

16+

А. Р. ГАЖ

# ИГРОМИРЬЕ. РОЖДЕНИЕ МАСТЕРА

*Эта жизнь - перекресток. Выбирая поворот ты меняешь реальность. Заглянуть за грань и не измениться нельзя.*

Ролевые герои

А Р. ГАЖ

**Игромирье. Рождение Мастера**

«ЛитРес: Самиздат»

2019

**ГАЖ А. Р.**

Игромирье. Рождение Мастера / А. Р. ГАЖ — «ЛитРес: Самиздат», 2019 — (Ролевые герои)

ISBN 978-5-532-99190-3

Каково это - жить в чужое время и в чужом мире, не зная всей правды?  
Хороший вопрос. Он родился и вырос на перекрёстке веков, не задумываясь о том, что судьба сыграла с ним на столько жестокую шутку. Жил и радовался каждому дню... до тех пор, пока таинственный голос не позвал его с чердака заброшенной лавки старого торговца диковинками. А дальше... началась игра. Великая Игра мальчика со странным именем Мастер Мэрлок.

ISBN 978-5-532-99190-3

© ГАЖ А. Р., 2019  
© ЛитРес: Самиздат, 2019

## Содержание

Пролог	5
Книга 1. Мастер и секреты старого торговца	6
Интерлюдия 1. Начало	6
Глава 1. Сумрачная вылазка	8
Глава 2. Тайный союз	10
Глава 3. Секретная тропа	13
Глава 4. Новая жизнь	16
Глава 5. Несостоявшаяся регата и волшебный шторм	19
Глава 6. Злобный страж и наследие Крумпеля	21
Глава 7. Тайными тропами	23
Глава 8. История в истории	25
Глава 9. То, что грядёт	26
Глава 10. Возвращение Внешнего Героя	27
Интерлюдия 2. Корч посреди Росистой Полянки	28
Книга 2. Мастер и Правитель Гремлинов	29
Интерлюдия 3. Снежными тропами	29
Глава 1. Прибытие	30
Глава 2. Ледяной пик	31
Глава 3. Двойная тайна	34
Глава 4. Лога Магога	38
Глава 5. Утренний переполох или фильтры в действии	41
Конец ознакомительного фрагмента.	44

# А ГАЖ

## Игромирье. Рождение Мастера

### Пролог

Под сводами пещеры, где-то в глубине Перекрёстка, вновь разыгралась баталия.

– Ну что с тобой станет, если у Черно книжника появится свой собственный мир, – канючила черная маслянистая тень размахивая костлявыми руками. – Смотри, как всё красиво получится: Твоему Мастеру – Игромирье, Моему Личу – Лихомирье. А в промежутке – толпа миров для выяснения отношений. Чего ты так держишься за эти правила?

Собиратель был в ярости. Мало того, что Извечная нагло решила-таки на невесть каком Кругу определиться с половой принадлежностью и стать, понимаешь, «женщиной», так теперь ещё пустилась на типичные гендерные уловки, пытаясь выиграть не честной игрой, а нытьем да катаньем. Вот и сейчас, войдя в образ «Я девочка и хочу новое платье», Тень нагло эксплуатировала чувства старого холостяка.

– Далось тебе это Лихомирье! – Хмуро пробурчал Старец. – Мне же придётся целый лишний круг делать, чтобы разрушить это твоё «царство», и вернуть героев на путь сценария.

– Какой ты добрый! – Надула губы Тень. – Вот всегда так. Только я решу отстроить очередную Обитель Зла и наведу порядок в игре, как является твоя гоп-компания и всё под ноль стирает. Старый, ты ничего не путаешь? Это я – Зло! А ты – Добро! – Собеседница озадаченно посмотрела на доску с тавлеями и пробурчала себе под нос. – Только выглядит всё совсем по-другому...

Тем временем, в игровом поле могучий герой поверг злобного Черно книжника, развеял по ветру орды нежити и заключил Великое Лихо в огромную книгу-портал.

Чёрные глаза Извечной налились слезами. Полупрозрачная губа надрывно задрожала, а на Собирателя уставился умоляющий взор.

– Ладно-ладно, – прокряхтел Старец, не выдержав моральной атаки. – Радуйся, переписую!

В тот же миг, табличка на карте мира сменилась с цветущей надписи «Игромирье» на пепельное граффити «Лихомирье».

– Довольна? – Глаза Тени засветились радостью. Извечная быстренько закивала головой, демонстративно утирая ввалившийся нос туманным рукавом. – Но не жди, что тебе это так просто с рук сойдет!

Старец открыл портал и передвинул фишку героя с книгой на чистое поле, где тут же начали вырисовываться очертания двух огромных континентов, разбитых на горизонты. Собиратель споренько расставил таблички и передвинул фишку прямоком в Имперский Град.

– Твой ход, старая, – состроил он злобную рожу. – И как ты выкрутишься из этой ситуации?

Тень затравленно окинула взглядом карту обновленного Игромирья, уже жалея о своей просьбе. И решила импровизировать. Из-под полы чёрного балахона на стол вывалилась фигурка маленького пухлого человечка со свитком в руках. Изначальная кровожадно посмотрела на Бастион Добра и пододвинула её к самой стене Обители Добродетели.

Из свитка ударил голубой луч, разбивая в пыль фигурку Героя и отправляя толстяка с книгой в руках в новый мир.

– Вот мы и вернулись к началу сценария, – удовлетворенно развалилась в кресле Тень. – А ты истерику закатывал! Ставь своего Мастера, пора начинать Первый Раунд!

## Книга 1. Мастер и секреты старого торговца

### Интерлюдия 1. Начало

Древний Старец склонился над доской с тавлеями, пристально всматриваясь в тёмные фигурки.

– Это что такое, старая? – Недоверчиво потыкал он скрюченным пальцем в небольшое грозное облачко. – Опять химичишь?

– Ни в коем рази! – Тень издевательски осклабилась, всем своим видом опровергая своё же изречение. – Терпение, враг мой, терпение. Всему своё время.

В воздухе над чёрным тронem засветились карты «Ступор» и «Подмена». Кривая щель призрачной пасти растянулась ещё больше, не предвещающая ничего хорошего.

– Ну и? Ходить собираешься, или дальше будем в гляделки играть? – Тень состроила обиженную гримасу, тут же приняв скучающую позу. – У меня, между прочим, и других дел по горло.

Собиратель осклабился, отдёргивая руку от фигурок группы мальчишек-школяров.

– Чего это ты меня торопишь? – Пробурчал он, шамкая беззубыми дёснами. – И что это за дела такие? Такое чувство, что на Перекрёстке кроме твоей Вечной Тьмы и моей маленькой пещерки есть ещё хоть что-то.

Неназываемая скривилась, как кислую ягоду съела.

– Его пещера!!! – Прошелестел эхом её голос. – Как же. Захапал чужую собственность, и рад стараться!!! Это – моё! Всё – моё. А тебя тут отродясь не было. Ходи уже.

«Был, сестрёнка, – грустно подумал демиург, – и не только я. Да ты всё позабывала. Ничего, родная, прорвёмся».

Иссушенная временем рука с прозрачной пергаментной кожей вновь поднялась над доской, намереваясь сделать тот самый ход, от которого зависело всё последующее.

Группка деревянных фигурок плавно переместилась на небольшую улочку посреди тихого городка где-то на отшибе неизвестного Мира.

– Интересно, – отстранённо проговорила себе под нос Тень, – а Мертволак с Зарянкой против не будут? Так нагло вторгнуться в их владения... Ох, и прилетит нам, когда Старшие домой вернутся...

Старец опешил. Рука предательски задрожала. В уголках глаз наметилась сырость.

«Неужели... не верю, – тихо подумал он. – Она вспомнила Старших»...

Вслух же сказал совершенно другое, силясь не выдать себя дрогнувшим голосом:

– Ты о чём сейчас?

– А? – Великая, будто от грёз очнулась. – То есть, о чём?

– Мертволак, Зарянка, их мир? – Направил ход рассуждений Тени в нужное русло Собиратель.

– А, об этом... – старая отмахнулась, ткнув когтём в неприметный уголок на «Краю Мира». – Читай.

Старец пригляделся, фокусируя подслеповатый взгляд, и разглядел небольшую надпись:

«Сумрачный Хоббитон. Владельцы – Серая Кошка Зарянка и Мертволак Хоббитонский.

По всем вопросам обращаться в Старый Корчъ на Росистой Полянке. Если нас нет дома – спросите Ворону или Злобного Енота».

Собиратель погрузился.

– И что, спрашивала?

– Да... – отмахнулась та. – Дома никого. Ни хозяев, ни их друзей. Видать, в гости пошли к этим самым Вороне с Енотом. Так что, давай быстрее. Мало ли... вернутся.

Старец намёк понял и быстро расставил фишки.

– Разыгрываем блиц. – Хитро улыбнулся он и нажал на кнопку таймера. – Ты же не против быстрой игры, я полагаю? Поехали!

## Глава 1. Сумрачная вылазка

– Лепрекон, как слышимость? Ты на позиции? – Хриплый голос куратора отозвался металлическим зудом в черепашке, отмечая незримое присутствие старшего состава.

– Да, Зельвар, на позиции. Вижу цель.

Подросток лет девяти-десяти. Несуразный коротышка с ёжиком соломенных волос, выбивающихся из-под сдвинутого набекрень берета. В висящем мешком армейском комке новейшей разработки. Он смотрелся до боли нелепо в этом странном пепельном мире, казалось бы, сотканном из серого тумана.

Парнишка поправил норовящий сползти с присоски вибранаушник и аккуратно высунулся из-за горы полусгнивших овощных ящиков, всматриваясь в противоположный угол улицы. Сомнений быть не могло. Перед ним был Объект.

К полуразвалившейся бревенчатой башне-каланче стягивались бестелесные тени. Их штормило и бросало из стороны в сторону, будто упившихся элитной сливянкой первого перегона. У входа, шатающихся осматривал здоровенный детина, больше всего походивший на плюшевого медведя. После пары бормочущих звуков со стороны очередного подошедшего, демон снимал когтистой лапой с головы фуражку машиниста и зачёрпывал ею тень, тут же возвращая головной убор на место.

«Мрябка, мальчик мой, что с тобой сделало это жуткое место?»

– Лепрекон, не вздумай! – Будто сквозь вату пробился голос куратора. – Сделаешь только хуже. Всем. И сестре, и себе, и Императору.

– Да плевать я хотел и на эту выскочку фон Кеттен, и на дядюшку. Разве не ты говорил, Зельвар, что теперь моя семья – Олаф, а не Бриол? Это их проблемы. Моя же – Мряб<sup>1</sup>!

Парнишка вновь скрылся за горой ящиков и разложил арсенал, прикидывая палец к носу. У него было очень мало времени. Скоро тени закончатся, и его маленького мишку, выкинутого в Страну Потерянных Игрушек ревнивой сводной сестрицей Тиарой, вновь призовет к себе Сумеречный Экспресс. А ему придётся всё начинать сначала. В который раз...

– Мэрлок, мальчик мой, не делай глупостей. Прошу тебя! – Зельвар волновался. Его задачей было – вывести наследного принца Империи из Сумрака целым и невредимым, по возможности, не раскрыв тайну его происхождения ни перед Храмом, ни перед Высокими Домами. Задача была не из лёгких. И львиную долю препонов в её выполнении создавал сам Лепрекон. – Ты же понимаешь, что начнётся, если твоя сестрица лишится одного из своих Генералов? У нас и так война полным ходом с Долиной Кошмаров и Островами Безнадёжности. Ты хочешь, чтобы против Империи ополчились ещё и Зиккурат с Преграничем, забыв о собственных дрызгах?

Парнишка вздохнул. Ну почему он не родился обычным подзаборным босотой? У них и проблем-то: украсть еды и не попасться. А потом найти крысиную нору, чтобы скоротать ночь. Нет же! Мальчишку угораздило родиться сыном наследного принца старого Императора. Как раз в день свержения оного и военного переворота в Империи. Мэрлок прекрасно понимал, зачем граф Олаф, в одночасье ставший ему отцом и мужем вытянутой из кровавой сечи матери, пошёл на этот шаг. Совершившие переворот старый граф Бриол и его жуткая племянница баронетта<sup>2</sup> мак'Гилликади, бывшая у деда секретарём и поверенной в семейных делах, являлись заклятыми врагами как семьи Олаф-Рикарди, так и практически всех бывших Высоких

---

<sup>1</sup> Мряб – Высший Демон и Князь одной из семи Граней таинственного Зиккурата. Правая рука Владычицы Хохи, бессменной правительницы земель Потерянных Игрушек, что затаились где-то на просторах Сумеречного Хоббитона. Больше о них можно будет узнать в книгах серии «Сумеречный Генерал».

<sup>2</sup> титул Малого Дома в Великой Империи

Домов. А спасение кровного наследника в случае, если удастся повернуть это дело, сулило его приёмному отцу приличный гешефт.

Парнишка спрятал арсенал в сумку и задвинул её под ящики, оставив в руках лишь светозвучную винтовку, истребляющую Старшее Племя на раз.

– Отец, – тихо произнёс он, – Ты сам говорил, что отныне я – Мастер. На худой конец, Лепрекон. Но не Мэрлок. Никак не Мэрлок. Всё, отбой. Пора дело делать.

Парнишка еле слышно передёрнул затвор и плавно вытек из укрытия, активируя смертоносное оружие. Он не произнёс ни слова. Пустой взгляд не выражал никаких эмоций. А в голове застряла старая колыбельная, которую пела ему мама перед сном, подталкивая под одеяло смешного плюшевого мишку в кепке-фуражке машиниста поезда.

## Глава 2. Тайный союз

Граф Максимус Олаф, каприн<sup>3</sup> Дома Олаф-Рикарди притормозил у выбеленной многоэтажки Мед Центра и, злобно хлопнув дверцей автомобиля, вышел на тротуар, тянувшийся вдоль автостоянки.

В нагруднике ворчливо заворчался смарт, разнося по телу мужчины истеричные вибрации. Он быстро нажал на кнопку «свободных рук» и рублено пролаял в гарнитуру:

– Какого?

– И вам не хворать, Макс, – послышался в наушниках спокойный глубокий баритон, заставив молодого графа замереть на месте. – Узнали. Тем лучше. Не нужно тратить время на излишние расшаркивания. Итак, вопрос по существу: вы где и когда?

– Зельвуалон Хордоксан! – Олаф отошёл от первого шока и вернул самообладание. – Не буду спрашивать, каким именно образом Храм меня нашёл. Но переходите к делу без глупых уточнений. Вы прекрасно знаете, когда я. И, частично, где.

Глава самого тайного ордена Империи улыбнулся в трубку. Молча и без лишних усмешек. Просто растянул губы. Но находящийся в совершенно другом мире и на столько далеко во времени, на сколько это вообще было возможно для спешного отступления, последний каприн Дома Олаф-Рикарди поёжился, будто получил за шиворот снежный ком, во всех подробностях представив себе жест оппонента.

– Приблизительно, юноша. Лишь приблизительно. Где-то на Земле. И по всей вероятности, в конце второго десятилетия Нового Цикла. Год так... восемнадцатый. Хотя, нет. Девятнадцатый. Две тысячи, конечно же. – Зельвуалон вновь улыбнулся, на этот раз, уже усмехнувшись в трубку и больше не пугая графа. – Полагаю, вы сейчас идёте к наследнику. И скорее всего, думаете, как оградить его от походов в Зиккурат. Я могу вам помочь. Именно я. Не Храм.

Максимус уселся на капот автомобиля, облокотившись руками на остывающий после дикой гонки металл и выругался так, что услышь его сейчас самые ярые мастера сквернословия среди строителей и сапожников, то с завистью ушли бы в ближайшие катакомбы мылить пеньковку, потеряв всякий смысл существования.

– Не друг мой, – невозмутимо продолжил старик, – поверьте, мне тоже очень неприятно иметь с вами дело. Но, к сожалению, у нас общие цели. И зовут их – Мэрлок Цэнториус Шоннен Бриол. Каприн Дома Бриол и единственный оставшийся в живых ребёнок Саймуса Первого Раската Грома, сына Мэтлока Рэйвинджера Победоносного. Поверьте, вы не знаете и не видите всего. Поэтому и не можете составить верного суждения. Но ни я лично, ни Храм – не враги Мастеру. Хоть и не друзья. Его жизнь и безопасность – залог общего счастья для всей Империи. А выходы с походами на земли близнецов мак'Гилликади и, что ещё хуже, Марии фон Кеттен – чистейшее безумие с его стороны. Рано или поздно, Сумрак доберётся до него. Вы знаете это не хуже меня. И тогда плохо станет всем.

– Что вы предлагаете? – Олаф оттолкнулся от капота и не спеша пошёл по аллее, отделяющей автостоянку от входа в Мед Центр.

– Через несколько часов, Сумеречный Экспресс остановится на центральном вокзале вашего города. Сегодня он относительно безопасен. И по странному стечению обстоятельств, следующей его остановкой будет Росистая Поляна в самом сердце Царства Кошмаров. После, он сделает круг по границе Империи, собирая потерянные игрушки, и направится в Зиккурат для выгрузки. – Зельвуалон задумался, просчитывая что-то в уме, и продолжил. – У вас с беглым принцем будет ровно четыре часа, пока поезд сделает полный круг и пойдёт обратным

---

<sup>3</sup> Каприн – наследник рода. Вне зависимости от титула главы Высокого Дома, его наследник будет зваться каприном, а наследница – кронпринцессой (из выдержек мироустройства Великой Империи).

маршрутом. Предлагаю не терять времени и встретиться возле Старого Корча для обсуждения планов. Со своей стороны, гарантирую вам и Мастеру полную безопасность до, во время и после переговоров. Какой бы исход у них ни был. Дальше дело за вами.

В наушниках послышалась непродолжительная трель коротких гудков, и всё затихло.

– Чёрт! – Максимус впечатал кулак, обтянутый толстой бычьей кожей, в подвернувшуюся мраморную колонну, поддерживающую входной козырёк, оставив на отшлифованных до зеркального блеска розовых гранях глубокий отпечаток. – Что ты задумал, старик? И во что это нам выльется? Похоже, не попробуем – не узнаем. А пробовать придётся.

Молодой человек оправился, протёр носовым платком лаковые туфли и непринуждённо вошёл в мед центр. Времени оставалось не так и много, чтобы тратить его впустую. Интерес же к будущим событиям разгорался с каждой секундой, грозя унести сознание Зельевара неудержимой горной лавиной во тьму потаённого мира догадок и домыслов.

\* \* \*

– Собирайся. У нас мало времени.

На кровать плюхнулась огромная спортивная сумка, из которой тут же ворохом выпала униформа. Лепрекон вскинул бровь, придирчиво осматривая одежду, перевёл заинтересованный взгляд на Зельевара, но промолчал.

Через пять минут, "отец и сын" уже сидели в машине, уносясь в сторону вокзала.

– Мастер, я понимаю, что тебе вся эта идея совершенно не нравится, – после долгого молчания тихо проронил Максимус, – но это единственный возможный для нас выход. Поверь.

– Сделка с Храмом, объявившим на меня охоту – единственный выход? – Парнишка сдержанно улыбнулся, от чего в салоне значительно похолодало. – Отец, я всё понимаю, но верить Хордоксану безоговорочно не стану ни при каких обстоятельствах.

Авто вильнуло в переулочек, срезая путь. Граф взглянул на хронометр и тихонько выругался. Слишком много времени было потрачено на никому не нужную бюрократическую волокиту. Непростительно много.

Мэрлок лишь ухмыльнулся. Но вслух ничего не сказал. Зельевар знал своё дело. И всегда успевал к Экспрессу, чего бы это ни стоило.

\* \* \*

– Осторожно, двери закрываются. Следующая остановка – Росистая Поляна. – Бездушный голос умолк. В ту же секунду сработали сервоприводы, отрезая внешний мир от пассажиров.

Мужчина в сером твидовом костюме облегчённо выдохнул и скосил взгляд на подростка, одетого в униформу курсанта военного училища.

– Без глупостей, Лепрекон. Мы просто едем. И не привлекаем к себе внимание Старших<sup>4</sup>. Очень тебя об этом прошу.

Парнишка в очередной раз хмуро ухмыльнулся и промолчал. Было видно, что ему с трудом удаётся держать себя в руках. И за показной отстранённостью прячется готовая взорваться в любую секунду бомба. К счастью, видно это было лишь Зельевару, слишком хорошо знающему каприна дома Бриол.

---

<sup>4</sup> Старшие, или Старшее Племя – потерянные игрушки, превращённые Сумраком в ужасных монстров, живущих лишь мстостью людям. Дети Владычицы Хохи

Мимо пронеслась стайка Младших<sup>5</sup>, плотоядно посматривая на сидящих в плацкарте Новов<sup>6</sup> и старательно обходя Старших. Мэрлок лишь шумно выдохнул, непроизвольно нащупывая отсутствующую сумку с арсеналом.

– Скоро? – Тихо спросил он приёмного отца. – Их слишком много, чтобы не обращать внимания и не делать глупостей.

– Терпи. Почти приехали. – Максимус сжал плечо подростка и прижал парнишку к себе, изображая отеческую любовь. – Дёрнешься, и сюда сбежится пол Экспресса. Не исключено, что и кто-нибудь из Высших заглянет. Ой, да не делай ты такие глазки. Мряба тут нет. Не надейся. Его специально убрали из поезда, чтобы у тебя соблазнов было поменьше.

Мастер насупился и уткнулся носом в бок Зельевара. Пришло время углубиться в собственные мысли, притворившись спящим. И отстраниться, наконец, от окружающей действительности.

Хронометр на руке графа Рикарди тренькнул, отмечая переход временного слоя. До пункта назначения оставалось ещё с пол часа. И это время нужно было использовать с пользой, раз уж устраивать стрельбище было запрещено напроць.

Молодой каприн выкинул из головы всё лишнее и ушёл в глубокую медитацию, удобно устроившись рядом с отчимом. Мир для него потерял краски и стал постепенно растворяться, превращаясь в бестелесный фон. А на смену ему пришли ровные строчки кода, поддерживающего Реестр.

---

<sup>5</sup> Младшие. Или Младшее Племя. Так же игрушки, но, исключительно пупсы, брелоки и маленькие плюшевые куколки. Дети Принцессы – правительницы Преграничья.

<sup>6</sup> Люди, обманом и хитростью заманенные в земли Зиккурата. По большей части, давно умершие и возрождённые на потеху игрушкам

### Глава 3. Секретная тропа

Экспресс растаял в облаке пара, оставив пассажиров в гордом одиночестве. Каприн огляделся по сторонам и зябко укутался в бушлат.

– М-да, погодка тут, однако, не самая приветливая...

Граф Олаф лишь фыркнул. В отличие от парнишки, ему уже доводилось бывать в землях пятерых демиургов. И хоть особого желания задерживаться тут у него не было, долг и любопытство заставляли действовать вопреки здравому смыслу.

Где-то в отдалении хрипло каркнула ворона. В тот же миг, с неба зарядил мелкий промозглый дождь, моментально превращая землю под ногами в болото. В ближайших кустах что-то зашевелилось, и через несколько секунд из них вылез встопорщенный енот. Он хмуро посмотрел на визитёров, порылся немного в своём убежище и, вытащив на свет почти новый купол парашюта, раздражённо прошипел:

– Вам чего, смертные?

Мэрлок присвистнул. Чего-чего, а увидеть говорящего енота он уж точно не планировал. Максимум же напротив, повёл себя абсолютно буднично, будто ничего особенного в этом событии не было.

– Дорогу к Старому Корчу, будьте любезны. Нас ждут.

Енот оценивающе посмотрел на графа и тяжело вздохнул, мотая головой.

– Слыш, Ворона, – прошипел он, – дорога им нужна! Ждут их, ты подумай! Ходюь тут всякия. а потом... а, ладно...

За спиной каприна послышался странный цокающий звук, больше всего похожий на клацанье по клавишам чем-то острым. Мастер оглянулся и застыл в ступоре, уставившись в пару огромных птичьих глаз, обрамлённых великолепными очками тонкой оправы.

– Вроде, не наши... – птица придиричиво осмотрела людей, придерживая крылом припущенные очки, и что-то быстро отпечата на клавиатуре примощённого в развилке ветки ноутбука. – Мертволаковы. Эй, Белка, покаж им путь. И пусть проваливаюь. Неча тут ползать. А вы, идите давайте, идите. И ничего не трожайте. У мну всё записато!

Максимум поклонился диковинным зверям и дёрнул за руку приёмного сына.

– Пошли, пока отпускают. И не задавай вопросов. Иначе проводник тебе быстро расскажет обо всех прелестях этого мира.

Мастер огляделся по сторонам, но так и не увидел никаких проводников. Лишь рука произвольно прошла по шелковистому меху. От неожиданности, он отпрыгнул в сторону и развернулся.

Рядом стоял божественно красивый арктический зверёк с ослепительно белой шерстью и озорно улыбался. Или улыбалась?

– Кого-то потеряли, молодые люди? – Весело пропела Белка. – Так я помогу! Я быстро. Ой, ну что вы так на меня смотрите, будто к вам песец пришёл. Я не пришёл, честно. Я пришла. Пойдёмте уже.

Сказала, и понеслась белым туманом меж промокших насквозь деревьев.

Визитёры, недолго думая, синхронно откланялись оставшимся зверям и двинулись вслед за проводником.

Лишь отойдя на приличное расстояние, каприн в полголоса спросил у Зельевара:

– Это кто вообще такие были?

Максимум неопределённо мотнул головой и тихо, чтобы не услышала бегущая впереди Белка, проговорил:

– Демиурги, малыш. Трое из пяти создателей нашего мира. Не забивай себе голову. Думай лучше о предстоящей встрече с Хордоксаном.

\* \* \*

Дальнейший путь прошли в абсолютном молчании. Погода немного наладилась. На столько, на сколько это вообще было возможно в пределах Росистой Поляны. И продвижение по маршруту ускорилось в несколько раз.

Белка петляла где-то впереди, выискивая среди монотонного пейзажа известную лишь ей дорогу.

– Интересно, долго нам ещё? – Спросил Лепрекон.

– Как повезёт, сынок, как повезёт, – тихо ответил Зельвар. – Поляна – место особенное. Тут всё не так просто, как в нашем мире. Поэтому и нужен проводник. Без него, мы могли бы блуждать здесь вечно, но так никуда и не выйти. Или выйти. Совсем не туда, куда нужно.

Подросток косо посмотрел на мелькающего впереди песка и скептически помотал головой. Но спорить не стал.

Примерно через пол часа деревья вокруг заметно поредели. А в отдалении наметился просвет.

– Похоже, пришли, – граф подобрался и ускорил шаг. – Поспешим. После того, как Белка пересечёт границу, время пойдёт на минуты. Не успеем, останемся блуждать по лесу, пока проводница не соизволит нас вновь найти. И поверь, это может случиться не так скоро, как нам хотелось бы.

Мастера дважды уговаривать не пришлось. Он в три прыжка поравнялся с отчимом и скорым шагом направился к месту назначения.

Успели. Вылетев на открытое пространство, парнишка услышал за собой неприятный чавкающий звук и, оглянувшись, увидел лишь непроницаемый лесной монолит, стеной стоящий вокруг.

– Понял? – Мимоходом осведомился Максимус. – Молодец, пошли. Теперь уже не далеко осталось.

Проводница исчезла. Мэрлок на будущее отметил это обстоятельство и углубился в изучение окружающего пространства.

Мокрая трава. Несколько чёрных от нескончаемого дождя деревьев. Пара луж... нога, весело шлёпающая по мутной воде...

Парнишка с удивлением уставился на странный объект. Нога. Обычная такая, человеческая. Не поймёшь, оторванная от остального тела или откушенная. Она весело прыгала по луже, радостно пуская волны и оставляя глубокие следы от протектора армейского ботинка в раскисшей земле.

– Пошли. Не обращай внимания, – Зельвар тронул паренька за плечо, возвращая того в реальность. – Она тут давно уже плещется. И хозяин иногда приходит. Когда её проведать, а когда и с Мертволаком поболтать. Странный он. Как и все создания Вороны и Енота.

– Нононо! Попрошу без оскорблятельств! У нас тут всё записато! – Тут же донеслось из кроны ближайшего дерева. Мастер поднял голову и встретился взглядом с только что упомянутой Вороной. – Проходите, давайте. Вам дальше.

Путники задерживаться не стали. Мало ли? И ускоренным шагом направились к противоположному краю поляны.

Снова зарядил мелкий дождь, отбивающий всякое желание рассматривать унылый пейзаж. Очень хотелось тепла и чая. А ещё, сидеть возле горящего камина, укутавшись в плед, и смотреть на то, как горят алыми языками сухие поленья, успокаивающе потрескивая и давая возможность с головой окунуться в собственные мысли и переживания.

Лепрекон втянул ноздрями стылый воздух, почувствовал запах печного дыма, смешанный с ароматом липового чая и малинового варенья. На лице его заиграла детская улыбка. И парнишка ещё больше ускорился, надеясь на скорый отдых и вкусную еду.

Вскоре из пелены дождя выплыл неясный силуэт огромного холма, на вершине которого стоял исполинский корч. Мэрлок услышал вздох облегчения отчима и понял, что это и есть конечный пункт маршрута.

## Глава 4. Новая жизнь

– Кого там опять? – Старый толстый чёрный волк нехотя сполз с печи и поплёлся открывать. – Шляюстя тут всякие. Поспать не дают. А у меня, между прочим, только вчера полнолуние закончилось! А, ты, Аська. Заходи, не студи избу.

В светлицу прошмыгнула проводница, аккуратно вытерла лапы о придвёрнутую анучу и юркнула в плетёное кресло, тут же свернувшись калачиком на мягких лоскутных подушках.

Волк бросил косой взгляд на вошедших следом и лишь тяжко вздохнул.

– Разбувайтесь в сенях. Неча грязь в хату тащить. И проходите уж, раз припёрлись. Сейчас чай пить будем.

Из комнаты вынырнула тонкая и стройная серая кошка в радужной накидке, будто сотканной из чешуи невиданного зверя. Взглянула на вошедших людей и понеслась к огромной печи.

– Привет, Асенька, – муркнула она проводнице, проходя мимо, – опять потеряшек привела? Умница. Как там Воронка с Енотиком? Парашют поделили?

Белка вильнула хвостом и загадочно стрельнула глазками, уткнув розовый нос в лапы и окончательно сворачиваясь клубком.

«Асенька – это Белка? Или Белка – это Асенька? – Возник странный вопрос в голове Мастера. – А, ладно. Не важно».

Тем временем, Максимус, вежливо кашлянув в кулак, решил обратить на себя внимание.

– Не кашляй, пока не заболел, – тут же донеслось от печи. – На диванчик садитесь уж, потеряшки. Сейчас травы настоятся, и будем думать, что с вами делать.

– Простите, – граф Олаф остался стоять на месте, придерживая за плечо приёмного сына, – но у нас нет времени чаи распивать. Мы ждём...

Договорить он не успел. Огромный чёрный волк как-то по-особому посмотрел на визитёра. И у того враз пропал дар речи.

– Молодёжь... – фыркнула в хвост Белка. – Говорят вам – чай. Значит, чай. И не спорьте с Мертволаком и Зарянкой. А Зелик ваш уже заходил. И всё, что нужно, рассказал.

Хозяин корча отвернулся, внюхиваясь в ароматы, что витали над заварниками, и взялся смешивать содержимое, колдуя над будущим чаем. В тот же миг, заклятие, наложенное на Зельевара, спало. А сам он прислонился к стене, растирая сдавленное незримой хваткой горло.

– Иди, к окну садись, – прохрипел он Мэрлоку и пошёл следом. Занимать место за столом.

– Хороший мальчик. Молодец. – Серая кошка вытащила из печи огромную лопату и быстренько начала снимать с неё румяные ароматные пирожки. – Толстый, у тебя как там?

Волк ничего не ответил. Лишь щёлкнул пальцами, и на столе соткались из воздуха пузатые чайные чашечки тончайшего фарфора. Зарянка выставила на центр блюдо с пирожками, поставила рядом с ним жбан со свежими сливками и поднос с лесными ягодами. Дождалась, пока Мертволак займёт своё место и присела рядом.

– Угощайтесь. Дорога, чай, не близкая была. – Промурлыкала она и придвинула к себе чашечку с напитком глубокого рубинового оттенка. – Заодно и о делах поговорим.

\* \* \*

Чай оказался действительно потрясающим. Ничего подобного Мастер в своей жизни ни разу не пробовал. Но пирожки и булки Зарянки произвели на парнишку поистине неизгладимое впечатление. Он так сильно увлёкся незнакомыми волшебными вкусами, что не сразу уловил перемену настроений за столом.

– Ешь, дитя, – погладила его по голове кошка, – можешь сильно не вдаваться в наши разговоры. Нравится начинка? На-ка, попробуй ещё и вот такую.

Мэрлок с благоговением принял очередной золотистый пирожок и вновь унёсся на волнах блаженства в рай вкусового наслаждения. Мертволак же без предисловий и расшаркиваний начал:

– Ведомо мне, зачем вы пожаловали. И помочь могу. Есть у меня секретная тропка, что приведёт вас, коли не убоитесь, к месту тайному. Там не достанут вас ни Храм, ни родственники. Пойдёте всей семьёй. Да, молодой каприн, вчетвером. Ваша сводная сестра тоже в команде. Иначе никак. – Волк усмехнулся, оглаживая усы, и продолжил. – Сегодня отдыхайте здесь, в Старом Корче. А завтра с утра я вас всех дружно и переброшу.

Белка подняла одно ухо и усердно начала водить им, как локатором.

– Гости пожаловали. Из ваших.

Она сладко потянулась, прогибая спину и зевая во всю пасть. Лукаво посмотрела на людей и исчезла, будто и не было.

– Ну вот и в сборе все, – тепло улыбнулась кошка, подхватывая заварники и уносясь к печи. – Толстый, завари-ка ещё чайку. А я булок свежих поставлю.

Максимус нерешительно посмотрел на хозяев Росистой Поляны, борясь с собственными чувствами и переживаниями, но всё же задал вопрос.

– Далеко вы нас? Сомневаюсь, что даже в Кошмарных Землях найдётся местечко, до которого не сможет добраться Храм.

– Не переживайте, граф Олаф, – Мертволак отвернулся к столику, наново начиная колдовство с заварниками, – Вы уйдёте куда дальше Трёхземелья. И вообще покинете Хоббитон.

А про себя добавил:

«Пора бы вернуть вас всех Теньке и Собирателю. Засиделись уж. И память заодно подчистить. Новая жизнь должна быть на самом деле новой. Тем более для тебя, Мастер Мэрлок, и твоей сестрёнки, Тиары».

\* \* \*

Вечер провели за разговорами ни о чём. Люди, собравшись тесной семейной компанией, наслаждались дивной едой хозяев Старого Корча, читали книги и наблюдали за тем, что творится в жилище демиургов.

Старый волк, разобравшись с основными делами, уселся на печи и начал что-то лепить, превращая старые рыцарские латы в красивые радужные статуэтки. А Зарянка устроилась в плетёном кресле у очага с корзинкой клубков и крючком. Руки её замелькали в отсветах весело горящих поленьев, накидывая петельки, и на колени начало потихоньку опускаться узорчатое полотно.

Ближе к полуночи объявились Ворона и Енот. Они хмуро взглянули на смертных и бесцеремонно заняли весь стол, водружая старенький ноут и потрёпанный синий парашютный купол. Парочка развела довольно шумную дискуссию о близнецах мак'Гилликади, время от времени приплетая к ней то объявляющуюся невесть откуда Асеньку, то Мертволака, то Зарянку, а то всех вместе.

Мастер смотрел на это представление широко раскрытыми глазами, прекрасно понимая, что присутствует сейчас при таинстве написания истории их собственного мира. И никак не мог понять, почему демиурги так беззаботно к этому относятся, то предлагая располовинить действующий состав героев, то внося поправки в их истории, то придумывая столь откровенную дичь, что Зельевар невольно начинал краснеть от смущения и закрывать уши маленькой дочери, довольно грозно посматривая на заигравшихся богов.

Время перевалило далеко за полночь, когда неугомонные гости, выпив весь чай и съев всё вкусное, наконец откланялись. Хозяйка корча отвела людей в их комнаты и ушла к себе. Мастер поболтал ещё немного с сестрёнкой, пытаясь бороться с дремой, но сон оказался сильнее. И вскоре одинокий корч на краю поляны погрузился в тишину. Лишь в маленьком окошке где-то посреди внешней стены остался теплиться тусклый огонёк ночника, освещаая небольшую площадку перед древней корягой неверным серебристым сиянием.

А на утро в светлице появилась новая дверь. Люди с любопытством на неё поглядывали, поглощая завтрак и запивая его волшебным чаем. Интриги не было. Хозяин корча сразу сказал, что это – их выход. Оставалось лишь дожидаться, когда дверь откроется, чтобы явить семье смертных ту самую секретную тропку в новую жизнь.

Ровно в десять утра в эту самую дверь постучали.

Мертволак, недолго думая, распахнул её и растянул губы в довольной усмешке.

– Всё, граф, – весело обратился он к Максимуму, – ваш час пришёл. Пора.

Старый волк отошёл от выхода, и люди увидели в дверном проёме застенчиво улыбающуюся Тишину...

## Глава 5. Несостоявшаяся регата и волшебный шторм

Это был обычный осенний день. Тёплый и солнечный. В маленьком городке где-то посреди Мира, коих разбросано по планете бесчисленное множество.

Их было четверо. Лучшие друзья чуть ли не с самого рождения. Мальчишки-фантазёры, ищущие приключения на свою пятую точку двадцать пять часов в сутки.

Уроки, наконец, закончились. Лицей остался позади. А впереди маячило великое водное приключение. Погода располагала к запуску корабликов. И упускать шанс устроить регату никто из компании не намеревался.

Беда налетела неожиданно. Ясное небо в момент заволокло маслянистыми чёрными тучами. Свод перечеркнули серебристые змеи молний. И начался ливень. Друзья не успели и глазом моргнуть, как ненастье прижало их к старенькой двери заброшенного магазинчика, принадлежавшего некогда господину Крумпелю. То ли ветер был действительно силен, то ли дверь оказалась почему-то не заперта. Никто сейчас достоверно об этом не скажет. Но как бы там ни было, а нашу героическую четверку закинуло в недра магазина, где они и решили переждать ненастье.

– Подумать только, – сказал Длинный. – Эта дверь была заперта еще во времена детства моего дедушки! Говорят, что господин Крумпель уезжая из нашего города, наложил на неё заклятие, которое смогли бы снять только настоящие герои.

– Ага, настоящие, – осклабился Косой – его брат близнец. – Вот мы с тобой, похоже, и есть настоящие герои!

– Это выто герои? – Звучно заржал Бык. – Да вы вдвоем даже на пол героя не потянете. Сказочники.

Их перепалку оборвал хитрый взгляд Мастера.

– Тихо, шпана! Ишь, расшумелись. – Цыкнул он на друзей. – Нет тут никаких заклятий. Просто здание не удалось приспособить под нужды города, как гостиницу. Вот и стоял магазинчик всё это время неприкаянным.

Мастер зыркнул по сторонам и заговорщически сощурился.

– Хорош трепаться. – Тихо прошипел он. – Раз уж мы всё равно внутри, а распогоживаться не собирается, нельзя упускать шанса. Это же магазин. Мало ли что Крумпель оставил, сворачивая лавочку. Косой, Длинный – ваш подвал. Бык – торговый зал и подсобка. А я – на чердак. Через час, если ничего не случится, и погода не восстановится, встречаемся тут.

Ему было девять. Близнецам девяти было ещё дожидаться целых полгода. Бык был самым старшим. Ему было почти одиннадцать. И в третьем классе он смотрелся действительно быком среди телят. Тем не менее, именно Мастер был мозгом и идейным вдохновителем компании. Маленький и щуплый, на вид, тянувший не больше чем на шестилетку, мыслил он на все пятнадцать и умел вывернуться из практически любой ситуации. Да и друзей в беде никогда не оставлял.

Чердак звал и манил. Казалось, что там живёт что-то волшебное, ждущее, чтобы его срочно нашли и откопали из-под вороха тряпья и толстого ковра пыли. Мастер слышал этот зов каждый раз, как проходил мимо заброшенного магазинчика. Но сегодня он был особенно силен. Два пролёта по пять ступеней. Старые разохшиеся доски даже не скрипнули под весом парнишки. Люк на чердак, как ни странно, оказался не заперт. Но притупленное зовом чувство осторожности просто не отреагировало на тревожный звонок.

Неизвестный голос звал из дальнего угла. Там, в темноте, среди клубов столетней пыли и плотных паутинных завес, чёрным массивом горбился древний сундук. Из него-то в мысли мальчишки и просачивались странные звуки.

Ковр оказался непростым. Толстенная цепь в руку Мастера толщиной опоясывала его сплошным покровом. А на цепи висело около десятка затейливых замков, совершенно не похожих ни на что, созданное руками людей.

– Старик, да ты действительно был не так прост, как казался. – В предвкушении облизнулся Мастер. – Видать, что-то действительно ценное лежит в твоём сундуке. Что ж ты его тогда тут забыл-то?

И вновь тревожные нотки не были услышаны затуманенным разумом.

«Дотронься до цепи... – прошелестело в мыслях Мастера. – Дотронься до замкоффф»...

Заворожено, как во сне, парнишка протянул руку к золочёным звеньям. Из-под толстого слоя пыли и грязи пробилось чистое сияние. Цепь напряглась, стараясь увернуться от рук невесть откуда взявшегося человека. Но Мастер оказался проворнее. Золотая змея попала в мёртвую хватку мальчика и, немного потрепыхавшись, сдалась на милость победителя, безоговорочно капитулируя. Замки, удивлённо открыв рубиновые и опаловые глаза, заворчали, не в силах поверить в происходящее, но лишь смирились с действительностью, сдавшись, как и цепь.

«Не стоило этого делать... – пронеслось в голове Мастера. – Теперь только ты в ответе за то, что случится».

Запоры осыпались прахом. Крышка сундука с глухим стуком распахнулась, и искателю приключений открылось содержимое заветного тайника.

На дне сундука лежала книга. Огромный толстенный фолиант, занимающий хорошую треть внутреннего пространства. Добротная толстая кожа обложки. Внушительные кожаные ремни с золотыми застёжками. И хитрый замок, выполненный в виде головы ухмыляющегося гремлина.

«Приветствую, хозяин. – Прошелестело в голове парнишки. В тот же миг глаза гремлина зажглись великолепными синими сапфирами небесной чистоты. – Простите, хозяин, но я не могу вас разглядеть. Это странное место лишает меня возможности видеть».

Глазки гремлина заискрились, силясь разглядеть школяра. Выражение морды волшебного замка сменилось на озадаченное.

«Простите, хозяин, – сдался в конечном итоге замок, – но я вынужден включить систему защиты. Если это действительно вы, то отключение охранных систем не составит для вас труда. А если нет...»

Замок скорчил кровожадную гримасу и демонически засмеялся. В тот же миг из холла послышались крики ужаса. Его друзьям явно грозила опасность. И, похоже – нешуточная.

«Возьми клинок... – прошелестел в голове знакомый зовущий шепот. – Он поможет...»

Крышка кофра засветилась нежным голубым сиянием. Закрыв сундук, Мастер, к изумлению своему, обнаружил на гладкой до этого поверхности сверкающий голубизной барельеф, изображающий красивый волшебный клинок дивной работы. Решив ничему не удивляться, парнишка протянул руку к изображению и, о чудо! Деревянная гравюра ожила. Дерево превратилось в мутную бурю грязь, медленно стекающую по золочёным стенкам настоящего схрона. Тайник уменьшился вдвое, открыв пылливому мальчишескому взгляду небольшую подставку с сияющим небесной голубизной длинным ножом. Грязь тем временем собралась у ног Мастера и превратилась в добротный заплечный мешок.

Крики снизу сменились плачем и мольбами. А чуть позже к ним добавился новый звук – жуткое рычание. Мастер моментально вышел из ступора. Схватив клинок и закинув за плечо рюкзачок, он пулей помчался к лестнице.

## Глава 6. Злобный страж и наследие Крумпеля

То, что открылось его взгляду, могло повергнуть в шок и ужас кого угодно. Посреди холла висела паутиная клеть с тремя мальчишками, ревущими и бьющимися в истерике, а под ними, кровожадно рыча и скаля клыкастую морду, носился по кругу бестелесный дух какого-то чудища не самой приятной наружности.

Чудовище рычало, выло и хрюкало. Злобно размахивало длиннющими рукавами полустлеванного балахона, время от времени оголяя костлявые когтистые пальцы. Стоило Мастеру сойти на нижнюю ступеньку, как призрак развернулся в его сторону. Чудище принялось, улавливая одному ему понятные запахи.

«Хозяин... – Прошелестело оно. – Почему я не вижу вассс, хозяин? Где выыы...»

– Мастер, беги! – Отважился крикнуть Длинный – Это дух старого Крумпеля явился, чтобы наказать нас!

«Крумпель! – Призрак завертелся волчком, гневно рыча и озираясь по сторонам. – Где этот вор, посмевавшийся выкрасть у Хозяина страшнейшую из реликвий? Хозяин, вы должны найти этого выскочку и покарать егооо...»

Мальчишки в клетке утихли, недоумённо переводя взгляд с монстра на Мастера и обратно. Не было никаких сомнений, что чудище считает их лидера своим хозяином. Да и Мастер почему-то не боялся бесплотного духа.

– Освободи пленников и исчезни, – повелительно гаркнул парнишка, высоко подняв клинок. – Я сам со всем разберусь!

Призрак подобострастно распластался по земле, заискивающе юля на месте.

«Но Хозяин... Я поймал этиххх душшисстых крыссёнышшей себе на обед! – Дух был недоволен. – Почемууу вы ххотитееее, чтобы я их освободил...»?

Мастер трясся от страха. Он готов был бросить всё и бежать, куда глаза глядят, но тут оставались ни в чём неповинные мальчишки, которым из-за его любопытства предстояло стать обедом для чудовища. Не зря говорят: «Глаза боятся – руки делают». Пересилив предательскую дрожь в голосе, парнишка, насколько можно повелительно, выкрикнул:

– Ты смеешь мне перечить, тварь? Выполняй приказ! А в награду за твою преданную службу, я разрешу тебе найти предателя Крумпеля и пообедать им!

Монстр ликующе взвыл.

«Хозяин добрый... – шелестел он. – Хозяин заботится о своиххх слугаххх».

Клетка исчезла в мгновение ока. Не ожидавшие такого поворота дети даже не успели сгруппироваться, шмякнувшись об пол с хороших трех метров высоты. Ещё раз отвесив низкий поклон, призрак исчез в воздухе, будто его и не было. А Мастер сразу же подбежал к друзьям.

– Косой, Длинный, Бычара! – Он тщетно колотил их по щекам и тряс за отвороты пальто. – Да очнитесь же вы!

Друзья смотрели на него невидящими взглядами. Лица их были блее мела, а глаза больше похожи на водяные бесцветные пузыри. Мастер закусил губу от безысходности. Нужно было срочно выволакивать их отсюда, пока охранник не вернулся, поняв, что его обманули. Но что он скажет родителям друзей? Что ему теперь делать.

Внезапно, в плечо что-то легонечко постучалось.

«Хозяин, дайте мне попробовать. – Серебристый колокольчик чистейшего весеннего утра ненавязчиво колыхнулся в его мыслях под легчайшим ветерком. – Они в шоке. Работа Стража надёжна, но у меня есть средства против его воздействия».

С этими словами, горловина рюкзака раскрылась, выпуская нежное изумрудное сияние.

«Ну вот. – Вновь зазвенели колокольчики. – Сейчас мы их немного полечим. Эх, мне бы мои травки вернуть. Хозяин, а вы моих травок не находили ненароком? Нет? Жаль»...

Зеленоватое облако покрутилось немного над мальчишками и плавно осело, впитываясь в их кожу без остатка. На лица друзей начал возвращаться румянец, а глаза – потихоньку приобретать осмысленный взгляд. Не прошло и пяти минут, как горе искатели приключений уже почти пришли в себя. Ребята, поёживаясь, осматривались по сторонам, вздрагивая от каждого шороха.

– Оно точно не вернётся? – Недоверчиво бубнил Бык, повторяя эту фразу как мантру. – А если вернётся, что тогда?

– А ничего. – Мастер достал свой голубой клинок и вонзил в пол перед носами напуганных друзей. – Я теперь, вроде как, его хозяин. Так что разберусь уж как-нибудь. – Лидер в упор посмотрел на свою команду. – А теперь поклянитесь, что никогда в жизни больше не придёте в этот магазин и постараетесь забыть всё, что сегодня с вами произошло раз и навсегда! Никому и никогда об этом не рассказывайте. Клянитесь!

Мальчишки судорожно положили ладони на эфес клинка и поклялись самой страшной клятвой забыть обо всём и навсегда. Мастер вытащил из пола миниатюрный меч и сунул в рюкзак. Он уже понял, что котомка, как и всё остальное, волшебная. И способна вместить в себя куда больше, чем это могло бы показаться изначально. Парнишка взглянул в мутное окно и понял, что пора убраться. Дождь закончился, а значит, оставаться в заброшенном магазине не было никакой необходимости.

Они вышли в жаркий осенний обед. Солнце ни на сантиметр не продвинулось по небосклону, а следов бушевавшего несколько часов дождя просто не было. Косой достал из кармана ком.

– Пять минут первого. Три минуты назад, мы вышли из лица. – Он смущённо протёр глаза. – Нам всем это показалось? Чудище, ливень, волшебный меч?

Мастер хлопнул по плечу, но волшебного рюкзака на месте не было. Вздыхнув облегчённо, он весело улыбнулся друзьям и провозгласил:

– Похоже на то. Давайте так и считать! Ну что, быстро по домам на перекусить и к реке?

Бык ошалело посмотрел на Мастера, близнецы поплотнее укутались в свои пальто. А шkodливый лидер их весёлой компании лишь ехидно усмехнулся.

– Я так и знал, – добавил он после минуты молчания. – Шуруйте домой, герои. Есть и отсыпаться до завтра. И смотрите у меня! Проболтаетесь, и я таки проверю, насколько это всё нам показалось!

Нервно кивая, компания горе-героев расползлась по городку в поисках надёжного убежища. Ни у кого и в мыслях не было вспоминать о пережитом. Лишь Мастер остался стоять у приоткрытой двери магазинчика Крумпеля.

«Рюкзак, ты тут? – С надеждой спросил он».

«А где ж мне ещё быть, хозяин? – Поинтересовался серебристый колокольчик. – Кстати, раз уж вас с прежним хозяином связывает лишь запах родственной крови, то я, пожалуй, возьму на себя труд ввести вас в суть дела. Начнём с того, что меня зовут Лютиэль. И я являюсь потомком славной линии магических безразмерных торб народа Высокорожденных. Ваш благочестивый предок получил меня в дар вместе с Милакорном – божественным клинком Подгорного Короля».

## Глава 7. Тайными тропами

Дверь тихонько притворилась. Щёлкнул потайной замок. А окна как бы сами собой заросли дополнительным слоем пыли и паутины. Вспыхнул мистический свет, заливая помещение магазинчика ровным серебристым сиянием.

«Лютиэль, что связывает тебя со Стражем? – Шустрый взгляд метнулся по стеллажам и полкам. Проворные пальцы начали обыск каждого миллиметра поверхностей. – И что всех вас связывает со старым Крумпелем?»

Волшебная сумка немного помолчала, прежде чем ответить. Явно подбирала слова.

«Крумпель – старый дурак. И выскочка. – Зло проворчала Лютиэль. – Он был заштатным НИПом-квестовиком в нашем мире, слоняясь всюду с хозяином, якобы выполняя какой-то там супер эпический квест. А когда началась волна Новых Походов, спёр или выменял где-то свиток перемещения. Возомнив себя великим Магом, он активировал своими корявыми обрубками запертую в пергаменте магию, и... Хозяин в это время как раз проверял магические запоры в секретной сокровищнице. Это было последним, что он сделал. Проход прошёл ровнёхонько через него. И часть хранилища. В результате, мы с Милакорном оказались неизвестно где и когда, да ещё и в обществе сундука Правителя Гремлинов, который хранит стражайший секрет ещё с тех времён, когда на свет произвели моего досточтимого предка – первую безразмерную торбу, Пресветлого Лавандиэля».

Щёлкнули потайные засовы, открывая скрытую панель в стеллаже.

«Ты не эти веники искала? – Поинтересовался Мастер, разглядывая странные корешки и пучки листьев».

Ответом ему был полный восторга перезвон.

«Хозяин, вы – душка. – Сказала сумка. – Да тут запасов на пару данжей! Антидоты, рески, хилки! И сколько!? Молчанка, родная! С ней нам никакие маги не страшны! А это что? Сэйверы и порталеры? Ах, ты ж старый проныра! Они же запрещены по всему Игромирью! Мастер, а насколько вы чтите законы? – Голосок Лютиэли сделался алчущим. – Мы же не можем себе позволить оставить без присмотра страшнейшую запрещённую контрабанду, ведь правда? Ой, да тут же ещё и травли лежат»...

Речь Лютиэли сделалась совсем неразборчивой. Парнишка плюнул на пространные рассуждения рюкзака, собрал в охапку свою находку и сунул в необъятные недра эльфийского выкорыша.

«Разбирайся сама. А я пока ещё поищу. – Хмыкнул он, предвкушая скорые перемены в жизни».

Спустя несколько часов кропотливых исследований, Лютиэль уже просто не могла удивляться, а Мастер стал абсолютно равнодушен к её восхищённым воплям. Магазинчик был обползан и обнюхан вдоль и поперёк. Самым приятным, с точки зрения искателя приключений, из всех подарков старого Крумпеля оказался детектор, позволяющий найти скрытые сундуки и потайные хранилища. Благодаря ему, на очистку древней лавки от магических полезностей ушло всего несколько часов, а не несколько лет.

Уставший, но довольный собой, Мастер опустиллся возле сундука Повелителя Гремлинов и забылся в неверном сне. Он спал всю ночь, и не видел, как в магазинчик влетел взбешённый страж. Тот был в ярости от того, что подлый Крумпель посмел нагло умереть около года назад и не дождался возмездия. Дух обнюхал холл магазина и метнулся на чердак.

Довольная улыбка прочертила кривую борозду на его морде. Он смог, наконец, разглядеть Хозяина и понял, что тот стал лишь блеклой тенью своего истинного «Я».

«Я помогу вам, Хозяин. – Прошелестел призрак. – Ценой своей жизни, я выдерну вас из этого жуткого мира, не знающего магии, чтобы вы вновь смогли вернуть свои силы!»

Лютиэль довольно замурлыкала. Сундук злорадно заскрежетал, а Милакорн поудобнее устроился на коленях мальчика. Страж окутался пыльным облаком. Взвесь закрутилась спиралью, постепенно превращаясь в сияющую сферу. В ней проступили снежные горные вершины и маленький домик на склоне. Яркая вспышка накрыла полутьму чердака, а когда свет померк, на полу в уголке осталась лишь полупрозрачная тень.

«Удачи, хозяин. – Прошелестела она. – Может быть, ещё свидимся»...

Тускло вспыхнули останки некогда могущественного Стража, обращаясь в пыль. Померк свет в магазинчике. Захлопнулись обратно тайники и сундуки. Полки и полы затянула столетняя пыль, проходы заросли паутиной. Щёлкнул запор на входной двери, а сквозь замусоленные окна пробились первые неверные лучи осеннего солнышка.

Город понемногу просыпался. Часов около семи истошно визжа сиреной, к лавке подъехала полицейская машина. Следом за ней вскочил на газон серебристый седан – предмет зависти большей части жителей городка. Оттуда выскочили шестеро взрослых и трое детишек. Шериф с тремя помощниками уже крутились у входной двери.

– Закрыто снаружи, – доложил один из полицейских. – Вы уверены, что видели его последний раз здесь?

Десять пар глаз сурово уставились на заплаканных малышеш. Бык промямлил что-то нечленораздельное. Косой поёжился, со страхом смотря на дверь магазинчика. И лишь Длинный смог выдать из себя утвердительный кивок.

– Ломай, – пожал плечами шериф. – Посмотрим хоть на это «таинственное» место.

Принесли таран. Дверь сдалась без сопротивления. Взрослые переглянулись и сунулись было в недра заброшенной лавки, но волевой жест шерифа поумерил их пыл.

– Сами разберёмся. Ждите здесь. Здание аварийное и может представлять угрозу.

Четверо полицейских исчезли в полутьме магазина. Спустя минут пять родители услышали удивлённый возглас:

– Шеф, посмотрите, что я нашёл!

Топот ног оповестил ждущих, что полицейские собрались на чердаке.

– Что это, пепел? – Послышался бас шерифа. – Странный какой. Такое чувство, что тут кого-то сожгли.

Новый возглас огласил улицу. Четыре голоса сплелись в одном мощном вопле ужаса. Дверь магазинчика с жутким хохотом захлопнулась, а окна на краткий миг озарились насыщенным салатовым сиянием. Вопли сменились странными чавкающими звуками и постепенно затихли. Вместе с ними затух и свет.

Родители в панике переглянулись, схватили детей, и в тот же миг серебристый седан отчалил, истерично сшибая мусорные баки, распугивая кошек и тараня птиц.

## Глава 8. История в истории

А примерно через неделю, древний магазинчик рассыпался прахом, оставив после себя небольшое кленовое деревце среди страшной угольно-чёрной земли. В тот же день ожила вилла Крумпелей. Под вечер, город потряс сатанинский вой адских гончих, а улицы его осветила яркая волна салатого свечения, источником которого и была вилла. Страж, потревоженный полицейскими, возродился в новом обличье. И для города началась эпоха страшной смуты – время правления Некроманта и четырёх Ищеек, в которых превратились доблестные охранники правопорядка.

Жители городка постарались вычеркнуть из памяти историю исчезновения девятилетнего парнишки, с которой всё началось. Не забыли об этом лишь трое мальчишек, знавших правду. Шло время. Трио вновь стало квартетом. Парни решили принять в своё тайное общество младшую сестру Мастера, после того как увидели, что она общается с клёном Крумпеля. Город потихоньку привык к страшному соседству и кровавым жертвам, собираемым Ищейками раз в год. Тайный квартет повзрослел. Бык стал мясником и открыл лучшую во всей округе лавку. Длинный пошёл учиться на историка, и со временем стал директором школы. Косой открыл в себе талант ключных дел мастера, а Тиара возглавила местную больницу, открыв на её базе центр помощи пострадавшим от Некроманта. Шло время. Друзья обзавелись семьями. Потихоньку утихли и бесчинства Некроманта. Осаждённый город понемногу приходил в себя. Забывались страхи и ужасы. И только в четырёх старых домах по вечерам внуки пресловутой тайной четвёрки рассказывали своим детям на ночь не колыбельные, а сказку о былинном герое, отправившемся в длинный путь за пределами нашего мира, чтобы покарать Зло и найти способ избавить свой маленький городок от напасти Некроманта. Но лишь в одном из домов хмурым осенним вечером сказка зазвучала до конца.

– Придёт время, Урганд, ты вырастешь, обзаведёшься семьёй, и в один из тёплых осенних вечеров на пороге нашего фамильного особняка повстречаешь мальчишку лет шести-семи с виду. Приюти его и вырасти, как своего. Он – наша единственная надежда на спасение, малыш. Мой старший братишка Мэрлок, которого все мы звали Мастером. – Древняя старуха скрипуче улыбнулась и потрепала морщинистой рукой малыша лет пяти. – Запомни мои слова. И никогда не верь, что твой прапрадед стал тем самым злобным Некромантом. Слушайся клён Лютиэли. Он расскажет тебе правду о Мастере и сообщит, когда тот вернётся. А теперь спи.

## Глава 9. То, что грядёт

На следующее утро Тиара умерла. Она не дожидая до общего с братом дня рождения всего трёх дней. На этом история первого отряда Искателей и закончилась. Они оставили славное потомство и очень сильно помогли городу в нелёгкие годы экспансии Некроманта с его Ищейками. И хоть дети и внуки не разделили их взглядов, у стариков перед смертью оставалась стойкая уверенность, что правнуки пойдут по пути Искателей, и передадут тайные знания об Игромирье своим детям.

Урганд не плакал на могиле прапрабабушки. В глазах его было счастье. А ещё – гордость за своего геройского предка. Он собрал свою четвёрку Искателей, и долгими вечерами компания просиживала под толстым стволем волшебного клёна, слушая сказки про Игромирье и впитывая магический дух последнего эльфийского дерева в Мире. Тонкая как лозовый прут, грациозная Снежана, сухопарый и нескладный очкарик Филипп, широкий как придорожный валун Стэнн и гротескный Урганд. Два эльфа, гном и Мастер. Именно такими они запомнились жителям городка, когда пошли на приступ вновь пробудившейся Твердыни Зла, получившей, наконец, своего Тёмного Повелителя – страшного колдуна Чернокнижника. Именно такими встретил город победителей, умудрившихся пробиться сквозь орды нежити и Некроманта к врагу всего живого.

Они выглядели блистательными героями, разбивая на осколки чёрное хризолитовое сердце Чернокнижника. Почитаемыми и воспеваемыми. Но дни славы прошли, сменившись серой тишью и покоем. Снежка и Фил сошлись вместе, подарив свету чудесных близнецов: Эльзу и Виктора. Стэнн продолжил семейное дело, женившись на четвероюродной сестре. Их семью осчастливил подарок небес – крепыш Томас, такой же квадратный, как и родители. Урганд же взял в жёны журналистку из столицы, которая как-то заезжала в их глубинку, взять интервью у героев, да так и осталась в городке, влюбившись в эпического красавца. В положенный срок, она родила чудесную девчужку с фиалковыми глазами. Серьёзную и целеустремлённую. Такую же, как и Тиара. Сабрина была на три года младше близнецов и Тома и старалась держаться подальше от их компании. В день своего шестилетия, она взобралась на колени к отцу и тихонько по-эльфийски пропела:

«Тот, кто принёс смерть Лихомирию, грядёт. Встречай и привечай Ужаса – Покорителя Миров. Он был твоим предком, а станет лучшим в мире сыном... и братом!»

Урганд ошалело посмотрел в фиалковые озера глаз и суровую нитку бледных губ. На память пришли пророчества любимой бабушки.

– Спасибо, родная, – тепло поцеловал он ребёнка в лоб. – Раз Мастер вернулся, значит быть новой войне. Войне с Чернокнижником.

«Это не твоя война, папа. – Продолжила петь малышка. – С Личем ты не совладаешь. Годы не те. Много людей погибнет. Хороших и честных. Но не кори себя за это. Просто живи своей жизнью».

Спустя полгода вилла Крумпелей вновь ожила, принеся новую волну смерти и разрушений. На этот раз, город решил не отсиживаться. На бой с нежитью Некроманта поднялись все, кто мог держать оружие. На подмогу ополченцам прислали полицию со всей округи. Прилетели вертолёты с армией и спецназом. Древние стены выдержали ракетный удар, но не устояли против людской ярости. Борьба за жизнь и благополучие длилась несколько месяцев. Ценой огромных жертв удалось вырезать нежить и уничтожить Некроманта. Но Лича найти так и не удалось. А на следующий день после победы в дверь Урганда постучались...

## Глава 10. Возвращение Внешнего Героя

Был тёплый осенний вечер. Пушистые облака белоснежными овечками катались по небо-склону. Три пары глаз уставились на незнакомца, а он лишь скинул рюкзачок и пылко обнял их всех.

– Папа, мама, Тиара. – Всхлипнул малыш. – Как я по вас соскучился. Сколько же меня не было? Год, два?

Малыш оглянулся по сторонам. Знакомый с рождения дом пугал своей отчуждённостью. Вокруг стояли незнакомые и непонятные предметы. По улице ездили диковинные автомобили. Всё, что было дорого сердцу, исчезло как страшный сон.

– Где я? – Только и сказал малыш. – Что случилось с нашим миром?

«Всё хорошо, братишка, – промурлыкала Сабрина по-эльфийски. – Всё хорошо. Ты дома. Просто гулял немного дольше, чем думаешь. Пошли, я покажу тебе твою комнату и расскажу всё, что знаю».

И дети ушли наверх, дружно держась за руки.

– Что это за малыш? – Требовательно спросила Вельда у мужа. – И почему он так похож на тебя?

– Солнышко, в правду ты все равно, не поверишь. Да и сам он к ней сейчас не готов. – Урганд нахмурился. – Не кричи и не ругайся. У нашей семьи есть очень древняя тайна, которая, наконец, начала раскрываться. Кстати, я не говорил тебе, что ты очень похожа на мать Тиары?

– Твоей прапрапрабабки? – Вельда подняла бровь. – Это ты сейчас к чему?

– Ни к чему, – загадочно улыбнулся Урганд и обнял жену.

Дверь захлопнулась, оставив на пороге небольшую и совсем неприметную торбу. Небо затянуло зеленоватыми тучами, а спустя краткий миг, на землю посыпались первые крупинки снега. К полуночи снегопад усилился, заметая улицы и насыпая настоящие сугробы. Сквозь белёсую пелену шла тень. В неверном свете уличных фонарей, она заметно подволакивала задние лапы.

Тень рыскала от дома к дому, пока не остановилась на пороге Урганда.

– Лютиэль, это ты? Неужели Мастер вернулся?

Торба встрепенулась. Из её горловины вырвалось голубоватое облачко, окутывая истерзанную тварь. Спустя несколько минут, на пороге рядом с котомкой сидел древний старец в обрывках полицейской униформы.

– Лютиэль, прости, – поморщился шеф полиции. – Мы сами виноваты в том, что Страж пробудился. Чернокнижник завладел им, сделав Некромантом, и теперь лишь Хозяин сможет вернуть ему прежний облик.

«Не сможет, дитя. – Пропели серебристые колокольчики. – Слишком поздно. Отнеси меня к Милакорну, и я избавлю тебя от проклятия, даровав вечную свободу».

Шериф ослабилась, вновь превращаясь в Ищейку. Он подхватил магическую торбу и унесся в снежную взвесь. А снег замел его следы, вместе с ними заметая и память Ужаса. Пройдут еще долгие пять лет, прежде чем он вновь начнет вспоминать, на этот раз, будучи готовым к противостоянию. А пока что, мы перенесемся в далекое прошлое Игромирья. На тысячу сто пятнадцать лет назад. В маленький домик среди белоснежных склонов страны Правителя Гремлинов. В то самое утро, когда родилась история об Ужасе – Покорителе Миров и его извечном враге – Чернокнижнике.

## Интерлюдия 2. Корч посреди Росистой Полянки

– Дорогой, – тихонько промурлыкала тонкая девушка в накидке, переливающейся радужной чешуёй, – кажется мне, что тут в наше отсутствие кто-то похозяйничал.

Старый чёрный волк с проседью по загравку принялся, улавливая одному ему понятные запахи.

– Странно, – чихнул он озадаченно спустя несколько минут. – Младшие приходили... с чего бы? И как? Портал на Перекрёсток не срабатывал.

Серая Кошка величественно заплыла за старенькую русскую печь, чтобы через несколько минут вернуться в светлицу с древним свитком.

– Давай глянем, – тепло улыбнулась она мужу, – что же им было нужно в наших владениях.

Старая карта услужливо расстелилась на столе, являя земли двух граней Хоббитона.

Зарянка призадумалась, заламывая бровь. Мертволак ещё раз принялся, непрерывно чихая от чужого духа.

– Смотри, вот они! – Оборотень просиял, тыча когтистым пальцем куда-то в туманные пределы Сумрачного Хоббитона. – Прямоком в Великой Империи. Как интересно...

Зарянка увеличила масштаб, приближая место действия, и хмуро выругалась.

– Намусорили, а убирать теперь кому? – Хозяйка взялась за метлу, намереваясь навести порядок, но муж остановил её.

– Не спеши, солнышко, – нежно улыбнулся он жене. – Лучше принеси-ка наши новые игрушки. Сдаётся мне, им пришло самое время.

Серая Кошка хитро усмехнулась и, вильнув хвостом, унеслась обратно в мастерскую.

Спустя полчаса, старый оборотень уже всю колдовал над картой, расширяя владения и создавая новые образы. Зарянка нетерпеливо подпрыгивала, силясь разглядеть хоть что-нибудь за могучими плечами мужа. И обиженно сопела, аккуратно сжимая в руках два резных ларчика.

– Всё, – устало разогнулся Мертволак, когда терпение жены практически иссякло. – Готово. Выставляй своих, а я расставлю моих. Теперь и мы сможем поиграть не хуже этой ушлой парочки. Добро пожаловать в Империю Игрушек, дорогая.

– И назовём мы её «Зиккурат инкорпорейтед», отрада глаз моих! – Серая Кошка лучезарно улыбнулась и сделала свой ход...

## Книга 2. Мастер и Правитель Гремлинов

### Интерлюдия 3. Снежными тропами

– Почти попались. – Старец довольно потирал руки, глумливо хихикая в бороду. – Ох, и влетело бы нам от старших...

Тень насуплено смотрела на фолиант, зажатый в загнувшихся лапках «Вершителя Добра и Насаждателя Правосудия», не в силах что-либо сделать. Карту подмены пришлось использовать крайне коряво, не добившись для текущего хода практически ничего. Радовали лишь «долгосрочные инвестиции», до которых нужно было ещё дожить.

– Старый, – задумчиво посмотрела она на своего извечного врага. – В очередной раз повторяю вопрос: ты точно ничего не перепутал?

Собиратель уставился на Тень небесно-голубыми глазами, источая саму невинность и непогрешимость.

– О чём ты? Вроде бы, всё нормально. А что?

– Ну-ну... – Неназываемая лишь рукой махнула. – Шут с тобой, добрый ты наш. Давай играть уже.

Древний старец непонимающе уставился на соседку.

– Так твой же ход, старая. Или совсем память плоха?

Тень лишь злобно скрипнула зубами, прожигая взглядом в балахоне великовозрастного мальчишки приличных размеров дыру.

– Эй-эй!!! – Демидург запрыгал по пещере в поисках огнетушителя или, хотя бы, ведра воды. – Осторожнее, пожалуйста! Тут, между прочим, отделка деревянная. И не какая-нибудь сосна, кстати...

– Ничего, – Тень быстренько сделала несколько пассов над картой мира и, вполне довольная своей маленькой мстостью, стала ждать возвращения хозяина жилища. – Новое создашь, раз в созидатели записался.

– И то верно, – Собиратель так потушил огонь и плюхнулся в кресло, достав невесть откуда верный отбойный молоток. – Чего это я? Выходной же скоро. Самое время заняться ремонтом с утра пораньше!!! Чего скривилась? Ходи.

Тень злобно зыркнула на нагло скалящегося соседа, на этот раз не рискуя что-нибудь поджигать, и сделала свой ход.

– Вот, значит, как... – нахмурился Собиратель. – Понятно... Ну что же, удачи.

## Глава 1. Прибытие

– Хорошо же я выспался... – Мастер сладко потянулся, откидывая одеяло, и резво поднялся с кровати. – Очень интересно, что ж за сон такой странный был..?

Парнишка уселся за стол, выхватив из стопки чистый лист, и вгрызся в ластик на карандаше, вспоминая события странного сна.

– Это обязательно нужно записать. А ещё, прогуляться к лавке и проверить, действительно ли мне всё приснилось, – буркнул он себе под нос, выводя первые буквы. – О, точно! Лютиэль?

Ответа, естественно, не последовало. И мальчишка окончательно расслабился.

Из кухни потянуло свежей выпечкой. Желудок заурчал разгневанным кабаном, требуя завтрак. Мысли о ночных приключениях улетучились сами собой. Мастер улыбнулся, подхватил куртку и вприпрыжку сбежал по ступеням.

– Мам, что у нас на завтрак? – Весело крикнул он, с трудом тормозя на пороге. – Мам?

Кухня встретила абсолютным безмолвием. Лишь ароматы еды будоражили нос, заставляя облизываться и глотать слюну. На столе стояла тарелка с аппетитными булочками и пряной яичницей под соусом. И тут же – кружка сладкого чая с молоком.

– Плохо. – В памяти тут же всплыли недавние переживания. – Мам, пап, Тиара?

Мальчишка наскоро перекусил, совершенно не чувствуя вкуса еды. Пробежался по дому, убеждаясь в том, что все действительно исчезли, и вернулся в свою комнату.

– Что ж, – буркнул он под нос, – приключения продолжаются. Значит, пора выходить в мир.

Мастер ещё раз обследовал дом в поисках чего-нибудь полезного. И, естественно, нашёл. Кучу странных корешков, раскиданных по заугольям, и несколько полупрозрачных кругляшек с каменными рунами внутри, горящими различными огнями.

Убедившись, что больше ничего нигде нет, парнишка подошёл к входной двери и замер. Перед его глазами прямо в воздухе высветилась мигающая надпись: «Игромирье». А чуть выше протаяли строчки текста:

*«Странник, помни – после того, как ты покинешь стены убежища, обратной дороги уже не будет. Дальнейшее зависит исключительно от наличия у тебя сэйвера».*

– Сэйвер<sup>7</sup>... – Квестор задумался. – Что-то такое говорила Люти, когда мы шерстили лавку старого Крумпеля. И ещё какой-то там порталлер... Лютиэль?

В ответ – тишина. Лишь новые строчки текста в воздухе:

*«Впереди вас ждёт небольшое введение в игровой процесс, где вы и встретите своих первых попутчиков. До тех пор, звать их бесполезно. Закончите дела на временной Точке Сэйва<sup>8</sup> и выходите в мир. Пришло время играть».*

– Пришло, значит пришло. – Мастер собрал в небольшую спортивную сумку все находки. На всякий случай одел тёплые вещи и повернул ручку входной двери.

---

<sup>7</sup> особый медальон, доступный исключительно героям. Позволяет сохранять прогресс игры. А так же, находить безопасные территории для обустройства стоянок

<sup>8</sup> Или, в последствии, просто Точка. Безопасное место, на котором можно развернуть лагерь, отстроить Башню Сэйва или личную Резиденцию. В крайнем случае, просто развести костёр. Позволяет улучшить навыки героя и сохранить прогресс игры. А так же, положить на длительное хранение не распределённый опыт во избежание его сгорания при отправке на перерождение

## Глава 2. Ледяной пик

– Снег... – герой заворуженно наблюдал за медленно парящими крупными снежинками. – А вчера осень была. Ранняя. Странно.

Дверь тихонечко захлопнулась, отрезав Мастера от прошлой жизни. В тот же миг, всё вокруг преобразилось.

– Что это? – Квестор с глупым выражением лица уставился на витающие в воздухе таблички, стрелочки и странные, светящиеся красным, синим и жёлтым, полоски. – Э-эй, подсказка? Рассказывай давай.

*«Дорогой игрок, для начала процесса вам необходимо авторизоваться. Для этого просто представьтесь системе в любой удобной для вас форме».*

Герой почесал в маковке, посмотрел в небо, жмурясь от падающих снежинок, набрал полную грудь воздуха и что есть мочи выкрикнул:

– Меня зовут – Мастер Мэрлок!!!

*«Кричать было не обязательно. Но раз вам так удобнее, Мастер Мэрлок[0]<sup>9</sup>, что ж... Приступим. Всё, что вы сейчас видите вокруг себя – игровой процесс. Шкалы – ваши жизнь, мана и выносливость. Красная, синяя и жёлтая полоски соответственно. Надписи вокруг – предметы и активные цели, с которыми вы можете взаимодействовать. Всё прочее – лишь нарисованные текстуры, не более. Смотрите очень внимательно на цвет. Красным отмечены те, кто негативно к вам относятся. Зелёным – те, кто хочет с вами говорить. Серым – просто статические персонажи, которым нет до вас дела. Жёлтым же цветом выделяются предметы и цели, которые вы можете так или иначе использовать».*

Снежная взвесь немного поредела, открывая скрытые доселе территории.

Мастер увидел огромную крысу, подсвеченную красным. Рядом с её названием в квадратных скобочках числилась цифра ноль.

*«Это бот. Или моб. Агрессивно настроенный персонаж игры, который обязательно на вас нападёт, стоит подойти в зону его влияния. Возьмите оружие и нападайте».*

– Оружие? – Герой призадумался. Тот странный клинок, что получил он в лавке Крумпеля, исчез вместе с торбой, книгой и сундуком. А в сумке лежали лишь травки... как их там называла Лютиэль... хилки<sup>10</sup>? Интересно, что бы это значило? – И где мне его взять?

В тот же миг, совсем рядом вспыхнул свет, превращаясь в маленький нож.

*«Обратите внимание на свечение вокруг оружия и амуниции. Чем круче качество предмета, тем серьёзнее цвет. Самые простые – серые. Более серьёзные – зелёные. Они ещё называются непростыми. Затем следуют редкие синие, эпические фиолетовые, раритетные красные и мифические золотые. Плюс к этому, отдельно стоят легендарные и эфемерные вещи. Они отмечаются бирюзовым цветом».*

– Ага, понятно. Значит, мне достался серый ножик. Что ж, смешно надеяться на эпик или легенду в начале пути. – Мастер схватил железку, проверяя балансировку. – Интересно, а какой уровень был у того меча?

Тем временем, крыса заметила свою цель и ринулась в бой.

Всё вокруг замерло. На земле появилась сетка разметки. Бот остановился на дальней позиции, усевшись в ожидании.

*«Ваши ход, герой. Думайте, сколько хотите. Бой учебный, а значит, таймера на время действия тут нет. Обратите внимание, что вы можете как ходить, так и наносить удары».*

---

<sup>9</sup> Здесь и далее, уровень действующего лица. Будь то бот, герой или нип

<sup>10</sup> Хилка – лекарство. Зелье или травка, восстанавливающая часть шкалы здоровья (ХП) персонажа. Хилить или хилять, соответственно, лечить

*Оружие ближнего боя используется на смежных клетках. Дальнобойное оружие в зависимости от мощности и силы стрельбы можно применять через несколько клеток. То же самое касается и магий с технологиями и специальными атаками. Подойдите к цели и ударьте её ножом».*

Герой пожал плечами. Раз обучающий, значит, и думать нечего. Мастер выхватил нож и бросился в атаку. Бой закончился. Огромная крыса распалась на пиксели, оставив после себя светящиеся сферы.

– Приветствуем, хозяин. – Свет рассеялся, явив взгляду квестора торбу и меч. Те самые торбу и меч. – Позвольте представиться вновь. Я – Лютиэль. Волшебная эльфийская сумка. Мой спутник – Милакорн. Эксперт тактики и стратегии, лучше которого не сыскать во всём Игромирье.

Люти весело засмеялась переливистыми серебристыми колокольцами.

– Ух ты, эпик. – Мастер вожаденно схватился за рукоять и... промазал. – Как так-то? Ты ж – меч!!!

«Хозяин, будьте так любезны, не трогайте меня. Пожалуйста. Я – не тупая железка, которой можно махать налево и направо. Для этого у вас будет целая груда разнокалиберного металлолома».

– Хватит бурчать, бука. – Люти театрально надулась и раскрыла горловину. – Полежай уже, командир. Пора играть. Шеф, а мы продолжим обучение.

Клинок исчез в бездонных закромах сумки. Та же, кокетливо взвильнув лямками, материализовалась за плечами игрока.

– Вот теперь порядочек, – томно вздохнула она. – Пойдёмте уж, Герой, играть пора. И включите, наконец, детектор. Тут ещё есть, что поутюжить перед тем, как выходить в большой мир.

\* \* \*

Мастер аккуратно спускался по горной тропе, боясь вновь оступиться. Повторять этот путь в пятый раз не хотелось совершенно.

– Проклятое Игромирье. Сумасшедший мир, безумное окружение. Когда я уже научусь общаться с ним? – Он тихо переступил, нащупывая надёжную основу, и выругался. Мелкое крошево посыпалось в бездну. – (*Зайка ты мой*), чуть было не было.

Квестор посмотрел в меню чата и нервно мотнул головой, всё никак не привыкнув к фильмам на нецензурную брань.

– Шеф, аккуратнее. – Весело прошебетала торба. – Или нет? Сколько там у нас до очивки осталось?

Квестор остановился, как вкопанный. Новое слово заинтересовало не на шутку.

– Очивки? А это ещё что за зверь?

– П-ффф... – Лютиэль тяжело вздохнула, в очередной раз помятая дрянным словом богов-админов, сыгравших с ней на столько злую шутку. – Ну не тупи, а? Очивки<sup>11</sup>. Что тут не понятно? Ох, я и забыла, откуда ты. Ладно, слушай. Когда ты делаешь много одинаковых действий, за это полагается награда. В зависимости от уникальности, награды могут быть как символическим голдом<sup>12</sup>, так и эпическими перками. Дальше всё зависит от твоего личного задротства.

---

<sup>11</sup> Достижения в игре

<sup>12</sup> Голд – внутриигровые деньги. В Игромирье их три формации. Самая мелкая монета – медяк или медь. Сто медяков превращаются в одну серебрушку или серу. Ну а сто серы конвертируется в один золотой. Или, собственно, голду. Голдом или голдой так же принято называть внутриигровые деньги вообще.

Мастер нашёл очередной крепкий уступ, спустился ниже и присел передохнуть на внезапно открывшейся площадке.

– Вот как, значит, – пальцы пробежались по холодному камню и остановились на небольшой трещинке. – И где можно посмотреть эти самые очивки?

– На Точке, естественно. Меню с игрового поля вызвать нет возможности. Кодом не предусмотрено. Все прокачки и прогрессы скрыты от игрока до очередной Точки Сэйва, где он может спокойно раскинуть экстра-экспу<sup>13</sup> на повышение перков<sup>14</sup>, просмотреть шкалы улучшения скилов<sup>15</sup>, прикинуть по Древу Развития стратегию прокачки на ближайшее время и да, посмотреть таблицу достижений и награды за активные. – Люти перевела дух. – Но всё это будет тебе доступно ПОСЛЕ того, как ты спустишься с этого (*миленького*) пика в основную игру и покинешь, наконец, tutorial<sup>16</sup>.

Где-то что-то хрустнуло. Парнишка нервно отдёргнул пальцы и вскочил, тут же выхватив нож.

*«Вы нашли свою первую крипту, Герой. Заработано достижение – «Зоркий глаз» первого уровня. Награда будет доступна на ближайшей Точке».*

Стена в углублении площадки тихо отъехала в сторону, открывая небольшой лаз со ступеньками.

– Мастер... – из горловины торбы заинтересованно высунулся эфес эпического клинка. – Там данж<sup>17</sup>. Может, не стоит?

– Внизу не стоит, – тут же парировала сумка. – Пока по квестам не пойдём. А тут – очень даже очень. Так, стоп. Хозяин, а не умереть ли тебе ещё пару раз, скинувшись с обрыва? Хапнем очивку, и в данж со спокойной совестью.

– Пару? – Герой подозрительно вздёрнул бровь? – Так награда за достяги же только на Точках доступна. Или я чего-то не знаю?

Люти вновь тяжело вздохнула, повторяя про себя как мантру: «Он не местный, он не местный, он не знает».

– Лут<sup>18</sup> и голда с экстра-экспой – да. А вот бонусы к перкам – нет. Их тебе сразу плюсуют. Всё, прыгай давай.

Квестор лишь плечами пожал. Подошёл к краю обрыва и сиганул камнем вниз, чтобы несколько мгновений спустя вновь оказаться на маленькой каменной площадке у костерка где-то в заоблачных даях Снежных Пиков.

---

<sup>13</sup> Экспа – это игровой опыт. Обычно, он накапливается у игрока при прохождении локаций и убийстве ботов. Но есть ещё и сферы экстра-экспы – эликсиры, хранящие в себе дополнительный опыт, который не сгорает и не тратится при случайной смерти. Экстра-экспу можно применять как на своего героя, так и передавать наймам или продавать другим игрокам. В некоторых случаях, её так же используют для прохождения квестов

<sup>14</sup> навыки героя. Сюда входят, обычно, сила, здоровье, телосложение, выносливость, хитрость, красноречие и прочие пассивные способности, влияющие на физическую и магическую активность героя

<sup>15</sup> так же способности героя, но уже узко специализированные. К скилам, к примеру, относится воровство, кузнечное и торговое дело, верховая езда и прочие навыки, очень сильно облегчающие игровую жизнь

<sup>16</sup> Введение в игру. Он же – обучающий процесс

<sup>17</sup> Подземелье. Обособленная часть игрового процесса, состоящая из одной (нескольких) локаций с собственными мобами, нипами и Боссом. Зачастую, данжами так же именуют ивенты – временные игровые события

<sup>18</sup> предметы, выпадающие за убийство ботов или выполнение заданий

### Глава 3. Двойная тайна

Каменная лестница оказалась не такой уж и длинной. Два десятка ступеней нежно вынесли Искателя Приключений в довольно уютную пещерку рукотворной работы с огромной деревянной дверью и парящей в воздухе призрачной табличкой.

– Пришли. – Милакорн вынырнул из глубин утробы эльфийской сумки, тут же пустившись в пляс вдоль стен. – Подождите немного, нужно кое-что проверить.

Тактик продвигался медленно, словно искал что-то очень мелкое и крайне важное. Герой же подошёл к шильде, заинтересованно всматриваясь в её глубины.

*«Лога Магога. Рекомендованный уровень прохождения – ноль. Уровень сложности – начинающий. Количество локаций – пять. Количество боссов – один. Возможные награды: часть зелёного сэта на уровень, банки, орбы, каст, расточки. Бонус первого прохождения – портативная Точка Сэйва, передвижной склад ресурсов, мобильная аптечка. Восстановление инвента – семьдесят два часа».*

– Что-что-что? – Люти нервно икнула. Похоже, её тоже заинтересовали надписи. – Шеф, а не хакер ли ты случаем? Первый раз вижу подобное в нулевой зоне.

– Ктокер? – Не понял Герой. – Кудакер?

– Да, действительно. О чём это я? – Торба начала проваливаться в собственные грёзы, представляя открывающиеся перспективы. – В вашем мире же нет компов. Хакер – это ругательство такое. Нехороший геймер, взламывающий код игры для собственного в ней обогащения. Есть ещё другое ругательство. Читер зовётся. Эти просто ищут скрытые лазейки в геймплее и оборачивают их в свою пользу. Благо, после твоего легендарного предка, сисадмин ввёл в Игромирье фильтры, очень серьёзно относящиеся к делу отлова подобных криминальных элементов.

– А кто такой, этот сис... сасис... как там его?

– Сисадмин. – Вставил свои пять копеек Милакорн. – А шут его знает. Говорят, так высшее божество тут величают. В общем, никто никогда его не видел, но все верят, что такой зверь где-то водится.

Клинок вернулся к компании и продолжил.

– В дальнем углу руна есть непонятная. Ловушкой не пахнет, но сдаётся мне, что-то за ней есть. Шеф, ты бы сходил проверить. Заодно и навык красноречия поднял бы. – Сказал, да и нырнул в торбу. – Всё. Я – спать. Если что интересное найдёте – будите.

Мастер нервно пожевал губами, переваривая полученную информацию. Взвесил все «за» и «против». Достал связку с отмычками и поплёлся в указанном направлении. Данж никуда не убежит, а ещё одну тайную криптоу открыть ой, как хотелось.

– Интересненько.

После нескольких часов упорных ковыряний в стене вокруг странной завитушки, герою удалось, наконец, что-то повернуть и привести в действие механизм активации.

В воздухе тут же высветилась надпись:

*«Откуси бублик – выпусти дырку».*

– И как это понимать? Где, по-вашему, я должен искать этот бублик? Мне что, в пекари подаваться?

– Шеф, – тут же встряла Люти, – у тебя в родне, случайненько так, никого не было с фамилией Вудпекер<sup>19</sup>?

– Нет, а что? – Мастер непонимающе взглянул на компаньонку.

---

<sup>19</sup> Дятел.

– Вот если не было, объясни мне, что ж ты последние мозги через уши выклёвываешь? Дятлушко (*зайка ты мой!*)! – Торба хихикнула и вильнула лямками в сторону стены. – Смотри внимательно.

Квестор пригляделся. Странная завитушка немного преобразилась, став неким подобием кольца. Бублик вышел на лицо... или на стену. Тут уж как посмотреть. Оставался вопрос, как его откусить?

– Ножик свой возьми, – задумчиво посоветовала сумка. – Попробуй покарять картинку, что ли.

Дельный совет. Искатель достал оружие и попытался применить к руне. Как ни странно, получилось всё с первого раза. Лезвие черкнуло по верхней кромке кольца, откалывая кусок камня, и линия контура нарушилась.

В тот же миг, вместо руны из стены протаяла вполне-себе осязаемая ручка-кольцо, а в воздухе появилась новая надпись:

*«Дёрни за колечко, дверь и откроется».*

– А за ней – серый волк в пеньюаре... – тут же отреагировала Люти. – Хозяин, аккуратнее с этой ручкой. Мало ли, что там за стеночкой.

Мастер на всякий случай перехватил клинок поудобнее и дёрнул.

В глубине скалы будто взорвалось что-то. По ушам резануло зубодробильным рёвом. Жизнь резко ушла в красный сектор<sup>20</sup>, что совершенно не понравилось до крайности жадной торбе. Когда какофония закончилась, резко сменившись абсолютной тишиной, а игрок отхилился до максимума, из-за стены послышались шаркающие шаги.

– Иду-иду, – послышался раздражённый голос. – Чего шумите-то? Не заперто.

Каменная панель отошла в сторону, являя герою хозяина крипты.

– Волк. В ночнушке. И чепчике. – Констатировал Квестор. – Люти, ты знала?

– Догадывалась, – тут же откликнулась торба. – Уж больно открыто тебе намекали. Серый, ты бы хоть переоделся, когда гости пришли.

– Ой-вой! Тоже мне, гости. – Ослабился хищник, но за ширму ретировался. – Нуб, Хранительница Дропа и Подгорный принц. Чего припёрлись? Кто вас сюда звал?

Искатель осмотрелся. Верстаки, наковальня, стол с колбами, горн с набором тиглей, навес с решётками для сушки.

– Мастерская? – Уточнил он.

– А ты чего ждал, внешник, сейфа с голдом? – Хозяин выскочил на свет в щегольском кожаном камзоле и стареньком засаленном фартуке. – Она самая. Специально для нубов вроде тебя оставленная. Доставай, чего принёс. И давай уже работать.

Парнишка растерялся, уставившись на протянутую когтистую лапу ничего не понимающим взглядом.

– Нет, правильно тебя потомком Вудпекеров назвали. Лютиэль, ты что, до сих пор ему ничего не объяснила? – Волк сочувственно посмотрел на игрока, но пускаться в разъяснения не стал, ожидая каких-то действий от Мастера.

А вот спутники тут же оживились.

– Вот так удача, – довольно промурлыкал тактик, вновь выныривая из утробы сумки. – Нип-ремесленник в пределах туториала. Как замечательно ты этот данж нашёл, шеф.

– Не тараторь, – тут же осадила спутника Люти. – Хозяин, пришло время знакомиться с жителями Игромирья близко. Запоминай. Это – нип. То есть, не игровой персонаж. Некоторые их ещё неписями зовут. Как видишь, над ним горит зелёная надпись имени. Это значит, что он рад с тобой пообщаться или сделать для тебя что-нибудь. Если бы над ним горел вопрос или

---

<sup>20</sup> Когда шкала жизни уменьшается до одной четвёртой, цвет её с зелёной меняется на красную. Это и называется – уйти в красный сектор

восклицательный знак, то тебе могли бы обломиться квест, информация или мелкая задача с быстрой наградой. Всякие разные значки обозначают всевозможных нипов-ремесленников: мастеровых, как этот волк, алхимиков, целителей и прочую братию, способную для тебя что-то сделать. Мастеровым, к примеру, нужны рецепты и ингредиенты. Они же – ресурсы или просто ресы. Только с ресками<sup>21</sup> не путай. Если у тебя есть всё необходимое – такие нипы способны сотворить неплохой лут. От банок большей концентрации до сэтовых элементов.

Над волком тут же вспыхнул восклицательный знак, а сам он стал нервно подпрыгивать на месте, не в состоянии держать в себе рвущиеся наружу слова.

– Ага, – тут же оживился Мил. – А вот тебе и первый квест. Говори, серый.

Волк приосанился, достал из кармана фартука замасленный пергамент и начал:

– Значит так, игрок. Появилось у меня для тебя заданье. В данже по соседству сидит крайне недружелюбный магог, который много крови нам, мастеровым, попил. Да ещё и книгу рецептов спёр в придачу. Если сходишь в лого и завалишь супостата, поищи где-то там томик и принеси мне. А я взамен забесплатно сотворю тебе всё, на что ресов хватит. Как, по рукам?

Мастер кивнул. Нип тут же накарябал под бланком задания свою закорючку и протянул свиток герою.

– Палец приложи, подпись и появится! – Услужливо подсказал он. – После этого, ты официально станешь обладателем квеста. И сможешь спокойно войти в данж.

Повторять дважды не пришлось. Волшебная бумага ярко засветилась и исчезла в снопе искр, а в активном поле Квестора рядом с рюкзаком появилась табличка раскрытой книги, свидетельствующая о наличии первого задания.

– Ну а пока ты ходишь мочить нехорошего дядьку, я из твоих хилок и травлей наделаю баночек зелёных, чтобы со скуки не помереть. – Продолжил волк. – Ты только не задерживайся.

Искатель сам не заметил, как оказался за порогом мастерской, целуя закрытую дверь. Рюкзак значительно полегчал, потеряв все заботливо собранные в лавке Крумпеля и на вершине пика травки. А быстрые карманы заполнились красивыми баночками с разноцветными жидкостями внутри.

– Это уже совсем другое дело, – отозвалась торба. – Пошли, давай, данж чистить. Посмотрим, что там ещё есть.

\* \* \*

– Псс... Э-эй, герой, подь сюды. – Раздался из полумрака чей-то тихий голос.

– Кто тут? Очередной нип? – Мастер сфокусировал взгляд на источнике голоса. – Тебе чего?

– Глупый вопрос. – Неприметная тень отделилась от стены, выходя на свет. – Свалить отседа, конечно.

– Ремесленник. Понятно. Тебя сюда магог затащил? – Лютиэль вздохнула, видя маленького гремлины-алхимика. – А я всё думала, почему это кузнец банки клепают? Нип, ты тут один?

– Нет. Наверно. – Гремлин прокашлялся, прикидывая что-то в уме. – Нас трое в мастерской работало. Серый, Заркин и я. Волк всё время в крипте сидит и носу не кажет за её пределы. А мы с братом за ресурсами отправились, да не рассчитали малость. Зашли не в ту дверь.

– Нипы, что с вас возьмёшь? – Скривился Мил. – И где твой брат?

---

<sup>21</sup> Реска – следующая ступень эволюции хилки. Обычно, попадает в виде амулета. Если хотя бы одна реска есть в инвентаре, то герой после смерти имеет возможность возродиться прямо на месте смерти и ничего не потерять. Если же ресок нет, то душа его отправляется на перерождение к последней активированной Точке. А всё, что находилось при нём, остаётся лежать вместе с телом на месте смерти, пока его не подберёт игрок или не найдёт кто-то ещё. К примеру, нипы-воры или другие игроки

– Так у магага в локе. Где ж ещё? Квест распишем?

В лапах алхимика появился серый пергамент.

– О, дополнительное задание. – Запела возбуждённо торба. – Шеф, хватай и не думай. Экспа лишней не бывает. Глядишь, пока сэт соберём, успеешь пару раз апнуться.

– Чего? – Квестор вновь ничего не понял. – Что я успею сделать?

– Апнуться, хозяин. В Игромирье ты взрослеешь не по количеству прожитых лет, а по заработанному опыту. Видишь серенький шарик в углу обзора? Да, вот этот, рядом со шкалами жизни и маны. Когда он заполняется полностью, ты переходишь на новый уровень. А значит, становишься немного старше. Это и называется апом. А игровой опыт – экспой. Убивая ботов, качая профы и проходя квесты, ты приближаешься к заветной планке. Чем выше левел, тем больше у тебя возможностей в игре и личных способностей. Но и экспы на каждый новый переход нужно втрое больше, чем было на предыдущем.

– Прогрессия с шагом три? – Вник в суть вопроса Мастер. – Это мне знакомо. Значит, дополнительные квесты дают прибавку к опыту? Понятно.

– Кх-м, – прокашляло рядом. – Я, конечно, понимаю, что у вас тут туториал. Но мне бы брата спасти и свалить отседа. А не тарабарщину вашу нубскую слушать.

Искатели вздрогнули. Они так увлечённо ушли в беседу, что напрочь забыли про нипа. Герой долго не думал, приложив палец к бланку.

– Пошли уж. – Сказал он. – С остальным по дороге разберёмся.

– Идите-идите, – помахал ему вслед алхимик, – а я туточки братца своего подожду. Воевать – дело героев, а не ремесленников.

Гремлин сделал шаг назад и растворился в тени.

## Глава 4. Лога Магога

– Вот же ж (*сладенький*), – скривился Мастер, усевшись на приличных размеров булыжнике. – И это называется: начальный уровень сложности? Боюсь представить, что будет в настоящих данжах.

Да, заварушка вышла знатная. Четвёртая локация ивента преподнесла герою довольно неприятный сюрприз из пары дюжин ботов, превышающих его по уровню и нападающих всем скопом.

– Смотри на это с другой стороны, – устало улыбнулась Люти. – Ты узнал, что такое «зоо»<sup>22</sup>, чем оно отличается от «паровоза»<sup>23</sup> и... выжил. Мы даже в минус не сыграли.

Квестор взглянул на сияющий изумрудом топорик и довольно ослабил.

– Сетовый. Ужость, какая прелесть. Я так понимаю, больше мне ничего из комплектов не обломится?

– Почему же, – вынырнул из сумки Мил. – Обломится. И ещё как. Это тебе рандом<sup>24</sup> упал с зоо. За повышенный уровень мобов. С этого боя могло и несколько зелёных шмоток свалиться. Хотя, серь – тоже хорошо. Впереди же у тебя последняя лока с боссом. За него обязательно дадут шмот<sup>25</sup> по квесту. Плюс, может выпасть какой-нибудь крайне редкий ресурс.

– В следующий раз легче проходить будет. – Добавила торба. – Данжи рассчитываются не на мощь игрока, а на его уровень при подаче заявки. В нубской сери ходить по ивентам – то ещё развлечение. Ты и сам это уже понял. Но в неполном сэте процесс зачистки ускорится в разы. Когда же фул соберёшь... тут тебе делать будет уже нечего. Апнешься за пределы уровневого допуска.

Мастер попытался переварить информацию, но так и не понял логики.

– То есть, нечего? – Переспросил он. – Данж заблокируют?

– Нет, – пустился в объяснения тактик. – Всё сложнее. Боты в данже генерятся на максимум уровневой группы с учётом фула<sup>26</sup>. Тут это пока что четвёртый уровень в зелёном сэте. Когда соберёшь свой комплект, скорее всего апнешься на пятый. А это уже – боты восьмого уровня и синий фул. Чувствуешь разницу в мощи? При всём при этом, с босса будет падать всё та же зелень. Как и с мобов в локах. То есть, ты заведомо будешь играть в минус. Проще было бы, если бы тут была возможность получить наймов. Но её нет.

– Наймов? – зацепился за слово Искатель. – Что за зверь?

– Не забивай себе голову. Внизу узнаешь... когда-нибудь. – Перевела стрелки Люти. – Всё, хорош отдыхать. Пошли на босса.

---

<sup>22</sup> Зоо – бой, в который вступает сразу несколько ботов. Если в процессе уже начавшегося боя к месту поединка подтягиваются дополнительные мобы, то обычное зоо может перерасти в мегазоо

<sup>23</sup> То же зоо с небольшим отступлением. При попытке выцепить для поединка одного бота, на бой агритса (реагирует) вся локация.

<sup>24</sup> Рандом – шанс выпадения. Все ресурсы (лут) с убийства ботов падают случайно. Чаще всего – серые эликсиры. Реже всего – красные и бирюзовые элементы экипировки (сэта). Дальше всё зависит от разницы в уровнях между ботом и игроком, а так же, списком выпадающего лута (дропа) с данного конкретного моба. Чем серьёзнее противник, тем больше шансов получить что-то действительно ценное

<sup>25</sup> Часть экипировки (сэта)

<sup>26</sup> Фул сэт. Полный комплект экипировки. Как и все вещи в игре, сэты бывают разных цветов и, в зависимости от конкретного выбранного комплекта, увеличивают те или иные показатели перков. Фул сэт же, плюс ко всему, даёт дополнительный бонус к классу игрока. А так же, может активировать те или иные скилы

\* \* \*

Последняя локация встретила героя тепло и приветливо. Пещерка выглядела уютненькой и обжитой. Совершенно не похожей на пристанище злобного босса.

По стенам висели масляные канделябры на три рожка. Ниши между ними украшали старинные гобелены с изображением сцен ремесленной жизни. Посреди каменного зала стоял добротный дубовый стол, уставленный алхимической утварью, а по углам разместились широкие стеллажи с умопомрачительным количеством всевозможных ингредиентов.

– И всё это богатство – лишь текстуры, – раздосадовано скрипнула торба. – Может, хоть после зачистки что-нибудь нам перепадёт?

– Не ной, – ответил ей клинок. – Магога завалим – узнаем.

Мастер огляделся.

– Кстати, о птичках, – задумчиво проговорил он. – А где, собственно, наш оппонент? Как-то не вяжется с контекстом. Боты напали сразу же, как только в локу вступил. А тут – тишина.

– Не беспокойся, шеф. – Тут же улыбнулась Хранительница. – Это ещё – не бой. Сначала мы должны будем просмотреть ролик. Коротенькую историю того, откуда вообще взялся босс, и зачем он тут сидит. Потом поговорим с ним некоторое время. А уж после этого пово...

Договорить торба не успела. Есть в мире Мастера одна замечательная розовая птица, которая любит появляться совершенно некстати. Приносит она исключительно дурные вести, за что люди прозвали её поэтически – Обломинго.

Странно, конечно, но буквально за мгновение до начала событий (и Квестор мог поклясться в этом самой страшной клятвой), один из гобеленов ожил, являя в своих видах то самое пернатое создание. Огромный фиалковый глаз подмигнул герою, а клюв изогнулся в ехидной улыбке, после чего началось...

Пол вдоль стен взорвался сетью мелких трещин, выпуская на свободу клубы едкого зеленоватого дыма. Камень провалился, обнажая кипящую лаву. Торшеры превратились в желоба, по которым небольшими каскадами вниз потекла магма. Стало жарко и неудобно.

Герой осмотрелся. Своды пещеры проросли огромными каменными сосульками. Пол заметно нагрелся и начал дымить, не предвещая ничего хорошего. Мебель и утварь вспыхнули, добавляя к общей картине ещё больше едкого смрада.

Запахло серой и горелым мясом. Благо, ледяные боты пока что спасали, не давая Мастеру превратиться в живой факел, а капюшон относительно сносно защищал от убийственного действия запахов.

– Подготовленный. – Расколот пространство зала утробный рокот. – Позабавимся!

В тот же миг, герою прилетело. Удар был настолько мощным, что хил практически ушёл в красный сектор.

– Мощная атака! – Взвизгнула Люти, кидая банки и вешая «орлиный глаз» на Квестора. – Шеф, через два хода повтор. Не прибивай его раньше, даже если будет шанс. Нам нужен этот скилл. Он даёт стопроцентную возможность открыть бой на равных и низкоуровневых ботах. Плюс, как видишь, крикует вдвойне. Не профукай.

Тем временем, босс выбрался из лавы и оценивающе уставился на героя, ожидая его атаку.

– Эх, ледяной покров бы сюда... – досадливо крякнул Мил. – Вот только где его взять?

– Справимся. – Мастер влез в инвентарь, выискивая что-нибудь подходящее из высыпавшегося в прошлой локе. – О, вот оно! Люти, ты там как-то про странное слово обкаст говорила. Думаю, время пришло.

– Сыграем в минус – три шкуры спущу. – Хранительница встряхнула лямками, выпуская облачко радужных искорок. – Пользуйся. И не забудь про глаз.

Тем временем, боссу изрядно поднадоело ждать крайне медлительного героя.

– Ты там ходить будешь, недотёпа, или усложним игру? – В тот же миг, над ареной загорелись цифры обратного отсчёта. – Обучение окончено. Теперь думай быстро, а ходи – ещё быстрее.

Таймер обнулится, и магог взлетел к потолку, набирая полную грудь воздуха.

– Пламенные небеса! – Взревел он, низвергая на игрока жидкий огонь. – Умри!

Не вышло. Обкаст сработал, отразив львиную долю урона. Босс кулём брякнулся оземь, не ожидая подвоха. Полоса жизни неумолимо поползла вниз. Над головой появились бурунчики замешательства.

– Нака-ся выкуси, пупыра лупоглазая! – Радостно вскричал Искатель, перехватывая рукоять зелёного топорика. – А вот тебе!

– Вот же... – магог, шатаясь, поднялся на четвереньки. – Ну, готовься!

\* \* \*

– Зверюга, – Мастер разглядывал зелёную кирасу и вспоминал недавний бой. – Что-то перехотелось мне к нему возвращаться.

– Сэт хочешь? – Серый волк закинул ноги на верстак и ковырялся в зубах птичьей костью. – Придётся сходить. Я тебе шмот из ничего не соберу. А ресы только квестом взять можно. Ты ж сам видел, что с ними случается после входа в пятую локу.

– Забудешь такое... – Квестор содрогнулся. Языки адского пламени до сих пор стояли перед глазами. – А другого пути точно нет?

– Есть, – задумчиво зевнул гремлиин-алхимик. – Выйти отседа, спуститься вниз и бить мобов вне туториала. Надеюсь на хорошие шансы дропа.

– Беда лишь в том, – тут же добавил плотник, – что там ты однозначно получишь разносэтовую зелень. И будешь долго пытаться выменять ненужное на необходимое в лавках... или ломать на запцацки у моих согильдейцев. А тут – гарантированно заработаешь весь сэт под себя. И без всякой головной боли. А потом расточишь, инкрустируешь, зачаруешь. Захочешь, даже осветлим или затемним. Нужно же и бедным ремесленникам подзаработать... Как считаешь?

– Расточишь, инкрустируешь, затемнишь... – Искатель смутился. – Вы о чём, нипы?

– Нубя-ара!!! – С сожалением выдохнули все трое. – Крафт это. Крафт. Давай квесты распишем, недоразумение, пока таймер ивента обнуляется.

## Глава 5. Утренний переполох или фильтры в действии

Утро началось совсем не добро.

– Шеф, подъём! Нас обокрали!

Истошный перезвон колокольцев вернул его из мира снов.

– Лютиэль, дай поспать, – отмахнулся Искатель Приключений, кутаясь в шкуру кролика-убийцы [5].

– Болван малолетний! – В гневе загремела торба. – В следующий раз проснёшься один!!! С головой в тумбочке!!! На другом конце мира!!! И что хочешь потом, то и делай.

Угроза подействовала. Проведя неделю среди снежных вершин в тщетных поисках сундука, он оставался жив только благодаря эльфийской торбе и запасам Крумпеля, переработанным в банки и орбы стараниями Серого Волка сотоварищи. Кто ж знал, что Игромирье отличается от тьюториала так же, как последний от реального мира. По крайней мере, такому нубу, как Мастер, пришлось бы совсем туго, не попадись на его пути секретный данж в Ледяном Пике.

«Это вам не сказки читать!» – Вздохнул про себя парнишка.

Эх, родился бы Квестор в каком другом мире, знающем компьютерные технологии, для него Игромирье стало бы настоящим воплощением рая. Но... Что случилось, то случилось.

То, что видел герой, не походило ни на один мир фантастов и сказочников, книги которых он зачитывал до дыр. Тут было всё совершенно по-другому. Реальность. Скупая и жесткая. Орды кровожадных монстров, возрождающихся через каких-нибудь полчаса после того, как с трудом их поубивал. Смертоносные ловушки, каждую полночь снова приходящие в боеготовность. И никакого чувства безопасности. Даже отдаленного. Даже в непосредственной близости от порталера или Точки Сэйва.

Лютиэль говорила, что это – ещё мелочи. Скоро начнутся настоящие квесты. Не чета заданиям, выданным троицей ремесленников. Вот тогда и пойдёт веселье. Искателя пробирали дрожь, стоило только представить, что может быть ещё хуже.

Тем не менее, были и плюсы в этом развесёлом месте. Первое и основное – смерть ему не грозила, пока рядом находилась верная Лютиэль с надёжно работающим сэйвером.

Второе – вместе с респаном<sup>27</sup> мобов, шло обновление и лута. Голову сломишь с этими терминами. Говоря нормально, по крайней мере, как это понимал сам Мастер, чудища, бродящие по локациям, постоянно носили с собой что-нибудь крайне полезное. От банального корешка хилки или травли, до эпического оружия. Куда как больше, чем это случалось наверху. Вот только ничего серьёзного без данжей ему выбить так и не удалось. В них же помощники пускаться отказались наотрез. До тех пор, пока "по квестам не пошёл". Туда же соваться не хотел уже сам Квестор. Поэтому и гулял по нуб-площадкам<sup>28</sup>, обживаясь серью «на слом», банками, ресами и рецептами на радость жадной торбе.

Третье – перки и статьи<sup>29</sup>. Этим заведовал волшебный клинок. Долгими вечерами на очередной Точке у костерка, Милакорн нудно и мудрено объяснял Мастеру, как качать статьи и тратить с трудом отвоёванную у Лютиэли экстра-экспу. Науки, которые местные жители впитывали с молоком матери (или тем, что они вместо молока получали), давались Искателю тяжело. Он с трудом постигал азы геймплея, в принципе не понимая природы своего внезапного отупения.

---

<sup>27</sup> возрождение

<sup>28</sup> Отдельные локации на определённую уровневую группу, где довольно слабенькие боты возрождаются более активно, позволяя быстро набрать опыт на предел уровневой группы

<sup>29</sup> Самые основные показатели в игре. Непосредственно здоровье, интеллект, атака и защита. На их увеличение влияет как прямой сброс опыта, так и прокачка тех или иных перков и скилов

В конечном итоге, это надоело и тактику. Помощник выторговал у торбы опыт со следующих пяти уровней и заставил героя вложиться в интеллект. Ох, и пошло же в гору постижение наук. А сколько всего интересного открылось!

Были ещё и другие плюсы, но это уже являлось скорее второстепенным. Главное, что за неделю после спуска, игрок поднялся и в уровнях, и в запасах, и в дисциплинах. Заполнил трофейные аптечку и склад таким количеством травок, свитков и эликов, что в пору было открывать собственную лавку, а ресурсной базе и рецептам изготовления всего на свете обзавидовались бы ремесленники небольшого города. Про голд уже и говорить не приходилось.

И вот сегодня с утра случилось страшное. Как говорит народная мудрость: «Если голд не течёт в карман, а лут посерел – меняй локу». Короче, засиделся Мастер на нубах, зажирел на дропе и оброс голдом. Вот и пожаловали к нему ночью квестовики-воры. Падкие на всё то, что плохо лежит. Утянули аптечку, раскурочили мобильный склад и пощипали торбу на рецепты, да банки со свитками. Благо ещё Сэйвер не спёрли.

Мастер окончательно продрал глаза и осмотрелся. Ни шмота, ни голда, ни лута. Всё вынесли, ироды.

– А...? – Только и смог произнести герой. – Где? Кто? Поубиваю!!!

– Ага, только найди сначала! – Связвил Милакорн, выкапываясь из-под снега. – Эх, столько дропа троллю под хвост. А ты чего спала? Твои ж запасы разворовали!

Торба лишь вздохнула.

– Чары сна. Явно, работа гремлинов. – Злобно проскрипела Лютиэль. – Придётся добро своё назад отвоёвывать. Интересно, с чего бы это они вновь за грабежи взялись...

Мастер махнул рукой, заправски выругался (про себя), оплакивая первоклассную синь с расточками и благами, проклял тот день, когда не послушался Милакорна и не построил часток-кол вокруг автосэйвера и, надев хиленькую серь, на которую даже смотреть было противно, «пошёл по квестам».

\* \* \*

Деревушка гремлинов отыскалась на удивление быстро. Хочешь найти квест – иди по дороге! А славная драчка будет ждать тебя в бездорожье.

– Ставим Точку, – буркнул Мастер, обнажая кусок проржавелого железа, гордо именуемый Палашом Ржавого Генерала. – Пойду поговорить с уродцами!

– Стой, дурачина, – попыталась остановить его Лютиэль, но, уловив ехидную мысль Милакорна, решила посмотреть на цирк, предусмотрительно отсейвив хозяина.

И цирк не заставил себя ждать.

С криками: «Поубиваю, (*зайка*)!», Мастер на крейсерской скорости спустился в долину. Мирная деревушка, видя приближение «серого» воина, даже не проснулась. Лишь пара охранников подняла длиннющие уши, да выхватила трофейную синь из-за пазухи.

– Ну, куда ж ты прёшь, посмешище? – Проскрипел один из них. – Не видишь, что ли, что мы ещё спим?

Ураган натолкнулся на неприступную стену и осыпался мелким крошевом. Радостные мародёры хотели было обобрать труп, да где там. Сработал телепорт, отправляя дурака назад на Точку.

– Вот же ж (*пряник*)! – Выругался второй. – У него ещё и Сэйвер был. Ты куда смотрел, когда сумку потрошил, (*солнышко ясное*)?

Первый смачно выругался и поблагодарил Правителя Гремлинов, что попался им полный нуб. Иначе плакал бы сейчас весь честно прихватизированный лут.

– Сейчас снова припрётся. – Тем временем продолжил второй. – Будет барахло обратно требовать. Против сэйвера мы точно ничего не сделаем.

Напарник скривился, чувствуя, какой облом сам себе сотворил.

– Ладно, отдадим ему его барахло. Зови Квестового Старца.

А тем временем, герой сидел на Точке и перепрокачивал статьи, вкладывался в перки и открывал новые скилы.

– Интеллекта побольше добавь. – Причитал Милакорн. – И на Харизму не скупись! Вот, молодец, красноречие поднимай. Уж поверь, они тебе самого злостного Квестовика подсунут, чтобы не отдавать назад дроп.

– Эй, – встрепенулась Люти. – Куда Телосложение уменьшаешь? Сдурел? А как мы потом добро свое сволочём обратно? И силу не трожь. Лучше от магии избавься. Хиляться на Боссе будет чем, да и травли с благами ещё хватает.

И меч с торбой вступили в очередную перепалку. А Мастер достал детектор, сверился с уровнями ближайших данжей, а заодно и статьи с перками ботов проверил, чтобы иметь хоть немного представления о скорой заварушке.

\* \* \*

Был яркий, солнечный не по-зимнему день. Весело щебетали птицы, с земляных крыш звонко срывались хрустальные капли воды, сбиваясь по земле в небольшие ручейки и уносясь к сливным рвам. На улицах поселения оживлённо сновал народ. Кто-то спешил по делам, иные празднично шатались от лавки к лавке, глаза на новенький дроп. Третьи тихонько шептались по заугольям о странном герое, неделю курочившем горизонт, потроша его на лут и голду.

Двое привратников хмуро стояли на посту, ожидая неминуемого. И оно, как водится, случилось.

К деревушке спустился утонченный менестрель, просто сияющий от прокаченной харизмы.

Смурные охранники онемели от такой наглой перемены в квесторе. Против своей воли они, лучезарно улыбаясь и приветствуя желанного гостя (которому были отнюдь не рады), препроводили Мастера к хижине Старца. Как только действие Харизмы закончилось, первый раздосадовано буркнул:

– Хорошо, что Сложением не пожертвовал. Иначе отдали бы все его припасы, да ещё и благодарили бы за то, что забрал.

– Смотри, как бы своё не всучили в довесок. – Мрачно согласился с напарником второй. – Посмотрим, как он красноречие раскачал. Надеюсь, Старец не купится на его понты и таки сунет ему квест на Грифа!

Тем временем, в избушке за чашечкой чая шла неспешная беседа.

– Вы, молодой человек, не сердчайте на нас. – Скрипело древнее чучело, бесформенной кипой полуистлевших лохмотьев расположившееся на свежеспёртых циновках. – Времена нонче тяжкие. От Шпиля подмоги не дождёшься. Вот и крутимся, как можем.

Мастер отпил терпкого напитка и лучезарно улыбнулся.

*\*Шанс удачной попытки красноречия равен тридцати пяти процентам!\** – Тут же проскочила дежурная подсказка. И улыбка померкла.

Старик усмехнулся, отдавая должное Интеллекту героя, и приготовился слушать его предложение.

– Бахвалиться не буду. – Пробурчал Мастер. – Угрожать – тоже. Уже пробовал. Не в моём состоянии. Тем не менее, предложу сделку. Я для вас квест выполню и Босса покрошу, а вы мне дроп вернёте и инфой снабдите. Естественно, никакой мести с моей стороны. Понимаю, время тяжёлое нынче.

## **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.