

СОВРЕМЕННЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

МИХАИЛ САВИЧ



ПЕРВЫЙ

Один против всех!

Михаил Владимирович Савич
Первый
Серия «Современный
фантастический боевик (АСТ)»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70034938

Первый:

ISBN 978-5-17-160633-6

Аннотация

Виртуальный мир игры «Терра» привлекает тысячи людей, в том числе и Миха. Однако его цель отличается от других игроков, им движет месть. Враги Миха обладают огромной силой и богатством, они безнаказанны и в реальном мире. Его друг был убит, а сам Мих находится под угрозой. Одному очень сложно победить и разорить таких врагов, но он особенный. Он обладает знанием игры, умом и глобальным планом. И хотя он один против всех, но готов пойти на всё, чтобы достичь своей цели.

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	20
Глава 3	30
Глава 4	43
Глава 5	56
Глава 6	69
Глава 7	81
Глава 8	95
Глава 9	107
Конец ознакомительного фрагмента.	114

**Михаил
Владимирович Савич
Первый**

© Михаил Савич, 2024

© ООО «Издательство АСТ», 2024

Глава 1

Семнадцать регистраций

ВХОД

Регистрация. Выбираю расу – человек. Внешний вид – максимально приближенный к реальному облику. Слегка подправим лицо, чтобы друзья могли узнать, а враги – нет. Голос – мой, но тембр чуть ниже из тех же соображений. Степень погружения – 100 %. Последний выбор довольно редок среди игроков, и система назойливо переспрашивает, точно ли я хочу такого счастья, запугивает сильными болевыми ощущениями в игре. Но мой выбор окончательный. Продолжим.

ВХОД

Не то.

ВЫХОД

Стираю перса. Заново регистрируюсь.

ВХОД

Не то.

Повторяю процедуру. Занятие хоть и нудное, но необходимое.

ВХОД... ВЫХОД... ВХОД...

Раз за разом создавая и стирая персонажа, я наткнулся на роскошное место – побережье океана, песчаный пляж и

пальмы, спокойная, без больших волн, лагуна. Задержался на целый час. Просто искупался, поплавал и понежился на солнышке. Не так давно был в Египте, там уже через две недели мне все надоело, и казалось, что подобного долго не захочется. Я был уверен, что всего этого яркого великолепия наелся, но вдруг случайное попадание в тропический рай показало, что я не прав, и нужно почаще выбираться к морю. Пришлось заставить самого себя прекратить гонять маленького осьминога, прятавшегося от меня в коралловом рифе, вылезти из теплой воды и расстаться с этим гостеприимным местом.

Но зарубку в памяти для себя я сделал. Стану сильным и богатым в этом мире, буду сюда выбираться для отдыха с друзьями. Может быть, не именно сюда, но приблизительно в такое же место. А пока:

ВЫХОД

ВХОД

Наконец я в нужном месте.

Успеха удалось достигнуть довольно быстро. Всего с семнадцатого раза мой большой ПЛАН начал осуществляться.

Одежда неизменно одинаковая, сколько бы ни стирал персонажа: типовой комплект новичка во всем своем великолепии – куртка, рубашка, штаны, ботинки и сумка.

В сумке – бутылка с водой, краюха ржаного хлеба, нож с коротким лезвием, длиной не более пяти сантиметров, ну и все. Небогато. Выгляжу я во всем этом неважно, даже до

бомжа не дотягиваю – бомжи в Питере последние годы стали неплохо одеваться. Такой комплект ни один уважающий себя постоянный посетитель помоек не надел бы.

Разве что за деньги, выпивку, еду, да и то – тут же снял бы за углом.

Скромность моего одеяния меня не расстраивает, все начинающие игроки в мире Терры появляются только так, и я не исключение. Это своего рода стимул для энергичных действий и попыток заработка средств для приобретения обнови. Но мне это сейчас неважно, план предусматривает, что первое время поживу на природе и не буду вступать в контакт ни с другими игроками, ни с местными жителями. Причина таких действий проста – мне важно, чтобы гораздо позднее, когда я начну наступать на пятки своим врагам и подсекать им связи, они не вычислили бы меня по времени появления в игре. У них есть связи в администрации игры, что помогло бы найти меня в реальной жизни и лишить ее (жизни). Для них это дело привычное, а для меня – нежелательное.

Сейчас я там, где и должен быть. В локации для новичков игры «Терра», под названием «Ущелье Грома». Пора начинать здесь осваиваться. Даже увидев безжизненную ледяную пустыню, все равно не стал бы снова стирать персонажа. Именно эта локация и есть моя цель. Но крайности типа знойных пустынь и ледяных полей мне не угрожают, «Ущелье Грома» – очень хорошее место. Вокруг лес и горы, ря-

дом река и многочисленные ручьи, втекающие в нее. Недалеко деревня для новичков, в которую ведет ухоженная тропа прямо от площадки возрождения игроков, на которой я и появился.

К моему собственному удивлению, игра сразу захватила меня реализмом и свежестью. Четыре года назад я имел отношение к ее созданию, но тогда, в самом начале, она была еще сырой. Таких ярких и почти подлинных ощущений не было. А сейчас я стою на практически настоящей лесной поляне, дышу свежим горным воздухом, слушаю шум деревьев и пение птиц, на руку мне садится комар и начинает пить из меня кровь, и я, так же как в реале, хлопаю по нему ладонью.

Впрочем, здесь я по комару не попадаю. В этом мире я очень слабый и неловкий. Пока. Но все в моих руках. Очень правильная фраза для всех, у кого они прямые.

Комар улетел, не дав мне получить первый опыт за убийство на охоте.

Находиться долго на этом месте нежелательно, так как может появиться другой новичок или возродиться убитый кем-то более опытный игрок.

Идти по лесу просто и приятно, мягкий травяной покров на поляне позволяет двигаться, не глядя при этом под ноги, что я и делаю. Время для входа в игру выбрал позднее, солнце уже почти ушло за горный хребет и вокруг быстро смеркается – все это повышает мои шансы остаться незамеченным. Путешествие через лес постепенно становится все бо-

лее сложным. Лес, поначалу напоминавший парк, густеет и превращается в чащу, покрывающую маленькие крутые горки, и для прохода к месту, которое я выбрал для постоянного проживания, приходится прикладывать все больше усилий. С начальными-то характеристиками даже от такой недолгой прогулки успел устать. Пришлось остановиться и отдохнуть.

Сидя под деревом, еще некоторое время наслаждался общением с природой. Постепенно ночь вступала в свои права, и после некоторого затишья стали слышны звуки ночных обитателей леса. Я вздрогнул от неожиданности – совсем рядом громко заугукал филин. Налетевший порыв свежего ночного ветерка пошевелил волосы. Я пошевелился в ответ и сел поудобнее. Вот и поговорили. Удивительно – ветер в игре. Своим перемещением вызвал шорох в соседних кустах. Кто-то мелкий, услышав меня, испуганно удирал подалее от неизвестной угрозы.

Кстати, удирающий показал мне пример для подражания – пора и мне двигаться дальше.

Задача номер один – найти место для стоянки. Задача номер два – начать поднимать свои характеристики. Силу – в первую очередь. Поднять первый камень, который лежал поблизости от места моего отдыха, мне не удалось. Слишком он для меня еще тяжелый. Я новичок, и вес более десяти килограммов пока запредельный. Но попробовать-то можно, даже нужно. Привыкание к условностям этого мира – непременное условие для успешной игры. Методом проб и оши-

бок я нашел камень, который смог поднять и пронести метров двадцать.

ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200 % БЫСТРЕЕ

Последние три метра прошел на морально-волевых усилиях. Силы закончились, камень выпал из ослабевших рук, и я рухнул на землю рядом с ним.

Новичок в яслях. Телом в таком состоянии управлять необычно и непривычно. Дело не только и не столько в силе или ловкости. Просто все иначе. Нужно время освоиться, вжиться, втянуться в игру...

Но все это было не зря.

ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧИЛИ ПЕРВОЕ ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК В МИРЕ ТЕРРА.

СИЛА +1, итого: 2.

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ЭТО ВАШ ПЕРВЫЙ УСПЕХ. БОНУС – СКОРОСТЬ РЕГЕНЕРАЦИИ ЭНЕРГИИ: +1 %.

Лежа на траве, радовался первым игровым сообщениям, проплывшим у меня перед глазами. Шрифт капсом, местами еще и красный. Но это объяснимо. Нужно привлечь внимание игрока, иногда особо непонятливых предупредить и даже напугать. Мол, если потом станет больно, то вини самого себя.

За труды получил первую награду. Если бы я был пессимистом, то поворчал бы, что это увеличение всего на одну единицу, но я оптимист и рад тому, что за пять минут стал

вдвое сильнее. Вряд ли мне когда-нибудь удастся повторить такое достижение здесь, а тем более в реальной жизни. Поскольку я уже лежу и встать пока еще не могу, то можно отдохнуть и продолжить знакомство с игрой.

Интерфейс игрока, судя по отзывам на игровых сайтах, очень простой, привычный для игр в жанре ММОРПГ и удобный. По сравнению с тем, первым, очень простым и корявым – это день и ночь. Настало время проверить улучшения на своем опыте.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 2

ЛОВКОСТЬ: 1

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 10

Это мои начальные характеристики, кроме уже удвоенной силы. В яслях их немного, но со временем количество параметров будет возрастать. Для новичка этого пока достаточно, ибо игра создана так, чтобы начинающим было просто и удобно в нее играть. Отличия от реальной жизни – минимальные. Усложнения вводятся постепенно и не требуют больших усилий для их освоения.

На самом видном месте интерфейса главная кнопка — «ВЫХОД».

В любой ситуации игрок может быстро выйти из игры.

Не все могут вытерпеть боль даже на минимальных пятипроцентных ощущениях, поэтому для них – и для всех прочих тоже – есть путь быстрого побега. Нажал кнопку – и ты

дома, в своей капсуле. А там уже можно спокойно думать о том, что делать дальше. Проще всего дождаться в реале, пока твоего персонажа в игре убьют, и он возродится. Уже после этого, смирившись с потерей уровня, продолжать играть дальше.

Постепенно я пришел в себя и отдышался, индикатор резерва вернулся в зеленую зону. Дождавшись того момента, когда он достигнет цифры десять, я сел. Отдых закончен. Второй раз поднять силу на единицу не так просто, но проверить рекомендации опытных игроков стоит, и я еще раз повторил процедуру. Правда, камень для этого я взял побольше, и унести его мне удалось немного дальше.

ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200 % БЫСТРЕЕ.

Таким же образом, как и в первый раз, доведя себя до изнеможения, я упал вместе с камнем, и с такой же радостью прочел очередное сообщение:

ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС – РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +1, итого: 11.

Это неожиданно и еще более приятно. Возникла мысль – вдруг еще раз повезет? Но все мои дальнейшие попытки поднять свои характеристики самым простым способом закончились ничем. Что ж – и так хорошо получилось. Отдохнув, я хотел уже двинуться дальше, но испытал чувство голода. Это серьезный сигнал в обоих мирах. Надо подкрепиться, благо что хлеб и вода у меня есть. Съел половину горбушки

и выпил всю воду. Не сказать, чтобы это было очень вкусно, но цели я достиг и могу без проблем продолжать движение. Но делать это постепенно становится все труднее, местность все более дикая и нетронутая людьми, да и темнеет все быстрее. По плану, я должен найти родник еще до темноты, о нем писал на форуме один из игроков, побывавший здесь полгода назад. С его слов, это идеальное место для лагеря на природе. Местные жители здесь не бывают вообще, а игроки заглядывают крайне редко. Здесь нет ничего интересного ни для тех, ни для других. Передвигаться среди зарослей вереска и местной разновидности лиан очень непросто, а бонусов от этого продвижения нет и в помине. Здесь отсутствуют редкие и дорогие растения, и охотиться особо не на кого. Совсем недалеко от деревни полно мест, где можно с большими удобствами заняться прокачкой своего уровня и сбором трав. Те, кто здесь побывал до меня, не скрывали своего разочарования, и их отзывы отбили у других игроков желание посещать эти места. То есть для моих целей местность подходит идеально.

Холмы стали круче, и продираться сквозь колючие лианы и засохшие кусты стало уже совсем трудно, но часа через полтора, совершенно выбившись из сил, я все-таки нашел родник между трех холмов, а также небольшую площадку рядом с ним. Неимоверно хотелось пить, последние полчаса я уже жалел, что так быстро выпил всю воду. Жажда мучила меня значительно сильнее, чем голод и усталость, которые я,

впервые в этом мире, испытал больше часа назад.

Родничок бил из скалы на высоте полутора метров, и я приник к нему с нетерпением, удивившим меня самого.

Пока я пил, и пил, и пил ледяную воду с наслаждением, перед глазами проплыли слова сообщения системы:

ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС – ЛОВКОСТЬ +1, итого: 2; РЕЗЕРВ

ЭНЕРГИИ +1, итого: 12

Вымотался я так, что даже двойной бонус меня не порадовал. Первые пять минут просто пил воду, не думая ни о чем другом. Напившись, лег на землю. Хорошо, что она все еще теплая после жаркого летнего дня. Надо отдохнуть и восстановиться. Как же я себя довел до такого состояния? В планы это не входило, не думал, что поиск родника так дорого обойдется. Впрочем, дело сделано и результат достигнут. Да и характеристики подросли, что уже совсем хорошо.

Вслед за утоленной жаждой пришел голод. Резерв энергии, которого новичку должно хватать на полдня, я уже дважды почти обнулil всего за пару часов. Хлеб я весь съел. Хотел оставить хотя бы небольшой кусок про запас, но это у меня не получилось. Как-то незаметно он закончился. Запивал я его водой уже более цивилизованно —

сначала наполнял бутылку из родника, потом пил из нее. Отдохнул и восстановился я на этот раз быстрее.

Отдыхал у родника уже в полной темноте. Звезд сквозь листву деревьев не видно, но скоро должны появиться обе

луны – станет светлее. Тем временем быстро похолодало. Ветер принес свежий воздух с гор, и я поежился. Идти в темноте неразумно и, хотя я уже отдохнул, все равно вынужден сидеть без дела. Это трудно, но я справился. Постепенно становилось светлее, и лес окрасился в необычный цвет, первая луна вышла из-за ближайшей горы и осветила призрачным светом все вокруг.

Видимость была не очень хорошей, но все же достаточной для того, чтобы уверенно пробираться через заросли. Идти было не так просто, как при солнечном свете, но возможно, и я отправился к своей следующей цели.

Вскоре появилась вторая луна, и стало вдвое светлее. Дело пошло веселее, и я принялся про себя напевать подходящие к случаю мелодии старых песен.

Про то, что это наши горы и они помогут нам, и про то, что в обход идти, понятно, не очень-то легко. В то, что песня помогала предкам строить и жить, я не очень-то верю, но для похода в горах, когда нужно идти все время вверх через заросли колючек, вереска и лиан, она – лучшее средство. К тому же других средств у меня просто нет. Напевать я не переставал даже тогда, когда застревал в буреломе или запутывался в лианах. Хорошее настроение – это тоже сила.

Совершенно неожиданно для себя я вышел из леса и едва не свалился с обрыва. Хоть и две луны на небе, но видимость все же плохая. Сумерки. Последние деревья стояли на самом краю, и я удивился – как они до сих пор с обрыва не упали

вниз, ведь дожди должны были регулярно подмывать почву под корнями. Отшатнувшись от края, встал на четвереньки и подобрался к самой его кромке. Увидеть дно мне не удалось – очень уж глубоко. Даже при свете солнца никому из моих предшественников не удавалось разглядеть внизу ничего путного. Мне же сейчас, среди ночи, и заглядывать туда не стоило, но любопытство – самый мой большой недостаток. Любопытной Варваре не удалось выйти замуж... Хотя это с какой стороны посмотреть...

Заглянул, проверил, убедился. Вот я и у Разлома. Это название изначально использовалось жителями деревни, и игроки легко его подхватили. Я вернулся назад в лес и нашел одну из лиан, через которые я так долго и упорно пробирался. Теперь это не враг, а средство достижения цели.

Выбранная лиана идеально подходила для моих планов.

Пришлось довольно долго отрезать ее ножом у корня. Закончив эту работу, я скрутил лиану в моток и пошел вдоль обрыва к нужному месту. Луны уже поднялись выше, и у края леса стало немного светлее.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 2

ЛОВКОСТЬ: 2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 12

Пройдя вдоль разлома метров пятьсот, я нашел то, что искал. Приключение. Замысел был прост. Состоял он в том, чтобы найти способ перебраться через пропасть.

До меня некоторые особо предприимчивые игроки уже пытались сделать нечто в этом роде, и не раз, в надежде попасть на территорию, где до них еще никто не бывал, и получить за это достижение и награду. Всех их при этом занимал вопрос: с какой стати на территории начальной локации, излазанной вдоль и поперек, есть закрытый и недоступный кусок, на который ну никак не получалось перепрыгнуть или перелететь.

То есть общая не детализированная карта игрока этот кусок однозначно относил к «Ущелью Грома», но вот по самому пролому карта как бы заканчивалась размытой линией. На форуме можно было прочесть множество предположений, самым трезвым из которых было такое:

эта часть локации зарезервирована искином для будущих ивентов и квестов.

Летающие маунты в начальных локациях не существуют, а уже прокачанные игроки, чудом добывшие себе летуна, технически не смогут вернуться в «ясли». Поэтому желающие раскрыть эту тайну чаще всего просто прыгали вниз наудачу.

Лететь было долго и страшно, но они все же благополучно добивались до цели. В принципе, полет прошел у всех нормально, чего не скажешь о приземлении, но и в нем было нечто положительное: все заканчивалось быстро. Искатели незабываемых приключений, острых ощущений и богатых наград получали и ощущения, и приключения. То есть план срабатывал где-то на шестьдесят шесть процентов. Не

так уж и плохо. Но мой план должен быть намного успешнее. Надеюсь.

В том месте, до которого я так долго добирался, из глубины разлома поднимался утес. По высоте до того уровня, на котором сейчас находился я, он не дотягивал всего лишь метров десять. Расстояние до ближайшего дерева, росшего на утесе, от ели, у которой я отдыхал, – метров двадцать – двадцать пять (в темноте точнее не определить). Вот на этот одновременно и близкий, и недостижимый утес я и рассчитывал в процессе подготовки к игре.

После недолгих колебаний и сомнений, выбрав у края обрыва наиболее подходящую ель, я не спеша залез на нее, при этом весь измазавшись в смоле. Запах еловый я люблю, он напоминает о Новом годе и подарках, а ведь именно ради последних я все это и затеял. В метре ниже вершины я привязал лиану к стволу и сбросил второй ее конец в сторону, противоположную обрыву. Пришлось повозиться. Это вам не веревка! Эластичность, отсутствие колючек или шипов – это не про нее...

Вниз спуститься намного легче, но на полпути я все же задержался. Падать совсем не хочется, к тому же я запыхался и поэтому нужно отдохнуть. К тому же метрах в трех от меня на одной из верхних веток уселась ворона. Что странно. И не боится ведь:

– Вот только попробуй под руку накаркать.

– Кар-прр!

– Сволочь.

– Сам козел!

Не убился только потому, что, отпрянув от неожиданности и сверзившись вниз, летел недалеко и лиану из рук не выпустил. Собрал на ней все занозы, но выжил, а это многим нравится.

Глава 2

Пришлось потратить время на восстановление здоровья и извлечение из ладоней посторонних предметов. И что это было? Несмотря на хриплый, даже каркающий голос, услышал я эту фразу вполне отчетливо. Предполагалось, что это мир магии. Юмор я не заказывал. Особенно обидно, что это первое слово, услышанное мной в этом новом мире. Символика в мире магии... И ведь я первый новорожденный, которого встретили таким вот приветствием. Это, кстати, достижение, а за него бонусы положены. Я осмотрел все вокруг. Нет. Не положены. Обойдусь, но осадочек остался.

Приведя себя в порядок, занялся делом.

Второй конец лианы я привязал к нижней ветви совсем уж огромной ели, стоявшей в пяти метрах от обрыва. Из сушняка, валявшегося неподалеку, выбрал крепкую с виду сухую ветку дуба и вставил ее в петлю, которую заранее сделал на лиане у места крепления. Теперь оставалось самое трудное. Нужно просто крутить палку вокруг оси, наматывая и скручивая лиану, чем я и занялся. Первым успехом стало то, что говорящая ворона, до этого момента молча сидевшая на той же ветке, взлетела и, непрерывно каркая из вредности, пересела как раз на ту ель, к которой я и привязался. Лианой, я имею в виду. Ладно.

Пусть сидит, птичка разговорчивая. Чем могла подгадить,

уже сделала... Ан нет. Увернуться не хватило ловкости. Пришлось оттирать с куртки новичка «Новичок». Судя по запашку, пометила она меня чем-то явно ядовитым. Ладно. Сочтемся.

Стараясь не обращать внимания на досужего наблюдателя, я продолжил труды праведные.

Сначала дело шло просто и быстро, но вскоре люфт лианы я выбрал, и ель, стоявшая на краю обрыва, стала медленно сгибаться от моих усилий. Чем сильнее она нагибалась и чем ближе ко мне становилась ее вершина, тем труднее было вращать палку, скручивая лиану. Дважды пришлось останавливаться и отдыхать. Воду я старался пить совсем понемногу, дабы не израсходовать полностью этот ценный ресурс. То, что руки в смоле, даже помогало – палка все время норвила вырваться из рук.

Вращение палки вокруг оси моего самодельного троса в течение часа привело к трем результатам.

Первое и главное: я нагнул елку – и для дела, и в качестве доказательства самому себе того, что могу ее нагнуть. Это дало мне уверенность в том, что я смогу так же успешно решать здесь все проблемы, связанные с нагибанием.

Второе: сила возросла на +1.

Третье: я выдохся почти в ноль, запас энергии в красной зоне, но есть еще и награда: +1 к резерву энергии.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 3 ЛОВКОСТЬ: 2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 13

Все, устал и отдыхаю. С помощью воды восстановился быстрее, чем в прошлый раз. Характеристики растут, несмотря на то, что вредная птица продолжает каркать. Хоть уже и не так часто. Буду считать, что ворону впечатлили результаты моих трудов.

Отдохнув, я закрепил палку с помощью остатка лианы так, чтобы она не позволяла лиане раскрутиться обратно.

Пора переходить к суициду. Пережить такой перелет вряд ли получится, но теряю я только время. Характеристики после смерти до первого уровня сохраняются. Будет больно, но к боли в этом мире мне нужно привыкать в первую очередь.

Первоначально я планировал сделать первый выстрел из катапульты не собой, а разместить там что-то вроде манекена. Но сейчас решил изменить план. Я почему-то был уверен, что все получится с первого раза, и доверился интуиции. Могло, правда, сыграть роль и то, что еще раз проделывать ту же немалую и не особенно приятную работу как-то не очень хочется.

Залезть на согнувшуюся елку до места крепления лианы получилось довольно просто и быстро. Я уже приноровился и освоился, да и верхняя часть ствола наклонилась почти горизонтально. Еще раз оценив траекторию будущего полета, убедил себя, что перелечу пролом и попаду в крону каштана, растущего на склоне утеса-великана. Затем дополз по стволу до нужного места и запустил процедуру выстрела собой из

катапульты собственного изготовления.

Как только я начал резать лиану, тут же клятая ворона опять перелетела ближе и села почти вплотную ко мне.

Видит, зараза, что вынужден, одновременно держась одной рукой за ствол, другой – резать импровизированный трос.

Руки заняты. Ноги – тоже.

А тут еще и перед глазами поплыло изображение текста, набранного крупными золотыми буквами:

ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ!

СИЛЫ ТЬМЫ ВО ВРЕМЯ ПРАЗДНИКА ДУХОВНОГО ЕДИНЕНИЯ ВЕРУЮЩИХ С БОЖЕСТВОМ ПОХИТИЛИ ИЗ ХРАМА ВЕРХОВНОЙ БОГИНИ СВЕТА ЛИРЫ СИНЮЮ ПТИЦУ УДАЧИ И КОЛЬЦО СЛИЯНИЯ ДУХА ВЕРУЮЩИХ С БОЖЕСТВОМ.

ЕСЛИ КОЛЬЦО НЕ ВЕРНУТЬ, БОГИНЯ БУДЕТ ОСЛАБЛЕНА И НАЧНЕТСЯ ВОЙНА СВЕТА И ТЬМЫ. БЕЗ УДАЧИ В НЕЙ ПОГИБНУТ МИЛЛИОНЫ!!!

СВЕТЛЫЕ БОГИ ПРИЗЫВАЮТ ГЕРОЕВ ПРОРВАТЬ ЗАВЕСУ ТЬМЫ, РАЗБИТЬ АРМИИ ВРАГОВ, ВЕРНУТЬ КОЛЬЦО И ЗАЩИТИТЬ БОГИНЮ!

Интересное сообщение, но меня не касается – это для крупнейших гильдий и кланов. Они соберут армии и вторгнутся в Империю Тьмы, потратят кучу денег, а потом на трофеях и наградах заработают еще больше. Народ получит массу впечатлений и плюшек, а я и за месяц вряд ли выберусь

из Ущелья Грома. Вполне возможно, что придется тут с полгода просидеть. На быстрое выполнение всех пунктов плана надежды мало.

В этих яслях у меня более трудная задача, чем просто взять десятый уровень и пройти одно из трех испытательных подземелий с кучей агрессивных мобов. Все гораздо сложнее.

Так что мое дело маленькое – лежу на ветке и пилю ножом лиану. Туго натянутая, она режется намного быстрее, да и я приноровился и стал сильнее. Опять-таки, адреналин перед смертельным трюком добавляет драйва.

Внутри все поет и вибрирует. И страшно, и весело. Еще немного, еще чуть-чуть, уже сейчас... Вредная, но любопытная ворона тем временем нахально, почти вплотную приблизилась, видя то, что агрессии в ее адрес я не проявляю, да и не могу, хоть и очень хочется. Тут и просто удержаться на ветке получается с трудом.

Когда лиана затрещала на последних единицах прочности, я изо всех сил вцепился в ствол и сгруппировался для прыжка. Ворона тоже взволновалась, взмахнула крыльями и присела, готовясь оттолкнуться и взлететь. Не успела, что я успел заметить с мстительной радостью. Щелчок лопнувшей лианы, толчок ногами от стремительно разгибающегося ствола, и я лечу. Мы летим.

Ворона – впереди, что понять можно. Ей не впервой, да и мое преследование ее должно было удивить и напугать. Лечу

сначала вверх, но недолго, потом вперед и, наконец, вниз, к каштану на утесе. Удивительное ощущение.

Радость полета и страх приземления смешались и выплеснулись в крике...

Будем считать, что я кричу что-нибудь приличное.

Более приличное, чем ворона. Та просто матерится. Это я так перевожу с птичьего испуганно-возмущенное:

«Каррр...»

Хоть это и игра, но за те часы, что я потратил на всю эту подготовку, я в нее втянулся, а значит – поверил подсознательно в реализм происходящего. А в реале лететь вниз со скалы страшно. Очень. Вот я и ору на лету – уверен, что на моем месте вы делали бы то же самое. То есть те из вас, кому в голову пришла бы эта дикая затея.

Неожиданно, уже в конце пути, вслед за удивленной, перепуганной и удирающей от меня вороной, влетел в какое-то прозрачное желе. Птица пролетела без проблем, что странно. Я же, завязнув в нем и барахтаясь, пробиваясь сквозь нежданное препятствие, едва успел дотянуться до ближайшей ветки каштана, прежде чем сорваться вниз, на дно пропасти.

Вцепился мертвой хваткой! В этом мне здорово помогло то, что руки все еще были липкими от смолы. Желе странной преграды погасило кинетическую энергию полета, и с верхних веток до нижних я добрался без переломов.

Хоть и с десятком ушибов, порезов и царапин в самых

разных местах, включая те, о которых упоминать в приличном обществе не принято... Куртка, правда, в состоянии... Ни один нищий такую не подберет – гордость не позволит.

Пока я, осматриваясь в поисках вредной птицы, прихожу в себя, высвечивается новое сообщение:

ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ!

ВПЕРВЫЕ ИГРОК ИМПЕРИИ ЛЮДЕЙ ПРЕОДОЛЕЛ ЗАВЕСУ ТЬМЫ И ПРОРВАЛСЯ НА ЗЕМЛИ ТЕМНОЙ ИМПЕРИИ!

ЗАВЕСА ТЬМЫ ПРОРВАНА – ВПЕРЕД, ГЕРОИ!

Вот это?!.. Что это было? Не я ли, пролетая в составе группы или стаи из двух объектов сквозь странное желе, прорвался и уничтожил? Или просто по времени совпало? А вдруг все же...

Вряд ли – я бы такое заметил. Да и награда была бы. И тут перед глазами опять появился текст, но шрифт помельче и красным цветом:

ИГРОК, ВЫ ПЕРВЫМ ПРОНИКЛИ В ИМПЕРИЮ ТЬМЫ И ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ: «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ».

ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА ЗЕМЛЕ, НА КОТОРОЙ ДО ВАС НЕ БЫЛ НИ ОДИН ИЗ ИГРОКОВ.

ЧЕМ БОЛЬШЕ У ВАС ДОСТИЖЕНИЙ – ТЕМ ГРОМЧЕ ВАША СЛАВА И ШИРЕ ИЗВЕСТНОСТЬ. ТЕМ БОЛЬШАЯ ВЕРОЯТНОСТЬ ПРИВЛЕЧЬ К СЕБЕ ВНИМАНИЕ БОГОВ И ПОЛУЧИТЬ ЗНАЧИМЫЕ ЗАДАНИЯ ОТ НИХ.

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. «ЗРЕНИЕ БОГИНИ» (все, что вы сможете окинуть взором – вы увидите во всех деталях, и, независимо от расстояния, это отобразится на вашей карте игрока во всех подробностях). Длительность – один час.

2. 7 УРОВНЕЙ.

3. 10 000 ЗЛОТЫХ.

Выбираю первое. Второе и третье – тоже хорошо, и даже очень, но у меня ПЛАН, и эти пункты в него не вписываются. А первый – приятная мегаплюшка, полезная и выгодная. Карты новых земель стоят очень недешево. Сейчас для меня это не имеет значения, а вот в будущем открывает интересные перспективы.

Нажал единицу. Вроде ничего не изменилось. Впрочем, я вишу, упав животом на толстую ветку, и кроме веток внизу и листьев каштана не вижу вообще ничего, а это и без зрения богов можно различить в подробностях.

Ага, вот еще сообщение.

ИГРОК, ВЫ ПРОРВАЛИ ЗАВЕСУ ТЬМЫ, НАЙДЯ ЕЕ САМОЕ СЛАБОЕ МЕСТО, И ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ: «РАЗРУШИТЕЛЬ ПРЕГРАД».

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ: +30.

2. 1000 ЗЛОТЫХ.

3. СКОРОСТЬ РЕГЕНЕРАЦИИ ЭНЕРГИИ: +5 %.

Выбираю третье. Не так круто, как предыдущая плюшка.

Видимо, система решила, что и без того жирно. Но что главное – этот бонус у меня уже не отнять. В отличие от первых двух. Поэтому он отлично вписывается в план.

Это как же мне повезло! Будто именно я эту Птицу

Удачи у богини увел. Как же это я самое слабое место нашел? С другой стороны, тот, кто завесу создавал, вряд ли ожидал, что кто-либо из яслей по воздуху будет ее преодолевать. Минутку, а ворона? Ведь явно же необычная... Ладно, это потом.

Теперь плевать на боль и кровотечение – у меня всего лишь час, и надо срочно тщательно осмотреть все, что успею. Со стоном слез с дерева и, цепляясь за все что можно, влез по крутому склону на вершину утеса.

Сначала казалось, что это не так высоко, и склон не особенно крутой, но чрезмерная торопливость может боком выйти. Еще бы – болит нога, обе руки, отбил себе внутри все, что можно, упав животом на ветку. Терпим – удача нытиков не любит. Опять вперед и вверх. Не так и много осталось.

Стою на вершине. Горжусь собой. Руки дрожат, ноги еле держат. В голову пришла спасительная мысль – а не сесть ли мне? Сел, подышал. Сидя лучше, само собой. Пейзаж предомной просто поразительный. Все, что до прыжка с высоты разлома было едва различимо и терялось в дымке и темноте, теперь видно в деталях. Подо мной – резко расширяющееся ущелье, дальше – отроги гор, еще дальше – равнины, леса, озера. Дух захватывает. Стоит присмотреться, и можно раз-

глядеть даже травинку в сотне километров от меня. Совсем уже вдаль – океан. Видны даже острова среди волн.

Как бы крыша не поехала. Просто вожу головой вверх-вниз, вправо-влево, зигзагом и по спирали, сканирую пространство, чтобы на карте игрока запечаталось все по максимуму. Так вот ты какая, Империя Тьмы! Вокруг много городов и поселков, между ними дороги и поля. Вроде бы обычные, но, несмотря на ночное время, по дорогам движутся повозки и идут целые армии. Ценнейшая информация, за час я смогу подробно осмотреть и запомнить все. А также узнать о ночной жизни Империи Тьмы.

Только на одном этом, пожалуй, можно хорошо обогатиться – ведь все, до чего дотягивается божественное зрение, отражается и фиксируется на моей карте с потрясающей точностью. До полета на ней была отмечена лишь узкая полоска земли от точки возрождения до разлома, сейчас же можно увидеть целый континент, на котором еще не был ни один игрок. На аукционе такая карта может быть выставлена с начальной стоимостью тысяч в сто долларов, то есть золотых (по текущему курсу обмена это почти одно и то же). Та часть меня, которая заведует финансами и доходами, довольно заурчала, распространяя радость и адреналин на остальные части.

И тут неожиданно началось глобальное астрономическое событие – траектории лун медленно пересекаются, и начинается затмение – голубая луна постепенно закрывает желтую.

Глава 3

Плавно, но быстро, все вокруг меняется, весь мир окрашивается иным цветом. Красиво. Это надо видеть. Только ради впечатлений от всего этого стоило начать играть. Жаль, что экраны не передадут всего великолепия, такое необходимо пережить и увидеть самому.

До конца времени действия «Зрения богини» я сидел и любовался. Одновременно восстановилась энергия, слегка затянулись порезы и царапины. Выпил всю оставшуюся воду из бутылки. Что делать теперь? По плану я уже должен быть на точке возрождения. Собственно, туда мне и дорога, никакой другой отсюда не видно. То есть видно, и их много – тысячи, но все ведут не туда.

Да и как нулевому нубу выбраться с небольшой площадки на вершине огромного утеса во враждебной империи? Придется снова прыгать. Прыгну на этот раз с другой стороны этого утеса, пока лечу – рассмотрю, что смогу, у его подножия, с вершины-то много чего не видно. А вдруг мне повезет, и я увижу еще что-нибудь важное и ценное?

Решено! Поднимаемся на ноги, и вперед!

Перебравшись на другую сторону утеса и подойдя к его краю, метрах в десяти ниже обнаружил небольшую террасу, имеющую форму полуокружности с радиусом метров семь. Вдоль края дуги были выложены какие-то камни. А в самом

ее центре на краю, у обрыва, стояла скульптура монстра. Кто это изображен – я не знаю, каюсь, поленился подробно изучить историю и легенды Терры. Особенно мало знаю об Империи Тьмы, в моих планах она до сей поры вообще не фигурировала.

Да и неважно это сейчас. Судя по тому, что я на вражеской территории – это какой-нибудь главный гад. Что надо делать гадам? Гадость. Каждому гаду – по гадости.

Это справедливо.

Все равно умирать, поэтому, цепляясь за все что можно, на животе сполз вниз на террасу и уже спокойнее подошел к фигуре, стоящей на ее краю. Теперь я абсолютно уверен – это гад. «Чудище обло, озорно, огромно, стозевно и лаяй». Автор этой скульптуры далеко не Антонио Канова – очень далеко. Он, должно быть, хотел, чтобы зрители при виде этого его произведения становились заиками. У него получилось. Заикой не стал, но только потому, что у меня иммунитет. Автору я решил нанести ответный удар и залез, используя многочисленные морды, клыки, шипы, лапы, крылья, черепа и прочее, на голову уродца и посмотрел вниз.

У подножия холма была хорошо видна ровная площадь, выложенная красным камнем, ведущая куда-то под обрыв, прямо под ноги Гада. Сверху совсем не видно, куда именно она ведет, но по отдельным деталям и выступам можно предположить, что в скальном основании утеса вырублен храм, пещера или что-нибудь вроде этого. Почему- то вспомнил-

ся храм Эль-Хазне в Петре, фасад которого высечен из единой огромной скалы. Его необычный вид воспроизводился во многих фильмах и играх, начиная с Индианы Джонса, возможно поэтому я его хорошо запомнил. Наверняка там, внизу, какая-нибудь база темных сил.

Недолго думая, я решил попробовать раскачать скульптуру и уронить ее вниз, как говорится, помирать так с музыкой и вдвоем лететь проще. Я по вторникам не вандал, но такое творчество пробуждает во мне резко отрицательные эмоции, поэтому звук от того, как этот Гад грянет оземь, будет музыкой для меня. Похоронной музыкой, правда, но так уж карты легли.

Замысел был неплох, но раскачать монстра или хоть что-то отломить у меня не получилось.

Сидя на шее Гада, я пригорюнился. Жаль, так хотелось эффектно обставить попытку суицида. Русский самоубийца... Может быть, еще и наградили бы каким-нибудь веселеньким достижением. Национальная черта – все у нас хотят, чтобы были халява и много водки.

От философских дум меня отвлек звук хлопка. Внизу, в центре площадки, появилось сияние. Затем повалили фиолетовые клубы дыма, и из них стали выходить, выползать, вылетать, и выпрыгивать разные монстры. Разглядеть их в деталях с этой высоты не получалось, хотя, после отката

Зрения богини, у меня осталось дальнейшее зрение картографа, причем прокачанное до максимума.

УМЕНИЕ «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА» – позволяет путешественнику, при попадании на неизведанную территорию, увеличить дальность зрения. Максимально на 200 %. Карта игрока заполняется автоматически.

На заметку: всегда надо брать божественное!

Постепенно вся площадь заполнилась монстрами. Хотя «заполнилась» – не то слово, монстры набились битком, как пассажиры московского метрополитена в часы пик во время пандемии. И тут у меня родилась новая идея.

Умереть я успею, и лучше это сделать в бою!

Быстро слез с памятника, не охраняемого государством. На меня почтенное собрание внимания не обратило, и я стал собирать камни, лежавшие по краям площадки, и перетаскивать их поближе к творению сумасшедшего эклектика. У меня нет умений, нет уровней, нет магии, маны – 0 (да для нее еще даже позиции в характеристиках не появилось). В этом мире я самый слабый из разумных.

Но столкнуть камень вниз я сумею, потому что... Это все умеют, физику только надо знать. Интересно подсчитать, сколько урона нанесет трехпудовый камень, падая с высоты двести метров? Считать не буду, проверю на практике – так веселее.

Сначала я перенес самые маленькие камни и сложил их у подножия Гада, потом, методом кантования, туда же доста-

вил остальные, уложив их так, чтобы они заняли наиболее неустойчивое положение на краю террасы.

Как ни странно – не устал. И даже, похоже, стал бодрее и сильнее. Вот что значит борьба за правое дело!

Впрочем, может, это камни такие необычные? Не зря же их по периметру этой странной площадки выложили? Монстр тоже не зря стоит в этом пустынном месте.

Внизу, пока я суетился, ничего примечательного не происходило. Звуки и всполохи в духе концерта группы тяжелого рока постепенно затихли, толпа монстров неподвижно и тихо стояла в ожидании чего-то или кого-то. Ночь ожидаемо приближалась к концу, луны уже поднялись в зенит, а затмение вскоре должно стать полным. Также, судя по часам в вызванном мною интерфейсе, с минуты на минуту начнется восход солнца. Одновременное полное затмение лун, конец ночи и восход солнца. Когда готовился к сегодняшнему приключению, на астрономические события этого мира большого внимания не обратил, но не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что это все неспроста. Ко мне пришла уверенность, что именно сейчас должно произойти что-то важное. Немного посидела и ушла...

Сверху постучали. Подняв голову, обнаружил ворону. Стучала именно она и по голове монстра. Один в один – та самая. Зараза пакостная. Справедливости ради нужно предположить, что, летя через разлом, она могла проложить мне путь и облегчить преодоление магической преграды. – Эй,

Каркуша, если ты помогла, то спасибо.

Птица меня проигнорировала, продолжая стучать. Так. А не на меня ли она стучит? Может, это способ привлечь внимание сил Тьмы к моей скромной персоне?

– Эй, Павлик Морозов, прекрати. Эти камни крупноваты, но я специально для тебя помельче поищу.

Ворона только покосилась взглядом черного глаза. Стучит. Может, это азбука Морзе? Три точки, три тире, три точки – это все, что я знаю на эту тему. Может стоит на нее один из почти моих ценных камней пожертвовать? Вообще-то я не жадный, а стукачей недолюбляю...

В этот момент внизу наметилось какое-то движение. Через портал появилась еще одна фигура, надо думать, центральное действующее лицо в ключевой церемонии.

СЮРПРИ-ИЗ. Сейчас я вам это ключевое кое-чем накрою. Пусть и не медным, а каменным.

Забыв о вороне, плечом, руками, ногами и всем телом, один за другим и по несколько камней сразу, я столкнул все орудия убийства вниз. Склон утеса не был абсолютно вертикальным, хотя и имел почти 90 градусов наклона.

Не был он и ровным. Сброшенные мной камни летели, вращаясь и ударяясь о неровности скал, отскакивали от них и отламывали куски породы, увеличивая этим общий поток камнепада.

Всё!!! Процесс пошел. Большого я сделать не смог бы никак. Поэтому просто стоял на краю и с обоснованным лю-

бопытством ждал развития событий. А развивались они... странно. Если звук рассекающих воздух камней еще можно было не услышать или не обратить на него внимания, то грохот ломающихся от ударов скал, причем прямо над головами собравшихся, не услышать невозможно. И тем не менее, какого-либо движения вниз, в толпе около стен предполагаемого храма я не заметил.

Предположил лишь, что это какой-то магический или религиозный обряд, во время которого ни в коем случае нельзя двигаться и прерывать его. В таком случае мне, наверное, повезло. Или?..

Много времени камням для преодоления высоты в двести метров не нужно. И вот первый из них уже падает на кого-то, кто стоит у самой стены утеса или возле входа в храм. И ничего!!! Никакой реакции! Все стоят не шевелясь, как будто так и надо. Я начал даже сомневаться в том, что попаду сегодня на респ.

Наконец, два-три камня, дальше других отскочивших от стены утеса, попали в самую середину сборища – в субъекта, появившегося последним. Очевидно, что мне очень повезло – неожиданно, эффективность моих спонтанных действий превзошла все ожидания, и я невольно затаил дыхание.

Сначала полыхнуло белым светом, потом из центра ударил вверх черно-фиолетовый столб непонятно чего. Одновременно раздался грохот, лишивший меня слуха, и трях-

нуло так, что я едва не свалился. В панике схватился за какой-то хвост, выпиравший из скульптуры (надеюсь, что это был хвост – скульптор тот еще извращенец), и на мгновение я повис над бездной. То есть дно там было, но падать на это дно настроения уже не было. Мои планы изменились, и я захотел досмотреть шоу до конца.

Подлая ворона подлетела, когда не ждали, и клюнула в указательный палец. Ладно бы монстра, а то в мой. Зависнув над бездной и быстрыми движениями крыльев удерживаясь в воздухе почти неподвижно, она нацелилась сбросить меня вниз. В это время то ли от моих кульбитов, то ли от землетрясения каменный монстр покачнулся и стал заваливаться вниз. В панике я рванулся изо всех сил, и мне удалось бросить тело вверх по направлению к площадке, попутно пинком ниже спины отправив каменного уroda вниз. Это получилось здорово! Жаль только, что ворона увернулась и взлетела повыше. Статуя же, осыпая все вокруг мелкими камнями, полетела с обрыва на тех, кому сегодня не повезло, а вот я долетел до площадки хорошо, но упал плохо. Неудачно. Рефлекторно дернулся в последний момент из-за пролетевшей возле самых глаз вороны. Да так при этом приложился виском об опустевший постамент, что искры из глаз и дебаф «Оглушение». А не зря ли я боль себе на максимум установил? В глазах поплыли пятна – в основном красные и желтые. Пятна весело кружились, то сливаясь, то распадаясь на части. Должно быть поэтому, когда среди них появилось пят-

но синее, я особо не прореагировал. Да и с чего бы? Не до того. Но оно не сдавалось и, покрутившись вокруг моей головы, село мне на нос и клюнуло в лоб. Вороны мне было мало...

Когда я был маленький, меня клюнул петух. Воспоминания до сих пор остро негативные.

Здесь же возник совсем другой эффект. Я лежал на спине и чувствовал себя не то чтобы богом, но близко. Почаще бы так. Удивительный прилив сил и здоровья! Не сразу, но сфокусировался на пятне и увидел небольшую синюю птичку, при этом услышал:

– БЕГИ!

Все-таки сильно я ударился головой... Голоса опять мерещатся. Ворона приснопамятная, теперь это... Но голос скорее женский, чем птичий, и уж на карканье не похож совсем. Стоп, что же это я, точнее – где же это я? Это ж мир меча и магии. Про богиню что-то было. А значит...

Обратно на вершину я взлетел одним духом.

– А-а... куда дальше? – спросил я неизвестно кого.

Неизвестно кто ответил вопросом:

– А как ты вообще сюда попал?

– Обратно так не вернуться, можешь в этом не сомневаться.

На всякий случай показываю неизвестно кому рукой в сторону елки-катапульти, стоящей на той стороне разлома. «Неизвестно кто» опять высказался:

– Возьми меня в руки и произнеси: «Портал к ели» – и смотри на нее, очень внимательно.

Сразу после этой фразы на плечо мне села синяя птичка. Тут-то я и припомнил сообщения про украденную птицу богини. Осторожно взял ее и скороговоркой произнес требуемое.

Шаг в возникшее марево портала – и я вернулся к той самой ели, с которой началось это приключение. Почти родная локация – «Ущелье Грома». Такое впечатление, будто домой пришел из дальнего похода, а я ведь здесь и суток еще не пробыл!

Обдумав наскоро все произошедшее, я решил, что пока не поступят новые данные, можно считать голос в голове принадлежащим Птице Удачи. Так сказать, до выяснения. Птица из рук перелетела обратно на левое плечо:

– Кольцо отдай!

– ???

С момента появления в Терре никаких колец я не только не держал в руках, но даже и не видел. Хотя что-то же было в глобальном сообщении.

– Ты про кольцо богини? Как там ее зовут...

– Хам! – возмутилась птица.

– Ну, извини! Я исправлюсь, вот станет чуть поспокойней – и сразу исправлюсь.

– Отдавать кольцо будешь?

Я подумал. Еще подумал. Потом еще два раза. Не помог-

ло.

– Буду, если ты подскажешь, как это сделать.

– Цвррк! – сердито выругалась по-птичьи моя собеседница. – Удод. В кармане посмотри.

– У меня есть карман?

Это я прокололся. Карман? Обшарив обрывки штанов, рубахи и куртки, с удивлением обнаружил в последней маленький кармашек. Вот совершенно уверен, не было его там еще вчера! И не писали ничего о таких карманах на официальном сайте Терры.

В кармане, размер которого соответствовал размеру кольца, и обнаружился металлический ободок. Я вынул его и внимательно рассмотрел – даже не золотое.

«КОЛЬЦО БОГИНИ». В описании – сплошные вопросительные знаки.

Птичка перелетела на ладонь, медленно и аккуратно, словно провоцируя меня передумать, взяла кольцо в клюв, взлетела и исчезла.

И тут началось:

ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ!

ИГРОК ИМПЕРИИ ЛЮДЕЙ, ПРОРВАВШИЙ ЗАВЕСУ ТЬМЫ, НАПАЛ НА ИМПЕРАТРИЦУ ТЬМЫ, ОСВОБОДИЛ ПТИЦУ УДАЧИ И ВЕРНУЛ БОГИНЕ КОЛЬЦО БОЖЕСТВЕННОЙ ВЛАСТИ!

СИЛЫ ТЬМЫ ОСЛАБЛЕНЫ!

ВПЕРЕД, ГЕРОИ! НАНЕСИТЕ ИМПЕРИИ ВРАГА ОТ-

ВЕТНЫЙ УДАР!

«Вот это уже плохо», – успел подумать я и вдруг...

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

...

Логи сыпались как из рога изобилия. Сколько я там убил Стражей Храма Смерти, на первый взгляд и не сосчитаешь.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ СТРАЖА ХРАМА СМЕРТИ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ???

ВАШ СТАТУС НОВИЧКА НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ВЫШЕ ДЕСЯТОГО. ОЖИДАЙТЕ!...

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ КАПИТАНА СТРАЖИ ХРАМА СМЕРТИ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ???

ВАШ СТАТУС НОВИЧКА НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ВЫШЕ ДЕСЯТОГО. ОЖИДАЙТЕ!...

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ АРХИМАГА ИМПЕРАТРИЦЫ ТЬМЫ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ???

– ИГРОК, ПОЛУЧЕННЫЙ ВАМИ ОПЫТ ПРЕВЫСИЛ УРОВЕНЬ, ДОСТУПНЫЙ ДЛЯ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ. ВЫ СМОЖЕТЕ ПОВЫСИТЬ СВОЙ УРОВЕНЬ НА???, ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

– ИГРОК, ВЫ ПРЕРВАЛИ ОБРЯД РАЗРУШЕНИЯ СИ-

ЛЫ БОГИНИ СВЕТА.

**ВЫ СМОЖЕТЕ ПОГОВОРИТЬ С БОГИНЕЙ ПОСЛЕ
ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.**

Глава 4

ИГРОК, ВЫ СОВЕРШИЛИ ДЕЯНИЯ, ДОСТОЙНЫЕ ЗВАНИЯ «ВЕЛИЧАЙШИЙ ГЕРОЙ». ВЫ ПЕРВЫЙ И ПОКА ЕДИНСТВЕННЫЙ, УДОСТОЕННЫЙ ЭТОГО ЗВАНИЯ.

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. ЩИТ ВЕЛИЧАЙШЕГО ГЕРОЯ. Предмет для левой руки.
2. СВИТОК «АРМАГЕДДОН». Заклинание высшего порядка.
3. СУМКА ДРАКОНА. Пространственный карман. Свойства: Вместимость – не ограничено.

Без сомнения, 3-й пункт – мой выбор. Щит вообще мне не нужен (хотя странное обозначение «предмет для левой руки» и заставило меня на секунду усомниться). Свиток хорош (скорее всего, там максимальный урон и радиус до километра), его можно продать топ-кланам за очень крупные деньги и, вложив их, иметь неплохой доход, но после этого их непрерывное внимание будет очень сильно мешать, да и в деньгах я не особенно нуждаюсь. А вот Сумка Дракона – это нечто. Гораздо более перспективная и нужная вещь для моего плана. Насколько мне известно, такой пока ни у кого нет (или те, у кого есть, очень тщательно это скрывают). Мне, кстати, тоже придется скрывать, но это обдумаю позже.

В Терре все вещи имеют свой вес, поэтому в скрытых характеристиках скорее всего бонус по весу. Но это и не суть важно. Главное результат.

Нажимаю пункт три. И... ничего не происходит. А не заглянуть ли мне в интерфейс? В описании персонажа, то есть меня, появляется новая ячейка. Читаю полное описание:

СУМКА ДРАКОНА. Пространственный карман.

СВОЙСТВА: Вместимость – не ограничено. Объекты в Сумке Дракона хранятся в стазисе – не портятся и не имеют веса. Объекты из Сумки Дракона не могут быть украдены, не выпадают в случае смерти. Поскольку карман находится в ином пространстве, он не может быть увиден или как-либо еще обнаружен никакими существами, кроме божественных.

КОДОВЫЕ ФРАЗЫ: «Положить в сумку», «Вынуть из сумки», «Переместить все» (из другого ограниченного объема – в сумку), «Извлечь все» (из сумки – в иной ограниченный объем). Кодовые фразы вы можете изменить в интерфейсе на любые иные, либо на жесты или мысленные команды.

ОГРАНИЧЕНИЯ: продать, передать, потерять невозможно. Чтобы извлечь объект из сумки, необходимо представить его как можно более детально. Если объект (сундук, сумка) или помещение, в которые вы хотите переместить вещи, не вместит все содержимое Сумки Дракона, команда «Извлечь всё» будет отменена.

Это даже лучше, чем я ожидал. Закрыв описание, но нуж-

но дочитать все логи.

ИГРОК, ВАША СЛАВА УВЕЛИЧИЛАСЬ, ВСЕ ИГРОКИ БУДУТ ВИДЕТЬ ВАШЕ ИМЯ НАПИСАННЫМ ЗОЛОТЫМИ БУКВАМИ. ВАШ ПОРТРЕТ УКРАСИТ ЗАЛ СЛАВЫ ТЕРРЫ.

ВЫ ПРИНИМАЕТЕ ЭТУ НАГРАДУ? ДА / НЕТ

А вот это мне точно не нужно. **НЕТ.** Сразу и безоговорочно.

ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ – «СКРОМНЫЙ ГЕРОЙ».

ДО ВАШЕГО ВЫХОДА ИЗ ЯСЛЕЙ НИК ВЕЛИЧАЙШЕГО ГЕРОЯ БУДЕТ СКРЫТ ОТ ВСЕХ ИГРОКОВ.

ВАМ ДАРУЕТСЯ ПРИВИЛЕГИЯ – РАЗ В МЕСЯЦ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРОИЗВОЛЬНО МЕНЯТЬ СВОЙ НИК, ВИДИМЫЙ ИГРОКАМИ И НПС.

Надеюсь, теперь всё. Получать подарки, конечно, приятно, но как-то не по себе. Плюшек отсыпали настолько много, что даже подозрительно. Может ли быть такое, чтобы искин мне подыгрывал? Я даже знаю пару причин, почему... Так-то я ничего уж очень выдающегося не сделал. С другой стороны, если попросят вернуть – не отдам, – за Сумку Дракона буду биться аки лев.

Надо бы выйти в реал и все обдумать. И место для этого подходящее есть.

С этой здоровой мыслью я не спеша отправился в обратный путь к роднику. Обратно идти приятно, легко и совсем

недалеко. Уже почти светло, дорога, точнее бездорожье, уже знакома, и к тому же путь теперь большей частью с уклоном вниз. Добрался быстро, почти не заметил, как дошел. Напился воды, на всякий случай наполнил бутылку. Поудобнее улегся под каким-то странным, незнакомым мне, деревом.

ВЫХОД

Дома все как всегда – привычно уныло и скучно.

В контрасте с ярким миром игры это особенно удручает.

Приготовил себе поесть – восемь утра, а у меня ужин перед сном. Пока ел, подумал о произошедшем и решил заказать себе вторую входную дверь. Тоже металлическую, но посolidнее – металл потолще и замки подороже.

Героическое достижение в локации новичков не дает практически ничего, но в большой игре от него могут быть приличные бонусы, распространяемые на клан, группу или армию, в которой герой находится. Кланов могут искать такого героя и в игре, и в реале. Герой в клане – это престижно и выгодно, а призы, сопутствующие геройским подвигам, интересуют уже вообще всех. Такое внимание мне совершенно ни к чему. Более того, если я где-то проколюсь, что нежелательно, но не исключено, и моя Сумка Дракона засветится перед личностями, привыкшими все получать по мановению руки, то даже при хорошем раскладе меня ждут еще более значительные проблемы с кланами – от попыток заполучить Сумку до попыток обратить в рабство, – это с учетом того, что Сумка не отторгаема.

Так что причин для действий по усилению мер безопасности более чем достаточно. Сейчас же надо укрепить защиту в этой квартире и ускорить меры по переезду в другую.

Последние годы я часто переезжаю. И причины для этого у меня довольно серьезные.

Нашел в сети фирму, поискал отзывы – кажется, нормальная. Да, дороговато и не планировал я на это тратиться, но деньги в наличии есть, а времени на лишние хлопоты – нет. Обещали прислать специалиста для заключения договора часов через десять.

Что еще? Надо еще серьезнее повысить автономность жилья – может быть, придется отсиживаться какое-то время дома. Мой дом – моя крепость. Взял рюкзак, две большие сумки – и в поход по магазинам. Вообще-то, по магазину – «Лента» в десяти минутах ходьбы. Заодно и физическую нагрузку получу.

Сквозь волнистые туманы пробирается луна, На печальные поляны льет печально свет она.

Чьи стихи – не помню, но в тему. У нас не Лондон, и туманы бывают редко. Особенно такие. Все вокруг стало расплывчатым, неопределенным, даже таинственным. Это как-то даже пригасило душевный подъем, испытываемый мной с момента удивительного успеха в игре. Здесь не игра, но...

– Каррр.

– Твою мать.

Тут невольно поймешь, что такое преждевременные роды.

Как же достала меня та ворона, раз я так неадекватно реагирую на эту. Обычная ворона. Их в Питере раз в сто меньше, чем воробьев или голубей, но все же есть. Эта вот сидит на ветке тополя и плевать ей на то, что у меня чуть инфаркт не случился.

– Кыш отсюда.

Нормальная ворона нормально отреагировала на летящий в нее камень и, не сказав худого слова, улетела куда подальше. М-да. Нервы лечить надо. И я знаю как!

Вернулся через сорок минут, нагруженный под завязку. Крупы, бобовые, макароны, сухари, мука, яйца; замороженные – мясо, овощи, креветки и прочее. Консервы, напитки – крепкие и не очень. Много чего в азарте набрал, надолго хватит. Главное – водка. Не планировал, но из-за вороны...

Пока достаточно. Разложил все по шкафам и в холодильники – у меня их два. По чуть-чуть. Душ и спать.

Проснулся вечером от звонка в дверь – пришел мастер, все осмотрел, замерил, договор подписали, аванс заплатил. Послезавтра с утра будем устанавливать.

Ждать более позднего времени смысла нет, раз уж проснулся:

ВХОД

Так, что мы имеем?

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 3

ЛОВКОСТЬ: 2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 13

УМЕНИЯ:

1. «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА» ранг – 20 из 20.
2. «КРИТИЧЕСКИЙ УДАР» ранг – 20 из 20.

ДОСТИЖЕНИЯ:

1. «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ».
2. «РАЗРУШИТЕЛЬ ПРЕГРАД».
3. «СКРОМНЫЙ ГЕРОЙ».

ВЫ СМОЖЕТЕ ПОВЫСИТЬ СВОЙ УРОВЕНЬ НА???
ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

ИГРОК, ВЫ ПРЕРВАЛИ ОБРЯД РАЗРУШЕНИЯ СИЛЫ БОГИНИ СВЕТА. ВЫ СМОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ НАГРАДУ ОТ БОГИНИ ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

ЗВАНИЕ: «ВЕЛИЧАЙШИЙ ГЕРОЙ».

Дорогой у меня перс, но слабый и беззащитный. Большой плюс – незаметный, и это хорошее качество я намерен сохранять максимально долго.

Игра вышла в свет уже давно, за это время образовались кланы, союзы, альянсы. Игроки смогли поднять уровни, набрать достижения и умения, повысить базовые и вторичные характеристики. В общем, вывод из этого неутешительный. Взять меня, слабого и одинокого, под контроль и засунуть в клан сейчас нетрудно. Подержать на точке возрождения –

труднее, но ненамного. А удалять перса я уже не хочу категорически.

Второй раз так не повезет никогда и никому. Игроков десятки миллионов, и они играют годы, появились даже профессиональные игроки, почти постоянно живущие в игре и игрой, а вот такого счастья, как мне вчера, не выпадало никому. Впрочем, можно заподозрить, что это было не просто везение, однако доказательств этому пока нет...

Я и по первоначальному плану не стремился в деревню идти, а теперь и вовсе не пойду. Текущая задача – поднять уровень до десятого и не попасться на глаза ни игрокам, ни НПС.

Окружающую меня идиллию нарушила обычная муха. Вклинившись в гармонию звуков леса и родника, она с неприятным жужжанием закружилась вокруг моей головы и села на левый рукав куртки. К этим насекомым я отношусь неважно. Это жжж – неспроста, такая тварь обязательно должна быть посланницей или шпионкой, и уж точно – не от светлых сил. Вот на ней-то я и проверю одну из гипотез причин своего везения.

Сосредоточившись на мухе, медленно и осторожно беру камень с земли и, чтобы уж наверняка, со всей силы бью по наглой адептке Вельзевула.

ПОЛУЧЕН ОПЫТ: 0,1. ДО ПЕРВОГО УРОВНЯ ОСТАЛОСЬ: 99,9.

Как же больно. Хорошо хоть с моей силой и уровнем сло-

мать я себе ничего не могу: ни ушиба, ни дебафа не осталось, только боль. И трупик мухи без лута, как насмешка. Игра заботится о нубах, чтобы те по глупости и неопытности не навредили самим себе, не забросив при этом Терру после первой же пробы. Ведь каждый игрок платит абонентскую плату, и очень многие вводят дополнительные деньги для облегчения прокачки, повышения комфорта или престижа. Поэтому в игру изначально был заложен закон роста, чтобы все начинающие привыкали к игре постепенно, не испытывая больших неудобств. И хотя игре уже лет пять от роду и четыре с тех пор, как в ней нет ни одного админа, у искина, распоряжающегося здесь всем, цели те же.

Ладно, с мухой получился конфуз. Но попробовать-то можно было.

Для достижения первого уровня нужно убить тысячу мух. Только сиди и жди их, охота будет безопасной. Эта мысль меня развеселила. Стряхнув покойницу с рукава лохмотьев, еще вчера бывших приличной курткой, я отправился искать приключения.

Направление движения я выбрал в сторону Старого леса. Так называлась местная локация, где игроки оттачивали умения, полученные от учителей в деревне. Дело уже шло к вечеру, в горах темнеет быстро. Я спокойно и расслабленно прошелся по лесу, судя по отзывам, в этой части локации безопасно. Смотрел я в основном вверх и по сторонам, размышляя на отвлеченные темы. Нужно бы обжа-

вестись оружием. Я, конечно, мастер воевать камнями, как вчера с Тьмой, но еще раз это вряд ли получится.

И я попутно искал себе ветку, палку или что-нибудь похожее на боевую дубину. Бейсбольная бита тоже подошла бы, а лучше – ружье. Но за неимением гербовой будем писать на простой. Предварительно найдя ее.

Лучше всего мне бы подошел посох, а для него нужна прямая длинная ветка или тонкий древесный ствол. Древесину желательно применять твердую, поэтому присматривался в основном к дубкам, которые по пути встречались довольно часто.

Дополнительной трудностью было найти ветку, обработка и доводка которой не заняла бы у меня чересчур много времени. Ибо из инструментов, для такой довольно скучной работы, я мог использовать только нож, который правильнее было бы назвать перочинным. Из подручных инструментов (в данной ситуации – подножных) можно было бы найти разве что кремень с заостренной кромкой...

Подходящую ветку мне удалось разыскать где-то через час-полтора. На старом дубе одна из ветвей засохла. Находилась она примерно на четырехметровой высоте. По размерам подходила, и я полез на дерево. На дуб залезать намного легче, чем на ель, тот, кто пробовал – со мной согласится. На это конкретное дерево залезать было вообще одно удовольствие.

Самая нижняя толстая ветвь была на высоте полутора мет-

ра от земли. Несмотря на сгущающийся сумрак я, как по лестнице, поднялся к нужному месту. Для начала, в расчете на везение, я ее просто подергал – не обломилось. Нож новичка оставил на ветке только царапины. Может быть, это какое-нибудь квестовое дерево? Уж очень твердое. Стало почти темно. Совсем почти. Искать другой вариант в темном лесу не хотелось, ждать целый час до восхода одной из лун – тоже.

Сначала я пробовал ее отламывать. Схватился за нее руками, как за турник, и раскачивал, добавляя к силе рук свой вес. Ветка даже не затрещала. Тогда я взобрался на нее ногами и снова стал раскачивать: слегка приседая, пытался ввести свои движения в резонанс с качающейся веткой. Что-то стало потрескивать, но решительных изменений не произошло. Через 20 минут мучений я плюнул вниз и полез наверх. Выбрав место на дубе прямо над нужной мне веткой и выше ее метров на шесть, я спрыгнул вниз...

В реальной жизни стремления к суициду у меня нет, но то ли под впечатлением от вчерашних успехов, то ли от ощущения вседозволенности в игре, то ли просто от обычного: «Ах ты, зараза, ну так на – получи!» – я и поступил так неадекватно. И прежде проходило замечать в себе признаки легкой тяги к саморазрушению (все мы не без этого), но что-то я зачастил. То в пропасть с елки, то муху на себе камнем бью, то вниз с дерева прыгаю. Впрочем, неважно. Главное, вышло все по-моему.

...Летел я бомбочкой, кто ребенком бывал в бассейне, меня поймет. В момент касания ветки резко распрямил тело и со всей силы ударил по ней ногами. Со страшным треском и не менее страшными выражениями ветка и я полетели вниз. Шансов выжить было не очень много, но я рассчитывал через час-другой вернуться с респя. Оружие стоило одной смерти, да и других идей на тему, где его взять, я не сгенерировал. К тому же игрок, возрожденный с уровнем ноль, снова получал новенький комплект новичка, с острым ножом, хлебом и водой, от которых я бы сейчас не отказался.

Но оземь разбиться мне не посчастливилось. Счастье, в виде меня, выпало здоровенному кабану. Должно быть, зверь, услышав непривычные для ночного времени звуки, пришел навести порядок в столовой, или что они там обычно делают под дубами? Никакой угрозы для себя он не мог представить в принципе. С такими размерами ему никто не страшен. Наверняка местный босс. Так, благодаря кабаньей самоуверенности и моей решимости, я и прилетел всей массой ему на хребет. А следом и ветка стукнула зверя по морде.

Присев на задние ноги, кабан с места рванулся вперед. Естественно, я сорвался и покатился по земле. За то, что выжил и сэкономил массу времени и сил, я был очень благодарен животному. А вот кабан мне – нет. Как выяснилось, он не убегал, как я надеялся втайне, а занимал нужную позицию для разбега. Я только начал приходить в себя и подниматься на ноги, как почва буквально задрожала – из темноты на

меня вылетело чудище выше метра в холке и весом под, а то и за, две дюжины пудов!

Еще хорошо, что монстр, решив для верности хорошенько разогнаться, отбежал довольно далеко. Я тоже рванулся и с разбега успел забраться обратно на дуб. Была у меня скромная надежда, что кабан в азарте преследования врежется в него и «даст дуба», простите за неудачный каламбур. Но вот сижу я на ветке, а мой спаситель и, возможно, будущий обед – это сколько же мяса!!! – нарезает круги вокруг. Обиделся. Не уходит. Эдак я тут всю ночь просижу...

Глава 5

Еще немного – и станет совсем скучно. Стало. Вокруг уже светлее – видимо, всходит луна. Дуб огромен, и его листва полностью закрывает небосвод. Сколько там лун и в каком они положении – мне неизвестно и безразлично. Просто улучшилась видимость. Местный босс луну проигнорировал, но нервно бегать перестал. Теперь он неторопливо прохаживается, изредка останавливаясь и ковыряя землю клыками. А клыки-то у него знатные! «Продать, наверное, можно», – размечтался я.

Нужно все же попробовать совершить попытку побега. Вправо, влево, вперед, назад и вниз – нереально. Он и бегаёт быстрее и местность знает лучше. Только вверх. Может, потеряв меня из виду и не чуя мой запах, животное все простит и забудет? Дерево старое и довольно высокое. Вверх! И еще вверх! Добравшись до вершины, я отдышался – дерево не просто высокое, оно самое высокое в этом лесу.

Стоя на ветке, находящейся почти на самой вершине, я осмотрел окрестности. Яркая луна, темные облака, вокруг лес, окруженный кольцом гор. Облака, проплывая над лесом, то закрывают желтую луну, то позволяют ей явиться во всей красе, и окружающий пейзаж постоянно меняет яркость и цвет. Завораживает. Такой красоты природы в реале я не видел. Жаль, я здесь один – хочется поделиться впечатления-

ми, но не с кем.

Сюда бы... Стоп. Эту тему я закрываю.

Красиво – это здорово, но делать-то что? Вспомнил о полученном вчера умении.

УМЕНИЕ «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА» – позволяет путешественнику, при попадании на неизведанную территорию, увеличить дальность зрения. Максимально на 200 %. Карта игрока заполняется автоматически.

У меня, спасибо богине, оно максимальное. Все-таки божественные подарки – это просто чит! Прокачал зрение картографа всего за час.

Теперь можно заполнить карту. Вызвал ее через интерфейс. Да уж, пока не так много – кривая полоска от точки возрождения до дуба, такая же – до Разлома, и огромная карта соседней империи. Придется для удобства поменять масштаб. Империя Тьмы мне сейчас не интересна. На карте совсем несложно выделить и оставить только локацию

«Ущелье Грома». То, что я вижу, кстати, на ущелье совсем не похоже. Скорее уж долина. Откуда тогда могло взяться такое название? Бога такого в местном пантеоне я не припоминаю, и героя – тоже.

Делать пока особенно нечего, буду всматриваться. Стараясь напрячь зрение и подробнее рассмотреть наиболее освещенные участки, контролирую то, как карта постепенно заполняется. Довольно большая локация. Как оказалось, те карты, что я видел на официальном сайте, меньше раза в

полтора. Все здесь исхожено вдоль и поперек – и это общее мнение. Ошибочное, как оказалось. Впрочем, как и все общие мнения. За историю всего человечества было создано много общих мнений, и все оказались ошибочными. Земля не плоская, даже не круглая, даже и не шар, и вообще... Примерам несть числа.

Судя по бесцельному и бесполезному полету мысли, я уже насмотрелся. Может быть, хозяин тайги ушел еды поискать?

Хотя размышления о сочетании слов дуб, желуди и басня Крылова оптимизма не навевают, но проверить версию все-таки надо. Вниз!

Кабан ушел – настроение резко улучшилось, и я спустился на землю. Едва успев поднять свое будущее оружие, испытал дежавю. Шум, раздавшийся позади, побудил меня, не оглядываясь, броситься обратно на дерево. Кабану не хватило совсем немного. Этот гад на меня охотится, и это при том, что стезю охотника я сам планировал пройти в первую очередь! И ведь спрятался где-то, несмотря на свои габариты.

Что же мне теперь делать? Хорошо, что я на автомате умудрился прихватить с собой сук, на котором и сидел, и висел, и чего только ни делал. Сроднился я с ним. Потому и не бросил.

Тонкая часть отломилась при падении на кабана, и у меня в руках был почти готовый посох. У комля, при отрыве ветки от ствола дуба, образовалась скошенная поверхность, острая и с конца, и частично по кромке. Для нормального посоха –

дело неприемлемое, но сейчас и здесь – нужное. Кабанище смог меня удивить умом, пару раз напугать, а теперь разозлился. Ну все, ты нарвался! Сидеть на дереве бесконечно я не могу, и решение потыкать в зверя палкой показалось разумным.

Во всяком случае – скучно не будет ни мне, ни ему.

Сгоряча залез высокогато, пришлось спускаться. На нижней ветви дерева, высота которой ненамного превышала высоту зверя в холке, я занял наступательно-оборонительную позицию.

Я его своим почти копьем мог бы достать, он меня – никак. В любой драке это наилучшая позиция, правда редко достижимая. Пару раз я его ударил. Хотел попасть в глаз, но навыков нет, ловкость мизерная – попал в лоб. И второй раз – в шею. Единственное, чего добился – проявились характеристики монстра:

«КАБАН». МЕСТНЫЙ БОСС. УРОВЕНЬ 10.

Полоска здоровья моба как была зеленой, так и осталась, и даже не дрогнула. Рано мне на него охотиться, но надо. Деваться некуда. Еще раз посмотрел на свои характеристики и достижения. Славой «ВЕЛИКОГО ГЕРОЯ» его не убьешь, «ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА» в этом деле тоже не поможет. Или?.. На всякий случай пристально посмотрел на животное – не помогло.

Он тоже покосился на меня. Надо признать, что производить нужное впечатление у него получается лучше.

Плюшек мне дали много, а боевых приемов нет совсем. Вот я красавец, обвешался плюшками-перспективами, а прямо сейчас кабану и по хребту нечем врезать...

К тому же он предусмотрительно изменил траекторию движения и подо мной больше не пробегает. И что мне осталось? Не сумкой же его бить. Хотя было бы классно заманить зверя туда и носить с собой. Интересно, а там живое существо выжить может? В описании вроде ничего на этот счет не было.

Что-то я плохо соображаю. Конечно, она мне поможет! Появился план. Я подробно и тщательно осмотрел ближайшие окрестности на предмет поиска недостающих инструментов. Жаль, что раньше не додумался, был бы сейчас готов к бою. «Жаль» не помогла – она никогда не помогает. И никому.

ВВЕРХ!

Я опять на вершине дерева. Здесь ничего не изменилось, только луна переместилась ближе к горизонту и уже собиралась скрыться за ближайшей горой. На ее фоне стала заметна какая-то птица, летящая прямо на меня. Или наоборот. Издали не разберешь. Любоваться видами сейчас уже не хочется, я весь в нетерпении. Придуманный план бодрит, хочется побыстрее его испробовать. Настроив интерфейс и подождав, сколько хватило терпения, я спустился обратно на нижнюю ветку дуба. Зачем я с посохом-то туда и обратно лазил? Мог ведь и внизу на нижние ветки положить или в

сумку спрятать. Ладно, не беда – увлекающаяся у меня натура. Сойдет за тренировку.

Спрыгнул на землю и запрыгнул обратно. Этот тест на идиотизм кабан прошел – выяснить, где прячется этот, теперь уже мой, объект охоты, не удалось. Но все равно – это моя добыча.

Спрыгнул на землю вновь и осмотрелся – тишина и неподвижность. Листок не шелохнется... Усложняю тест – рывок бегом метров на десять от дуба и сразу обратно, при этом используя посох как спортивный шест для прыжков. Я на дереве – кабан не появился. Или ушел, или он умнее меня. Последнее уже как-то даже обидно. Спрыгнул вниз и бегом к орудию убийства. Пробежав метров тридцать, останавливаюсь и прислоняюсь спиной к огромному валуну. Форма его близка к кубу со стороной примерно три метра. Огромный! Издали он таким не казался. Получится ли?

Кладу руку на камень и произношу кодовую фразу: «Положить в сумку». Замираю в ожидании, не веря до конца, что получится. Как же тянется время. Да или нет? Камень исчез. Не тотчас, но исчез.

ДА!

Не зря я сумку выбрал. Теперь повоюем!

Бегом обратно к дубу, в какой-то момент показалось, что кусты слева от меня колыхнулись, но нет. До своего дерева добрался запыхавшимся, но целым и невредимым. Много-тонный камень магия дракона отправила куда-то в простран-

ственный карман, и вес сумки не изменился. – Где ты, смертник? Иди сюда! – крикнул своему врагу. Это, скорее, для себя – надо дать выход нервной энергии.

Кабан не пришел. Нет, ну мы так не договаривались. Я уже придумал, как буду готовить шашлык из кабанятины. А сама кабанятина и думать обо мне забыла. Непорядок. Посохом начал обстукивать ствол дуба, по ходу дела пытаюсь обнаружить на нем такое место, при ударе по которому звук будет громче. Эффект нулевой. Поднялся повыше – так звук распространится дальше.

Бум. Бум. Бум! – кажется, меня слышит весь лес и даже горы. И где кабан? Неужели пропадет такая идея? Новой я ее назвать не могу – только вчера чем-то похожим занимался. Но все равно обидно.

Бум. Бум. Бум!

Нет, не зря я это затеял. Под деревом появился ОБЕД!

Вот только стоять на месте и дать мне прицелиться будущий шашлык явно не собирается. Мечется туда-сюда хаотично. Думаю, напрягая мозг. Потом еще раз. Какая-то мысль все время не дает покоя. С третьего раза получилось.

Вспомнил, как кабан ковырял что-то под дубом в корнях.

На нижних ветках желудей почему-то нет, но наверху я их видел в изобилии. Набрал полный «мешок новичка». Подумав, отправил содержимое в Сумку Дракона – про запас, а вдруг пригодится? И после этого еще дважды. Запасливый я. Все, теперь готово угощение. Можно сбрасывать приманку.

Место для завтрака на траве выбирал очень тщательно, так, чтобы валун пролетел оптимальное расстояние для набора нужной скорости, и кабан не успел сбежать, когда и если почует угрозу. На всякий случай, зацепившись ногами за ветку, повис вниз головой. Прямо подо мной лежит на травке мой полуоткрытый «мешок новичка» с желудями. Часть желудей просыпалась через прореху в многотрадальном инвентаре. Жду. С нетерпением. Все еще жду. Наконец, голодное животное, всю ночь вместо ужина занимавшееся мной, хотя не исключаю, что оно именно меня едой и считало, потеряло осторожность.

Кабан вышел в зону прицеливания и, сунув рыло в мешок, захрумкал желудями.

Так. Нужно выждать!

Пусть войдет во вкус. Размеренно считаю до десяти.

Пора! Активирую сумку, представляя себе валун, шепчу: «Вынуть из сумки».

Совершенно бесшумно каменюка появилась подо мной и медленно начала падать. Скорее всего, валун падал обыкновенным образом, просто от нетерпения мое восприятие несколько изменилось.

Огромный валун упал прямо на спину местного босса, раздался чавкающий звук, хруст, и:

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ МЕСТНОГО БОССА. «КАБАН», уровень 10, повержен.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОПЫТ – 1500.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ.

ВАШ УРОВЕНЬ: 4.

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +80, итого: 93 (за каждый уровень автоматически повышается или понижается запас энергии на 20 единиц).

НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК:
20.

Победитель плавно и величаво ступает...

Восторженная публика кричит и рукоплещет...

Но нет. Не так все это было! Никому не известный герой спускается к своей жертве – и не находит ее. Жертва в компании с обедом и еще многими и многими обедами – под камнем. Попал я.

Попал. И точно-то как! А мясо?!

– Да что ж это со мной сегодня? – убираю валун в сумку, и вот передо мной кабан. Я точно знаю – это он, не похож, но это все же он. Выглядит не очень – зато отбивные делать будет проще. Отбивать-то уже ничего и не надо.

Вот он – результат охоты. Положив руку на шкуру кабана и представив себе мясо, говорю: «Положить в сумку». Интересно, а там, в пространственном кармане, чисто? Желуди не прилипнут к мясу?

Тушка исчезла, а на месте добычи осталось:

МЕЧ ВОИНА СТАЛЬНОЙ В НОЖНАХ С ПОЯСОМ: +3
К СИЛЕ, +3 К ЛОВКОСТИ, ПРОЧНОСТЬ 11 из 20.

ЗАЖИГАЛКА, изделие гнома Брола.

5 °СЕРЕБРЯНЫХ МОНЕТ.

Предполагается, наверное, что это предыдущему охотнику повезло меньше, и охота не задалась.

Со вчерашними наградами не сравнить, но я не в обиде. Это все мне очень кстати, особенно меч, с ним как-то увереннее себя чувствую. Вынув клинок из ножен, я его рассмотрел – не так, чтобы уж очень впечатляет, но если сравнивать с ножом новичка, то это смертельное оружие.

Вот вроде получил бонусов в миллион раз меньше, чем за вчерашнее, а удовольствия куда как больше. Почему так получается? Может быть это потому, что сам придумал, сам сделал, а вчерашнее – просто шальная удача?

Только я собрался возвращаться на свою стоянку у родника, из лесу послышалось угрожающее рычание.

Недолго думая и не оглядываясь, я домчался обратно до дуба и залез повыше.

На поляну вышел барс. Крупный зверь, пожалуй, он бы моего кабана победил. Вот даже появились сожаления об убиенном животном. Сейчас я смог бы посмотреть на битву двух равных соперников, а при удаче – сбросить камень на победителя. Трофеев было бы вдвое больше.

Но, похоже, барс тоже думает о трофеях. Как бы его отвлечь? Бросил горсть желудей, извлеченных из сумки в те ку-

сты, что показались наиболее густыми. Барс вздрогнул, повернул голову и медленно пошел в сторону шума. Ветерок от него ко мне. Не учуял. Сработало! Повезло. Какое облегчение, теперь...

– Каррр.

Чуть не сверзился. Кто из гущи веток за спиной накаркал – не видно, но припомнилась птица, летевшая из лунного заката к дубу. Ворона? Та же самая? Опять она! Гадом буду. Нет. Не гадом – вивисектором. Вот только поймаю эту предсказательницу... Но это потом, а пока ее предсказания предсказуемо стали сбываться. Барс резко обернулся на звук и увидел меня. Глаза в глаза. Голодные в испуганные. Жуть. Возвращается!

По дороге обратно, спокойно по-хозяйски понюхав землю, на которой недавно лежал мой кабан, он уже по моим следам подошел к дубу и легко вспрыгнул на нижнюю ветку.

Так! Мне нужен новый план – и побыстрее. Прыгать вниз и пытаться убежать – глупость несусветная. Этот зверь делает и то, и другое значительно лучше меня. Шансов на побег нет. Значит, поле боя – дуб. Битва в трехмерном пространстве. Я наскоро осмотрел крону дерева. На огромном дубе есть ветки на любой вкус. Толстые и тонкие, длинные и короткие, прямые и кривые. Всякие есть. Одинаковых нет. Что мне это дает? В чем мое преимущество? Я женщинам нравлюсь, но это сейчас не в тему. Даже если это самка. Пригласить ее в хороший ресторан не получится. Она уже там.

Быстро перебрал другие варианты. Хищник сильнее, быстрее, опытнее. Может, даже живет на таком же дубе или даже на этом самом. Он лучше приспособлен лазать – у него гибкость, ловкость и когти. Да уж, когти, которые уступают в размерах только его же клыкам. А клыки-то какие! Нет! Лучше я на когти смотреть буду.

Он на четырех лапах устойчивее, чем я на двух. Стоп. Вот оно. Я прямоходящий, и у меня есть руки.

Мозг у меня тоже, слава богу, есть – и это редкое, для современной России, сочетание мне сейчас непременно поможет. Надо найти две ветки, расположенные одна над другой, с разницей в высоте метра два, и при этом достаточно длинные для претворения в жизнь моего новоиспеченного плана. В огромном разнообразии кроны дуба таковые нашлись, хоть и пришлось мне полазать по дереву. А как же быстро и ловко это получается в такой ситуации!

Барс тем временем не спеша поднимался вслед за мной.

Облизывается – голодный, наверное. Уверен хищник, что обед уже не за горами. Медленно и неотвратимо, угрожающе урча на низких частотах, он приближался ко мне, а я наконец-то добрался до нужных веток. Их расположение позволило мне стоять метрах в трех от ствола на нижней из них, держась руками за верхнюю. Что я и сделал.

Отойдя максимально далеко от ствола, стал ждать своего противника. Ветка подо мной прогнулась, но я перенес часть своего веса на руки, и она почти вернулась в первоначальное

положение.

Глава 6

Охотник на великих героев перебирался с ветки на ветку с грацией и изяществом, которыми я бы наверняка восхитился в другое время. Сейчас почему-то не до того.

Зверь уже в двух метрах от меня. Должно быть, планирует одним ударом лапы отправить меня вниз – считать ветки и сломанные ребра.

У меня другие планы. Когда он был уже совсем близко, я начал раскачивать нижнюю ветку. Вверх-вниз, вправо- влево и наоборот. Короче, качал в разных вариациях. Барс припал к ветке и старался балансировать на ней. Пока ему это удавалось. Я стал подпрыгивать и, ударом ногами по нижней ветке, пытаться сбить его вниз.

Развернуться на неустойчивой ветке он не мог, прыгать вниз сквозь тонкие ветки, которые не выдержат его веса, тоже не хотел. Положение барса стало безнадежным. Я прино ровился к движениям и старался после прыжка подтянуться повыше, чтобы ударить ногами в нижнюю ветку не сверху вниз, а под углом, выбивая опору из-под лап врага.

Это сразу же стало приносить свои плоды. Барс уже едва держался и думал не об охоте, а о спасении. Наконец, особенно удавшийся мне прыжок и удар сбросили его вниз. Я, недолго думая, повис на нижней ветке вниз головой и повторил трюк с валуном. Стараясь направить камень в точку па-

дения хищника. Но ему повезло.

Пролетая сквозь ломающиеся и гнущиеся ветки, он зацепился левой лапой за одну из них и изменил траекторию движения. Несмотря на ушибы и раны, барс приземлился на четыре лапы. Рядом с ним, буквально в сантиметре, грохнулся валун. От чавкающего звука и сотрясения почвы барс прижался к земле, после чего гигантским прыжком отпрыгнул подальше от камня и бросился наутек.

Я добрался до ствола дерева и прижался к нему. Руки и ноги тряслись от мышечного и нервного перенапряжения, пульс напугал бы любого кардиолога. Но это была победа, и гордился я ею больше, чем спасением богини или убийством кабана. Трофеев не было, не было достижений и поздравлений. Даже характеристики не подросли. Было удовлетворение. Драйв!

Выросло чувство уверенности в себе. Самый сильный и опасный зверь в этой локации бежал от меня без оглядки. Лес вокруг стал мне как-то ближе. Несмотря на странные звуки и мрачные тени, он перестал быть для меня опасным. Наоборот. Это я здесь самый страшный и опасный. Меня все боятся!!!

– Каррр.

Даже злобная и крайне странная ворона с разочарованным криком своей вороньей души улетела в даль темную. Надеюсь, навсегда!

Стоя на ветке, я дышал полной грудью. Во мне, должно

быть, проснулся инстинкт древних людей-охотников. Хотелось кричать и бить себя кулаками в грудь. Об этой победе никто не узнает, она не даст мне ничего материального. Но это была моя самая главная победа в этой игре. Я стал здесь своим. Победителем... Еще пару минут я не делал ничего. И, как всегда, это у меня получилось великолепно. Но пора возвращаться на стоянку.

Другого мне ничего не остается и, забрав свой мегавалун, я пошел обратно к роднику и временному лагерю. По дороге собирал ветки и камни, срывал цветы и травы – все, что удалось разглядеть в призрачном свете луны, пробивающемся сквозь ветви деревьев. Сумка у меня безразмерная и веса не имеет, а как показал опыт, пригодиться может всё. Выбросить все это недолго. Да и зачем выбрасывать? Туда можно положить сколько угодно чего угодно, главное – не забыть, что там лежит. Чтобы достать, надо всего лишь четко вспомнить, что именно ищешь. Память у меня хорошая, но и записать в реальный дневник не помешает...

Эйфория добавила сил, меч с поясом – тоже, и я на крыльях удачи... Нет, не так – на крыльях заслуженной победы добрался до своей стоянки.

Моя первая потеря – «Сумка новичка». Безвозвратно погибла в схватке с кабаном, я даже останков ее не нашел.

Бутылку и нож заранее предусмотрительно переложил в сумку дракона. Бутылка оказалась почему-то пустой.

Когда выпил? Должно быть, автоматически приложился,

посреди таких волнений можно что-то и не заметить. Нет, вспомнил – выпил всю воду, когда на вершине дерева пейзажем любовался. Все же красота оказывает более сильное воздействие, чем победа и убийство.

Из собранных сухих веток, мха и соломы соорудить костер – не проблема, кремень для выбивания искры не понадобился, зря я на его поиски время потратил. Больше уже не понадобится, зажигалка же есть, но выбрасывать не буду. Кто знает будущее?

Чтобы разделать добычу, отошел подальше, вынул кабана и приступил к разделке. Нужны ли для этого умения – не знаю, проверю опытным путем. Жадничать не стал – отрубил мечом все четыре ноги, вырезал мясо со спины. Взял также сердце и печень – остальное решил бросить. Неожиданно сами выпали клыки. Раз выпали —

значит пригодятся. В сумку! Все ждал, что дадут навык разделки туш, но, похоже, поток щедрости на сегодня иссяк. Или я что-то не так делаю? Скорее всего, не так. В реале такого опыта нет совсем. На охоту еще мальчишкой меня брали, но сочли, что зрелище потрошения не для подростка.

Вернулся к костру, настрогал подходящих веточек, кусочки мяса насадил на веточки. Сижу, поворачиваю мясо над огнем, пью воду. Отдыхая от всего, наслаждаюсь тишиной, а мысленно раз за разом прокручиваю все произошедшие события. Смысла в этом нет, но удовольствия – море...

Не пора ли заняться интерфейсом? Сделал все сообщения

«по запросу игрока». Так надо, да и мешают они зачастую, вылезая иногда в самый неподходящий момент. Время идет – я сижу, костер горит и потрескивает, вода журчит, еда готовится. Может быть, это и есть счастье?

– Присоединиться можно? – вопрос ценой в инфаркт. Подпрыгнув, я попытался оглядеться. Не получилось. Слишком долго смотрел на огонь. Видеть ничего не могу, но думать это не мешает.

– Присоединяйся, – разрешаю я. Оптимальный вариант ответа в данной ситуации.

К огню подошел человек. Для Терры это уже значительная информация. Сел напротив меня. Наконец я проморгался и смог рассмотреть гостя. Мужик лет до сорока, одет для похода по лесу. Куртка, штаны, сапоги, шляпа, лук, пояс с ножом в ножнах – все очень качественное и дорогое, но не новое, а прижившееся, что ли... Что ж, поговорим:

– Здравствуй, охотник, угощайся, здесь хватит на двоих.

– Здравствуй и ты, добрый молодец.

– Мих, новичок в этих местах.

– Прокл, охотник.

Мясо уже готово, и мы молча взяли по шампуру. Или я так проголодался, или в самом деле хорошо приготовил – вкусно. То, что Прокл – учитель охотников и живет в своем доме на выселках вдали от деревни, я узнал заранее, когда готовился к игре. Отзывались все игроки о нем нелицеприятно, как о нелюдипе и пьянице, трезвым не бывающем никогда.

Полезы игрокам – никакой. И это в локации, где вокруг кроме лесов и гор почти ничего нет!

Учитель достал из сумки флягу и пригубил. Крякнул и молча протянул флягу мне. Глоток обжег горло. Напиток уровня хорошего коньяка. Иногда у коллекционеров можно найти старый, советских времен, армянский коньяк.

Похож.

– Не ожидал я здесь кого-либо встретить, – начал разговор

Прокл.

– И я не ожидал. Даже был уверен в обратном. Зря, как оказалось.

– То, что ты не ожидал, я понял, когда ты, услышав меня, подпрыгнул. Не умеешь еще жить в лесу. Опасно это. – Научишь?

– А и научу.

Прокл приподнялся с земли, протянул руку и коснулся моего плеча.

**ИГРОК, ВЫ ОБУЧИЛИСЬ ПРОФЕССИИ «ОХОТНИК»,
ранг 1 из 20.**

Волна везения продолжается. Бесплатно и без предварительных условий мне сделан довольно щедрый, по местным понятиям, подарок. С чего это вдруг НПС, который большинство игроков посылал куда подальше (если судить по форуму), сам ко мне пришел?

– Хороша свинка, – Прокл предпочел прямой вопрос не задавать.

– Да забил тут недалеко кабанчика, – не стал я скрывать очевидного.

– А одежду твою кабанчик так украсил?

– Нет. Точнее, он внес свою лепту в это дело, но и до него нашлись ценители прекрасного, – я попытался пошутить, и Прокл усмехнулся, но скорее из вежливости, чем искренне.

– В деревню что не идешь? Там ваших сейчас много.

– Так ведь на охотника в деревне не выучишься. Да и нравится мне здесь, очень уж хорошее место.

– Это да, – согласился Прокл, – когда-то сам хотел здесь свой дом поставить.

– ?

На мой немой вопрос ночной гость предпочел не отвечать. Костерчик догорал, мясо постепенно исчезало. Фляга охотника сделала уже кругов пять.

Мы оба молчали, но общению это не мешало. Разговор шел без слов. Редко, но так бывает. Сидишь рядом с человеком и молчишь, и он молчит, но постепенно ты его понимаешь, и он понимает тебя. Понравился мне этот НПС, да нет – какой там НПС, для меня он человек, почему-то решил я для себя. Много прошло времени, прежде чем я понял это свое первое странное и необычное ощущение. За последние годы события сделали меня крайне осторожным и подозрительным, но Проклу я поверил сразу же.

– Пошли, что ли, покажу тебе свой дом.

Я встал, затоптал остатки костра и засыпал мелкими ка-

мешками, подошел к роднику и наполнил опустевшую бутылку водой. Сунул ее в Сумку Дракона.

Прокл, видимо заметив, как бутылка исчезает в никуда, удивленно качнул головой. Только тут я понял, что полностью засветился перед охотником. Откуда у игрока в локации новичков магия такого уровня? Но охотник промолчал, смолчал и я. Чего уж теперь.

– Всё, я готов.

Прокл кивнул и пошел в лес, я – за ним, почти след в след. Люди леса много не разговаривают, тот болтунов не любит.

Шли совершенно новым для меня маршрутом, но ничего особенно примечательного в ночном лесу я не увидел. Добирались довольно долго, но усталости я не ощутил.

Дом у охотника оказался довольно большим, добротным и основательным. Как, впрочем, и все, что было у Прокла. Два сруба, два этажа, пристройки. Никаких заборов. Везде виден порядок и чистота, что как-то не очень согласуется с репутацией пьяницы. То, что учитель охотников живет на Выселках один, я знал заранее, еще до регистрации перса. Но дом этот, совершенно однозначно, строился с расчетом на большую семью. Надо взять это себе на заметку.

Прокл вошел в дом, и я, не ожидая отдельного приглашения, зашел следом.

– Садись, – хозяин исчез в глубине дома.

Садиться я не стал, просто стоял посреди большой комнаты, пытаясь все вокруг тщательно рассмотреть и при этом

понять что-нибудь о своем новом знакомом. Любой человек делает дом под себя, что позволяет многое о нем узнать. Вероятно, задумывалась эта комната не как горница – скорее, как гостиная, почему-то решил я. Комната была почти пуста. Столик на двоих, пара табуретов. Шкаф с книгами, два сундука.

Прокл вернулся со свертком одежды. Положил на стол и молча вышел.

Я развернул сверток:

КУРТКА ОХОТНИКА. РЕДКАЯ. +3 СИЛА, + 7 ЛОВКОСТЬ.

ШТАНЫ ОХОТНИКА. РЕДКИЕ. +3 СИЛА, + 5 ЛОВКОСТЬ.

РУБАХА ОХОТНИКА. РЕДКАЯ. +3 СИЛА, +3 ЛОВКОСТЬ.

СУМКА ОХОТНИКА. 50 ЯЧЕЕК.

Я переоделся – другой человек. Куда делся бомж в рванье?

Стоит это все недешево, денег моих на это не хватит. Думаю, что это подарок. Версия того, что от меня ему может что-либо понадобиться, постепенно набирает вес. Зачем опытному охотнику нуб с нулевым уровнем и умениями? Я ему никто, репутации никакой, и вдруг – такое расположение. Это может быть объяснимо только тем, что он каким-то образом в курсе моих безобразий около Храма Смерти или хотя бы догадывается о расположении богини ко мне. А мо-

жет, это была его ворона? Могла настучать, болтливая зараза...

Появился хозяин с сапогами в руках.

САПОГИ ОХОТНИКА. РЕДКИЕ. +5 СИЛА +5 ЛОВКОСТЬ.

Я переобулся. Вот так вот за минуту и +34 единицы характеристик! И вопросительно посмотрел на Прокла.

– Отдашь, когда сможешь, – решил он.

Я подумал, промолчав пару секунд:

– За мной должок, – и кивнул. Ни деньгами, ни вещами за доверие не заплатишь.

– Садись, гость дорогой. Обнову надо обмыть.

Через пять минут на столе появилась бутылка литра на два, пара стеклянных стаканчиков, простая русская закуска – соления, квашеная капуста, хлеб, копченый окорок. Когда мы это все употребим, мне надо будет не забыть из игры вовремя выйти.

Говорили мы мало, в основном о лесе, пили много и без тостов – просто обменявшись взглядами и кивнув. Стаканы Прокл наполнял почти мгновенно. Хорошо посидели, без напряжения, душевно.

Прокл заснул за столом, уронив голову на руки, а я не без туда добрался до самого большого сундука и лег на него. Укрыться нечем, да и не нужно. С такой дозой я бы и на снегу заснул.

ВЫХОД

Я дома, совершенно трезвый. Ожидаемо, но обидно.

Прошелся по квартире – переделал мелкие дела.

Поел. Почта, телефон – никто знакомый на связь не выходил – плохо, никто незнакомый не беспокоил – хорошо. Открыл окно – воздух свежий, чистый, прохладный, уже начинается лето, до жары еще далеко, если она вообще будет. В Питере погода непредсказуема по определению.

Метеоролог у нас – это не работа.

Включил беговую дорожку – час бега. Сначала трусцой минут десять, затем на максимум – полчаса, и опять рысцой. Душ контрастный бодрящий. Пару часов посидел у ПК, посмотрел, что нового в сети по Терре.

В игре главная новость – подготовка к войне с Тьмой.

Вторая новость – я. Обо мне спрашивают, меня обсуждают, строят догадки. За достоверную информацию о моем нике предлагают приличные деньги. Игровые червонцы.

Подспудно чувствуется, что за данные обо мне из реала заплатят реальными, и много.

Ничего неожиданного.

Сон.

Пробуждение. Вечерняя зарядка. Душ. Завтрак на ночь глядя. Посидел у компьютера, повспоминал прошедший день и записал все в дневник. Странного много, но анализировать пока рано, данных недостаточно. С тех пор, как я последний раз кратко побыл в игре – пару лет назад, – прошли два обновления со стороны искина, и администрация смогла

через него провести три нововведения.

Стало явно лучше, но во многом мне еще долго нужно будет разбираться.

Глава 7

ВХОД

У меня привычка из реала – с утра оценить себя на трезвую голову, это в том случае, если это возможно, и поставить себе задачи на день. Ставлю себе за вчерашний день – 4. За позавчерашний я себе оценку ставить не стал. Результат получился выдающийся, но соотносить свои действия с этим результатом адекватно не получается. Там еще многое не ясно. Не исключено, что меня использовали втемную и к чему-то готовят.

Лежа на сундуке Прокла, можно спокойно обо всем подумать. Его самого уже нет в комнате. Сегодня я вошел в игру раньше, чем обычно, и на улице еще солнечно, хотя тени от деревьев уже длинные. Подъем!

Во дворе Прокла тоже нет. С полдюжины хозяйственных построек, но все заперты и, похоже, никогда не используются. В центре двора – колодец. То, что нужно. Воротом поднял ведро с водой и поставил его на скамейку. Снял дорожную одежду и обувь, дальше обливание из ведра.

Брр. Вода ледяная, причем в самом деле не больше двух-трех градусов. Заглянул в колодец – может, там лед плавает? Нет – вода чистая, поверхность зеркальная – отражает ясное небо и... пить надо меньше, и лицо будет приятнее на вид. Окончательно прийти в себя удалось с помощью пяти ведер

колодезной воды.

Оделся. Попрыгал – с полсотни резких движений, поэтому быстро высох и согрелся. Когда прыгал, сам себе удивился – высота прыжков выросла более чем вдвое. Да и когда первое ведро с водой поднимал – веса почти не заметил. За последние сутки сила и выносливость выросли почти в десять раз. Но одно дело – видеть цифры характеристик, другое – ощущать телом и действием их значимость в этом мире. На то и ясли, чтобы привыкнуть и освоиться.

Где же хозяин?

Обошел вокруг дома. Никого! Прокля я знаю всего день, но уверен – гостя он одного без причины не оставит. Осторожный человек. И какая же может быть причина? Что-то медленно с утра и с похмелья протекают мыслительные процессы. Пить буду меньше. Не сегодня, не сразу и без рывков, но буду. Да. Так, стоп. Он же мой учитель, не так ли? И учусь я у него на охотника. А охотнику главное что? Дичь найти. И как?

Еще раз обошел вокруг дома, но на этот раз глядя под ноги и стараясь рассмотреть незначительные детали.

Вот мои сегодняшние следы – видны четко, такие со спутника можно фотографировать. Следы идут вокруг дома. Философскую концепцию поиска самого себя воплотить несложно. Вот вчерашние – эти ведут к крыльцу.

Мои видны четко, а следы охотника почти незаметны. Я бы их и не нашел, если бы не знал точно, что они здесь есть,

ибо за Проклом до самого его дома шел по пятам. Осталось найти его сегодняшние следы. Что-то я с терминологией путаться стал. Ночной образ жизни вносит коррективы.

И те, и другие следы – сегодняшние. Пришли-то мы сюда утром, а сейчас уже вечер.

Еще походив вокруг дома, я наконец обнаружил цепочку следов, ведущую на запад. Дошел по следу до опушки леса.

– Долго ты, ученик, – поприветствовал меня голос из ниоткуда.

– И ты здравствуй, Учитель, – добавив толику иронии в интонации, я ему кивнул.

Рука Прокла легла мне на плечо.

ПОЛУЧЕНО УМЕНИЕ: «СЛЕДОПЫТ», ранг 1 из 20.

Когда за спиной из невидимости появился мой утренний собутыльник, я ожидал этого и постарался не вздрогнуть. Не вышло. Ничего, со временем привыкну.

Прокл выглядел свежим и энергичным. Может, мне и не придется изобретать эликсир от похмелья. Спрашивать не буду. Если у него он есть – должен поделиться.

У охотника среди немногочисленных игроков, побывавших здесь, репутация неважная. Он или пропадал невесть где месяцами, или пил горькую, запершись в доме.

Хотя где-то на старом форуме упоминалось, что в первые годы игры Прокл хорошо учил редких в этой локации игроков на Охотников, но потом – как отрезало.

У меня уже сложилось свое личное мнение, я хотел бы

видеть в Учителе друга. А дружбу не купишь, она возникает сама и укрепляется годами или в разы быстрее – совместными делами. Из анализа ночных и утренних событий я сделал вывод – у Учителя есть ко мне дело, и скажет он мне о нем сам, и только тогда, когда сочтет достойным доверия. Хотя никаких сообщений о репутации в игре с самого начала не было, но она, по мнению почти всех аналитиков, все-таки существует в каком-то виде – как скрытый показатель. Вероятно, произошедшее возле храма Смерти немного улучшило мою репутацию у всех светлых НПС? Тут есть еще над чем подумать.

– Кто это тебя так обгадил?

Я удивленно осмотрел себя. Ничего не увидел, так что пришлось снять куртку. Да чтоб ее... Не иначе все та же ворона. И ведь незаметно как. И что такое она съела? И сколько? Если судить по площади поражения, то ей и «Град» вместе со стадом слонов не конкуренты. Это я так. Эмоции. Но какие. Сволочь! Брюнетка... Пришлось оттирать подручными и подножными средствами, но уже в процессе движения.

Путь обратно к дому охотник шел неспешно, давая мне время хоть немного привести себя в порядок. Добрались в молчании. Все слова я высказал мысленно, зато в богатых вариациях. Интересно, вороны икают?

Поели тоже молча, из хозяйских запасов. Убрал посуду, хозяин дома вышел и пропадал минут пять. Вернулся с двумя луками и двумя колчанами, по два десятка стрел в каж-

дом. Опять вышел и вернулся с большим мешком, наполненным до отказа. Мешок по виду был скорее чем-то средним между рюкзаком и вещмешком красноармейца.

«Будет дело, и не простое – поход за доверием!» – предположил я без особой уверенности.

Прокл стал собираться и прилаживать походный мешок на спину, делал он это все спокойно и основательно, привычными, размеренными движениями профи.

Я взял оба лука с колчанами и убрал их в Сумку Дракона. Доверять – так доверять. Впрочем, скрывать это уже и бессмысленно, и вредно.

Мы молча переглянулись. Он снял мешок и поставил его на лавку. Я взял его и тоже убрал в сумку. Стоим, чего-то ждем. Я вынул лук, выглядевший получше, и один из колчанов, по тому же принципу. В лице собеседника что-то дрогнуло и изменилось – когда-то он умел смеяться?

Молчаливые мы собеседники – может быть, и за это мне достижение дадут?

Процесс пошел. Точнее, пошел мой единственный знакомый в мире Терры. Взял лук и колчан и вышел на крыльцо.

Дверь я, как выходявший последним, прикрыл, но замков никаких не заметил.

С полгода назад один из игроков влез в незапертый дом и хорошо обогатился. Ненадолго. Думаю, он доставил редкую радость обворованному охотнику. Поиск был недолгим и успешным, наказание суровым и унижительным.

Краденое было возвращено. Больше никто в этот дом без спроса не входил. Ну, или никому не рассказывал об этом...

Шли мы долго – часов шесть. По мере удаления от обжитых мест охотник на глазах менялся. Походка стала другой – легкой, крадущейся и совершенно бесшумной.

Весь облик моего учителя стал настороженным, внимательным. На моих глазах он как бы вращался в лес, становился его частью – органичной и потому незаметной.

Топая сзади как слон и наступая с хрустом на ветки, я стал полной ему противоположностью. Но старался, смотрел под ноги и пытался копировать движения учителя. Не сразу, но и у меня стало что-то отдаленно похожее получаться. Ближе к концу нашего перехода Прокл остановился и, когда я подошел, положил мне руку на плечо.

ПОЛУЧЕНО УМЕНИЕ: «СКРЫТНОСТЬ», ранг 1 из 20 – в лесу вас стало труднее заметить, ваши следы труднее найти.

Я так же молча оценил очередной подарок, и мы пошли дальше. Всю дорогу от дома охотника я собирал в лесу все, за что цеплялся взгляд. Почему бы и нет, сумка – бездонная, а кто знает, что и где может пригодиться. Никогда прежде так подолгу пешком не ходил. И уж точно не по ночному лесу. Место привала было выбрано учителем у маленького лесного ручейка. Вокруг все такой же лес. Тихий, темный, угрожающий. Дикий.

Поскольку мы оба не устали совершенно, возникли некие предположения о причине остановки. Чтобы проверить до-

гадки, я молча достал из сумки дрова, вещмешок Прокла, мясо кабана и лук со стрелами. Мой спутник кивнул, взял свой мешок, достал хлеб и сыр, затем вынул и отложил в сторону котелок.

И без вопросов понятно – мне выпало заняться костром.

Когда огонь уже горел, я пошел с котелком за водой. Темный лес, почти полная тишина. Уже в нескольких шагах от костра мир вокруг кажется другим. Таинственным и опасным. Прокл у костра издали видится совсем в другом свете. Спокойный. Уверенный. Хозяин тайги! Свой здесь и на своем месте. Мне остро захотелось перенять у него все это, и не только для игры. С этими мыслями набрал воду и, вернувшись, подвесил котелок над огнем. Прокл, кивнув, взял свой лук и сменил на нем тетиву. Я, стараясь не упускать мелочей, в точности повторил все его действия со своим луком. Он опять хмыкнул одобритительно, кивнул, затем одним плавным движением вынул стрелу из колчана, наложил на тетиву и выстрелил в ствол березы, стоявшей в двадцати метрах от нас. Я, куда как менее органичными, даже неловкими движениями, повторил все его движения, но попал в кусты за березой. Он снова наложил стрелу на тетиву, подошел ближе, придвинулся, показал, как лежат его пальцы на стреле, как он ее удерживает, как пальцы двигаются в процессе всех стадий выстрела. Я повторил. Точнее сказать, попробовал.

Выстрел.

Снова ощущение его руки на плече.

ПОЛУЧЕНО УМЕНИЕ: «СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА», ранг – 1 из 50.

Похоже, стать хорошим лучником труднее, чем я думал. Когда в ходе непростых поисков все же нашел стрелу и вернулся, мы повторили всю эту процедуру, и не один раз. На своем опыте я убедился, что если каждый раз после неточного выстрела необходимо искать в темноте стрелы, то стреляешь намного точнее и к выстрелу готовишься тщательнее. Если учитель – УЧИТЕЛЬ, то это самая важная в мире профессия.

К концу моих мучений еда уже была готова. И очень кстати. Продираться ночью сквозь заросли... Весь отдых занял менее часа и пришлось на безлунное время ночи.

И опять поход через тьму ночного леса.

К утру мы вышли на небольшую опушку, и тут мой взгляд уперся в стену. Прямо перед нами в полусотне метров почти вертикально встали скалистые горы. Очень высокие, с почти невидимыми вершинами, склоны удивили скорее от неожиданности. Насколько было видно, эта стена уходила вправо и влево. Растительность здесь везде стала более обильной, из-за чего оказалось довольно трудным подойти вплотную к скалам. Многочисленные кусты, лианы, заросли высокой травы, опутанные вьюнками с колючками и цветами.

Но Прокл двинулся прямо на них, оборвал колючие вьюнки, раздвинул лианы и исчез в образовавшемся проходе. Следуя за ним по пятам, я неожиданно для себя оказался в

пещере.

– Это тоннель, построенный гномами в давние времена.

От неожиданности я вздрогнул – это была вторая фраза, услышанная мной за последние восемь часов. Надо полагать, что это достаточно важная информация. Или же тест на умение молчать я уже выдержал.

Какой-то неизвестный мне мох рос прямо на стенах и потолке уходящего в глубь скал тоннеля и светился голубоватым светом. Из-за этого совсем уж темно не было, и мы спокойно прошли под горами часа за полтора. Ценный мох тоже пополнил мою коллекцию – это мне хоть где-нибудь в игре да пригодится. И даже если нет, то пусть будет. Запас – штука такая. Кто служил или бывал в походах, поймет.

Выход из этой довольно длинной пещеры от входа отличался мало, без помощи я бы однозначно его не нашел, если бы подходил к нему со стороны во многом похожего на прежний леса, в который мы оба без остановки и без слов сразу углубились.

ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ: «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ 2».

ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА ЗЕМЛЕ, НА КОТОРОЙ ДО ВАС НЕ БЫЛ НИ ОДИН ИЗ ИГРОКОВ. ВАМИ ОТКРЫТА ТЕРРИТОРИЯ «ДОЛИНА СЕРЫХ ЗАГОНЩИКОВ».

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. УВЕЛИЧЕНИЕ ЛОВКОСТИ: +3.
2. УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ: +3.

3. УВЕЛИЧЕНИЕ РЕЗЕРВА ЭНЕРГИИ: +10.

Выбор, по сравнению со вчерашними подарками, слабават. Не то слово, он откровенно бесполезен. Неважно, пусть будет ловкость, все равно в ближайший месяц смысла нет в этих добавках.

Не снижая темпа, мы двинулись дальше. Неплохо было бы подняться повыше, все в деталях рассмотреть и заполнить карту территории. На первый взгляд, лес здесь почти такой же, но мало ли...

Еще через час мой наставник наконец остановился, давая мне отдышаться. Не так просто ходить ночью в лесу, даже просто следуя за учителем.

– Дальше нужно идти очень тихо. Здесь зона охоты большой стаи волков. Из-за них у этих мест и прижилось название – Долина Серых Загонщиков. Встретить десять-пятнадцать особей тут легко, а если случайно напоремся на вожака – он может позвать всю стаю. Я, правда, сам ни разу его не видел. Так что особо не волнуйся.

Определенно, я перешел на новый уровень общения с Проклом. Сейчас я за один раз услышал от него больше слов, чем за все время знакомства. Значит, пока все нормально. Даже хорошо.

Идти почти бесшумно уже получается, но только постоянно глядя под ноги и концентрируясь только на этом. Держу дистанцию. И слишком близко плохо, и отстать нельзя. Сильно подозреваю, что со стороны мои потуги выглядят

смешно, но успокаивает то, что их никто не видит. Даже я. Вдруг послышались шум и сопение сзади. Резко встал, очень медленно обернулся и... Небольшой волк. Или большой волчонок.

– Прокл, сзади.

Охотник обернулся и беззвучно выругался.

– Волчонок, – едва слышно произнес он. – Отбилась от стаи. Не опасен, пусть идет за нами. Лишь бы мать за ним не пришла.

Как сглазил. Из пройденных нами зарослей выбежала волчица и, ощерившись, зарычала на нас. Волчонок бросился к матери, а мы замерли в надежде, что конфликт улажен, и стороны разойдутся миром.

Еще пару минут назад мне казалось, что путешествие проходит как-то скучновато, чего-то не хватает. Волчица завывала, и сразу стало нескучно.

– Если это самка вожака, то дело плохо. Бежим! – спокойно сказал Прокл.

То, что такой крупный, солидный и молчаливый мужчина может так быстро бегать, меня удивило и обрадовало. Это повышало наши шансы. Я держался след в след, не отставая. При нашей разнице в уровнях и характеристиках это делать совсем непросто, но у меня есть одно преимущество – на меня, как оказалось, волчий вой действует вдохновляюще. Ну вот очень вдохновляюще. Любой допинг – отстой!

Спрашивать, куда мы бежим и зачем, смысла нет, ведь я

здесь ничего не знаю. Бегу как вагон за паровозом, с острым желанием его обогнать. Вслед за воем волчицы, вдалеке раздался вой другого волка, и вскоре вой слышался уже со всех сторон. Чувствую, ждут меня новые яркие и незабываемые ощущения, но это почему-то не радует. С чего бы?

Идет охота... идет охота. Вот только охота волков – на охотников. Мне-то все это интересно, я ведь в результате окажусь на точке возрождения. А Прокл? Он же умрет окончательно. Ради чего же он пришел сам и привел меня в это настолько опасное место?

Впереди нас завыли сразу три волка, и Прокл резко свернул направо. Теперь мы бежали уже к ближайшим горам. Быстро!

«Может, там еще одна пещера найдется, или, хотя бы, узкий проход, который можно успешно оборонять вдвоем», – понадеялся я. В догонялки мы волкам точно проиграем в любом месте. Особенно в их родном лесу. Волчий вой приблизился и справа, и слева, и сзади. Хорошо, что я налегке. И меч, и лук, и вообще все – в пространственном кармане сумки. То есть где-то там, где бы ни было это пространство, все это что-нибудь да весит, но на мне грешном это никак не сказывается.

Вой приближается. Напряжение растет. Очень не хочется терять хорошего человека, да и процедура раздирания моего тела волчьими зубами при полноценных болевых ощущениях – не тот праздник, на котором я мечтал побывать с ран-

него детства. И даже уверенность в возрождении не очень помогает. Вру, помогает. Но не сильно.

Несмотря на все повышенные вещами характеристики, я начал уставать. Запас жизненной энергии перешел в красную зону, впрочем, до гор хватит точно. Уже рядом!

Прокл на ходу бросил что-то под ноги. Сбивает со следа? Табак или похуже что?

На предельной скорости мы выбежали из леса – перед нами снова горы, но, к счастью, не такие крутые. Впереди, метрах в пятидесяти, осыпь из крупных камней, покрытых мхом, должно быть, камнепад в этом месте был довольно давно.

Прокл обернулся ко мне:

– Добрались, в прошлый раз здесь они от меня отстали. Посидеть, правда, пришлось долгонько, – мой учитель, явно стараясь подбодрить меня, излучал уверенность и оптимизм. Повлияло, но не очень. Вой уже где-то совсем рядом. Но вдруг стало тихо. Нанюхались табачку? Сбились со следа? Ура! Кажется, удаляются. Или уж очень хочется в это верить? Но иначе уже должны были выскочить из леса...

– Каррр!

– Паскуда!

Уже удалившаяся было стая сменила направление. Вероятно, решили, что мы спугнули птицу. Это еще кто кого спугнул... Вивисекцией никогда не занимался, но сейчас бы... По перышку...

Мы осторожно, но предельно быстро, стали подниматься. С непривычки делать это, прыгая по скользким камням, непросто. Мне легче – я, не тратя времени на размышления, просто решил проблему, копируя движения впереди бегущего. Камни иногда качались, из-за мха ноги соскальзывали, но вой был уже совсем рядом, и мы, не замедляясь, рискуя переломать ноги, поднимались вверх. Наконец, Прокл решил, что достаточно и, выбрав камень поустойчивее, сел. По привычке я повторил его действия. Сверху, слева и справа осыпь была ограничена неприступными скалами. Скорее всего, это одна из них, рассыпавшись, образовала тот камнепад, последствия которого и позволили нам оторваться от преследователей.

Внизу тем временем собралась уже вся стая. Какие там пятнадцать! Волков было под сотню, а то и больше. «Серые загонщики» нас загнали. Теперь они, обнюхивая землю у подножия, чего-то ждали. Вскоре стало понятно, чего – вернее, кого. Появился волк размером почти с давешнего босса-кабана, серый, но, в отличие от остальных, с проседью.

Вожак.

Глава 8

– Сколько у тебя воды? – спросил я Прокла. – У меня – одна бутылка.

– Дня на два, если очень экономить – на три.

Но экономить нам не пришлось – вожак встал на тропу войны, начав подниматься по осыпи. За ним потянулись остальные волки. Прокл взял лук наизготовку и достал стрелу.

– Нет, – сказал я, – поднимемся выше.

Удивление на лице Учителя было настолько необычным для него, что у меня промелькнула мысль: «А не впервые ли в жизни он удивился?»

– Выше камни мельче и менее устойчивые – возможен камнепад.

– Мы подойдем ближе к скалам.

– Попробуем, почему нет? Стрел на всю стаю все равно не хватит.

И мы пошли, хотя все чаще приходилось помогать себе руками. Мы, скорее, уже ползли. Вскоре вся стая втянулась за вожак, волки, поскуливая и оскальзываясь на камнях, упорно преследовали нас.

– С чего они такие упертые – голодные, что ли? – необычное поведение животных меня удивило.

– Вожак не терпит чужих в своих охотничьих угодьях, а

мы еще и наткнулись неудачно на его самку и щенка.

Остальные идут за ним, – объяснил охотник. Продолжил обучение, несмотря ни на что. Уважаю.

Очень медленная и очень странная охота продолжилась, но потерь с обеих сторон по-прежнему не было. Чем выше мы поднимались, тем осторожнее и медленнее двигались. Волки же постепенно приближались. Когда мы добрались до верхних скал, я выбрал хорошую трещину в скале и вставил в нее свой дубовый посох. Представил валун, которым вчера убил босса-кабана. «Извлечь из сумки».

Многотонная махина зависла на секунду, затем стронулась с места и покатила вниз, жутко скрежеща вдавленными в грунт или раскрошенными камнями. Вожак и многие волки успели от него увернуться, но вибрации вызвали сотрясение скального основания. Я рассчитывал, что сдвинется только существующая осыпь, но мои действия вызвали разрушение и верхних скал. Наша трещина с посохом в ней почему-то устояли, а мы, держась вдвоем за посох, прижались к скале. Мимо, но совсем рядом пронеслись огромные камни. От грохота и скрежета заложило уши и нас накрыло облаком пыли.

Прокл стоял выше и прикрывал меня собой. Я заметил, что ему пришлось пару раз достать и выпить какие-то эликсиры. Должно быть, его задело осколками камней. Вскоре все уже закончилось. Внизу медленно оседающая пыль накрывала камни новой осыпи. Волков же нигде видно не бы-

ло. Где же сообщения? Не то чтобы мне жаль опыта и уровней, но все же...

– Вот ведь... – вслух ругнулся я и полез вызывать сообщения по требованию, которое сам же давеча и настроил.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ ВОЛКА, уровень 10.

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ ВОЛКА, уровень 10. ... Это сообщение повторилось больше 70 раз!

– ИГРОК, ВЫ УБИЛИ ВОЖАКА СТАИ, уровень 25.

ВЫ ПОЛУЧИЛИ ДОСТИЖЕНИЕ: «ГРОЗА ВОЛКОВ».

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. АМУЛЕТ «ПЕРО». Свойства: замедление падения.

2. 100 ЗОЛОТЫХ.

3. «ЛУК ОХОТНИКА», РЕДКИЙ. Свойства: сила: +10.

Выбираю пункт 1 – амулет. Я уже летал, то есть падал, и почему-то очень хочется получить этот амулет. Сразу же просмотрел его параметры.

«АМУЛЕТ „ПЕРО“ – позволяет на мгновение остановить падение. Срабатывает по команде „замедление“ (вы можете изменить команду в интерфейсе). Расход маны: 1000».

Тысяча? Это как до звезд... Досадно, но ладно. Сам амулет, кстати, похож на крошечную подвеску в виде металлического пера. На шею не повесишь, а вот к браслету, пожалуй, можно прицепить.

ИГРОК, ВЫ ОХОТИЛИСЬ В ГРУППЕ СО СВОИМ УЧИТЕЛЕМ ПРОКЛОМ. ВАШ УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН НА 4, ИТОГО: УРОВЕНЬ 8, ДО УРОВНЯ 9 ОСТАЛОСЬ 1500

ОЧКОВ ОПЫТА.

ПОЛУЧЕНО НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК – 20, всего: 40.

Перед моим напарником мне даже стыдно – от камнепада он меня прикрыл, причем своим смертным телом, а награду получаю я один. И вообще, есть чувство неудовлетворенности. Как-то я однобоко развиваюсь.

Воюю исключительно камнями. Даже муху, и ту камнем прибил.

Примитивно – залез повыше, сбросил оттуда камень, даже не зная на кого, и все – герой. Победитель...

Пожалуй, надо это прекращать. Хотя есть еще один враг, и у него есть замок, а на этого врага и на его замок я бы свой заветный камешек скинул! Где моя прелесть, кстати? Где мой Валун Незаменимый?

Пропажу я обнаружил внизу, наполовину засыпанную камнями. Надо бы откопать и забрать. Все же это самый большой камень из тех, что я видел в яслях. (И, кстати, нашел я его у самого большого дерева. Интересно, надо будет потом обдумать.) А вдруг другой такой или похожий в Сумку Дракона поместить не получится? Великоват все же, даже для дракона.

С моей силой 20 и ловкостью 23 самые большие из камней отвалить не удалось.

Подошел Прокл и повысил мне ранг профессии:
ПРОФЕССИЯ «ОХОТНИК», ранг 2 из 20.

Затем помог мне в раскопках. Ему отбросить крупный камень – это, похоже, развлечение. Какой у него, интересно, уровень? Малыши из яслей чужих уровней не видят, наверное, для того чтобы не боялись.

Сейчас это неважно.

За полчаса мы освободили мой валун, и он был благополучно помещен на свое место в пространственном кармане. – Ты закончил? – спросил меня партнер и, дождавшись моего кивка, пошел в лес.

Я, естественно, за ним. Луна еще стояла довольно высоко в небе, и было относительно светло, но вершины гор уже розовели в солнечных лучах. Скоро утро. На территории охотничьих угодий волчьей стаи нам, в принципе, уже ничего не должно грозить. Ворона куда-то делась, но дурные предчувствия оставила. Я постепенно расслабился и шел уже спокойнее, собирая по пути незнакомые растения, грибы, ягоды и мох. Хорошо, что я на память не жалею, а то как потом все доставать? Но не проходить же мимо! Локация еще не обследована игроками. Может, что-то ценное ненароком попадется под руку. Зачем же игнорировать будущий профит, если он сам в руки идет?

Еще два часа мы преодолевали холмы, ручьи и заросли. Остановился Прокл только тогда, когда мы дошли до небольшого озера. На другом берегу негостеприимно возвышалась монолитная, непреодолимая с виду и мрачноватая стена скал.

Охотник, стоя на берегу, смотрел на противоположный берег озера с такой тоской и надеждой, что я понял – мы пришли. И я наконец-то узнаю – зачем.

– На тот берег можно только доплыть, пешком не пройти. Там пещера, в которой есть портал, ведущий в Храмовую долину. В долине находится храм Богини Света. Пять лет назад жрицей в нем стала моя жена, мы тогда только-только приехали в Ущелье Грома. Храм – скрытый, и паломники там бывали только по особому разрешению богини. И вот однажды я, как обычно, пошел туда проведать жену и детей – и обнаружил вход в пещеру запечатанным.

Он задумался и с минуту помолчал. Мрачные воспоминания явственно отразились на его лице.

– О храме никому рассказывать нельзя. Тебе я доверился, так как ты отмечен светом. Должно быть, ты держал в руках какую-либо вещь Богини, или она коснулась тебя. Я могу видеть такое. Ты из пришлых и возрождающихся и, может быть, сможешь мне помочь. Сам я перепробовал уже все.

– ИГРОК, ВАМ ПРЕДЛОЖЕНО ЗАДАНИЕ: «ВОССОЕДИНИТЬ СЕМЬЮ». Награда: вариативно.

ПРИНИМАЕТЕ? ДА / НЕТ

Конечно «да». Чем я могу помочь – непонятно, но сделаю, что смогу. Даже если бы был штраф за провал задания – я бы попробовал.

Прокл протянул мне руку.

– ИГРОК, УЧИТЕЛЬ ОХОТНИКОВ ПРОКЛ ПРЕДЛА-

ГАЕТ ВАМ ДРУЖБУ.

ПРИНИМАЕТЕ? ДА / НЕТ

Да. Я пожал протянутую руку. Теперь у меня в игре есть друг. Надежный, верный, а то что НПС – не важно, я уже все меньше внимания обращаю на условности игры. Вживаюсь постепенно.

Появилась информация:

«УЧИТЕЛЬ ОХОТНИКОВ ПРОКЛ, уровень 73».

Друзьям положено знать друг о друге больше. Может, им вообще положено знать всё?

– Ну что, друг, поплыли?

– Ты плавать-то умеешь? – насмешливая ухмылка явно отражала его сомнения.

А вот это вопрос интересный. Хотя интереснее ответ на него. В реале я проплываю стометровку за минуту и пять секунд, а здесь нужно прокачать умение.

– Не знаю, но попробую.

Я разделся и сразу потерял большую часть силы и ловкости. Вода холодная – для горной местности это нормально. До другого берега метров двести, мне на пару минут.

Но для страховки попытался сначала проплыть вдоль берега, где глубина не больше полутора метров.

Навык реала работает, но как-то не так. Медленно и неловко. Проплыл несколько метров и запыхался. Так я никуда не доплыву. Вышел на берег. Холодно. Попрыгав, согрелся и оделся. Прокл положил мне руку на плечо.

– ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧИЛИ УМЕНИЕ: «ПЛОВЕЦ», ранг 1 из 20 – вы сможете плыть вдвое быстрее и вдвое дальше.

Проведя еще один пробный заплыв, я понял, что, как это ни странно, смогу переплыть через озеро только в одежде и с мечом. Вещи повышают характеристики только будучи надетыми, а когда я убираю их обратно в Сумку Дракона – характеристики снижаются.

– Поплыли?

В мокрой одежде, с тяжелым мечом за спиной, кролем грести непривычно и нефункционально. Удобнее брассом. Как бы то ни было, но через десять минут мы переправились. Выбравшись на берег и прыгая для согрева, я увидел маленькую каменистую площадку, примыкавшую к огромной отвесной скале и с трех остальных сторон окруженную водой.

Из скалы, примерно на уровне воды, пробивался ручей и стекал в озеро. Во многих местах скала носила на себе следы ударов, и четко виднелись царапины на ней.

В мокрой одежде было прохладно. Да что там! Холодно, блин! Я снял ее и положил на камни сушиться. Сразу навалилась слабость. Зависимость от вещей – болезнь всего человечества. Но свои собственные характеристики я смогу повысить еще очень нескоро.

– Здесь был вход в пещеру. В ней портал, – сказал Прокл.

Я недоверчиво оглядел скалу. Ни трещин, ни следов инопланетного тела – скала выглядела монолитом.

– Видишь этот ручей – он вытекает из пещеры, справа от него в то время был вход.

– У меня два вопроса: откуда ручей втекает в пещеру и что это за царапины на скале?

Прокл потемнел лицом, и я решил, что чем-то его невольно оскорбил.

– Царапины эти оставил я, – хмуро ответил он. —

Несколько лет я пытался пробиться туда. Ничего не вышло – прочность скалы возросла многократно, а я не горняк. И даже если бы был им, эту скалу не пробить. Она запечатана магией. Той слабой магии, что есть у меня, для снятия печати недостаточно. Что же касается ручья, то в пещеру вода падает водопадом из трещины в скале, под потолком.

Я подошел к скале, вынул меч и попытался нанести царапину. Эффект – ноль. А я старался. Как бумагой алмаз царапать.

Это сколько же времени и сил потратил мой друг, чтобы оставить здесь эти следы?

– Мне нужна карта самой пещеры и прилегающей местности, – задумчиво сказал я. Плана у меня пока никакого еще не было, да и рано – полной информации о проблеме пока тоже нет. Так, мелькнуло что-то...

– Бери.

– ИГРОК, УЧИТЕЛЬ ОХОТНИКОВ ПРОКЛ ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ СКОПИРОВАТЬ ЕГО КАРТУ.

ПРИНИМАЕТЕ? ДА / НЕТ

Конечно «да», спрашиваете! Я заглянул в свою карту – и!.. Я едва не сел от неожиданности. Вместо того, чтобы дать мне карту этого места и локации вокруг нее на пару километров, Прокл отдал мне ВСЮ свою карту.

И где он только ни побывал! В результате на моей общей карте Терры черных пятен осталось процентов сорок. Это при том, что клан игроков, занимающихся исключительно путешествиями и исследованиями, гордится тем, что открыл уже почти четверть территории этого мира. Могут и преувеличить. Это тайна клана, продают они только небольшие фрагменты за большие деньги, а считать монету любят и умеют в любом клане.

Подарок охотника – дорогуший и подозрительно необходимый мне в будущем (я так и так планировал потратиться на приобретение карт). Но для решения текущей задачи он мало что дал.

Моей первой идеей было найти поблизости горное озеро, из которого вода поступает в пещеру, и попытаться повторить путь воды. С помощью магии это, в принципе, возможно. Да даже и без магии можно что-нибудь придумать. Только физику надо знать!

– Струя воды из стены пещеры бьет сильно или едва сочится?

Прокл посмотрел на меня удивленно:

– Там из скалы струя толщиной с мой кулак вытекает и падает рядом с порталом в полуметре от стены.

– Давай попробуем применить мои познания в гидростатике, – предлагаю я. – Может, что и получится, если нет – будем применять термодинамику.

Грустно и даже мрачно выглядевший Прокл на глазах стал оживать.

– Этой магии я не знаю и даже не слышал о такой. Но попробовать готов все, что угодно.

Первоначальный план после ответов охотника сразу приобрел конкретные черты.

– Нужно герметизировать отверстие, по которому из пещеры вытекает вода. Для этого мы вырежем из дерева подходящий по размеру брусок и забьем его туда.

Я вспомнил вольное изложение закона Архимеда и, вслед за Проклом, повеселел. По обновленной карте выходило, что объем небольшой, в общем-то, пещеры – порядка ста кубометров. Расход воды в ручье, который спускался от скалы в озеро, я на глаз оценил в десять кубометров в час.

Вывод – пещера заполнится водой за десять часов.

Плюс-минус, не важно – точные расчеты невозможны, да и не нужны для предстоящего эксперимента. Судя по тому, что, пройдя сквозь скалы, вода вытекала в пещеру под давлением, а не сочилась из стены, я сделал предположение, что подземный водоем или горное озеро, из которого она сюда попадает, находится на отметке выше уровня пещеры метров на двадцать. Меньше вряд ли, а вот больше – очень даже вероятно. Значит, на магическую печать, запирающую вход к

порталу, будет воздействовать давление от двух и более атмосфер.

– Какие раньше размеры были у входа в пещеру?

Резко изменившийся, ставший порывистым и излучающим энергию, мой товарищ повернулся ко мне, отвлекшись от рассматривания отверстия, из которого вытекала вода, и ответил:

– Я проходил не сгибаясь, и в ширину метра два.

Значит, около четырех квадратных метров. Это даст нам воздействие на печать около ста тысяч килограммов, а если разница в перепаде высот окажется больше, то и до пятисот тонн. В реале вынесло бы любую дверь. Здесь все сложнее, но на удержание печати заклятие будет тратить огромное количество маны в секунду. Все зависит от силы мага, наложившего ее, или от емкости накопителя, поддерживающего печать.

Глава 9

В резерве у меня остается знание – как спровоцировать гидроудар. А если и это не поможет, то есть убойный метод: заморозить воду в пещере. Без магии при этом уже не обойтись. Придется мне обучиться ей в деревне с помощью учителя магии. Времени много уйдет, но уж расширения воды при переходе в твердое состояние не выдержит никакая печать. Эта сила в реале ломает горы и разрывает стальные трубы, да и в игре законы физики воспроизведены неплохо.

Пока я думал, Прокл зашел в озеро по пояс и подтянул к берегу какую-то корягу.

– Мореный корень дуба, – поделился он со мной полезным знанием, затем достал из своей сумки походный топорик и стал вытесывать затычку по форме отверстия. Через десять минут мы уже забили ее в отверстие скалы. Забивал, конечно, в основном Прокл, но и я руку приложил. Мы пахали...

Чтобы давлением затычку не выбило, я, недолго думая, применил свое самое сильное оружие. Миру опять был явлен **ВАЛУН НЕЗАМЕНИМЫЙ**. Камень я положил аккуратно, так, чтобы он прижал затычку к скале. Не с первой попытки, но получилось хорошо.

– Пока все, – сказал я, – поплыли обратно.

– Нет! Я буду ждать здесь, – Прокл места себе не находил от нетерпения. Не знаю, поверил ли он мне, но новая

надежда его изменила: даже движения доселе невозмутимого и уверенного в себе учителя стали порывистыми и суетливыми.

– Друг! Слушай меня! Если у нас все получится, то я хотел бы предъявить твоей жене и детям тебя, а не твое тело. Тут и часть скалы, при некотором стечении обстоятельств, может вылететь.

Недоверчиво покачав головой, он все же последовал за мной в воду, и мы быстро переплыли обратно. Перекусив, я улегся спать прямо на берегу. Прокл сказал, что спать не сможет и посторожит нашу стоянку.

ВЫХОД

Едва успел принять душ и поесть, как вполне ожидаемо раздался звонок – пришел уже знакомый мастер с помощником. Работали быстро, но аккуратно. Профессионалы! Всем довольный, я расплатился и подписал, что попросили. Закрыл двери и лег спать.

Проснулся рано – еще день. Но сейчас я могу появляться в игре в любое время. Там, где я оставил свое тело, игроков точно не встречу. Зарядка, завтрак, душ. Поделился через ПК информацией с будущим Я.

ВХОД

УРОВЕНЬ 8, до уровня 9 осталось 1500 очков опыта.

НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК:

40.

СИЛА: 3, предметы +17, всего: 20.

ЛОВКОСТЬ: 5, предметы +18, всего: 23.

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 183.

Проснулся полным сил и в хорошем настроении. Будоражили надежды, сомнения и ожидание. Получится или нет? Что делать в том или ином случае? Сколько разветвлений должно быть в плане, чтобы быть готовым ко всему?

Прокл стоял у воды и смотрел на другой берег. Его нетерпение, вера и боязнь очередного поражения поочередно сменяли друг друга. Все это я увидел на его лице, когда он, услышав, что я заворочался, развернулся и подошел ко мне.

– Ты уверен, что получится? Я твоей магии совсем не понимаю.

– У моего плана три пункта, сейчас мы проверяем первый. Если не получится, то попробуем второй, за ним третий. Очень многое зависит от силы того, кто наложил печать. Ты, кстати, не знаешь, кто это был?

Прокл молча покачал головой. Его неудержимо тянуло туда, поближе к месту, ведущему к жене и детям. Он вернулся на берег озера.

Я подошел к нему и тоже посмотрел на другую сторону, надеясь своим суперзрением разглядеть столь желанные изменения. Но пока на скале ни трещин, ни течи видно не было. Подождем. Пока делать для решения основной задачи нечего, и я развел костер, на котором стал готовить то ли завтрак, то ли ужин. Еду!

Уговорить Прокла поесть оказалось непросто, но я за-

явил, что он может понадобится для моей магии в полной силе и на максимуме возможностей. Это сработало, и мы поели. Я прикинул – может, таким же образом заставить его спать? Нет, я бы в такой ситуации не заснул, и он не заснет.

– Ты бы научил меня еще чему? Никогда не известно, что может понадобится в следующий момент, – попробовал я отвлечь своего друга от самоистязаний, не без доли здорового эгоизма. Лозунг «пока мы спим – враг качается» всегда актуален.

Следующие два часа учитель рассказывал мне о стрельбе из лука. Я узнал о разных видах тетивы и материалах для них, о материалах для лука и стрел, о великих мастерах, изготовлявших в прошлом все это. О великих охотниках и лучших лучниках, о поправках на ветер, о самых уязвимых для стрел местах у различных зверей и у человека, о том, как убить рыцаря или мага. И много еще о чем.

ПОВЫШЕН РАНГ УМЕНИЯ «СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА»,
ранг 2 из 50.

ПОВЫШЕН РАНГ ПРОФЕССИЯ «ОХОТНИК», ранг 3
из 20.

Слушать было интересно, и я увлекся. Так всегда бывает, когда умный, знающий человек рассказывает о любимом деле, не увлечься его рассказом просто невозможно. Нас прервал постепенно нарастающий звук, высокий и какой-то заунывный. Мы оба бросились к воде. Источником звука явно была скала на том берегу. Я решил, что шум издает пе-

чать, наложенная неизвестным. Видимо, сила воздействия на нее возросла, и запас магической энергии самого заклинания подходит к концу. А может быть, маг и не рассчитывал, что печать будет атакована изнутри, и разрушающее воздействие на нее в результате стало намного эффективнее.

На самой же скале, возле моего валуна, даже издали стали видны изменения. Трещин и протечек видно не было, но на камне появился еще не проход, но рисунок прохода.

И он постепенно становился все заметнее и ярче.

– Прокл, нужно зайти в воду по шею, – сказал я.

Видимо решив, что это нужно для моей магии, мой доверчивый друг последовал в воду за мной. Я же просто минимизировал возможный ущерб. К чему приведет срыв печати – трудно предположить. Но в том, что он вскоре произойдет, я уже не сомневался.

Живность вокруг – тоже. Во всяком случае, из леса донеслись звуки удирающих подальше зверьков. Птицы с тревожным граем взлетели и бросились прочь. Только одна, черная, полетела к центру событий. Вот ведь тварь не божья. Вдруг нагадит опять, на этот раз в переносном смысле. В куртке я в воду забрался в том числе и для того, чтобы окончательно ликвидировать результаты предыдущей нашей встречи.

Звук тем временем все нарастал, а мне очень быстро становилось холоднее. Купаться в горных озерах даже летом – это не удовольствие, а закаливание. Наконец, слушать визг стало просто невозможно, и я присел. Под водой было поти-

ше, хотя и здесь ушам комфортнее не стало.

ПОЛУЧЕНО УМЕНИЕ «НЫРЯЛЬЩИК», ранг 1 из 10.

Я почувствовал руку Учителя на плече. Несмотря на ситуацию, он не забывал меня учить.

ВРЕМЯ ПРЕБЫВАНИЯ ПОД ВОДОЙ: 2 минуты. 120, 119... 29, 28, 27...

Когда осталось 11 – раздался грохот. Моя первая мысль – хорошо, что нырнул, может, не оглохну. Вторая —

может, рыба всплывет. Чем-то вся эта ситуация напоминала рыбалку с динамитом.

В этом случае и я кое-чему Прокла научу в области охоты и рыбалки. Вынырнув, я увидел своего предполагаемого ученика уже на середине озера. Из возникшего входа в пещеру бурным потоком выливалась вода. Даже если бы на пути воды сейчас стоял позавчерашний кабан, его бы смыло. Но длилось это недолго, и я поплыл, поглядывая по сторонам, в надежде угостить семью Прокла свежей рыбой. Как я сам-то не всплыл? Взрыв был впечатляющий.

ИГРОК, ВЫ РАЗРУШИЛИ НЕРУШИМУЮ ПЕЧАТЬ ПОКОЙНОГО АРХИМАГА ИМПЕРАТРИЦЫ ТЬМЫ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ УНИКАЛЬНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ: «МАГ-САМОУЧКА».

ДЛЯ ВАС ОТКРЫТЫ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

– ИНТЕЛЛЕКТ.

– РЕЗЕРВ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ (МАНА).

НАГРАДА ЗА ДОСТИЖЕНИЕ: РЕЗЕРВ МАГИЧЕ-

СКОЙ ЭНЕРГИИ +100, всего: 101. ПОЛУЧЕНО УМЕНИЕ «САМООБУЧЕНИЕ», ранг 1 из 10, шанс самостоятельного изучения новой профессии повышен на 5 %.

Чуть не нахлебался воды от неожиданности, надо опять убрать оповещения в режим по вызову. Кстати, не я ли сделал этого архимага покойным? Сколько тут вообще архимагов? И не потому ли, что он мертв, печать вообще удалось разрушить? Ведь подпитывать энергией он ее уже не смог бы.

Когда я выбрался на берег, он был уже пуст. Оглушенной рыбы я так нигде и не увидел, поэтому пошел в пещеру.

Прокл стоял, застыв перед каменной аркой. Вид у него был убитый. Очередная неудача, когда надежда была так близко, подкосила отца семейства. Он совсем пал духом.

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.