



Сергей Греков

**ПОСЛЕДНЯЯ
АРЕНА 2**

Сергей Греков

Последняя Арена 2

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70189447

SelfPub; 2023

Аннотация

Мирная и спокойная жизнь подходит к концу. Доносятся слухи, что в городах орудуют банды. Грабежи, разбои и убийства стали нормой. Монстры становятся всё сильнее. Нигде не осталось безопасных мест. Люди пытаются найти новое укрытие. И, естественно, они отправляются в моё захолустье...

Содержание

Глава 1	4
Глава 2	19
Глава 3	32
Глава 4	46
Глава 5	59
Глава 6	73
Глава 7	88
Конец ознакомительного фрагмента.	89

Сергей Греков

Последняя Арена 2

Глава 1

Мир замер. Нечто незримое обволакивало моё тело. Одежда, будто в замедленной съемке, опадала с меня. На землю плавно опускался рюкзак. Неспешно, но неотвратимо рухнул пистолет. Я вспомнил рекомендацию Кейры, открыл органайзер и сконцентрировался на таймере:

7дн. 16ч. 32мин. 15с... 16с... 17с... /945дн.

Секунды... Они тянулись, будто кто-то переключил ход времени. Мысленно досчитал до десяти. Последнее число благоволило подняться до восемнадцати.

Только сейчас понял, что поспешил с данжем. Кейра ведь прямо говорила, что сложность прохождения первых пяти уровней зависит от состояния организма. Она советовала повредить ноги и руки. А я мало того, что сейчас целый и невредимый, так ещё и отдохнувший и полный сил после недавнего перерождения. Хотя, в принципе, плевать. Если девушка не соврала, то я в любом случае должен справиться.

В следующий миг оказался на ровной площадке конусо-

видной формы. Я стоял на острие, а вокруг меня пестрели пробивающиеся из земли лучи. Несколько десятков небольших полупрозрачных существ лениво парили над странной конструкцией, которая находилась в пятидесяти метрах от меня.

Все вещи исчезли, оставив меня в чём мать родила. Однако интерфейс заблокирован не был, в отличие от аналогичной ситуации в хаотическом провале. Я экипировал кольцо, выдвинул лезвие и сделал шаг вперед.

Выберите имя.

Почувствовал, что упёрся в невидимую стену. Перед глазами всё потемнело. Выскочившее сообщение никак не хотело уходить. Появившаяся строка призывно мигала красным цветом. Почти сразу же я понял, что с ней надо сделать. Сперва ввёл своё имя, затем, поморщившись, стер его и написал фамилию: Фролов. Убрал две последние буквы. Пойдёт! Подтвердить!

Вы получили личный идентификатор (991-YR-34-OT-2-CIV-1). Ваше имя – Фрол. Теперь вы можете обмениваться сообщениями с другими игроками (цена – 50 единиц опыта), пересылать им системные предметы и добавляться в друзья.

При добавлении в друзья обмен сообщениями бесплатен

(до десяти посланий в сутки). При отдалении друг от друга на расстояние 21км и более ваша связь будет разорвана. На вашем текущем уровне разрешено иметь пять друзей и один общий групповой чат.

Внимание, игрок!

Вы прошли вторую ступень инициализации на типе «Арена». Вам запрещено распространять информацию о системе. В случае нарушения этого условия вы будете наказаны уменьшением количества возрождений, блокированием способностей, стиранием характеристик или уничтожением знаков силы.

Ну теперь хотя бы стало понятно, почему нельзя распространяться об Игре. Михалыч как-то намекал, что в деревне стало меньше стариков как раз по этой причине. И ведь их убили не монстры, а сама система. Видимо, решили, несмотря на запрет, пообсуждать что-то. Тем-то теперь предостаточно! А ведь Кейре как-то удавалось делиться информацией, но эту девушку в расчет можно не брать. Она нашла обходные пути.

Открыл лог и просмотрел сообщения, которые у меня появились ещё в те времена, когда я был инвалидом.

...Для просмотра личных характеристик разрушите алтарь.

Для распределения характеристик зачистите данж...

...Для взаимодействия с энергией разрушите алтарь пятого уровня.

Для выбора пути поглотите пятьдесят эссенций души...

А ведь даже восьми дней не прошло. Если учитывать, что почти четверо суток я провел в хаотическом провале, то цифра казалась очень скромной, вот только личное восприятие не обманешь. Казалось, что пролетел месяц или около того. Всё это время я только и делал, что уничтожал мобов. Ну ещё несколько раз умирал, много разговаривал с другими людьми и сам убивал. Ничего более. Но если сравнивать с моей прежней жизнью, то да. Тогда ведь и встреча с Михалычем казалась целым событием.

Невидимая стена, разделяющая меня и площадку, исчезла. Ко мне, будто сонные мухи, двинулись летающие существа. Я дождался, когда они окажутся на расстоянии удара. Взмахнул рукой. Лезвие, не заметив никакого сопротивления, прошло сквозь тушку. Моб упал, а в интерфейсе высветилось:

*Вы поглотили эссенцию души. Общее количество: 1 / 1.
Следующее значение: 0 / 2.*

Получена 1 единица пассивных характеристик. Всего: скрыто.

Тело существа засияло и растворилось, а на полу оказа-

лось несколько предметов. Пока что не стал их просматривать. Вместо этого нанес очередной удар. Никаких оповещений о характеристиках не выскочило. Сделал выпад – интерфейс порадовал одной единицей.

Я планомерно уничтожал мобов. Один раз попробовал сделать это голой рукой – сработало. Достаточно было всего лишь одного касания.

*Вы поглотили эссенцию души. Общее количество: 12 / 12.
Следующее значение: 0 / 20.*

*Получена 1 единица пассивных характеристик. Всего:
скрыто.*

Следом зрение заволочло иллюминацией, а в голове раздался вой фанфар. Да уж, будто миллион в лотерею выиграл.

Игрок, вы зачистили данж.

Разблокирована возможность распределения характеристик.

За каждое разрушение алтаря вы получаете одну дополнительную возможность к возрождению (максимальное количество – десять).

Вы всегда будете возвращаться на тот этаж данжа, на котором остановились. В случае смерти количество мобов останется без изменений. В случае добровольного выхода этаж обнулится.

Развитие и сила мобов никак не влияет на количество эссенций. С каждым этажом мобы будут становиться сильнее. За каждый пройденный этап (текущее значение: 0 / 20) вы получаете одну единицу характеристик.

Каждый следующий этап равняется сумме предыдущих плюс один: 33, 54, 88, 143, 232... (развернуть список).

Внимание! При первом входе в данж количество ваших характеристик увеличивается в полтора раза: 12 накопленных + 16 за уровень. Начальные: 42. Получено в данже: 5. В случае посещения данжа информация об этом переходит в раздел «запрещено». Если кому-то сообщите, будете обнулены.

Всего распределяемых характеристик: 47.

Это, конечно, не удвоение, но тоже хорошо. Сдаётся мне, по этому показателю я значительно опережаю других людей.

Я вспомнил, откуда взялись двенадцать накопленных очков: из-за смертей в хаотическом провале. Получается, несмотря на четыре потерянные жизни, удачно я в него сходил. Если судить по цифрам, характеристики очень сложно повышать. Надо будет не торопиться с выбором.

На полу валялось множество предметов: какие-то металлические полоски, мотки проволоки, разнообразная трава. Интерфейс выдавал информацию, что это крафтовый материал. Тут же нашёлся довольно вместительный вещь-мешок, в который я начал сгребать всё, что осталось от мобов.

Также нашлось два флакона, небольшой ножик и стальная пластина.

Зелье. Обезболивающее. Качество – низкое. Переместить в инвентарь: да / нет?

Выбрал первый пункт. Серебристая склянка растворилась в руках и заняла новую ячейку в разделе «экипировка».

Внимание! Вы открыли раздел быстрого доступа. Доступно пять слотов. Группируйте зелья по способу применения.

Вот уж действительно игра. Сдается мне, что в скором времени самыми прокачанными станут не те, кто занимал высшие чины в эшелонах власти. И не те, кто тягал штанги. И даже не военные с их многолетним опытом. А самые простые геймеры. Эти люди точно знают, что и как делать. Хотя... Нет. Когда человек сидит за компьютером, он только нажимает кнопки, а тут надо самому что-то делать: бегать, сражаться, убивать. В таком случае впереди окажутся военные. Но как аналитики бывшие игроки будут незаменимы.

На всякий случай открыл блокнот и сделал пометку: найти заядлого геймера. Интересно, а за подобное система накажет или нет? Это ведь тоже своего рода секрет. Потом разберемся. Теперь дальше:

*Нож. Основное оружие игрока. Осуществить привязку:
да / нет?*

Параметры: общая длина – 22см, длина клинка – 9см, вес – 150гр.

Прочность: 9 / 9.

Проникающая способность: низкая.

Пассивное умение при использовании: кинжалщик первого ранга.

Внимание! Вы обнаружили оружие. Оно предназначено для сражений с планетарными мобами, с существами из данжей и сущностями из пробоев. Мобы, достигшие десятого уровня, не поддаются воздействию несистемных предметов.

Каждый игрок может носить и использовать только один предмет.

Да уж, ни в какое сравнение не идет с моим колечком. Попробовал убрать его в вещь-мешок, но выскочило новое оповещение:

Внимание! Игровой баул предназначен только для крафтовых материалов. В него невозможно поместить оружие, доспехи, зелья, геммы, артефакты, внесистемные предметы.

В случае, если вы не осуществите привязку, вы не сможете

те вынести оружие за пределы данжа.

Я снова нажал на «да». В разделе оружия появился нож. Экипировал его – нож появился в руке. Уж не знаю, кажется мне или нет, но создается ощущение, что я знаю, как им владеть. Неплохое пассивное умение.

Последним предметом оказалась обычная пластина, отличающаяся стальным блеском:

Доспех. Телесная локация – верхний уровень (перчатки, наручи, наплечники, шейная пластина).

Удобство – низкое.

Прочность – 10 / 10.

Осуществить привязку: да / нет?

Внимание! Вы обнаружили один из элементов защиты.

Системная броня включается в себя:

– низший уровень (сапоги, поножи);

– средний уровень (кираса);

– верхний уровень (перчатки, наручи, наплечники, шейная пластина);

– высший уровень (шлем);

– универсальный уровень (щит).

При значительных повреждениях элемент защиты уничтожается.

– Осуществить, – сказал я.

Предмет тут же исчез. Недолго думая, экипировал его.

На моем теле возник доспех. Согнул руку. В следующую секунду ощутил, как сталь врезается в мою плоть. Поморщившись, убрал его в инвентарь и посмотрел на плечо. Из зажатой кожи проступили капли крови. Да уж, без какой-нибудь куртки его лучше не надевать. Но всё-таки сидел как влитой. Пока не пошевелился, броня совершенно не ощущалась. Да и двигалась вполне плавно, будто сделана не из металла, а из резины.

За спиной гремел баул. Лямки давили на плечи, но я не обращал на это внимания. Интересно, а как старички его тащили? В нем же будет килограммов пятнадцать. С одной стороны это не так много, но с другой – ни о какой эргономичности речи не шло. Это на туристических рюкзаках есть специальные фиксаторы, которые распределяют нагрузку по всему телу. Плюс и лямки там мягкие и широкие, а тут какое-то издевательство. В любом случае ничего пока что выкидывать не буду.

Меня посетила очередная идея. Снова экипировал свою защитную систему, которая автоматически оказалась под вещь-мешком, а после выбрал зелье-обезболивающее. По телу разлилось приятное тепло. Пошевелил руками. В районе плеча появился неприятный зуд, но ничего более. Согнул и разогнул пальцы. Достал нож и рубанул им пару раз по воздуху. Оружие село как влитое. После воплотил кольцо и выдвинул лезвие. Острие пробило стальное сочленение на пальце. При этом прочность уменьшилась на одну единицу.

Будто обезьяна с гранатой, я начал сам себя бить рукояткой по предплечью. Металл постепенно проминался. Ударил себя острием. Литой наруч выдержал попадание. Интересно, а пулю он остановит или нет? Маловероятно, конечно, но надо будет проверить.

Зато теперь можно с чистой совестью заняться своим непосредственным усилением.

Я подошел к единственной конструкции, которая возвышалась над ровной площадкой. В центре небольшого поста-мента висел сверкающий кристалл.

Алтарь первого этажа данжа. Для дальнейшего продвижения разрушите минерал перехода.

Провел по нему лезвием. Пространство огласил громоподобный грохот. Перед глазами снова поблекло, а после возникли символы, которые сплелись в знакомые буквы:

Вы разрушили алтарь. У вас есть возможность выбора пяти пассивных характеристик. Будьте внимательны с выбором. Будущее перераспределение невозможно. Увеличивайте одну характеристику не чаще одного раза в два часа.

Развернул начальный интерфейс:

Скрыто, скрыто, экипировка, рейтинг, почта, аукцион, органайзер, справка, логи, поиск.

Первое значение со звоном рассыпалось и на нем появилось обозначение «характеристики». Нажал на него. Передо мной развернулся огромный список. Пролистал вниз. Кейра говорила, что там десятки миллионов значений? Как бы не так... Больше. Намного больше! Тут было всё: и различные типы защит (кинетическое, ментальное, физическое), и сопротивление стихиям, и усиления самых незначительных частей тела – всё, что только можно представить всплыло в этом монструозном списке. Любой адекватный (такие стоило поискать) параметр казался крайне нужным, полезным и желанным.

На грани видимости всплыл двенадцатичасовой таймер. Система предупредила, что у меня на выбор есть полсуток.

– Я ваш голосовой помощник, – раздался в голове чужой голос. – Вы впервые подключены к игре. Я помогу осуществить выбор характеристик.

– Расскажи мне про иерархию, – попросил я вслух.

– Это закрытая информация.

– Я могу просматривать пояснения к характеристикам?

– Да. Окончательный выбор требует трехкратного согласия.

Нажал первое, что попало на глаза:

Защита правой коленной чашечки от яда младших самок арахнидов. Текущее значение – 1.

Я закатил глаза. Вот уж действительно миллиарды пара-

метров. Задал несколько вопросов помощнику:

– А есть такой же для левой коленки?

– Здесь учитывается только коленная чашечка. Есть.

– А отдельно для старших самок?

– Есть.

– А для средних? Такие у них есть?

– У арахнидов имеется семнадцать семейств. В них четыре рода. В каждом семь видов и три подвида. Также имеется разделение на существ мужского активного, мужского пассивного, женского активного и женского пассивного пола.

Открыл калькулятор. Перемножил полученные цифры. Получилось более пяти с половиной тысяч разнообразных видов. И это я сейчас говорю только про правую коленную чашечку.

– А защита от всех семейств для всего тела и не только от самок, но и самцов?

– Есть.

Ползунок поплыл:

Защита организма от яда арахнидов. Текущее значение –

1.

– А просто от яда всех существ?

– Данный функционал не предусмотрен системой.

– Можно убрать характеристики, которые распространяются не на всё тело?

– Да.

Список значительно уменьшился, но при этом остался

очень большим. Заметил пометку «только для внетелесных существ». Придется сужать поиск.

– Нужно убрать всё, что не может быть применено к моей расе, – сказал я, а после добавил. – На планете Земля.

Кейра оставила подсказку, что нужно брать. С двумя параметрами я уже точно определился, но всё же стоит удостовериться.

– Покажи то, что отвечает за незаметность с учетом всего организма.

Появилось много интересных способностей. Некоторые приглушали шаги, другие отводили чужие взгляды, третьи – подавляли тепловое излучение, четвертые – могли заставить тело сливаться с окружающей действительностью, пятые – делали тебя прозрачным, шестые – уменьшали радиус обнаружения мобами, седьмые – стирали объект с карт других игроков...

Я нашел арканум, но, что удивительно, никаких особых пояснений не было. Характеристика ничем не выделялась на фоне остальных параметров. Думаю, я бы и не обратил на неё внимание. От размышлений меня отвлек голос:

– Полноценное закрепление и выбор характеристик невозможен ранее, чем через час после разрушения первого алтаря. Подходите к выбору с полным осознанием. Увеличение одной и той же характеристики возможно не ранее, чем через два часа после предыдущего повышения.

– Ясно, – меня посетила гениальная идея. – Есть параметр

адаптации?

– Вопрос непонятен.

– Мне нужна характеристика, которая отвечает за приспособляемость организма к изменяющимся условиям окружающей среды, – выдал я определение, которое учил ещё в институте. – Если будет жарко, то тело должно охладиться. Если по нему ударят – укрепиться. Если попадет в воду – отрастить жабры. Ну и так далее.

– Вопрос понятен. Любая пассивная способность и есть адаптация. В вашем случае адаптация – это надъерархичная структура. Только создатель системы обладает всеми свойствами.

– Кто такой создатель? Как появилась игра?

– Это закрытая информация.

– Как мне её открыть?

– Это закрытая информация.

Ладно. С арканумом и мощью я определился. Теперь нужно выбрать ещё три. И на этот вопрос потребуется потратить явно не один час.

Глава 2

Двенадцать часов нескончаемых просмотров. Я, будто заправский студент-зубрила, вчитывался в каждую характеристику. Искал плюсы и минусы той или иной пассивной способности. Сравнивал, анализировал, раздумывал. И даже порадовался, что есть ограничение по времени, иначе провел бы за этим занятием не одни сутки.

Вскоре действие обезболивающего зелья подошло к концу. Я спрятал доспех в инвентарь. На плечах виднелись синяки. На изодранной коже – оголившиеся мясо. Красные от крови руки чесались и болели. Зато я тут же последовал очередному совету от Кейры: принялся искать что-то связанное с заживлением.

Сперва проверил регенерацию. Характеристика подходящая – спору нет. Она могла залечить переломы, вот только пришлось бы держать кость так, чтобы она правильно срослась. В противном случае хромота обеспечена. Я перелопатил тысячи позиций, отвечающих за заживление, и, наконец, нашел:

Целостность. Приводит тело к идеальному состоянию. Пассивно влияет на чужеродные внушения. Текущее значение – 1.

Задал несколько уточняющих вопросов голосовому помощнику. Уж не знаю, можно ли было найти что-нибудь по-

лучше, но пришлось брать это. И как Кейра планирует победить на Арене, если наши непосредственные враги знают подобные тонкости? Непонятно. Что с того, что у нас увеличенный опыт? Ну получим мы, допустим, шестидесятый уровень, а наши враги – пятидесятый. Но ведь они наверняка знают, во что вкладывать знаки силы и распределяемые баллы, а мы – нет. Надеяться, что один из миллиона сделает всё правильно – бессмысленно. Наверно...

Размышления про опыт привели меня к очередной идее:

– Есть характеристики, повышающие количество получаемого опыта?

– Есть. Для молодых рас это самый важный параметр, – в ранее безликом голосе чувствовалось удовлетворение. – К тому же ваше подключение произошло на отборе в Арену. Я рад, что ты своими силами смог дойти до этого.

– Ты можешь радоваться? – спросил я с усмешкой.

– Наш спектр эмоций намного выше, чем ваш.

– Эммм. Ты функция системы или разумное существо?

– Я помощник. Дополнительный поток сознания одного из администраторов. Ты задержался, игрок.

– В выборе характеристик? – предположил я.

– Да. Почему? – в голосе ощущалась неподдельная заинтересованность.

– Мне есть смысл врать? – спросил я. Если даже Кейра видела, когда я пытался пудрить ей мозги, то моя шизофрения, которая сейчас общается со мной, и давно.

– Нет. Я вижу всю твою жизнь. Вижу твои мысли, опасения и мотивы. И не тревожься, эта информация не повредит той несносной особе, которая пытается взломать систему. Мы редко вмешиваемся в игровой процесс.

– Ты задаешь вопрос, зная на него ответ? – про себя я улыбнулся. Понял, про какую несносную особу идет речь.

– Тебе так удобней общаться. Твои мысли пока что не обрели четкой формы. Ты думаешь о многих вещах, а озвучивание позволяет сконцентрироваться на ответе.

– Хорошо. Я узнал, что при первом прохождении данжа количество характеристик и знаков силы увеличивается в два раза, – сказал я. При этом специально не упоминал имя Кейры.

– Продолжай, – подбодрил голос.

– Но у меня увеличились только в полтора раза, – вспомнил я.

– Верно. Причины?

– Особенности последней Арены, – сказал я с полной уверенностью.

– Нет. Ещё предположения?

– Эммм... Вошел в данж позже, чем нужно было?

– Неверно. Ещё идеи?

– Хаотический провал, – проговорил я. Уж если и это не подойдет, то придется признать, что на этот вопрос я не способен ответить.

– Верно. Ты не только побывал в нем, но и выбрался от-

туда. И сделал это до получения идентификатора. К тому же подключение к системе произошло в момент отбора. Это редкое событие. Теперь ты друг извечного хаоса. И дружба налагает на тебя не только ответственность и обязательства, но и дарит особые свойства.

– Ты говоришь про кольцо? – я потрогал перстень. Если его не учитывать, то больше ничего особого я в себе не заметил.

– Нет. Про то, что скрыто в тебе и что ты можешь выбрать сейчас, – нагнал таинственности голос. – Но и кольцо – очень интересный выбор. Ты обратил внимание, что у твоего ножа есть свойства кинжальщика?

– Да, – заглянул в интерфейс и перепроверил параметры. – Это свойство есть у всего системного оружия? У меча- мечник. У копьё – копейщик. И так далее.

– Почти. Но есть особые предметы. Они редки и не всегда полезны. Выбери ты копьё, меч или булаву, пробивная способность была бы на том же уровне, что и у твоего лезвия. Такое оружие тоже было бы неразруσιμο, а прочность бесконечна. Но твоих навыков не хватило бы для полноценного владения. Тебе понадобилось бы десятилетия, чтобы достигнуть статуса эксперта. Столетия – для ранга мастера. И тысячелетия для получения статуса признанного грандмастера. Учитывай это в будущем. Ты сам выбрал кольцо?

– Нет. Я доверился случайности, – признался я. Хотя это существо всё равно читает меня как открытую книгу, так что

моё признание – это условность.

– В Игре и хаосе нет ничего случайного. В будущем хаос призовет тебя. И ты будешь обязан выполнить его задание, сколь сложным бы оно ни было.

Я явственно различил нотки недовольства в голосе.

– Что такое хаос? – странно, что помощник отделяет его от Игры. А мир-то, я смотрю, ещё более многогранный, чем кажется на первый взгляд. Но и того, что есть, тоже достаточно: другие миры, другие расы, другие культуры и уклады. И, признаться, мне это нравится.

– Противопоставление структуры, упорядоченности и размеренности. Он враждебен системе. В том провале у тебя исчез интерфейс. Ты этого не знаешь, но в тот же момент заблокировались все способности, ветки развития и знаки силы. Ты стал таким же, каким был в самом начале своего пути.

– Ты хочешь, чтобы я в будущем провалил задание? – я решил не ходить вокруг да около. И так ясно, чего существо хочет от меня.

– Да.

– При этом ты говоришь, что я буду обязан его выполнить?

– Да.

– Что будет в противном случае? – мои слова напомнили мне вопросы, которые я задавал Кейре про Арену. Тогда девушка будто не понимала, к чему я веду. Вот и сейчас такая же ситуация.

– Если провалишь, ты будешь обнужен. Если выполнишь, тебя уничтожит система, – подтвердило мои опасения существо.

– То есть по сути у меня нет выбора? – я ухмыльнулся.

Интересная ситуация. Даже, я бы сказал, безвыходная. Тут скоро по мою душу припрутся непонятные охотники из гильдии убийц. Потом нужно отобраться на Арену. Уж не знаю, откуда у меня взялось это чувство, но что-то мне подсказывает, что люди не смогут обойтись без меня. И с чего это я такого высокого мнения о себе? Даже забавно.

Затем требуется победить врага, который превосходит по всем параметрам армию Земли, а теперь и это. Черт побери, мне это нравится! Серьезно! Я будто проснулся после многолетней дремы. Раньше мысли были только о мести, а теперь они отошли если и не на десятый, то точно не на второй план. Но мажорика я всё равно убью. И далеко не один раз. Найду, где он оставил артефакт фиксации, и устрою череду перерождений до самого обнуления.

– Хаос многогранен, изменчив и непостоянен. Ты игрок. Ты всегда волен выбирать.

Голос замолчал, давая время осознать услышанное. Вот только или у меня мозгов не хватает, или говорит это существо непонятно, но я так и не понял, про какой выбор сейчас идёт речь. Как по мне: сдохну в любом случае.

– Каким был твой вопрос, когда на тебя выделили дополнительный поток создания?

– Эммм, – я вспомнил момент перемены голоса. – Когда я спросил про характеристику, повышающую количество опыта.

Список параметров изменился. Передо мной предстали десятки тысяч наименований, изменяющих коэффициенты как в положительную, так и в отрицательную стороны. Пролистал их. Взгляд зацепился за золотистые символы, которые выделялись как благородный скакун среди старых кляч: *Хаотический гриндер*. При этом какие-либо пояснения отсутствовали. Раз мои мысли для существа не являются секретом, то озвучу их вслух:

– Ты заинтересован в том, чтобы я провалил будущее задание хаоса. Эта характеристика может оказаться совершенно ненужной, как, например, обратный колодец, – сказал я и зачитал. – Увеличивает количество получаемого опыта в ноль целых пять десятых раз. То есть в два раза меньше, чем должно быть. А тут может быть ещё более низкий коэффициент.

– Так найди ту, которая расширит твоё восприятие как при взаимодействии с миром, так и при взгляде на систему. Удачи, игрок Фрол.

– Ты можешь мне что-то порекомендовать? – попытался я воспользоваться помощью.

– Это закрытая информация, – раздался обезличенный голос.

– Я теперь общаюсь с функцией системы?

– Я ваш голосовой помощник.

– Понятно. Покажи мне характеристики, которые относятся к хаосу.

– Данные отсутствуют.

Попытался задать ещё несколько вопросов, касающихся параметров, выделенных золотым цветом. Их тоже не оказалось. Включил буквенный поиск и нашел этого странного гриндера. Придется рискнуть. И будем считать, что с четвертым параметром определился. Теперь остается последний.

Я вспомнил, как Кейра, сидя со мной на дереве, указывала куда-то вдаль и спрашивала, вижу ли я какой-то неизвестный объект. При этом она говорила, что я должен и видеть, и слышать. То есть мне нужно нечто такое, что заставит обостриться мои органы чувств. Но при этом, чтобы данная характеристика позволила взаимодействовать с миром. Голос по сути сказал о том же. Придётся искать.

Сделал запрос и снова погрузился в изучение. Чего тут только не было: и инфракрасное зрение, и распознавание различных звуковых частот, и определение всех типов запахов. Всё было не то. За полчаса до окончания бега таймера я наконец-то нашел кое-что подходящее. Не совсем идеально, конечно: рентген для глаз отсутствовал (хотел его взять), – но всё же отвечало моим основным требованиям:

Перцепция. Полноценное усиление и регулировка общего восприятия во всех мирах. Расширяет информативность просмотра интерфейсных и игровых объектов. Текущее зна-

чение – 1.

Вынес пять характеристик на отдельную панель. Пробегался по ним ещё раз. Снова принялся за поиски, но ничего более подходящего так и не обнаружил.

До окончания оставалось минут десять. Больше медлить нельзя.

– Вы готовы подтвердить сделанный выбор? – спросил голос.

– Да.

– Вы отдаете себе отчет, что в случае ошибки, у вас не будет возможности перераспределить данные пассивные способности?

– Да.

– Принять параметры: да / нет?

Снова согласился. Затем трижды нажал на всплывающие уведомления. Меня в очередной раз предупредили, что не рекомендуется повышать одну и ту же характеристику чаще, чем раз в два часа. При этом перестроение организма может занять до десяти минут на каждый параметр, так что требовалось найти безопасное укрытие. Также сказали, что телу и сознанию нужно время, чтобы адаптироваться к изменениям.

Только сейчас понял, что всё это время я просто стоял, упираясь на разрушенный алтарь. Ноги гудели. Лямки от баула глубоко вонзились под кожу. Тело ооченело.

Скинул вещь-мешок и принялся растирать руки. Заодно

не забывал разминаться, разгоняя застоявшуюся кровь. Через пятнадцать минут лег на пол, который показался необычайно холодным. Уж не знаю, как всё будет происходить, но лучше находиться в горизонтальном положении. А раз нужно безопасное место, то очищенный уровень данжа прекрасно подойдет для этого.

Развернул интерфейс и перешел по первой вкладке. Наконец-то я смогу раскидать баллы по характеристикам и проверить, как это работает. Вот только непонятно, сколько и куда вкладывать. У меня есть сорок семь единиц. Когда доберусь до пятого алтаря, получу ещё несколько. Но пока что можно не рассуждать на эту тему. По одному очку в любом случае закину в каждый параметр.

Хотелось начать с мощи. Всё-таки это тот параметр, изменения которого сразу же отразится на моём теле. Потом подумал про целостность. Залечить ссадины тоже многого стоит. Но всё-таки логика возоблала. Если судить по описанию, перцепция покажет мне дополнительные описания. Выбрал её. Хотя можно сделать всё одновременно.

Внимание! Вы повысили характеристику «перцепция» искусственным путём. Ваши слуховые, зрительные, осязательные и обонятельные рецепторы будут перестроены. Чувства равновесия и ощущения себя в пространстве будут усилены. Уровень системной наблюдательности будет увеличен.

Производится адаптация организма. Это может занять

некоторое время: 14мин. 34с... 33с... 32...

Одновременно все параметры разом? Как бы не так. Как только я подтвердил выбор, меня сразу же накрыла крошечная тьма. Все запахи и звуки ушли. Интерфейс погас. Я будто находился в камере сенсорной депривации. При этом не мог пошевелиться. Оставалось только думать – хотя бы эту естественную способность у меня не отняли.

Что мы имеем в итоге? Я куда-то вляпался, но куда именно – неясно. Вряд ли во что-то хорошее, иначе бы администратор не обратил на меня внимание. С другой стороны, я получил неплохое оружие. Существо подтвердило, что у него бесконечная прочность – это прекрасная новость. К тому же подобным лезвием очень легко управлять. В нем нет веса, и оно не чувствует сопротивления. И, как я понял, для других людей оно невидимо. Также несомненный плюс в том, что для использования кольца не нужны какие-то дополнительные навыки. Представляю, если бы сдуру выбрал моргенштерн или боевой хлыст. Тогда, скорее, сам себя им и убил бы, прежде чем попал по мобу.

Ещё момент: а как мой клинок будет взаимодействовать с другим системным оружием? Вот встретятся наши лезвия и что дальше? Если физика останется такой же, какой и была, то мне попросту оторвет палец. До этого лучше не доводить. По-хорошему нужно прокачаться до уровня тридцатого, чтобы колечко могло вытягиваться на три метра. Тогда никакой мечник мне будет не страшен. Броню, по крайней мере низ-

кого качества, мой перстень легко пробивает. В этом я уже смог убедиться. И это тоже отлично!

За размышлениями время пролетело незаметно. Вскоре мир вновь обрел краски, появились запахи, послышалось ритмичное монотонное гудение от разрушенного алтаря.

Организм адаптирован. Перцепция. Текущее значение – 2. Внимание! Вы впервые повысили характеристику. При достижении пятого уровня вы можете выбрать одно из предложенных направлений.

Каких-либо значительных изменений не заметил. Залез в баул и достал первый попавшийся предмет. Им оказался металлический зеленый брусок:

Малахитовое железо. Крафтовый материал. Предназначен для изготовления алхимического оборудования: ступка, пестик.

Качество – низкое.

Свойства: повышенная устойчивость к кислотным средам. Хрупкость. Положительные эффекты рецептурных зелий имеют на 10% большую эффективность.

Скрыто, скрыто, скрыто...

Хм, а ведь довольно неплохо. Вывернул вещь-мешок и стал просматривать все предметы. Если раньше указывалось только то, что это крафтовый материал, то теперь я видел, для чего он может быть использован. А, может, мне тоже стать каким-нибудь ремесленником? Буду, например, выплавлять доспехи или ковать оружие. Пожалуй, нет, не моё

это. Пусть Михалыч этим занимается. А я при случае под-
скажу некоторые моменты.

Взглянул на постамент:

Алтарь первого этажа данжа. Фиксированный телепорт на следующий уровень. При разрушении восстанавливает одну единицу жизни и дает один балл пассивных характеристик.

Я стал отдаляться. Раньше мог прочитать описание, только если смотрел вплотную. Теперь же я всё прекрасно видел и на расстоянии десяти метров.

Заглянул в интерфейс. Я снова провалился в рейтинге, но сейчас меня это ничуть не волновало. Около некоторых ником, вместо которых отображалось по три знака вопроса, смог различить имена. У других же выдавалось пояснение, что мой уровень параметра недостаточен для просмотра.

Пробежался по ячейкам, заглянул в аукцион. Теперь я мог различить некоторые свойства выставляемого оружия. То есть, если в будущем я захочу купить его, то это будет уже не кот в мешке, а осознанный выбор. Это же относилось и к доспехам с материалами. В общем, этой характеристикой я остался доволен. К тому же появились некоторые пояснения как к хаотическому гриндеру, так и к другим параметрам.

Губы растянулись в улыбке.

Глава 3

Собрал все рассыпанные предметы в вещь-мешок. Оставлять их на этом уровне я не собирался. Потенциально они могут усилить как меня, так и других людей. В крайнем случае смогу обменять на что-нибудь полезное. Просмотрел характеристики:

Баул. Дополнительный предмет экипировки. Предназначен для транспортировки крафтовых материалов.

Удобство: низкое.

Защита: отсутствует.

Свойства: уменьшает переносимый вес на 10%. Безразмерный. Неразрушимый.

Очень забавная вещичка. Судя по всему, с его помощью можно будет транспортировать и десятки тонн грузов. Закинуть такой баул в машину, загрузить в него тысячи предметов и можно не задумываться об объеме. Главное, чтобы багажник и колеса выдержали. Жаль только, что туда нельзя поместить лопаты, спальные мешки, веревки и прочий полезный скарб.

Я снова лег. Выбор следующего параметра, который я буду развивать, не вызывал никаких сомнений:

Внимание! Вы повысили характеристику «хаотический гриндер» искусственным путём.

Будут увеличены следующие показатели:

- опыт с планетарных мобов;
- количество существ в данжах;
- распределяемые баллы во всех пространственных брешах.

Пассивное свойство улыбки фортуны изменено. С вероятностью 7-13% вы можете получить удвоенный опыт от уничтожения планетарных мобов, не достигших двадцать пятого уровня.

Получена пассивная способность: хаотическая интуиция. В момент возможной смертельной опасности есть вероятность получения внутреннего озарения. Не пренебрегайте подсказками Игры.

Производится адаптация системы. Это может занять некоторое время: 43с... 42с... 41с...

Двойственные чувства. С одной стороны, чем больше получу опыта, тем проще набрать новый уровень. С другой – количество параметров и знаков силы рано или поздно упрется в потолок. С этой характеристикой надо быть аккуратным: не влить в неё слишком много, но и себя при этом не обделить. И хорошо, что усвоение произошло без погружения во мрак. Да ещё и так быстро:

Система адаптирована. Хаотический гриндер. Текущее значение – 2.

Внимание! Вы впервые повысили характеристику. При достижении пятого уровня вы можете выбрать одно из предложенных направлений.

Только сейчас я понял, что на следующий этаж в ближайшие сутки не пойду. Причина проста: ограниченные эссенции душ. Если я всё правильно разобрал, то каждое последующее увеличение гриндера даст большее количество мобов. К тому же настал новый день. Появились новые твари, так что можно будет продолжить охоту. Кроме того, мне по-прежнему неясно, насколько больше опыта будет капать. Заодно и проверю. А теперь:

Внимание! Вы повысили характеристику «арканум» искусственным путём.

Обнаружение всеми существами снижено.

Будет получена интуитивная способность владения навыком.

Производится внедрение. Это может занять некоторое время: 5мин. 5с... 4с... 3с...

Свет не померк, звуки остались прежними, нос продолжал улавливать незнакомые ароматы. Всё бы ничего, но я ощущал какое-то шевеление в мозгах. Создавалось впечатление, что кто-то проник в черепную коробку и беспорядочно перебирает там сотнями мелких лапок. Голова чесалась, но я понимал, что никак не смогу достать до потревоженных мест. Нужно было отвлечься. Расслабился, закрыл глаза и начал про себя напевать незамысловатые куплеты старых песен.

Зуд становился нестерпимым. Следом начались беспричинные перепады настроения. Я засмеялся, затем застучал зубами от страха, после меня накрыла апатия. Абсолютная

уверенность в своих силах сменялась упадническими мыслями. В общем, за несколько минут я пережил весь спектр эмоций, на которые способен человек.

Вскоре пришло блаженное оповещение о завершении внедрения. Протер лицо ладонями, приводя чувства в порядок. И дальше-то что? Никаких изменений не заметил. Странно. Зато теперь с чистой совестью можно приступить к самому главному. Начнем, пожалуй, с восстановления. Что-то мне подсказывает, что после параметра мощи оно мне пригодится.

Внимание! Вы повысили характеристику «целостность» искусственным путём.

Скорость естественной регенерации будет увеличена.

Интенсивность боли будет снижена.

Предупреждение: резервы организма не бесконечны. При потере частей тела потребуются дополнительный строительный материал.

Теперь в логах будут отображаться ментальные, психические и иллюзорные воздействия. При высоких уровнях параметра вы сможете сопротивляться им.

Производится адаптация системы. Это может занять некоторое время: 3с... 2с... 1с...

Сразу же посмотрел на плечи, на которых до сих пор виднелись следы от лямок баула. Да и ссадины от доспеха куда не делись. Чуда не произошло. Думал, что кожа затянется как у Росомахи из "Людей-икс". Ошибся.

Залез в интерфейс и экипировал броню. Немного подвигал руками. Кожу снова защемило. По ощущениям чувство боли осталось без изменений. Ладно, чёрт с ним. Обратно уже не переиграть. А теперь пора приступать к самому главному: к тому, что находится в высшей иерархии.

Я лежал на холодном полу. Моё тело, ведомое незримой силой, вытянулось по стойке «смирно», а следом оторвалось от земли. Оповещение сказало, что организм будет модернизирован, а на всю процедуру потребуется более двух часов.

Почувствовалась вибрация, будто тысячи существ начали массажировать все части тела. Я расслабился, ничуть не мешая процессу. И было, черт побери, приятно. Не сравнится с копошением в мозгах или с сенсорной депривацией. К тому же никто не блокировал интерфейс, так что я залез в аукцион и стал рассматривать предметы. Через время, убаюканный происходящими изменениями, я заснул.

Ощущение падения сменилось ударом о пол. Я тут же ушел перекатом в бок. Автоматически экипировал доспех, материализовал нож с кольцом и приготовился сразиться с врагом. Его нигде не было.

– М-да, вояка... – пробурчал я, убирая предметы в инвентарь.

Осмотрел тело. Если не считать залеченных ран, то внешне оно каким было, таким и осталось: сухощавое, долговязое и с прорисованными мышцами. Вот только чувства... Я выбросил вперед руку. Движение стало более быстрым, чем

раньше. Подпрыгнул – ноги оторвались от земли на метр. Упал и отжался пятьдесят раз в полную амплитуду. Даже не сбилось дыхание. При этом я не испытывал никакой усталости. В районе предплечья кольнуло болью. Понял, что так и не убрал броню. А раньше дискомфорт появлялся от малейшего движения.

Подхватил вещь-мешок. Баул показался мне намного легче, чем в прошлый раз. Не сдерживаясь, ударил кулаком о постамент. Уже подумал, что разобью его с одного выпада, но материал оказался крепче. Костяшки уцелели. Встал на руки. Мощное тело вкупе с перцепцией позволило не завалиться и пройти несколько шагов. Согнул локти, оттолкнулся и эффектно приземлился на ноги. Попытался сесть на шпагат. Тут меня ждало разочарование. Гибкости почти не прибавилось. Но и то, что есть – уже хорошо.

Хотелось пить и есть. Посмотрел на таймер. Ну да, уже прошло шестнадцать часов с момента моего прихода в данж. До окончания игровых суток оставалось ещё достаточно времени. Успею уничтожить мобов хотя бы в моем заброшенном поселении. А пока что можно пройти ещё один круг прокачки. Хочу увидеть пятерку около текущих значений. Заодно проверим, что за направления появятся в характеристиках.

Следующие адаптации организма прошли без особых эффектов. На них потребовалось в два раза меньше времени. Оповещения во время процедуры ничем не отличались

от предыдущих. Улыбка фортуны подскочила на несколько процентов. Перцепция ещё больше расширила дальность просмотра информации у системных объектов. Тело стало крепче и сильнее. Теперь я воочию мог насладиться проявлением целостности. Провел ногтями по руке – проступил красный след, но почти сразу же растворился. Только с арканумом по-прежнему ничего не понятно.

Интерфейс снова заиграл красками. Система рекомендовала отложить дальнейшее развитие характеристик. В принципе, я был с ней согласен. Необходимо было приспособиться к изменившемуся телу, а то после развития у меня и походка изменилась (стала прыгучей), и зрение начало сбивать (тот же алтарь казался ближе, чем он есть).

– Хочу покинуть данж, – сказал я в пустоту. Никаких идей, как выйти отсюда своими силами, у меня так и не возникло. Я несколько раз обошел площадку, простучал стены, попробовал взаимодействовать с постаментом. Последний, кстати, предложил перейти мне на следующий этаж.

Вы уверены, что хотите покинуть данж? Да / нет?

В случае вашего возвращения все mobs восстановятся. Они не будут учитываться при наборе эссенций души, и с них не будут падать трофеи.

Я подтвердил выбор. Снова почувствовал, как мое тело обволакивает нечто незримое. Бег времени замедлился. Следом я очутился в погребке одной из лачуг. Рядом лежала моя одежда, инструменты и пистолет. По-быстрому оделся и вы-

глянул на улицу.

В пятидесяти метрах брёл монстр, голова которого отличалась металлическим блеском. Сейчас второй уровень твари не представлял для меня особой опасности. Обернулся – данж исчез, будто его и не было. Запомним: в него можно войти только один раз. Придется искать новый.

Когда увидел исчадие бездны, осознал, как действует арканум. Знание об управлении внедренным навыком позволяло мне скрываться от мобов и других людей. При этом я мог регулировать степень моего отображения. Захотелось повыситься до десятки. Тогда я смогу подкрадываться незамеченным ко всем существам. Будто невидимка, который ко всему прочему не издаёт звуков. Удобно.

Я сконцентрировался и применил умение. Это получилось сделать так же просто и естественно, как пригладить волосы. И почему с мощью нельзя было поступить так же?

Высунулся из двери и замахал рукой. Красные огоньки глаз блуждали по пространству. Монстр пытался рассмотреть меня. Он неуверенно припал на четвереньки, закинул голову и заурчал. Моб знал, что здесь есть кто-то вкусный и питательный, но испытывал проблемы с направлением. С разных сторон отозвалось ещё несколько визжащих голосов.

Я ждал. Твари, собираясь в небольшую группу, подбежали к собрату. А вот и очередное подтверждение словам Кейры. Она говорила, что перед усилением наступит небольшое затишье. Монстров будет много, но они будут слабыми. Сей-

час же я наблюдал за четырьмя мобами, и первоуровневых среди них не было.

Вернулся в хибару и материализовал защитный комплект. Броня появилась точно поверх куртки. Удобно! Интересно, есть какой-нибудь системный поддоспешник? Такой бы точно не помешал.

Высунулся в окно и деактивировал умение. Монстры тут же увидели добычу и помчались навстречу. Я выдвинул лезвие. Острие пробило черепную коробку и вышло из затылка. Тварь тут же упала и затихла. Затем прошелся по тянущимся ко мне конечностям. Одного моба я оставил невредимым: требовалось проверить, каким стало моё тело. Надеюсь, меня не убьют с первого же удара.

Парой выпадов упокоил ещё двух тварей. После этого выбежал на улицу. Осмотрелся, но никого больше не заметил. А вот теперь поэкспериментируем.

Монстр понёсся ко мне. Я подпрыгнул и, оттолкнувшись руками о его спину, пропустил моба по собой. Исчадие тут же развернулось и выбросило вперед лапу. Когти прошлись по доспеху. Послышался металлический лязг. Будем считать, что даже такая броня может спасти от прямого попадания. Вот только инерцию никто не отменял. Удар вышел таким, будто по мне попал профессиональный боксер. И это несмотря на то, что моё тело сейчас намного крепче, чем было несколько часов назад.

Отскочил в бок и увернулся от очередного выпада. Сле-

дом впечатал кулак в морду твари. С удовлетворением увидел, как вылетают несколько клыков. Уклонился от очередного замаха. Следом пропустил конечность под собой и снова разорвал дистанцию. В принципе, я узнал, что хотел. Пока что в ближний бой лучше не соваться.

Достал нож и вогнал его в макушку. В отличии от топора, лопаты и вил, лезвие с легкостью преодолело броню твари. Наступила тишина.

Я проверил предметы. Доспех потерял одну единицу прочности. На плече зияла большая вмятина. К тому же прорисовывались следы от когтей. Показатель оружия не изменился. Несколько раз потыкал им в валяющуюся тушку. Вот теперь появилось повреждение.

Вспомнил, что хотел проверить – как взаимодействуют друг с другом системные предметы. Выдвинул из кольца лезвие, затем ударил им о клинок ножа. Предмет растворился в руках, будто его никогда и не было. Хм, неплохо. С первого же раза разрушил его. Да и палец не оторвался. Никакого сопротивления не почувствовалось. В будущем, если встречу с другими игроками, это может пригодиться. А теперь нужно сделать то, что адекватный человек никогда не совершил бы.

Снял пистолет с предохранителя и приставил дуло к предплечью. Несколько мгновений порассуждал. Нет, это пока что слишком... Лучше выстрелю так, чтобы меня не задело. Направил на наплечник и спустил курок.

По пространству разнёсся треск выстрела. В доспехе появилось пулевое отверстие. Запомним: под огнестрел лучше не подставляться. Чревато.

Перерезал нити опыта. В обычном состоянии каждый моб дал бы мне четыре единицы. Вот только сейчас я был усилен хаотическим гриндером и улыбкой фортуны, так что вместо шестнадцати очков получил тридцать семь.

А теперь можно поохотиться, но сперва... Я забрался на чердак, в котором размещался артефакт фиксации. Схватил рюкзак, достал из него вскрытый сухпай (Кейра – зараза такая – стащила оттуда шоколад с повидлом) и спустился вниз. Поставил на спиртовые таблетки консервы, утрамбовал в кружку снег и принялся ждать. Можно было, конечно, и холодным съесть, человек я неприхотливый, но, пока есть возможность, лучше разогреть.

Через десять минут я наворачивал галеты с гречкой, пыхтел трубкой и запивал всё горячим кофе. Лепота!

Ближайший моб находился далековато, так что я безбоязненно обшарил все дома на предмет данжа. При этом использовал арканум. Мои следы самым волшебным образом стирались. Нет, борозды в снегу всё равно оставались, но выглядели они так, будто тут проходил человек несколько дней назад. Посмотрел в карту – никаких изменений. Я ожидал, что мой силуэт будет невидимым или хотя бы размытым. Потом понял, что параметр перцепции в какой-то степени противопоставляется моей скрытности. Ну и черт с ним.

В одной хате складировал все крафтовые материалы. Мне они пока что не нужны. К людям некоторое время выходить не буду. А таскать с собой лишних пятнадцать килограмм не имеет смысла. Но баул прихватил.

Побежал к землянке. Несмотря на снег, тело двигалось легко и плавно. От монстров пока что, наверное, не убегу, но из-за быстрой смены траектории, они меня далеко не сразу смогут поймать. Но за снегоходом, пожалуй, всё-таки стоит вернуться .

Увидел высокое дерево. Ближайшие ветки были в четырех метрах над землей. Набрал разгон, после чего оттолкнулся от ствола и краешками пальцев смог зацепиться за торчавший сук. С десятков раз подтянулся на одной руке. Да я, мать твою, настоящий Тарзан! Теперь в случае большой опасности, не надо будет выискивать подходящее дерево. Но лучше потренироваться, чтобы не вышло казуса. Заодно и освоюсь с прокачанным организмом.

В течение получаса учился взбираться по голым стволам. Мощные руки и ноги крепко обхватывали и держали ствол, что позволяло ползти по заледеневшим деревьям, как по трубам в школе.

Одна из способностей подсказала, что ко мне кто-то приближается. При этом существо двигалось медленно. Развернул карту. Только сейчас обратил внимание, что на не прорисованной местности могу разглядеть красные точки. Дождался, когда моб окажется в двадцати метрах от меня. Смог

просмотреть описание:

Исчадие бездны. Уровень – 2.

Планирование – 0. Самосохранение – 0. Показатель опасности – 1.

– Давай сюда! – крикнул я и деактивировал скрыт.

Дополнительные пояснения – это прекрасно. Нужно будет найти менталиста с исчадием небес и посмотреть их описание.

Монстр завершал и бросился ко мне. Прикрываясь деревом, нанизал его черепушку на лезвие. Мутант мешком повалился на снег.

Хотел перерезать нить, но какое-то внутреннее чувство заставило остановиться. Осознал, что с опытом можно не спешить. Разовью хаотического гриндера хотя бы до пяти, а только потом соберу все сливки.

Отсек голову, погрузил руку в шею и достал шнурок. На последнем, что удивительно, не было и следа зеленой жижи или других ошметков. А вот перчатку я изрядно замарал.

Спрятал доспех в инвентарь, а после сразу же экипировал его. Вмятины остались, но вся грязь исчезла. Прекрасно! Хотя бы не надо будет возиться с чисткой. А лучше найти теплую системную одежду. Такая же есть? По идее должна быть.

Открыл аукцион. Подобные вещи нашлись, вот только стоили они столько, что раскошелиться на них смогу точно не сегодня. И не в ближайшем месяце.

Убрал нить в карман. Теперь можно идти к землянке. Рас-топлю печь и вложу очки характеристик в параметры. Ну не мерзнуть же понапрасну, в самом-то деле?! В перерывах буду охотиться на тварей. Чувствую, очень скоро у вершины рейтинга появится новый игрок!

Глава 4

Блеск фиолетовых глаз. Перцепция с большого расстояния не позволяет увидеть описание, но сомнений в том, что это за тварь, не было.

Бронированное тело, покрытое костяными пластинами, с хищным интересом смотрело в мою сторону. Арканум пока что прикрывал меня от его взгляда, но внутри росло понимание, что это ненадолго. Убежать? Плохая идея. Я поднял мощь до четвертого уровня, но с такой образиной тягаться в скорости пока что не выйдет. Ближний бой тоже отпадает: меня успеют взять под контроль намного раньше. Коктейлей Молотова у меня нет. Использовать пистолет? Затея так себе. Необходимо попасть в незащищенные части тела, а таковых у этой твари почти нет. С винтовкой или автоматом можно было бы попытать счастье, вот только их под рукой не оказалось.

До обновления порталов оставалось полчаса. В карманах довольно внушительная связка с нитями опыта, вот только я сомневался, что их хватит до следующего уровня. Умирать же не хотелось, ведь тогда я потеряю свой прогресс. Да еще и лишусь очередной возможности на возрождение. К тому же есть вероятность, что по окончании суток шнурки растворятся так же, как это случается с тварями.

Существо заурчало и засемило ко мне. Наконец смог

различить пояснение:

Исчадие бездны. Менталист. Уровень – 9.

Особенности: подавление воли, контроль тела, сокрушительный удар.

Планирование – 2. Самосохранение – 1. Уровень опасности – 2.

Радиус воздействия по незащищенной цели – 45м.

Слабости: огонь, кислота, молния, системное оружие (развернуть полный список...)

С развитием перцепции выросло и количество выдаваемой информации. Вот только мне от этого было не легче. А черт с ним!

Выключил скрытность, вскинул пистолет и вбил несколько пуль в голову твари. Достал клинок и прошелся по ближайшему массивному дереву. Оставил на стволе большую треугольную зарубку. Ударом ноги выбил отрезанный кусок. Ощутил, как тело сковывает чужая воля. Послышался треск. Я видел, что тварь уже близко, но ничего не мог поделать.

Огромное бревно угодило в голову мутанта. Наваждение спало. Я тут же сконцентрировался и рванул к придавленному мобу. Одним ударом раскрыл грузное тело от плеча до бока. Следом рубанул крест-накрест. По твари будто прошлись лазером из фантастических фильмов. Отделенные части плавно разъехались в стороны.

Получен опыт: 145.

На этот раз повезло, но в будущем лучше не подставлять-

ся. Что-то слишком уж в себя поверил. В следующий раз проще и правильнее будет обойти место, где засела подобная образина. Но как же хорошо ствол попал по монстру! Шансы один к ста. Кейра говорила, что удачи не существует? Как бы не так! Только что убедился, что она есть.

Игровые сутки подходили к концу. Оттягивать больше нельзя. Достал нити и, сделав одно легкое движение, вернулся в лучшую двадчатку тысяч. И это при том, что я пока что не распределил знаки силы. К тому же у меня осталось ещё много свободных очков характеристик, но их я смогу раскидать только через полтора часа.

Посмотрел на кольцо. А ведь при правильном подходе с ним я смогу обрушить целые здания или мосты. Главное – снести несущие балки и опоры. Ну и надо будет всё рассчитать так, чтобы меня не придавило.

Вот черт! Хотел же оставить хотя бы одну нить, чтобы проверить, исчезнет она или нет. Придется искать нового моба.

Я побежал. Через полтора километра остановился и всмотрелся. Голое существо неспешно брело по открытому полю. Подозвал. Выбросил руку вперед – острие пробило череп. Тут же отскочил, чтобы туша не сшибла меня инерцией. Готово! Теперь можно возвращаться.

Моё измененное тело хоть и было выносливым и крепким, но ощущать холод не перестало. А ведь есть характеристика, которая даёт сопротивление морозам, но брать её смысла

нет. Сегодняшний день был особенным: не сомневаюсь, что оказались побиты все температурные рекорды.

Занемевшими руками закинул несколько поленьев в печь и поставил чайник.

Сейчас в моем интерфейсе отображался как уровень, так и шкала опыта. Теперь не надо было высчитывать, сколько прогресса остается до следующего повышения.

По привычке просмотрел рейтинг. Теперь в первой тысяче не мог различить только семь ников. И сдается мне, что среди них есть Кейра и Огюст. Вот только кто есть кто – непонятно. Захотелось что-нибудь написать девушке, но передумал. Тратить пятьдесят единиц для банального «привет, как ты?» не хотелось.

Нить лежала на столе. Я следил за таймером. Когда до новых суток оставалось несколько секунд, предмет завибрировал, затем покрылся дымкой и исчез. С улицы раздался оглушительный звон. По пространству разносились звуки грома и молний.

Я знал, что сейчас повсюду открываются порталы и из них выходят разные существа. Моя поисковая способность показала, что ближайший моб находится как раз надо мной. Держа кружку, открыл дверь, подозвал монстра и вогнал лезвие в его лоб.

– Пижон, – проговорил я, встряхивая руку с расплескавшимся кофе.

Теперь нужно было обезопасить себя от возможного втор-

жения тварей. Вскоре я смогу поднять свои характеристики до пяти и выбрать направление. Вот только в момент адаптации организма моё тело будет полностью беззащитным. Если какая-нибудь тварь вломится в землянку, то я сразу же улечу на перерождение, а этого хотелось бы избежать.

Утепился и отправился на охоту. Когда встречал группы мобов, забирался на деревья и уничтожал их с высоты. С одиночными исчадиями всё было намного проще: использовал кольцо.

В небе промелькнула тень. Шансы победить такого монстра у меня были, но без стопроцентной гарантии. Всё-таки на данный момент меня не прикрывали стены. Да и автомат отсутствовал. Решил не рисковать и дожждаться, когда исчадие исчезнет из поля видимости. При этом не забыл активировать скрытность.

Зачистка не принесла никаких неожиданностей. Когда в радиусе километра никого не осталось, вернулся в землянку. Дождался, когда выставленный таймер досчитает положенные два часа. Лег на спальный мешок и открыл интерфейс. Начать решил, как и в прошлый раз:

Внимание! Вы повысили характеристику «перцепция» искусственным путём. Ваши слуховые, зрительные, осязательные и обонятельные рецепторы будут перестроены. Чувства равновесия и ощущения себя в пространстве будут усилены. Уровень системной наблюдательности будет увеличен.

Производится адаптация организма. Это может занять некоторое время: 6мин. 4с... 3с... 2с...

Через отведенное время выскочило новое сообщение:

Игрок, ваше текущее значение характеристики достигло пяти единиц. Выберите одно из предложенных направлений: обостренные рецепторы, усиленный контроль тела, игровая информативность.

При последующих вложенных баллах в характеристику выбранное направление будет развиваться на 50% быстрее.

Раздумывал недолго – сразу же нажал на последний пункт. Да и было бы странно усиливать что-то другое. Зрение и слух у меня сейчас не просто идеальные, а сверхчеловеческие. Через минуту система зафиксировала мое решение.

Потом настал черед хаотического гриндера. Направления были такими же, как и прежде:

- опыт с планетарных мобов;*
- количество существ в данжах;*
- распределяемые баллы во всех пространственных брешах.*

Вот над этим пришлось подумать. Во-первых, я понятия не имел, что такое пространственные бреши. Я, конечно, бывал в хаотическом провале. И именно это место преподнесло мне моё имбанутое кольцо. Но не знал, что ждет меня в других пробоях. Во-вторых, из существ в данжах выпадает множество крайне полезных предметов. К тому же уничтожение

именно этих тварей способствует повышению параметров. А в-третьих...

Хотя чего тут рассуждать? Лучше опыт с планетарных мобов. Причина проста: я часто заглядывал в аукцион. Развита перцепция позволила разглядеть оружие и броню. И чем выше уровень игрока, тем более серьезное обмундирование он может использовать. Попадись мне случайно меч-Кладенец и доспех бога на сотый уровень – эти предметы будут лежать ненужным хламом. А поскольку опыт – игровая валюта, то мне предлагают стать богаче. От такого не отказываются.

Усилить выбранное направление: да / нет?

Тук. Тук-тук. Тук-тук-тук-тук... В кровь впрыснулся адреналин. В висках запульсировало. Сердце заколотило с такой дурью, что могло вот-вот выпрыгнуть из груди. Меня накрыло чувство неконтролируемой паники и ощущение надвигающейся беды.

– Нет! – крикнул я.

Просмотрел одну из способностей:

Хаотическая интуиция. В момент возможной смертельной опасности есть вероятность получения внутреннего озарения. Не пренебрегайте подсказками Игры.

– Так вот ты какая – хаотическая интуиция, – пробормотал я.

Снова вернулся к выбору. На этот раз, поддавшись внутреннему чутью, нажал на увеличение баллов в пространственных брешах. Прислушался к себе – всё было спокойно.

Адаптация системы заняла пару секунд.

Над арканумом размышлял долго, но в конечном итоге взял то, что позволяло изменить отображаемый уровень, имя и внешность. Хотя предлагалось также уменьшить агро-радиус, обнаружение на чужих картах и скрытность. Что-то мне подсказывало, что в будущем это может пригодиться. Маловероятно, что я просижу весь отбор в моей непролазной глуши. К тому же холода рано или поздно закончатся. Сюда прибудет много людей, которые захотят прокачаться. И с ними мне придется периодически пересекаться. Лучше буду казаться слабее, чем я есть на самом деле.

В целостности выбрал регенерацию тела. Можно было взять и защиту разума, вот только я помнил, что Кейра говорила про знаки силы. Она рассказывала, что при распределении на ветках развития, будет возможность усилить игнорирование от какой-нибудь определенной школы. Как по мне в этом случае ментализм – идеальный вариант. Всё-таки сохранить сознание от внушений – много стоит.

Мощь предложила увеличить силу, выносливость, скорость или крепость тела. С моим колечком сила не играла никакой роли. Мне не нужно было поднимать увесистый молот или тяжеленную булаву. С выносливостью у меня и без этого всё в полном порядке. Не зря в прошлом тренировался...

На этом моменте я слегка завис. Перцепция показывала, как именно увеличивается параметр мощи. За каждый вло-

женный балл показатели усиливаются на пятьдесят процентов. Всё бы ничего, вот только для каждой расы свои начальные показатели разные. Рыжее чудо как-то упоминала, что даже очень слабый демон может поднять над головой предмет весом в пару центнеров. И демоны на Арене с враждебной стороны будут в любом случае. И как, блин, нам их побеждать? Что-то я отвлекся. Снова рассуждаю о чём-то глобальном.

Крепость тела? В любом случае хорошая вещь. Но даже исчадие бездны второго уровня может с легкостью меня убить, если попадет по телу. Один слабый касательный тычок чуть не отправил меня на перерождение. И тогда выходит, что лучше не выдерживать, а просто не подставляться под удары (но в будущем я бы всё равно не отказался от толстого, тяжелого и очень прочного доспеха). Так что займемся развитием скорости...

И как вообще быть с характеристиками? Равномерно распределять? Всё кажется очень нужным. Но насколько мне известно, в играх подобное ни к чему хорошему не приводит. Заглянул в блокнот, в котором значилось: «Найти и расспросить геймера-задрота». Среди старичков такого точно нет. Пока что повременю с дальнейшими повышениями. Ну разве что гриндера догоню до десятки. Раз уж впервые отозвалась интуиция, то хаос рассчитывает, что я не заброшу этот параметр.

Следующие одиннадцать часов я бегал по округе и уни-

чтожал тварей. Раз уж уровень мощи зависел от развития моего тела, то можно было усиливаться и таким пассивным методом: прокачкой естественной выносливости. Плюсом было, что благодаря целостности, организм вполне неплохо восстанавливался, так что усталости никакой не было.

Дважды забегал на отопев в землянку. Повысил хаотического гриндера до десяти единиц. Эта характеристика не требовала много времени на увеличение показателя, так что можно было не искать безопасное укрытие. Я подбирал моменты так, чтобы ближайшие твари при всем желании не успевали бы добежать до меня.

Один раз сразился с исчадием небес. Я дождался, когда моб спланирует на меня. В последнюю секунду отпрыгнул и провел лезвием по металлической лапе. Часть тела отсоединилась. Монстр задергался, не справился с управлением и врезался в дерево. Ломая ветки, летающий мутант грохнулся на землю. Подняться ему я не дал. Сохраняя дистанцию, смог несколько раз краем пройти по кожаным крыльям. Существо выбрасывало вперед морду с массивным клювом и не подпускало меня, отползая в сторону. Интерфейс показывал тройку в характеристики самосохранения. Окончательно одолел его так же, как недавно менталиста: повалил на него огромную сосну, а после перерезал шею.

К пяти утра лег спать. В органайзере настроил будильник на десять часов. Я собирался наведаться в деревню. Времени должно хватить, чтобы прибыть к Михалычу ещё засвет-

ло. Требовалось в срочном порядке реанимировать снегоход. Я даже был готов заплатить некоторыми крафтовыми материалами. Плохо, что оставил их около артефакта фиксации. Сейчас моя перцепция находится на более высоком уровне, чем было раньше. А значит, смогу разглядеть больше свойств предметов. Помимо всего прочего, хотелось просто пообщаться с людьми. Да и была высока вероятность, что в их старых домах будет данж.

Проснулся немного раньше. Позавтракал и сделал несколько коктейлей Молотова: с ними как-то спокойней. Побежал к точке возрождения. По пути упокоил парочку мобов. В хибаре не забыл сгрузить ремесленные материалы в баул. Теперь вещь-мешок почти не чувствовался. Тело действительно стало намного крепче.

У охотничьей вышки устроил мясорубку. Здесь почему-то монстров было намного больше, чем на других территориях. Некоторое время наблюдал, выискивая менталистов. Никого подозрительного не оказалось. Арканум позволил относительно незамеченным подобраться к полуразрушенной будке. Занял высоту и принялся планомерно истреблять тварей. С улыбкой вспомнил, что именно здесь я впервые повстречался с рыжим чудом.

Шкала прогресса заполнилась. Система оповестила, что теперь я игрок семнадцатого уровня. В интерфейсе значилось, что количество моих знаков силы отныне равняется двадцати девяти. Странно. Вроде бы они должны были удво-

иться при первом заходе в данж. Видимо, это произойдет только у пятого алтаря. Хотя у меня и характеристики должны были увеличиться в два раза, но хаос решил по-своему. Надеюсь, в этот раз меня не обделят.

Двадцать километров по безлюдным местам в мороз – то ещё удовольствие. А если учитывать, что по пути часто попадают монстры, то легкая прогулка превращается в сплошные сражения на грани жизни и смерти.

К трём часам дня, в которые начинались новые игровые сутки, я так и не успел добраться до деревни. Появился туман, подул порывистый ветер, снова засверкали молнии. Когда всё стихло, увидел открывающиеся порталы. Оценил обстановку – никого необычного не появилось. Принялся снова крошить мобов. Проверять силушку богатырскую и удаль молодецкую не стал. Уничтожал их поодиночке.

Вскоре услышал кряхтящий звук трактора. Деактивировал арканум и пошел навстречу. С прошлого раз машина ещё больше ощерилась заостренными арматуринами. Вся поверхность была дополнительно обшита толстым слоем металла. Через смотровую щель, которая теперь была вместо обычного лобового стекла, разглядел лицо Михалыча. Вдалеке пронёсся БТР, на котором восседали несколько человек с кольями. Военная техника с легкостью давила тварей. Монстры бессильно били когтями по бронированному боку.

– Воздух! – донёсся до меня чей-то крик.

Я заметил, как на машину пикирует исчадие небес. Кано-

надой загрохотали автоматные очереди. Моб упал, а после оказался под машиной.

– Развлекаетесь? – спросил я у подъехавшего кузнеца.

– О, ты наконец-то побывал в данже, – сказал Михалыч. – Ну с возвращением, товарищ Фрол.

Глава 5

Вокруг творилось что-то несусветное. С разных сторон к деревне устремлялись визжащие монстры. У некоторых прямо на бегу взрывались ноги, орошая снег зеленой жижей на несколько метров. У других – сжимались головы, а конечности втягивались в туши. Я заметил Лену, которая бесстрашно спрыгнула с БТРа, подошла к застывшему менталисту и вонзила в его глаз какой-то острый предмет. Периодически раздавалась трель автоматной очереди и одиночные винтовочные выстрелы. Твари уничтожались десятками.

– Уши закрый, – сказал Михалыч. Он забрался на трактор, материализовал металлическую пластину и колотушку. Следом по пространству прокатился дребезжащий звук, а воздух будто заходил волнами.

В этот момент я осознал ещё один огромный плюс перцепции. Да, я видел и слышал очень далеко, но при этом мозг будто фильтровал интенсивность подобных воздействий. Посмотрел прямым взглядом на солнце – оно не слепило. Да и ароматы тухлятины, которые доносились слабым ветерком, не так сильно беспокоили нос.

– А вы неплохо освоились, – оценил я.

– Мы – да. А ты – дебил, – огорошил меня кузнец. Он достал пачку и вставил в рот сигарету. Следом в его руках появился небольшой стержень, от которого во все стороны

разносился жар. От него Михалыч и подкурил.

– Дебил так дебил, – я пожал плечами. Обижаться на этого добродушного здоровяка не было никакого смысла. – Тут есть данжи?

– Ты почему ушёл от Кейры? – проигнорировал кузнец, окутывая меня облачком сигаретного дыма. – Такую бабу упустил! И ради чего? Вот скажи: оно того стоило?

– Дай угадаю: она наплела, что я куда-то свалил и оставил её одну-одинешеньку? – резким движением вырвал пачку из рук Михалыча. Пару раз чиркнул зажигалкой, но из-за мороза огня так и не появилось, лишь только бессильные искры сверкнули несколько раз.

– А разве не так? – кузнец снова воплотил непонятный артефакт и поднёс его к моему лицу. Присмотрелся, но никакого описания не увидел. То, что это системный предмет, не вызывало никаких сомнений.

– Не. Сперва она меня допрашивала, – я подкурил. А неплохие сигареты, крепкие, – а потом убила. Ты знал, что она может брать людей под контроль и выведывать всё, включая самые страшные секреты? – сдал я Кейру с потрохами.

– А нам она другое сказала, – Михалыч почесал голову. Потом в его руках появился здоровенный молот. Он замахнулся и метнул его в исчадие бездны, которое почти приблизилось к нам. Вместо морды осталось размозжённое месиво из костей. Инструмент пролетел ещё метров десять и с легким хлопком растворился в воздухе.

– Это что такое было?

– Одна из способностей крафтера-кузнеца. Кейра подсказала, как ей можно пользоваться в атаке. Да она тут всем что-то советовала. Умная баба! Только странная. Но гении все будто не от мира сего. Да и мне кажется, что она действительно не отсюда, – Михалыч обвел рукой деревню. – В смысле, не с Земли.

– А у тебя на этот счет были какие-то сомнения? – я ухмыльнулся. – Необычная внешность, незнание очевидных или обыденных вещей, понимание работы системы. Поначалу я думал, что она притворяется...

– Есть такое, – поддержал кузнец. – Закрывай уши. Надо ещё мобов призвать!

– Я сюда вообще-то за снегоходом пришел, – сказал я после дребезжащего удара Михалыча. – Есть вариант починить его? Я меня есть, чем заплатить, – слегка подпрыгнул, чтобы акцентировать внимание на бауле.

– Да цел он. Надежная машинка. И очень дорогая. Даже не представляю, где ты такую взял. Бак разве что нужно было подлатать да масло заменить. В принципе, я уже всё сделал. Там работы-то на часок. С какого этажа предметы? – он указал на вещь-мешок.

– С первого.

– Чего ты так слабо? – удивился кузнец. – Впрочем, это твоё дело. Малахитовое или аквамаринное железо есть? Это такие сине-зеленые бруски...

– Что-то такое было, – сказал я. Признаться, что вижу не только названия крафтовых материалов, но и их свойства, пока что не стал. Скинул баул и достал нужный предмет.

– Хорошо. Слушай, давай так: мы сейчас часа три будем убивать мобов. А как стемнеет, посмотрим, что у тебя есть. Ну и обменяемся. Тебе что надо: еда, автоматы, патроны? Снегоход в любом случае можешь забрать. Кейра перед уходом сказала, что ты можешь вернуться.

Заметил, что Михалыч отделил меня и свою группу. Вместе нам точно не качаться. Ну и ладно: не очень-то и хотелось. К тому же одному действовать намного выгоднее, хотя и более опасно. Да и придется показывать, что у меня есть хаотическое кольцо. А про такой козырь я никому говорить не собираюсь.

– И ещё, Андрюх... эээ... Фрол, давай только без обид, но это наши мобы, – кузнец указал на валяющихся тварей.

– Конечно. Никаких проблем, – я выкинул окурочок. В принципе, это справедливо. Вспомнил, как Кейра нагло воровала мой опыт. Было не особо приятно. Заметил одну странность. – Чего это у вас только один человек нити собирает?

– Потом поговорим. Подходи к вечеру. Ну или можешь у меня в доме посидеть. Душ, еда – всё это есть.

– В данжи у вас можно заходить, или они только ваши?

– Можно. Походи по домам. Может и появился какой-нибудь, – кузнец запрыгнул в трактор. – Ты ниже первого этажа

не спускался?

– Нет.

– Тогда слушай. Видел же, что там со всяких существ предметы выпадают?

– Да.

– Некоторые очень тяжелые. Рекомендую собирать всякие металлические бруски. Да и вообще хватай всё, до чего можешь дотянуться. Не оставляй там ничего. Если не сможешь поднять баул, то просто выходи из данжа. Потом ещё найдешь. Ну всё, до встречи! – кузнец хлопнул дверью.

Я зашагал к кирпичному забору. Мимо промчался БТР, поздравившийся со мной звонким клаксоном. За рулем сидел суровый полковник Стоменов. На машине восседали старичок, не прошедший инициализацию, и Лена. Женщина, к моему изумлению, стала ещё красивее. Она будто притягивала взгляд. Густые черные волосы ниспадали на монструозный доспех. Голову прикрывала белоснежная меховая шапочка.

– Дарова, снегурка-воительница, – крикнул я, помахав рукой.

– Да как ты со старшими разговариваешь, молокосос? – донёсся до меня противный голос Лены.

Да уж, её характер даже система не исправит. Одной фразой развеяла всё очарование.

А неплохо старички прокачались. Все перевалили за одиннадцатый уровень. С моей развитой перцепцией я те-

перь мог разглядеть это значение. По сравнению с основной массой человечества они находились довольно высоко в рейтинге. К тому же, если судить по той магии, что они творят, каждый разрушил алтарь на пятом этаже и выбрал школу. Не думаю, что их способности – это продукт обычных параметров. Да и помолодели все. Им система, что ли, предложила выбрать такую характеристику, или сами догадались? Надо будет поинтересоваться для, скажем так, общей информированности.

Калитка в заборе оказалась открытой. Я беспрепятственно проник внутрь. Смотрю, они начали превращать этот домик в неплохую цитадель. По периметру воткнуты колья, повсюду торчат штыри, задняя сторона двора так вообще представляет собой нагромождение из десятков предметов, через которые так просто никому не пробиться. Тут же урчал монстр, запутавшийся в растянутых веревках. Мимоходом снёс ему половину черепа. Нить не перерубал, так что ко мне не может быть никаких вопросов.

Услышал, как колонна из трактора и БТРа отдалается. И что за опрометчивый поступок? Неужели никого из охраны не оставили? Непорядок. Тут же, судя во всему, лежит целый арсенал, а оружие – это сейчас стратегический ресурс. К тому же Михалыч говорил, что полковник и одежду с едой привёз. Тогда тем более беспорядок!

В этот момент дверь открылась, а в проходе показалось лицо дядьки Ермолая. Морщины почти исчезли, взгляд стал

увереннее, плечи стали шире да и в росте он вытянулся.

– Чегой-то тебя, Андрюшка, и не видно-то по карте? Коль Елена Викторовна не написала бы, так и не увидел тебя. И следов на снегу не оставляешь. Хотя последнее-то понятно. Вона холодища-то какая! Поди озяб мальчика?

– Есть такое, – признался я, сжимая занемевшие руки в кулак. – Наверно, рекорд по минусу.

– Ты забегай в дом. Одежду только скидывай. В душ иди, а потом почаёвничаем. А рекорда нет. В сороковом-то году, помнится, и минус сорок было, а сейчас минус тридцать семь. Хотя к вечеру-то ещё холоднее будет. Давай, заходи. Нечего тепло выпускать.

Тридцать семь... Интересно, это аномалия из-за прихода системы или простое совпадение? Спросил об этом.

– Так пока телевизор работал, смотрели мы прогнозы. Это сейчас в Европах, Штатах да у нас такое. В остальных местах без изменений. Но у нас да, знатная холодрыга. Буханку так и не смогли завести, – караульный взял пару рюмок и наполнил их содержимым из стеклянной банки. – Выпей. Теплее станет. А баул ты в гараже можешь оставить. Там слева свободное место. Никто без тебя ничего не тронет. Это, значит-ся, у нас теперь порядки такие. Но и ты ничегой не трогай.

Мы чокнулись. Я опрокинул в себя самогон. Тут же ощутил, как по телу разливается благодатное тепло. Надо бы, наверное, и себе выторговать пару литров. Полезная штука.

– Давай ещё по одной? – предложил дядька Ермолай.

– Разве что по одной, – я улыбнулся. Даже ощутил, как нагрелись щёки.

– Ну вот, хоть на человека стал похож. А то бледным был, что твоя Кейра... А ты, Андрюшка, дурак. Чегой с ней-то не поехал?

– Позже с ней встречусь. Дела у меня тут остались незавершенные, – не стал я вдаваться в подробности.

– Не боишься, что кто-то другой её умыкнёт? Девка-то она знатная, хоть и мальчика чудаковатая.

– А это уже наше дело, – сказал я чуть более грубо, чем хотел.

– Да ты не обращай внимание на стариковские бредни. Дело-то оно молодое, – дядька Ермолай. – Сами взрослые. И без меня разберетесь, – его глаза хитро блеснули. – И правильно ты сказал, что это ваше дело, а не только твоё. То есть не отделяешь ты себя от неё. Ну всё-всё, не смотри так на меня...

– Сговорились что ли? – я ухмыльнулся.

– Так о чем нам тут ещё судачить? Людей-то других в деревне, посчитай, не осталось. Событий почти никаких. О системе, сам понимаешь, говорить не можем. С городом связи нет. Только муж Елены Викторовны смог рассказать что-то. А Кейру мы все любим. Помогла она нам. Всем и каждому записку передала, когда уезжала. Даже про полковника не забыла, хотя виделись они совсем немного. Да и для тебя есть. Сейчас принесу, – он отправился на кухню. До меня

донеслось: – А вот и моя кружка. И как это я её не замечал? Ведь всё перерыл, а она тут...

Наступила тишина. Я ждал, но ничего не происходило. Через пару минут прошел на кухню. Бывший старик, замерев с вытянутой рукой, стоял напротив холодильника. От застывшего человека повеяло странной жутью. Я материализовал кольцо и отступил на пару шагов. Активировал скрытность и проявил доспех.

– Дядь Ермолай, ты в порядке?

Мой собеседник обернулся. Его взгляд расфокусировался. На лице – полная отрешенность. При этом тело конвульсивно дергалось.

– Ты продвинулся дальше первого этажа данжа? – спросил меня чужой скрипучий голос.

– Нет, – я выдвинул лезвие.

– Тогда возьми, – караульный протянул мне сложенный вдвое листок. Затем отвернулся и сказал, – ...стоит, – теперь слышались знакомые интонации. Дядя Ермолай схватил кружку, покрутил её и как ни в чем не бывало поставил её на стол.

– Всё в порядке? – спросил я.

– Ты чего, ирод, в обуви по дому ходишь? Следы же останутся. Не мог подождать десять секунд? Давай-давай, шуруй в коридор. Разувайся и в душ! – он поставил чайник на электрическую плиту. – И чтоб сам потом грязь протер! Я за тебя этого делать не буду!

– Понял. Извини. Сейчас только вещи отнесу, – я потрогал баул.

Что за хрень сейчас произошла? Очень странное поведение. Он прервал фразу, а договорил только через некоторое время. И вот в этот промежуток и произошли изменения. Кейра сделала какое-то внушение или установила программу? В принципе, сейчас нет ничего невозможного.

Я вышел на улицу, открыл гараж и сгрузил крафтовые материалы. Здесь же лежало множество других системных вещей. По-быстрому осмотрел, но ничего примечательного так и не обнаружил. Точнее, если подумать, то примечательным было всё вплоть до малейшей колбочки или травинки. Вот только я не собираюсь развиваться в ремесленничестве. Не моё это. Заметил и снегоход, прикрытый плёнкой. Рядом с ним – пару канистр.

Развернул листок и улыбнулся. Написанные символы не отличались от букв, которые были выведены в книгах: печатные, четкие, ровные. Если бы не цвет обыкновенной шариковой ручки, то подумал бы, что Кейра набрала текст на компьютере, а после распечатала файлы. Посмотрим, что мне оставило это рыжее чудо:

«Привет, человек!

Если ты читаешь это послание, то я всё правильно рассчитала. Ты попал в деревню до того, как выбрал магическое направление. Также ты получил много баллов характеристик и не пойдешь выше, пока не распределишь их по всем па-

раметрам хотя бы по пять единиц в каждой. Рекомендую не делать сильного перекоса. Разница между максимальной и минимальной характеристикой должна быть не более десяти единиц.

Теперь о ветках развития. Ни в коем случае не бери энтропию. Я знаю, в каком провале ты был. Тебе может показаться, что это самая выгодная школа. Это ошибка! Хаос обманчив и непостоянен. Ты потеряешь себя. На тебя энтропия будет оказывать повышенный эффект. Через четыре месяца ты сойдешь с ума, а я лишусь своего партнера.

Помни об охотниках. Уничтожь своего врага. Дойди до Арены.

(P.S. Спасибо за проведенные ночи)».

– Всегда пожалуйста, – пробурчал я.

После моих слов листок налился чернотой и рассыпался в дымчатую взвесь. Я помахал рукой, разгоня образовавшееся темное облачко. И что это было? Непонятно. Снова сплошные вопросы и никаких ответов.

Я вернулся в дом и по-быстрому обмылся в душе. После уселся пить кофе со свежесдобитыми булочками.

– Ну что, помогло письмо-то? – спросил дядька Ермолай, прикладываясь к очередной рюмке.

– Пока не знаю. А ты вспомнил, как передавал его?

– Уж поверь, сынок, Кейра твоя знает, что делает, – проигнорировал патрульный. – Ей ты можешь доверять.

– Откуда такая уверенность? – меня немного смутило по-

добное отношение к незнакомой девушке. Она по их мозгам проехала что ли? Да и, судя по всему, по моим тоже. Нужно срочно получать защиту от ментализма!

– Ты не смотри, что я старый, – проговорил караульный. – В людях-то я хорошо разбираюсь.

– Старик, ты в зеркало-то себя видел? – я ухмыльнулся. – Из-за чего омолодился? Или это секрет?

– Так система характеристику порекомендовала. Вот и взял. Процесс только этот слишком уж болючий, – собеседник скривился, затем опрокинул рюмку и с силой выдохнул. – Тут на почту сообщение от Михалыча пришло. Написал, чтобы я тебе сказал, где ближайший данж. Интересно?

– Да. Ты можешь их чувствовать?

– Могу, – дядька Ермолай хитро прищурился, затем указал рукой влево. – Вон там. Сто тридцать пять метров. Это, наверно, в доме Кузьмичной. Ещё Михалыч написал, чтобы после данжа я тебе автомат с патронами выдал. Но это потом. Сейчас оно тебе без надобности.

– А вы в данжи не ходите? Там же много нужных вещей: броня, оружие. Характеристики опять же.

– Есть такое дело. Вот только... – караульный замялся. – Ты знаешь, какое максимальное количество возрождений можно получить?

– Десять.

– Это да. За каждый этаж дают по одному. А если у тебя уже десять, то что?

– Они просто так сгорают? – выдал я предположение.

– Да. Поэтому-то мы...

Откуда-то снизу раздалась отборная женская ругань. Голос я узнал сразу: Елена Викторовна собственной персоной.

– ...и не ходим, – завершил дядька Ермолай.

– Кому-то, видимо, сейчас понадобится данж, – сказал я, поднимаясь из-за стола. – Спасибо, всё было вкусно.

– Да сиди уж, ещё найдётся.

В проеме показалась недовольная Лена. Её тело облегал древний халат. Вот только даже он не скрывал сексуально выпирающей груди и полных упругих бедер. Не знаю как, но я ощутил, что целостность вымывает из мозга странные внушения. В логе промелькнули надписи: *очарование, возжелание...* Она молча проследовала к столу, схватила банку с самогоном и сделала глубокий глоток. После произнесла:

– Не спрашивай, – развернулась и, виляя задом, покинула комнату.

– Вы тут с ней как живёте? – спросил я, изображая ладонями объемные груди. Если тела старичков омолодились, то и гормоны должны были прийти в норму.

– Вот так и живём, – вздохнул дядька Ермолай, неопределенно разводя руками и отводя взгляд.

Через несколько минут на улице раздался мощный звук мотора. Заметил, как Лена выходит из дома и залазит на БТР.

– Тоже пойду, – сказал я.

– Ты заходи, когда всё сделаешь. Поговорим со всеми.

– Обязательно, – пообещал я. У них, видимо, уже относительно сыгранная команда. Будут думать, принимать меня или нет. Но мне выгоднее быть самому по себе. Так и опыта больше, и ни за кого отвечать не надо. Предпочту лучше взаимовыгодное сотрудничество.

Утепился. Накинул капюшон и натянул шарф на уровень глаз. Понял, что всё-таки тело у меня стало более устойчивым к подобным морозам. Выбрался на главную дорогу и свернул налево. Прошел несколько обветшалых строений, после чего перемахнул через хлипкий забор и оказался во дворе небольшого домика. Направился в здание, но внутри царило запустенье: перевернутая мебель, разбитая посуда, разбросанные вещи. Судя по всему, несколько дней назад тут похозяйничал очередной моб. В общем, ничего необычного.

Вернулся и проверил сарай. Подумал, что ошибся местом, но потом заметил подпол, прикрытый соломой. Потянул за железную ручку. Передо мной открылся довольно большой амбар, в центре которого всеми цветами радуги переливались выбивающиеся из земли лучи.

Данж. Максимальное количество алтарей – 6.

Войти: да / нет?

– Да.

Глава 6

Я снова оказался без одежды, но на этот раз нагое тело со спины прикрывал баул. Да и руки плотно облегал системный доспех. Для полного счастья не хватает каких-нибудь штанов. И обуви. Футболка тоже бы не помешала.

Развернул перед собой интерфейс и ввел мысленный запрос на показ логов в тот момент, когда я уничтожал в данже полупрозрачных существ. Внимательно изучил его. В прошлый раз на этом этаже было двадцать шесть тварей. Теперь же по территории неспешно планировало больше пяти десятков мобов.

Что там говорилось в прошлый раз? При добровольном выходе все существа восстанавливаются? Вот и прекрасно. Сразу же выдвинул лезвие и одним взмахом уничтожил тройку самых резвых монстриков, которые плавно успели приблизиться к месту моего появления. Один растворился, не оставив после себя никакого лута. Двое – порадовали трофеями. Отлично! Будем исходить из того, что новые существа, появившиеся благодаря хаотическому гриндеру, не учитываются системой. В подтверждение моим мыслям выскочило:

Вы поглотили эссенцию души. Общее количество: 2 / 20.

Передо мной встал вопрос, что делать дальше. Опять откладывать открытие веток развития на потом? Лучше мак-

симально вложиться в гриндера, а только затем проходить этот треклятый данж. Кейра говорила, чтобы разница между параметрами не достигала десяти единиц. То есть можно вкладывать характеристики относительно ровно. Придется, видимо, опять задержаться на этом этаже.

Первым делом обезопасил себя, уничтожив всех существ. Хотя они погибали даже от малейшего касания, рисковать всё же не хотелось. Вдруг у них очень слабая защита, но при этом медленная и мощная атака? Такое может быть? Маловероятно, конечно, но в этой странной Игре ни в чем нельзя быть уверенным.

Вы поглотили эссенцию души. Общее количество: 0 / 54.

Получена 1 единица пассивных характеристик. Всего: 26.

Хорошо совпало. Последний убитый моб дал мне очередной балл параметров. Удачи не существует? Ну-ну...

Так, что для меня теперь важнее? Мощь? Полезная вещь. Подходит для сражений в ближнем бою. Вот только никакое тяжелое оружие мне таскать не надо. Моё колечко ничего не весит, не создает избыточной инерции и к тому же незаметно для других людей. Подставляться под удары мобов или других игроков равносильно смерти. Лучше действовать скрытно. То есть, необходимо брать арканум. Кроме того, хотелось бы обнаруживать врага до того, как он увидит меня. С этим поможет перцепция. Целостность – вроде неплохая характеристика, но если, следуя моему выстроенному билду, я не буду получать урона, то и регенерация мне не сильно-то и

нужна. Итак, приоритеты определены.

Я посмотрел на валяющиеся трофеи. Поднял довольно увесистую сине-зеленую трубку. Интерфейс показал:

*Аквамариновое железо. Крафтовый материал. Предназначен для улучшения универсального уровня защиты (щитов), для усиления наветренных дробящего оружия (бо, буздыханов, булав, кистеней, боевых молотов *открыть полный список*), для внутренней обработки алхимического оборудования (тигелей).*

Качество – низкое.

Свойства: повышенная устойчивость к нагреву и физическому воздействию. Хрупкость при взаимодействии с холодом, кислотой, электричеством. Положительные эффекты рецептурных изделий имеют на 5% большую эффективность.

Вес – 12кг.

Скрыто.

А вот про такую вещичку мне как раз и говорил Михалыч. И вот тут возникает проблема. Сдается мне, что на первом этаже будут самые легкие предметы. Чем дальше, тем тяжелее. А что, если мне попадется мифрил или адамант? Такие материалы в этом мире вообще существуют? И будут такие слитки весить, например, килограммов триста. Придется оставлять здесь? Ни в коем случае! Так что на мощь тоже забивать не следует. Её придется поднять хотя бы до восьми единиц. К тому же у меня будет ещё пятидесятипро-

центная прибавка к скорости. Она тоже важна в атаке. Нужно успеть приблизиться к мобу и уничтожить его до того, как я попаду в его агро-радиус.

А целостность? Как же я забыл про банальную боль? И что с того, что я не собираюсь подставляться под удары? Если не выйдет уклониться и мне воткнут нож, скажем, в руку, то можно считать, что я проиграл. Это в фильмах героев ранят пулей в плечо, а после они бегают как ни в чем не бывало. В жизни же это так не работает.

Был я как-то в одном музее, где выставлены скелеты с различными повреждениями. Основными, каким бы странным это ни казалось, были порезы на кистях и предплечьях. После такого ранения боец не представляет особой угрозы и его проще убить. А это как раз из-за боли и невозможности здраво рассуждать. Блин! Как же это сложно! Кажется, что всё нужно и полезно! И это у меня только пять характеристик. А если бы было двадцать? Я бы, наверное, с ума сошел. Хорошо, что повстречал моё рыжее чудо, а то взял бы силу, выносливость и другие стандартные для персонажа параметры.

Так, хватит рефлексировать! Сперва подниму все характеристики хотя бы ещё на три единицы, а дальше будем думать.

Сказано – сделано. Через семь часов количество моих свободных очков характеристик уменьшилось на пятнадцать пунктов. Специально сперва поднимал те параметры, кото-

рые занимают мало времени. Напоследок оставил мощь, на улучшение которой требовалось полтора часа.

В свойствах аквамаринового железа теперь не осталось пометки «скрыто». Моей наблюдательности хватало, чтобы увидеть все дополнительные приписки у низкокачественных крафтовых материалов.

Тело казалось невесомым, будто теперь гравитация оказывает на меня меньшее воздействие. Присел и, словно лягушка на болоте, выпрыгнул вперед. Пролетел метров пять. При этом я не прикладывал каких-либо усилий. Если бы захотел, то и метров восемь осилил бы. Но это не точно.

Попытался пробежаться. Ощутил, что скорость стала выше, хотя небольшая площадка не позволила набрать достаточный разгон.

Подбросил один из небольших слитков и подставил ногу так, чтобы эта увесистая болванка угодила под колено. Предмет попал острым краем. Кольнула резкая вспышка боли. Не удержавшись, залил пространство отборной руганью, поминая как систему с её долбанными характеристиками, так и Игру, в частности. Пока матерился, боль прошла. Вот что исконная животворящая брань делает!

Рассеченная кожа постепенно стягивалась. Образовался фиолетовый рубец, который сперва почернел, затем посинел, а после приобрел зелено-желтый оттенок. Через некоторое время не осталось и следа от моего нелепого ранения.

Плохо, что в этом месте нельзя проверить арканум. Я ак-

тивировал скрытность, но перцепция нивелировала все мои потуги.

Оставалось ещё одиннадцать очков. Во всех параметрах у меня стояла восьмерка, один лишь хаотический гриндер пестрел проклятой дюжиной. Сплюнув про себя, пошел на новый круг развития. В ближайшее время маловероятно, что смогу встретить геймера-задрота, который объяснил бы мне, что и как надо делать. Да и если бы пересекся с таким, то что? Рассказал бы ему обо всех моих характеристиках и обрисовал бы, за что они отвечают? Нет, конечно. Даже если бы я доверял такому человеку, то за раскрытие информации меня могла наказать система, а этого нужно было избегать.

Еще через два часа я поднял самую высокую характеристику на очередную единицу и, как оказалось, сделал это незря. Передо мной развернулось оповещение:

Внимание! Вы повысили характеристику «хаотический гриндер» искусственным путём.

Будут увеличены следующие показатели:

- опыт с планетарных мобов;*
- количество существ в данжах;*
- распределяемые баллы во всех пространственных брешах (выбранная направленность).*

*Пассивное свойство улыбки фортуны изменено. С вероятностью 82-94% вы можете получить удвоенный опыт от уничтожения планетарных мобов, не достигших (ваш уровень*3) уровня.*

Пассивное свойство хаотической интуиции изменено. В момент возможной смертельной опасности вероятность получения внутреннего озарения будет повышена. Не пренебрегайте подсказками Игры. Внимание! Выполнены дополнительные условия.

Производится адаптация системы. Это может занять некоторое время: 4с... 3с... 2с...

Перед глазами образовалась чернота. Все звуки стихли. Сознание поплыло в неизвестную черноту. Я не мог ни вдохнуть, ни выдохнуть. Следом возникли тревожные красные символы:

Обнаружена системная ошибка. Нарушен принцип игрового равенства.

Выделяется поток сознания администратора: 3с... 2с... 1с...

– Здравствуй, Фрол, – раздался в моей голове знакомый голос.

Давление исчезло, зрение вернулось. В трех метрах от меня образовалась воздушная рябь, которая сразу же сменилась проекцией антропоморфного существа. Тело, обтянутое обвисшей кожей, вызывало чувство омерзения. На непропорционально длинных руках виднелись гнойные нарывы. Я ощутил запах сероводорода.

Непонятное нечто начало изменяться и принимать форму обыкновенного бесполого человека, напоминающего манекен.

– Здравствуйте, – решил и я последовать вежливости неизвестного гостя. Я не стал становиться в боевую стойку, а уж тем более не подумал воплощать лезвие на кольце. Сдается мне, что это существо настолько могущественное, что и дед Кейры по сравнению с ним покажется несмышленным ребенком.

– Одна из твоих характеристик и полученная способность нарушают принцип игрового равенства.

– Не согласен!

– Поясни свою позицию.

Сконцентрировался на интерфейсе. Перцепция позволила разглядеть, что опыт с планетарных мобов теперь составляет 350% от начального параметра. Вкупе с улыбкой фортуны за десятиуровневого моба я буду получать не сто единиц, а семьсот.

– В нашем мире не было Игры. У нас нет информации о её принципах, – среагировал я. – Мы не имеем представления о том, что и как надо развивать. Я знаю только, что нас за чем-то готовят на убой. На последней Арене у нас нет никаких шансов. Враг лучше подготовлен. Мой дополнительный опыт не сможет уравнивать наши позиции. Если смогу пройти отбор, то я буду всего лишь одним из девяти сотен. Любой игрок другой стороны окажется сильнее, чем любой из нас.

Не знаю, как, но я почувствовал, что существо смеется. Администратор не делал никаких движений, но между нами появился круглый стол, на поверхности которого возникли

тысячи однообразных мелких мензурок с прозрачной жидкостью.

– Выбери одну из них и выпей. И нет, ты не можешь отказать от этой процедуры.

Я подошел вплотную. В интерфейсе высветился минутный таймер. Перцепция не давала никаких пояснений. Разглядывая колбы, видел обозначение «Зелье» и десятки слов «скрыто». Видимо, качество отваров превышает все разумные пределы. При этом настолько, что даже моя наблюдательность пасует перед ними. Попытался задать пару вопросов, но существо меня проигнорировало.

Счет времени подходил к концу. Появилось чувство тревоги. Мне приглянулась колба, стоящая ближе к краю. Взял её, покрутил в пальцах и поднёс к губам. Морально приготовился ко всему: к боли, к достижениям, к усилениям – но ничего не произошло. Я выполнил условие. Часы отсчитали минуту и исчезли.

– И что это было?

– Теперь выбери любую другую и разлей её. Сделай это аккуратно.

В последней рекомендации чувствовалась язвительность. Ухмыльнувшись, я подхватил ближайшую, вытянул руку и перевернул. Жидкость попала на ровную поверхность. Не было ни дыма, ни каких-либо других эффектов, но пол начал разъедаться. Каждая расплескавшаяся капля образовывала провалы. Заглянул в получившиеся ниши, но, сколько

ни вглядывался, дна так и не смог разглядеть. Стол со всеми склянками тут же растворился, будто ничего и не было.

– Ваше положение на Арене для Игры не имеет никакого значения. Захваты других миров – это выбор игроков. Нас не интересует увеличенный опыт. Каждый волен выбирать свой путь. Каждый игрок всегда равен другому. Всё зависит от приложенных усилий и планирования своего развития. Система никогда и никого не выделяет. Но ты неосознанно нарушил принцип равенства. Хаос вмешался в твоё развитие.

– Как я понимаю, далеко не все зелья были безопасными? – я указал на место, где недавно стоял стол. Ощутил снисходительный взгляд. – Только одна колба была без этой... кислоты?

– Верно. Эта разъедающая субстанция из закрытого мира древней уничтоженной расы. Нам пришлось ограничить доступ к этому ресурсу.

– Почему? Кислота настолько опасна, что сама администрация запретила её использовать? – предположил я.

– Более чем. При попадании в разумный организм, субстанция вплетается в самую суть существа. После возрождения она остается на энергетической оболочке. Полное обнуление при всех твоих жизнях произошло бы через шестнадцать секунд. Ты выбрал единственно верную почти из одной тысячи. Если бы появилось десятки тысяч схожих мензурок, то ничего бы не изменилось.

– Это из-за хаотической интуиции? – выдал я очередное

предположение. Открыл логи. – Мне написали, что выполнены дополнительные условия.

– Верно.

– И что за условия? – заинтересовался я. Тут же развернул блокнот. Нагло? Конечно. Но я никогда не откажусь от подобной информации.

– Пять характеристик, не связанных одной иерархией. Открытие системы на последней Арене. Выживание в хаотическом провале. Разрыв параметра хаотического гриндера более, чем на пять единиц со всеми остальными. Достижение пятнадцатого уровня характеристики, – перечислило существо. – Некоторые скрытые достижения, среди которых попадание в крайнее значение топа. Эта уязвимость исправлена. Мы не можем сохранить твою интуицию. Она нарушает принцип равенства. Но мы и не можем забрать её, так как это вмешательство в игровой процесс.

– Мы бы не говорили, если бы не было никаких вариантов, – сказал я, удаляя записи.

– Верно.

– Я открыт для предложений.

– Ты можешь самостоятельно, сохраняя полный контроль над своим разумом, отказаться от неё.

– И этим оскорблю хаос, который благоволит мне.

– Хаос не может благоволить игроку. Игрок – это часть системы. Система – это упорядоченность. Она работает по определенным законам и правилам. В хаосе нет ничего по-

стоянного. Это не личность. Не нужно мерить его стандартными рамками.

– Тем не менее я лишусь преимущества, ничего не получив взамен. Меня это не устраивает.

Перегибаю ли я палку? Хороший вопрос. С одной стороны, да. Спорить с этим существом или что-то от него требовать по меньшей мере глупо. С другой – ну скажет оно, что я должен удалить все свои характеристики и взять какую-нибудь защиту от яда младших самок арахнидов. Помнится, просматривал давече такой параметр. И что делать? Поджимать лапки? Насколько понял, сейчас я в своем праве. В противном случае администратор с легкостью смог бы взять меня под контроль, а после заставил бы удалить мою интуицию. Чёрт, он же ещё и мысли читает!

– Ты прав.

– И что я могу получить взамен? – решил не тянуть кота за хвост.

– Ничего материального, никаких умений или способностей, никаких дополнительных знаков силы.

– Остается информация, – заключил я. Вещь это, без сомнений, полезная, но я бы предпочел какую-нибудь броню, в которой меня невозможно было бы убить.

– Верно.

– Я даже не знаю, о чём спрашивать. Направь меня. Или убеди.

– Я не имею возможности воздействовать на твою волю.

Но направить могу... Каким ты видишь своё развитие?

– Ты ведь читаешь мысли.

– Озвучь их.

– Мощная скрытая атака, – я потрогал кольцо, после чего вспомнил, как бывшие старички расправлялись с монстрами на расстоянии. Затем в сознании пронёсся образ слитка, который совсем недавно упал на моё колено. То есть и боли хотелось бы избежать. Я не мазохист. – Желательно на большой дистанции. Без грязи.

– Тебе подойдет магия тьмы.

– И что будет, если я сохраню интуицию? – я скривил губы. Магия тьмы, конечно, звучит хорошо, вот только Кейра называла другие школы, на которых нужно сосредоточиться. После – их повторил хаос. Вероятность, что они ошиблись просто минимальна. Брать это направление не имеет никакого смысла.

– Мы не можем тебя выпустить отсюда.

– Тогда это будет вмешательством в мой игровой процесс, – напомнил я.

– Иногда данжи могут вести себя неправильно. Они могут переправлять тебя на более глубокие этажи. Есть такие, из которых ты не сможешь самостоятельно выйти. Смерть перенесёт тебя в начало этажа.

– Угрозу уловил. То есть мне снова не оставляют выбора.

– Выбор есть всегда.

– Да-да, слышал. Итак, – я скрестил руки на груди, – ваши

предложения.

Появился знакомый стол, на котором расположился темный расписной фолиант. Перцепция снова подвела. Но если в прошлый раз были хотя бы какие-то пояснения, то теперь я смотрел будто бы и не на игровой предмет.

– И что это? Ты сказал, что я не могу получить ничего материального.

– Манускрипты, гримуары, учебники, рецепты – всё это не является материальными предметами. Очень скоро ты с ними столкнешься. А это, – администратор указал рукой на книгу, – единственный экземпляр для разблокировки скрытого класса.

– И что он даёт?

– Я не могу этого сказать, – существо приблизилось ко мне и протянуло странный камень.

– Что это такое? – спросил я, рассматривая минерал.

– Артефакт отмены. Он взывает к создателю. Если ты когда-нибудь почувствуешь себя обманутым, ты можешь разбить его и отменить удаление. Но тогда исчезнет и скрытый класс.

– Угу. И как я могу тебе доверять? Это может быть чем угодно, – подкинул предмет и поймал его. – Чем-нибудь, что подавляет волю. Или пустышкой. Или ещё хрен знает чем.

– Я администратор, – сказала существо непререкаемым тоном.

– Мне это ни о чем не говорит. Ты и сейчас можешь меня

обмануть, а я никак не смогу тебе отомстить. Наши силы, полагаю, несопоставимы.

– И не потребуется.

– Ты так уверен в этом?

– Скрытый класс – очень редкое явление. Он может быть единственным в своем роде. Уникальным для всех миров.

– Дашь мне время подумать?

Существо благосклонно склонило голову и растворилось.

Глава 7

Открыл рейтинг. Перцепция позволила разглядеть почти всех игроков из первой тысячи, которые раньше скрывались под вопросительными знаками. Почти, но не всех. Пришлось рискнуть – вложил в этот параметр очко характеристик. Через два часа – ещё одно. Теперь осталось только три скрытых человека. Один из них был ближе к концу списка – этот участник отпадает. Нажал на среднего:

Данный игрок запретил передавать любые сообщения. До окончания: 11дн. 3ч. 16мин. 12с... 11с... 10с...

Вот ведь зараза рыжая! Это же ты прячешься! И зачем тебе это?

Порылся в функционале почты. Нашел как общую блокировку, которая не могла длиться больше тринадцати дней, так и блокировку для отдельно взятых людей. И тут существуют баны – забавно. Вот только для чего они нужны?

При отправке письма можно было прикрепить какой-либо предмет. При этом система не ограничивала человека только крафтовыми материалами. Это уже интересно. Игра позволяет использовать только одно холодное оружие, а с помощью почты есть возможность хранить ещё несколько клинков. Если найду какой-нибудь ножичек, то закину его Михалычу. Для чего? А почему бы и нет? Не пропадать же добру.

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.