендарный, эпический, божественный.

<sup>22</sup> Скрин (от англ. screenshot – «снимок экрана») – картинка, на которой изображено то, что находится на «экране» у игрока.

ВластелинКлинков: Нутранг16: а бегемот на третьем континенте?

Нутранг16: бегемот массой атакует, скиллами<sup>23</sup>. У него урон дробящий. А у Йожика ещё колюще-режущий.

Тема набрала 690к просмотров, вошла в ТОП-100, долго держалась в рейтинге, но после финала турнира ушла на второй план.

\*\*\*

*Локация «Степи Новака»*

– Сколько ещё идти? – устало спросил, так как уже который день шли в неизвестном направлении.

– Скоро в поселение войдём. Там и переночуем, а то мне твой «кров» уже надоел. Поесть хочу нормально, выпить. Поспать на кровати, да и лут надо спокойно перебрать и на аукцион выставить, там как раз доступ к аукциону анонимный, – на ходу пыхтя, ответил гном.

– Мы уже далеко ушли, может, хватит бегать?

– Ты что, опять чат не читал?

– Нет, – признался я.

– Нас «Феникс» разыскивает по всему континенту, хорошо, что ещё никого толком не встретили по пути, Соколик мой помогает, так бы уже давно вляпались.

– Ну и что? Ищет, пусть ищет. Мы ничего такого не сде-

---

<sup>23</sup> Скилл (от англ. skill – «умение») – активное (применяется по желанию игрока) или пассивное (действует постоянно) умение или способность персонажа игрока.

лали, ну убили босса, но медведь сам на нас вышел, мы его не искали.

– Да ты что! – буркнул гном, – «Феникс» в чате расписал так, что их рейд-группу положила банда. Только и указали, что пет был, ну он заметен, это никак не скроешь. Интересно, что такого важного в луте. Босс не сильно трудный, особенно для «Феникса», проходили много раз. Ты смотрел, что собрал в качестве трофеев?

– Нет, не успел. Мы второй день идём без отдыха.

– Что идём, это правильно. Ни свитки, ни ездовых петов использовать нельзя. Внимание к себе привлечём. Да и поплутали мы знатно, если наёмники по следу пойдут, может не сразу догонят, лут сбыть успеем, а потом подадимся на север. Там локации от пятидесяти и выше.

– Уровни хорошо взяли, я двадцать девятый сразу взял. Пупс, как посмотрел, пятидесятый. У него какие-то умения открылись, но не разобрался ещё.

– Умения новые у Соколика тоже открылись, теперь под скрытностью видит персонажи, но близко. Я у тебя хотел спросить, какие скиллы используешь, я не заметил их применение?

– Использую комбинацию ударов, которые показал мастер.

– Это не скиллы, это комбо<sup>24</sup>, – сказал гном и остановил-

---

<sup>24</sup> Комбо – термин, обозначающий определённую последовательность действий, обычно выполняющихся с жёсткими ограничениями по времени и при-

ся, – ты, что только комбо-приёмами медведя завалил? Посмотри в характеристиках, какие у тебя специальные боевые умения.

Арст остановился, открыл свои характеристики:

НикНейм персонажа: Арст

Номер учётной записи: 387X98C257K116.

Раса: Человек

Уровень: 30

XP 1250/1250

Мана 50/50

Бодрость: неактивно

Отношение с расами: нейтрально со всеми

Основные характеристики:

Сила +61

Ловкость +88

Интуиция +15

Выносливость +45

Мудрость +3

Свободные очки характеристик: 0

Профессия: мастер-гончар (основная)

Слава: о вас ходят слухи

Дополнительные характеристики: обеерукий боец, камне-кожа-3 (пассивное)

Достижения: рукотворный творец, собственник уникаль-

---

носящих игроку значительную выгоду или преимущество.

ного индивидуального питомца – Йожик (подарок богини трудолюбия), путешественник, алкоголик второго ранга,

Дополнительная информация: отсутствует.

Друзья: 1.

Клан: не выбран

– Где эти умения указываются? Не найду.

– В дополнительных характеристиках, что у тебя написано?

– Обеерукий боец, камнекожа-3 (пассивное), – прочитал информацию.

– Третий уровень из пяти камнекожи, да ещё и пассивное! – удивлённо закричал гном, – не может быть! Такой сильный скилл только у расы гигантов – орки, или огры, например. Я их путаю.

– Наверно. Я магию земли изучал как гончар. Меня мастер заставлял тренироваться, обмазавшись глиной, потом у печи стоять, следить, как пропекаются заготовки.

– Всё чуднее и чуднее. Ладно, пришли, сейчас в город ходить будем. Давай по очереди, сначала я, потом ты. Встретимся в харчевне.

## Глава 4

Прошли дни с момента расставания ЛовушкиЗары и Гэлторна Четвёртый. Зара осталась в локации «Тихий лес». Сегодня её временно выведут из проекта, и снова начнутся изнуряющие тесты. Сдав подарки и всё, что Зара получила или добыла вместе с Гэлторном, она погрузилась в повышение квалификации своей основной профессии – травница. Шмот, повышающие характеристики бижутерию: амулет, кольца – всё она вернула.

Гулять по лесу, собирая травы, изучать новые рецепты, готовить зелья и снадобья Заре нравилось, успокаивало. Тем более, она отключила оповещения чата и не заглядывала в него всё время, когда находилась в локации. Но время выхода из проекта подошло. Зара вернулась в личную комнату.

«Внимание. Через две минуты персонаж ЛовушкаЗары принудительно выведут из проекта. Прекратите активные действия, зайдите в безопасную зону и приготовьтесь к отключению».

Зара ждала сообщение системы и обосновалась в комнате гостевого дома. Ей предстояло вернуться в реальный мир, который её пугал и возвращал в те моменты жизни, которые она стала забывать, находясь в проекте «Блюнге».

\*\*\*

## *Клиника «Надежда»*

Врач клиники «Надежда» Прозарнов Вулрис Эдмирович планомерно разбирал информацию о пациентах, которых сегодня вывели для очередного обследования. Плановый медицинский осмотр проходил каждый пациент независимо от возраста, жалоб на состояние здоровья или первичного диагноза. Рассматривая карточку больной Зары Догиевны Хорунжевой, Прозарнов обнаружил запись врача, проводившего первичный медосмотр и направление пациентки на исследование сердечной деятельности. Итогом углублённого обследования стала запись: изменения в сердечной деятельности пациентки, образование рубцов на сердечной мышце, срок образования три-пять дней, причина образования: инфаркт.

Прозарнов задумался. Пациентка Зара находилась в клинике недавно, не больше года с симптомами душевного расстройства, вызванного психологической травмой гибели на её глазах единственного родителя – матери пациентки и последующей неоднократной попыткой суицида. Но последние полгода пациентка показывала положительную динамику выздоровления, начала радоваться жизни, мысли о суициде исчезли, а сейчас инфаркт. Прозарнов в карточке сделал пометку о переводе пациентки Зары в палату медикаментозной терапии под постоянный контроль персонала и подключении к ложементу погружения медицинских приборов интенсивной терапии. Так, на всякий случай.

\*\*\*

### *Оплот клана «Лесные призраки»*

ВосточныйВетер просматривал сводку чата за последнюю неделю, предоставленную аналитиками клана, которые из массива информации особо выделили сообщение о встрече рейдовой группы клана «Феникс» с неизвестным ранее питом – Йожиком.

Клан «Феникс» и «Лесные призраки» лет десять тому назад являлись одним кланом. Но из-за разногласий руководства в развитии клана приняли решение о его разделении, дружественном статусе и невмешательстве в дела. В случае военных действий клан принимал на себя обязательство не вмешиваться в боевые действия против дружественного клана, если ранее заключённые обязательства не препятствовали этому.

ВосточныйВетер повторно прочитал записку аналитиков и связался с главой клана «Феникс» что-то аналитики намудрили, или «Феникс» недоговаривает, сложилось у него такое впечатление.

«Здравствуй, ЯсныйСокол, есть проблема, которую сегодня необходимо обсудить. Сообщи место и время встречи», – написал личное сообщение в чате ВосточныйВетер. К его удивлению ответ пришёл моментально.

«Встретимся через час в столице, место знаешь», – ответил ЯсныйСокол.

Время чтобы добраться до столицы, тем более при помо-

щи порталного камня перемещения достаточно, но Восточный Ветер прибыл раньше, чтобы осмотреться.

Вспышка применения магии перемещения на секунду ослепила. Восточный Ветер сделал из остаточного марева шаг вперёд, огляделся. Его ждали. Трое бойцов из основной боевой группы клана «Феникс», все выше двухсотого уровня.

– Пойдёмте, вас ожидает глава клана, мы проводим, – произнёс персонаж Зелёный, орк двести первого уровня.

Идти пришлось долго, плутали по широким улочкам столицы, пока не добрались до двухэтажного особняка.

– Проходите на второй этаж, глава ожидает.

На втором этаже здания Восточный Ветер остановился у приоткрытой двери, прислушался.

– Что стоишь, подслушиваешь, проходи, – раздался знакомый голос.

– Сокол, высоко ж ты забрался, – входя в помещение, сказал Ветер.

– Не завидуй, это арендуемое здание на время проведения турнира. Как понимаю, разговор серьёзный и долгий, в таверне не посидим спокойно, – ответил Ясный Сокол, гном двести одиннадцатого уровня.

– Верно, что серьёзный. Про встречу с йожиком, что расскажешь не скрывая. Мои аналитики...

– Знаю твоих аналитиков, не продолжай, присаживайся. Скрывать не буду, самому непонятно ничего, только одни за-

гадки. Может быть, вместе придём к верному решению вопроса, – начал говорить гном, – рейд группа нашего клана до шестидесятого уровня ходила качаться в локацию «Зелёная равнина», где босс Медведь-переросток. В качестве лута с босса редко, но выпадает пара боевых кастетов: «лапы медведя» класса «элитный». Добыча кастетов – основная задача группы. Во время атаки на босса боец рейд группы отвлёкся и переагрил<sup>25</sup> Медведя, который перебил всех, кроме одного – АлкоВихрь сумел оторваться от преследования и выйти на поляну, где он планировал скрыться, но встретил на том месте двух игровых персонажей и Йожику. Сейчас тебе покажу скрин, – и ЯсныйСокол открыл доступ для просмотра информации.

– Ничего себе! – воскликнул ВосточныйВетер. Изображение его повергло в шок. На картинке виден только питомец, который представлял собой шарик в диаметре в рост персонажа человеческой расы, у которого со всех сторон торчали иголки в длину полуторного меча.

– Это его боевая защитная форма. Представляешь, при обороне замка заткнуть таким питомцем брешь в стене и два-три мага в прикрытие. Никто не пройдёт.

---

<sup>25</sup> Агро (от англ. aggression – «агрессия») – показатель, который указывает на поведение НПС (неигрового персонажа – монстра) в отношении игрока. Если агро низкий, НПС не обращает на игрока внимания до тех пор, пока не подвергнется нападению; НПС с высоким агро может первым атаковать игрока, если тот подойдет слишком близко. Переагрить – перевёл атаку НПС на другого персонажа (чаще всего себя).

– Планируется атака на замок? – задал вопрос Восточный-Ветер.

– Нет, что ты, но не хочется такого питомца встретить среди защитников, – ухмыльнулся гном.

– Какая у него атакующая боевая форма? – спросил Ветер.

– Не знаю, больше информации никакой нет.

– Запрос богам посылали?

– Посылали. Пришёл стандартный ответ: в действиях персонажей «информация скрыта» не установлено нарушения правил проекта.

– Они добычу забрали?

– И не только. Обобрали лут с АлкоВихря, что тот не успел привязать к себе. Но это его проблема. У нас кланы в состоянии дружбы, предлагаю объединить усилия в поиске интересующей информации, – начал говорить гном, – клан «Лесные призраки» ищет изготовителя свистулек. Не буду спрашивать, зачем свистульки призыва-обнаружения необходимы клану в таком количестве. Клан «Феникс» разыскивает владельца индивидуального уникального питомца Йо-жик. Так, что можем обмениваться информацией, которая интересует кланы. Как предложение?

– Предложение считаю разумным. Добавим пункт о вознаграждении? – спросил ВосточныйВетер.

– Вознаграждение сто золотых за реальную, подтверждённую информацию о нике персонажа и/или его местонахождении с индивидуальными признаками, согласно которым воз-

можно его выделить из основной массы персонажей, – ответил гном.

– Ну, ты и загнул. Проще никак не мог сформулировать?

– Договор оформлять будем или есть предложения, замечания? – не отвечая на иронию оппонента, произнёс Ясный Сокол.

– С наёмниками договор заключили? – задал вопрос Ветер.

– Гильдия наёмников по нашей информации самостоятельно ищет неизвестных во всех доступных им локациях, – ответил гном, – для своих целей. А цель у гильдии только одна, добиться их вступления. От контракта с кланом гильдия отказалась, – после паузы добавил Ясный Сокол.

– Первый раз слышу, чтоб гильдия отказалась от возможности заработать.

– Когда узнал об отказе гильдии, тоже не поверил, но это именно так.

– Договорились. Заключаем договор. От имени клана, имею такие полномочия.

– Отлично.

Вспыхнуло оповещение Системы о регистрации договора между кланами «Феникс» и «Лесные призраки» о взаимном обмене информацией по поиску интересующих кланы персонажей с оплатой вознаграждения в сто золотых при выполнении условий, оговорённых в договоре.

– Смотрел сетку турнира, – довольный достигнутым со-

глашением, начал говорить гном, – «Лесные призраки» не вошли в число посеянных участников. Проиграны все предарительные битвы, как групповые, так и одиночные.

– Как помнишь, наша цель не турниры. Развивать одного, пусть даже очень сильного персонажа, не для нас. В рейтинге клан «Лесные призраки» находится в ТОП-80, как и клан «Феникс», который на шестьдесят восьмом месте, а мы на семьдесят четвёртом. Не вижу большой разницы, – ответил Ветер.

– Глава клана ПризракНочи всё также занимается крафтом, а основная роль выполняется тобой?

– Призрак крафтит. И это он попросил найти для встречи изготовителя свистулек. С какой целью, не знаю.

Разговор зашёл в тупик, но соглашение достигнуто и ВосточныйВетер, попрощавшись, вышел из здания и покинул столицу.

\*\*\*

### *Локация «Стены Новака»*

Я дождался, когда Борода скроется из виду. Расположился в чаще леса, обустроил временный лагерь и принялся ждать истечения оговорённого времени. Незаметно для себя, уснул. Проснулся от голода. Встал, осмотрелся. Ночь спустилась на Мир. Собрав скудные пожитки, пошёл в сторону поселения.

Ворота поселения Новак закрыты на ночь. Я обнаружил возникшее препятствие, уже находясь напротив крепких во-

рот, которые с высоты частокола охраняли стражники-неписи.

– Стой, кто идёт? – послышалось с высоты.

– Путник, пустите на ночлег, – задрал голову вверх, ответил я.

– Добрые путники по ночам не шастают! – послышалось в ответ.

– Я заблудился и только сейчас вышел к посёлку, – не отчаивался я.

Повисла пауза, во время которой от нечего делать, ходил от одного столба ворот к другому.

– Кто там, что ходишь туда-сюда? – спросили с высоты.

– Путник, заблудился, только сейчас вышел к поселению, – выпалил в очередной раз.

– Что карту не мог посмотреть?

– Вы игровой персонаж! – обрадовался я, – впустите меня. В пути встретились волки, и пришлось отсиживаться на дереве. Из-за этого не смог добраться засветло.

– Не вижу ник твой и уровень?

– Арст я. Уровень тридцать два.

– Хорошо, проходи. Что-то рано в эту локацию пришёл. Тут обычно от пятидесятого качаются, – ворота раскрылись, и передо мной возник персонаж ГромоБой раса человек, шестьдесят третьего уровня, сверкая латными доспехами, со щитом и копьём в руках.

– Говорю ж, заблудился, – осторожно обходя ГромоБоя, в

очередной раз ответил я.

– Стой! – приказал ГромоБой, – на постоянный двор пойдём вместе.

До таверны где, как и во всех локациях, располагался постоянный двор, шли молча. Я уже подумал, что ведут под конвоем, но когда двери постоянного двора также оказались закрыты, ГромоБой, что-то невнятное, но громко произнёс, понял, что это пароль, чтобы посторонних не впускать.

– Пошли. Посидим, перекусим. До конца смены ещё часа четыре, так что хоть поговорим, что и, как в Мире нового, – спокойно произнёс ГромоБой, – а то у меня и чат отключён, и только по ночам могу по селению ходить.

– Ты же игрок, кто тебя так?

– Разве сам не знаешь? В начале думал, что опять бывшие друзья-наёмники развлекаются, теперь понятно, что нет, – задумчиво ответил ГромоБой.

Я с ГромоБоем расположился за свободным столиком. К удивлению, в таверне кипела жизнь. Игровые персонажи, неписи, обедали, разговаривали, а когда по залу стал проходить ГромоБой, то их разговор становился тише или совсем умолкал.

Расположились за свободным столом, сделали заказ, который моментально принесли и стали кушать. Молчание нарушил ГромоБой:

– Давно из яслей вышел?

– Больше месяца назад, – ответил, доедая похлёбку.

– И до тридцатого за месяц дошёл?

– Я долго в яслях находился, учился. Мастер мне попался из игроков, так он спуска не давал.

– ГринВук?

– Да, знаете его?

– Знаю, встречались пару раз по разные стороны баррикад, – многозначительно произнёс ГромоБой.

Молчание затягивалось. Я собрался встать и пойти снять комнату, как ГромоБой остановил.

– Посиди чуток со мной, давай поговорим. Уже сил нет, а срок наказания заканчивается только через полгода, – и после паузы продолжил, – год назад я состоял в гильдии наёмников. Командовал боевым звеном копейщиков. Такого класса персонажей в проекте много, так что стать наёмником, тем более командиром подразделения – это достижение для каждого. Сотни заданий и поручений выполнено. Десятки побед одержано, и всё пошло прахом после одной неудачи.

Я внимательно посмотрел на ГромоБоя: персонаж «на постоянной основе», синий кант около Ника, который не сразу в темноте заметен, сейчас бросился в глаза. Персонаж отбывает наказание, это я понял ещё из рассказа самого ГромоБоя, но что произошло, чтобы мужественный, сильный на первый взгляд человек, так изменился, сломался...

– В то время, – продолжил ГромоБой, – мой уровень ровнялся двухсотому. В классе «копейщик» на континенте ни-

кого выше не было. Входил в ТОП-100 сильнейших игроков континента... – ГромоБой умолк, я понял, что собеседник никак не решается открыться, довериться. Его понять можно, с первым встречным душевные разговоры не ведутся.

Не прощаясь, я встал и пошёл в комнату. ГромоБой остался на месте, сидел, ссутулившись, и смотрел в одну точку. Его обуревали воспоминания. Великие победы, досадные поражения и то, почему великий боец оказался запертым в среднячковой локации без возможности общения, с обязанностью вести ночной образ жизни.

\*\*\*

*Год назад до описываемых событий*

– С победой, командир! – слышны радостные возгласы со всех сторон. ГромоБой – копейщик двухсот первого уровня, в приветственном жесте поднял копьё. Победный жест подхватили окружавшие соратники, и приветствие прокатилось волной среди оставшихся в живых членов рейд-группы. Очередная трудная победа над боссом локации «Предгорье Рога» – Немезидой\_Великой, одержана! Достижение, достойное размещения в «Зале Славы» проекта, очередной шаг к званию «героя».

ГромоБой «постоянщик», статус получил, будучи на сороковом уровне после остановки сердца. Возраст не скрывал, но и не хвалился, что прожил долгую жизнь – ему сто четыре года.

– Гром! Поздравляю, – сказал подошедший глава гиль-

дии наёмников Крон4 эльф сто девяносто второго уровня, – гильдия не забудет Великой битвы и твоего мастерства, с которым руководил сражением.

– Благодарю. Руководить бойцами гильдии, в интересах гильдии, честь для меня.

– Так иди и заверши начатое! Подними лут, порадууй бойцов наградой.

– Глава, наш договор остаётся в силе? – спросил Громобой.

– В силе, друг мой. После рейда можешь заняться воплощением своего желания получить «героя». Гильдия отпустит тебя с почётом, но и нас не забывай, когда станешь равный богам, – ответил Крон4.

Громобой склонил голову в утвердительном жесте и направился к трупам Немезиды\_Великой. Главная цель рейда – добыть эпический «Свиток Молнии», при применении которого персонаж от двухсотого уровня получает постоянное активируемое умение, ускоряющее бойца на 25%.

Забрав лут, Громобой вернулся к Крону4, вокруг которого бойцы образовали свободное пространство, куда Громобой выложил собранный лут. Выросла гора из золота, уникального и ниже классом оружия, ресурсов, камня призыва питомца, доспехов.

– Гром, где свиток? – осмотрев добычу, спросил Крон4.

Громобой повторно осмотрел инвентарь, он был пуст, кроме вещей, находившихся в нём до начала сражения.

– Свитка не было в луте, – спокойно ответил ГромоБой.

– Как не было. Покажи свои логи, – настойчиво сказал Крон4.

ГромоБой не стал спорить и развернул страницу с логами подъёма лута для всеобщего обозрения. К его удивлению, в логе стояла строчка, что среди лута, полученного от босса, числится «Свиток Молнии». ГромоБой в отдельную кучку выложил всё содержимое инвентаря, но свитка не оказалось.

ГромоБой стоял и не знал, что ответить. Все вещи выложены, инвентарь пуст, но «Свитка Молнии» нигде нет.

– Гром, не шути, выкладывай свиток, – властно сказал Крон4.

– Крон, нет его. Не понимаю, всё выложил. Инвентарь пуст, можете сами проверить, – и ГромоБой развернул страничку с пустым инвентарём для всеобщего обозрения.

– Он его активировал на себя! – раздался из толпы бойцов чей-то возглас.

– Убить! – прозвучала короткая команда главы клана. Бой закончился быстро. Против двух десятков бойцов, равных ему по силам, ГромоБой не выстоял и отправился на плиту возрождения. Возле плиты его уже ждали. Пришло системное сообщение: «Персонаж ГромоБой исключён из состава гильдии. За подтверждённую смерть персонажа ГромоБой, гильдией наёмников, назначена награда в размере восьмьсот золотых, срок контракта три месяца».

Долгие три месяца ГромоБой не сходил с плиты возрождения.

дения, в те нечастые случаи, когда удавалось прорвать осаду, приходилось скрываться в дальних локациях. Избегать встречи с персонажами, питаться подножным кормом. Когда ГромоБою удалось добраться до личной комнаты, от двухсотого уровня остался сто четвёртый. Шмот, пухи пришли в негодность. На связь в чате с ним никто не выходил, объяснения, оправдания никто не слушал. ГромоБой не знал, почему, а главное как это произошло.

В чате проекта ГромоБоя заклеямили позором, объявили вором и нарушившим договор. По поводу последнего утверждения, доказательства заключения договора гильдия не представила, и этот пункт обвинения сняли, но ГромоБою легче не стало. На обращения, направленные богам, приходили стандартные ответы: *«Нарушений игрового процесса не зафиксировано. Решение возможно в рамках игрового алгоритма»*. Ни чьих нарушений, ни какое решение возможно, в ответах не указано.

Отчаявшись, ГромоБой собрал волю в кулак и принял единственное, как показалось, правильное решение. Встретиться с богами лично и изложить ситуацию не путём переписки, а напрямую. Для личной встречи с одним из богов необходимо выполнить одно требование: заинтересовать Систему, чтобы та обратила внимание, что само по себе трудно выполнить.

ГромоБой избрал самый быстрый вариант для выполнения своей цели – захват заложников. Насильственное удер-

жание персонажа в ограниченном пространстве запрещено Системой и карается обнулением, но это не остановило. ГромоБоя необходима личная встреча.

Три недели он готовился к исполнению коварного плана. Подготовил в чаще леса глубокую землянку, доставил продукты, оборудовал места для комфортного нахождения пойманных и по одному захватывал персонажей. Выбирал только себе по силам – ниже шестидесятого уровня, и через неделю чат проекта взорвался от криков о помощи, проклятий, контрактов по найму за голову ГромоБоя, но главная цель достигнута. В место, где удерживались персонажи, явился бог справедливости Рахмат. Освободил пленных и отправил ГромоБоя на суд в закрытую локацию, где боги проводили свободное от праздных трудов время.

На удивление разбирательство прошло быстро. Боги не принимали участие в процессе. Всё решила Система, стоящая над богами проекта и вынесла вердикт, не подлежащий оспариванию. Первое: признана невиновность ГромоБоя в сокрытии «Свитка Молнии», Системой признан произошедший случай Багом<sup>26</sup>, согласно которому свиток, не выпавший из босса, указывался как полученный персонажем. Второе: за нарушение правил проекта ГромоБой наказывался сбросом до шестидесятого уровня, заключением в локации «Сте-

---

<sup>26</sup> Баг (от англ. bug – «ошибка») – глюк или ошибка в игре. Например, не прорисованы ноги у персонажа игрока, или можно пройти сквозь стену, или не работает какое-то заклинание и т.д. Т.е. абсолютно любая неисправность в игре.

пи Новака», где предписывалось один год исполнять обязанности начальника ночной стражи и отключением чата проекта. Существовал и третий пункт вердикта, о котором ГромоБой не знал, в котором наказание понесли боги, формально отнёсшиеся к выполнению своих обязанностей...

Воспоминания промелькнули в голове ГромоБоя. Очнувшись, обнаружил, что сидит один за столом в харчевне. Забрезжил рассвет, пришло время покинуть помещение и вернуться в комнату, где ещё полгода в дневное время ему предстояло находиться.

## Глава 5

### *Локация «Стены Новака»*

Следующий день после прибытия в локацию, я в личной комнате раскладывал лут, сортировал вещи и безуспешно пытался связаться в чате с Могучей Бородой, но гном не отвечал. Видно, что сообщения доходят, но ответа нет.

Под вечер, изрядно проголодавшись, спустился вниз в харчевню. Денег совсем не осталось, и сначала пришлось пойти к старьёвщику, сдать ненужные на свой взгляд вещи.

На обратном пути зашёл к торговцу, поинтересоваться о ценах на товар и что можно сдать тому и по какой цене. Торговец – гном непись семьдесят первого уровня, встретил меня с недовольным видом, постоянно бормоча что-то себе под нос.

– Закрываемся, ночь на дворе. Завтра приходи, путник, – сказал гном-торговец, указывая пальцем вверх.

– Добрый вечер, скажите, к вам гном не заходил пару дней назад? – осторожно спросил я.

– Заходил, не заходил. Кто знает. Одного мошенника гнома, как раз пару дней назад в тюрьму посадили, – буркнул он и закрыл передо мной дверь. Ничего не оставалось, как идти назад в таверну. Перекусить и ждать следующего дня.

Проходя мимо ворот со стражей, я увидел ГромоБоя, он

вместе с неписями проводил тренировку. Посмотрел, как тот умело действует щитом, но не решился отвлекать его и зашёл в харчевню, пообедал, поднялся к себе наверх в комнату.

На следующее утро, ближе к обеду, спустился вниз в харчевню и увидел там одиноко сидящего гнома Могучая Борода. Он сидел, уставившись в одну точку что-то, по всей видимости, набирал в чате. Мне пришло сообщение: «Ты где? Жду в таверне».

– Здравствуй Борода, где пропадал? – обрадовался гному.

– Где, где, в тюрьме местной сидел. Эту баланду уже есть не могу, закажи что-нибудь пожевать, – задумчиво сказал гном.

Я сделал заказ и, дождавшись, когда гном утолит первый голод, спросил:

– Как тебя угораздило в тюрьму-то попасть? Я тебя тут уже считай, три дня дожидаюсь. Чат не отвечает, но сообщения доходят, думал, что-то случилось, искать тебя сегодня планировал.

– Долго ж ты спишь, чтоб искать начинать, – буркнул гном.

– Не обижайся. За что тебя в тюрьму забрали?

– Ни за что! Как пришёл в поселение, то отправился к гному торговцу, я тут у него пару раз бывал. Знаю, что этот непись любит спорить на интерес. Так думал дороже продать ему собранный лут. Предложил ему на спор выпить всё содержимое из моей кружки. Кто ж знал, что за время, что с

тобой ходили в кружке всё закончилось. Наполнить до начала спора что-то не додумался, – гном погладил свою жиденькую бородку, – вот так он всё выпил, а денег отдать споренное у меня нет. Так и посадили меня на десять суток и штраф выписали. Чат отрубили, только входящие сообщения мог принимать. Но не выдержал в каталажке я, прости Арст, весь лут пришлось отдать на погашение штрафа и досрочный выход. Денег совсем нет, монет сорок медью осталось, – горько добавил гном.

– Кружка цела? Не отняли?

– Цела родимая! – радостно ответил гном и достал из инвентаря кружку, закрытую крышкой.

– Тогда у нас одна, но большая проблема – отсутствие денег, – заключил я, – чтобы её решить надо или идти монстров бить, а в этой локации без хила не выстоять, уровни маловаты: у меня тридцать второй, у тебя тридцать восьмой. Остаётся идти работать. В локации есть гончарная мастерская?

– Есть, – ответил гном и добавил, – а товар можно на аукционе через посредника сдать. Тут есть такой. Я могу в кузню пойти, поработать там.

– Нет, для тебя будет другое задание – пойдёшь учиться к ГромоБою владеть щитом. А потом...

– К ГромоБою! С ума сошёл, он же мошенник! Его Система наказала. Не боги, а Система!

– И что с того? Мастерство щитового боя у него никто не отнимал. Вчера вечером видел, как он занимался с непися-

ми, так что и ты пойдёшь к нему учиться.

– Не пойду! Знаешь, что про него в чате писали? Он просто зверь. Игровых персонажей насильно удерживал, издевался над ними!

– Это тебе в чате сказали? Или сам присутствовал при этом?

– Не присутствовал. Но все об этом говорили!

– Борода. Денег у нас нет, через два дня закончится оплата комнаты и нас за бродяжничество посадят в тюрьму, если не уберёмся из этой локации раньше. Уходить из неё зону нет. Нас ищут, забыл? Ты объявления в чате смотрел? Сколько за наши головы» дают?

– До тысячи золотых, – буркнул гном, – за каждого.

– Вот то-то и оно. Когда хилу писать будешь, чтоб к нам пришёл? Может, не согласится в команде работать и придётся другого искать.

– Сейчас напишу, – остыл гном и с потерянным взглядом стал набирать сообщение хилу.

– Оставайся здесь, пойду, сдам оставшийся лут торговцу и поговорю об аренде гончарной мастерской.

Я вышел из таверны, а гном продолжил изучать чат.

### *Чат проекта «Блюнге»*

Тема создана богами: Итоги годового турнира.

Марс: закончился очередной, семьдесят девятый по счёту континентальный итоговый годовой турнир, который прово-

дился в двух категориях уровней: до ста пятидесяти и выше ста пятидесяти, в номинациях: ПвП<sup>27</sup> – дуэль (два разряда<sup>28</sup>); малые рейд-группы до шести персонажей (два разряда); рейд-группы до пятидесяти персонажей (один разряд). Список победителей размещён по ссылке... От имени Пантеона поздравляем победителей и напоминаем, что заканчивается континентальное голосование за претендентов на присуждение звания «герой». С номинантами можете ознакомиться по ссылке...

ВолкТретий: поздравляем победителей! Клан «Экзорсус» лучший!

ЛоксиВир: конечно лучший, он же в ТОПе на первом месте континента.

КрошкаМира: но рейд топов они проиграли! И дуэль до 150 лвл тоже!

ВолкТретий: проиграли, не повезло, все заготовки пришлось выкладывать в полуфинале...

НеХайТак: зашёл по ссылке на «героев» и подумал, а что голосовать-то? За последние два десятка лет никого не выбрали. Может правила изменить? Восемьдесят процентов от общего числа персонажей от пятидесятого уровня никто на моей памяти не набирал. Только Система «героя» присуж-

---

<sup>27</sup> ПвП (от англ. player vs player – «игрок против игрока») – бой между персонажами игроков (проходит в форме дуэли (1 на 1) или массового ПвП с неограниченным количеством участников).

<sup>28</sup> В данном случае: разделение на разряды происходит от статуса персонажа: «временный» или «постоянный».

дала.

ДронВсемогучий: писали, но Система не приняла предложение.

Бим7: согласен, финальный бой рейд-групп просто фантастический!

ЛокхиСвистун: ты отборочный этап посмотри «Гильдии Наёмников», есть чему поучиться. Но не повезло ребятам. В полуфинале на «Экзорсус» вышли, считай мини-финал. Измотали они их сильно, но петы Гильдейские слабоваты, не тянут против ТОПов.

НеХайТак: они вроде ищут владельца Йожика.

ЛокхиСвистун: так все его ищут. На следующий год каждая команда хотела б себе такого пета.

МинусПара: следующий – юбилейный, боги что-то новое придумают.

НеХайТак: как вам безклановые? Их сейчас любой клан с радостью возьмёт.

ГорнаяВишня: они и были в кланах, выходили, чтоб меньше взнос платить. Хитрюги.

НеХайТак: разве так можно?

ГорнаяВишня: можно, но только не менее чем за два месяца до начала турнира персонаж не может изменять статус клана. Правила почитай, там всё прописано.

ХромойКинжал: мои поздравления всем, в том числе себе!

Лотиван: и тебя кинжал поздравляем, молодец, един-

ственный кто выиграл у «Экзорсуса» дуэль.

Тема набрала 15822к просмотров, вошла в ТОП-10 и долго держалась в рейтинге первой сотни.

\*\*\*

### *Локация «Тихий лес»*

После возвращения в проект, ЛовушкаЗары потеряла интерес, как к проекту, так и к жизни. Долгими часами просто сидела около фонтана, смотря на окружающих, спешивших куда-то персонажей. Последней каплей стало системное сообщение: «Вас исключили из клана». Дружба с Гэлторном Четвёртым давала свои плюсы, в том числе клан, который оказывал поддержку и не бросал в беде. Но это осталось в прошлом. Начинать новую жизнь Заре не хотелось. Дружья отвернулись, узнав о её состоянии в том, реальном Мире, а теперь исключение из клана.

Чат молчал, сообщений, которые совсем недавно она не успевала читать, просто не было. Её забыли. Выбросили на задворки.

Но вспыхнул сигнал о полученном личном сообщении. Зара не хотела его открывать, но увидев, что отправитель не из бывших друзей, а скорее наоборот, решила просмотреть сообщение:

*Могучая Борода: «Зара, дорогая, прости старого маразматика, я не думал, что так воспримешь невинную шутку. В качестве примирения предлагаю пирожки с черникой, а также встретиться и обсудить возможность объединения*

*в малую рейд-группу. Жду с нетерпением ответа. Не обижайся, весело ведь было. P.S.: Пирожки в локации «Степи Новака» в таверне».*

Зара повторно прочитала сообщение. Ничего из того, что она ожидала в очередной раз увидеть: оскорблений, чёрных шуточек, издевательств соперниц в сообщении не было. Неофициальное приглашение для создания группы для совместной прокачки персонажей, вот и всё. И ведь знал чем соблазнить! Пирожками, дающими «бафф<sup>29</sup>» бодрости на три часа, которые Зара очень любила. Но в локации «Степи Новака» такого деликатеса не было и в помине. Или гном что-то напутал или ошибся с локацией.

Быстро набрав сообщение: «Старый проходимец! Если через неделю, как прибуду в локацию «Степи Новака», не будет моих пирожков с черникой и вишней, то пожалеешь об этом!».

Зара рассматривала карту и прокладывала маршрут до локации «Степи Новака», а путь оказался неблизкий. Она находилась далеко на западе от локации «Степи Новака», использовать порталный камень для перемещения или свиток, денег у Зары не хватало. Ездового пета, подарок Гэлторна Четвёртого, она вернула. Оставались два варианта: идти пешком одной или вместе с караваном. Путешествие для

---

<sup>29</sup> Бафф (от англ. buff – «поглащать») – тип заклинаний или умений персонажа игрока, увеличивающих его характеристики (или характеристики персонажей других игроков): защиту, урон, силу и т.д.

внеклановых персонажей затруднялось окончанием перемирия в клановых войнах, а также большой долей вероятности наткнуться на ПКашеров<sup>30</sup>, которые после окончания турнира, согласно сообщениям в чате, активизировались. Остался один вариант – караван.

Рассмотрев маршруты передвижения караванов, выбрала подходящий, направила запрос о найме в качестве хила и стала собираться в дорогу, которая ожидалась быть долгой, не меньше недели.

\*\*\*

### *Локация «Степи Новака»*

После захода солнца, довольный тем, что удалось договориться об аренде гончарной мастерской и даже опробовать её, я вернулся в харчевню. За пустым столом сидел гном Могучая Борода и пил из подаренной кружки.

– Борода, что сидишь, иди, учись! Вон, ГромоБой опять тренирует неписей, а ты тут сидишь, прохлаждаешься.

– Не кричи. Я воду пью, на большее денег нет, – ответил гном, – у нас проблема, – многозначительно продолжил Могучая Борода, – в чате не стал писать, чтоб не отвлекать. Хил, которого приглашал в команду, ответил, точнее хильша ответила – это девушка ЛовушкаЗары эльф сорок второго уровня, она написала, что через неделю прибудет сюда,

---

<sup>30</sup> ПК (от англ. player killing – «убийца игроков») – игрок, целенаправленно убивающий персонажей других игроков. Как правило, целью ПК становятся персонажи, чьи уровни намного ниже чем их собственный.

а подарка, который планировал подарить, тут отродясь, оказывается, не было. Надо заказывать через аукцион.

– Что за подарок? Она придёт сюда?

– Подарок обычный – пирожки на бафф бодрости. Для «временщиков» это ценный бафф. Позволяет не замечать усталости, как в бою, так и во время путешествий. Придёт через неделю, – помолчав, гном, добавил, – на аукционе пара пирожков стоит три золотых. Она попросила ещё и с вишней, а это как минимум двенадцать золотых. Меньше чем по четыре штуки аукцион не продаёт и не доставляет, срок доставки не менее трёх дней с момента получения заказа. Вот так вот.

– У меня один золотой остался, – задумчиво произнёс я, – за аренду, материал всё ушло. Планировал, дня через три-четыре что-то продается, и тогда деньги будут.

– Проблема, – подвёл итог гном, – можем не успеть сделать заказ.

Два друга, усевшись напротив за пустым столом, решали, что делать дальше. Время поджимало, а денег нет. Придётся рискнуть и пойти фармить<sup>31</sup> в локацию, превышающую их уровень почти в два раза. Изучив форум, пришли к выводу, что есть возможность добиться результата только при условии, что не встретятся монстры выше пятидесятого уровня,

---

<sup>31</sup> Фарм (от англ. farming – «ферма») – долгое и занудное убийство НПС (неигровых персонажей – монстров) с определённой целью (получение опыта, добыча ресурсов и др.).

тогда шанс на успех есть.

Я вместе с гномом подошли к воротам поселения, у которых стоял ГромоБой и гонял неписей тренировками.

– Куда собрались? – грозно спросил ГромоБой.

– Зверюшек бить. Качаться пойдём, – ответил гном.

– Вам тут не стартовая локация. Здесь мобы с повышенным агро. Одного привлечёте, и тут же парочка других набегит.

– Вариантов других нет, придётся рискнуть, – ответил я.

– Дело ваше. Проверьте привязку к плите возрождения, – ответил ГромоБой и скомандовал подчинённым неписям, – открыть ворота.

– Какой-то он добрый сегодня. В таверне говорили, что тут по ночам такие порядки установил, прям жуть. Комендантский час, пароли на вход/выход из общественных помещений, не говоря о том, что не войти в поселение ночью, – сказал гном и добавил, – он пароль не сказал, чтоб могли вернуться назад!

– Какой пароль. Мы вернёмся или после рассвета, или через плиту возрождения...

Выпущенный на облёт территории пет Могучей Бороды в часе хода, обнаружил пару шакалов сорок восьмого – пятидесятого уровней.

Друзья облачились в доспехи, достали оружие. Я, вооружившись лапами медведя, призвал Пупса и мы вместе осторожно пошли к мобам.

Бой закончился быстро. Сначала погиб гном. Затем Пупс и последним я. С большим трудом, используя скорость и ловкость, удалось собрать лут от одного убитого шакала.

Возродившись в поселении, около плиты возрождения увидел раздосадованного гнома, а рядом с ним ГромоБоя.

– Говорил, что рано здесь ходить вашим уровням. Тем более без хила. Один танк и ДДшник, даже если у вас петы супер-убивашки, ничего не сделаете совместному нападению мобов.

– Ну, хоть что-то собрать успел? – не обращая внимания на ГромоБоя, спросил гном.

– Собрал. Мелочь всякую, – ответил я и, обращаясь к ГромоБою продолжил, – мастер, позвольте моему другу Могу-чей Бороде по ночам обучаться вашему мастерству владения щитом.

ГромоБой долго не отвечал на вопрос, казалось, что завис, но учитывая, что чат проекта у него отключён, предположил, что тот изучает свои характеристики.

– Система не сняла с меня «мастера копейщика» и «мастер щитового боя», – начал говорить ГромоБой, – тем самым, препятствий, ограничений для обучения игрового персонажа владению оружием не установлено. Я обучу гнома всему тому, что знаю, но специфические навыки преподавать сможет только магистры, к которым относятся специальные НПС, – после паузы, осмотрев гнома, добавил, – пойдём, ученик, время ещё есть, начнём тренировку.

– Так это, того, я не готов...

– Борода, иди, учись. Утром разберём лут и подумаем, что дальше делать, – ответил на возмущения гнома.

\*\*\*

### *Замок «Гильдии наёмников»*

Крон4 – глава гильдии наёмников после итогового турнира расстроился из-за проигрыша команды в полуфинале рейд-групп. На этот турнир возлагались надежды, которым не удалось осуществиться. Проигрыш ТОПовому клану «Экзорсус» в полуфинале помешал Гильдии подняться на так необходимую десятую строчку в рейтинге кланов. Ему, в четвёртом поколении игроку с ником «Крон» не удалось превзойти своего прадеда, который вывел Гильдию, созданную его отцом ещё на заре проекта на уровень ТОП-10 континентального рейтинга.

«Ничего страшного, на следующий год Гильдия победит в самом уважаемом разряде турнира. Ещё есть время превзойти моих предков», – в мыслях успокаивал себя Крон4.

– Глава, сводка поступивших заказов и аналитика за прошлый месяц, – вывел из раздумья Крона4 голос заместителя – Хрондора, тёмного эльфа сто восемьдесят восьмого уровня.

– Сейчас посмотрю. Есть что интересное или опять ерунда?

– Возросли заказы от клана «Мрачные». «Тёмные силы» готовят атаку на континенте, – довольно произнёс тёмный

эльф. Контакты и заказы «тёмных» рас: вампиры, дроу, валары, оборотни и других, проходили через Хрондора, который, благодаря своей расе, возглавлял «тёмное» крыло Гильдии.

– Интересно. В какие локации планируется удар, просчитали варианты?

– Атака начнётся с юга, все заказы сконцентрированы в одной локации. Предположительно удар нанесут по локациям от границы «нейтральных земель» до локаций сто плюс. Заявки на контракты для уровней выше сто восемьдесят не поступали.

– Плохо. Основной рейд-группе необходимо набираться опыта, расти в навыках. Проработай вопрос, может, кто наймёт полуфиналистов? Пусть и за полцены, но пусть не стоят без дела. Прокачка на уровнях сто пятьдесят плюс идёт медленно, а на следующий год необходимо выставить максимально возможный, продуманный билд. Аналитики по схеме прокачки составили план? – перевёл разговор Крон4.

– Аналитики всё ещё просчитывают варианты, составляют план для каждой специализации персонажа с учётом прошедшего турнира. Не стыковка в плане возникла по индивидуальному пету – Йожику. Никто не знает полные характеристики и соответственно, как противодействовать пету, в случае нахождения его в стане противника.

– В бестиарии информация по питомцу изменилась? – спросил Крон4.

– Нет. Не изменилась, – тут же ответил зам.

– Значит, пет не достиг сотого уровня, – сделал вывод глава.

– Пошли ориентировку членам Гильдии, чтобы по всем локациям, где бывают, обращали внимание на персонажей до сотого уровня. Хотя, нет – ерунда получится. Таких абсолютное большинство, не реально, – подумав, сказал глава. Вот как найти владельца питомца, который его скрывает? Не известен ни уровень персонажа, ни раса, не говоря уже о нике. Ни-Че-Го от слова «совсем».

– Смените приоритетную задачу, – продолжил глава Гильдии, – пусть проверят всех, кто за два месяца до первых упоминаний о Йожики вышел из яслей. Составьте списки, свяжитесь с богами, придумайте что-нибудь. Но проверьте всех. Не исключён худший вариант развития событий, это «номерной»<sup>32</sup> получил пета, и явно не из Гильдии.

– Приказ понятен, – ответил заместитель, – с контрактами на тёмных может сделать скидку, как оптовым нанимателям?

– Это один клан нанимает? – удивился глава.

– В том то и дело, что один. Не альянс, не союз, а один клан, который нанял на сегодняшний день шестьдесят малых групп «тёмных».

– Думаешь, что всё несерьёзно?

– Для широкомасштабной войны нанимает не один клан, а как минимум альянс кланов. В данном случае наём поступил

---

<sup>32</sup> «Номерной» – игрок с родословной, отыгрывающий билд семьи, доставшийся по наследству.

от одного клана, не входящего в альянс. Срок исполнения контракта начинается по всем контрактам через две недели.

– Хорошо, сделай скидку, – ответил глава, и углубился в изучение аналитики. В самом окончании выкладок, главе попало интересное предложение: организовать рейд на континентального босса в «тёмной» части континента. Прочитав повторно предложение, глава связался с руководителем аналитической службы и, обсудив детали, дал указание готовить рейд.

\*\*\*

### *Локация «Степи Новака»*

Разбор прошлого рейда, который называть так можно с натяжкой, показал, что урон у меня для своего уровня запредельный и срывает агро. Ни Пупс, ни гном не могут переагрить моба, но благодаря высокому показателю ловкости мне удаётся избегать атак противника, а камнекожа позволяет выдерживать первый удар.

Лут, собранный с одного убитого нами моба, позволил заказать пирожки для приглашённого хила, что само по себе оказалось удачей.

Я пятый день подряд работал в гончарной мастерской. Фигурки свистулек, сделанные за первые дни, продались на аукционе моментально. Появились деньги, и мы смогли расслабиться, что гном и сделал. По вечерам тот проводил время вместе с ГромоБоем, обучаясь искусству владения щитом, а днём или спал, или сидел в харчевне, развлекая мест-

ную публику. На удивление в локации персонажей не прибавилось. Ходили слухи, что грядёт война, но толком ничего, никто не знал.

Близилось время прихода каравана, с которым как предположил гном Могучая Борода и прибудет наш возможный хил – эльфийка ЛовушкаЗары...

Гном сидел, расположившись удобно за столом в харчевне. Завтра придёт караван и за кружкой пива он обдумывал, как убедить Зару объединиться в группу. Больше знакомых лекарей у него не было, а те, кто были, или сдадут его сразу за вознаграждение, или растреляют на весь проект об Арсте с его уникальным питомцем, и договор не остановит.

– Проходимец! – услышал гном громкий возглас от входа в харчевню, что от неожиданности чуть не поперхнулся.

– Зара, дорогая, уже прибыла, почему не отписалась, я б встречу организовал, – вытирая с бороды пролитое пиво, произнёс гном. ЛовушкаЗары стояла прямо перед ним и грозно осматривала гнома.

– Ага, и оркестр с букетом из одуванчиков организовал. Пирожки где? На сутки вперёд оторвалась от каравана, чтобы раньше приехать. Пирожки давай, бодрость на нуле!

– Да-да, Зарочка, не кричи, – и гном достал из инвентаря две миски с пирожками: с черникой и вишней, – кушай, а я сейчас друга позову, с которым в группе ходим. Он – ДДшник, я танк, лекарь нужен.

– Потом позовёшь, сейчас отдохну, – ответила Зара и при-

нялась восстанавливать бодрость путём употребления пирожков с баффами.

Гном смотрел на Зару и не мог узнать сидевшую напротив. Ловушка Зары в предыдущую встречу выглядела по-другому: гордая, с высоко поднятой головой эльфийка, увешанная бижутерией и в топовом, по рангу подобранном шмоте. Сейчас перед ним сидела уставшая, в разномастном шмоте Зара. Просто Зара, которую он первый раз встретил в яслях с потухшим взглядом и строгим холодком в словах.

Положив в инвентарь оставшиеся два пирожка, довольная Зара, откинулась на спинку лавки и сказала:

– Теперь зови своего друга. Посмотрим, что предложите хилу с ранговыми заклинаниями.

Получив сообщение от гнома, я бросил, изготовление свистулек и бегом прибежал в харчевню. Тон, которым гном сообщил о раннем прибытии эльфийки, не предвещал ничего хорошего.

– Добрый вечер, – подойдя к столу, где сидели гном и эльфийка, сказал я.

– Вот и друг мой – Арст. Мы с ним в яслях познакомились, – оживился гном.

– Добрый, – холодно произнесла эльфийка, – это вдвоём собираетесь в этой локации фармить? Не доросли ещё. Мне с пятьдесят третьим уровнем здесь трудно, а вам с тридцать пятым и тридцать девятым...

– Подожди, – вмешался гном, – во-первых, оба «постоян-

ные». Не смотри, что уровни на десяток ниже твоего. У Арста дамаг равняется уровню шестидесятому, по вашей, убогой классификации и секрет есть, который не скажем, пока договор не заключим.

– Договор? Какой договор? – возмутилась Зара.

– Обычный договор через Систему о неразглашении на два месяца то, что увидишь, – на одном дыхании выпалил гном.

Я только и успевал переводить взгляд то с гнома на эльфийку, то наоборот.

После словестной перепалки гном и эльфийка пришли к соглашению, что завтра в составе группы ЛовушкаЗары пойдёт с ними в локацию. Заключается срочный на два месяца договор о неразглашении. В этот раз лут, собранный в ходе рейда, делится поровну между всеми членами группы.

Солнце уходило в закат. Спор окончился, договор заключён, нюансы обговорены, группа создана, и в это время в таверну вошёл ГромоБой. ЛовушкаЗары, увидев синий кант под ником, напряглась, взгляд потерялся, как стало понятно, искала информацию по персонажу.

ГромоБой остановился у столика, подождал, когда гном встанет, и вместе удалились на тренировку.

– Это же ГромоБой, – тихо, отойдя от ступора, сказала Зара.

– Да, ГромоБой. Он тренирует гнома, а то умений не хватает щитом орудовать, – спокойно ответил я.

– Пойду я, устала. Завтра рано вставать, – так же тихо сказала Зара и поднялась в личную комнату.

Одним плюсом от общения с Гэлторном Четвёртым у Зары осталась оплаченная на полгода вперёд личная комната, вход в которую возможен из любого постоянного двора, таверны или иного гостиничного типа заведения.

В личной комнате Зары ничего не осталось, кроме стандартной комплектации: стол, пара стульев, кровать, шкаф и сундук. Всё было пусто, пришлось вернуть подарки. Зара легла на кровать, закрыла глаза и задумалась... Что ещё остаётся? Покинута друзьями, в клан приглашений нет, а самой просить, унижаться и это хилу, с открытыми ветвями, с прокаченными до максимума ранговыми по уровню заклинаниями, выше моральных принципов. Дальнейшая прокачка хила в одиночку – невозможна, фармить одна не может, а средства, в том числе на оплату комнаты и всякие мелочи необходимо где-то брать. Зара лежала с закрытыми глазами на кровати и думала, что один раз сходит в группе сумасшедших «постоянщиков» и если повезёт, получит свою часть лута и вернётся назад в любимую локацию.

*Чат проекта «Блюнге»*

Тема: Свистульки обнаружения/призыва опять в продаже!

Восточный Ветер: Свистульки-манок, которые ранее описаны в теме: «в помощь охотнику» опять появились в продаже. Продажа осуществляется через посредника на аукционе.

НеХайТак: знаем, видели, а что за реклама? Сам делаешь?

ВосточныйВетер: к сожалению, не сам и не клан. Рекламираю для того, чтобы найти мастера.

ЛопасКозурка: что вы с этими свистульками. Слышали, Гильдия наёмников собирается рейд организовать на континентального босса на тёмной территории континента, говорят, и разрешение получили от их главного для беспрепятственного прохода в локацию.

Прокс2: ЛопасКозурка: да, ты что?! Я и не знал! Они сторонних берут в рейд?

ЛопасКозурка: Прокс2: силами клана хотят провести рейд, посторонних не берут.

СоколКрасный: жаль, я б поучаствовал в таком событии, может, повезёт, что отхватить себе.

Тема набрала 22к просмотров, не вошла в ТОП-1000 и перетекла в другую тему: «рейд Гильдии наёмников».

## Глава 6

### *Локация «Стены Новака»*

Выходить из селения малая группа из трёх персонажей: эльфийки – хил, гном – танк и я – ДДшника, решили после завтрака, который продлился до обеда. Солнце перевалило зенит, и я не выдержал, силой вытолкнул из харчевни гнома и эльфийку, которые всё это время мирно беседовали, вспоминая похождения в яслях.

Выйдя в открытую локацию, остановились на поляне. Гном призвал своего пета – Сокола, отправил на разведку. Я достал свистульку, но гном остановил: «Подожди, дай подготовлю Зару, а то убежит ещё с испугу».

– Зара, родная, ты видела в бестиарии новых мобов? – осторожно спросил гном.

– Нет. Зачем? В новые локации не ходила, да и ничего там интересного нет в бестиарии том.

– Ну-ну, ты только не пугайся. Сейчас Арст своего питомца призывать будет. Он несколько необычный...

Зара отошла в сторону, огляделась. Сложилось впечатление, что выбирала возможный маршрут отступления, то есть бегства.

Призвал пета. Тот появился мордочкой к Заре. Его миндалевидные чёрные глазки смотрели на эльфийку, носик тре-

можно обнюхивал, а наострѣнные уши смешно шевелились, ловя каждый вздох уставившейся эльфийки.

– Познакомься, это пет – Ёжик, зовут Пупс, или Пупсик, он хороший, наш дополнительный танк, – сказал я.

– Какой милый, Пупсик, да? Какое доброе прозвище придумал, – Зара подошла ближе к пету, достала из инвентаря пирожок, оставшийся от встречи с гномом, протянула пету, – Пупсик, кушать хочешь? Бери, это вкусно.

Пупс открыл свою зубастую пасть и языком слизнул пирожок, лежавший на руке эльфийки.

– Он кушать хочет, – жалобно произнесла эльфийка, – а у меня больше ничего нет, – раздосадовано добавила Зара.

– Тогда надо покормить Пупса! Вперѣд, на охоту! – воскликнул гном.

Походив по лесу, на одной из полян мы обнаружили моба ГремучуюЗмею пятидесятого уровня, с ней справился только один Пупс, я нанѣс завершающий удар, но лут от змеи оказался ничтожно мал, даже с учётом уровня моба, группа рассчитывала на большее. Вечерело.

– Борода, что там Соколик? Ничего интересного не нашѣл? Четвѣртый час ходим и ни одного моба, как будто все вымерли, – спросил я.

– Соколик мой что-то видит, но не пойму что. Светящийся туман. Если смотреть по карте, то недолго идти осталось.

– Туман? – встрепенулась эльфийка, – Система туман напускает в двух случаях: или блуждающий данж или туман

войны. Посмотри внимательнее, большая область в тумане? – не успела эльфийка договорить, как перед ними возник молочный туман и мы остановились.

Обходя по краю тумана, гном спросил: «Входить будем? Или назад вернёмся? Не нравится мне это».

– Что теряем? – подумав, сказал я, – лут не набрали, только шкура змеи, зуб и две шкуры кролика.

– Я за то чтобы посмотреть, что скрывает туман! – не сдержав эмоции, переходя на визг, произнесла Зара. Пупс, испугавшись, отшатнулся от неё и пропал в тумане.

– Пупсик! Ты куда! – спохватился я, и шагнул за петом.

– Стойте! Я с вами! – закричал гном и вместе с эльфийкой бросился в туман.

Мгновение и картина прояснилась. Перед нами открылся вход в подземелье. Возникло системное сообщение: «Блуждающий, внеуровневый данж Гидрофинаи – Королевы Морских змей, которая, скрываясь от преследования, основала своё жилище в гротах подземелья. Минимальное число рейд-группы: три персонажа. Желаете войти? Попыток прохождения: единственная».

– Это как так «внеуровневый», – тихо спросил я, – для богов что ли?

– Нет, не для богов. Сложность прохождения подстраивается под группу. У нас сейчас средний уровень группы «пятьдесят». Так что босс будет максимум семидесятого уровня. Убить, не убьём, но плюшки можем в начале со-

братъ, – заключил гном, – в гайдах<sup>33</sup> писали, что блуждающий данж Королевы образуется раз в полгода на континенте. В прошлый раз его не нашли. Уже год прошёл, как группа «тёмных» прошла данж.

– Вход узкий, боюсь, что Пупс не пройдёт, он уже выше меня стал – заметил я.

– Должен пройти, – ответила Зара и склонилась над пещерой, – Пупсик, ты хочешь кушать? Сегодня много ходили, а покушать тебе так ничего и не получилось.

Пупс первым вошёл в подземелье. В начале узкий проход мешал продвижению, но иголки пета, как зубья экскаватора оставляли на своде глубокие борозды. Всё время, как Пупс протискивался по узкому коридору, приходили сообщения о победе над мобами, в основном членистоногими, не выше тридцатого уровня.

Пройдя узкий коридор, мы без препятствий вошли в первое помещение, где Пупс смог спокойно развернуться, а остальные выстроиться в боевой порядок: Пупс впереди, за ним я, справа чуть сзади гном и эльфийка.

– Вот и дошли до первого этажа данжа, – выдохнул гном.

– Слева что-то ползёт, – выкрикнула Зара.

На нас надвигалась змея: Гадюка Обыкновенная сорок пятого уровня. Вокруг неё кишели змеюки поменьше.

– Зара, лечи Пупса! Борода, прикрывай Зару! – толь-

---

<sup>33</sup> Гайд – (от англ. guide – «руководство») – статья, описывающая одну из сторон игры.

ко и успел выкрикнуть, и вместе с Пупсом двинулся навстречу Гадюки Обыкновенной. Я крутился как мог, нанося удары своими кастетами «медвежья лапа». Пупс не отставал... Удар, ещё удар, перекат, прыжок, заход за спину, удар по голове в область темечка, и Гадюка Обыкновенная в голубоватом мареве испустила дух.

Я стоял и смотрел, как исчезает тело моба, нагнулся, собрал лут. Осмотрел друзей, они стояли на ногах. Уровень их жизни чуть выше половины. Пупс тревожно бегал, перебирая короткими лапками и пыхтя, совал свою мордочку во все углы.

Гном достал из инвентаря зелье и намеривался выпить.

– Не трать, нам ещё долго идти. Сколько в данже уровней?

– Три, вроде в гайдах писали. Как же не пить зелья?

– На оставшиеся уровни не хватит. Прибереги. Сейчас отрегимся<sup>34</sup> и пойдём дальше. Зара, у тебя зелья на ману и прочую специфическую ерунду есть?

– Есть. Ещё остались, но не достаточно для полноценной работы.

– Тогда будем восстанавливаться и потом идти дальше. Пусть медленно, но нас же никто не гонит. Главное, чтобы мобы не респились<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> Отрегимся – жаргонное «от регенерируем», то есть восстановим здоровье.

<sup>35</sup> Респ (от англ. respawn – «возрождение») – время, через которое в игре снова появляется какой-либо предмет после того как его заберут/используют, или НПС (неигровой персонаж – монстр) после того как его убьют.

– Вроде не респятся они. В гайдах не помню, чтоб про это упоминали, а посмотреть сейчас невозможно, потому что во внешний чат доступ закрыт, пока не выйдем из данжа.

Восстановились и пошли дальше. Пупс топал впереди, я за ним, а чуть в отдалении гном и эльфийка.

По пути также приходили сообщения, что «одержана победа над мобами». Пупс их в узком коридоре не замечал. Шёл напролом, только передвижение замедлилось и стало видно, как подрагивает и уменьшается уровень жизни питомца.

– Зара, иди ко мне, лечи пета, а то не дойдём до второго уровня.

Второй уровень встретил темнотой. Зара запустила «светлячки» и мы увидели под потолком десяток змей Буто<sup>36</sup> пятидесятого уровня, кружащих вокруг моба БутоПещерного.

– Вперёд, Пупс! Разворачивайся мордой ко входу! – закричал я, но пет не слушал или не понимал. Пупс, пыхтя, обходил пустое помещение.

– Пупсик, иди ко мне, – закричала Зара, – у меня есть что-то вкусное для тебя! – на удивление, пет остановился, принялся и посеменил к Заре.

– Поворачивай его мордой к проходу, пусть иголки выставит, а мы с Бородой меж ними станем и будем отбивать атаку, – на ходу выкрикнул я, изворачиваясь от пока что единичных атак.

---

<sup>36</sup> Буто (Крылатый змей) встречается в мифологии Египта.

Зара вернулась в проход, мордочка Пупса скрылась, а иголки, меж которыми можно было протиснуться, растопырились в разные стороны. Я вместе с гномом стал в промежутке между иголками, отбиваясь от нападавших змей Буто. Борода то и дело пил зелья, в него атака мобов проходила чаще, защищаться щитом гном не успевал. Последний моб Буто повержен, но в вышине летает одинокий БутоПещерный.

– Арст, как его доставать будем? Высоко и не спускается. Если медленно убивать, то он абилками нас задавит. Не выстоим.

– Отвлеки его, – скомандовал я, а сам осторожно вышел из-под защиты игл Пупса и боком, по стенке стал пробираться к выступу на стене.

Что только не делал гном: и бил об щит латной перчаткой, и кидал камушки в босса, но ничего не помогало. И тогда гном запел:

Заметь, что в соседнем море  
Всегда голубей вода,  
Грустишь о земном просторе,  
Но всё это ерунда.  
Взгляни-ка на мир подводный  
Веселье и благодать,  
Чудесный он и свободный  
О чем же ещё мечтать!

В мииире морскооом, в мииире морскооом  
Каждый добрее, каждый мокрее, каждый знакооом  
Там на земле весь день с утра  
Куча работы и жара!  
Мы же, беспечно, резвимся вечно в мире морскооом...<sup>37</sup>

Когда гном во весь голос второй раз запел припев, я обернулся и чуть не сорвался со стены. Гном, вышел из-под защиты Пупса и, приплясывая на одной ноге, пританцовывая, кричал: «в мииире морскооом, в мииире морскооом, каждый добрее, каждый мокрее, каждый знакооом...».

БутоПещерный, не ожидавший такой наглости или заслушавшись чудного голоса гнома, чуть спустился ниже, завис, и я, выбрав момент, спрыгнул с высоты на ничего не подозревающего моба. Повезло. Приземлившись прямо на шею БутоПещерного, сменил кастеты на окопные ножи, и принялся наносить ими удары с быстротой, на которую только был способен. БутоПещерный крутился, вертелся. Поднимался то вверх, то отвесно бросался вниз, но сбросить не смог... Крит, крит... ещё крит.

Тушка моба упала к ногам гнома.

– Вот что животворящая сила искусства делает, – заключил гном и помог мне подняться.

– Всё, отдыхаем, восстанавливаемся. Позови Зару, – сказал я, переводя дух.

---

<sup>37</sup> Перевод текста песни «В море морском» из м/ф «Русалочка».

– Зара, пора выходить, лечить нас. Зара! Отпусти Пупса!

Пупс неохотно развернулся, вошла в пещеру Зара. Она была задумчива и ничего не говорила.

– Зара, что с тобой? – взволнованно спросил гном.

– Когда Пупсик всё съел, что у меня было припасено, с ним разговаривала, а он слушал. Я рассказывала ему сказку, которую мне мама в детстве на ночь читала.

– Всё чудесатее и чудесатее. Ладно, что пет любитель поест, это нормально. Есть такие в проекте, не удивлён. Но чтоб сказки слушать, это впервые слышу...

– Мобы любители песен и танцующих гномов тоже есть? – ехидно спросил я.

– Это тоже нонсенс, но логичный, – подумав, ответил гном, – звуковые колебания песни вошли в резонанс с чем-то там у моба или Системы, и вот результат, – гном указал на исчезающую тушку БутоПещерного.

– Хорошо. Отдыхаем. Соберите лут. Потом посмотрим, – усмехнулся я.

Отдышались, восстановили здоровье и силы, двинулись вперёд. Пупс, продвигался по коридору медленно. Уровень здоровья то и дело опускался до критической зоны. Зара с трудом успевала подлечивать пета.

– Я не успеваю лечить. Пупсик скоро погибнет, приготовьтесь, – с досадой сказала Зара, и в этот момент Пупс остановился, свернулся клубком и покатился вперёд. Эльфийка еле успевала за катящимся Пупсом. Неяркая вспышка, и Пупс

погиб. Группе открылся просвет третьего уровня данжа.

– Осторожно. Стойте! – крикнул я, и друзья остановились. Выглянув из коридора, увидел большой грот наполненный водой. У выхода из коридора небольшая площадка, на которой спокойно может разместиться двадцать персонажей, а на всё пространство, куда простирается взор – вода. Лёгкая дымка тумана над поверхностью водной глади мешала осмотреться. Сквозь туман увидел монстра локации – Гидрофиня. В теле змеи, но с женским лицом «Королева морских змей», уровень семидесятый, бонус при нахождении в воде +50% к урону и +50% к уровню жизни. Я вернулся назад к друзьям в коридор.

– Что там? – нетерпеливо спросил гном.

– Кружка у тебя с собой?

– Конечно, родимая! Пивка хочешь, так я не против, сейчас достану, – и гном достал из инвентаря кружку. Откупорил крышку и протянул мне.

– Верёвка у тебя длинная?

– Верёвка? Зачем верёвка, – и гном достал моток верёвки.

– Сейчас увидишь, – я забрал кружку, обмотал её мотком верёвки и вылил под душераздирающие вопли гнома всё пиво. Образовалась огромная по колено лужа, но жидкость быстро растворилась, исчезла в просторах локации.

Вышел из коридора, приноровился и бросил кружку, привязанную к верёвке в сторону водоёма. Недолёт. Второй раз, размахнулся сильнее, докинул кружку до водоёма, и та, с

бульканьем, погружалась в воду. Образовалась воронка, которая засасывала воду в стоящую вертикально кружку. Уровень воды в водоёме быстро снижался.

– И зачем пиво выливать? Всё равно в кружку много ещё влезет, – буркнул гном.

Зара стояла за нашими спинами и ничего не понимала, только видела, как уровень воды уменьшается, а Гидрофиная мечется по осушаемому водоёму, теряя уровень здоровья.

– Борода, привяжи к себе верёвку от кружки, и твоя задача держать на себе моба. Зара, лечи гнома. Используй всё, что только есть, – сказал я, и ринулся в бой...

Когда у Гидрофинаи осталась половина здоровья, сработала первая абилка: магия земли, от которой у меня иммунитет, но камнепад гном не пережил. Зара переключила лечение на меня. Я, как только мог, вертелся, крутился, помогала камнекожа, но всё равно жизнь медленно, но ползла в критическую зону. Вторая умелка Гидрофинаи: магия воды. Громадный поток «укол воды» снёс мне половину жизни. Пришлось пить зелья восстановления, Зара погибла, не пережив стихии.

Последнее усилие: удар, удар, ещё удар, с максимальной возможной быстротой наносил удары в уязвимые места Гидрофинаи – в голову, шею.

«Всё, – подумал я, выпивая последний оставшийся пузырёк с зельем восстановления, – если сейчас не завалю гадину, то ...».

Удар... удар... ещё удар! Комбо... прошёл крит... уворот, пережат. Заход за спину. Удар. Комбо. Удар. Крит. Крит... Всё!..

Перед глазами всплыло системное сообщение: «Поздравляем. Вы одержали победу минимальной группой. Достижение достойно занесения в Зал Славы проекта «Блюге». Хотите раскрыть ники персонажей? Да/Нет».

Подумав, нажал «Нет». Всплыло повторное системное сообщение: «Внимание. Только что произошло континентальное событие. Группа из трёх внеклановых персонажей в составе: «ники скрыты», одержала победу в блуждающем данже Королевы Морских Змей. Гидрофиная повержена! Поздравляем победителей!».

Раздались фанфары. Я как стоял, так и упал от неожиданности. Посидел, отдохнул, восстановил здоровье и стал собирать лут. В тушке морского гада оказался пузырёк с надписью: «яд Морской Королевы, десять использований».

Осмотрев грот, нашёл два тайника с золотом. Направился к выходу, собирая ранее выброшенный или пропущенный лут, пока инвентарь не забился под завязку. Перед выходом из данжа, посмотрел свои характеристики:

НикНейм персонажа: Арст

Номер учётной записи: 387X98C257K116.

Раса: Человек

Уровень: 51

ХР 2000/3150

Мана 50/50

Бодрость: неактивно

Отношение с расами: нейтрально со всеми

Основные характеристики:

Сила +94

Ловкость +122

Интуиция +45

Выносливость +71

Мудрость +3

Свободные очки характеристик: 36

Профессия: мастер-гончар (основная)

Слава: о вас ходят слухи, вас разыскивают.

Дополнительные характеристики: обеерукий боец, камне-кожа-4 (пассивное)

Достижения: рукотворный творец; собственник уникального индивидуального питомца – Йожи́к (подарок богини трудолюбия); путешественник; алкоголик второго ранга; Победитель – Гидрофинаи.

Дополнительная информация: кандидат на размещение в Зале Славы проекта.

Друзья: 2.

Клан: не выбран

«О, камнекожа четвёркой стала – хорошо. Статы потом распределяю», – подумал я, и принялся дальше разбираться в

настройках. Мне говорили, что с пятидесятого уровня можно привязать основные вещи или запечатать на один переход инвентарь от случайной потери, в том числе ПКашеров. Снял боевой шмот, но оставил на поясе в свободном доступе окопные ножи, «запечатал» инвентарь и сделал шаг из данжа. Стемнело. Посмотрел по карте, вроде, идти недолго, как раз к утру прибуду в поселение.

«Атака отражена!» – пришло системное сообщение. Сработало пассивное умение «камнекожа». Стрела, стрела и ещё сразу четыре стрелы вонзились в меня, как только вышел на тропинку в селение. Ничего увидеть не успел.

Системное сообщение: «До возрождения 10... 9... 8... 1».

Возродился в локации «Степи Новака». Постоял, подождал, пока зрение вернётся в норму и шагнул с плиты возрождения. Сразу ноги оказались в воде. Шум доносился со всех сторон. Громкий голос ГромоБоя разносился над локацией. Кто бежал с ведрами, кто с лопатой. Воды в локации чуть ниже колена. Связался с друзьями. Они ждали в харчевне.

В харчевне не сразу нашёл друзей. Они сидели в дальнем уголке, где приглушенное освещение не давало возможности их разглядеть.

– Почему такие грустные? Мы победили! – радостно сказал я.

– Ты потоп в локации видел? – спросила Зара.

– Видел. Дождь сильный прошёл?

– Ага, из кружки. Давай, рассказывай. Что ты натворил, пока я к торговцу ходила, – Зара толкнула локтём рядом сидящего гнома.

– Я, когда возродился, подождал чуток и пошёл к фонтану. Увидел, что Зара появилась. Потом ушла к торговцу узнать цены на лут. Ну, думаю, что и ты скоро появишься. Хотел тебя пивком угостить, а кружка то с водой! – возмущённо сказал гном, – вот и выливать начал в фонтан. Но кто знал, что там столько много воды! Фонтан не справился, и вода перетекла. Я уронил её, хорошо, что поднял, но много вытекло, вот так, потоп и случился... Не хочу в тюрьму больше. Там плохо кормят и... скучно, – тихо добавил гном, и отвернулся лицом к стене. По нему видно, что Могучая Борода сожалеет о произошедшем, но поделаться ничего не может.

– Ладно. Неписи справятся. С Королевы вот что выпало, – я достал из инвентаря пузырёк с ядом и поставил на стол.

– Яд Королевы Морских Змей, десять использований, – прочитала Зара.

– Посмотрите, сколько он стоит. Сейчас отдыхать пойду. Завтра всё делить будем, – сказал я, забрал пузырёк и пошёл в свою комнату...

– Что-то он быстро вернулся, – начал говорить гном, – кто ж его на респ отправил? – не дождавшись ответа, повернулся лицом в зал, но Зары рядом не было.

Тема создана богами: Континентальное событие!

Эрмий: Пантеон с радостью сообщает, что сего дня, минимально допустимой группой из трёх персонажей обнаружен и успешно пройден блуждающий данж Королевы Морских Змей. Согласно соглашению о неразглашении, Ники персонажей временно скрыты. Следует отметить, что это первое прохождение минимальной группой, тем более внеклановыми персонажами. Поздравляем победителей!

КрасныйВихрь: Первый!

ДрофНеудачик: первый.

КрасныйВихрь: ДрофНеудачник: Ха-ха, неудачник!

ЛокслиГнус: кто ж такие прошли, никто не знает?

ДрогНил: в том-то и дело, что никто не знает, ни уровня сложности прохождения, ни Ников, ни что в луте нашли.

НеХайТак: в луте там яд Королевы должен быть, если не ниже тридцатого, конечно, ходили. Когда срок моратория истечёт, всё узнаем.

ДрогНил: что за яд? В продаже его не видел.

НеХайТак: яд не ниже «элитного», иногда «легендарного» класса. Против боссов высокоуровневых, без иммунитета к ядам, самое то. В рейды такие штуки покупают и ДДшникам оружейным дают пухи смазывать. Травит от 5 до 15% ХП<sup>38</sup> в секунду. По сроку действия разные: от двух до пяти секунд.

---

<sup>38</sup> ХП (НР) (от англ. health point – «очки здоровья») – основная характеристика персонажа игрока. Здоровье персонажа уменьшается когда ему наносят урон, а восстанавливается само со временем или с помощью зелий и заклинаний. Когда здоровье персонажа падает до нуля, он умирает.

ДрогНил: спасибо, не знал.

ЦугунДэр: зачем этот мораторий на срок объявления?

ЩитВеры: ЦугунДэр: для того, чтоб в ТОП-100 не мешали попасть. Сейчас они пробегут за время моратория ещё три-четыре локации с повышенным уровнем сложности и в ТОП попадут.

ЛокслиЛопухий: Что там с рейдом Гильдии наёмников, никто ничего не слышал?

Журбан2: специальная тема есть. Там смотри.

ЛокслиЛопухий: Журбан2: в той теме тишина, один флуд<sup>39</sup>. Последнее сообщение, что прибыли в локацию и разбили лагерь.

ПростоМария: поздравляю неизвестных. Приглашаем в клан. Поможем войти в ТОП.

ЭхУхТроЛоЛо: Куплю яд королевы дорого! Писать лично мне.

Тема набрала 582к просмотров, вошла в ТОП-100, но быстро спустилась в рейтинге обсуждений.

\*\*\*

ЛовушкаЗары вернулась в личную комнату. Впечатления от событий последних нескольких дней переполняли. Всего за два дня уровень Зары вырос до шестьдесят четвёртого, что доставляло радость. Расположившись на кровати, Зара по-

---

<sup>39</sup> Флуд (от англ. flood – «наводнение») – несколько бессмысленных (не несущих никакой полезной информации) сообщений в чат или форум подряд. Игрок, занимающийся флудом – флудёр.

грузилась в размышления. Завтра поделят лут, который обещал быть достойным. Что делать дальше? Предложение от сумасшедших «постоянщиков» вступить в постоянную группу не поступило.

«Может, завтра Арст или Борода предложат ей совершать походы вместе. Если предложения не поступит, то наступить на свою гордость и попроситься к ним?»

Ей понравился Пупсик. Такой милый, внимательный и главное спокойный. Хозяин пета Арст выглядел на его фоне настоящим деспотом. Его чёткие, короткие команды, отданные голосом с железными нотками не оставляли шанса для невыполнения приказа.

Зара в очередной раз посмотрела характеристики и полюбовалась очередной записи: «победитель Гидрофинаи». Из десятка достижений полученных ранее, это достижение больше всего грело душу. Она получила его сама! Пусть в группе, пусть неожиданно, но сама. Без участия Гэлторна-Четвёртого и его друзей из клана.

Как всё-таки повезло встретить этих сумасшедших, наткнуться на блуждающий данж, одержать неравную победу и вернуться с добычей назад. С мыслями о завтрашнем дне Зара спокойно уснула. Сил совсем не осталось.

\*\*\*

*Тёмный край континента. Локация «Пустынные земли». Лагерь рейда «Гильдии Наёмников»*

Лагерь Гильдия наёмников разбила на границе с ло-

кацией, где обитает тёмный континентальный босс: «БлэкВольф» – оборотень двухсот пятидесятого уровня. Шатры, временную плиту возрождения и гильдейский склад компактно расположили на очищенной от камней площадке.

– Глава, всё готово. Участники рейда прибыли в лагерь, – сказал Хрондор, войдя в шатёр главы Гильдии, – проблем с проходом по территории «тёмных» не возникло.

– Хорошо, – ответил Крон4, – проблемы нам не нужны. Тем более, есть официальное разрешение от Тёмного Властелина. Их наблюдатель прибыл в лагерь?

– С минуту на минуту ожидаем.

– Прикажи раздать из клановых запасов эликсиры и всё, что утверждено, согласно списку. Начнём, когда прибудет наблюдатель.

– Глава, наблюдатель прибыл, – раздался голос одного из бойцов гильдии.

– Вот и хорошо, пойдём, встретим, – сказал Крон4 и, поднявшись с лавки, направился к выходу.

Крон4 и Хрондор вышли из шатра и прямо у входа столкнулись с вампиром сто пятьдесят восьмого уровня с ником АлаКурд.

– Приветствую, – строго произнёс вампир, и протянул верительную грамоту, что тот является официальным наблюдателем в континентальном рейде, предпринятым светлыми на тёмной части континента.

Крон4 принял грамоту, изучил и передал Хрондору. Все

формальности соблюдены, можно начинать рейд.

– Пойдёмте АлаКурд. Наблюдать за действием рейда лучше с того холма, – Крон4 указал на возвышающийся холм в двух сотнях метрах от места, где они находились, – там оборудовали смотровую площадку, с которой виден вход в замок БлэкВольфа.

– Глава Гильдии не возглавит рейд? – удивлённо спросил вампир.

– Нет, наблюдатель. Рейд возглавит Митрон. Он готовил основную рейд-группу, сам планировал рейд, – ответил Крон4 и, обращаясь к Хрондору добавил, – командуй начинать.

По команде, распространившейся в чате, воины выстроились в боевое построение, и пошли на штурм замка.

– Как вижу, много бойцов задействовали и ни одного не Гильдейского, – сказал АлаКурд, оглядывая движущийся строй.

– Гильдия наёмников – сильный клан, с нейтральным статусом. Во время войны Гильдия не занимает сторону только одного участника войны, как «тёмного», так и «светлого». Но как знаете, в Гильдии есть и «тёмное» крыло, и «светлое». Силы их примерно равны.

– Это мне известно, – ответил вампир.

– Как писали на форуме, вы не ходите на своих «тёмных» континентальных боссов. Почему? – задал вопрос Хрондор.

– Вы ещё молоды, мой друг, и наверно не знаете, что

и «светлые» не ходят на своих континентальных боссов. С незапамятных времён считается плохим тоном убивать повелителей, – ответил АлаКурд, – тем более при убийстве босса рассой той же стороны, что и босс, снижаются характеристики, бонусы и лут незначительный.

– Вошли в замок, – доложил Хрондор. Сообщения о продвижении рейда поступали во внутренний чат группы рейда, но заместитель дублировал события для наблюдателя.

– Пойдёмте, спустимся вниз, путь свободен, – предложил Крон4 и, не дожидаясь ответа, начал спуск с холма.

Замок поражал величием. Колонны, высокие потолки, убранство первого зала, где сделали остановку, Крон4, Хрондор и наблюдатель, завораживал.

– Надеюсь, тёмная сторона сдержит соглашение, и осложнений с выходом из локации вместе с добычей у Гильдии не возникнет, – вдруг сказал Хрондор.

– Да, да. Конечно. Соглашение заключено, но есть предложение. В случае выпадения в луте эпического кольца «Верховного оборотня», продать или обменять его на равнозначный для Гильдии предмет.

– Обсудим после завершения рейда, – ответил Крон4, дав в чате задание соклановцу найти информацию о кольце.

Рейд-группа по замку продвигалась медленно. Сказывалась максимальная сложность прохождения локации, но основная ударная сила рейда сохранила свои силы.

Последний зал, где находится БлэкВольф.

Крон4 у входа застыл в ожидании. Входить внутрь, это подвергать организованную рейд-группу опасности своим неожиданным появлением, тем более, можно переагрить босса или нарушить баланс слаженной работы группы и командира.

Появилось системное сообщение: «Внимание! Только что произошло континентальное событие. Рейд-группа Гильдии наёмников под руководством Митрона одержала победу над континентальным боссом тёмной стороны континента с максимальным уровнем сложности. БлэкВольф повержен! Поздравляем победителей!». Раздались фанфары.

– Поздравляю, – скупое сказал наблюдатель.

Крон4 обрадовался победе рейд-группы. Теперь точно Гильдия войдёт в десятку сильнейших кланов континента.

Вошли в зал, где оставшиеся члены рейд-группы праздновали победу. Поздравляли друг друга и вошедшего главу Гильдии.

– Поздравляю, Миртон! – произнёс подходя Крон4.

– Благодарю за доверие, глава, не подвёл, – широко улыбаясь, ответил Миртон, раса человек. Персонаж «постоянный», только что получивший сто девяносто первый уровень.

– Лут собрали? – спросил наблюдатель.

– Вот собранный лут, глава, – и Миртон указал на небольшую гору из собранных трофеев, – это выпало из босса, – добавил Миртон и положил поверх добычи «Скипетр Воли»

класс: эпический.

– Скипетр, – прошептал наблюдатель и завис, общаясь с кем-то в чате.

Крон4 подошёл ближе взял в руки скипетр и прочитал описание: «Скипетр Воли», требуемый уровень 300+, класс: эпический. Владелец скипетра получает возможность с вероятностью 80% подчинить волю выбранного персонажа или моба и обратить последнего, сражаться за владельца скипетра. Количество применений: 100. При наличии определённых навыков, ингредиентов «Скипетр Воли» с вероятностью до 75% преобразуется в артефакт божественного класса: «информация скрыта». Артефакты/ингредиенты должны иметь максимальную прочность.

«Вот это да! – подумал Крон4, – божественных артефактов в проекте за всё время только четыре, и то в самом начале, а след их растаял в небытие».

«Внимание! Континентальное событие! Тёмные разорвали все договора и объявили войну между тёмной и светлой сторонами. В характеристику: «отношение с расами» внесено соответствующее изменение. С сего момента и до окончания Войны «тёмный» и «светлый» находятся в состоянии: агрессия!

Сообщение вывело из размышлений Крона4. Перечитав повторно информацию, глава вышел из протрации и обнаружил, что рейд-группа и он в том числе, окружены армией тёмных. Их уровни выше двухсотого, насчитал сто персона-

жей.

«Не справимся», – подумал Крон4.

– Прошу не применять скипетр, – сказал наблюдатель, – повелитель предлагает за передачу скипетра любое количество золота, вещей и прекращение войны. В противном случае, вы все умрёте, и скипетр достанется нам.

Крон4 осмотрелся. Клан чат и чат рейд-группы разрывался от сообщений.

«Зачем им скипетр? Применить его смогут только десятка два персонажей на континенте. Если только у них есть необходимые ингредиенты, или знают, где их добыть. Такое преимущество, как владение божественным артефактом давай нельзя. Остаётся одно – сражаться», – подумал Крон4 и в чате отдал короткую команду: «Бой!».

Первый натиск противника оставшиеся члены рейд-группы отразили, но силы неравны. Крон4 под прикрытием своих соратников активировал дорожный артефакт эпического класса – «камень возврата группы до десяти человек» и вместе с остатками рейда вернулся в замок.

*Чат проекта «Блюнге»*

Тема: Начало войны.

ЛокхлиСвет: эй, люди, что за ерунда, у меня контракт на поставку руды сорвался. Почему?

Крон4: довожу до сведения участников проекта, что сего числа ночью по континентальному времени, рейд-груп-

пой Гильдии наёмников в луте босса БлэкВольф обнаружен «Скипетр Воли». Одна из составных частей божественного артефакта. На требование отдать артефакт тёмной стороне, мной, как главой Гильдии наёмников, дан отказ. Все остальные причины, которые указываются о начале Войны, содержат неверные сведения.

ПростушкаЛили: Война, не война. Сколько их было. Вроде все пережили.

НеХайТак: Континентальная война, объявленная через Систему, первый раз. Не нашёл в истории аналогичного события.

ДронТик: Что за божественный артефакт можно сделать? Есть инфа?

Крон4: ДронТик: Инфы по этому вопросу нет, если учитывать, что божественные артефакты влияют на уклад минимум континента, то сам понимаешь, что будет в случае его создания.

Дьюк2: что с Гильдией наёмников? Слышал, распалась.

Крон4: Гильдия не распалась, а разделена Системой на две ветви. Так как сохранять нейтралитет в таких условиях невозможно.

Милгор: почему за мной «светлые» охотятся постоянно? Что случилось?

НеХайТак: логи почитай, системное сообщение. Война идёт. Один только нейтральный город остался – Столица. В остальных, хоть не появляйся.

ЗарубкаМивака: то есть в Столицу двигать надо?

НеХайТак: только дойди, если сможешь. Идти придётся по локациям то «светлым», то «тёмным». Да и в столице сейчас то и дело PvP бои вспыхивают.

Проктор: порталы работают?

ШгонСулт: Проктор: работают, если не в осаде селение.

Цыплак: у кого нет денег на портал, собираю группу для движения в Столицу (тёмные). Начальная точка маршрута локация «Пустынный пляж».

НеХайТак: Цыплак: ты ещё маршрут укажи, чтоб засаду устроили, умник.

ЭдгарНов: э-эх, повезло расе человек, у них как был нейтрал в статусе, так и остался.

ШдорКун: не повезло. При первом вмешательстве в бой на чьей-то стороне, сразу статус меняется.

ВыносМозга: по слухам, тёмные собрали армию и движутся на север. К Столице.

НеХайТак: ВыносМозга: Столицу брать хотят?

ВыносМозга: скорее на континентального нашего босса идут. По пути всё уничтожают. Качаются так.

НеХайТак: Это что, Немезиду хотят завалить?

ВыносМозга: по ходу так.

Тема набрала 2 522к просмотров, вошла в ТОП-50, долго держалась в ТОП-100 рейтинга. Из основной темы образовалось множество ветвей тем различной направленности.

# Глава 7

## *Локация «Стены Новака»*

Проснулся от чувства тревоги. Усталость, накопившаяся за эти несколько дней, не смогла приглушить чувство опасности. Вскочил с кровати, схватился за ножи, но в комнате никого не было. Перед глазами мелькали сообщения Системы. Перечитав информацию несколько раз, я пошёл вниз в харчевню, где ждали Зара и Могучая Борода.

В харчевне всё изменилось. Множество народа и только расы, приверженцы светлых и нейтральных рас, что бросилось в глаза. Ни дроу, ни вампиров, ни оборотней, никого из представителей тёмных рас.

Подойдя к столику, где сидели друзья, обратил внимание, что Борода всю ночь не уходил с места. Он выглядел уставшим.

– Арст, видел сообщение. Война! Континентальная! – сказал гном, когда я только присаживался на лавку.

– Видел.

– Статус у всех изменился на: «агрессия с тёмными»? – спросила Зара.

Посмотрел характеристики. В них по-прежнему указано: нейтрально.

– У Арста после первого боя поменяется, смотря на чьей

стороне будет, так и изменится, – прищуриваясь, сказал гном.

– Не брошу вас. Не переживайте, – отмахнулся я, – Зара, с нами пойдёшь дальше фармить или забираешь лут согласно договору и...

– Я с вами! – выпалила Зара.

– Надо уходить отсюда. В сторону локации движется армия, когда окружат поселение, то портал перестанет работать и придётся прорываться пешком. Ездовых петов нет, так что трудно будет, – подвёл итог Борода, – и ещё, мы подросли в уровнях. Как раз для очередных умений. Пятидесятый самым важным считается, так как следующие, новые умения только на сто пятидесятом можно взять.

Пришлось задуматься. Умений и навыков недостаточно, выигрывать сражения «на удачу» и с помощью Пупсика становится всё труднее и труднее. Это показал данж Королевы, если б не осушили водоём, то ничего я своими комбо боссу не сделал.

– Хорошо, друзья. Формируем постоянную группу. Сдаём всё на аукцион. Ждём денег с продажи, и перемещаемся в Столицу. Там дальше подумаем.

– Почему не клан? – тихо спросила Зара.

– Клан – дорого. Это, во-первых. Во-вторых, для него надо минимум пятьдесят персонажей сразу. Для этого и сделана возможность создавать «постоянные группы». Когда в группе наберётся более пятидесяти персонажей, тогда Система

сама предложит создать клан, – ответил гном, и немного погодя добавил, – Арст, яд не сдавай сразу. Подожди чуток, цена на него взлетит, я так думаю.

– Яд королевы. Он кому-то нужен будет во время войны?

– Война войной, а качаться, лут и умелки набирать – это всё равно необходимо.

– Тогда решено. Принимайте группу, для троих персонажей как раз разрешено создавать на постоянной основе, – я разослал приглашение, – тут название группы просят ввести, – добавил после паузы.

– «Убийцы Королевы!», – тут же посоветовал гном.

– Таких много, – парировала Зара, – может быть «Друзья Пупсика»?

– Не «друзья», Пупс пет, – ответил гном и тут же добавил, – «Великие Друзья».

– «Великие» не пойдёт. Может «Крейзи<sup>40</sup> Пупс», – тихо сказала Зара.

– Что крейзи, это хорошо, но Пупс, – задумчиво произнёс гном, – договорились, пусть будет группа «Крейзи Пупс», – согласился гном, – Арст, что молчишь, название нравится?

– Нравится? Что, договорились? Группа называется «Крейзи Пупс». Всё, зарегистрировал.

Перед глазами у каждого промелькнуло сообщение с предложением вступить в постоянную группу «Крейзи Пупс» и собравшиеся подтвердили участие.

---

<sup>40</sup> Крейзи (Crazy) с англ. – сумасшедший.

Затем сдали лут на аукцион. Пока тот продаётся, уселись отобедать в спокойной обстановке, а во время трапезы договорились, первую совместную добычу от Королевы разделить поровну, за вычетом оплаты портала.

Шесть часов, установленные для торговли через посредника на аукционе, прошли быстро. Я проверил счёт группы. На нём красовалась кругленькая сумма, достаточная трём персонажам для использования порталного камня, и ещё оставались средства. Раздав оговорённую часть суммы своим друзьям на мелкие расходы, с удивлением обнаружил, что игроков в харчевне стало меньше.

– Арст, пошли к portalу. С закатом тёмные начнут осадить, – сказал гном, поднимаясь с лавки.

– Пойдёмте, все дела сделаны, пора и дальше идти, – подержала гнома Зара.

Группа с грозным наименованием «Крейзи Пупс» вышла из харчевни. Солнце садилось за небосвод. Темнело. Друзья шли по направлению к порталному камню.

– Жаль Грома, – сказала Зара, – помножат на нуль, и сгинет человек.

– Как так? Почему? – спросил, остановившись на полпути.

– Гром «постоянщик», наказан Системой. Сменить локацию не может, возрождаться только здесь. Как возродится, так кинется в бой и опять по кругу. С таким гарнизоном не одолеть противника, мало неписей, и игроков недостаточно. Видели, что часть разбежалась почему-то. Если игроки не

помогут удержать локацию, то не будет больше ГромоБоя, сгинет в небытие.

Непроизвольно остановился. «Как так сгинет в «небытие», умрёт что ли. Здесь, в игровом проекте», – я не понимал, как такое возможно.

– Что остановился, пошли, – сказал гном.

– Нельзя так. Идите, я останусь, помогу, чем смогу, хоть рядом буду. Спину прикрою. Встретимся в Столице, – ответил я и, развернувшись, пошёл к воротам.

Гном и Зара стояли и смотрели на удаляющегося Арста.

– Нехорошо получается. Я тоже останусь. ГромоБой меня учил, столько времени с ним провёл, когда...

– Помолчи, – отрезала Зара, – я тоже останусь, думали отделаться от меня, да? Так специально спланировали, чтобы ушла и не приняла первый совместный бой под знаменем группы?

– Под каким знаменем? У нас нет знамени.

– Посмотри характеристики. Там указано наименование группы и знамя: красное полотнище с золотыми буквами: название группы. Это стандартное отображение группы в бою. Когда клан создадим, тогда эмблему, устав, полноценное знамя придумывать необходимо для регистрации... И, что теряем... но совесть будет чиста, – подумав, добавила Зара.

Гном с Зарой развернулись в обратную сторону и пошли искать Арста.

Зашло солнце. ГромоБой появился на стене с задумчивым видом. Информация о начале войны и движении армии тёмных к локации стали известны ещё утром, но выйти из своей комнаты до наступления темноты ГромоБой не мог. Короткие команды, которые отдавал неписям, веяли холодом.

– ГромоБой! – увидев начальника ночной стражи, я пошёл к нему, – подожди, надо обсудить оборону поселения.

– Арст, и Борода здесь, – удивлённо сказал ГромоБой, – почему не ушли? Сообщения в чате об атаке на соседнее поселение не читали?

– Не читали, – ответил гном.

– Игроки после вчерашнего боя говорят, что болевые ощущения у «постоянщиков» во время смерти доходят до критического уровня, – начал говорить ГромоБой, – некоторые теряли сознание от боли и полдня не могли нормально «жить».

– Ничего страшного, потерпим, – ответил гном, а я стоял и смотрел, не зная, что сказать. Боль это всё равно не смерть, что ждёт ГромоБоя в случае сдачи локации.

– Группа «Крейзи Пупс» останется защищать поселение! – вдруг воскликнул гном.

– Сумасшедшие, кто? – ГромоБой не скрывал удивления.

– Сам увидишь, – сказал гном, – Арст, что молчишь, всё я, да я. Скажи что-нибудь.

– ГромоБой, – начал говорить, – сегодня мы создали группу. Назвали «Крейзи Пупс», не спрашивай, сам поймёшь кто это. В группе лекарь – ЛовушкаЗары, гном и я. Выдели уча-

сток стены и скажи, как помочь в обороне.

– Дело ваше, пойдёмте. Участок справа от ворот выделю.

Стемнело. Могучая Борода три раза выпускал своего пета – Сокола на разведку. Тот показывал передвижения дроу, вампиров, валар, вампиров, личей и призванной нежити в сторону поселения, которое брали в кольцо. С минуты на минуту ждали начала штурма.

– Внимание! Приготовиться, – раздалась команда ГромБоя, – маги, атака по площадям, скоплению противника. Лучники и атакующие с дальней дистанции атака по выделенной цели, вместе. Остальным готовиться отражать прорыв.

– Смотрю и не могу понять, – начал рассуждать гном, стоя на стене рядом с Арстом. Зара находилась поодаль внизу, – в локации остались защищать селение, от силы игроков шестьдесят насчитал, что, все испугались боли?

– Не знаю, друг. Может, идёт совместная атака на несколько поселений? Чат смотрел?

– Смотрел. В чате только и разговоры о повышении болевых ощущений среди «постоянщиков» и атака идёт одновременно на четыре поселения в соседних локациях, – начал говорить гном, – о, чат внешний отрубили. Значит, окружили. Сейчас пойдут на штурм.

Атака на дальней дистанции не принесла ощутимого результата, сказывалось неслаженность команды обороняющихся и хорошая координация действий атакующих.

– Внимание, штурм! – закричал ГромоБой, – лекари, лечить согласно группам, щитовики резерва к воротам, остальным стоять на месте!

Орда нежити окружила поселение, со всех сторон слышались отголоски применения площадных заклинаний, но армия, по предварительным подсчётам из чуть меньше одной тысячи персонажей, пошла в атаку.

– Не справимся, – заключил гном.

– Кружка у тебя с чем? – спросил я, обращаясь к гному.

– Извини, Арст, не вылил ту воду из водоёма королевы, пива нет с собой, – горько выдохнул гном.

– Ну, так вылей её за забор, мы на возвышенности находимся, вода уйдёт вниз, и кружку опустошишь, и в обороне поможешь.

Гном удивлённо посмотрел на меня, потом полез в инвентарь, достал кружку, привязал к себе. Нашёл подставку, встал повыше и перевернул кружку за стеной поселения.

Тоненькая струйка воды побежала по стене. Гном недовольно посмотрел на то, как вытекает вода. Потряс кружкой, перевернул вверх дном, и громадный поток воды вырвался из бездонного сосуда, сметая всё на пути. Водный напор оказался настолько мощным, что первые ряды атакующих не успели ничего предпринять, их просто смыло.

«Во как, пять уровней сразу дали и достижение какое-то. Красота», – подумал гном.

Я стоял рядом с гномом и наблюдал, как Могучая Борода

сначала осторожно, потом с интересом манипулирует кружкой и, как из брандспойта поливает врагов из укрытия.

– Внимание! Прорыв укрепления с южной стороны, – услышал крик ГромоБоя, – свободные танки и Ддшники на юг обороны!

Побежал вниз только успев крикнуть гному, чтоб тот остался на месте. Не успел подойти ближе, увидел пробой в частоколе стены, в который входили, въезжали, вползали нападающие.

«Вот и пришёл твой черёд, Пупсик», – подумал я, и активировал призыв питомца.

Питомец появился в середине разворачивающегося боя. Когда первый шок от появления невиданного монстра прошёл, на него кинулись противники со всех сторон.

«Зара. Лечи Пупса», – набрал в чате группы и ринулся в бой. Пупс не справлялся с атакующими действиями противника, уровень жизни стремительно снижался. Сил Зары лечить Пупса не хватало. Когда уровень жизни питомца снизился в критическую зону, тот свернулся клубком и стал кататься по площади.

– Пупсик! Заткни брешь в стене! – кричал что было сил, но питомец не слышал и продолжал кататься, свернувшись в клубок.

С тыла появилась Зара и, бежала рядом с Пупсом, что-то ему кричала. Тот на мгновение остановился, развернулся и на маленьких ножках потопал в сторону бреши в стене.

Достигнув отверстия, Пупс свернулся клубком и замер. Зара изо всех сил лечила, но умений не хватало. Все, в том числе она поднялась в уровнях, но новых умений, навыков ещё не успели открыть.

– Лекари, все к южной стене! Лечить... – и тут ГромоБой осёкся, – Пупса, – тихо добавил он, глазами нашёл меня и немой вопрос повис в воздухе...

Зара погибла первой. Какой-то маг накрыл лекаря заклинанием. Вторым попал под горящие когти я, не успев увернуться от высокоуровневого оборотня с магическими огненными кастетами. Один гном остался на стене до конца боя.

*Чат проекта «Блонге»*

Тема: Оборона локации «Степи Новака»

ДронХохотун: С радостью сообщаю, что тёмной стороне так и не удалось захватить локацию «Степи Новака». Вовремя подоспевшая помощь ряда кланов отбила атаку, и это единственная локация, которая не перешла под контроль Тёмного Властелина после объявления континентальной войны.

ЖуркиМоп: Так там божественное заклинание использовано было!

МитРоФантик: при использовании божественного заклинания сиреневое сияние образуется, такого там не было. Честное слово!

ШоРунтик: ЖмуркиМоп: Как будто ты был там. На уро-

вень-то свой посмотри – сороковой только.

ЖмуркиМоп: Был и видел, как некий гном из постоянной группы сумасшедшие чего-то там применил заклинание, и всех атакующих смыло в образованное озеро. Там сейчас локальный ивент<sup>41</sup> проходит, Система выдала на облагораживание водоёма.

НеХайТак: не заклинание это было, а неизвестно что. Писали запрос Богам, ответили, что это не заклинание вовсе, но в рамках игрового процесса.

ПитоБурн: как так не заклинание, а что тогда?

НеХайТак: ПитоБурн: сам спроси. Больше ничего не ответили.

ВарунШа: вы Йожика видели? Как он всех раскидал? Как такого получить?

ЖозефинКа: миленький такой, и по лесу с ним не страшно ходить.

ВырвуГлаз: как группа недоклан называлась, в которой гном тот состоит, кто помнит? Вступить хочу.

ЭндюШкон: «Крейзи Бубл» вроде. В рейтинге посмотри. Они явно поднялись резко вверх, после той защиты. Кстати, всем достижение дали, кто там был?

Хрик2: Достижение достойное. Такие редко дают: «Защитник Новака»! К достижению пару бутылок зелий Система подарила.

---

<sup>41</sup> Ивент (от англ. event – «событие») – какое-либо нестандартное мероприятие в игре, проводимое администрацией или самими игроками.

Витосус: Что вы о ерунде. Что с болью делать? Порог подняли сильно. Я вот «постоянщик», и как мне быть? Когда в тебя маг фигачит огнём или глыба падает?

НеХайТак: Витосус: это проблема. На запросы ни боги, ни Система не отвечает. Там где-то есть отдельная тема, может, что интересное в ней есть.

Тема набрала 632к просмотров, вошла в ТОП-100, но быстро спустилась в рейтинге обсуждений.

\*\*\*

### *Столица континента город Вуранск*

ЛовушкаЗары после гибели очнулась в личной комнате, доступ в которую имеется с каждого постоянного двора или гостиницы вне зависимости от месторасположения. Болевые ощущения прошли, но двигаться не хотелось. Зара так и лежала в комнате на кровати, закрыв глаза. Сосредоточившись, поняла, что поступило системное сообщение, прочитав которое сначала не поверила.

Системное сообщение: *«Вы переведены в разряд «постоянных». Сердце не выдержало нагрузку. Реанимационные мероприятия к положительному результату не привели. Соболезнуем. Родным сообщено в соответствии с регламентом».*

Зара перечитала сообщение несколько раз, но так и не поверила случившемуся. За последние полгода искра жажды жизни разгорелась вновь. Мысли о суициде ушли. Врачи и проект убедил радоваться дару жизни, и вот сейчас то, к че-

му стремилась год назад, наступило. Она умерла, но умерла не по-настоящему. Теперь предстоит очень долгие годы находиться в проекте. Чувствовать боль, возрождаться, умирать сотни и тысячи раз.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.