

Элиан ТАРС



МРАЧНОСТЬ +1
ОТЪЛЕСК ТЬМЫ

Мрачность

Элиан Тарс

Мрачность +1. Отблеск Тьмы

«1С-Публишинг»

2018

Тарс Э.

Мрачность +1. Отблеск Тьмы / Э. Тарс — «1С-Публишинг»,
2018 — (Мрачность)

Элиан Тарс — псевдоним популярного писателя, работающего в жанрах боевого фэнтези и литрпг. Представляем вам один из его наиболее популярных литературных циклов «Мрачность», первая книга которого называется «Отблеск тьмы». Главный герой после сбоя в экспериментальной виртуальной капсуле навсегда застревает в игре, которой вообще не существует. Тут есть и другие игроки, и «местные персонажи», но совершенно невозможно определить, кто есть кто. Сам по себе мир меча и магии жесток, в любой момент героя готовы отправить на «перерождение». Помощь неожиданно приходит от Бога Тьмы. Однако, чтобы не стать мишенью и скрыть новые способности, приходится качать показатель «Мрачность». В чем суть этого показателя и удастся ли нашему герою найти кнопку «выход»? Об этом в книге.

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	9
Глава 3	15
Глава 4	21
Глава 5	27
Глава 6	32
Глава 7	37
Глава 8	42
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Элиан Тарс

Мрачность +1

Отблеск тьмы

Глава 1

Сломавшаяся вирткапсула

Давным-давно я заблудился в лесу. Тогда я был еще совсем маленьким. Я испугался, что не могу найти дорогу домой, и блуждал по диким зарослям, пока не начало темнеть. Мое тело сводило судорогами от страха и холода, горло хрипело от жажды. Слез почти не осталось, сил кричать больше не было. Хотелось есть, пить, спать – спастись. Вернуться домой и увидеть маму.

Я плохо разбирался в грибах и ягодах. Знал лишь, что могут попасться ядовитые, оттого и терпел голод – страх умереть был сильнее.

Но вот я вышел на небольшую полянку, где росла единственная известная мне лесная ягода – земляника. При лунном свете я набрал целую горсть, но вдруг туча закрыла единственный источник света.

Мир окутала тьма.

Совсем близко завывали волки, я бросился бежать со всех ног в противоположном направлении. Запнулся о корягу и упал, чудом не рассыпав собранные ягоды.

– Поделись со мной, мальчик... – услышал я еле живой, шаркающий, будто оторванная подошва, голос. – Я очень хочу есть...

Прислонившись спиной к стволу высокой старой сосны, в паре метров от меня сидел человек, с ног до головы закутанный в черный плащ. Я не видел лица, его скрывал глубокий капюшон.

Он протянул ко мне руку. Удивительно, но в крошечной тьме я смог разглядеть его дряблую ладонь.

– Поделись едой, мальчик... – с трудом повторил старик.

– Держите... – дрожащим голосом проблеял я, отсыпав половину запасов. И тут же усомнился в своих глазах – бледную ладонь незнакомца окутал темный дым, и земляника исчезла.

– Спасибо, ты помог мне... – проговорил он чуть более живым голосом. – Теперь и я помогу тебе. Я дам совет. Не бойся тьмы, мальчик. Она не страшна. Она лишь дополняет свет, делает его ярче. А ужасами тьму наполняют людские думы. Отринь страх, и ты увидишь путь.

Махнув рукой на прощанье, старик исчез. А я же в ночной тьме увидел особо темную полосу – тропинку, выведшую меня из леса к дачному поселку.

В ту ночь поисковые отряды так никого и не нашли в густой чаще. Я сам пришел к дому и без чувств рухнул на крыльцо.

* * *

– Г-р-р-а-а!!! – со стены разграбленного монастыря, заревев, спрыгнул огромный зеленый орк. Взмахнув секирой, он тут же бросился в атаку.

Я был готов к нападению – не первый раз прохожу этот участок карты, здесь постоянно случается какая-нибудь гадость. Перенеся вес тела на правую ногу, уклонился от удара и, акти-

вирав «Гнев Света», засиявшим мечом рубанул в бок своего противника. На чересчур уж ярко-зеленую травку брызнула кровь.

Вы нанесли 170 единиц урона.

Отлично, продолжаем танцы!

Не переставая вертеться вокруг орка, я думал о том, как же мне повезло! Недаром говорят: «Пока ты не сдался, ты не проиграл!». Верил, что подвернется хорошая работа, и временный финансовый кризис наконец-то закончится – так и случилось. Будто сама судьба записнула в ручку моей входной двери скрученную листовку с предложением отправить резюме на должность «тестировщика вирткапсул и приложений». Дальше несколько этапов собеседований групповых, затем индивидуальных, и вот я здесь. В вирткапсуле! Раньше, чем это чудо техники поступило в свободную продажу! Испытываю новейшие технологии, сражаюсь с орками, так еще и деньги за такое удовольствие буду получать. Шикарно!

Да, хорошо иметь отменное здоровье, на него мои нынешние работодатели смотрели едва ли не в первую очередь, и огромный опыт видеоигр – в свое время залез в долги, чтобы купить полноценный шлем виртуальной реальности.

– Ау... – вскрикнул я, пропустив удар от орка. Хоть пока уровень боли выставлен на 10 %, когда тебя со всей силы бьют секирой, приятно мало. Особенно после виртуальных шлемов и обычных компьютеров, вообще не способных передать игроку боль персонажа.

В дальнейшем, конечно, болевые ощущения можно будет отключить. Но на мне-то испытывают *все* возможности капсулы.

Внезапно топор орка окутало алое марево, противник зарычал и ударил сверху. Сжав покрепче рукоять меча, я приготовился блокировать выпад, но, к моему удивлению, не пришлось – свет вокруг погас, и мир погрузился во тьму. Я будто смотрел телевизор, а кто-то без предупреждения вырубил электричество.

Вот только «экран телевизора» до сих пор окружал меня со всех сторон. Поэтому теперь я не видел вообще ничего, даже своих рук. Попробовал ощупать себя – кинестетические ощущения тоже отключились.

– Эй! – я был уверен, что сказал это вслух, но звука не последовало. Через миг я понял, что это лишь отклик моей мысли – такой материальный аппарат, как рот, судя по всему, тоже пропал из окружающей виртуальной реальности.

Осталось только сознание.

А вокруг ничто. Только тьма.

Но я не боялся. Я с детства не боюсь темноты. Должно быть, какая-то неисправность. В договоре указана возможность форс-мажоров, а за них, между прочим, полагаются дополнительные выплаты.

Так что мне остается лишь ждать, пока починят капсулу. Обстановка, конечно, не самая располагающая, да и заняться особо нечем. Но что поделать? Такая работа. Или попробовать выйти? Два раза за смену имею право.

– Выведи меню приложения! – произнес я заученную заранее фразу, но ничего не произошло.

А через несколько секунд отовсюду зазвучал тягучий, как расплавленный битум, голос, прервавший мои размышления:

– Мы снова встретились, мальчик... Я вижу, что ты уже принял тьму. Так что пришла пора начать свой путь. Помогите мне снова, и я в долгу не останусь. Выживи, стань сильнее, и мы снова встретимся. Уверен, к тому моменту у тебя будет ко мне много вопросов. А пока могу дать один совет – пусть тьма живет в гармонии со светом, не стоит освещать ее лишним раз. Чем меньше людей узнает о твоей силе, тем дольше сможешь прожить. Я верю в тебя, мальчик. Ступай...

Мир завертелся, будто белье в стиральной машине, и я очутился посреди золотого поля. Изумленно огляделся – селяне с вилами и граблями убирают урожай зерновых, птички поют, и солнышко катится к закату. Черт возьми, что вообще происходит?

– Эй, Бон, чего встал! До ночи нужно успеть дойти до межи! – заворчал кто-то слева от меня и, повернувшись, я увидел приближающегося мужика. Он хмурил брови на загорелом лице и явно обращался ко мне. – Хватит стоять, как пугало, Бон! Давай работай! – прикрикнул незнакомец.

«Кто это, черт его дерит?» – мелькнуло в голове, и над головой мужчины тут же появилась серая надпись:

Староста Джейсон. Уровень 10.

А чуть ниже располагалась зеленая полоска с цифрами «354/354».

Так, получается я снова в игре, но на сей раз в другой? Технари починили капсулу и молча запустили какое-то иное приложение? Такой подход мне не нравится.

– Выведи меню приложения! – зачем-то подняв голову к небу, холодно прошипел я.

– Бон, ты чего такое лопочешь? – обеспокоенно произнес староста, остановившись рядом. – Голову напекло, что ли?

Я пропустил мимо ушей слова непися, пытаюсь понять, что, собственно, со мной случилось? В голову лезут всякие страсти. Например, в вирткапсуле произошел сбой, и меня закинуло в одну из игр, заложенных в ее памяти, без возможности выйти. Как в популярных фэнтези-книгах или одном аниме, где для того, чтобы вернуться в реальность, нужно было одолеть главного злодея...

Бред какой-то. Неужели технологии шагнули *настолько* далеко, что пусть и случайно, но могут запереть сознание человека в игре? Мне проводили краткий ликбез о функционале капсулы. К ней подключен медицинский модуль с отдельным элементом питания. Совсем уж в критической ситуации, можно вырубить электричество, и благодаря этому модулю тело находящегося внутри справится с неожиданными нагрузками...

Или мне наврали?

Черт... Ладно, попробуем взглянуть с другой стороны. Неожиданно тестовая игра с орками вырубилась, а чуть позже я услышал голос... Кстати, если отбросить лишнее, то он сказал, что начинается мой путь и мне нужно стать сильнее. Тогда он снова со мной свяжется. Получается, моя бредовая теория о том, что, только качаясь и побеждая, я смогу вернуться назад, обретает смысл?

– Бон, ты меня пугаешь! – староста с размаху хлопнул меня по плечу. Пошатнувшись, я чуть не упал, благо вовремя успел опереться на вилы. Вилы? Ну да, судя по всему, я в теле одного из этих селян-уборщиков.

– Все в порядке, Джейсон, – проговорил я, отметив, что голос у моего «аватара» грубее, чем у настоящего тела.

– Джейсон? – нахмурился мужик. – Дерзить отцу вздумал, молокосос? Ну я тебе сейчас...

Что мой новоявленный папаша собирался сделать, я так и не узнал – безумный визг, пронесшийся над полем, прервал его. Как и остальные крестьяне, мы со старостой обернулись на шум.

– Бегите!!! – заверещала какая-то девица, унося ноги от всадников.

Но разве это возможно? Один из конных рубанул ее мечом, оросив сухие колосья кровью, а когда та упала, принялся топтать жертву копытами лошади. Я уже не видел бедняжку, скрытую от глаз снопами, но ее леденящий душу крик еще несколько секунд блуждал над полем.

А потом девушка замолчала. Подняв разгоряченного коня на дыбы, конник в последний раз прошелся по телу копытами и помчал в нашу сторону, догоняя своих товарищей.

Всадники растянулись цепочкой по всему полю, и теперь во весь опор неслись на нас.

– Быстрее! Уходим!!! – закричал Джейсон, схватив меня за рукав и потянув в противоположную сторону.

Конечно же, я не стал спорить. Пару секунд назад фразой «Кто это?» проверил двух нападавших. Увидел имена и, что главное, уровни – пятидесятый и пятьдесят шестой. А еще четырехзначные цифры здоровья. Узнать возможности своего тела я пока не успел, но, сдаётся мне, уровень будет меньше, чем у старосты. Так чего ж геройствовать?

Вместе с Джейсоном мы удирали со всех ног. Было немного страшно – совершенно не знаю, чего ждать от необычной игры, и смогу ли я воскреснуть, если всадники все-таки догонят. А ведь они постепенно настигают нас, методично вырезая других бегущих селян.

Черт, ну как так-то? В нормальных играх есть песочницы, где можно немного узнать себя, приноровиться к интерфейсу, и где уж точно на тебя не бросится свора высокоуровневых убийц. Притом совершенно непонятно зачем?! На разбойников не похожи – слишком уж их много и броня одинаковая – черные чешуйчатые доспехи, развевающиеся за спиной плащи, шлемы, чем-то похожие на самурайские кабуто с масками на нижней части лица. Ну точно организованный отряд. Вражеская армия громит тылы противника? Хотя это сейчас неважно, главное ноги унести!

А котел-то вокруг нас замкнулся. Живых односельчан почти не осталось, и теперь нам с Джейсоном точно не уйти. Двое несутся прямо на нас!

– Ну давайте, твари! – заревел староста, выставив перед собой трезубые вилы. – Именем Ве... – его крик прервало чиркнувшее по оголенной шее острие меча. Схватившись за горло и давясь кровью, мужчина упал на колени. Рядом с ним тут же возник другой конник, взмахом меча прикончив несчастного. Отец моего игрового тела рухнул лицом вниз.

Бросив на него взгляд, я на мгновение поразился его удаче. Джейсон был жив, правда, счетчик здоровья показывал: «1/354».

Однако не только я это заметил. Такое впечатление, что всадники были готовы к подобному и нисколько не удивились. Зато один из них, подняв коня на дыбы, передними копытами размозжил череп старосты. На сей раз точно все.

Оба конника повернулись в мою сторону. Прекрасно понимая, что мне их не одолеть, я поступил единственным разумным способом:

– Сдаюсь! – проговорил я и был готов уже бросить вилы, как один из моих противников стукнул коня пятками по бокам и поехал прямо на меня.

– Пленных не берем, – хмыкнул второй, теперь спокойно наблюдавший за происходящим.

Используя весь «боевой» опыт, полученный в играх через шлем виртуальной реальности, я смог полуоборотом уйти влево и даже чиркнуть бок лошади своим оружием. Урона нанес считанные единицы, а дальше единственный удар меча в спину опустил уровень моего здоровья до цифры «1».

Вы побеждены Кларенсом.

Я рухнул безвольной куклой в солому, но сразу же будто воспарил над землей. Ощущения точно такие же, как и до переноса сюда – я вижу, что происходит, но не своими глазами. Я даже не дух, а просто бестелесный невидимый воздух, у которого безумно горит то место, где должна быть спина. Хм... а ведь на спине моего тела, которое я сейчас прекрасно вижу, зияет страшная кровоточащая рана. Я ее чувствую? Черт... как же больно... Хотя, похоже, с моими страданиями собираются покончить – вон конь вновь встал на дыбы как раз надо мной.

*Вы убиты Отблеском Кларенсом. Потеряно 10 % энергии посмертия.
Вы будете перенесены к своей точке воскрешения.*

Глава 2

Воскрешение

Вы воскресли в точке воскрешения. Использовано 10 % энергии посмертия.

Я стоял перед пыльной деревянной дверью, очень массивной на вид. Ошарашено огляделся по сторонам: вокруг мрачные надгробные камни, над которыми возвышается единственная постройка – склеп. Возле него-то я как раз и возродился.

Кладбище никем не охранялось. Низенькая кованая ограда по периметру обвита засохшим плющом. С одной стороны виднелась тропинка, сквозь высокую траву уходящая вдаль, с другой – темный лес. Тихое и спокойное место. Как раз то, что нужно, чтобы разобраться в происходящем.

– Выведи меню приложения, – ни на что особо не надеясь, произнес я. Ничего и не произошло.

Черт, неужели действительно застрял в виртуале? И, судя по всему, в какой-то безумной, лишенной баланса игре. И что мне теперь делать? Хотя вопрос глупый, с этим-то как раз все понятно (по крайней мере, на ближайшее время). Нужно разобраться с управлением, попытаться больше не умирать и отправиться в ближайшее поселение, чтобы разжиться информацией. Но делать все нужно очень осторожно – неизвестно, как меня встретят. Вдруг окрестная территория под властью этих всадников в масках?

И главное – сохранять спокойствие. А то я уже чувствую это неприятное холодное томление в груди. Если сейчас поддамся панике, дальше будет только хуже! Нужно срочно приниматься за дело.

Начнем с логов! Я же видел буквы перед глазами, но не все успел прочитать. Вызовем-ка их снова. Как я делал, желая узнать уровень противника.

Стоило лишь облечь желание прочесть логи в конкретную мысль, как последняя увиденная фраза о воскрешении и потере энергии посмертия появилась перед глазами. Мысленно велел «прокрутить список» и тут же увидел предыдущее системное сообщение. А вот и повод задуматься – в глаза сразу бросается разница в терминах «Потеряно 10 %» и «Использовано 10 %». Сдается мне, что во втором случае имеются в виду именно затраты на воскрешение как таковое. А в первом? Это аналог потери опыта от смерти в играх? Или добыча убитого меня всадника?

– Выдай мне информацию о моей энергии посмертия, – погрузившись в размышления, не заметил, как озвучил свое требование вслух, хотя понятно, что достаточно было и мысли.

Перед глазами тут же появилась пустая шкала, растянувшаяся между цифрами «0» и «100».

Ох ты ж... У меня нет этой энергии? Я больше не смогу воскреснуть, если умру? Черт... Черт... Мне это совсем не нравится.

Стоп! Сказал сам себе, что нельзя паниковать. Так пусть это будет моим жизненным кредо. Есть проблема – нужно решать. В реальной жизни всегда так поступал, так чего бояться какого-то виртуала?

«Предоставь мне всю доступную информацию об энергии посмертия» – как только предельно четко сформулировал мысль и убрал слово «моей», перед глазами тут же появился текст. Я углубился в чтение, а закончив, позволил себе облегченно выдохнуть и развернулся к двери склепа.

Сама по себе эта энергия не позволит воскреснуть. Ее нужно вложить в предмет, связанный со смертью: надгробье, склеп, могильная плита и тому подобное. Только так создается точка воскрешения.

Спеша проверить полученные знания, я запросил информацию о своей энергии, вложенной в склеп, и увидел все ту же шкалу, но на сей раз заполненную на восемьдесят процентов. Уперся ладонью в дверь и велел вернуть мне половину.

Получилось! В склепе осталось сорок процентов, столько же сейчас было и во мне. Больше забрать нельзя – обязательное условие, иначе привязка к месту разорвется. Теперь я могу найти кладбище в другом месте, вложить в него свои сорок, а после этого появится возможность перетянуть и сороковку из этого склепа. Таким образом можно менять точки воскрешения.

Интересно, а можно создать две точки? Подумаешь, обе будут заполнены лишь наполовину, зато будет выбор, куда отправиться после смерти.

Громкий треск со стороны леса выдернул меня из праздных размышлений. Мгновенно собравшись, я повернулся на звук и увидел выползающую из густой чащи восьмилапую омерзительную тушу.

*Паучок Измененный Тлением. Уровень 5.
219/219*

«Паучок»? Да эта тварь размером с овчарку! Мерзкая, покрытая гниющими едко-зелеными язвами, оставляющая позади себя в воздухе шлейф зловонного дыма. Сдается мне, пока не разобрался со своими возможностями, лучше сбежать!

Стоило только подумать о побеге, как паук, очевидно выйдя на нужную ему дистанцию, в один прыжок сократил разделяющее нас расстояние и ударил передней лапой мне по ноге.

Получен урон 22.

Поморщившись от боли, я мгновенно настроился на боевой лад. Раз уж придется драться, будем побеждать. У меня раньше были вилы. Надеюсь, они не исчезли после смерти, а скрылись в местном аналоге инвентаря.

«Достать основное оружие!» – уклонившись от очередного выпада паука, велел я. В правой руке появилось древко уже знакомого мне сельского аналога трезубца, и, не теряя времени даром, атаковал уже я.

Вы нанесли урон 21.

Опыт и реакция, натренированные в играх через шлем виртуальной реальности, помогли мне избежать половины атак противника. Возможности тела, к счастью, тоже не уступали паучковому. Естественно, через раз он меня доставал, но я-то бил в цель каждый раз, и вот у него осталось всего 20 единиц здоровья!

Увернувшись от очередной попытки ударить меня лапой, заканчивающейся острым когтем, я подался вперед, в мыслях уже одолев паука. Но неожиданно он выгнулся, точно переломанный пополам, и плеснул мне на сапоги паутину. Правда, это не спасло мерзкую тварь – чиркнув его бок, я опустил жизнь врага до единички. Противно пискнув, он попятился и завалился на спину, прижав лапы к брюшку. Все еще находясь в горячке боя, я хотел сделать шаг и добить тварь, но попытка сдвинуться с места не увенчалась успехом. С горестью посмотрев на ноги, приклеенные паутиной к земле, я попытался разрезать паутину трезубцем. Бесполезно, наконечник застрял в липкой массе, и я с трудом выдернул его обратно. Раздраженно сплюнул и полез шерстить логи.

*Паучок Измененный Тлением использовал плевков паутиной Тления.
Эффект Тления заблокирован.
Ваше передвижение заблокировано паутиной Тления.*

Неуязвимость паутины Тления от физических атак спадет через 10 минут.

Вы нанесли урон 23.

Вы победили Паучка Измененного Тлением. Получен опыт 247.

Уровень повышен. Текущий уровень 5.

Вы можете использовать добывающее умение на Паучке Измененном Тлением.

Ну что ж, раз сейчас я временно обездвижен, остается лишь одно – наконец-то разобраться со своими характеристиками.

– Покажи информацию обо мне, – негромко произнес я, обращаясь к местной системе.

Перед глазами тут же появился одетый в грязно-белую рубашку и жилет черноволосый крепкий парень со следами легкой небритости на лице. Внешне похож на меня настоящего. Возможно, даже рост и вес почти совпадают. Поэтому мне достался именно этот персонаж?

Над головой аватара висела надпись: «Селянин Бон. Уровень 5». В левом верхнем углу три полоски: красная – жизнь 124/230; синяя – мана 100/100; зеленая – энергия 126/220. Справа от персонажа список основных характеристик:

Телосложение 13.

Выносливость 12.

Сила 18.

Ловкость 10.

Интеллект 0.

Свободных очков характеристик 1.

Да уж... Какой мне, однако, тупень попался... Я только что взял уровень, теперь у меня есть нераспределенное очко характеристик. Значит, когда я вселился в этого Бона, у него был уже четвертый уровень, и статы селянин распределял самостоятельно. Но он мог потратить максимум четыре очка. Стало быть, нормальная схема с «врожденными» статками персонажа в этой игре имеется. А вот здесь и возникает главный вопрос – даже если парень не предрасположен к интеллекту, хотя бы 2–3 очка система должна была вкинуть. Иначе зачем вообще этот параметр, и завязанная на нем мана?

Вызвал информацию по каждой из характеристик и убедился в правильности своих мыслей. Количество здоровья, маны и энергии распределяется по простой формуле: $100 + 10^1$. То есть каждая единичка этих характеристик дает плюс десять к зависящему от нее показателю (а еще увеличивает регенерацию, но на сколько в информации не указано).

Если со здоровьем и маной все более-менее понятно, то с энергией чуть сложнее. Она постоянно тратится – на движение, на бой, а значит нужно следить за этим показателем, чтобы случайно не наткнуться на врагов обессиленным. Скорость расхода, как и многое другое, опять же не указана.

Последние две характеристики «ловкость» и «сила». Первая отвечает за скорость атаки, уклонение и за шанс критического удара, вторая дает +1 к наносимому урону в ближнем бою. Сейчас мой урон, кстати, равен 19–23 благодаря вилам с их скромными +1–5.

– Покажи меню навыков, – проговорил я, разобравшись с основами.

«Навыки, умения, специальные характеристики» – гласил заголовок раздела, под которым разместились три равные колонки. Мой взгляд сразу упал на центральную, оказавшуюся перед глазами:

Бытовые навыки.

¹ Показатель телосложения или интеллекта, или выносливости соответственно.

Для открытия и анализа навыка необходимо физическое действие.

И в самом низу:

Очки быта 1.

Не уверен, правильно ли я понял, но, чтобы в меню появился какой-то навык, нужно сначала попробовать сделать это самостоятельно? Как же мало информации... Хотя с третьей колонкой, кажется проще:

Личностные навыки.

Достигните уровня 10, чтобы увидеть личностные навыки.

Все ясно и лаконично – нос еще не дорос.

Ну да ладно, перейдем к самой заполненной колонке:

Боевые и особые навыки.

Тут я, гляжу, предыдущий владелец моего нынешнего тела даже успел кое-что самостоятельно изучить.

Путь силы. Ур. 1. Пассивное. Каждая десятая единица силы увеличивает на единицу телосложение.

Доступно повышение уровня навыка. Путь силы. Ур. 2. Пассивное. Каждая девятая единица силы увеличивает на единицу телосложение. Стоимость 1 очко навыков.

Свободных очков нет (видимо на пятом уровне почему-то не полагалось), так что прямо сейчас система не предлагает повысить. Но я бы так сразу и не стал, нужно сперва изучить остальное.

Крепость оружия. Ур. 1. Пассивное. Повышает на 10 % шанс вашего основного оружия выдержать ломающую атаку противника.

Хм... здесь можно ломать оружие – неприятное дело, похоже, стоит в инвентаре всегда держать запаску. И да, уровень навыка также можно повысить, и шанс увеличится до 15 %.

Силовой удар. Ур. 1. Активное. Энергия 3. Перезарядка 5 секунд. Наносит дополнительный урон 20 единиц при атаке основным оружием.

После улучшения будет давать уже плюс тридцать пять. Неплохо, но что важнее – стоило мне прочитать описание навыка, как в голове тут же появилась некое подобие заикленной гифки. Вот Бон двумя руками мощно сжимает древко, правой ногой делает шаг вперед и одновременно с этим бьет вилами вверх, насквозь пронзая живот стоящего напротив безликого противника с мечом. Еще в первый раз просмотрев визуализацию приема, я понял, что смогу его повторить.

Последним из изученных селянином умений оказалось добивающее. Прочитав его описание, я увидел новую «гифку» – Бон крутит над головой свой трезубец и с размаху вонзает его в голову лежащего у ног противника. Стоимость 0, перезарядка 0, улучшить нельзя. Глядя на «гифку», вспомнил всадников, атаковавших поле. Те ребята, похоже, добивали копытами лошадей. Значит, позже можно будет изучить аналогичные техники не только для трезубца?

Кстати, именно «трезубец (вилы/боевые вилы)» числится у меня в графе основное оружие. Эх, а я всегда играл за мечников. Ни разу не качал персонажа с древковым оружием...

Были для основного оружия еще два неизученных навыка: «удар-полумесяц» – держишь древко правой рукой за край и бьешь наотмашь всех, кто стоит перед тобой; и «ошеломляющий удар» – бьешь вилами сверху врагу по лбу и наносишь дополнительный урон плюс вешаешь трехсекундный стан. Хоть у меня в голове, как и прежде, прокрутились гифки-визуализа-

ции, осталось четкое понимание того, что я повторить это не смогу. Точнее, само действие-то выполню, а вот эффектов с него не будет. Для них умение нужно сперва изучить.

А вот последние три неизученных навыка кардинально отличались от предыдущих. Глядя на них, я начал смутно догадываться, как у простого селянина Бона, качавшегося в силу, появились интеллект и мана.

Темная часть мира. Ур. 1. Пассивное. Ослабляет действие любых естественных негативных эффектов, кроме тех, что вызваны силой Богов. Шанс 10 % полного блокирования подобных эффектов. Внимание! Сила умения снижена до десяти процентов, пока не изучено умение.

Очи во тьме. Ур. 1. Пассивное. Позволяет видеть в темноте так же хорошо, как днем. Позволят увидеть кое-что скрытое во тьме. Внимание! Сила умения снижена до десяти процентов, пока не изучено умение.

Спокойствие Тьмы. Ур. 1. Активное. Мана 15. Перезарядка 3 секунды. Шанс 15 %, что лояльный Тьме познает ее Спокойствие и откажется от продолжения битвы с вами и вашим отрядом. Познав Спокойствие, лояльный Тьме получит сорокапроцентный шанс на ускорение регенерации всех показателей силами Тьмы. В случае использования заклинания на нелояльного Тьме и не способного познать ее Спокойствие – 15 % шанс срабатывания эффекта «Ужас».

Чтобы использовать единственное активное магическое умение достаточно выставить вперед правую руку с растопыренной пятерней и, почувствовав, как поток энергии внутри тела стремится к пальцам, выпустить его в цель. Все это, как и раньше, я понял, просматривая визуализацию, где потоки, точно бесчисленные змеи, были изображены банальными фиолетовыми стрелками.

Однако странно, что у такого парня, как Бон, есть крутые стихийные заклинания. Вспоминаются слова, услышанные мной перед попаданием в тело селянина. Совпадение? Не думаю. Сдается мне, и магию, и интеллект привнес в парня я. Поэтому у него и появилась единственная характеристика с полным полем.

В пользу моей теории говорит и то, что две пассивки тьмы хоть и не изучены, но все равно работают. Что-то вроде врожденной предрасположенности. Вот только врожденная ли... Какая разница? Главное, что одна из них уже меня спасла, заблокировав эффект Тления после последней атаки паучка. Повезло – сработал всего лишь один процент! И о чем это говорит? О том, что в следующий раз такого не повторится. Нужно срочно изучать «Темную часть мира» – бонус к защите от дебафов лишним уж точно не будет.

С другой стороны, я не знаю, насколько часто будут попадаться такие дебафы. Может, это редкость, а я впустую потрачу очки навыков.

Хотя кого я обманываю? Этот голос во Тьме и его слова затронули какие-то скрытые струны моей души. Коснулись чего-то забытого, но такого родного. Тьма... Я уже давно не боюсь ее и чувствую себя ночью гораздо лучше, чем днем. Да и быть магом Тьмы мне нравится больше перспектив танковать с вилами. Хотя и без этого уж точно не обойдется.

Набросав в голове схему дальнейшей прокачки, я вернулся в меню персонажа и вкинул единственное доступное очко характеристик в интеллект. Пусть из трех умений Тьмы лишь одно активное, уверен, в дальнейшем их будет больше. Да и «Спокойствие Тьмы» даже на одной цели придется активировать по несколько раз, чтобы сработал пятнадцатипроцентный шанс. Лишней мана уж точно не будет.

Шорох и сдавленный писк заставили меня мгновенно закрыть все интерфейсы и приготовиться к очередным неприятностям. К счастью, их не последовало. «Паучок Измененный

Тлением» наконец-то пришел в себя и, даже не обратив на меня внимания, вяло перебирая лапками, поплелся восвояси. Проверил его ХП – восстановилось до двух единиц.

Интересно, а десять минут уже прошло?

С размаху ударил вилами в паутину. Та раскололась на осколки, точно фарфоровая тарелка. Размял ноги, огляделся и вдруг увидел поднимающееся зарево пожара. Неожиданно понял, что горит родная деревня Бона. Странно, я ведь здесь на местности совсем не ориентируюсь. Да и видел-то раньше я не селение, а поле. Так откуда же я знаю...

Синхронизация с телом 10 %.

Селянин Бон желает проверить, остались ли выжившие.

Внимание! Доступно задание:

Поиск выживших.

Выдает задание: Селянин Бон.

Вернитесь в родную деревню Бона и обещайте ее, вдруг после нападения железномордых остались другие выжившие, кроме вас.

Награда: опыт, возможно, нечто большее.

Принимает задание: Селянин Бон.

Глава 3

Селение в огне

Я принял задание и первым делом вновь залез в меню характеристик. Сообщение о «синхронизации с телом» показалось мне еще более странным, нежели то, что, по сути, я сам себе выдал квест. Все было без изменений, кроме двух строчек:

Интеллект 3.

И вытекающее из этого:

Мана 130/130.

Получается, после синхронизации у меня прибавилось два очка к моей самой неразвитой характеристике? К той, что, как я уже решил, раньше у Бона полностью отсутствовала? Хм...

Клубы дыма, поднимающиеся в сумеречное небо, становились все крупнее с каждой секундой. Если я хочу действительно посетить деревню, нужно поторапливаться, а то приду на пепелище.

Оглядевшись по сторонам, побежал по заросшей травой тропинке. Как оказалось, кладбище находилось на пологом холме, так что бежалось довольно легко, вот только за те десять минут, что я потратил на дорогу, энергия упала на четыре пункта. При этом усталости я не чувствовал, даже одышки не было.

Вскоре показался деревянный частокол, и я сбавил шаг. Какое-то время двигался осторожно, готовый в любой момент сигануть с тропинки в высокую траву. Однако быстро понял, что такими темпами мои старания окажутся бесполезными – дальняя часть деревни уже выгорела, пламя добралось до середины селения. Еще немного, и все будет кончено.

Понадеявшись, что железномордые уже убралась, я вновь ускорился и стремительным рывком сократил расстояние до забора. Защита явно от диких животных. Я не животное, поэтому смог подпрыгнуть, зацепится за край и, подтянувшись, перемахнуть через преграду. Правда, едва штаны не разорвал.

Огонь подбирался все ближе. Треск стоял такой, что закладывало уши, вдали слышался грохот падающих прогоревших балок. Что я здесь делаю? С чего вдруг решил играть в героя? Хотя какой из меня герой? Все это время я думал о том, что, если совсем прижмет, успею убежать. А так у меня выдался прекрасный шанс чем-нибудь пожить.

– Есть кто живой?! – вломившись в ближайший дом, заорал я и на мгновение замер на пороге.

Да уж, и что за глупости мне в голову лезли?

На полу в центре комнаты в луже свежей крови лежали два трупа – мужчина и женщина. Еще три тельца поменьше у дальней стены. Все обезглавлены, а вокруг бедлам. Очевидно тот, кто сделал это, перевернул дом в поисках ценностей.

Чертыхнувшись, я вылетел на улицу. За минуту успел заглянуть еще в три здания. Картина примерно та же, отличаются лишь последствия добывающих приемов, что использовали враги. В одном доме у людей пронзены сердца, в другом разможжены головы, в третьем же трупы и вовсе представляли собой обгорелые куклы.

Пламя уже начало пожирать дома метрах в тридцати от меня. Я остановился посреди главной улицы, обреченно озираясь по сторонам. Пусть мне повезло, и железномордые покинули деревню до моего появления, пользы от моей вылазки пока нет. Может, пора удирать? У меня уже першит в горле от дыма. Если не сгорю, то задохнуться вполне могу.

Неожиданно взгляд остановился на двухэтажном доме, стоявшем на условной границе пылающей части деревни и той, что еще только ждет своей участи. Пара минут, и пламя охватит и этот дом. Почему же мне хочется броситься к нему?

«Это дом Бона», – пришло мгновенное осознание.

Ведь парень сын старосты, и, если я все еще надеюсь получить хоть какие-то дивиденды от того, что рискую сгореть заживо, не стоит тратить время на сомнения. Где, как не в доме самого главного, можно раздобыть столь нужную мне сейчас информацию? Вдруг я смогу обнаружить то, что скрылось от глаз врага?

Дверь дома была открыта нараспашку. Влетев внутрь, я едва не упал, запнувшись об очередной труп. Им оказалась женщина с пробитой арбалетным болтом головой. Заметив несчастную, я почувствовал, как в груди зарождается ярость и в то же время сердце ноет от боли. Откуда такие чувства?

Ну конечно... это мать Бона. Вот ведь зараза, а? Мне, конечно, нравится получать крупицы знаний селянина, но ощущать его боль – увольте. И это лишь 10 % синхронизации? Нужно что-то делать с такой странной связью...

Ладно, сейчас и без того есть, чем заняться. Здесь тоже все перевернули вверх дном – шкафы и тумбы нараспашку, куча вещей на полу. Похоже, на первом этаже ловить нечего, может, осмотреть второй? По логике, там должна быть спальня, а если у старосты и был тайник, то где ж, коль не под рукой?

*Селянин Бон считает, что вам необходимо проверить подвал.
Выжившие могут быть там.*

Вот даже как... Ну что ж, придется довериться Селянину Бону, ибо проверить и верх, и низ я не успею.

– Эй! Есть кто живой?! – во все горло закричал я. – Это я – Бон!

Ответил мне приглушенный стук. Я не сразу понял, откуда доносится звук, но, несколько раз повертев головой, остановился взглядом на старом комод. Подбежал ближе, встал на колени и приложил ухо к полу.

– Бум-бум! – гораздо отчетливее услышал я.

Поднявшись, обошел комод и уперся в него обеими руками. Напряг мускулы, впервые в мыслях похвалил селянина за то, что тот качал силу.

Громыхая, старая мебель поддалась, и, сдвинув ее в сторону, я увидел деревянную крышку люка. Закрыта на железную защелку... Значит, мать Бона и не рассчитывала, что те, кто сейчас долбятся снизу, смогут выбраться сами. Думала, придет Спаситель? Интересно, кого она видела в этой роли.

Едва ржавая щеколда со скрежетом отошла в сторону, крышка распахнулась, чуть не засветив мне в лоб.

– Спасибо, – буркнула черноволосая девица лет восемнадцати, спешно выбираясь из подвала.

Селянка Уна. Уровень 8.

– Давай скорее, – оказавшись на поверхности, облаченная в простецкое черное платье девица протянула руку в сторону люка. Над отверстием показалась еще одна голова, на сей раз принадлежащая веснушчатой девочке-подростку.

Селянка Рина. Уровень 2.

– Кхе-кхе, – закашляла Уна. – На выход, быстрее, – бросив на меня взгляд, потянула девочку к двери.

Я хотел уж было оставить их и нырнуть в подвал, когда горло сдавило, а перед глазами появилось системное сообщение:

Вы получили среднее отравление угарным газом. Вы теряете 10 % от максимального запаса здоровья каждую минуту.

Меня хватит чуть больше, чем на пять минут. Если эффект, конечно, не увеличится. Ну что? Рискнуть?

– Помогите! Там моя мама! – донесся до слуха звонкий детский голос. Повернувшись, сквозь дверной проем я увидел мальчика, схватившего за подол платья убегающую Уну. – Она не может выбраться! Помогите ей, прошу вас!

Черноволосая раздраженно обернулась и прошипела:

– Ей уже не помочь! Если хочешь жить, бежим с нами!

Оценив происходящее, я кое-что осознал. А еще поймал себя на мысли, что, даже несмотря на царящий вокруг меня хаос, убийства, воскрешение и крайне туманное будущее, я не могу даже не попытаться помочь попавшему в смертельную ловушку человеку.

– Идем со мной! – оказавшись на улице, схватил Уну за загривок. – Где твоя мать? – быстро спросил у парнишки.

Селянин Слей. Уровень 1.

– Вот наш дом! – обрадованно указал он на ближайшее здание. Полностью охваченное огнем.

– Нам нужно уходить, Бон! Пока не задохнулись! Кхе-кхе... – попыталась возразить черноволосая, но подавилась глухим кашлем.

Пробежался взглядом по каждому из тройки. Если у них точно такой же дебаф, как у меня, то первым умрет Слей. Где-то через три минуты. Второй – Рина, примерно через три с половиной. А вот Уна... хм... она была рядом с девочкой, отравление снимает 10 %, по количеству жизней в процентном соотношении должна быть наравне с малышкой. Так почему у нее больше половины ХП?

– Я спас тебя! И теперь не дам так просто умереть! Ты же понимаешь, что, выбравшись, окажешься в ночном лесу? Сможешь выжить там одна, а? – девица прекратила дергаться и злобно уставилась на меня. Ну вот, похоже, мой экспромт попал в цель. – Вылечи детей и прикрой меня! – велел я. Уна неохотно кивнула, подтвердив мою догадку о наличии у нее целительских способностей.

Дом Слея уже был полностью объят огнем, когда я влетел внутрь. Дышать приходилось через ткань – бог весть какая защита от газа, но хоть что-то. Мать мальчика увидел почти сразу – женщина в чепце и сером платье лежала без сознания на полу у дальней стены. Ногу несчастной придавила массивная на вид балка.

Селянка Джона. Уровень 6.

– Очнись! Очнись скорее! – подбежав ближе, начал бить женщину по щекам. Захрипев, она открыла глаза. – Я приподниму, а ты ползи! – резко бросил я, схватив горячую деревяшку.

Кряхтя и тужась, я смог ее поднять лишь на пару сантиметров.

– А-а-а!!! – заорал я, с трудом держа на весу балку.

Сила увеличена на 1.

Джона смогла выбраться, и я облегченно бросил деревяшку на пол.

– Скорей! – тяжело дыша, схватил ее за руку, помогая подняться. Женщина сильно прихрамывала и не могла передвигаться без моей помощи. А еще у нее оставалось меньше десяти процентов здоровья.

Интересно, а если ХП опустится до единички, можно умереть? Ведь добивающего удара не будет? Или газ с огнем и без таких условностей справятся и отправят меня на перерождение?

– Уна, подлечи ее! – рявкнул я, выбравшись из пылающего дома. Хоть черноволосая и стояла чуть поодаль, все равно дожидалась меня. Отлично, а то немного побаивался, что-таки решит свалить, оставив нас без хилерской поддержки.

– Хорошо, но на тебя уже маны не хватит, – не скрывая удовлетворения, проговорила девушка.

Через миг ее ладони засияли теплым светом, и здоровье Джоны поползло вверх. Уна восстановила женщине половину ХП, но с поврежденной лодыжкой, к сожалению, сделать ничего не смогла.

– А теперь пора сваливать! – крикнул я, подставив матери Слея плечо. – Будем перелезать через забор!

– Других-то вариантов нет, к воротам не пробраться! – хмыкнула черноволосая девица.

К счастью, обошлось без эксцессов, хоть я и нервничал, когда решил первой переправить через частокол Уну. Но, к чести целительницы, она снова не сбежала (видимо ночной лес еще страшнее, чем я думал) и приняла поочередно детей и Джону. Последним через забор перелез я.

– Идемте! Нужно убраться подальше, – вновь подхватив женщину, скомандовал я, не понимая, где уведомление о выполненном квесте. Неужели я оставил кого-то живьем гореть в деревне и провалил задание?

Сквозь высокую траву мы пробирались в сторону густого леса. Когда до темных разлапистых деревьев оставалось метров пятьсот, устроили небольшой привал.

– Фух... наконец-то... – примяв траву, Уна растянулась на земле. Рядом с ней аккуратно сели Джона и дети. Я остался стоять, наблюдая, как догорает деревня. Если я кого и забыл, живых там сейчас уже точно нет.

– Как вы оказались в подвале моего дома? – предполагая ответ, спросил я девицу и девочку.

– Твоя мать увидела нас на улице и успела спрятать, чего тут неясного, – буркнула черноволосая.

– Она хотела спасти и других, но... – заговорила Рина, и ее писклявый голосок предательски дрогнул, малышка расплакалась.

– Но больше никого привести не успела, – сухо закончила Уна.

– Однако вас она спасла. А потом я, – холодно произнес, буравя взглядом целительницу.

– Э... да, – растерялась она.

– И после всего, что моя семья для вас сделала, ты хочешь уйти с тем, что тебе не принадлежит?

– О чем ты? – нахмурилась девица.

– Ты знаешь, Уна. Ну? Что ты взяла в подвале? Пришло время отдать.

– Я ничего не брала! – вскочила на ноги черноволосая. – Там ничего не было!

– Там ничего не осталось после вас, я проверил, – спокойно соврал я и повернулся к девочке. – Ну, Рина, скажи, кто из нас прав? Я? Или Уна?

Малышка, продолжая всхлипывать, заревела с новыми силами. Опешив, я на миг подумал, что ошибся и зря начал давить на целительницу, но тут же хмыкнул, снова обратившись к ней:

– Еще и девочку запугала. Как не стыдно... – покачал головой я и протянул руку. – Ну, хватит тянуть, отдавай то, что по праву мое.

Девушка фыркнула и будто из воздуха извлекла старую потрепанную книгу. Выглядело точь-в-точь так же, как когда я в бою с паучком достал из инвентаря трезубец.

– Держи, – проворчала она, отдав добычу. – Ничего я не собиралась забирать себе. Просто решила спасти имущество, вот и взяла. А сейчас растерялась немного.

«Малая энциклопедия Ллойда Коэлла» – гласила надпись на обложке. Хоть ночь уже окончательно вступила в свои права, света от Луны и звезд, а также все еще пылающего на горизонте зарева пожара хватило, чтобы разглядеть вырезанные из металла буквы. Или дело в моем ночном взоре?

– Не знаю, зачем она тебе, – продолжала Уна. – Читать-то ты все равно не умеешь, – девица громко хмыкнула.

– А ты? – равнодушно спросил я.

– А я? – смутилась она, но тут же выпятив вперед грудь, заявила: – А я – да!

Врет она? Или действительно более образована, чем другие селяне? Интересный вопрос... как и тот, откуда у обычного деревенского старосты энциклопедия? Уверен, это большая редкость. Нужно будет изучить книгу позже в более спокойной обстановке.

«Открой инвентарь» – мысленно велел я и увидел перед собой решетку из одиннадцати слотов. Десять пустых, в первый же помещена уменьшенная копия моего трезубца. Представил, как складываю книгу в соседнюю ячейку – получилось! Энциклопедия исчезла из моих рук.

– Давай дальше, – протянул вытянутую ладонь Уне. Девушка уж было открыла рот, чтобы начать спорить, но увидев мой хмурый взгляд, решила не нагнетать.

– Держи!

Она передала мне четыре «Золотые монеты герцогства Оруэль», которые я тут же поспешил спрятать в инвентарь. Отдельного слота деньги не заняли, лишь под ячейками появилась соответствующая надпись.

– Ладно, давайте уже поедим и спать, – бодро произнесла девушка, развернувшись и зашагав прочь.

– Постой! – громко окликнул я.

– Чего еще? – раздраженно бросила Уна.

– Это ведь не все. Самое ценное ты оставила себе, правда же?

– Послушай, хватит меня обвинять, – она уперла руки в бока. – Нам нужно отдохнуть и с утра отправляться в Экхайм.

– Думаешь, безопасно оставаться здесь на ночь? – подала голос Джона, прижимая к груди уставшего сына.

– Нет, – усмехнулась целительница. – Но безопаснее, чем в других местах. Выставим дежурного, и остальные смогут поспать. А пока...

– А пока не думай, что соскочила, Уна! – резко оборвал ее. – Верни мне то, что должна!

«Пока не забрал силой» – хотел было добавить, но вовремя заткнулся. Уровень у нее выше, здоровья больше – передавливать не стоит. Но, черт подери, как же хочется увидеть, что именно эта девка так пытается скрыть.

Я не удивился, если б она послала меня. Не хочется признавать, но пришлось бы отстать. Однако...

– Фу! Надоел! – Уна подкинула в воздух что-то мелкое, едва блеснувшее при свете Луны. Я рванул вперед, поймал кольцо и тут же всмотрелся в него.

Чтобы увидеть описание и использовать предмет получите уровень 10.

Надевать этого кота в мешке я не стал, тоже убрав в инвентарь. Вновь посмотрел на Уну, та уже сидела на траве и ела булку, запивая молоком. Почему она отдала? Все-таки побоялась, что я могу что-нибудь учудить? Ведь я в ее глазах как-то умудрился выжить после нападения железномордых. Кто знает, что от меня ждать?

К слову о «выжить». А как Джона с сыном умудрились спастись? Любопытно было бы послушать, да только задав этот вопрос, рискую сам напороться на подобный, чего мне совсем не хочется.

Но что сейчас гораздо важнее...

«Я выполнил задание Селянина Бона, нашел выживших и хочу получить награду», – мысленно отчеканил каждое слово.

Задание «Поиск выживших» выполнено.

Синхронизация с телом: 20 %.

Получен опыт 2157.

Уровень повышен. Текущий уровень 6.

Уровень повышен. Текущий уровень 7.

Глава 4

Дорога в город

Сразу два уровня за квест? Неплохо! Притом, что особых сложностей я не испытал – выполнил задание без стычек с врагами. Интересно, как высчитывается награда? Материальные ценности пришлось вытрясать самостоятельно. А закрыли квест, когда я мысленно обратился к Бону... Хотя с этим-то как раз все в порядке – не подошел к квестодателю, считай, еще не закончил. Но два уровня... Очевидно, количество опыта зависит от важности задания для самого квестодателя. Умно и очень практично. В будущем нужно иметь в виду.

Моя команда, в полном составе расположившись на травке, ужинала. Глядя на их трапезу, я услышал, как заурчал живот.

Вы чувствуете голод. Вам следует подкрепиться прежде, чем голод усилится и появится слабость.

О как, а физические потребности здесь тоже в цифрах измеряются? Интересно, так-то я еще пить хочу и немного спать, но об этом уведомлений пока не было.

«Покажи информацию о моих физических потребностях», – усевшись на траву, обратился к системе.

Перед глазами на самом деле появилась колонка, состоящая из трехцветных полосок и подписей к ним. Первая как раз называлась «Пища». Половина шкалы от «0» до «49» была окрашена красным цветом, вторая «50–74» – желтым, и последняя «75–100» – зеленым. Заполнена в данный момент на «73» – видимо недавно опустилась в желтую зону, потому и пришло уведомление.

Описания напрочь отсутствовали, но я предположил, что, когда упадет до красной, появятся дебафы. Сейчас, скорее всего, обычное состояние, а зеленый дает положительный эффект. Правда, когда шкала была полной, ничего подобного я не замечал. Да уж, много мне предстоит еще узнать об этой игре.

Устало выдохнув, оценил остальные потребности. «Питье» скоро упадет ниже половины, так же нужно подправить «Сон» и «Малую нужду». Это те параметры, которые я не только вижу в виде шкал, но и ощущаю телом. Имелись и другие: «Общение», «Духовная пища», «Плотское наслаждение», «Приключения», «Самореализация» и так далее и тому подобное. Кстати, некоторые из них были обрамлены золотым кованым кантом, некоторые серебряным. Но большинство никак не выделялось.

Так и не найдя информации о положительных и отрицательных эффектах от потребностей, я плюнул на это дело и закрыл окно.

– Ну что, устал самокопанием заниматься? – тут же услышал голос Уны. Девушка говорила тихо – дети уснули. – Давай уже решать, кто когда дежурить будет. До утра шесть часов, предлагаю каждому из нас по два часа караула.

Хм, в принципе резонно. Умная барышня, эта Уна. Целительница, говорит, что образованная, и довольно юная... Откуда такой самородок в деревне?

– Согласен. Вы ложитесь спать, я первый сторожу. Потом Джона, потом ты, Уна. Возражения? – дамы отрицательно мотнули головами. – Хорошо. И вот еще... – замялся я. – У меня еды и питья совсем нет, но для общей безопасности всем нужно быть в наилучшей форме.

Недовольно цокнув языком, целительница материализовала бутылку кваса и булку. Сколько ж у нее запасов-то?

– Будешь должен, – фыркнула она, протягивая провиант. Задумалась о чем-то на секунду, затем указала рукой на звездное небо. – Значит, когда Луна коснется левой ноги Каруса,

будишь ее, – кивком головы указала на мать Слея. – А ты, когда Луна дойдет до плеча Ило-ниды – меня.

Созвездия в игре сильно отличались от тех, что я привык видеть в реальности. Здесь они действительно походили на фигуры людей, а не на скопления звезд, в которых только астрономы различают осмысленные картины.

Дамы довольно быстро уснули, и я, заполнив шкалу «Пищи» до девяноста, открыл окно характеристик.

И вновь меня ждал сюрприз. В прошлый раз, когда я заглядывал сюда, Интеллект обозначался цифрой «3». Теперь же подрос до «5». Да, я получил два уровня, но очки собрался тратить только сейчас. Нет, они не распределились самостоятельно. Как я и ожидал, под основными стататами значится надпись:

Свободных очков характеристик 2.

Что же случилось еще, кроме Левел Апа? Повышение синхронизации с телом! На 10 %. И ведь прошлый раз Интеллект подскочил после аналогичного достижения. Так же на две единицы.

Однако повышение синхронизации – это палка о двух концах. Как вспомню чужие чувства, которые испытывал, глядя на тело матери Бона... Не хочется мне таких радостей. Даже и за плюшки.

Хотя плюшки лишними не бывают, тут никто спорить не будет.

Ну да ладно, что мне делать с очками характеристик? Можно поднять силу на единичку, и работает «Путь силы» – я получу плюс один к телосложению. А можно продолжить тянуть Интеллект. Но у меня до сих пор нет активных заклинаний. Кстати, что там с очками умений?

Их тоже оказалось два. Немного поморщив лоб, я решил изучить «Очи во Тьме». Действие этой пассивки сразу же ощутил на себе – очертания предметов стали гораздо четче. Читать без света еще не могу, но ворон на одиноком дереве в тридцати метрах от нас вижу. Хотя все равно соврали разработчики – обещали-то, что зрение будет как днем! Ну ничего, еще раскачаю навык.

Ночное зрение я выбрал в первую очередь потому, что сейчас как раз ночь, мало ли что может произойти. Судя по прошлой реакции Уны, в это время суток можно легко и с жизнью расстаться. Зоркий глаз лишним уж точно не будет.

Ну а над вторым умением я думал дольше. С одной стороны, сопротивление дебафам – это очень круто. С другой, «Спокойствие Тьмы» выглядит уж слишком заманчивым – возможность восстанавливать все показатели, шанс вывести врага из боя – красота. Вот только загвоздка в голосе, что я услышал перед тем, как попасть в игру. Он настоятельно рекомендовал не светить способности Тьмы...

Решено! Оставлю пока одно очко умений нераспределенным! А вот с характеристиками поступлю следующим образом: единичку в интеллект, вторую в силу.

Закрыл все окна и поднялся на ноги. Обошел нашу крохотную стоянку, заметив в том направлении, откуда мы пришли два горящих глаза.

Лиса обыкновенная. Уровень 2.

Да уж, забавная игра – мелкий хищник по уровню и количеству ХП равен девочке-подростку Рине. А нашего Слея так и вовсе загрызть должен. Интересно, а в реале сможет? Наверное, да, но тут я не специалист.

Лиса благоразумно решила не нападать и бесшумно скрылась в траве. Ну а я, еще раз обойдя округу, вернулся на место, вспоминая свою другую жизнь. Ведь только вчера радовался, что нашел работу, а сегодня уже успел умереть, ожить, сразиться с монстром, проникнуть в горящую деревню и спасти четырех человек. И ведь все ощущается по-настоящему! Боль, страх, переживания... Будто бы и не игра это вовсе.

– Выведи меню приложения! – проговорил себе под нос. Мир и не думал отзываться на эту странную просьбу.

Вдали ухнула сова. На всякий случай я вскочил на ноги и достал вилы – мало ли кто ее спугнул. Но и на сей раз обошлось без эксцессов, похоже, птица просто отправилась на охоту.

Несколько минут спустя послышался шорох, я снова вскочил, но никого не обнаружил. Когда спустя некоторое время шорох повторился, реагировал уже не так бурно, и даже смог разглядеть в траве толстую тушу дикого хомяка.

Так незаметно мое дежурство подошло к концу, и когда Луна коснулась лаптя сотканного из звезд бородатого мужика, я разбудил Джону. Прилег на траву, сомкнул глаза и мгновенно уснул.

Я даже не помню, снились ли мне сны. Такое впечатление, что практически сразу услышал крик Уны:

– Подъем!!! На нас напали!!! А-а-а!!!

Вскочив на ноги, изумленно завертел головой по сторонам. Лишь увидев громадного черного волка, прижимающего к траве целительницу, я начал соображать. Мгновенно выхватил из инвентаря оружие, подбежал к хищнику и одновременно с последним шагом ударил вилами вверх, активируя «Силовой удар».

Три мощных лезвия пробили ребра хищнику, а перед глазами высветилась надпись:

Вы нанесли урон 41.

Зверь взвыл, повернув зубастую морду в мою сторону, будто бы и не обращая внимания на Уну, коротеньким кинжалом тыкающую ему в грудь

Черный волк. Уровень 12.

365/419

После Левел Апа все мои показатели восстановились до максимума, так что у меня сейчас 240 ХП. У Уны осталось 139/220, мощно ее подрали... Сколько ж урона наносит волчара? Ну ничего, девица – хилер, вдвоем справимся.

– Г-р-р!!! – рявкнул хищник и на мгновенье словно исчез из виду – настолько быстро он атаковал.

– А-а-а... – закричал я, не успев защититься. Волк ткнул мне в живот носом, откинув на добрых пять метров. Я с трудом сохранил равновесие, но зверь уже был рядом, впившись мощными челюстями мне в бочину.

Получен урон 45.

Черт, как больно! Похоже, он использовал какое-то умение. Вцепился, как питбуль и не отпускает!

Получен урон 10.

Получен урон 10.

Стиснув зубы, я схватил трезубец обратным хватом и ударил волчару прямо в глаз. Ничего не произошло – лишь сбил с врага десять хитпоинтов. Черт! А вот происходит это в реале, он бы после такого уж точно зубы разжал и ослеп бы на одну сторону. Хотя в реале я б, наверное, уже сам без сознания валялся...

– Получай, тварь! – прорычал я, осыпая волчью морду одним ударом за другим.

Вы нанесли урон 10.

Получен урон 9.

Вы нанесли урон 11.

Получен урон 12.

В таком нелепом противостоянии победит тот, у кого запас здоровья изначально был выше. То есть не я! Где эта чертова Уна?

За спиной волка скользнула бесшумная тень, через секунду взметнувшись вверх и оседлавшая хищника. Не проронив ни слова, целительница начала методично тыкать кинжалом в черный мех. Пусть она и наносила мало урона, скорость была невероятной. На траву потекла струйка теплой волчьей крови, счетчик его жизни начал опускаться вдвое быстрее.

– Подлечи меня! – крикнул я, когда бар моего здоровья опустился до сорока, но девица продолжала шинковать нашего противника. – Уна! Ты, что, оглохла?! – повысил голос, заметив, что себе-то она успела подправить ХП, видимо еще до того, как решила напасть на волка. – Эй! Уна!

Но целительница будто бы меня действительно не слышала. Я уж подумал, что единственный шанс спастись – изучить и начать использовать «Спокойствие Тьмы», глядишь, хищник перестанет меня грызть, но внезапно зверь сам разжал челюсть.

Я тут же сообразил, что у него осталось всего десять процентов здоровья. Развернувшись, шагнул вперед, запустив «Силовой удар».

Вы нанесли урон 42.

Вы победили Черного волка. Получен опыт 205 (50 %).

Вы можете использовать добывающее умение на Черном волке.

Я только прочел последнюю строчку, а Уна уже оказалась возле морды хищника. Схватив за шерсть между ушами левой рукой, она приподняла волчью голову. Еще мгновение и горло зверя перерезано, а по мощной меховой груди потекла кровь. Очень эффективное добивание.

– Эй, Уна! – я решительно подошел к девушке и сжал ее плечо. – Почему ты не подлечила меня, а? Я тебе доверился и едва не погиб.

Дернувшись, она попыталась высвободиться, но превосходство в силе оказалось на моей стороне.

– Мана. Она не бесконечна, ты в курсе? – откинув со лба черную прядь, девица гордо выпятила грудь. – Я могла поднять тебе немного здоровья, но больше времени потратила бы на подготовку. Эффективнее было мне лично напасть на волка и резать его, пока он занят тобой. Одна бы я не справилась. И ты бы один тоже не справился. Я выбрала лучший вариант. Мы победили. Так в чем дело-то?

Я опешил от такой наглости и расчетливости. Вот и что мне ей ответить? Ее жизни ничего не угрожало, а из меня, по сути, сделали наживку. Но ведь мы победили. Для кого-то это главное...

А может, послать ее куда подальше да свалить? «Спокойствие Тьмы» исцелит меня, а без лишних глаз я смогу и сражаться, используя это заклинание. Вот только не хочется мне оставлять малышня и Джону. Черт с ней, с девицей, но если с этой троицей что-то случится по дороге в город, я буду чувствовать себя паршиво. Ведь это я их спас, и теперь эта чертова ответственность давит на меня. Нужно довести начатое до конца – коней на переправе не меняют.

– Запомни, Уна, – сухо проговорил я. – Как ты к людям, так и они к тебе. Кто знает, вдруг в следующий раз я решу, что лучше оставить тебя волкам и уйти, чем пытаться помочь?

Получилось как-то наивно и не солидно, но, по-моему, на целительницу подействовало.

– Ой, ну ты что, обиделся, что ли? Да брось, мы же выиграли. У меня чуть-чуть маны восстановилось, давай немного полечу тебя.

Не дожидаясь моего ответа, девица улыбнулась и выставила перед собой руки, направив засиявшие теплым светом ладони в мою сторону.

Селянка Уна использует на вас «Малое исцеление».

Добавлен особый навык «Часть старого мира».

Получен урон 30.

Уна отшатнулась от меня, точно от прокаженного.

– Исцеление нанесло урон! – выпалила девушка. – Что это? Что ты такое?! – она уже держала в руке нож, готовая прикончить меня в любой момент.

– Спокойно... – тихо проговорил я, разжав пальцы, сжимающие древко трезубца и медленно поднимая руки.

Выигранное время я потратил с пользой, мысленно запросив информацию о новом навыке:

Часть старого мира. Ур. 1. Пассивное. Вы не можете защититься от разрушительной силы Богов. Также любое проявление их созидательной силы для вас губительно.

В отличие от других умений, повысить уровень этого сейчас нельзя.

– Ну? Чего молчишь?! – Уна махнула ножом у самого моего носа.

– Прекрати, пожалуйста... – как можно теплее заговорил я, мысленно пытаюсь сострять правдивую байку. – Ничего страшного не произошло. Просто на мне висит пожизненный отрицательный эффект.

– Откуда? – нахмурилась девушка.

– Да подхватил в свое время от одной твари... измененной Тлением, – вспомнив мерзкого паучка, я начал вдаваться в детали никогда не случавшейся истории.

– Чего же тогда сам просил тебя исцелять? – лезвие кинжала едва не чиркнуло мне щеку.

– Ну... раньше ни разу помощью целителей не пользовался, вот и позабыл про проклятье. Что б его! – для достоверности я раздраженно сплюнул под ноги.

Не уверен, что девица поверила в мою импровизацию, сопровождаемую посредственной актерской игрой, но нож убрала.

– Все это очень подозрительно, Бон, – проговорила она. – То, что ты вообще смог пережить нападение железномордых, и то, что рассказал сейчас...

– Я понимаю тебя, Уна, – перебил девушку и быстро добавил: – У тебя есть ко мне вопросы, а у меня к тебе. Но давай отложим их до того момента, как доберемся до города. Идет?

Подумав пару секунд, она протянула руку:

– Идет. Ты прав, сейчас нужно двигаться.

Скрепив договор рукопожатием, я попросил дать мне несколько минут и отошел метров на пятьдесят от нашей стоянки. По дороге костерил вновь приобретенное умение, тщетно силясь понять, откуда вообще оно взялось.

«Открой меню навыков» – мысленно велел я и, едва перед глазами появились уже привычные три столбца, пролистал первый из них практически до конца и без всяких сомнений изучил «Спокойствие Тьмы» – к черту все! Раз уж другие не могут меня лечить, сам займусь этим.

Удивительное ощущение – только что ты просто смотрел gifку-визуализацию приема, а через мгновение отчетливо понимаешь, что можешь его повторить.

Почувствовав потоки маны внутри тела, я растопырил правую пятерню и прислонил к груди. Сорвавшиеся с пальцев клубы черного дыма тут же проникли в тело.

Вы использовали «Спокойствие Тьмы» на себе. Эффект не прошел.

Выждав три секунды, повторил попытку, потом еще раз, и еще.

Вы использовали «Спокойствие Тьмы» на себе. Вы ощутили Спокойствие Тьмы. Вы теряете желание сражаться с вами и вашим отрядом.

Шикарно, вот только биться с самим собой я не собирался. Продолжаем тратить ману.

Еще через две попытки баф снова прошел, а вместе с ним сработал и вожденный дополнительный эффект:

...Скорость регенерации всех ваших показателей увеличена силами Тьмы.

Отлично. Теперь нужно засечь насколько хватит этого ускорения.

Глава 5

Спокойствие Тьмы

– Дядя Бон, вас уже все ждут, – ко мне подбежал Слей и подергал за рукав.

– Ага, возвращайся к остальным и скажи, что сейчас буду, – отозвался я, отправив парня обратно.

Я стоял практически неподвижно уже пять минут и отсчитывал время. Действие эффекта до сих пор не закончилось. Я установил, что сейчас у меня восстанавливается по единичке здоровья, маны и энергии примерно раз в двенадцать секунд. Итого уже плюс двадцать пять единиц во всех трех показателях.

Кажется, ничтожно мало. Но чуть раньше я заметил, что сами по себе показатели восстанавливаются всего на единичку раз в десять минут. А значит со «Спокойствием Тьмы» скорость регенерации у меня увеличилась в пятьдесят раз.

И вот очередной повод задуматься – насколько ж это хардкорная игра? Чтобы мне восстановить свои 240 ХП без лечения, нужно сорок часов? Очуметь! Вот это дикость. Значит ли это, что здесь все максимально завязано на хилерах? С другой стороны, мана восполняется с той же скоростью. По сути, шило на мыло меняется. И, наверное, я зря ругал Уну. Я вижу только уровень ее ХП, но не МП с энергией. Может быть, она действительно не использовала на мне лечение потому, что запасов маны оставалось на один раз – на самый-самый крайний случай?

Значит, в этой игре все ходят с огромным запасом зелий? Из того, что мне известно, это единственный возможный вариант. Нужно обязательно разжиться местной алхимической продукцией. Надеюсь, она сработает на мне как надо, а не как магическое лечение.

Мои размышления прервал громкий шорох слева. Стоило повернуться на звук, как из высокой травы выпрыгнул «Черный волк» – точь-в-точь такой же, как тот, что едва не прикончил меня полчаса назад.

– Волк! Там волк! Еще один! – раздался позади меня испуганный голос Слея.

– Г-р-р!!! – рявкнул хищник, бросившись в атаку. Я чудом увернулся и, не думая о последствиях, направил руку в сторону зверя, активируя «Спокойствие Тьмы». Черный дым ударил в мохнатую морду, но хищник не обратил на мою атаку ровным счетом никакого внимания. Эффект не прошел.

– Уходим быстрее! Быстрее, если жить хотите!!! – кричала вдали взбудораженная Уна. Вот ведь сучка, бросить меня решила!

С яростным рыком волк вновь ринулся вперед. Материализовав трезубец, я попытался достать его морду острием. Зверь грациозно ушел в сторону и через миг был уже прямо передо мной.

– А как же Бон? – уйдя полуоборотом с линии атаки моего врага, услышал голос Джоны.

– Его не спасти! Маны нет! Лечение не действует! Но его тело отвлечет волка. Набив брюхо, тварь не станет нас преследовать!

– Г-р-р!!! Г-р-р!!! – застыв в паре метров напротив меня, зверь угрожающе зарычал. Я же вновь запустил в него «Спокойствие» – опять провал.

На мгновение он исчез из виду, как его собрат в прошлом бою. Я был готов к этому навыку, начал уклоняться, но не успел, разница в уровнях – не пустые слова. Даже если знаешь, какая будет атака, далеко не факт, что сможешь ее избежать.

Мощный нос ткнул меня в живот, откинув назад. Этот навык не снимал ХП, но выводил противника из равновесия. Пусть я и удержался на ногах, но защититься от продолжающего комбо укуса в бок полностью не сумел.

Получен урон 30.

Однако это не значит, что я подставился точно так же, как и в прошлый раз. Кое-что я умудрился повернуть, и в итоге зверь впился зубами мне в левую руку, а не в бочину. Только благодаря этому маневру у меня до сих пор осталось немного здоровья, чтобы продолжить бой.

Растопырив пальцы правой руки, практически вплотную приложил ее к голове волка.

Спокойствие Тьмы.

Черт! Опять не проходит!

Получен урон 7.

Волчара и не думает ослаблять хватку, сжигая мои хитпоинты. Что ж, либо заклинание сработает сейчас после отката, либо мое тельце вправду станет ранним завтраком для черного хищника.

От напряжения закусив губу, я почувствовал потоки энергии внутри себя и активировал навык.

Вы использовали «Спокойствие Тьмы» на Черном волке. Черный волк ощутил Спокойствие Тьмы. Черный волк теряет желание сражаться с вами и вашим отрядом.

Вы победили Черного волка. Получен опыт 409.

Волк разжал челюсти и равнодушно уставился на меня. По-собачьи склонил голову на бок, махнул хвостом и, развернувшись, потрусил по своим делам.

Я обессилено рухнул на примятую траву. Прележал секунд двадцать без тени мыслей в голове, а потом заставил себя встать. Пусть регенерация до сих пор ускоренная, здоровья у меня кот наплакал. Одна атака, даже не самая сильная, и можно будет спокойно добивать.

Вернувшись на место нашей стоянки, я огляделся по сторонам. Вдали еще виднелись улетающие фигуры, причем Джона забавно прихрамывала. Ну хоть ходить уже сама может, и слава Богу.

Я пригнулся, чтобы, если беглянки надумают обернуться, не увидели моей головы над высокой травой. Пусть думают, что я умер, тем самым накормив волка и дав им возможность уйти.

Догонять барышень не было никакого желания. Это их выбор. Я даже, возможно, порадоюсь, если они живыми-здоровыми доберутся до города. Зла на них не держу. Хотя на душе мерзковато... Осадочек остался, в следующий раз волей-неволей засомневаешься, стоит ли помогать людям.

Ну да ладно. Я даже в какой-то степени рад, что теперь могу не скрывать свои умения. Прав был голос, не стоит лишний раз светить Тьму – вон как Уна возбудилась, когда на мне не прошло исцеление. Вспоминая выражение лица девушки, могу даже предположить, что видел ужас в ее глазах... Интересно, а как отреагирует общественность, когда увидит черный дым «Спокойствия Тьмы»? Лучше не стоит проверять.

А еще у людей уж точно вызовет зависть открывшийся мне способ прокачки. Как я понимаю, даже неписи здесь могут повышать уровень – ведь за первого волка я разделил опыт с Уной. С учетом хардкорности игры, за каждую сотню-другую опыта приходится бороться. Передо мной же замаячил шанс быстро поднять несколько уровней без особых потерь. Только для начала нужно восстановить все показатели по максимуму.

Оглядевшись по сторонам, я направил свои стопы к одинокому деревцу неподалеку. Обойдя ствол, подпрыгнул, ухватился за нижнюю ветку и подтянулся. Убедившись, что и следующая ветка выдержит мой вес, перебрался на нее.

Даже с небольшой высоты я смог заметить черную спину волка, медленно плывущую в траве. Похвалил себя за предусмотрительность и постарался расположиться поудобнее – мне здесь целый час куковать.

Пока восстанавливались показатели, еще раз пролистал доступные мне интерфейсы, покрутил логи и вновь задумался, куда я, собственно, попал. Есть ли выход? Теплится слабая надежда, что все-таки проблема в неисправной вирткапсуле. И починив ее, технари смогут извлечь меня из этой уж слишком мрачной игры. Но, с другой стороны, я тут уже часов двенадцать, и никаких подвижек нет...

«Не унывать и не паниковать!» – вспомнил свое жизненное кредо.

Верно, сейчас мне нужно максимально эффективно использовать свои новообретенные возможности, чтобы выжить, стать сильнее и разжиться информацией об этом мире. Других вариантов нет. Хоть и говорят – раз заблудился, сядь на задницу и жди, пока тебя найдут, никто не гарантирует, что спасатели придут к тебе раньше, чем ты умрешь от жажды, голода, сойдешь с ума, замерзнешь, станешь закуской для диких зверей...

Так что займемся добыванием информации. Благо у меня есть в инвентаре одна интересная книжка.

Ускорение регенерации, как оказалось, действовало около двенадцати минут. Обновляя его по необходимости, я погрузился в изучение «Малой энциклопедии Ллойда Коэлла». Работа оказалась написана слишком уж витиеватым научным языком. Навык чтения, как и знания местного языка, у меня появился автоматически с попаданием в игру, так что я понимал буквы. Понимал и слова (правда, не все), в которые они складывались. Но чтобы осознать смысл предложений, приходилось тратить уйму времени – раз за разом перечитывая одно и то же.

Ни оглавления, ни толковых заголовков в книге не было. Я пробовал пролистывать и открывать разные страницы, чтобы понять, какие вообще разделы есть в этой энциклопедии. В итоге плюнул на это и начал читать с самого начала. Узнал, что мир создали боги, и завяз в списке этих богов с описанием их внешности и способностей.

Едва показатели восстановились, я убрал нудную книгу и осмотрелся по сторонам. На сей раз волков в округе не оказалось, так что я слез с дерева и направился в сторону леса, пригибаясь, чтобы не быть выше травы.

Первый попавшийся мне на глаза хищник, совершенно не таясь, стоял на границе леса, важно вода мордой из стороны в сторону. Едва увидев его, я выставил вперед правую руку, активируя «Спокойствие Тьмы». Черный дым, сорвавшись с моих пальцев, развеялся, не долетев до волка метров десять. Я предполагал, что у заклинания есть радиус действия, но ожидал системного сообщения, если не буду доставать. А не подобной подставы.

Взревев, волк мгновенно определил, с какой стороны его атакowali, и бросился на меня. Мне же осталось только развернуться и бежать – тянуть время, пока откатится моя единственная активная магическая способность.

Спустя три секунды вновь выпустил в мохнатого зверя черный дым. Опять не сработало! Прыжок – и волк одним махом сокращает разделяющее нас расстояние. Я успел увернуться и тут же контратаковать, активировав «Силовой удар». Выдернул вилы из кровотока бока зверя, быстро замахнулся для нового выпада, но, резко развернувшись, противник вдарил мне по бедру передней лапой, до крови разодрав плоть.

Насколько я успел понять, кровь в этой игре можно вызвать, лишь используя навыки и умения. И следующие системные сообщения это подтвердили:

Черный волк использовал размашистый удар когтями.

Получен урон 50.

Спокойствие Тьмы.

Черт! Снова не сработало!

Злобно уставившись на меня, волк на мгновение исчез. Ну наконец-то! Похоже, придется действовать по старой схеме.

Как и раньше, я не успел отбить тычок носом, отлетел назад, но устоял на ногах, а хищник уже оказался возле моего левого бока. Принял укус на руку, и, терпя боль, вступил в состязание на выносливость. Зверюга не отпускал меня, я же насылал на него черный дым. После трех неудач долгожданный эффект «Спокойствия» прошел. Я получил опыт, а волчара мгновенно прекратил попытки откусить мне руку.

Вернувшись на свое дерево, я потратил почти всю ману, прежде чем активировалась ускоренная регенерация. Достал из инвентаря недопитый квас и смочил горло. Скоро проголодаюсь, нужно что-то решать и с этой проблемой. Может, попробовать отправиться в город? Благодаря синхронизации с телом, я вроде немного разбираюсь в местной географии. По крайней мере, знаю, в какую сторону идти, чтобы оказаться в этом Экхайме.

С другой стороны, глупо бросать прокачку, раз уж выдался такой шанс. Все-таки в люди выходить стоит, чувствуя за собой силу. А пока я всего лишь голодранец седьмого уровня, который не может использовать свой потенциал на глазах у других.

Что же делать с едой? Хех... Все просто – передо мной целый лес. Мне уже доводилось раньше оставаться в лесу одному. В детстве я знал лишь об одном съедобном растении – землянике. Теперь же понимаю, что съестного в чаще гораздо больше.

Когда бары здоровья, энергии и маны вновь заполнились на сто процентов, я слез с дерева и зашагал в лес, высматривая волков. На этот раз, издали заметив хищника, я обошел его стороной – провиант превыше всего.

Почти сразу увидел заросли огромных лопухов. Только здесь они именовались несколько иначе: «Лопух зеленый». То, что нужно.

Достав вилы, я выкопал штук тридцать растений, отделил корни, очистил их от грязи и сунул в инвентарь. Заодно узнал, что один слот инвентаря вмещает двадцать одинаковых предметов. А еще за эту прополку удостоился роста синхронизации с телом на пять процентов. Посмеявшись над тем, что Бон оценил мой сельскохозяйственный порыв, проверил характеристики. Как и ожидалось, интеллект подрос на единичку.

Осторожно петляя по лесу, я-таки нарвался на волка. Этот гад смог меня удивить – после привычного тычка носом, он атаковал справа, а не слева. Инстинктивно я защитился, подставив руку. И тут же ужаснулся – ведь заклинание-то активируется правой рукой! Так было указано в визуализации!

Но, слава Богу, обошлось, я смог повторить «Спокойствие Тьмы» и левой. А через несколько провальных попыток сработал эффект, и вместе с опытом я получил новый уровень.

Левел Ап порадовал меня только очком характеристик, которое тут же увеличило интеллект. К сожалению, в навыках ничего не прибавилось.

На сей раз я решил не возвращаться в поле, а взобраться на одно из здешних деревьев. Восстановил все бары: погрыз корень лопуха, допил квас и отправился дальше исследовать лес.

Все так же стараясь пока избегать волков, я минут через двадцать вышел к небольшой речушке. С наслаждением умыл лицо и наполнил пустую бутылку свежей водой. Ну что ж, я убедился в том, что могу обеспечить себя едой и питьем, а значит можно возвращаться к изначальной цели – к повышению уровня.

Следующего волка успокоил без особых проблем, и снова полез на дерево восстанавливаться.

Ловкость увеличена на 1.

А вот и приятный бонус – система решила наградить меня за игру в Тарзана. Немного неожиданно, но весьма обнадеживающе.

Однако мое приподнятое настроение испортилось уже в следующей битве. Начиналось все стандартно – заметил волка, подкрался на нужное расстояние, запустил черный дым – с первого раза эффект не прошел, пришлось убегать. Со второго раза тоже ничего не получилось, и мы сошлись в ближнем бою. Кружусь вокруг хищника, уворачиваюсь, вот он исчезает, бьет носом, я отлетаю. Замечаю его тень слева, успеваю выставить руку:

Получен урон 30.

Получена малая травма.

– А-а-а!!! – истошно закричал я, от боли позабыв активировать «Спокойствие Тьмы».

И пусть раньше каждый пропущенный выпад причинял боль, то, что я почувствовал сейчас, и рядом не стояло. Боль после обычных атак и даже умений была слабее и быстро угасала. Но после травмы продолжала пылать, обжигать и терзать.

Стиснув зубы, я-таки выпустил черный дым. А через три секунды еще раз. Волк успокоился и разжал челюсти, а я, сжимая травмированную руку, рухнул на траву.

Пусть после обычных умений и струится кровь, раны быстро затягиваются. Травма же и не думала исчезать. Кусок разорванной кожи неаппетитно болтался. Я додумался оторвать рукав своей грязной рубахи и перевязать левое предплечье.

Залезть даже на нижнюю ветку дерева оказалось сущим испытанием. С огромным трудом я преодолел его и даже получил плюс один к выносливости. Разместившись на толстой ветке, принялся раз за разом запускать «Спокойствие», пока не усилилась регенерация. Лишь после этого немного расслабился.

Глава 6

Мрачность

В этот раз я просидел на дереве больше двух часов. Хотя показатель здоровья уже давно заполнился до максимальной отметки, рана и не думала исчезать. Хорошо хоть прекратила кровоточить, покрылась легкой коркой и стала чуть меньше болеть.

Интересно, когда пропадет эта «малая травма»? Сама заживет или обязательно искать какие-то особые методы лечения? А может, она исчезнет только после перерождения? Хотя нет – это как-то совсем уж жестко для чего-то с пометкой «малая».

Но, с другой стороны, перерождение в любом случае должно вернуть тело в первозданный вид, верно? Стоило об этом подумать, как в голове появилась совсем уж иррациональная мысль – качаться до упаду, пока не испущу дух. Ну а что? 10 % энергии перерождения – не самая большая плата за полное исцеление.

Вот только я до сих пор понятия не имею, как восполнять запасы этой самой энергии. Да и со штрафами за смерть пока не разобрался. Так что настолько радикальные методы лечения точно стоит отбросить.

Однако продолжить качаться мне очень хотелось. Уж слишком манит десятый уровень. Как-никак юбилейный, в играх периодически выдают плюшки за достижения определенных отметок развития. Кроме того, на десятом откроется список «Личностных навыков», плюс я наконец-то смогу узнать, что за кольцо, транзитом через Уну, мне досталось в наследство.

Слезать с дерева с больной рукой – удовольствие не из приятных, но что поделать? Приходилось стойчески терпеть боль. В бою с очередным волком понял, что не могу долго держать трезубец двумя руками, а когда хищник вцепился в травмированное предплечье, я завопил от боли на всю округу.

Но все же смог победить и вернуться на дерево.

Через сорок минут сошелся с очередным мохнатым противником. Впервые за время этих бесконечных схваток произошел хоть какой-то прогресс. Уж не знаю, либо я приноровился биться с волками (все-таки сражаюсь с представителями одного вида, и набор умений у них ограничен и идентичен), либо же мой мозг устал терпеть постоянную боль и задействовал дополнительные ресурсы тела. Как бы то ни было, факт остается фактом – в бою с этим «Черным волком» я впервые победил, так и не подставившись под его навык «Мертвая хватка».

А в награду кроме опыта получил еще и плюстик к ловкости.

В следующей битве очередной зверь меня опять смог схватить зубами за руку – мой просчет. Но уже найдя следующего волка (если не ошибаюсь, девятого за день), я вновь смог уклониться от «Мертвой хватки». А успокоив его, получил и девятый уровень – какое символическое совпадение.

Грызая корень лопуха и запивая его водой, я сидел на дереве, разглядывая округу. Минимум три волчары бродят поблизости. Все они уже сражались со мной, и теперь их фреймы для меня серые, то есть звери нейтральные. В этой игре, как я понял, три цветовые характеристики: еще есть красные (естественно, у врагов) и зеленые – у членов условной группы. Забавно, что не у «друзей», иначе отец Бона – «Староста Джейсон», был бы «зеленым», а не «серым».

Утолив голод и жажду, я открыл меню характеристик. Как обычно, увеличил интеллект и перешел в меню навыков, где тоже появилось нераспределенное очко. Думать, на что его потратить, даже не пришлось – давно все решил. Единственно верным решением сейчас будет повышение уровня «Спокойствия Тьмы». В итоге на заклинание теперь тратится 20 МП, зато и шанс прохождения – 20 %.

Прокачка пошла быстрее. Один раз я смог «успокоить» волка даже с первой атаки, раньше, чем сам хищник меня заметил. Чувствовал себя героем старого мема «Press A to win» жму на одну и ту же кнопку ради победы. Ну а что поделать? Метод-то действует. Страшно подумать, как другие игроки набирают опыт в этой игре. С местной скоростью регенерации честный обмен ударами с мобом – крайне долгий и нудный процесс. Хотя, скорей всего, у них есть какие-то свои фишки.

Но игра – реально жесткая! Боль в левом предплечье сводит меня с ума. И вроде она не острая уже, но ноет... и ноет... и ноет... Если б я мог выйти из игры, пожалуй, долго бы в нее не заходил. Излишний реализм, на мой взгляд, просчет разработчиков. И эта хардкорность в прокачке... Игра должна приносить радость, помогать расслабляться после тяжелого трудового дня, а не требовать от тебя тратить все свои силы и ресурсы.

«А если это все не игра?» – мелькнула на задворках сознания страшная мысль. Не в первый раз уже, между прочим. Как и прежде, я попытался выбросить эту ересь из головы. Если вокруг меня в самом деле параллельный мир, где в порядке вещей элементы ММОРПГ... Нет-нет-нет! Я не готов к такому. Попаданцы бывают только в сказках. А все происходящее – лишь сбой в новой игре и экспериментальной вирткапсуле. Любую игру можно пройти, любой сбой можно исправить. С жизнью же все гораздо сложнее...

Отгнав прочь навалившиеся мысли, я заметил уже шестнадцатого волка за день и, выставив вперед правую руку, атаковал его черным дымом. Эффект не прошел, волчара зарычал и бросился на меня. Я побежал в сторону и через три секунды повторил заклинание. Зверь лишь фыркнул и исчез из виду. Я мгновенно перенес центр тяжести на левую ногу, уводя корпус в сторону. Хищник стрелой пронесся мимо, чиркнув носом мой живот. Полуоборотом разорвав дистанцию, я снова активировал «Спокойствие Тьмы».

Вы победили Черного волка. Получен опыт 394.

Уровень повышен. Текущий уровень 10.

Вы достигли отметки в 10 уровней. С вас сняты все критические негативные эффекты вплоть до легкой степени тяжести. Все характеристики повышены на 2.

Читая заветные строки, я чувствовал, как перестает ныть предплечье. Через пару секунд боль совсем исчезла, и я быстро размотал окровавленную повязку.

– Есть! Да! – подаввшись эмоциям, воскликнул я, торжественно сжав кулаки – на месте кошмарного укуса теперь красовался едва заметный шрам.

Хех! Стоило терпеть и не сдаваться! Правильно сделал, что не побежал искать город и врачей.

Продолжая мысленно нахваливать себя, я влез на разлапистую сосну и открыл инвентарь. Мне не терпелось исследовать все полученные с новым уровнем плюшки, но начать решил с кольца.

На вид обычное железное, ничем не примечательное колечко, тонкое, как проволока. Но стоило в него всмотреться и пожелать узнать больше, как перед глазами выскочила надпись:

Кольцо плута.

Уникальное.

Ловкость: + 5.

Эффект 1: Позволяет менять ваше имя. Перезарядка 72 часа.

Эффект 2: Позволяет изучить навык «Отвод глаз».

Интересная вещица. Подошла бы какому-нибудь «разбойнику» в обычной ММОРПГ. Но, судя по всему, здесь нет стандартных классов. Так что и мне лишним уж точно не будет.

Я надел кольцо на палец и глубоко задумался. Откуда у отца Бона нечто подобное? Судя по тому набору, что нашла в подвале Уна, староста явно готовился свалить – деньги, бижуте-

рия, изменяющая имя, справочник до кучи... Может быть, было что-то еще? И я недостаточно хорошо вытряс целительницу? Хотя и девица могла что-нибудь упустить. В идеале заглянуть бы на пепелище... Но все потом, раз уж пошла прокачка, нужно продолжать.

И все-таки вдруг железномордые не просто так уничтожали продовольственные тылы противника, как я сперва подумал? Что, если их целью была конкретная деревня и ее жители с их секретерами и тайнами?

«Эй, Бон! Я же благодаря тебе ориентируюсь на местности вокруг деревни. Да и с подвалом ты мне помог, скажи, за что на вас напали?»

Но ответа, к сожалению, не последовало. Либо синхронизация с телом так не работает, либо ее уровень слишком низкий. А может, просто моему аватару не доверяли военные тайны подобного уровня.

Оставив тщетные попытки докопаться до истины, я открыл интерфейсы. Убедился, что все параметры увеличились на два, а ловкость на семь, потратил очередное очко характеристик на интеллект и перешел в меню навыков.

В колонке бытовых навыков с недавних пор высвечивается:

Акробатика 1.

Этот, без сомнения, необходимый в быту навык, очевидно, является результатом моих древолазаний. Внизу же маячит уведомление, что есть еще два нераспределенных очка. Но повышать «Акробатику» до третьего уровня мне как-то не хочется. Оставим запас до лучших времен.

Бегло взглянув на вторую колонку, я сосредоточил взгляд на третьей, где наконец-то появилась возможность выбора: «Лидерство», «Харизма», «Красноречие», «Целеустремленность», «Сила воли», «Изворотливость», «Хладнокровие», «Замкнутость» и «Мрачность».

Я прочитал описание всех навыков. Некоторые из них частично пересекались, некоторые откровенно противопоставлялись друг другу. Например, «Замкнутость» и «Лидерство». Первое ускоряет набор опыта и рост характеристик, также дает возможность ежедневного случайного бафа, но при условии, что ты одиночка. Второе же увеличивает шанс того, что за тобой пойдут другие люди, из которых, в теории, можно создать верный отряд.

На десятом уровне мне дали одно «Очко личности», и куда его вкинуть, я опять же не мог решить. Тяжело выдохнув, перевел взгляд на первую колонку. Здесь нераспределенных очков не добавилось, но, пролистав список до самого конца, увидел новый навык:

Отвод глаз. Ур. 1. Активное. Энергия 10. Перезарядка 3 минуты. На вас прекращают обращать внимание на 10 секунд. Эффект пропадает, если вы шумите или атакуете противника. Требование для изучения: Мрачность 1. Стоимость 1 очко навыков.

Если учесть, что мне не стоит лишний раз светить свои способности, и реакцию людей на попытку меня исцелить – навык мне нужен. Да, черт подери, в этой странной игре, думаю, любому хотелось бы иметь возможность в случае чего растаять в воздухе и свалить. Да и в бою можно использовать... Но, если я его изучу, вообще стану каким-то гибридом: маг тьмы – разбойник – воин с вилами. Хотя какая, в принципе, разница?

Что ж, глянем еще раз на Мрачность:

Мрачность. Личностный навык. Вы настолько неприятный тип, что люди стараются лишний раз не глядеть в вашу сторону, не говорить с вами и в целом держатся подальше. Мрачным сложно найти друзей, но легче сохранить секреты. Чем выше уровень навыка, тем выше ваша Мрачность. Чем выше ваша Мрачность, тем больше у вас возможностей. Для гармонии

вашего личного навыка с внешним миром рекомендуются темные тона в одежде и глубокий капюшон.

Что ж, похоже, с первой моей чертой личности в этой игре я определился.

До захода солнца я успел «успокоить» еще четырех волков. И пусть я вполне неплохо вижу в темноте, организм требовал отдыха. Подкрепившись корнями лопуха, съев на десерт горсть недавно обнаруженной земляники и запив все это водой из реки, я, побродив по округе, выбрал самое толстое дерево. Спать на ветках – сомнительное удовольствие, но я смог подремать практически до рассвета и заполнить бар «Сон».

После раннего завтрака буквально за час взял одиннадцатый уровень, а вместе с ним и очко навыков, которое тут же потратил на «Отвод глаз». Однако уже в следующем бою понял, что мое новоприобретение бесполезно против волков с их звериным обонянием. Интересно, какие еще ограничения есть у «Отвода»? Надеюсь, я не потратил впустую очки и не запорол персонажа...

Успокоив себя мыслью, что и «Мрачность», и «Отвод» я взял в первую очередь против людей, продолжил кружить вокруг волка, насылая на мохнатого противника черный дым. Наконец, эффект «Спокойствия» прошел, и я замер как вкопанный, читая системное сообщение, последовавшее за привычными строчками о получении опыта:

Получено достижение: «Четверть Света». Вы ни разу не совершили убийства и пощадили уже двадцать пять противников. Ваша добродетель повела вас по пути Света. Пройдите по этому пути и обретите силу.

Внимание: присутствие Света внутри вас нервнрует вашу Тьму. Вы бесите сами себя на 25 %.

«Ну и что это за радость?» – спрашивал сам себя, залезая на ближайшее дерево.

При изучении всех доступных параметров не увидел ровным счетом ничего нового. Вопрос «Что делать?» беспрерывно вращался внутри моей черепной коробки. Так получилось, что за время игры я ни разу не использовал добивающий удар. «Паучок» приклеил меня паутиной к земле, первого волка прикончила Уна, а с остальными я расхотелся миром. Сдается мне, победить двадцать пять раз, так никого и не убив, действительно редкое достижение. Вот только ни бафов, ни, к счастью, дебафов от него нет. Правда, насчет второго сомневаюсь, уж очень подозрительно выглядит последняя строчка сообщения. Хотя чувствую я себя, как обычно. Никакого раздражения нет.

Блин! Прервать серию подобру-поздорову? Или продолжить, понадеявшись на эту призрачную силу Света? Разнообразие в арсенале умений при правильном использовании еще никому не вредило...

Действительно, что на меня нашло? Убить кого-нибудь я еще успею. Пока же не стоит спешить, нужно посмотреть, какую пользу можно извлечь из своего достижения.

Но в этот день пользы я так и не увидел. А вот недостатки себя проявили – временами, кастуя «Спокойствие Тьмы», я чувствовал какое-то неестественное омерзение от заклинания. В итоге двадцать МП тратились, а черный дым из пальцев не шел. Благо такие помутнения случались нечасто и быстро проходили.

Утром следующего дня я подрос уже до тринадцатого уровня. За два дня сражений выросли и мои характеристики – все понемножку, даже телосложение самостоятельно повышалось от беспрестанного лазания по деревьям. На прирост интеллекта же влияло чтение. Теперь статьи выглядели так:

Телосложение 18.

Вьносливость 17.

Сила 23.

Ловкость 19.

Интеллект 18.

А еще я сменил имя. Точнее само имя «Бон» оставил, но вот простецкое слово «Селянин» заменил на подходящий моему личностному навыку эпитет «Мрачный». «Мрачный Бон»... Звучит, а если надоест, то после перезарядки кольца можно будет придумать что-нибудь новенькое.

Шел четвертый день, как я попал в игру, и третий день соло-прокачки в лесу. Победы над волками приносили все меньше опыта, и все больше требовалось «успокоить» туш, чтобы взять очередной уровень. Да и сами хищники попадались все реже. Я уже начал подумывать, сколько мне стоит еще здесь торчать? Может быть, нужно поискать другое место для набивания опыта? Или вовсе отправиться в город? Ну или в деревеньку – в округе есть и другие селения, кроме боновского...

Однако провидение пришло мне на помощь. Одолев очередного волка, я снова залез на дерево восстанавливать показатели. Подумал и решил подняться повыше. Под ногами уже начинали хрустеть ветки, а сам я практически поверил, что занимаюсь какой-то ерундой. Хотел-то я подняться выше, чтобы рассмотреть окрестности в поисках новых мобов, но на самый верх мне не залезть.

Правда, и набранной высоты оказалось достаточно для улучшения обзора. Нет, других зверей я не обнаружил, но вот в одном из направлений вдаль я увидел дерево с черными, как мне показалось, листьями – чем не цель для похода?

Спустившись на землю, бодро зашагал к этому таинственному дереву. И чем ближе подходил, тем мрачнее становился лес. Звуки стихали, пение птиц слышалось позади меня, но не там, куда я так стремительно направлялся.

Волков в этой части и в помине не было – никто не мешал моему продвижению. И вскоре я понял почему. Остановившись возле старой сосны, я не решался идти дальше, ведь там началась смерть.

Глава 7

Тление

Лес словно разделили пополам. Я остановился на границе, там, где кончалась его живая зеленая часть. Прямо передо мной стояли почерневшие стволы деревьев с черными листьями да сгнившая трава под куполом темно-зеленых испарений.

Меня едва не стошнило, хорошо хоть ем последнее время мало, и желудок оказался пуст.

– Фу... – тихо пробормотал я, уткнувшись носом в свою грязную драную рубаху – аромат в округе стоял соответствующий. Интересно, что такое должно было произойти, чтобы сгнил целый лес? Ведь эта мрачная картина простирается вдаль, насколько хватает глаз.

– Бульк, – раздался противный звук и, повернув голову, я увидел на истлевшей земле небольшой (сантиметров двадцать в диаметре) гейзер, из которого, пузырясь и клубясь, вытекала густая едко-зеленая жидкость.

На сей раз меня все же стошнило.

Прокашлявшись, зашагал прочь, подальше от этого мерзкого места. Отойдя метров на сто, смочил горло и призадумался. Поддавшись любопытству, я прискакал сюда, осмотрелся... И что дальше? Набраться смелости и начать пробираться вглубь истлевающего леса? Обычно в играх в таких местах можно сыскать что-нибудь ценное и редкое. Если хочешь разжиться полезными вещами, ты не имеешь права проходить мимо подобных локаций.

С другой стороны, есть территории, куда стоит соваться только с группой. Кто знает, может, сгнивший лес как раз из таких? Все-таки логичнее раздобыть побольше информации, прежде чем прыгать туда сломя голову.

Но, черт возьми, интересно же!

Осмотревшись, я заметил дерево, на которое без особого труда смогу залезть, что тут же и сделал. Поднявшись на несколько метров, пристально всмотрелся в черную часть леса. Заметил несколько движущихся фигур, но разглядеть их подробно или увидеть параметры, к сожалению, не смог. Однако ни спусков в пещеры, ни скоплений мобов, ни громадных монстров я не заметил. Все-таки для получения более полных данных о местности нужно подбраться поближе.

Или попробовать разведать в близлежащих населенных пунктах. Будет странно, если народ ничего не знает о такой природной аномалии.

Хотел уж было слезть, как взгляд зацепился за темно-серые очертания невысокого строения справа от меня. Начал вглядываться, насколько это возможно сквозь заросли деревьев. Вроде дом, до него метров пятьсот параллельно линии, разделяющей лес. Здание располагается на «живой части», но все же довольно близко к «мертвой».

Я решил исследовать строение и, спустившись на землю, бодро зашагал в сторону дома. Через несколько минут вышел на заросшую высокой травой полянку, оказавшись прямо напротив своей цели – небольшого двухэтажного деревянного строения с плоской крышей и маленькими незастекленными окошечками, часть из которых изнутри были заставлены досками. Ни забора, ни каких-либо других сооружений больше не было.

Пригибаясь и оглядываясь по сторонам, я направился к крыльцу. Довольно тихо, вряд ли здесь кто-то живет. Да и трава вокруг не примята – все говорит о том, что домик заброшен. Вот только это не повод ослаблять бдительность.

Дверь оказалась не заперта. Осторожно потянув за ручку, я поморщился и тихо выругался – прямо на пороге меня встретило огромное пятно запекшейся крови. Сухая багряная полоса тянулась вглубь дома. Воображение тут же услужливо подсуло картину, на которой нечто огромное и страшное волочит за ногу человеческий труп.

Мотнул головой, отгоняя наваждение, вошел внутрь и закрыл дверь на щеколду. Огляделся – в полумраке с помощью «Очей во тьме» я смог заметить высохшие брызги. Судя по всему, несчастный хотел убежать, именно поэтому дверь была открыта, но самую малость не успел. Черт подери! Может, пора уносить ноги, пока не поздно, а?

Эта правильная и рациональная мысль. Вот только есть у нее одна слабость – если постоянно бегать от потенциальной опасности, никогда не обретешь силу. Хороший шмот, опыт и прочие плюшки просто так не достаются. А без всего этого я и гроша ломанного не буду стоить. Ведь если окажется, например, что выйти из игры можно лишь пройдя ее... Ну да ладно, я уже чего только не придумывал. Лучше вспомнить свое кредо и двигаться вперед. Главное – не терять рассудка. Трусость и осторожность все же разные вещи. К тому же, у меня есть «Спокойствие Тьмы» – если с одного-двух ударов не вынесут, уж точно пройдет либо само «Спокойствие», либо «Ужас».

А вообще, я искренне надеюсь, что враждебных существ в доме уже нет. Все-таки кровь на полу точно не первой свежести.

Переборов страх, я медленно двинулся дальше. Прихожая плавно перетекала в гостиную. Комната очень напоминала перевернутые вверх дном дома в деревне Бона. Вот только, судя по следам огромных когтей на шкафах и стенах, бардак здесь развели не люди.

– Оу... – протянул я, заметив у дальней стены изувеченное тело. Определить пол жертвы можно было лишь по подолу длинного платья. Когда-то оно явно было голубым, теперь же превозданный цвет смутно проглядывал в редких не запятнанных кровью островках ткани.

«Кто это?» – мысленно задал вопрос системе, пристально глядя на труп женщины. Никакого отклика не получил и быстро отвернулся.

Стараясь не обращать внимания на разодранную хозяйку дома, я продолжал осматривать гостиную. Какие-то разбитые склянки, пятно высохшей жидкости на полу, головы волка и кабана на стене – похоже, тут жили охотники. А это значит, что должен быть минимум еще один труп – мужчины.

Я оказался прав. Растерзанный глава семейства валялся в коридоре, прижимая к себе покрытый засохшей кровью арбалет.

Простой арбалет охотника.

Обычное.

Урон: 20–25.

Требования для использования: Ловкость 10; Сила 10.

Меня в очередной раз едва не стошнило, когда я разжимал задубевшие пальцы мужчины, чтобы забрать его оружие. Потратил на это несколько минут, но в результате с задачей справился, заодно сняв с пояса трупа колчан с пятью болтами. Каждый из них давал дополнительно +1 к урону.

Еще минут десять ушло на то, чтобы разобраться, как пользоваться моим новым оружием. Благодаря прохождению множества игр я имел общее представление об устройстве арбалета и умел из него стрелять. Однако теперь заряжать пришлось своими руками без какой-либо поддержки системы. Интересно, а попадание в цель тоже будет зависеть от собственных умений?

Как бы то ни было, я справился и с этой задачей – сделал пробный выстрел в стену, достал болт, зарядил по новой, а после двинулся дальше. Уперся в небольшую дверь и тут же открыл ее.

– О-о-о! – удовлетворенно протянул я, поняв, что наткнулся на кладовую. Уставший от корней лопуха живот тут же заурчал, но стоило вспомнить увиденное за день, аппетит мигом улетучился. Однако я все-таки забил инвентарь сыром, строганиной, сухарями и пятью одинаковыми бутылками домашнего вина.

Завернув за угол, увидел лестницу и поднялся на второй этаж, где располагались две нетронутые комнаты. Похоже, когтистый монстр довольствовался первым этажом. Что ж, это очень хорошо – больше добра уцелело.

Я не зря обрадовался! Буквально через двадцать минут исследований мой невидимый карман пополнился еще двадцатью арбалетными болтами, луком и колчаном, полным стрел, ножом, топором, картой местности, а также десятью золотыми, семьдесятю шестью серебряными и сорока тремя бронзовыми монетами. В отличие от доставшегося от отца богатства, подписанного «Золотые монеты герцогства Оруэль», эти именовались «...монеты Лонгории», не суммировались с уже имеющимися и создали под сеткой инвентаря еще одну строчку с деньгами.

Сейчас мой невидимый карман вырос до семнадцати слотов, а вначале было одиннадцать. На досуге пытался прикинуть, от чего может зависеть его размер. Получилось, что это округленное в меньшую сторону среднеарифметическое интеллекта и выносливости. Не знаю, прав ли я, но выглядит вполне логично – инвентарь, по сути, межпространственная магия, стало быть, должен полагаться на интеллект. Но в то же время он – сумка. А как далеко ты сможешь утащить свою поклажу, зависит именно от твоей выносливости.

Я окинул взглядом хозяйскую спальню и решил, что нечего добро оставлять в этом заброшенном домике. Тут еще найдется, что можно взять, так что лучше забить инвентарь до отказа. Потом продам торговцам. А если позже понадобятся свободные слоты – всегда можно выбрать наименее ценное барахло.

С этими мыслями я сперва полностью сменил свои лохмотья на новые штаны, рубаху, куртку и сапоги. Никаких плюсов к статам обычные вещи не давали, только на смешные единички поднимали броню. А еще, в отличие от моего кольца, они не подгонялись по размеру. Благо итак почти подходили – комплекцией с погибшим хозяином дома мы схожи.

Одевшись, материализовал колчан с болтами и прицепил к поясу. Силой мысли убрал его обратно в невидимый карман. Тут же вызвал снова – колчан появился, как я и ожидал, на поясе, а не у меня в руках. Удобно – не нужно таскать на себе. Из минусов – занимает целый слот.

Затем я накидал в инвентарь еще пару сапог, куртку, какие-то покрывала и комплект железной посуды. Все. Упакован под завязку. Теперь точно пора отправляться в люди. Начну, пожалуй, не с Экхайма, а с деревушки, которая, если верить карте, расположена неподалеку. К вечеру, скорей всего, дойду. Надеюсь, там будет хоть какой-нибудь торговец.

Спускаясь по лестнице, поймал себя на мысли: «Правильно ли я поступаю?». Влез в чужой дом и, если говорить начистоту, занимаюсь мародерством. По сути, нормальное действие для любой игры, особенно на ранних уровнях – тащить все что плохо лежит к торговцу. Однако здесь все настолько реалистично, что даже совестно...

– Г-р-р-а-а!!! – оглушительный рев заставил меня вздрогнуть и на автомате вытащить из инвентаря вилы.

– А-а-а!!! – через мгновение удар могучих когтей рассек на мне одежду и кожу с мышцами до самых ребер, отправив в полет. Приложившись затылком о деревянную стену, я мгновенно вскочил на ноги, чувствуя, как бок будто разъедает кислотой.

Метрах в четырех от меня, загородив гниющей тушей проход, рычал источающий миазмы медведь. Его шкура казалась драной и скатанной, глаза застилала мертвецкая пелена, а на лбу зияла громадная, наполненная зеленой жижей рана, формой напоминающая лист клевера.

*Старый медведь Измененный Тлением. Уровень 25.
847/847*

– Г-р-р-р!!! – рывкнул хищник, бросившись на меня.

Выставив вперед правую руку, я запустил в него черный дым. Эффект не прошел, а медведь уже был прямо передо мной, замахнувшись гниющей лапой. Проявив чудеса ловкости, я умудрился отпрыгнуть назад, резко развернулся и бросился наутек.

Естественно, далеко бы я не смог убежать от страшного зверя, но мне нужно выиграть жалкие пару секунд.

– Г-р-р!!! – тварь ревела практически мне в ухо.

– А-а-а... – застонал я, получив когтями по спине, и, пролетев пару метров, рухнул на пол возле входной двери.

Получен урон 50.

Сволочь! Сдохни!

Перевернувшись, запустил в медведя своим любимым (и единственным) заклинанием.

Вы использовали «Спокойствие Тьмы» на Старом медведе Измененным Тлением. Эффект заблокирован. Ваших сил Тьмы недостаточно, чтобы влиять на созданий Тления.

Лишь глянув на строки логов, я понял, что бой закончен – через мгновение медведь настиг мою упавшую тушку и принялся драть когтями, не обращая внимания на мои жалкие потуги отбиваться вилами.

Едва здоровье опустилось до единички, дух покинул тело.

Вы побеждены Старым медведем Измененным Тлением.

Я видел, как тварь вонзила когти обеих лап мне в грудную клетку и разорвала ее, точно лист бумаги.

Вы убиты Старым медведем Измененным Тлением. Вы будете перенесены к своей точке воскрешения.

Едва боль и мир вокруг меня исчезли, я очутился на уже знакомом кладбище.

Вы воскресли в точке воскрешения. Использовано 10 % энергии посмертия.

Устало выдохнув, я уселся на траву напротив дверей склепа. Вот же я идиот! Сам себе твердил об осторожности, а заметив лестницу, тут же полез наверх, до конца не проверив первый этаж. Ведь, если подумать, хозяйка дома пыталась *выбраться*. То есть бежала из гостиной к выходу. И, судя по всему, бежала от этого же медведя. Как он оказался в доме? Уверен, не прятался все время, пока я лазил по шкафам. Должно быть, услышал или учуял меня с улицы и приперся. А вошел, несомненно, через черный вход... Черт!

Но хватит распускать нюни! Да – идиот. Да – ошибся. С кем не бывает. Но чтобы не быть идиотом и дальше, нужно на будущее сделать выводы и больше так не подставляться. Пусть я и умер, эта смерть пойдет мне на пользу.

Хмыкнув, я вызвал логи и пролистал их до самого начала боя:

Старый медведь Измененный Тлением, использовал размашистый удар когтями Тления.

Получен урон 72.

Эффект Тления ослаблен. Вы получаете урон 10 каждые 5 секунд в течение 30 секунд.

Значит, правильно я сделал, что, получив очко умений на двенадцатом уровне, потратил его на изучение «Темной части мира». Да уж, интересно, если ослабленный эффект все равно усиливает сам удар лапой, да еще и потенциально снимает 60 ХП, то на что он способен в полную мощь?

Однако что за явление такое – «Тление»? На найденной в доме охотника карте мертвая часть леса подписана этим же словом.

Достал из инвентаря свернутый лист пожелтевшей бумаги. Хм, если приглядеться, граница «Тления» здесь гораздо дальше от их домика, чем на самом деле. Ошибка? Или же...

Раздавшийся шорох прервал мои размышления. Мгновенно вскочив на ноги, я прильнул спиной к стене склепа и заглянул за угол. Из леса в мою сторону семенил уже знакомый мне «Паучок Измененный Тлением» – пятый уровень.

Материализовал арбалет и вышел из укрытия. Будет зверюга атаковать? Или побоится разницы в уровнях?

Не побоялся – увидев меня, «Паучок» бросился в бой.

Я успел вскинуть руку с арбалетом и, наспех прицелившись, выстрелил:

Вы нанесли урон 23.

На удивление, попал! Правда, не понял – сам или все же система помогла. Но разбираться некогда, сменив стрелковое оружие на привычные вилы, я принялся кружить вокруг членистоногого, коля его и пуская в противника черный дым. Как и с медведем, ни «Спокойствие», ни «Ужас» не прошли на существо Тления. А я, честно говоря, надеялся, что такую-то мелочь моя магия сможет сразить.

Так что пришлось просто уворачиваться и колоть его трезубцем, периодически активируя «Силовой удар», ну и в конце уклониться от плевка паутиной Тления.

Я не стал добивать тварь, чтобы не портить свою уникальную серию. Повесив на себя ускорение регенерации, я напоследок оглядел кладбище. Ничего нового или необычного. Надеюсь, сюда я больше не вернусь.

С этой мыслью я зашагал по знакомой дороге в сторону пепелища. Ну а что? Раз уж судьба медвежьими когтями закинула меня в самое начало, почему бы не проведать отчий дом? Слишком много сомнений успело накопиться за последнее время.

Глава 8

Очи во Тьме

Если честно, все-таки сомнение у меня всего одно, но большое. Я сомневаюсь, что деньги, кольцо и книга – это все, что спрятал отец Бона. Он готовился к побегу, а значит, ожидал чего-то страшного. Что в данной ситуации может быть страшнее войска пятидесятиуровневых бойцов в локации, где самый высокий уровень, похоже, был именно у Джейсона? Почему он этого ожидал? Что могли сотворить селяне, чтобы навлечь на себя такую кару? Или виновен только староста? Но уж очень подозрительной кажется Уна. Будто ей что-то известно. Или же вовсе целительница – сообщница старика.

Самое гадкое состоит в том, что если я найду хоть что-нибудь необычное в сгоревшей деревне – мои догадки подтвердятся. Но если же не найду – это ничего не будет значить. «Улик» не только может и не быть вовсе, их могла забрать Уна, а может быть, я сам что-то пропущу...

Размышляя, я не забывал смотреть по сторонам. Пусть деревня и выгорела практически дотла, прошлый опыт научил меня, что никогда нельзя расслабляться. Может быть, благодаря этому я первым заметил мужика, расхаживающего по пепелищу, и тут же юркнул в высокую траву.

«Кто это?» – мысленно обратился к системе.

*Гвардеец Джон. Уровень 49.
980/980*

Хм, «Гвардеец»? Помнится, когда я вглядывался в железномордых, мне высветились только имена без каких-либо определений. Уровнем те двое были повыше, и здоровья, соответственно, имели больше. Плюс этот мужик выглядит иначе – доспех, насколько могу судить, кожаный, шлем вроде тоже, да и закрывает лишь голову и переносицу, оставляя лицо без защиты. На спине у мужчины щит, а на поясе меч – интересно, почему в инвентаре не носит? Или неписи так не умеют?

Гвардеец обошел пепелище кругом и уселся на толстое бревно в центре бывшей деревни. Достал из инвентаря деревянный брусочек и принялся методично вырезать какую-то поделку.

Если приглядеться, становится очевидно, что после пожара здесь частично навели порядок – расчистили от обгорелых досок площадки на местах выгоревших домов, стащив мусор в многочисленные кучи по периметру каждого участка. За несколько дней с таким объемом работ один Джон явно бы не справился. Здесь будто поработал целый отряд. Они тоже что-то искали! Но нашли ли, расчистив сгоревшую деревню? И зачем поставили сторожа? Кого хотят поймать?

Причем сидит же, зараза, как раз недалеко от бывшего дома старосты. Подобраться со спины, конечно, можно. А если обернется, врубить «Отвод глаз»... Но я уже успел за сегодня наделать глупостей. Незачем спешить. Подождем.

И за рассудительность мне воздалось – через несколько минут к Джону подошел второй мужчина:

*Гвардеец Лерк. Уровень 51.
950/950*

Облаченный точно в такую же броню, как и первый, вместо меча и щита вновь прибывший носил лук и колчан со стрелами. Думаю, этим и можно объяснить то, что хоть уровень мужчины и перевалил за юбилейную отметку в пятьдесят, здоровья у него меньше, чем у Джона – Лерк вкладывался в ловкость.

Доказательств у меня нет, лишь собственные наблюдения, но, как я понял, урон, наносимый оружием дальнего боя, зависит только от характеристик самого оружия. В ближнем бою, к примеру, прибавляется еще и показатель силы. В дальнем такого нет.

Моя теория нуждается в дальнейшей проверке, что я в ближайшее время и планирую сделать с помощью арбалета. Но, как мне кажется, я абсолютно прав. Для стрельбы необходимо только наличие минимальных статов, чтобы использовать само оружие.

Однако почему тогда лучнику стоит качать ловкость, а не, например, наращивать тушку? Тут все предельно просто – критический урон и скорость перезарядки да самой стрельбы. Кроме того, возможно, ловкость влияет и на меткость...

Я уже успел заметить, что многое в этой игре зависит от собственных навыков и реакции. Но, естественно, и цифровые показатели играют далеко не последнюю роль. Повышая их, чувствуешь, как тело становится сильнее, быстрее, проворнее. И если собственные навыки, условно, влияют на скорость мышления и оценки, то цифровые – на возможности тела.

Размышляя об этом, я наблюдал за гвардейцами. К сожалению, со своего текущего местоположения я не слышал, о чем они говорят, но подходить ближе не решался. Так я провел минут сорок, уже ноги начали затекать от сидения в неудобной позе.

Не рискнув сунуться на пепелище сейчас, при свете дня, я осторожно развернулся и направился в сторону леса. Отойдя от селения на некоторое расстояние, встал в полный рост и дальше шел уже бодрее. Разок остановился, чтобы свериться с картой, и продолжил путь.

У меня есть козыри, так почему бы их не использовать? Один – это способность видеть в темноте, которую, к слову, можно прокачать до второго уровня. Для этого нужно очко умений, а стало быть, требуется взять следующий уровень.

Я прошел до места нашей ночевки с Уной и остальными селянами, спасенными мной, но в результате бросившими меня на растерзание волкам. Еще раз глянул на карту и взял чуть левее – в другую часть леса, где еще водились не успокоенные мной хищники.

Методичный кач завершился лишь с заходом солнца. Я достиг четырнадцатого уровня, по пути получив ожидаемое достижение «Половина Света». Все то же самое, только теперь, если верить системе, я бешу сам себя уже на 50 %.

Осечки с активацией «Спокойствия Тьмы» стали случаться несколько чаще. Слава Богу, что не каждый второй раз, как следует из названия, иначе действительно пришлось бы прирезать какого-нибудь волка. Раз за разом кастуя черный дым на хищников, я размышлял, стоит ли продолжать серию. Решил, что пока ничего критичного нет, нужно продолжить. Жаль только, что плюшек пока тоже не выдали. Появятся, когда счетчик «неубитых» дойдет до сотни? Успею ли я к тому времени понять, что делать с противостоянием Света и Тьмы внутри меня? Очень на это надеюсь. А может быть, к тому времени старческий голос, давший мне напутствие перед стартом игры, сочтет меня подростком и явится на серьезный разговор? Как он и предполагал, у меня уже скопилось много вопросов к нему.

Закончив с волками, влез на дерево, перекусил строганиной и сыром, вкинул очко умений в интеллект и улучшил нужный навык до:

Очи во тьме. Ур. 2. Пассивное. Позволяет видеть в темноте так же хорошо, как днем, а может, и лучше. Позволят увидеть что-то легко скрытое во тьме.

Немного изменилось описание, а видеть я стал действительно лучше. Хоть картинка отличалась от дневной и преобладали серые тона, но выглядело все довольно четко. Пожалуй, уже можно читать под луной без свечки.

Хм, поднять умение до третьего уровня система не предлагает. То же самое и со «Спокойствием Тьмы». Надеюсь, эта возможность откроется в будущем.

Таким образом, сейчас у меня есть два навыка второго уровня и ворох навыков первого, из которых приоритетным в очереди на улучшение стоит третье (и последнее на сегодняшний день) из имеющихся у меня умений Тьмы. Жаль, что очки навыков даются так редко – всего три за пять уровней.

Завершив все приготовления и подкрепившись, я вернулся к деревне. Джон все так же сидел на бревне в центре пепелища. Лерка нигде не было видно. Осторожно обойдя селение, я заметил возле северной границы небольшую палатку. Подкрался поближе и, активировав «Отвод глаз», осторожно заглянул внутрь. Лучник спал сном младенца.

Стараясь ступать бесшумно, я обошел пепелище по периметру и замер метрах в двадцати от сгоревшего дома старосты. Сейчас он представлял собой расчищенный участок земли с вырытой посередине ямой. Выгорело все подчистую. Даже балки, поддерживающие крышу погреба. А то, что осталось после пожара, скрупулезно выгребли гвардейцы, свалив в кучи мусора.

И что мне теперь здесь ловить? Да уж, немного радуется, что я топал сюда не на своих двоих от самого истлевшего леса, а телепортировался благодаря медведю. Хотя разве может радовать собственная смерть?

Но в любом случае, чтобы успокоить себя, я просто обязан залезть в яму. А потом что? Кучи мусора перебирать в тщетной надежде, что гвардейцы что-то упустили?..

Но так или иначе я ни капли не жалею, что решил наведаться домой. Этот поход уж точно ненапрасный – кое-что новое я уже узнал. И очень надеюсь, что интерес, проявленный к сгоревшей деревне со стороны неизвестных мне гвардейцев, не будет единственной полученной сегодня полезной информацией.

Я перевел взгляд на Джона. Тот до сих пор сидел спиной ко мне, но на всякий случай я активировал «Отвод глаз» и тихо подкрался к бывшему погребу. Зацепился пальцами за край – земля тут же осыпалась под моим весом, и я поспешно приземлился на дно ямы. Получилось довольно тихо, вряд ли дежурный гвардеец хоть что-то услышал. Я глянул наверх, в темный прямоугольник неба – до поверхности метра два с половиной, а внутри никаких лестниц. Но я заранее придумал, как буду выбираться. Главное, чтоб сработало.

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.