

Евгений Мамонтов

Санайт

измерение Таллара



12+

ЕВГЕНИЙ МАМОНТОВ

Санайт

«Автор»

2019

Мамонтов Е. Н.

Санайт / Е. Н. Мамонтов — «Автор», 2019

Если бы тебя закинуло в игру, кто бы стал твоим врагом? Каждому суждено выбирать. Кому-то нравится мирная жизнь, другие все отдадут, лишь бы схлестнуться в честном поединке. Но не стоит забывать о монстрах, настоящих чудовищах измерений, сильнейшим из которых в этом мире остаётся человек. Илья решил пойти по иному пути - сыграть в игру с игрой. Сделать своим врагом весь мир, чтобы спасти сестру. А если за этим миром стоит человек? Значит ли это, что Илья выбрал самого опасного врага...

© Мамонтов Е. Н., 2019

© Автор, 2019

– В оформлении обложки использована фотография автора _freakwave_ «Forest» с <https://www.pixabay.com> по лицензии <https://pixabay.com/de/service/terms/#license>

– В оформлении обложки использована фотография автора 8desk «##,##,##,####,##,##,####» с <http://www.8desk.com> по лицензии #ICP#12022453#-19

– В оформлении обложки использована фотография автора photo-graphe «Desert Dunes During Sunset» с <https://www.pixabay.com> по лицензии <https://pixabay.com/de/service/terms/#license>

– В оформлении обложки использована фотография автора HELMUTTT «Sherwood's Legacy Rebecca of York» с <https://www.pixabay.com> по лицензии <https://about.deviantart.com/policy/privacy/>

Глава 1. Утрата

Весь смысл игры – не в выборе ферзя.

На дисбаланс меж чёрным и меж белым.

Поставить жизнь, как правило, нельзя.

Свою нельзя.

Твою – поставят смело!

А.О. Беянин

– Илья, нет! – закричала Таня. – Ты не допрыгнешь!

Закрыв глаза ладонью, девочка отвернулась от своего брата, прыгнувшего на другую площадку заброшенного шестнадцатиэтажного дома.

– Вот видишь, получилось же. Давай сюда, мы ещё не исследовали эту часть дома, вероятно, мы сможем найти тут много интересного.

Так мы с Таней зарабатывали себе на жизнь, исследовали заброшенные дома, искали всевозможный хлам, представляющий хоть малейшую ценность, и сдавали его скупщику, который жил неподалёку от нашего с Танькой пристанища. Мы были детьми сиротами, братом и сестрой. Крохотный дом, оставленный нам родителями перед смертью, мы всячески старались удержать, зарабатывая на жизнь, всеми возможными способами. Государство, конечно, платило нам пособие, но на что этого пособия хватало? Разве что только на оплату коммунальных услуг, остальные расходы покрывались не самыми приятными подработками и исследованием заброшенных домов в поисках всевозможного мусора.

Очередной майский вечер, на улице приятная тёплая погода... и мы, вдвоём с сестрой. Снова мы полезли на высотные дома в северном квартале и забрались уже на восьмой этаж в бывшем здании корпорации «ТриаНова». Вещи, которые мы нашли на этажах ниже, я оценивал, как пару-тройку дней, когда мы будем сыты. Но этого было мало и одержимые жаждой добычи чего-нибудь стоящего, мы лезли дальше.

– Может не надо... хватит на сегодня, – сказала Таня, смотря вниз. – Тут очень высоко, я боюсь.

– Ты и боишься? – усмехнулся я. – Тогда я попробую поймать тебя.

Таня стояла на краю бетонного блока, перед пропастью и смотрела вниз.

Я знал, что она была смелой, но не глупой и пропасть в восемь этажей всё же заставляла её голос содрогаться, а колени дрожать.

– Край! Он осыпается, – крикнула она, увидев, как обломки камней падали в низ, достигая первого этажа с еле слышным звуком.

– Попробуй разбежаться, а я тебя подхватю отсюда.

С этими словами я подошёл к краю платформы, с другой стороны, и принял позу, демонстративно показывая, что буду её ловить. Несколько неспешных шагов назад. Она стоит метрах в четырёх от края и переминается с ноги на ногу, но преодолевая страх, начинает набирать скорость. В последний момент, заметив, что шнурки на её обуви развиваются в такт бега, я кричу что есть сил.

– Таня, шнурки! Нет... Таня!

Шнурки, что развязались на кроссовках у Тани, зацепляются за торчащий из края кусок арматуры и она, не сумев хорошо оттолкнуться, летит вниз. В ту же секунду на глазах начинают собираться слёзы, я выкрикиваю её имя раз за разом, пытаюсь оправдать свою беспомощность. Через миг я услышал грохот, подобный раскату грома, он бил по моим перепонкам, заставил непроизвольно схватиться за голову, закрыть уши. Он закончился так же быстро, как и начался.

Придя в себя, я подбегаю к краю обрыва, разлом воздуха похожий на грозу в пустоте, рассеивается в районе четвёртого этажа. Когда от разлома не осталось никаких следов, я попытался взглянуть. Уходящее солнце ослепило правый глаз, но мне удалось рассмотреть первый этаж. Не было тела... вообще ничего. Не было совершенно ничего. Несколько минут я сидел, поджав колени, пытался осознать происходящее. Почему же нет тела? Куда могла упасть Таня? Слёзы. Они полностью перекрыли мне видимость, медленно стекали, не давали мне сосредоточиться, их становилось больше. Я взбесился, не знал, что делать дальше, прокручивал в голове ответы.

– Один? Да я без неё и дня не протяну, – подумал я про себя. – Уж лучше смерть.

Я подошёл и ещё раз глянул вниз. Закрыл глаза.

– Лучше закрою, – усмехнулся я. Увидел силуэт Тани. Без доли сомнения сделал шаг.

Несколько секунд свободного падения вниз, вновь проклятый грохот, гораздо сильнее и ощутимее. Тело съезживается, боль пронизывает каждую клетку, каждую мышцу, я ещё крепче сжимаю веки в ожидании самого худшего. На мгновение я оказываюсь в непонятном месте, моё тело улетучивается, становится невесомым, вся боль, что была раньше, уходит.

Ещё один хлопок, я проваливаюсь в очередной разлом и приземляюсь в очень мягкую траву. Падение с большой высоты не доставило ни капли боли и это привело меня в ступор. Отойдя от него, я попытался подняться.

– «Метров десять» – подумал я, оглядывая приблизительную траекторию моего полёта и солидную вмятину на траве. – Люди! Ау!

Я начал оглядываться по сторонам, пытаюсь найти хоть одного человека, но никого не было. Вокруг меня был сплошной лес, множество мелких зверей и птиц, а запах, который окружал меня, был поистине непередаваем, что даже дурманил мой разум.

– «Нужно осмотреться» – вновь подумал я и пошёл вперёд, пробираясь через густые заросли леса.

Шаг за шагом, я углублялся в чащу, осторожно ступая, чтобы не задеть лишнюю ветку и не потревожить местных животных, которых тут было предостаточно. Обходя очередное дерево, я заметил неподалёку маленький покосившийся домик, укрытый низкорастущими елями, который больше был похож на погреб или же нору с крышей в виде холма. Мне стало интересно, и я пошёл узнать, кто мог там обитать. Подойдя к дому, я присмотрелся. Старая дверь, еле державшаяся на петлях, крыша, полностью поросшая мхом, травой и некоторыми видами цветов, которые я некогда раньше не встречал. Забравшись на неё, я примостился на каменной трубе и стал срывать цветы, разглядывая их, вдыхая новые для меня ароматы. Было

в них что-то необычное, как будто они были не от мира сего и культивированы неизвестным человеку образом.

– Брр, бред какой-то, обыкновенные цветы, сейчас накручу себе лишнего.

Принюхавшись к очередному цветку, я впал в некое оцепенение, погрузился в транс, но чей-то разгневанный крик заставил меня подскочить, из-за чего я оступился и кубарем полетел вниз, приземлившись в ногах у какого-то старика. Сразу же в меня последовал удар палкой, что пришёлся на мою голову.

– Ай, старик, больно же, ты чего творишь!?

Поднимаясь и отряхиваясь, я хотел было грозно посмотреть на него, но передо мной престал не ворчливый дед, а милый на вид старичок, ростом чуть выше метра. У него было полностью морщинистое лицо с добрыми, но уставшими глазами, за густо растущими бровями, и кривой большой нос, за которым сверху еле виднелись уголки его рта. Одет он был в какой-то непонятный балахон с небольшой сумкой через плечо, наполненной ягодами и грибами. В левой руке он держал палку, похожую на посох. Хоть она и была сухая, на ней восседали множество листьев и почек, приглядевшись, я понял, что посох его был сделан из вяза.

– Больно говоришь? А вот на тебе ещё.

В меня полетела очередная серия ударов по голове, рукам и спине. Я отмахивался как мог, хоть и понимал, что бьёт он меня не от того, что ему хочется, а за конкретное дело.

– Думаешь, растениям не больно!? Думаешь, они не чего не чувствуют?

– Хм, да нет вроде, не должны же, – я с недоумением посмотрел на старика и сделал отрицательный жест головой.

– Чего махает своей пустой головешкой, а вот представь себе. Чувствуют. Каждым стебельком, каждым листиком чувствуют. Я ухаживаю за ними уже семьдесят два года, а потом появляется очередной болван как ты, подходит и начинает их рвать.

– Ладно, ладно. Прости меня дед, тебя вообще как звать? Что ты тут делаешь и почему один? Меня вот Ильёй зовут.

Я посмотрел на старика, ожидая, когда же он представится, а он лишь продолжил что-то бормотать, но когда до него дошло, он взглянул на меня исподлобья и переключил тему разговора.

– А-а, так ты очередной нуб, – усмехнулся старик. – Попал из другого мира, наверное, ничего не знаешь? Проходи, я тебе всё объясню.

Сделав жест посохом, похожим на рассечение воздуха, он указал в сторону входа в дом, если его можно таковым назвать. Дверь, словно живая, начала снимать засовы, противно заскрипела, и наконец, распахнулась передо мной. Я шагнул.

Внутри дом был очень даже опрятным и уютным. В маленькой комнате был камин со стоящими рядом двумя небольшими креслами, а рядом, у стены, стояла книжная полка полностью набитая ветхими потрёпанными книгами, которых я никогда не видел, может от того, что не люблю читать. В углу находилась большая кровать с расписной спинкой, в два-три раза превышавшая размеры её владельца. Повсюду весели листки с чертежами, формулами, записями, а на полу были разбросаны развёрнутые свитки с сорванными печатями. Сам по себе дом был ещё меньше, чем мне казалось снаружи, от чего мне приходилось постоянно прибывать в сгорбленном положении с поджатыми коленями, от чего я был похож на коня на шахматной доске.

– Проходи, присаживайся, – указал мне дед на одно из кресел, и я поспешил присесть на него, чтобы разогнуть спину.

– Устроился?

– «И-го-го», – захотелось ответить мне, но в ответ я лишь кивнул и потянул спину.

– Тогда слушай. Я наставник новичков в этом мире, звать меня – Одис, несложно было догадаться, что ты попал в необычное место, тут всё вокруг пропитано магией. Ты в игре. Но

это не просто игра, тут нет правил, это вполне самостоятельный мир под названием Санайт. Вся сущность этого мира разделена на пять измерений, первое – «Измерение Таллара», место, куда ты попал. Я не буду рассказывать о королевствах, территориях и прочих тонкостях – ты сам всё узнаешь. Знай лишь одно, многие деревья и растения под действием здешней магии, оживают, а затем нападают на всех без разбора. В каждом уголке мира кипит жизнь. В «Санайт» – всё враждебно и, чтобы выжить здесь, тебе нужно будет определиться с классом, раздобыть прочную экипировку, выучить мощные заклинания. Ну и, конечно же, никакое приличное место не может обойтись без монстров: Троллей, кобольдов, нежити и прочих воплощений ужаса и страха разных форм и размеров во всех измерениях.

– Стой, стой, стой, – замахал я одной рукой, попутно вставляя глазные яблоки обратно другой. – К-какая нахрен магия? Какие к чёрту монстры? Что это значит – прокачать своего персонажа? Да и какого... это шутка?

Я вскочил, взбешённый словами тронутого деда, хотел убежать подальше от этого дома, поискать разумных людей, но потолок, который я чуть не проломил, остановил моё рвение и я плюхнулся обратно в кресло, а пружинка дала понять мне, что лучше бы я не вставал.

Сидя с поникшим взглядом, не понимая, что мне делать и как, я думал. Одис же, не умолкая рассказывал мне про этот мир, про то, что чтобы попасть обратно, мне придётся пройти все пять измерений, но я его не слушал, я думал. Я думал, что сейчас Таня где-то в одном из этих самых измерений, совсем одна. Как найти? С чего начать...

– «Эх, интересно, Как там дела у Таньки, смогла ли обустроиться или же сидит так же и слушает бредни неизвестного старика», – продолжал думать я, запрокинув голову кверху. – «Где она? В каком из этих чёртовых измерениях находится. Испугалась ли, будет ли искать меня». Мысли порождали вопросы, вопросов становилось больше, а ответов не поступало. В конце концов, они полностью забили моё подсознание, заставляли меня плакать, но пытаюсь не подавать вида, я утирал слёзы, что скатывались по щекам.

– Илья! – очередной удар палкой пришёлся мне в район затылка. – Ты меня вообще слушаешь?

– А? Да... – закивал я. – Да, я слушаю.

– Так вот о чём я, второе измерение – «Измерение Хаджета», короля скорпионов. Мир, который на три четверти покрыт песком, с огромной, неизведанной пустыней по центру. Скрытность и выносливость – вот основа выживания в этом месте. Количество данжеонов там превышает воображение, но лишь по краю пустыни они были исследованы. Третье измерение – «Измерение Адеса», – это полностью выжженная земля, монстры там пропитаны огнём, в их жилах течёт магма, а знание магии земных недр и магии огня у них врождённое. Деревья там давно вымерли и высохли. По-настоящему мёртвое место, где нет ничего кроме пламени. Следующее – «Измерение дракона Лисавета». Ледяные скалы и заснеженные вершины стали настоящим домом для большинства драконов, во главе которых встал могущественный Лисавет, лишь некоторые уголки измерения не подвластны его магии и там процветает людская жизнь. И последнее измерение, пятое – это «Измерение забвения». Самое опасное в мире Санайт, полностью скалистая местность, где всё – иллюзия. Монстры, которые там обитают, обладают гипнозом и способны поработать разумных существ. Сложно себе представить, что большинство игроков навсегда остались в иллюзии о прекрасной жизни и своих мечтах в этом измерении.

– Кажется, что я сплю, – закрыл я руками лицо и потёр глаза. – Ты рассказываешь мне то, чего не может быть, даже если бы я был под наркотиками.

– Нет, ты не спишь, но твой сон ещё впереди.

– Что? Какой ещё сон? Ты сумасшедший старик, сумасшедший, с чего мне вообще тебя слушать? Верни меня обратно, или хотя бы к моей сестре.

Очередной раз, стукнув меня по голове, от чего образовалась уже не малых размеров шишка, он продолжил.

– Не перебивай меня, а лучше замолчи и слушай. Путь к своей сестре ты найдёшь сам, если она тоже в этой игре, то должна быть в одном из пяти измерений. Для начала мне придётся применить на тебя магию первого сна. Там, во сне, тебе проявится игровой интерфейс, и ты сможешь определиться с классом и выбрать начальные характеристики. Так же тебе предстоит пройти небольшой инстанс, чтобы разобраться в механике игры и боя. А теперь располагайся на кровати, а я пойду и подготовлю нужные свитки.

Сместив несколько раз позвонки у себя в спине, мне всё-таки удалось перебраться на кровать.

– «Хм, так вот зачем старику кровать в три раза больше его, а я и представить не мог. Интересно будет посмотреть на этот сон», – подумал я.

Стоило только оказаться в кровати, как на меня стала действовать некая тяжесть. Я в буквальном смысле растекался, а как только моя голова коснулась подушки, я и вовсе отключился.

Очнулся я в каком-то непонятном месте. Вокруг меня полная темнота, а под ногами я не чувствую земли. Вообще ничего. Пустота. По спине побежали мурашки, страх перед неизвестностью окутал меня, заставлял беспомощно дёргаться.

Спустя несколько секунд появляется системное сообщение.

«Добро пожаловать в мир Санайт», и две таблички «подтвердить» и «согласиться».

– Богатый, однако, выбор, – буркнул я.

Ради интереса нажму «подтвердить». Сразу же выскакивает второе сообщение.

«Вы переходите в меню выбора расы. Учтите, раса выбирается единожды, будьте внимательнее при выборе расы. Ваш выбор повлияет на отношения к вам других рас».

– Единожды значит, тогда нужно хорошенько подумать.

По сторонам от меня появилось описание шести различных рас, и я сразу принялся пристально вчитываться, чтобы не упустить детали.

«Гномы – мастера горного дела. Добывают руду под землёй и в горах мира Санайт, превосходные кузнецы, которые достигли небывалых высот в изготовлении доспехов. Основные характеристики: выносливость, защита. Бонус расы: Магический иммунитет увеличивается на одну десятую процента за каждый новый уровень. Прирост здоровья увеличивается на две десятые процента за каждые десять распределённых очков выносливости. Бонус расы для ремесла: вероятность добычи редких ресурсов горного дела увеличена на пять процентов. Вероятность создания экипировки и оружия высокого и легендарного качества увеличена на три процента. Рекомендуемые классы: Мастер теней, хранитель, воин смерти».

– «Карлик с топором», – задумавшись, прикинул я. – «Боевой рудокоп» – мастер колоть орехи и черепа своих врагов. Усмехнулся. – Однозначно не подходит.

«Люди. Заселили плодородные земли, развили скотоводство и травничество. Вывели кулинарию на высочайший уровень. Основные характеристики: защита, сила. Бонус расы: вероятность нанести критический удар увеличивается на пять сотых процента за каждые десять единиц силы. Вероятность заблокировать удар увеличивается на одну десятую процента за каждые десять распределённых очков защиты. Бонус расы для ремесла: вероятность добычи редких ресурсов травника увеличена на пять процентов. Вероятность создания еды высокого и легендарного качества увеличена на три процента. Рекомендуемые классы: хранитель, воин смерти».

«Тёмные эльфы. Погрузившаяся во тьму и отделившаяся от высших эльфов, эта раса стала развивать зельеварение и практиковать магию призыва. Основные характеристики: Ловкость, точность, обаяние. Бонус расы: урон, наносимый врагам со спины, увеличен на семь

процентов. Каждые десять распределённых очков ловкости увеличивают вероятность нанесения критического удара на одну десятую процента. Доверие призванного существа увеличивается на пять процентов за каждые десять единиц обаяния. Бонус расы для ремесла: Затраты ресурсов производящих профессий сокращаются на десять процентов. Вероятность изготовления зелий высокого и легендарного качества увеличена на три процента. Рекомендуемые классы: Жнец, мастер теней, стрелок».

– Так, так, так. Ну, люди – это что-то банальное, я же всё-таки играть буду, а в человека я и в реале вроде как поиграл. Если честно, то не понравилось. А вот раса тёмных эльфов сильно заинтересовала меня, да и плюшки у неё приятные.

– Как вообще выглядят эти тёмные эльфы, задумался я. – Синяя кожа? Острые уши? Глаза с большим разрезом? Пытаясь представить это, в голову приходила лишь раса на’ви из фильма «Аватар».

Посмотреть, как я буду выглядеть, можно было после предварительного подтверждения, и, загоревшись желанием поскорее увидеть себя в обличье эльфа, я стал быстро прочитывать оставшиеся три расы.

– Орки, скорее всего самые обычные зелёные здоровяки, у которых хренова туча хит поинтов и большая защита, написано, что они прекрасные оружейники и имеют второстепенные профессии, такие, как обработка метала и деревообработка.

Бонусы расы и ремесла у орков, не имеют ничего особенного, от чего я просто пробегаюсь глазами и перехожу далее.

«Высшие эльфы. Любители природы, заселившие все возможные нетронутые леса мира Саннайт. Практикуют магию четырёх элементов и целительную магию. Основной профессией высших эльфов является созданием магических свитков. Основные характеристики: Точность, уровень магии. Бонусы расы: Урон от заклинаний элементов природы увеличивается на одну десятую процента за каждые десять распределённых очков уровня магии. Эффективность лечащих способностей увеличена на десять процентов. Бонус расы для ремесла: Вероятность создания магического свитка высокого или легендарного качества увеличена на пять процентов. Рекомендуемые классы: Маг, жрец».

– Ну, тут ничего необычного, типичные чистюли, жующие траву вперемешку с травой. Больше подходит тем, кто не любит мясо, что точно не обо мне, да и поддержка меня не устраивает. Мне бы по-тихому: вырезать одного, затем второго, помыть руки и познакомиться с третьим, удивившись, что его семья мертва. Смотрим дальше.

Последней расой в списке были гоблины. По моим представлениям это были невысокие, зеленокожие работяги, которые любили тяжёлый труд. Как оказалось после прочтения, я понял, что они могут быть войнами, которые хороши как в роли тихого убийцы, так и в роли отбивной на передовой.

– Но, чёрт, они такие же маленькие как и гномы, к тому ещё и тощие. Кто видел гоблина с огромной глефой? Или же гнома, взявшего в руку щит, в два раза превышающие его размерами? Вот я точно не видел.

Отмахнувшись от представлений о гномах и гоблинах, возвращаюсь к выбору расы.

– Итак, тёмные эльфы, несомненно, это то, что мне нужно. Жму выбрать и со звонким пронзающим звуком, пугающее меня системное сообщение, выскакивает перед глазами.

«Вы уверены, что хотите выбрать расу «тёмные эльфы», учтите вы останетесь в этой оболочке до конца ваших дней в этом мире».

– Да, я точно уверен, – пробормотал я себе под нос и нажал кнопку «подтвердить».

Всё тело начало колотить, меня окутал непонятный густой дым, я перестал что-либо видеть. Начало происходить что-то непонятное, но до жути интересное. Мышцы судорожно сжимались, а сердце билось всё сильнее. Я ощущал изменения, желал их видеть. Когда всё было кончено, а дым рассеялся, я стал осматривать себя с ног до головы. Первое что я заметил

– это то, что я стал лучше видеть, зрение как будто стало чётче, всё налилось красками. Позже я увидел, что изменился цвет моей кожи на тёмно-синий. Рукой я нащупал, как выросли мои уши, буквально, как я и предполагал.

– Твою мать! – воскликнул я. – Я эльф. Я чёртов эльф. Блин, придётся к этому привыкнуть. Выглядит вполне сносно.

Минуты так три я любовался своим телом и не заметил нового системного сообщения, которое мигая сверху, заставило меня поднять голову.

«Внимание, вы переходите в меню выбора класса. Выбирайте внимательно, после подтверждения изменить класс будет невозможно».

Передо мной появились описания классов, которые можно было посмотреть, не подтверждая, и примерить на себе ту или иную экипировку класса. Удобно усевшись в воздухе, я стал изучать всё вдоль и поперёк, так как не хотел ошибиться.

«Маг. Атакует с дальнего расстояния и легко расправляется с группой монстров, используя весь арсенал умений. В ближнем бою очень уязвим, но раскрывает свой потенциал в группе. Роль: кастер, дамагер. Вид атаки: дальний бой. Преимущества: высокий магический урон по области, высокий показатель магии, высокая мобильность. Вид доспехов: тканевая броня. Вид оружия: основное – посох, вторичное – магический шар. Недостатки: низкий показатель защиты, выносливости».

«Жрец. Умеет не только исцелять своих союзников, но и воскрешать их и накладывать заклинания повышающие характеристики союзников. В ближнем бою может нанести серьёзный урон одиночной цели. Самый востребованный класс в любой группе. Роль: хилер, поддержка. Вид атаки: дальний бой. Преимущества: высокое исцеление одиночной цели и группы, высокий урон одиночной цели, высокий показатель магии. Вид доспехов: тканевая броня. Вид оружия: основное – жезл, вторичное – альманах. Недостатки: низкий показатель защиты, выносливости, мобильности».

«Жнец. Обращаясь за помощью к загробному миру, умеет призывать умерших монстров и контролировать сознание ещё живых. Предпочитает держаться на расстоянии и предоставить убийство врага призванным существам, умеет накладывать различные проклятия. Роль: дамагер. Вид атаки: ближний бой. Преимущества: высокие показатели интеллекта, обаяния. Вид доспехов: кожаная броня. Вид оружия: Коса. Недостатки: слабый урон группе, низкий показатель выносливости, низкая мобильность».

«Воин смерти. С тяжёлым мечом наперевес врывается в бой, нанося огромный урон по группе, способен также использовать ширину оружия как щит в бою. Средняя броня помогает увернуться от многих атак. Роль: дамагер, защитник. Вид атаки: ближний бой. Преимущества: высокая мобильность, высокий урон одиночной цели, высокий показатель силы. Вид доспехов: кожаная либо кольчужная броня. Вид оружия: оружие на выбор – двуручный меч, либо глефа. Недостатки: средние показатели защиты, здоровья, ловкости, низкий урон одиночной цели».

«Хранитель. Имея невероятные показатели защиты, выступает живой стеной в бою, а благодаря умениям боевого клича удерживает внимание монстров на себе. Роль: защитник. Вид атаки: ближний бой. Преимущества: высокий показатель защиты, выносливости. Вид доспехов: тяжёлая броня. Вид оружия: основное – боевой молот, вторичное – щит, либо двуручная глефа. Недостатки: низкая мобильность, низкий урон одиночной цели, низкий показатель ловкости».

«Мастер теней. Невидимый противник, который нападает из-за спины и благодаря своим комбоатакам способен молниеносно уничтожить врага. Роль: дамагер, стелсер[6]. Вид атаки: ближний бой. Преимущества: высокий показатель ловкости, высокий урон одиночной цели. Вид доспехов: кожаная броня. Вид оружия: парные клинки, либо одноручный меч. Недостатки: низкий показатель защиты, магии».

«Лучник. Во всём полагается на свою точность и лук. В одиночку может замедлить противника и нанести значительный урон на дальнем расстоянии. Расправляется с толпами монстров, обрушивая на них ливень стрел. Роль: дамагер. Вид атаки: дальний бой. Преимущества: высокая мобильность, ловкость, высокий урон одиночной цели и по группе. Вид доспехов: кожаная броня. Вид оружия: лук. Недостатки: слаб в ближнем бою, низкий показатель выносливости, силы».

Я прекрасно понимал, что ни хрена не понимал, сколько мне придётся провести в этом мире. Один месяц? Два? А может и несколько лет... От этого в раздумьях я просидел несколько часов, прежде чем определиться с выбором. Почему-то мне показалось, что класс нужно выбирать исходя из того, что дальнейшие измерения будут требовать скрытности и осторожности. Я так же понимал, что мне придётся убить не одного монстра или даже такого же игрока как я, и что за каждым поворотом будут ещё большие трудности. Мой выбор пришёлся на класс мастер теней, потому что тот герой, что может легко ускользнуть из непредсказуемых ситуаций и легко справиться с врагом один на один, способен выжить в неизвестном и пугающем мире.

– Так, с остальными мыслями я разберусь позже.

Жму «Подтвердить».

«Внимание вы выбрали класс мастер теней, базовые характеристики класса начислены. Вам доступно десять нераспределённых очков характеристик и одно нераспределённое очко умений».

– Базовые характеристики, значит, посмотрим.

Наведя руку в сторону окна персонажа, мысленно нажимаю туда, и передо мной выскакивает панель, которая занимает чуть ли не половину моего обзора, я начинаю всматриваться, пытаюсь хоть чуть разобраться. На этой панели были представлены мои характеристики. Основными из них были: сила, ловкость, интеллект, обаяние, выносливость и уровень магии с точностью. Помимо этих характеристик, присутствовали и такие как физический и магический урон, карма, влияние, удача и защита, но они не увеличивались очками, а, видимо, всевозможными предметами или же временем, проведённым в игре, заработанными достижениями и прочими активностями. У класса, который я выбрал, опорной характеристикой была ловкость, а второстепенными были сила и выносливость. Совсем дела плохи были с остальными характеристиками, но они были и не нужны, так как основой был физический урон. Не задумываясь ни секунды, кидаю все нераспределённые очки в показатель ловкости и на выходе получаю следующее: По тринадцать единиц практически во всех характеристиках, отличались лишь точность, на которую пришлось всего десять, и ловкость в которой было двадцать пять единиц, учитывая моё распределение.

Так-с теперь перехожу к выбору способности. С ними всё обстояло гораздо проще, я ещё при чтении описания класса присмотрел способность скрытный удар, которая позволяла на пять секунд войти в невидимость и нанести удар напрямую либо со спины, причём со спины количество урона возрастало на пятьдесят процентов. Подтверждаю выбор способности и распределение очков и жду дальнейших указаний.

«Внимание, ваше путешествие скоро начнётся, последним для вас пунктом будет выбор вашего никнейма, для этого заполните необходимое поле в окне персонажа».

– Никнейм? Это вроде игрового имени? Ну, это вполне предсказуемо, иначе я видел бы картину, где двадцать Олегов и семнадцать Петров дерутся за право обладать замком. Я готов был к этому и давно всё придумал. Навожусь на поле для ввода никнейма.

– Каждый в этом мире запомнит меня как Илиса, – горделиво крикнул я, подняв указательный палец кверху.

Итак, ввожу ник – «Илис». Подтверждаю, и сразу же с оглушительным звоном выскакивает системное сообщение, которое уже не раз за этот сон било по моим барабанным перепонкам.

«Илис, прямо сейчас начнётся ваше увлекательное приключение в мире Саннайт. Удачной игры».

– Увлекательное? – крикнул я что есть сил. – Ни хрена тут увлекательного. К чёрту ваш грёбаный мир, ради сестры всё, только ради неё!

Глава 2. Начало

«Измерение Хаджета. Главный город пустыни – Ранон. Штаб гильдии Вознесенные».

Доклад главного аналитика гильдии Вознесенные

– Поход в подземелье двадцатого уровня принёс в казну порядком тридцати тысяч пятьсот золотых, не включая вещи, проданные на аукционе, при том, что в нём участвовали всего шесть человек. Откат данжеона составит один месяц. Разведгруппа смогла найти новое подземелье пятидесятого уровня на двадцатой миле к северу от столицы. Для его прохождения придётся собрать группу пятнадцати, а то и двадцати человек от сорок пятого уровня и выше.

Тем временем в соседней комнате Нина – главный жрец гильдии, лечила тяжёлые ранения одного из новичков, произнося раз за разом заклинание божественного исцеления. Когда манапоинты были на исходе, Нина оставила девушку в покое и вышла в соседнюю комнату, где находились Диас и главный гильдийный аналитик.

– Как вы можете говорить о деньгах или данжеонах? О чём вы вообще думали, когда брали её с собой? А к центру пустыни вы с ней случаем не собираетесь? Не успели её приключения начаться, а с вами она чуть не угодила в бездну.

Диас сидел в кресле, в статичной позе, смотрел в потолок, не подавая и доли волнения. Но изредка его уши дёргались, едва слышав стоны, которые доносились из комнаты Таи, где она пребывала в тяжёлом состоянии, после возвращения из рейда.

– Она сама навязалась, – сухо ответил глава, отпив немного крепкого чая. – Твердила всё про другой мир, про Илью ненаглядного, что должна стать сильнее, что не может сидеть, сложа руки, что хочет пройти игру. Да и вылазка наша помогла ей поднять двенадцать уровней и перейти на двадцать первый.

– Значит, нужно было защищать её! Куда смотрели жрецы!? чем был занята передовая!? Почему вы допустили монстров до отрядов дальнего боя!?

Нина кричала, размахивала руками, пыталась привлечь внимание главы.

– Не молчи, Диас! Ты хоть понимаешь, что на её восстановление уйдёт не один день, – Нина рухнула в кресло и откинула голову. – Боже, с кем я говорю... зачем она вообще с вами связалась.

Диас всё так же сидел, не подавал эмоций, не отвёл взгляда от тёплого огня камина, только гладил фарфоровые края чашки с давно остывшим напитком.

– На сегодня собрание закончено, – наконец заговорил Диас, вставая с кресла. – Идём, Тае нужен покой.

«Измерение Таллара. Стартовый данжеон».

Сырая зловонная земля, вокруг темно, лишь небольшие факелы, стоявшие в углу, освещали помещение, в котором я находился. Одис как-то сказал, что после первого сна, я попаду в стартовую локацию, чтобы проверить свои боевые качества, провести пробные бои. И только после того, как я вспомнил эти слова, я понял, что это подземелье – то самое.

– «Так, вот я и в данжеоне. И мне его нужно пройти?» – подумал я, поднимаясь с земли и отряхивая с тела всякую живность, которая намеривалась забрать себе на обед кусочек моего тела, принимая меня за мёртвого.

– А вот хрен вам, жив я пока, – пригрозил я кулаком, уносящей свои лапки живности.

– А-а, твою ж мать, то и думаю, чего мне так холодно...

– Одис, ублюдок, если ты меня слышишь, то иди ка ты к чёрту. Это такая привычка – недосказывать важные вещи? Или старческий маразм? Сказал хотя бы о том, что начнётся моё приключения с поисков трусов, – потеряв одной рукой ягодицу, а другой макушку, я понял, что пока тут не осмотрюсь, бесполезно будет что-либо придумывать.

Стартовая комната была довольно просторная, похожа на одну большую нору с угольной мраморной плитой по центру, повсюду были видны следы босых ног разных размеров, что могло означать о том, что я не самый первый нуб, пробежавшийся тут.

Полминуты я стоял в центре данжеона и потягивался, смотря во все стороны, было холодно. Моё внимание было резко переключено, когда я увидел деревянный сундук, стоявший позади меня. Подойдя, я начал разглядывать его со всех сторон. Вроде самая обычная, средних размеров шкатулка в полметра длиной, с непонятными рунами на его массивной крышке, но всмотревшись, я увидел описание этого сундука, и резко отскочил.

– Э-э-э! Это как это так. Разве я могу видеть описания предметов, или я уже совсем тут свихнулся.

Осознание того, что моё сознание ещё со мной пришло только через пару минут. До этого я стоял как вкопанный, пока не решил наклониться и попробовать посмотреть ещё раз, убедиться, что это не глюки.

«Малый сундук начального уровня. Персональный предмет. Владелец – мастер теней Илис».

– Значится, это мой сундук, ну тогда заглянем.

Открыв его, я был приятно поражён, аккуратными стопками там были выложены наглаженные вещи – кожаная куртка, брюки, перчатки и о боже – трусы! Так же в нём стояли начищенные сапоги и несколько видов оружия моего класса.

– «Трусы. Я никогда так не желал вас и никогда не расстанусь, разве что на стирку» – подумал я, просовывая ноги в хлопковую вещь. Было довольно удобно.

Одев до конца все полученные доспехи, я осмотрел себя и заодно глянул характеристики. Немного так увеличились параметры ловкости, силы и выносливости, остальные же затронуты небыли. Дошло дело и до оружия. Передо мной стоял выбор, ходить с парными обоюдоострыми клинками или же вооружиться одноручным мечом с прямым клинком, отдалённо напоминающим оружие ниндзя. Парные клинки добавили бы мне скорость атаки, но понизили урон, а я желал пронзать врага, наносить рубящие и глубокие ранения, чтобы не оставлять шанса выжить. И выбор мой, конечно же, пришёлся на одноручный меч. Вооружившись им, я решаю пойти вперёд.

– Интересно, а к данжу-то карта прилагается?

С этими мыслями я начинаю перебирать все возможные функции, недавно проявившегося интерфейса. Окно персонажа, инвентарь, ремесло – чёрт это совсем не то. Примерно минуту я искал карту и наконец, когда нашёл, то прыгал как младенец. Открыв её, я увидел полную картину подземелья с комнатами, переходами и поворотами. Стартовый данжеон был довольно простой, три большие комнаты, выстроенные в ряд, одно ответвление к маленькой с длинным узким коридором. Последняя комната значительно превышала размеры двух других, по моим догадкам, там должны быть покои главаря или как во многих играх – босса.

Скрыв карту, я не спеша пошёл в сторону первой комнаты, факелы, что висели на стенах по обе стороны коридора, то поочерёдно загорались, то тухли, когда я отходил от них на пару метров. Чем дальше я проходил, тем сильнее подступал страх неизвестности, моя рука всегда держалась за рукоятку меча, а тело готово было отскочить от любой ловушки или опасного монстра. Когда очередные факелы потухли, я оказался в полной темноте пока десяток новых не начал загораться один за другим, озаряя первую комнату округлой формы, в которой толпами копошились монстры.

– А не многовато их тут будет? – спросил я сам себя и стал всматриваться в этих монстров.

В комнате их было всего два вида «Кобольд-разведчик 1ур.» и «Кобольд-воин 2ур.», но вот их количество меня поражало. А что самое главное, мне нужно убить их одному. Медленно достаю меч из ножен и готовлюсь идти на первого монстра. Я не стал использовать умение, а просто напал напрямую. Прямым рубящим ударом я снёс ему половину хит поинтов, недолго думая нанёс второй, вертикальный удар. «Вами был убит противник «Кобольд-разведчик 1ур». Вами получено двадцать три единицы опыта». Конечно, опыта за первоуровневого монстра дали очень мало, но и упал он всего за два удара. Глянул на полосу опыта двадцать три из пятисот.

– Э-м, надеюсь, мелким шрифтом не будет написано слово «тысяч», а то я бы подохренел.

Я начал мысленно подсчитывать примерное количество убитых мною голов, для того, чтобы повысить уровень, но думать мне пришлось не долго, потому что когда я поднял голову, я увидел, что все кобольды-войны в комнате побежали на меня. Стоя на одном месте, я наблюдал, как взбесившаяся куча огромных красных глаз летела на меня, размахивая томагавками, дубинами и если меня не подвело зрение – арматурами? Быстро придя в себя, я отпрыгнул назад и использовал умение скрытный удар, чтобы на пять секунд исчезнуть из их вида и отбежать в безопасное место. Как только я вышел из комнаты в узкий коридор монстры успокоились и стали заново сбиваться в кучи, расталкивая друг друга. Я же стал думать, что же предпринять, чтобы зачистить комнату и остаться в живых. Скорее всего, нужно сначала убить агрессивных монстров второго уровня и только потом добивать остальных. Перезарядка скрытного удара составляет двенадцать секунд, а длительность невидимости пять, значит, мне нужно за семь секунд успеть отбежать, чтобы умение было готово к повторному использованию.

– Итак, понеслась, – проюзав умение скрытный удар, я подхожу к ближайшему кобольду-воину и, выждав подходящий момент, атакую. Монстр, благодаря способности и тому, что я напал со спины, упал с одного удара, а я отошёл, ожидая перезарядки моей способности.

Пятнадцать минут я повторял одну и ту же комбинацию: входил в стелс, убивал кобольда, отбегал и снова уходил в стелс, пока не остался последний. По той же, использованной мною схеме, использую умение скрытный удар, атакую монстра, и уже спустя мгновение, он бездушно лежит возле моих ног. «Вами был убит противник «Кобольд-воин 2ур.» Получено сорок восемь единиц опыта». Скрываю системное сообщение, и за ним приходит второе. «Внимание ваш уровень был повышен. Уровень 2. Вам доступно два нераспределённых очка характеристик».

– С очками я разберусь позже, нужно отдохнуть, хоть чуть набраться сил.

Я подошёл к стене, подальше от гор убитых и смердящих кобольдов, прислонился спиной, аккуратно сполз на землю. Сидя на земле и рассматривая найденный в сундуке меч, я заметил, как на дальнем плане что-то начало сверкать. Переключаю взгляд в центр комнаты, тела монстров постепенно начинают исчезать, а на земле показываются какие-то монеты. Я резко вскакиваю и бегу осматривать находку. Как ни странно, но это были деньги – местная валюта в медном эквиваленте. Собрав все монеты, что лежали в комнате я подсчитал добычу. Два серебряных и семьдесят медных монет, думаю в масштабах игры это мало, но вот для меня это очень важные деньги. Помимо этих самых денег я нашёл ещё несколько ингредиентов, тряпок и зелий. Громко звякнув монетами и со словами «думаю, на пиво хватит» бросил их с остальным мусором в рюкзак.

Снова темнота и снова периодически загорающиеся факелы, но идти уже было не так страшно и уверенным шагом, я продвигался вглубь. По карте в этом коридоре показывался подход к маленькой комнате. Было очень интересно посмотреть, что могло в ней быть. К моему разочарованию, я обнаружил, что комната была закрыта, а системное сообщение уведомило

меня о том, что если висит замочек, то где-то есть и ключик. В моём случае это был ключ от сокровищницы короля кобольдов.

– Значит, будем искать вашего короля, а как найду, заберу ключ. И принцессу заберу, и пол королевства. Да! Именно так!

Спустя всего полсотни метров я у второй комнаты, вновь разгорается каскад факелов, который освещает мне путь. В этой комнате те же монстры, кроме одного. В самом конце я увидел командира кобольдов третьего уровня, он на пару голов выше всех остальных и сильно выделяется, кожаные доспехи обтягивают его мускулистую фигуру, а в руке у него блестит здоровый тесак. Я не как не мог понять, почему он тут один, он же вроде не босс.

– Ла-адно, что второй, что третий... они ж тупые.

Как и в предыдущей комнате начну убивать сначала сильных мобов, а потом уже слабых, тактика вроде как рабочая и проверенная. Использую умение и спокойными шагами иду к командиру. Из стелса режу его по спине и сношу чуть больше двадцати процентов, развернувшись, он замахивается своим оружием, но механика игры позволяет мне изогнуться таким образом, что он промахивается. Пока я проводил очередную серию ударов, он успел несколько раз попасть по мне. Мои хит поинты опустились ниже половины, а его оставались на шестидесяти процентах. Моё умение уже успело откатиться и я заюзал его снова. У меня есть пять секунд, чтобы пополнить запас здоровья. Вспомнив, что в прошлой комнате лутом мне упало несколько зелий восстанавливающих здоровье, я открыл интерфейс с инвентарём. В самом верху виртуального рюкзака вижу парочку фиалов и, всматриваюсь. «Зелье исцеление 4шт.»

Кое-как, переместив интерфейс поближе, я смог всё-таки дотянуться до этих фиалов. Не знал, что проблемой виртуального инвентаря станет мой собственный рост, а точнее его отсутствие.

– О да, вот вы где. Вы-то мне и нужны.

Откупорив несколько флаконов, я быстро их опустошаю, и снова решаю напасть, выдавая всё, на что я способен. На этот раз мне повезло, и вылетает критический удар, от которого хит поинты командира проседают в красный сектор. Монстр резко отпрыгивает в сторону от меня и кричит настолько сильно, что у меня закладывает уши, и я бросаю оружие на землю. Краем глаза замечаю наложение дебафа в строке временных усилений. А следом приходит голосовое оповещение.

«Внимание. На вас действует эффект. Боевой клич командира кобольдов. Вы стали вкусной приманкой для кобольдов подземелья. Эффект: агрессивность монстров повышается на 50%».

Поднимаю голову и вижу, что на меня бегут без исключения все монстры комнаты, объятые огненно-красной аурой и наполненными ненавистью глазами. Схватив оружие, использую стелс и начинаю неспешно отходить в сторону коридора. Монстры, игнорируя мою невидимость, словно на запах продолжают бежать на меня. Из-за того, что я медлил, на меня со спины обрушились несколько ударов, от которых я теряю ещё треть очков жизни.

– Твою мать, плохо, плохо, плохо! – прокричал я, на ходу выпивая оставшиеся запасы зелий, и пытаюсь не споткнуться о свои же ноги. Как только я пересёк черту между коридором и комнатой, монстры, словно отупели, развернулись назад и начали отходить на изначальные места пребывания.

Остаток хит поинтов командиру добить не составило труда, потребовался лишь один стелс. А когда он умер, мне пришло очередное уведомление.

«Внимание. Вами был убит противник Командир кобольдов Зур. Получено двести шестьдесят единиц опыта».

– Ого, многовато за монстра третьего уровня, лучше бы подсказали, где ещё их искать.

После смерти лидера на остальных кобольдов был наложен дебаф отнимающий пятнадцать процентов хит поинтов от их максимального запаса здоровья. Отчего вторую комнату я

зачистил гораздо быстрее, чем первую. Когда все были мертвы, я сразу же побежал смотреть, что же выпало с их командира. Пять серебряных монет, несколько пустых кристаллов энергии, на которых была пометка «редкий», фиал крови кобольда и кольцо «злых помыслов». Вгляделся.

«Кольцо «злых помыслов». Уровень защиты 0. Основные характеристики: ловкость -1, сила -1. Бонусы: каждые три секунды вы теряете 0.5% от максимального запаса здоровья. Ограничения по классу: нет. Ограничение по расам: нет. Качество: обычный».

– «Бонусы? Симпатичные бонусы», – подумал я, бросив его в инвентарь. – Ну а что? Подарю кому-нибудь.

Около остальных монстров я нашёл лишь медь, ингредиенты для крафта, множество разномастных зелий. Сложив всё в инвентарь, я стал замечать, что скоро в нём может закончиться место и мне стоит выкинуть часть мусора, который я нашёл в предыдущей комнате. Этим я и занялся, пока отдыхал от битвы.

К последней комнате я подходил с особым энтузиазмом, так как думал о том, что с босса может упасть хорошая экипировка для меня. Когда погас последний факел в коридоре, я думал, что следующие должны загореться уже в самой комнате и поэтому топал остаток коридора в темноте. Неожиданно для себя, я обнаруживаю дверь – лицом. Дверь была деревянная и закрыта на засов. Меня интересовали только два вопроса: почему именно в последнюю комнату была дверь? И почему она была закрыта снаружи? Не предав этому большого значения, и отбросив все ненужные мысли, я поднял засов. Дверь приоткрылась и заставила приоткрыться мою челюсть от удивления. Комната была полностью пустая без босса и монстров, а в углу, рядом с костром, сидел неизвестный мне игрок и что-то не спеша ел. Я захотел подойти и разузнать у него всё, что тут произошло.

– Кхм, Привет. Я – Илис, а тебя звать как? – я протянул ему руку, хоть и чувствовал себя неловко.

– А-а? – заторможено ответил парень. – Ты что, мой очередной глюк?

Он не ответил на мой вопрос, а лишь смотрел на меня исподлобья и продолжал жадно поедать кусок мяса. Массивный, высокий и ко всему в хорошей экипировке, воин смерти двадцатого уровня.

– «Охренеть, в стартовом данжеоне и такой уровень поднял. Даже умудрился собрать полный сет эпической экипировки с короля кобольдов».

– Я не глюк, посмотри на меня. Я такой же игрок, как и ты. Что с тобой произошло? Как ты тут оказался?

– Такой же игрок? – подскочил незнакомец. – Неужели я спасён?

– Я постараюсь вытащить нас отсюда, расскажи что произошло?

– Садись, попробую выложить тебе всё, что тут приключилось, – парень указал на место на камне, а сам уселся рядом. Зовут меня – Бэрин. Класс и уровень мой, наверное, тебе уже известны, механика игры всё-таки позволяет такое проглядеть сразу. В общем, попал я сюда таким же новичком, как и ты, вместе с моим другом. Мы быстро разобрались в игре и в данжеоне и первые две комнаты зачистили без особых усилий, потом мы нашли потайную комнату и мой товарищ загорелся желанием поскорее открыть её. В последней комнате мы сразу начали сражение с боссом, но когда король кобольдов умер, друг неожиданно пропал. Мне пришлось в одиночку добивать оставшихся монстров. Покончив с ними, я понял, что ни друга, ни лута с босса нет. Естественно я пришёл в ярость, хотел было догнать своего товарища, но, подойдя к двери, обнаружил её запертой снаружи. Проторчав тут несколько часов, я начал замечать, что монстры возрождаются, а через сутки вслед за ними появился и их король. Поначалу пришлось нелегко, монстры были сильными, а босса я еле убивал. Но спустя неделю я запомнил время, через которое они возрождаются и, пока никого не было, успевал поспать. Уже на вто-

рой день меня застал и голод. Честно, я думал такое не возможно в пределах игры, но всё-таки это неотъемлемая часть жизни в этом месте. По правде сказать, мясо кобольдов на вкус не такое противное. Если его пожарить, конечно же. Попробовать не желаешь?

– Ну... – недовольно покосился я на здоровяка. – Давай попробуем твою полевую кухню, Бэрин.

Бэрин улыбнулся. С глазами полными надежд он протянул мне часть своего обеда, я подсел поближе к костру и начал жевать этот кусок с большим аппетитом. Еда была далеко не такая противная, как я полагал, даже довольно таки вкусная, пожаренная с душой, что ли. Смутила только мысль, что эти существа не предоставили ветеринарного свидетельства, как они вообще разрешили готовить своё мясо.

– Что скажешь, Илис, есть можно? – прервал меня Бэрин, всё так же смотрящий на меня блестящими глазами.

Положительно киваю головой, продолжая поедать мясо с особой жадностью.

– Умудрился прокачать готовку до четвёртого уровня теми ингредиентами, что падают со здешних монстров. На деликатес не тянет, но вот пометку «Эпическое» и галочку в графе «Есть можно» это блюдо получить смогло. Кстати, ты же меня спас. Как мне тебя отблагодарить? Ты ведь по классу мастер теней? Я тут как раз почти всю эпическую экипировку на тебя выбил, да и не только на тебя, не хватает только маски, принимай обмен!

Он сделал жест рукой вниз, после которого у меня высветилось системное сообщение о подтверждении обмена между игроками. Я принял. Бэрин стал выкладывать различные эпические вещи моего класса и вдобавок к ним, положил полсотни зелий здоровья, силы, удачи и несколько кристаллов распознания. Я принял обмен, и провис под тяжестью зелий и экипировки. Честно сказать, я думал, что имея интерактивный инвентарь, я не буду чувствовать груза, но когда инвентарь заполнился, мне показалось, что на меня сверху накинули целую тонну цемента.

– Блин, ну ты, конечно, даёшь, спасибо тебе огромное, мы обязательно сочтёмся.

Я не мог поверить, что мне могло так повезти, ведь я бы никогда не собрал такую экипировку на начальном уровне.

– Хах, конечно сочтёмся, хоть и мир этот очень большой, я найду ещё тебя.

Бэрин ударил меня по плечу, от чего я попятился назад, а потом и вовсе грохнулся. Он засмеялся, чем заразил меня и через минуту наш смех заполнил эту комнату.

– Стоп, скоро же босс воскреснет, ждать будешь? Я его быстро завалю, он для меня уже слишком слаб, а вот тебя сможет подогнать по уровню, чтобы одеть экипировку, что я тебе дал.

– Конечно, буду, – радостно вскрикнул я. – Через сколько он там появится?

Я повернул голову в сторону Бэрина, ожидая ответа, а он бегал глазами, в поисках какой-то надписи в воздухе, не обращая на меня внимания. Через пару минут он всё-таки очнулся и сразу заговорил.

– Так, я покопался в своих записях касательно этого данжеона, босс появится через пятнадцать минут, а нам остаётся только ждать.

Бэрин уселся на лежащий позади него камень, с которого он недавно встал и задумался, я же сел неподалёку на сырую землю, стал разглядывать доспехи, что он мне дал, попытался примерить. Вся экипировка была предназначена для шестого уровня, вчитавшись, я понял, что помимо различных характеристик, она обладала шансами на различные умения, как пассивные, такие как критический удар или шанс уклонится, так и активные, которые я ещё не выучил.

– Полезные такие вещи мне передал этот парень, – подумал я, складывая обратно полученную экипировку. – Вот заведу себе побольше друзей и у каждого соберу по рублю, а лучше по два и тогда точно разбогатею...

Оставалось минут пять до появления в комнате босса, мы начали обсуждать наши прошлые жизни, как сюда попали и какие цели преследуем. Из людского мира Бэрина помнил мало: он точно был уверен, что звали его Олег и то, что он был обычным шахтёром. Помнил он и то, что когда они с товарищем по работе спускались в очередную шахту, их засосало сюда. Олег лишь хотел знать, почему его друг поступил именно так, почему из-за каких-то монет предал его и, конечно же, как и большинство попавших сюда игроков, хотел вернуться домой, в свой мир. Когда оставалась минута до появления босса, Олег кинул мне заявку в друзья, чтобы мы могли списываться, если что-то случится. Я принял и сразу же после этого появился король кобольдов.

– Стой на месте, не подходи близко. Король имеет массовые заклятья, быстро кинь мне приглашение в группу, я сам с ним разберусь, а ты заберёшь всё то, что с него выпадет.

Бэрин делает рывок до короля, рассекая его двуручным мечом, который он всё время держал у себя за спиной. Этим ударом он сносит ему тридцать процентов хит поинтов, дальше последовала серия рубящих ударов, видимо, один из скиллов война смерти. Я начинаю копаться в интерфейсе, чтобы кинуть приглашение в группу Бэрину.

– Принимай заявку, Олег. Я попробую тебе помочь, просто не могу позволить себе стоять тут и ничего не делать.

– Хорошо, только будь осторожней, сейчас будет круговой удар, я заблокирую его, а после, попробуй выдать всё, на что способен.

Я заюзал способность скрытного удара и вошёл в стелс, обойдя босса, я посмотрел на полоску его хит поинтов, которая успела опуститься до двадцати процентов. Делаю серию ударов в спину, отвлечённого на Бэрина, монстра. Осталось уже десять процентов, я продолжаю бить со всей силы, но, кажется, что я щекочу его пёрышком, а весь урон всё равно приходится наносить Бэрину. Пять процентов и заключительный удар приходится на руку моего нового товарища, но, несмотря на это, системное сообщение всё равно уведомило меня о смерти босса.

«Вами был убит противник Король кобольдов 5ур. Получено четыре тысячи семьсот единиц опыта». «Внимание ваш уровень был повышен. Уровень 6. Вам доступно двенадцать нераспределённых очков характеристик. Вам доступно новое умение».

– Твою ж... вот это привалило. Может, подождём ещё денёк? – я вопросительно посмотрел на него с полной надежды глазами. – Бэрин... мы же подождём?

– Ну, понимаешь, Илис, опыт за каждое последующее убийство будет урезан на несколько процентов. Иначе, просидев тут два месяца, я был бы уже уровня так пятидесятого, да и надо-ели эти четыре стены. Давай быстрее осмотри босса, забери свой ключ, и погнали выбираться отсюда.

Я подбежал к телу монстра и стал исследовать его. Дроп был довольно жирным: Ключ от потайной комнаты, тяжелая глефа короля кобольдов, десяток неизвестных зелий и книга заклинания «портал древних», для класса жнец с пометкой «легендарное». Сложив всё в рюкзак, я поспешил рассказать всё Бэрину.

– Посмотри, Олег, тут странная книга, вроде как легендарная. А и вот, эпическая глефа, которая, похоже, подходит тебе по классу. Я кинул ему обмен и выложил эти два предмета. Глазами замечаю, как у Олега отвисла челюсть, и мне кажется, что он охренел от того, что увидел.

– Твою ж, Илис, ты понимаешь, насколько тебе привалило. Это, видимо, очень редкая книга и некоторые жнецы готовы будут опустошить свой кошелек ради неё. Что касается глефы, я у тебя её заберу, она мне нужна будет на смену оружия, а то мне не повезло её получить.

– Хорошо, держи, а теперь пошли.

Я, конечно, хотел остаться, попытать своё счастье в луте, поднять пару тройку уровней и пару тройку таких же книг, но сырость и вонь этого места меня сильно отталкивала.

Подтвердив обмен, мы поспешили смыться. Быстро добежав до потайной комнаты, я открыл, на вид шатавшуюся, но очень крепкую дверь, за которой мы увидели два сундука, которые были предназначены для меня и Бэрина. В сундуках были практически одинаковые вещи: свитки магии жреца на исцеление, которые можно было использовать вместо зелий и они были гораздо эффективней, свитки распознавания, камни телепортации в стартовый город и пять сотен монет серебром, а это порядком пяти золотых.

– Что ж, пора прощаться? Я думаю, в будущем мы ещё сыграемся, не забывай меня, Илис. И ещё раз большое тебе спасибо

Расстались мы с Олегом почти друзьями. Он подошёл и крепко, но с особой теплотой обнял меня. Позвоночник начал хрустеть во всех изгибах, полоса хит поинтов просела почти на десять процентов, а системное сообщение уведомило о получении урона, но я ничего не мог с этим поделать, всё-таки он на две головы был больше меня и трижды превосходил меня по уровню.

– Я многим тебе обязан и думаю, мы обязательно встретимся, удачи, Олег. Кстати моё имя – Илья.

– Хах, бывай, Илья.

Взяв в руку камень телепортации, я разломал его, слегка, но, уже явно привыкнув к перемещениям в этой игре, поёжился, а уже через пару секунд оказался на каменной плите в окружении четырёх колонн и таких же зевак как я.

С первыми же шагами передо мной высветилось сообщение «Добро пожаловать в город лесов Алиин».

– Вот он – город, наконец, я покинул это сырое, провонявшее подземелье.

Первые шаги были трудными. Яркое солнце слепило меня. Непривычные краски, ароматы, люди. Непривычным было всё.

– «Куда же отправиться?», – подумал я, покрутив головой по сторонам.

Слева до меня донёсся аромат только что испечённых булочек, посыпанных корицей.

– Да! Кажется, мне туда!

Глава 3. Город лесов Алиин

«Измерение Хаджета. Штаб гильдии вознесённые. Общая комната».

Прошло пару дней с тех пор, как Тая пришла в сознание. Она уже полностью восстановилась и занялась выполнением несложных заданий. Диас извинился перед ней, за инцидент в подземелье двадцатого уровня и сказал, что больше не возьмёт её в высокоуровневые данжеры до тех пор, пока её уровень не позволит этого.

На утро третьего дня, после выздоровления, Тая, недавно выполнившая сложный персональный квест, спала в общей комнате гильдии, в то время когда по массовой рассылке пришло интересное сообщение.

Вошедший в комнату Диас, лёгкими толчками попытался разбудить Таю.

– Тая, проснись мне нужно с тобой поговорить.

Сон Таи был настолько крепок, насколько позволял сон усталой молодой девушки, и ему ничего не оставалось, как обдать её холодной водой. От брызг воды, она вскочила, упала с кровати, поднялась и с бешеным взглядом посмотрела на того, кто облил её водой.

– Диас, ты в своём уме? – озлобленно прокричала Тая.

– Извини, но по-другому ты бы не проснулась. Мне нужно срочно с тобой поговорить. Вчера вечером я заметил одно необычное сообщение в локальном чате, что соединяет все

измерения и оно весьма подозрительное, ведь в нём описывали, как мне показалось, тебя. Сейчас перешлю.

«Уважаемые игроки, я ищу одну девушку. Возможно, она тоже в этой игре, зовут её – Тая. Она попала в эту игру три недели назад. Невысокая девушка с по-детски наивным характером. Природа одарила её прямыми волосами жемчужного цвета и небольшим прямым носом. А в глубоких карих глазах можно было застрять на несколько часов, если в них посмотреть. В детстве любила читать книги о магии и эльфах, от чего могла пойти по той же стезе и в этом мире. Я понимаю, информации мало, но если вам что-либо известно свяжитесь со мной.

«Отправитель: Илис – мастер теней двадцать девятого уровня».

P.S. Тая, я тут, чтобы отыскать тебя».

Несколько секунд прошло с того момента, как Тая получила сообщение, прочитав его, она сразу рухнула на колени и зарыдала.

– Диас, как писать в глобальный чат? – сквозь слёзы проговорила девушка.

– Ну, вообще-то эта функция стоит порядком пяти тысяч золотых, для новичка это, несомненно, огромная сумма, но после года игры, когда твои деньги измеряются сотнях тысяч, это сущий пустяк, – Диас сел рядом с девушкой и рукавом куртки вытер слёзы. – Сейчас покажу.

«Измерение Таллара. Город лесов Алиин».

Первым делом в городе я решил узнать цену книги, что мне удалось раздобыть. Проходя по улицам города сразу же после того, как подкрепился свежей выпечкой, я заметил ряд старьёвщиков и оценщиков снаряжения на соседнем квартале. Немного прогулявшись среди прилавков, моё внимание привлёк один вполне приличный магазинчик антиквара с яркой вывеской и подписью «Если у нас не лучшие цены, то найдите где».

Внутри меня встретила мрачная и тусклая обстановка. Одно единственное окно, выходящее наружу, и несколько масляных светильников – это было всё освещение в комнате. Благогородство этой лавке придавали висевшие повсюду стеллажи с различными артефактами и реликвиями стоимостью от нескольких сотен тысяч золотых, а в углу за прилавком была дверь в комнату, которая, как мне показалось, была предназначена для хранения недорогостоящих вещей.

– Есть кто? – громким голосом окрикнул я, думая, что продавец находится в соседней комнате.

– Нечего мне тут кричать, молодой человек, я всегда на своём месте, такова моя работа. Вы что-то хотели?

Из-за прилавка показалась морщинистая рука с острыми зелёными ногтями, а за ней вышел гоблин с весьма противным голосом. Он был небольшого роста и одетый в цивильную накидку с золотыми нашивками на рукавах и шёлковой лентой через плечо. Всем своим видом старик открыто выказывал о своём статусе в этом городе. В остальном же это был самый обычный гоблин с изогнутым большим носом и морщинистым лицом, сколько ему было лет, мне было неизвестно, да и только чёрт знает, сколько живут эти создания.

Поковырявшись в рюкзаке, я достал и преподнёс гоблину книгу легендарного умения.

– Слушай, не посмотришь вот эту вещичку?

С невозмутимым взглядом, а может, от того, что видел много таких, он взял её и начал вчитываться в её характеристики. Медленно осмотрев сначала обложку, а затем и внутреннюю составляющую книги, с каменным лицом он вымолвил.

– Знакомый переплёт, кажется, эта книга выпадает с невероятно малым шансом с короля кобольдов, я удивлён, что вам довелось заполучить её. Я готов вам предложить две тысячи монет золотом, устраивает?

– Ты предлагаешь мне цену, а соответствует ли она реальной цене книги? – поинтересовался я с таким же невозмутимым взглядом.

Гоблин недовольно посмотрел на меня, думая, что я его оскорбил. И с возмущённым лицом сказал.

– Конечно же, нет. Скажи мне, пожалуйста, зачем покупать книгу по рыночной стоимости? Какая с этого мне выгода? Реальная её стоимость измеряется немногим больше, но я же предлагаю золото наличными и на месте, поэтому моё предложение имеет смысл. К тому же вывеска у меня говорящая и дороже ты не найдёшь во всём измерении.

Прокручивая в голове мысль, а смогу ли я найти покупателя, а не скупщика, который предложит цену больше, чем в этом месте, я решил пока придержать книгу у себя и сказал, что приду если не найду покупателя.

На выходе из магазина, мой нос вновь пощекотал запах свежее испечённых булочек, что так приятно исходил со стороны продуктового района, купив себе ещё пару румяных кренделей, я захотел прогуляться по городу, чтобы хорошенько его осмотреть.

Алиин был поистине великолепным городом. Окружённый со всех четырёх сторон высокой, порядком десяти метров, стеной, он имел несколько массивных ворот на каждое крупное направление компаса. У каждого входа стояла высокоуровневая стража, а по самому городу ходил патруль. В центре Алиина стояло громадное дерево – Алия, в честь которого был назван этот город. Вокруг него была главная площадь с множеством великолепных фонтанов со статуями вельмож и первых по значимости лиц города. Под ветками, в тени дерева, и около фонтанов стояли скамейками, где можно было отдохнуть от палящего солнца и почувствовать брызги воды, что так приятно оседали на коже. Улочки города были узкими, за исключением главной аллеи и центральной площади, а различные домики, такие как торговые магазинчики, гильдийные штабы, почта, ратуша, казарма стражи и многие другие были построены довольно плотно друг к другу и напоминали средневековый город. Гулять по Алиину было очень интересно. Я осматривал каждые проходы, каждые тупики, пока не наткнулся на доску, куда вывешивали свои объявления люди, которым нужна была помощь игроков. Количество записей на ней превышало то ли двадцать, то ли тридцать штук: походы в подземелье, сопровождение купцов, сбор ресурсов, охота на монстров и даже охрана на свадьбе. Многие, совсем не похожие друг на друга задания наполняли эту доску, но когда я нашёл задание на отлов сбежавшей свиньи с наградой в семь золотых, то расхохотался. Многие из них были групповыми, которые в одиночку выполнять было бы проблематично. Я решил поподробнее изучить таблицу и после выбора задания найти себе группу. На изучение всех записей потребовалось тридцать минут.

«Ищу отважных воинов, готовых противостоять группе троллей, оккупировавших территорию леса Оссур, чей лагерь на третьей миле к северу столицы. Задача: зачистить лагерь троллей. Награда: Семьдесят пять процентов найденных сокровищ. Глава городской стражи Ирдаин».

«Для изготовления зелий обращения требуется сало диких кабанов, которые разгуливают за городской стеной, героев готовых выполнить это задание обратиться к тёмному эльфу Руи. Задача: добыть сало диких кабанов десять штук. Награда: Три тысячи серебром, что в золотом эквиваленте равняется тридцати монетам».

«Из подземелья короля Магиша на поверхность начали выходить скелеты. Администрация во главе с королём города Отторигом I ищет группу добровольцев, готовых разобраться в причине такого поведения монстров. Задача: зачистить подземелье. Выяснить, почему монстры выходят на поверхность. Устранить причину и всех монстров, успевших выйти на поверхность. Представить письменный отчёт и скриншот завершения подземелья. Награда: По три сотни золотых монет на персонажа в составе отряда. Сто единиц влияния в городе Алиин. Медаль защитника города персонально каждому члену группы».

Последний квест меня очень сильно заинтересовал, но я был совершенно один и не имел союзников и тем более друзей, с которыми можно было бы пойти в данж. Открыв вкладку поиска группы, я решил оставить заявку на поиск сподвижников, которая должна была заинтересовать хотя бы нескольких человек.

«Собираюсь в подземелье Магиша, нужны верные соратники, добычу делим поровну, квест засчитывается каждому члену группы, награда тоже. Три сотни золотом и медаль защитника города. Желаящие отправиться в поход, отпишите мне личным сообщением. Илис».

– Так, с поиском союзников я пока разобрался, больше от меня ничего не зависит, теперь нужно найти место, где можно хорошенько отдохнуть и желательно с ночлегом.

Открыв карту, я нашёл знак пивной кружки и быстро зашагал в его сторону.

Передо мной появилась вывеска той самой корчмы под названием «Все пути ведут сюда».

Оглянувшись по сторонам, я заметил, что таверна стоит недалеко от главной площади и пути со всех ворот, да и прочие улицы сходились у этого постоялого двора.

– «Оригинальное название», – подумал я про себя. – Людей тут, наверное, битком.

Подойдя к заведению, передо мной со свистом распахнулась дверь и из таверны кубарем вывалились двое парней сорокового уровня, а за ними вышел здоровый мужик в одних штанах и перчатках, с играющими на солнце мышцами торца, на две головы выше их, а меня так и на все три.

– Ублюдки, пожри вас Таллар, сунетесь ещё раз и останетесь без мужской гордости, – тяжёлым голосом промолвил здоровяк.

После того, как двое парней убежали от него, обгоняя лошадь, скачущую галопом, он сразу бросил неодобрительный взгляд в мою сторону, от которого я слегка попятился. Но заметив, что я новый гость, его взгляд сразу изменился, а на лице я увидел добрую улыбку.

– Ах, а тебя-то я не знаю, здравствуй-здравствуй, ты в городе впервые? Нравится? Заходи, не бойся. Эти проходимцы постоянно ошиваются тут, и каждый раз пристают к моим официанткам, а они мне ну о-очень дороги. Пользуются, ведь сволочи тем, что в городе атаковать нельзя и творят что вздумается. Меня звать Мирос, я хозяин этого чудного заведения.

– П-привет, я – Илис, приятно познакомиться.

Неуверенно я стал протягивать руку, но Мирос схватил её, притянул меня к себе и крепко похлопал по плечу.

– Ты какой-то зажатый, Илис, давай, давай, заходи, у меня есть всё, что нужно доброму путнику: вкусная еда, мягкая кровать и свежая выпивка с весёлой компанией. Ну же, идём.

Толчком руки Мирос загнал меня в таверну, а затем зашёл сам и гордо встал позади. Комнату, начинающуюся сразу за дверью, освещали масляные лампы, развешанные по стенам и камин, расположенный в самом углу. В воздухе ощущался сильный аромат приготовленной пищи и свежего эля. Я принялся. Запах был чем-то средним между бараниной и свиной, точно я так и не смог разобрать. Вся мебель – столы и стулья – были, естественно, деревянными, но сделаны мастером, который вложил в них душу – плавные изгибы, округлённые углы и какой-то светлый лак, который подчёркивал фактуру древесины. Ближе к концу дня тут было слишкомлюдно, все занимались разными делами: пили вино, пиво, играли в кости, мерялись шириной бицепса и скоростью реакции в армреслинге. Кто-то от изнеможения шёл в свои покои, а пьяные завсегдатаи таверны спали прямо на столах. Позади главного холла, за барной стойкой, находилась лестница на второй этаж, где располагались комнаты для посетителей, я не знал, какие они были, но непременно хотел хотя бы раз там отдохнуть.

Мирос проводил меня за стол, вышвырнул на улицу заснувшего гостя и спросил, хочу ли я чего-нибудь заказать. Так как я не знал, сколько времени мне придётся провести здесь, я попросил принести кружку недорогого эля и что-то из его лучшей стряпни, а именно то, чем так маняще тянет с кухни. Мигом он передал заказ девушке в коротком переднике и та, быст-

рыми шагами потопала передавать заказ. Ждать пришлось недолго, уже через десять минут мне принесли увесистый стейк в медовом соусе с овощами и тёмный эль в дубовой кружке.

– Так-с, – схватился я за подбородок. – Это точно не свинина и не баранина. Имеется необычный запах, мясо жёсткое со специфическим вкусом. Тёмный окрас волокон, либо из-за обжарки, либо само по себе такое. Я принял, отрезал кусок и ещё раз поднёс к носу. Каждый раз я находил новые ароматы, но как только открыл рот для переноса пищи непосредственно в желудок, ко мне подсаели пара незнакомцев.

– Здравова, я это, не помешал? Разреши представиться, меня зовут Аскар, а это моя спутница – Намедия, но ты зови её Меди. Видали мы твоё объявление о поиске группы, и писали тебе, но ты чего-то не отвечал. Ты ж Илис, да?

Я одобрительно кивнул, указательным пальцем притормозил их диалог и положил вилку с куском мяса в рот, закрыл глаза.

– «Чёрт, вкусно», – прожёвывая, думал я. Затем проглотил кусок и открыл глаза.

Передо мной сидели прекрасная молодая девушка в сопровождении не менее красивого эльфа. В голову пришла мысль, что с такой неотразимой внешностью они просто не могут быть парой, хотя встречая игроков – девушек и парней – воплощений идеалов, на просторах этого мира, я уже перестал удивляться. Идеальные черты лица, свойственные выбранным расам, крепкое мускулистое тело мужчины, с широкими плечами и идеальными пропорциями, и стройное утончённое тело девушки с весьма своеобразными, но далеко не плохими формами.

– «Так, брр... нужно собраться», – подумал я. Отогнав мысли о формах девушки, я пригледелся, чтобы посмотреть какие у ребят уровни и классы.

Намедия была хранителем восемнадцатого уровня и выглядела довольно неуклюже: эпическая литая стальная броня на хрупком теле, тяжёлый молот и в дополнение не менее тяжёлый и массивный щит за маленькими плечами. К тому же она была очень стеснительная, ведь когда я осматривал её взглядом, она краснела и постоянно пыталась спрятаться за Аскаром. Аскар же был стрелком двадцать первого уровня в потрёпанной кожаной броне низкого качества, видимо потому, что их тактикой было отвлечение врага на хранителя и убийство мощными выстрелами с расстояния. Позже, я заметил, что у него за спиной необычный лук, но попытавшись взглянуть в него, Аскар передёрнул меня.

– Я как посмотрю, ты всё глаз от лука не отводишь?

– Да. Признаться, впервые вижу такой, хотя я и увидеть-то мало что успел.

– О-о, ну так смотри на здоровье, – ловкими движениями рук Аскар вытащил лук из-за спины и положил его прямо передо мной на стол.

– Бери в руки, не стесняйся.

Как только я взял его в руки и взгляделся, появилось описание этого предмета.

Лук «Пробивающий». Базовый уровень атаки: 110. Основные характеристики: ловкость 25, сила 15, точность 8. Бонусы: точность увеличена на двадцать процентов, шанс критического удара увеличен на семь процентов, шанс пробить броню увеличен на десять процентов. Ограничение по расе: Нет. Ограничение по классу: Стрелок. Качество: Легендарный».

Тут у меня немного отвисла челюсть, появилось чувство своей немогущности и дикой зависти. Легендарный лук, мать его, на двадцатом-то уровне, где вообще он умудрился его достать. Немой вопрос повис у меня в глазах, который Аскар заметил и сразу выдал ответ.

– Заполучил с босса подземелья двадцатого уровня, стоит порядком трёх тысяч золотых. Кстати, мы же навязаться хотели к тебе в группу в подземелье Магиша, примешь нас?

Мне, конечно же, нужны были такие толковые ребята, как они, но потянем ли мы втроем этот данжеон – я не знал. Но всё же я одобрительно кивнул.

– Да, ребят, ваша помощь в походе будет неоценима, завтра с утра пойдём за квестом, а так как ты, Аскар, выше всех нас по уровню, группу соберём на тебя.

Вскоре к нам подошла официантка и спросила, будут ли Аскар и Намедия что-нибудь есть. Они уже заранее знали, что будут заказывать, потому что пока я осматривал лук, Намедия с жадностью осматривала мою тарелку.

– Нам того же, что и этому молодому человеку! И две порции, а лучше три! – твёрдо выдала девушка.

Ожидая заказа, мы начали обсуждать место, куда мы пойдём, квест, который нам предстоит выполнить и нашу тактику. Тарелки с едой сменялись, раз за разом, как только пустели, а сколько мы выпили эля, сосчитать было трудно, ведь счёт кружек давно перевалил за полтора десятка. Разговоры стали насыщенней, Намедия раскрепостилась и стала спрашивать о моей личной жизни. Аскар уже после пяти кружек пошёл меряться силами с громилами. Получалось не очень. Изрядно напившись и наевшись до состояния жирных кабанов, что бродили за стенами, мы стали засыпать. Намедия – была меньше всех пьяна, и, заметив, что на дворе уже ночь решила увести Аскара домой.

– Илис, нам пора, на улице темно, а если останемся я, вскоре, не узнаю лицо своего мужа, – проговорила Меди, оттаскивая из потасовки Аскара. – Уведу-ка я это тело домой.

– И то верно, сам еле держусь. Не забудь, завтра в первом часу после полудня у доски объявлений.

– И ты не забудь. Спокойной ночи, Илис.

– Спокойной, Меди.

– Давай, братух, удачи, – пробубнил вслед Аскар.

Кое-как вставая из-за стола, и несколько раз споткнувшись, мне всё-таки удалось дойти до трактирщика. Положив на стол тряпичный мешочек с монетами из своих запасов, которые изрядно оскудели после пьянки, я пробормотал.

– Мирос, мне нужна недорогая комната в этом заведении. Ми-и-рос!

– Да тут я, вздремнул вот немного, а ты уже разорался, – сказал трактирщик, выползая из-за барной стойки с недовольным лицом.

Три золотые стоит самая хорошая комната, ну а попроще обойдётся в семьдесят серебряников.

Посмотрев на количество денег, что я кинул, а так как их там оказалось аж восемь золотых, я твёрдо крикнул.

– А давай-ка лучшую!

После того как Мирос вручил мне ключ от комнаты и остаток средств, я, шатаюсь и опираясь на каждую вертикальную поверхность в этом доме, побрёл наверх. Второй этаж таверны был одним большим коридором, с расположенными по бокам комнатами, и в самом конце этого коридора была спальня, которую я арендовал на ночь. Заходя в комнату, в глаза сразу бросилась огромная двуспальная кровать с резной спинкой и красивым бельём. Напротив кровати стоял сундук, который на сегодняшнюю ночь был моим, чтобы я мог хранить в нём свои вещи. По правую сторону от кровати располагался кофейный столик с большим окном у его края и два стула, что стояли друг напротив друга. Комната была очень просторной и уютной. В ней было развешано много различных картин, а в углу около кресла, стояло деревце, от которого приятно пахло лимоном. Этот запах начал дурманить меня, как только я вошёл в комнату, и с каждой минутой мне хотелось всё меньше осматривать её. Вскоре я рухнул от усталости или же от того, что был слишком пьян, на кровать и сразу же уснул.

Проснулся я, едва ли первые лучи солнца коснулись моего лица, вспомнив вчерашнюю встречу, я не спеша начал собираться, чтобы не забыть ничего в предстоящий поход. Собирался я долго и по окончании понял, что до полудня оставалось очень мало времени. Внизу я успел наспех заказать себе завтрак, вкуса которого я так и не разобрал, и, не сумев всё доест, быстро побежал в назначенное место, где меня уже ждали ребята.

– Опоздываешь, Илис, – недовольно пробормотала Намедия. – Мы стоим тут уже минут тридцать.

– Не ври, – влез Аскар. – А кто кричал, что мы не успеем? Кто в спешке не мог ничего найти и кричал, что ей плохо и у неё болит голова? А?

Меди покраснела.

– Я тоже думал, что может пригодиться в походе, чего у меня нет. Лишь поэтому опоздал. Но не время для объяснений давайте поспешим, нам нужно к администрации, чтобы нам выдали задание.

Пройдя через главную площадь, мы подошли к входу в администрацию, где нас встретил личный лакей короля и выдал нашей группе, которую мы собрали, как и договаривались, на Аскара, задание.

«Внимание вашей группе доступно задание: «Страхи, населяющие лес».

– Жми, Аскар.

Получив небольшое наставление от местных служителей церкви, мы двинулись в подземелье. Идти предстояло около восемнадцати часов непрерывно, а так как выдвинулись мы в полдень, то добраться до места назначения без привала у нас не получится.

Ещё вчера, когда я осматривал задания на доске объявлений, я взял себе несколько простеньких, которые я смогу выполнить по пути. Как только моя нога ступила за ворота, я сразу же бросился убивать кабанов и косить травку, от чего мои товарищи косо смотрели на меня, как на сумасшедшего, но всё-таки помогли мне. Когда я добыл все необходимые ресурсы для заданий, мы, наконец, двинулись вперёд.

Первые два часа мы шли молча. Только шелест травы под ногами и звуки леса, которые производили впечатление, будто он живой, разбавляли тишину. С каждым новым километром ландшафт вокруг нас менялся: то мы бродили среди вековых сосен, давно превысивших высоту многоэтажных домов населённого мегаполиса, то мы шли в полной темноте и не видели ни луча солнца из-за густо заросшего леса. Но где бы мы ни шли, старались придерживаться тракта. Двигались мы медленно, с любопытством рассматривали низкоуровневых животных и монстров, обитавших по обе стороны тропы, которой мы шли, а когда мы обсуждали очередную белку размером с медведя, Аскар резко подорвал наш диалог.

– Илис, ты не забыл то, что ты на порядок уровней меньше, чем мы.

– Конечно, помню.

– Скоро мы войдём в зону монстров с десятого по пятнадцатый уровень. Мы на пару километров опережаем график, можно поохотиться тут часок, чтобы повысить твой уровень.

– Да, да. Я полностью поддерживаю, – радостно подпрыгнула Меди, хлопая в ладоши.

– Хм, хорошая идея, буду очень благодарен.

– Хах, позже поблагодаришь, всё-таки одно дело делаем. Решено, через полчаса мы будем в зоне, там и останемся на фарм.

Как и говорил Аскар, через тридцать минут мы перешли зону монстров до девятого уровня. Все обитатели леса в этой зоне – серые медведи, разноуровневые гноллы, лесные совухи и другие – отображались мне, как монстры с высоким уровнем опасности. Некоторое время мы бродили в этой зоне пока не нашли подходящую поляну, чтобы сделать привал и сориентироваться, кого мы будем фармить.

Присев на огромный валун, лежащий недалеко от тропинки, Аскар подозвал меня и показал карту местности.

– Илис, смотри, вот тут обитают гноллы-рабочие одиннадцатого уровня и гноллы-надсмотрщики двенадцатого. Для начала нам придётся поохотиться здесь, чтобы подготовить тебя к монстрам посильнее.

– Ребята, я пока разведу костёр и приготовлю что-нибудь поесть, – крикнула Намедия.

– Хорошо, мы недалеко.

Намедия понимала, что в своей громоздкой броне будет лишь мешать нам фармить, а время для нас было очень важно. Мы хотели как можно быстрее повысить мой уровень, поэтому пошли вдвоём.

– Слушай меня, Илис, держись в арьергарде, под мобов не суйся, и смотри, чтобы вокруг нас не собирались толпы, иначе нам придётся нелегко.

– Понял, – чётко отрапортовал я.

Когда я успел заметить первую группу монстров, Аскар уже выпускал одну стрелу за другой с невероятной скоростью и точностью, а они лишь сыпались друг на друга, не успевая дойти до нас. Ядовитые стрелы, пронзающие стрелы, двойные, казалось, что для двадцать первого уровня его арсенал боевых умений был достаточно велик и насчитывал, как минимум пять активных способностей. Через минуту передо мной начали появляться системные сообщения о поднятии уровня и о полученном опыте, я начал судорожно отмахиваться от них, чтобы разглядеть картину происходящего. «Получено семьсот единиц опыта». «Внимание ваш уровень был повышен. Уровень 7. Вам доступно четырнадцать нераспределённых очков характеристик. Вам доступно новое умение». «Получено семьсот двадцать единиц опыта». «Получено семьсот три единицы опыта». «Внимание ваш уровень был повышен. Уровень 8. Вам доступно шестнадцать нераспределённых очков характеристик. Вам доступны два новых умения».

Я молча стоял и наблюдал, как Аскар, находясь на одном месте, убивал монстров вокруг и всего через каких-то двадцать минут я был уже тринадцатого уровня и имел в запасе двадцать шесть нераспределённых очков характеристик и три новых умения. Разбираться со всем этим я решил перед сном, на привале, сейчас я просто бегал по мёртвым тушкам гноллов и собирал выбитый лут.

За то время, что мы провели здесь, мы выбили совсем немного: восемьсот серебряных монет и несколько нераспознанных зелий, а из экипировки и оружия, нам удалось раздобыть, разве что, ничего.

Так мы не спеша продвигались с одного места на другое, выделяя на охоту, на каждом новом месте, по тридцать минут. К тому времени как стало совсем темно, мы находились в локации монстров девятнадцатого уровня, в восьми часах пути до нужного нам данжеона. Аскар к тому моменту поднял свой уровень до двадцать четвёртого, а я был уже двадцатого уровня. Намедия иногда выходила с нами, помогая держать большие группы монстров, от чего её уровень был поднят до двадцать первого. Измотанные и уставшие, мы принялись искать ночлег.

Побродив недалеко от места нашего последнего фарма, нам приглянулось поляна, окружённая высокими деревьями и густыми кустами малины, между которыми мы и поставили несколько тряпичных палаток. К концу дня ноги не могли удерживать тело из-за постоянных переходов и невероятного напряжения. Разбив кое-как лагерь и, слегка перекусив бутербродами с яйцом, которые Мирос так любезно дал мне в поход, мы все принялись заниматься своими делами: Аскар сидел у костра и с жадным взглядом распознавал лут в поисках чего-нибудь дельного, Намедия, сняв с себя громоздкие доспехи, сразу же легла спать. Я же, поняв, что с момента, как началось моё приключение в этом мире, не распределил ни одного очка характеристик и, закопавшись поглубже в игровой интерфейс, начал детально всё изучать.

Глава 4. Подземелье короля скелетов

«Измерение Таллара. Лес Оссур.»

«Внимание: Вы перешли в меню распределения характеристик. Вам доступно сорок нераспределённых очков характеристик».

На лице выступила насмешливая улыбка.

– Припозднился что-то? Распредели я раньше эти очки... Я б этим тварям...

Закатив глаза, немного ушёл в фантазии, где при наших прошлых битвах с монстрами, я руководил построением и вносил весомый вклад в победы. Но фантазии – есть фантазии, которые очень легко развеялись, как только тяжёлая шишка, упавшая с сосны, под которую я уселся, прилетела в лоб.

– Так, а что я вообще хочу от своего персонажа. По основным характеристикам преобладает ловкость, но весьма скудные запасы хит поинтов, положи я все очки в силу, что бы стало?

Наведя на панель распределения, кидаю все очки характеристик в силу. Мышцы торса и рук налились небывалой мощностью, увеличился переносимый вес, увеличился и мой вес. Теперь своей пятой точной я оставлял огромную вмятину на сырой земле. Невольно опускаю глаза, приподнимаю воротник рубашки и вижу рельеф обновлённой груди и пресса. Выглядит хорошо, по крайней мере, мне нравится.

«Подтвердите свой выбор».

– Э, стоять! Невнятный голос, ты погоди немного. Некуда мне спешить. Сила – это хорошо, я бы даже сказал отлично, но я просяду по мобильности, да и вдруг отупею от этого. Неповоротливый ассасин, с всеобъемлющими размерами туловища, по мне так лучшая мишень для стрел, фаерболов и прочих, не только дальнобойных способностей. Попробую как я перебросить очки в ловкость.

Лёгким жестом руки я перекидываю все очки из силы в ловкость. И вот он – совсем другой эффект: уже мышцы ног начинают укрепляться, появляется невероятная ловкость в теле, скорость реакции, чёткость зрения и множество других приятных эффектов.

– Круто, это непременно то, что мне нужно. Конечно, я хотел всё оставить как есть и я бы сделал это, но стоило подумать ещё пять минут, и я решаюсь скинуть семь очков в точность, а то бить по доспехам, которые как будто смазали салом, меня не очень привлекает.

«Подтвердите свой выбор».

С уверенностью в своих действиях подтверждаю и чувствую, как вся та ловкость и скорость начинает закрепляться во мне. Теперь мне оставалось распределить умения. Ночь выдалась холодная и, пересев поближе к костру, чтобы слегка согреться, я начал искать, где тут показываются новые умения.

Наводя на бесконечное количество различных окон и, выбирая их, я, спустя пять минут, таки нашёл то самое – нужное мне.

«Вы перешли в меню умений персонажа. Вам доступно шесть новых умений»

– Хм, шесть новых умений, а доступно всего четыре очка. А-а, значит тут не всё так просто, как мне казалось.

Хоть мне и было доступно шесть умений, но выбрать я мог не все. До десятого уровня у меня не было выбора, была одна ветка, в которой я наблюдал два стартовых умения пятого и девятого уровня. Дальше шло разделение на две ветви умений, подстраиваемые под тип выбранного оружия, моим же оружием был одноручный меч.

Устроившись поудобнее, так, чтобы свет и тепло от огня в идеальных пропорциях согревали и освещали, я стал детально изучать умения.

«Рубящий удар. Умение класса мастер теней. Минимальный уровень: 5. Тип оружия: любой. Наносит противнику урон равный 130% от базовой атаки оружия. При атаке со спины имеет шанс 15% нанести критический удар, перезарядка 15 секунд. Активное умение. Стоимость: 20 очков бодрости».

«Скользкий шаг. Умение класса мастер теней. Минимальный уровень: 9. Повышает ваши характеристики ловкости, уклонения на 12% и силы на 7%. Ускоряет передвижение на 10%. Время действия 60 секунд, перезарядка 120 секунд. Активное умение. Стоимость: 25 очков бодрости».

Уже второй раз за один вечер я понял всю суть своевременного распределения способностей и очков, которые непременно облегчили бы моё существование в этом мире, но в душе

что-то подсказывает, что в следующий раз я сяду за это дело с шестьюдесятью нераспределёнными очками, а то и всеми ста.

– Так, теперь твёрдо зарекаюсь, как только увижу свободную пару очков характеристик, кидаю по усмотрению! Умения тоже!

– Ладно, что там с умениями. Вроде бомба. Вроде круто. Учим. Идём дальше.

Опустив глаза ниже, на последующие умения, я ужаснулся. Мало того, что разделение было по типу выбранного оружия, так я ещё должен был выбирать умения, представленные мне в определённой ветви. Где-то было всего два, а где-то в одной строке их насчитывало целых четыре, от этого мой выбор становился намного тяжелее. Просчёт недопустим. Мне нужен идеальный герой, ведь если я хочу закончить игру, жизненно необходимо иметь взрывной билд скиллов, чтобы шёлкать миры, как орешки. Теперь я следовал дальше, внимательно изучая последующие умения и анализируя мои перспективы с тем или иным скиллом.

«Смертельный клинок. Умение класса мастер теней. Минимальный уровень 14. При использовании классовых способностей, наносящий урон, есть шанс 3% смертельно ранить противника, чей уровень не превышает ваш более чем на 3. Повышается на 0.2% за каждые 5 очков точности. Пассивное умение».

«Отравленный клинок. Умение класса мастер теней. Минимальный уровень 14. При использовании классовых способностей, наносящих урон, имеет шанс 15% отравить противника, чей уровень не превышает ваш более чем на 3. Отравление: наносит периодический урон в размере 30% от базовой атаки оружия в течение десяти секунд. Повышается на 5%, если ваше оружие смазано ядом. Пассивное умение».

– Хм, как вспомнилась мне в одной опере дилемма, отравить или убить вот в чём вопрос. А что если вдруг? Что если на босса подействует убийство? Или же лучше было бы взять отравление, ведь шанс гораздо больше. Всё это перемешалось в моей голове, я минут десять сидел, уставившись на огонь, и представлял себе, как всё будет выглядеть выбери я тот или иной скилл. Активных способностей у меня было не очень много, но дальше, когда я достигну высокого уровня, всади я в противника комбинацию скиллов, шансы бы увеличились в несколько десятков раз. Именно эта мысль заставила меня определиться и подтвердить свой выбор. На строке ниже находилась тройка не горящих легендарных умений восемнадцатого уровня.

– «Ох, как бы я хотел открыть любую из этих способностей», – подумал я.

Быстро пробегаю глазами по описанию этих скиллов и перехожу к последним умениям, доступным мне на моём уровне.

«Пронизывающая молния. Умение класса мастер теней. Минимальный уровень 20. Заряженный электрическим зарядом меч, пронзая противника подобно молнии, наносит урон равный 180% от базовой атаки оружия. Имеет шанс 10% парализовать противника на 3 секунды. Активное умение. Перезарядка 12 секунд. Стоимость: 35 очков бодрости».

«Полёт смерти. Умение класса мастер теней. Минимальный уровень 20. Владелец меча бросает своё оружие с невероятной силой, заставляя его буквально пробить насквозь противника, нанося урон равный 200% базовой атаки оружия, после использования способности вы оказываетесь позади врага, чтобы поймать своё оружие. Активное умение. Перезарядка 14 секунд. Стоимость: 35 очков бодрости».

Бесспорно, полёт смерти выглядел намного лучше в плане продолжения комбинации, ведь множество моих умений, строились на атаке со спины, да и бонусы класса говорили о том же.

Подтвердив выбор последней способности, я облегчённо вздохнул. Сон медленно подкрадывался, я опустился на мягкую, словно пуховую подушку, траву. Посмотрел на звёздное небо. Подуло холодом. Я придвинулся ближе к костру и закрыл глаза.

На рассвете меня разбудил гул идущего боя: лязг мечей, бьющихся о сталь и друг о друга, звук натягивающийся тетивы, бесконечные свисты стрел, крик неизвестно кого. Эти звуки в совокупности заставили меня вскочить и мигом взяться за катану. Протирая глаза ото сна и, пытаясь разобраться в том, что случилось, я всё-таки умудрился увидеть картину происходящего.

– Твою ж мать, тролли, – вскрикнул я.

– Серьёзно? – с недоумением посмотрел на меня Аскар. – Помогай!

Крик Аскара был таким ужасающим и это в принципе логично. На нас напала группа троллей и, когда я взглянул на их уровень, то сам ужаснулся. Три каменных горных тролля двадцать седьмого уровня и один скальный тролль главнокомандующий тридцатого уровня. Твари были далеко не красотками, запах стоял стойкий, пробивающий даже самый заложенный насморк, да и высотой они уступали разве что соснам, уходящим в небо. Спустя полминуты, пока я стоял, как вкопанный не зная как помочь, один из троллей упал замертво.

– Илис, вставай в авангард, потом потупишь! На счёт три смена. Раз.

– Стоп! – крикнул я в недоумении. – Какая смена? С кем?

– Давай уже просыпайся, Илис, не до этого. Мы всё прорабатывали. Вспоминай!

В голове я включил ускоренную перемотку вчерашнего дня, и сразу же нашёл нужные кадры. Когда вчера полным ходом шла прокачка, мы проговаривали тактику отступления, при которой Намедия, стоя в авангарде, и закрывая нас, как живой щит, при получении урона свыше пятидесяти процентов от полного запаса здоровья менялась местами с бойцом арьергарда, чтобы восстановить потерянные хит поинты. Вчера не было ситуации, похожей на эту, поэтому, когда Аскар отдал приказ смены, я не сразу понял.

– Два... три... смена!

– Да, бегу, – крикнул я, подставляя свой меч под удар тяжёлого тесака тролля.

Как только я оказался перед Намедией, она сразу же рухнула на колени и отползла немного назад.

– К-крепко же ты спишь, Илис, – прикрывая правый бок от кровотечения, говорила Намедия. – Сорок два процента хит поинтов осталось, минуты две буду лечиться, прикрой.

Я понимал, что далеко не танк и если подставлюсь хотя бы под пару ударов, да что там пару, мне и одного будет достаточно, чтобы отправиться в гости к смерти. Но я тоже не промах, и благодаря вчерашнему распределению очков характеристик, прекрасно изворачивался, прыгая из стороны в сторону, подставляя свой меч, как щит, чтобы удары тяжёлых секир и тесаков слетали в землю. Выбрав момент, когда я смог отразить очередную атаку тролля, я, прыжком назад, начал подготавливать пока небольшую, но явно рабочую комбинацию скиллов. Активную умение «Скользкий шаг», затем сразу «Полёт смерти» и уже через мгновение моё тело оказывается позади неповоротливого толстяка, а меч, пролетая насквозь, попадает мне прямо в руку. Не давая опомниться троллю, использую «Рубящий удар» и через секунду «Скрытый удар».

Невидимость. В запасе у меня несколько секунд, чтобы отойти. Тролль неуклюже поворачивается и корчит рожу негодования, я же медленно иду подальше от его взора, чтобы оказаться у него за спиной в момент, когда невидимость кончится. Удар, ещё удар и уже второй тролль рабочий был повержен.

– Ребята, я восстановилась.

Не дожидаясь приказа смены, Меди встала передо мной и начала блокировать входящие удары.

– Вовремя, я весь на перезарядке, – с отдышкой проговорил я.

– Илис, я как посмотрю, ты становишься тёмной лошадкой. Так вот на что ты променял свой сон, похвально, – проговорил Аскар с явным удивлением в лице. – Продолжай в том же духе!

Начав работать слаженно, как одна команда, мы без труда разделились с группой троллей. Всё шло именно так, как мы и задумывали. Намедия удерживала внимание монстров, не давая им переключаться на нас, а мы же разряжали всю обойму скиллов в противника. Несколько раз за бой происходила смена арьергарда и авангарда, но только из-за того, что чаще наши способности уходили в откат, а здоровье больше не переходило границу пятидесяти процентов. Вскоре всё кончилось и, когда был повержен тролль главнокомандующий, мы все получили сообщения о поднятии уровня. Я и Намедия подняли по два уровня, а Аскар всего один, но и это в нашем случае было очень весомо.

– Хорошая работа, ребята. Если бы ещё кто-то не спал по двенадцать часов, справились бы гораздо быстрее.

– Да хватит тебе ёрничать, Меди, я же не в пустую всю ночь просидел. Кстати, это случайно не те тролли, за которых введена награда в виде половины охраняемых ими сокровищ.

– Да... точняк, – протянул Аскар. – Я слышал разговоры о награде. Думаю, стоит прочесать окрестности, мы просто не можем упустить эту сладкую добычу.

Собрав все вещи, мы двинулись в путь. Конечно, мы не знали, где находится лагерь этих чудовищ, и весьма мудрым решением было разделиться. И вот не отходя друг от друга более чем на две-три сотни метров, мы прочёсывали бесконечно густой лес. Как же приятно было ходить по этому, переполненному красотой лесу – вдыхать его ароматы, любоваться его пейзажами. Лишь несколько раз мы натыкались на группы монстров, обитавших в этих окрестностях, но без труда разбирались с ними. Через час изнурительных поисков, мы всё же сумели найти их пристанище троллей.

– Ребята, – крикнула Намедия. – Вот их лагерь, идите скорее ко мне.

Мы собрались около места, обставленного камнями с большим кострищем посередине, над которым свисал оловянный котёл внушительных размеров. Мы начали забирать всё, что только могли ухватить наши жадные руки. Запах в этом месте был поистине ужасным – некая смесь протухшего мяса, испражнений троллей и кипящей в котле похлёбки из третьесортного мяса различной живности. Мы ступали так осторожно, как только могли, не зная, чего ожидать от этого места и каждый раз, делая очередной шаг, у кого-нибудь из нас под ногами хрустели кости погибших зверей, спрятанные под слоем листьев, грязи и говна. Мы не стали пересчитывать деньги и оценивать вещи, найденные нами, потому что очень торопились, да и не могли ни минуты больше задерживаться в этом месте. Нашему счастью не было предела, как только на нас подул свежий ветер, приносящий сладкий аромат полевых цветов. Виртуальные рюкзаки давили своим весом на наши плечи, но мы двигались дальше.

Следующие несколько километров пока мы шли, солнце постепенно теряло свою силу. Времени было за полдень, жара спала и идти было приятно. Оставалось всего несколько часов, чтобы добраться до подземелья, идти предстояло чуть меньше двадцати километров. Спустя некоторое время, мы вышли на тракт, который окружал лес со старыми громадными деревьями. Величественные дубы и клёны, раскинув свои ветви по всему небосводу, создавали атмосферу ночи в этом месте. Множество зверей бегающих по своим делам и бесконечное пение птиц, от которого порой кружилась голова. Лишь изредка встречались путники, но все они следовали своей дорогой и как будто не замечали нас. Некоторые пытались предупредить нас, сберечь от опасности, говорили, что повсюду скелеты, и они часто выходят на тракт.

Подходя всё ближе к подземелью, мы стали замечать, как постепенно над нами гущаются тучи и усиливается ветер. Своими порывами он могильным холодом бил по нашему телу и на нашем пути начали появляться скелеты различных уровней. Всё это означало одно – мы пришли.

Разбивать этих скелетов не составляло особого труда, ведь наши уровни различались на порядок. На подходе нас встречали лишь восставшие скелеты семнадцатого уровня, а почти у самого входа мы стали замечать одиноких скелетов девятнадцатого уровня.

– Вот и он, – тяжёлым голосом сказал Аскар. – Шкаф с костями Магиша.

– Какой-то слишком большой шкаф, – оглядывая вход, ответил я.

На входе в подземелье кривыми буквами была выцарапана надпись.

«Оставьте оружие. Ибо того, кто войдёт с мечом ожидает гнев самого Магиша».

– А может нам ещё и экипировку скинуть, ну чтобы вообще было спокойно, – саркастично бросила Намедия.

– Ладно, мы сюда не развлекаться пришли. Чем скорее зайдём, тем быстрее вернёмся домой к тёплой постели и прохладному элю, по которому я уже успел соскучиться.

– Не ты один, Илис, – стянув с плеча лук, проговорил Аскар.

Первые шаги в данж были аккуратными, ледяной ветер дул намного сильнее, доставая до каждой косточки в наших худых телах, покрытых внушительной экипировкой. После того как дверь закрылась каждому члену нашей группы пришлось оповещение.

«Внимание. Вы вошли в подземелье короля Магиша. Уровень вашей группы: 22. Рекомендуемый уровень: 27. Сложность: высокая».

Вскоре после того, как мы зашли, в интерфейсе у каждого появилась карта подземелья. На ней были изображены бесконечные повороты, потайные двери и пара этажей, уходящих вглубь, в недра данжеона, где в конце ожидала большая многоугольная комната – покои Магиша. Проходя по коридорам, трудно было не заметить искусное оформление стен и потолка, как будто, создавая подземелье для заточения могущественного короля, думали, прежде всего, о красоте, а уже после о надёжности. Многоузорчатые своды, литые настенные лампы, скульптуры лиц, запечатанных в стене – далеко не полный перечень убранства подземелья. Жуткую атмосферу нагоняли капли застывшей крови на полу, паутина, что крепче плетёных верёвок и прогнившие кости бывалых героев.

Первые скелеты в комнатах были хрупкими, как китайские вазы, мы уничтожали их подобно тем, которые ожидали нас у входа в этот склеп. С первыми комнатами справились быстро. Маленькие комнаты, которые сменялись комнатами больших размеров, коридоры и снова коридоры, потайные двери с усиленной охраной, казалось, что этот этаж никогда не закончится. Но вот спустя пару часов изнурительной ходьбы и бесконечных стычек с группами монстров мы смогли отыскать вход на нижний уровень, где находились две комнаты разных размером, одной из которых были те самые покои Магиша, которые как раз и были нам нужны.

Спускаясь по спиральной лестнице, мы стали ощущать давление этого места, а как только последние ступени были преодолены, в уши врезался звук, подобный сирене, от которого мы все судорожно согнулись, прикрыв уши. Постепенно звук затихал и как только он полностью пропал, послышался жуткий низкий голос.

«К-то вы? Ка-а-к вы по-сме-ли про-ни-к-нуть в глу-бь мо-их по-ко-ев. Да-ль-ше пу-ть за-к-рыт, у-хо-ди-те».

Голос был настолько тяжёлым, что буквально рвал наши перепонки, заставляя сильнее закрывать уши.

– Ага, уже ушли, проверяй, – фыркнул я.

Аскар тоже не растерялся и поддержал меня, думая, что он нас слышит.

– Мы же с вами пришли сюда ради того, чтобы уйти. Да ребят?

Не дожидаясь приказа Аскара и, выпив необходимые зелья критического удара, ловкости и зелье Офирса, служившее зельем увеличивающим уровень бодрости, которые я получил накануне в результате нашего фарма, я сплюнул лишнюю горечь и рванулся вперёд. Через несколько секунд броском меня откинуло в начальную комнату, где стояли ребята, от удара такой силы мои хит поинты опустились в жёлтый сектор, преодолев отметку в шестьдесят процентов.

Ребята подхватили меня, не давая упасть.

– Илис, ты с ума сошёл? – поднимая меня на ноги, сказала Меди. – Зачем ты прыгнул?

– Чёрт, поспешил, будем считать это разведкой. Их там тьма, уровни не разобрал, сейчас посмотрю получше.

Пополнив запасы здоровья, уйду в стелс и на этот раз аккуратно ступаю в комнату, от ужаса выпячиваю глаза, и сразу же возвращаюсь обратно.

– Уровни разнятся с двадцать четвёртого по двадцать шестой. Точное количество я не разглядел, но могу сказать, что их там не меньше тридцати. Все типы монстров агрессивны, магией не обладают. Каковы прогнозы Аскар?

– Не утешительные, если и зачистим полностью комнату, то на это уйдут не менее сорока минут, а то и целый час. Есть, конечно, у меня мысль, как их без труда убить. Смотрел фильм триста спартанцев?

– Смотрел, – удивлённо ответил я. – Кажется, я догадываюсь, что ты хочешь сделать.

– В точку, – с ходу подхватил Аскар. – Нас конечно не триста, но и впереди не персидская армия, так что выманивать будем в этот узкий проход.

– Сойдёт. Тогда проводим последние приготовления и в бой.

Мы выпили зелья всех мастей и задействовали все активные способности повышения характеристик. Готовность двадцать секунд. Аскар принимается выманивать монстров, не выходя из этого прохода. Как только монстры начинали бежать на Аскара, он уходил за нашего хранителя в арьергард и стрелял из-за плеча Намедии, пока она отражала удары противника.

В течение часа монстры падали друг на друга, образуя гору трупов, на вершине которой красовалась Медя. Бесконечные смены каждые пять минут, доставляли нам громадное неудобство, но мы всё-таки смогли разобраться со всеми и принялись собирать лут. Кристальные камни, камни запечатывания магии, свитки молчания и паралича, множество зелий среднего и высокого качества. Кроме этого – разнокалиберный мусор и ресурсы для крафта, которые могли быть и дорогими по нашему мнению, оставалось лишь их распознать.

Сил разговаривать у нас уже не осталось, мы сели в комнате, которую зачистили и принялись за еду. Какое же удовольствие доставляла пища, приготовленная на огне, пусть и не солёная, пусть кое-где не дожарена, но она помогала нам восстанавливаться быстрее. Мы сидели и выкидывали действительно ненужные вещи, Аскар успел минут тридцать вздремнуть, как вновь послышался тот же звук и затем голос Магиша.

– Какого чёрта!?! – вскочил Аскар.

«Про-чь! Вам да-же не по си-лам мои слу-ги. Про-чь!»

– Да заткнись ты уже, – не сдержалась Намедия. – Ребят, желание накостылять ему возрастает с каждой минутой в геометрической прогрессии.

– Ты права, Медя, нам пора.

– Так, стоп! – проговорил Аскар, протирая глаза ото сна. – Вы помните, что случилось в прошлой комнате, когда Илис прыгнул сломя голову невесть куда. Так вот, разведка так же из стелса, дальше стратегия, потом действие.

Обстановка надоедала. С каждым новым шагом, на нашем пути, так же как и раньше появлялись, то подвешенные у потолка человеческие скелеты, то заросшие паутиной саркофаги, то неизвестные надписи на стенах, от которых по спине бежали мурашки. Несколько очередных поворотов и мы подошли к невероятно громадной двери, которая была закрыта. Меня поразило то, что эта дверь, то же имела свои хит поинты и к тому же не малые. Несколько минут непрекращающихся ударов и бесконечных разрядов скиллов, от которых наши запасы манапоинтов и бодрости были полностью растрочены, но дверь всё-таки поддавалась и с грохотом упала к нам под ноги. Внутри нас ожидал поистине непередаваемый вид: Куполообразный потолок с масляной люстрой, стены увешанные портретами свиты короля скелетов в ещё живом виде и фигурный трон, украшенный людскими черепами и черепами зверей. Несмотря на то, что зал был полностью поросшим мхом, грибами и покрыт на двадцать процентов паутиной и на тридцать костями, он нисколько не утратил своей помпезной красоты. Когда мы

шагнули вперёд, десятки настенных свечей вспыхнули, озарив приближённых короля скелетов, которые тут же выстроились перед своим господином, с прямой целью защищать его ценой своей повторной жизни. Сам Магиш спокойно сидел в троне, облокотившись на свой тесак, и наблюдал за происходящим презренным взглядом.

Аскар повернул к нам голову, не отводя взгляда от свиты Магиша.

– Охрана у него явно не большая, но сильная. Нападут вместе. Уровни выше нашего на несколько пунктов, а количество здоровья у них явно в разы больше чем у предыдущих скелетов, поэтому действуем по моим указаниям. К тому же обратите внимание, эти скелеты имеют запас манапоинтов, так что будьте осторожны.

Меня всегда поражал Аскар, а именно то, как он умел превращаться из расслабленного и нагловатого бандюка в аналитика крупной фирмы и заботливого мужа одновременно.

– Поехали. Намедия, укройся за щитом, мы начинаем.

– Слушаюсь, – уверенным голосом сказала Намедия и, выставив перед собой щит, двинулась на противника.

Началось противостояние с перевесом по силе в сторону ребят с повышенным уровнем кальция. Лишь в этой драке я поистине оценил способность «Смертельный клинок», который убивал с шансом в три процента. Пока я был увлечён своей, ставшей любимой, комбинацией скиллов, я не заметил, как один приближённый короля был повержен.

«Убив Лингра, вы разозлили его товарищей. «Внимание. На вас действует аура «Гнев четверых» стадия 1. Эффект: Сила приближённых, оставшихся в живых, усиливается на пять процентов».

– Упс, кажись, не на шутку злятся, видать дорога им повторная жизнь.

– А мы заберём каждую, – крикнул я, используя на следующем скелете «Полёт смерти».

Мы без конца пили зелья, от которых вкус во рту был поистине ужасным, тонны разноцветных жидкостей смешиваясь, выдавали вкус уксуса в соединении с бензином. Не знаю, откуда я знал этот вкус, но точн ощущал, что это был именно он. Смена, ещё одна смена, я прыгал как бешеный кролик, смазанный вазелином, разряжая все изученные мною способности в главнокомандующих, но с тех пор, как был повержен предыдущий скелет, способность смертельного клинка никак не хотела срабатывать. Десять минут прошло с начала драки и, когда у приближённого короля, Реврана, полоса здоровья опустилась ниже десяти процентов, остальные начали кастовать скилл.

«Убив Лингра и, серьёзно ранив Реврана, вы разозлили остальных главнокомандующих и самого Магиша. «Внимание. На вас действует аура «Гнев четверых» стадия 2. Эффект: Сила приближённых, оставшихся в живых, усиливается на пятнадцать процентов. Зерму и Леврету добавлены способности костяная тюрьма и рука мёртвых».

– А тут становится жарче, чем я думал, – с бешеной улыбкой на лице проговорил Аскар.

Кастанув пару скиллов, я добиваю Реврана. Не успел я опомниться, как два других скелета невероятно быстрым скачком налетают на меня, вонзая клинки.

«Активирована способность скользкий шаг – шаг влево». Неизвестным мне образом тело, будто само по себе смещается влево, избегая клинка одного из свиты короля, но сместившись, я подставляюсь под удар его союзника, который приходится в район левого подреберья и проходит навзничь. Я падаю на колени, отхаркивая лишнюю кровь.

Торчащий из-за спины клинок меня не очень радовал. От него я каждые десять секунд терял по проценту своего здоровья, из пятидесяти оставшихся. Аскар ринулся на помощь мне, но не успел он сделать шаг, как на него была задействована костяная тюрьма, при которой цель не имела возможности двигаться, но могла атаковать.

– Чёрт, Илис! Намедия помоги ему.

– Да, я как раз закончила восстанавливаться.

Ударом щита Намедия отталкивает главнокомандующих на несколько метров в сторону и уверенно встаёт передо мной. Леврет настолько крепко держал клинок, что когда отлетел – вытащил его, забрав с собой ещё пять процентов от оставшегося количества здоровья.

– Вроде повезло, спасибо, ещё несколько минут, и я мог бы украшать вход в этот склеп вместе с такими же неверными.

Восстановившись до семидесяти процентов, ринулся на помощь Намедии. из невидимости ударяю по Леврету в тот же бок что и он мне когда-то. Системное сообщение уведомило меня о том, что активирована способность смертельного удара. Леврет падает замертво, оставляя после себя лишь прах и воткнутый в землю меч.

– За всю боль, тварь, – стиснув зубы, проговорил я.

«Убив Реврана, Лингра и Леврета, вы привели в ярость короля Магиша. «Внимание. На вас действует аура "Гнев четверых" стадия 3. Эффект: Магиш забирает жизнь своего подчинённого, усиливая свою силу удара на десять процентов и запас здоровья на двадцать. Магишу добавлена дополнительная способность «Мечь за товарищей».

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.