

# Забытые земли

**Автор:**

Андрей Красников

Забытые земли

Андрей Андреевич Красников

Забытые земли #1

Виртуальная реальность подарила людям множество новых миров. Теперь каждый желающий может лично сразиться с врагами на полях великих сражений, улететь в космос, заглянуть в историю Земли...Но людей всегда привлекала магия. Сразиться с ужасными чудовищами, заглянуть в таинственные развалины, использовать могущественные заклинания и смертоносные артефакты – что может быть интереснее?Когда надоедает серая действительность, когда окружающий мир кажется скучным и невыразительным, а дождь за окном навевает тоску – именно тогда наступает время с головой погрузиться в мир «Забытых земель».Вперед, навстречу приключениям!

Забытые земли 1

Пролог

В игры полного погружения играют все.

Закомплексованные подростки, пытающиеся самоутвердиться в реальной жизни за счет виртуальных подвигов, вечные романтики, уставшие от повседневной жизни и жаждущие приключений, служащие силовых ведомств, проходящие курсы спецподготовки...

Виртуальность два точка ноль, как ее с легкой писательской руки обозвали изобретатели, многогранна.

Спустя двенадцать лет после создания первых устройств для переноса человеческого сознания в искусственно созданную компьютерную среду новая технология прочно и бескомпромиссно вошла в повседневную жизнь.

Началось все, как обычно, с военных. Продолжилось в образовательной сфере, а затем, практически сразу же – в игровой.

Игры... для них виртуальность открыла поразительные возможности. И одновременно поставила жесткие рамки. Да, простейший шлем полного погружения стоил недорого. Но его категорически не рекомендовалось использовать дольше полутора-двух часов в день. Что это для увлеченного геймера? Правильно, пшик – нет никакого удовольствия в том, чтобы постоянно следить за оставшимися до планового отключения минутами.

К сожалению, полноценные капсулы жизнеобеспечения, позволявшие проводить в игровой реальности заметно больше времени, стоили уже как неплохой автомобиль. Очень неплохой и доступный далеко не каждому.

Поначалу гиганты игровой индустрии выкручивались, стремясь создавать то, что укладывалось бы по времени прохождения в те самые полтора часа. Разумеется, буйным цветом расцвели проекты, основанные на скоротечном противостоянии – весь игровой мир запомнил фурор, вызванный появлением Counter-Strike 7 [v2.0]. Но вот стратегии, рпг, симуляторы – их сегмент значительно просел, скатившись до практически неиграбельных огрызков.

Игроки радовались наступившему будущему, но печалились от контента, который оно предлагало.

Ситуация резко поменялась, когда “Роботек”, к тому времени занявший лидирующие позиции в мире технологий виртуальной реальности, приобрел контрольные пакеты акций сразу нескольких игровых гигантов. И, свернув практически все их собственные разработки, пустил совокупную интеллектуальную мощь на создание нескольких полноценных игр полного погружения.

Конкуренты, немножко пощелкав клювами, бросились по тому же пути, осознав, что в мире что-то серьезно изменилось. Индустрия развлечений неожиданно встала перед свершившимся фактом – обычные игры в один момент оказались на грани вымирания.

А затем “Роботек” представил геймерам первую действительно бюджетную капсулу – и перелом был совершен.

Играть начали все.

Отдыхающие от нудной работы бизнесмены упоенно покоряли магические вселенные, сражаясь там с наглой школотой и тратя непомерные деньги на всевозможные топоры и мечи.

Представители более молодого поколения не собирались сдаваться и время от времени жестоко карали своих обидчиков, попутно нанося им несовместимые с чувством собственного достоинства моральные травмы.

Интеллигентно-седовласые фанаты незабвенного Эндера с неугасающим энтузиазмом уничтожали эскадры вражеских звездолетов, пытаясь замахнуться на вселенское господство.

В боевых симуляторах, моделирующих глобальные конфликты планетарного масштаба, столкнулись две великие силы – здесь суровые военные, побывавшие в десятках реальных сражений, противостояли тощим нердам, прошедшим сотни тысяч виртуальных боев.

Военные матерились, но проигрывали...

Конкуренты “Роботека”, поняв, что катастрофически сдают позиции, практически сразу же завалили рынок ворохом всевозможных игр, а также различными вариантами капсул и шлемов. К сожалению, их программное обеспечение часто не выдерживало никакой критики, а наспех спроектированная техника иногда ломалась, безвозвратно стирая владельцам мозги. Неудивительно, что по миру прокатилась волна судебных исков и законопроектных, регламентирующих новое жизненное пространство.

На этом фоне почти незамеченными остались несколько случаев переноса личности в игровой мир вследствие ошибок оборудования. Время от времени слухи о несчастных, запертых посреди виртуальных пейзажей, все-таки появлялись в сети, но тут же, словно по мановению чьей-то волшебной палочки, исчезали вновь.

Иногда – вместе с журналистами, их распространявшими.

Спустя пару лет неразберихи ситуация несколько устаканилась. Окончательно определились лидеры индустрии, были выявлены приоритетные направления дальнейшего развития. Виртуальных вселенных стало меньше, но теперь они смотрелись заметно лучше, чем раньше.

Как ни странно, но довольно большой популярностью начали пользоваться глобальные симуляторы существующей реальности – благодаря им сектор офисной работы практически полностью переместился в цифровой мир, а онлайн-магазины совершили колоссальный скачок в развитии. Побочным эффектом этого стало значительное уменьшение пробок на дорогах и резкое снижение стоимости коммерческой недвижимости.

Что же касается сегмента чистых развлечений, то здесь четыре или пять игровых пространств были посвящены бесконечным войнам – современного типа и более футуристического.

Еще пара миров представляла из себя симуляторы космоса. Игрокам предлагалось летать, изучать новые планеты, время от времени воевать, а также добывать ресурсы для постоянного апгрейда своего снаряжения.

И, конечно же, магическое средневековье. Бодро размахивающие топорами бизнесмены, могучие драконы, вальяжные эльфы...

Именно в этом секторе прямо сейчас готовился грандиозный прорыв. Если верить пафосному заявлению “Роботека”, то разработчики учли прошлый опыт, все ошибки молодости и создали идеал, максимально приближенный к реальности.

“Вас ждет новый мир меча и магии. Неизведанный мир. Лучший мир из тех, которые вы когда-либо видели.”

Больше никаких описаний не было. В редких интервью менеджеры говорили только о том, что новая реальность позволит каждому геймеру стать исследователем, гуляющим по диким неизведанным землям. Было непонятно, что это означает на самом деле, но иных сведений не давалось в принципе.

Впрочем, перед самым релизом отдельные слухи все же дошли до широкой общественности.

Полученная инсайдерами информация сводилась к нескольким вещам. В игре не было квестов в привычном их понимании, не было стандартных линий раскачки персонажа, а сам мир заявлялся создателями как беспрецедентно огромный. Игроков ждала полная неизвестность и полная свобода в действиях. Неясная политика, неразведанные территории, загадочные враги, неизвестные боги...

Я, наверное, неудачник, раз собрался с головой окунуться в эту вселенную. Но за последнее время обычная реальность успела надоесть мне чуть больше, чем полностью.

Стабильный доход существовал и деваться от меня никуда не собирался, семейные проблемы исчезли вместе с разводом, новых отношений пока что не очень-то и хотелось...

Откровенно говоря, я попросту не знал, чем заняться. То ли сказался тихо подкравшийся кризис среднего возраста, то ли подействовала обычная мелкая депрессия – не знаю. Но решение отвлечься от скучной жизни этого мира с помощью виртуальной реальности было принято мной вполне обдуманно.

По крайней мере, заказывая новейшую игровую капсулу в комплекте с установленным на ней клиентом “Забывших земель”, я истово в это верил.

Свершилось...

Пока я устраивался на мягком гелеобразном пластике и наблюдал за тем, как неспешно закрывается капсула, разум неожиданно подкинул воспоминание о старом фильме про больших синих инопланетян – там прибывший на другую планету герой тоже перебрасывал свое сознание, лежа в подобных штукovinaх. Не помню, правда, зачем он это делал. То ли шпионил, то ли просто предавался низменным страстям, пытаюсь соблазнить какую-то симпатичную аборигенку.

Хороший фильм, сейчас таких не снимают уже...

Крышка звонко щелкнула и перед глазами загорелся голубовато-зеленый дисплей с настройками. Тест нейронной активности, тест физиологических показателей, тест эмоциональной совместимости, тест, тест, тест...

Если еще лет пять назад приходилось подключать к голове какие-то считывавшие информацию электроды, то сейчас достаточно простого изолирования сознания внутри капсулы. Закрыв крышку, экранировался от внешних излучений – и все, лежи да наслаждайся.

Я нащупал под правой рукой шарообразный манипулятор, а затем принялся тыкать по строчкам меню, запуская все тесты подряд. К сожалению, в первый раз это делалось вот так – вручную. Зато потом, после настройки, капсулой уже можно будет управлять мысленно. Правда, только в закрытом состоянии – при открытой крышке часто создаются помехи от внешних излучений и черт его знает, что прибор решит сделать под их влиянием.

Тесты пролетели неожиданно быстро, причем все сразу. После этого таблица погасла, а вместо нее перед глазами развернулось новое полупрозрачное окно:

“Желаете подключить периферийное оборудование? В наличии: коммуникатор: 2 шт, компьютер: 1 шт, система “умный дом”: 1 шт. Да/Нет.”

- Да.

“Желаете подключить внешние программы? Возможно: браузер на выбор: 11 шт, программы медиа: 27 шт, офисные пакеты: 3 шт, почтовые клиенты: 5 шт, сервисный пакет “Роботек” (рекомендуется в обязательном порядке). Да/Нет.”

- Да.

На этом этапе мне пришлось неслабо потрудиться, настраивая под себя программы и безжалостно выпиливая рекламные приложения, пытавшиеся под любым предлогом оказаться в списке установленного софта.

“Вам доступен 1 мир виртуальной реальности 2.0: “Забытые земли”. Подключиться к игровому миру? Да/Нет.”

- Да.

Наконец-то.

Перед глазами промелькнула красочная заставка, а затем выскочило лицензионное соглашение, с которым оказалось невозможно согласиться до тех пор, пока я не прочитал его целых два раза.

Отвертеться от этого не получилось – капсула начала считывать все показатели тела и пристально следила за степенью моей внимательности.

Новые технологии, чтоб их.

В соглашении все было как обычно. Компания не несет ответственности... на свой страх и риск... подтверждаете, что вам есть восемнадцать лет... иначе будет активирован режим ограниченного доступа...

Заинтересовал меня только пункт, говоривший о том, что все сторонние программы и устройства, подключенные к капсуле, можно будет активировать только в личной комнате. То есть, захотел посмотреть, не пришло ли тебе на почту письмо – будь добр сначала добраться до этой самой комнаты.

Ну да ладно, новый мир – новые правила... не зря же игру рекламировали как самую реалистичную и продвинутую из всех созданных на текущий момент. Вот, собственно, и первые сложности появились. Все действительно оказалось сделано как в жизни – через одно место.

В конце концов соглашение позволило с собой согласиться и передо мной всплыло окошко, предлагающее выбрать персонажа.

Игра предложила вполне обычный набор – люди, эльфы, темные эльфы, орки, гномы, карлики... интриговало лишь то, что в самом конце списка виднелись пять серых строчек с красной надписью “временно заблокировано”.

Скорее всего, когда-нибудь в мир придет что-то действительно нестандартное. Интересно только, позволят ли старым игрокам переродиться в новые расы или же подобная возможность будет открыта только для новичков?

Самую малость подумав, я выбрал себе человека.

В знакомых мне играх люди, как правило, не имели ни каких-либо штрафов, ни особых бонусов. Просто стандартная болванка, из которой ты можешь попытаться вылепить что-то хорошее и доброе. То же самое наблюдалось в “Забытых землях” и это вполне отвечало моим запросам.

Впрочем, характеристики других рас я на всякий случай тоже просмотрел, но решения так и не переменил – неохота мне было становиться ушастым эльфом, мохноногим карликом или бородатым толстым гномом.

Решено, человек.

Переспросив о точности сделанного выбора, система предложила определить облик персонажа. В ответ я не стал особо заморачиваться, выбрав стандартно-худощавую фигуру и повелев игре создать для нее мое лицо. Критическим

взором посмотрел на получившийся результат, подправил чуть-чуть лоб и подбородок, после чего остался полностью удовлетворен.

С классом персонажа все было определено довольно давно – больше всего мне хотелось поиграть за обычного ворюгу. Побить незаметным и не знающим преград пронырой... гм, да.

К моей немалой досаде, вора в списке доступных для человека специализаций не оказалось. Из чего-то более-менее похожего здесь был ассасин, а также преступник, которого охарактеризовали как “класс, ориентированный на преступную сферу деятельности”. Кроме них, имелась еще и совершенно неизвестная мне “тень”.

– Класс, не имеющий четкой социальной направленности, ночной, – прочитал я вслух имевшееся описание. – Ну-ну...

Мне подумалось, что во всем этом существует некая странность – изначально ведь говорилось, что жестких линий развития здесь нет и не будет, но уже в самом начале игры началось достаточно серьезное разделение. Человек не может быть вором... полная фигня.

Впрочем, слишком сильно забивать этим себе голову я не стал, сосредоточившись на выборе.

Ассасин выглядел достаточно заманчиво, но затачивать своего персонажа только на убийства и скрытые шпионские миссии мне не хотелось. Все-таки, в игре я собирался получать удовольствие от приключений и экстрима, связанного с проникновением в чужие сокровищницы, а не от банального плееркиллинга.

– Дальше...

Преступник, если верить короткой справке, был весьма прибыльным, но не очень интересным персонажем. Бонусы, завязанные на азартные игры и ведение прочей незаконной деятельности. Начальный минус к репутации со стражей всех городов и плюс к репутации с различными асоциальными элементами. Возможность завести собственный притон и получать с него доход. В общем, идеальный выбор для донатера, желающего поскорее отбить свои вложения.

Такой набор изначально подразумевал довольно жесткие ограничения, так что я отбросил этот вариант и начал изучать класс тени.

Информации о нем практически не было – лаконичные строчки утверждали лишь то, что “данная специализация получает большие преимущества во время игры в темное время суток и в случае нахождения в тени, а также штрафы в дневное время и в случае нахождения под прямыми лучами света”.

И точка. Думай, что хочешь.

В результате размышлял я действительно довольно долго. Снова читал описания, попутно просматривал другие расы...

Очень быстро выяснилось, что воровской класс в игре все-таки есть, но только у карликов. К сожалению, играть мелким позорным созданием меня по-прежнему не тянуло. Зато сразу же захотелось изучить все остальные варианты, чем я и занялся, угробив на это почти час.

Увы, чего-то лучше того же ассасина нигде не было. И мне пришлось вернуться к первоначальным вариантам.

Преступника я теперь даже не рассматривал, но вот между хорошо знакомым убийцей и совершенно непонятной тенью выбор было сделать непросто. Неизвестность или обыденность? Проторенный путь или неведомая странная фишня?

Через пять минут я, скрепя сердце, все же остановился на тени. Ассасинов везде и всегда было как грязи, а тут новая фишка, все дела.

В душе жила горячая надежда на то, что разработчики все же создали сбалансированный, игральный класс. Конечно, всегда можно создать нового персонажа, но это довольно муторно, да и в числе первопроходцев меня уже не будет...

– Верим, короче говоря.

“Вы создали аватар класса “тень”. Вам доступна одна классовая особенность на выбор. Внимание, не выбрано имя. Внимание, зарегистрировать имя будет возможно только через 6 часов 43 минуты 50 секунд.”

Это сообщение не стало для меня особой новостью – в пресс-релизах не раз говорилось, что выбор ника станет доступен только с момента официального запуска мира.

Собственно, именно поэтому я, как и тысячи других продвинутых геймеров, лежал сейчас в капсуле и готовился. Чтобы в момент начала игры успеть получить нормальное прозвище, а не что-то вроде “Архангел117” или “Поработитель2390”.

Имена в игре заявлялись как однозначно уникальные, так что, кто первый встал – того и тапки...

“Хотите выбрать классовую особенность?”

– Да.

Вариантов оказалось три.

“Неуловимая тень” – с каждым вашим уровнем шанс уклониться от любой атаки любого типа, если вы находитесь в тени, увеличивается на 0,1%.”

Где-то на двухсотом уровне это уже будет весьма ощутимый бонус. Но до него ведь прокачаться еще надо. Вдобавок, на свету навык становится бесполезным...

“Полог тьмы” – тени всегда рядом. Навык скрытности растет на 0,5 с каждым вашим уровнем.”

Если остановиться на этом, то в далеком будущем меня, наверное, не заметит никто и нигде... здорово. Если не учитывать, что к тому времени у противников однозначно появятся навыки, позволяющие вылавливать таких вот невидимок.

“Тень под солнцем” – все негативные эффекты, связанные с дневным светом, уменьшаются на 0,5% с каждым уровнем.”

Опять-таки, двухсотый уровень – и прощай дебафы, привет, солнышко... вот только надо ли оно мне? Назвался груздем – полезай в кузов, то бишь, в тень.

Немного подумав, я выбрал “полог”, рассудив, что в невидимку и так никто попадать не должен. Да, полноценно играть получится только по ночам, но, если я все правильно понимаю, за такие трудности и плюшку какую-нибудь потом должны будут выдать.

“Поздравляем! Вы выбрали особенность “полог тьмы”. Вам доступен навык “Скрытность”. Текущее значение: 0.”

– Кстати, а что там еще у меня есть?

Герой:

Характеристики:

Сила: 1.

Восприятие: 2.

Ловкость: 2.

Выносливость: 1.

Интеллект: 1.

Удача: 1.

Особенности:

Полог тьмы.

Навыки:

Скрытность: 0.

- Терминатор прямо. Великий и ужасный.

Полюбовавшись немного на параметры своего могущества, я окончательно подтвердил изменения и выполз из капсулы. Предстояло сделать стратегический запас продуктов, настроить автоответчики и заняться всем тем, чем обычно люди занимаются при подготовке к отъезду в отпуск.

За мелкими хлопотами время пролетело совершенно незаметно. Долгожданный миг близился, близился... и наконец наступил.

Снова мягко захлопнулась крышка, опять появился дисплей. Теперь он работал, уже полностью подчиняясь моим мыслям. Быстро и эффективно.

Перед глазами промелькнула заставка "Забытых земель" и я во второй раз за сегодняшний день очутился в меню создания персонажа. Попутно получив предупреждение о так и не выбранном имени.

К счастью, игра позволяла заранее сделать список из желаемых ников. Если чей-то аналогичный запрос доберется до сервера на миллисекунду раньше, то в ход пойдет второе имя, если и оно проиграет борьбу, то третье... и так далее.

Я быстро накидал десяток вариантов – от своей собственной фамилии до всяких “теней” и “гарретов”. Осталось только немного подождать.

“Осталась минута до старта сервера. Приготовьтесь!”

– Готов я, готов.

Пять секунд, четыре, три...

“Имя занято...”

“Имя занято...”

“Имя занято...”

“Персонаж “Смертная Тень” создан. Приятной игры!”

Я даже не успел огорчиться тому, что мне выпал далеко не самая нормальная позиция из списка, как пространство вспыхнуло красками и вокруг оказалась средневековая городская улица. Брусчатка, обшарпанные стены, вонь...

“Наступил день. Все ваши показатели уменьшены в два раза.”

“Вы находитесь на свету. Восстановление жизни: -50%, восстановление энергии: -50%.”

Не успел я прочитать появившиеся прямо перед носом сообщения, как меня чувствительно приложило по ребрам какой-то доской с проезжавшей мимо телеги.

– Прочь с дороги, голытьба, – сидевший на повозке мужик приподнял было кнут, но я, разобравшись в ситуации, уже отскочил к стене дома.

“Вы зашли в тень. Восстановление жизни: +50%, восстановление энергии: +50%.”

Несколько неожиданный вход в игровой мир, однако.

Мне действительно посчастливилось оказаться на самой обычной улочке самого обычного средневекового города. Такого, каким их рисуют в нашем воображении многочисленные фильмы и реконструкции.

Шершавая стена дома, идущие куда-то по своим делам прохожие, немного мусора под ногами...

Сначала я не поверил собственным глазам, но мусор действительно был в наличии. А каменная мостовая, на которой он лежал, оказалась неожиданно теплой на ощупь.

Какая-то женщина, проходя мимо, неодобрительно посмотрела на копающегося в грязи человека, пробормотав при этом что-то совсем нелестное. Я смутился и снова отступил в тенистый уголок на стыке двух домов.

Вокруг продолжалась ничуть не потревоженная моим появлением жизнь. Топали по своим делам прохожие, пара мальчишек на другой стороне дороги самозабвенно гоняла палкой круглый булыжник, прямо у меня над головой кто-то с жаром переругивался...

Немного привыкнув к обстановке и приютившись в тени, я начал знакомиться с интерфейсом, минимизируя его, а попутно отключая все ненужные уведомления.

В конце концов, если уж эта реальность целиком и полностью воспринимается мной как настоящая, то зачем портить ее всякими дурацкими окошками.

“Вы провели в неподвижности, скрываясь от врагов, 10 минут.

Навык “Скрытность”: +1.”

Начало было обнадеживающим.

Разобраться с настройками удалось еще минут через пять. Никаких оповещений перед носом больше не появлялось – вместо этого на самом краю поля зрения стали отображаться почти незаметные строчки, приобретающие объем только в тот момент, когда я сознательно обращал на них свое внимание.

– Ну что же, пойдём знакомиться с миром...

## Глава 2

Исследование мира оказалось неожиданно сложной задачей. Повсюду светило проклятое солнце, дневное время суток понижало характеристики до неприличных значений – а в итоге я рисковал сдохнуть даже из-за случайно нагадившего на меня воробья. Не говоря уже про голубей и совершенно смертоносных ворон.

Впрочем, половинные характеристики сами по себе еще никого не убили, так что спустя какое-то время мне все же хватило смелости покинуть темные переулки и постепенно приблизиться к центру города.

Находиться на свету было физически неприятно – кожа все сильнее чувствовала жжение, глаза слезились, тело же ощущало себя так, как будто я находился в перегретой бане. Реализм и полное соответствие образу гребаного вампира,

чтоб его...

Но здоровье не убавлялось, а это главное.

Вокруг по-прежнему было средневековье, чем-то напоминающее старые районы Праги. Узкие улочки, выстланные брусчаткой дороги, упоенно избивающие друг друга владельцы столкнувшихся на перекрестке телег... это, пожалуй, уже не Прага, а какой-нибудь Брянск, но тем не менее.

Аккуратно обойдя стороной драку, я продолжил свой путь, вертя головой по сторонам в поисках различного рода ключевых мест, где меня могли бы чему-то научить, подарить одежду или хотя бы напоить зельем бессмертия. Но повсюду, как назло, виднелись только обычные здания, а выглядывавшие из их окон жители, хоть и провожали меня любопытными взглядами, но совершенно не собирались как-то помогать или иным способом влиять на игровой процесс.

В конце концов, на одном из перекрестков мне попался небольшой оружейный магазин – первый встреченный за все время. Почему в городе так мало торговых точек, я, кстати, так и не понял.

Может быть, просто оказался в неподходящем районе, кто знает.

Над витриной найденной лавки красовалась вывеска, обещавшая посетителям всевозможные товары со всех концов света по смешным ценам. В инвентаре у меня гордо лежал целый золотой, так что я решил начать свое общение с неписями именно здесь. Делать это на улице было немного боязно – слишком уж правдоподобным оказался игровой мир, а также населявшие его персонажи. Не понравишься такому – двинет в челюсть, да и отправит на место перерождения. Надо, кстати, узнать, где оно тут...

– Добрый день, хозяин!

Вежливость, она еще никогда никому не вредила.

– И тебе не хворать, – нейтрально отозвался толстый продавец из-за прилавка с какими-то тряпками. – По делу или так, языком почесать?

– По делу, почтенный, вот только не знаю, что у тебя тут есть и на что моих скромных денег хватит, – честно признался я.

В ответ на это торговец лишь презрительно хмыкнул и небрежно повел рукой – выбирай, мол.

Ассортимент магазина вызвал у меня легкую грусть.

За свой золотой я имел возможность купить совсем немного. Либо самый позорный кинжальчик, либо точно такой же меч, либо... а больше, собственно, ничего. Обычного для других игр набора из лечебных пузырьков и грошовых шмоток здесь почему-то не наблюдалось, а все более-менее нормальные мечи и доспехи стоили никак не меньше пары десятков золотых.

Поглазев на недоступные для себя предметы и решив, что оружие, пусть даже самое смешное, в этом мире мне точно не повредит, я приобрел кривую железку с гордым названием “кинжал” и получил двадцать серебряных сдачи.

Денежная система в “Забытых землях” оказалась вполне обычной – медь, серебро и золото, один к ста по возрастающей. Вот только, рассматривая цены в этой лавке, я очень сильно сомневался, что мне здесь когда-нибудь понадобится медь. Или разработчики напутали с балансом игровой валюты, или даже не знаю...

Насладившись видом покупки и стыдливо засунув ее за пояс, я решил стрясти с лавочника какое-нибудь задание.

– Вам помощь не нужна в чем-нибудь?

– От тебя, что ли? – Торгаш, похоже, совершенно не проникся моей готовностью творить добро. – Ты себя в зеркале видел? Скажи спасибо, что вообще из магазина не выгоняю.

Я постарался по мере сил сохранить лицо:

– Скажите тогда, где здесь ближайшая гостиница.

– Выйдешь, потом направо и через квартал увидишь. И вообще, пора тебе, мне клиентов обслуживать надо.

С учетом полного отсутствия в помещении других посетителей это прозвучало как откровенный посыл в дальние и темные места.

Вот же сволочь наглая...

Сквозь зубы поблагодарив непися, я отправился по первому из указанных маршрутов и вскоре действительно оказался возле роскошного здания, в архитектуре которого явственно просматривались нотки мрачной готики. Уже не Прага... скорее – Дрезден или Вена.

Монументальные охранники недобро покосились в сторону моей непрезентабельной фигуры, но препятствовать все-таки не стали.

А вот расположившаяся за стойкой и одетая в симпатичную средневековую униформу девушка взглянула на появившегося клиента, как на... то самое, короче говоря.

Мне в который уже раз пришлось помянуть недобрым словом гребаный игровой реализм. Здесь, чувствую, пока уровней не наберешь, комплекс неполноценности словить можно...

– Апартаменты люкс стоят сто золотых в сутки, стандартные номера идут по десять золотых, а упрощенные – по одному.

– Э... подешевле ничего не найдется?

Я начал остро жалеть о своей недавней покупке. Похоже, монету мне выдали как раз для того, чтобы можно было разок переночевать в гостинице, а не для покупки всякого металлолома.

Девушка сморщила свой очаровательный носик еще сильнее. Так, словно надо мной уже появились первые жирные мухи.

– Есть подвальные камеры. Наше здание стоит на фундаменте бывшей тюрьмы. Всего за десять серебряных любое помещение на ваш выбор.

– Согласен...

Давненько же я не ощущал себя таким нищевродом.

Впрочем, сложившаяся ситуация довольно быстро перестала казаться удручающей. Как-никак, новые впечатления, эмоции. А что еще нужно для счастья?

Спуск вниз находился совсем неподалеку от местной рецепции – рядом с какой-то маленькой темной подсобкой.

В самом же подвале оказалось мрачно, сыро и холодно. Но зато дешево.

Закрыв за собой дверь крохотной клетушки, я получил сообщение:

“Поздравляем! Теперь у вас есть своя комната в этом мире. Здесь вы всегда в безопасности от посягательств убийц и воров. Эта комната окажется в любой гостинице на вашем пути.

Вы можете хранить здесь свои ценности до тех пор, пока не приобретете собственный дом.

Вы можете обустраивать эту комнату по вашему вкусу.

Внимание! В случае неуплаты аренды и отсутствия денег у вас на счету доступ заблокируется до внесения необходимой суммы. После 30 дней неуплаты случайная вещь из ваших запасов, находящихся в гостинице, будет выставлена на аукцион. Выручка пойдет на погашение долга перед гостиницей.”

Нужно будет срочно раздобыть побольше местной валюты, а потом настроить автоматическую оплату, если она здесь имеется. Иначе уже послезавтра

ночевать мне будет негде...

С этими грустными мыслями я шлепнулся на жесткую лавку, а затем скомандовал игре выход.

Капсула выпустила меня на волю отдохнувшим и бодрым – как и было обещано в руководстве пользователя. Вообще, если верить разработчикам, то массажные приспособления вкупе с тонкой настройкой активности различных участков головного мозга позволяют проводить в виртуальности совершенно неограниченное количество времени. Хоть день, хоть неделю... или две.

Но подобное задротство – это, мне кажется, уже перебор. К тому же, посещать туалет все-таки стоит именно в реальной жизни. Впрочем, если вдруг случится что-то неожиданное, то хитрая капсула, подключенная ко всем хозяйственным службам, сама со всем справится. А могучий воин, пачками убивающий в это время суровых врагов, ничего и не заметит...

Закинув в кухонный шкаф упаковку полуфабрикатов, я полез на сайт игры.

Официальный форум, открывшийся в момент старта вселенной, радовал беспощадным нескончаемым вайном.

Множество людей умудрились выбрать для своих аватаров какие-то левые классы и теперь громогласно возмущались тем, что пойти на реролл можно будет не раньше, чем через неделю. Работало заявленное разработчиками “перерождение души” – довольно неоднозначная механика, направленная против нечестных игроков, которые могли бы кинуть случайных товарищей на деньги и шмот, а потом начать игру новым персонажем.

Лично на мой взгляд, вряд ли кто-то стал бы этим заниматься – хотя в “Забытых землях” все предметы действительно привязывались к учетной записи, а не к определенному персу, профит от подобных рокировок выглядел весьма сомнительным.

В любом случае, тема с жалобами на невозможность быстрой перестройки персов была лишь крошечной каплей в огромном море человеческих страданий.

Кого-то убили монстры на выходе из города. Кого-то – другие игроки. Одного особенно удачливого индивида пришиб оглоблей нпс – настолько ему надоели бесконечные вопросы и просьбы выдать задание.

Поголовно все жаловались на отсутствие стартовых квестов и миссий.

“Ходишь, как дурак, что делать – непонятно, куда идти – неизвестно, карты нет, денег нет, задница”, – так охарактеризовал свое существование в игре один из игроков. На что другой резонно отметил, что это еще везение, а вот когда ты со своим первым уровнем оказываешься на острове посреди реки, которую переплыть практически нереально из-за тусующихся вокруг здоровенных крокодилов – это настоящая боль.

Время от времени появлялись красные посты модераторов, но вся их суть сводилась к одному: новая игра похожа на жизнь, из любой ситуации всегда есть выход, так что нужно просто продолжать играть.

Само собой, что после таких рекомендаций градус народного негодования только повышался..

Почитав общий раздел, я заглянул в технический и наконец-то нашел ответы на несколько волновавших меня вопросов – создатели сжалились над игроками, опубликовав самый минимум необходимой информации.

Включить карту оказалось невозможно до того момента, пока ты эту самую карту где-нибудь не найдешь или не купишь у картографа. Картографа, понятно, тоже предлагалось разыскивать самостоятельно.

Уровень и общедоступные характеристики окружающих можно было увидеть, просто прищурившись. Таким же образом активировались навыки “наблюдательность”, “поиск сокровищ” и смежные с ними.

Спокойно выйти в оффлайн игрок мог в любой момент игры кроме боя, но его тело при этом оставалось стоять на месте еще целых десять минут.

Понятно, что за это время персонажа кто угодно мог сто раз обворовать или убить – очень жирный намек на то, что нужно пользоваться гостиницей, тратя на

нее свои кровные золотые. Или просто прятаться в надежном безопасном месте. Или привязывать все имущество к учетной записи, а деньги... деньги, опять же, держать в гостинице или банке, все равно теряя при этом сбережения.

Судя по всему, механизму противодействия внутриигровой инфляции разработчики уделяли значительное внимание.

Помимо обычного логаута можно было осуществить экстренный. Все различие заключалось только в том, что подобный шаг гарантированно избавлял игрока от всех имевшихся при нем ценностей, но зато предоставлял шанс вернуться в игру не только на месте выхода, но и на камне воскрешения. Или в гостинице.

Насколько я понял, такая система позволяла избегать сложных игровых ситуаций – персонажа нереально было где-то задержать против его воли. Всегда можно было убежать, а затем оказаться на другом краю света. Да, с потерей оставшихся без привязки вещей, но здесь уж извините, что называется. Грабежи и в обычной жизни никто не отменял...

Гостиница давала стопроцентную гарантию сохранности всего и вся – до тех пор, пока игрок платил за ее аренду.

Подобную же защиту предоставляли апартаменты или собственный дом. Вообще, личная недвижимость открывала огромное количество самых различных возможностей, так что траты на ее приобретение выглядели вполне оправданными

Довольно насущный вопрос о смене точки возрождения непосредственно после смерти также был решен. После любой гибели игрока система интересовалась тем, где именно он хотел бы появиться – на камне воскрешения или же в личной комнате. Таким образом, персонаж мог оказаться заблокированным только в том случае, если у него не было привязки к какой-либо гостинице.

Судя по всему, поход в это заведение становился наиважнейшим первоначальным действием. И очень хорошо, что мне хватило ума сделать это на самом старте игры.

Выпадение вещей при смерти было исключительно рандомным – что из инвентаря, что с тела. А процент вероятности такого дропа постепенно

снижался с набором уровней. Вдобавок, при наличии определенной суммы денег весь шмот можно было привязать к учетной записи и обезопасить тем самым от потери и кражи.

Обратная сторона такой радости заключалась в том, что привязанные вещи было уже невозможно кому-либо продать или подарить. Увы.

Набор экспы оказался реализован довольно стандартно. До десятого уровня никаких штрафов не существовало, а после десятого любая смерть снимала двадцать процентов от величины опыта, требующегося для перехода на следующую ступень.

К счастью, потерять уже набранный уровень было нельзя. И это несказанно радовало негодующую общественность. Собственно, ее пока только это и радовало...

Потратив пару часов на чтение общего форума, я заглянул в классовый раздел. Там было затишье. Ну, разве что несколько игроков второго уровня предлагали создать великие теневые кланы и покорить мир.

Через какое-то время мне наскучило по крупинкам собирать новую информацию и я вернулся в капсулу.

Расположенная в гостиничных подземельях комната порадовала меня холодом и абсолютной темнотой.

“Вы зашли в тень. Восстановление жизни: +50%, восстановление энергии: +50%.”

“Наступила ночь. Все ваши показатели увеличены на 50%.”

“Вы получили навык “Ночное зрение”. Текущее значение: 1.”

Отлично... жаль только, что окружавший меня мрак ни капли не изменился. Несмотря на новый навык.

Ощупав все стены, я с трудом нашел светильник и даже сумел его включить.

“Вы вышли на прямой свет. Восстановление жизни: -50%, восстановление энергии: -50%. Модификаторы, связанные со временем суток, продолжают действовать”.

Чувствую, здесь мне действительно придется все время перебегать из тени в тень. А не хотелось бы...

Еще раз просмотрев строчки лога и убедившись, что больше ничего важного там нет, я осторожно выглянул в коридор.

Здесь было темно, мрачно и сыро. А висевшие на стенах тусклые фонари никак не исправляли ситуацию, лишь добавляя картине легкий налет сюрреалистичности.

Поборов желание сразу же отправиться в город, я отправился вглубь коридора. В конце концов, старая тюрьма – довольно своеобразное место. Должно же тут найтись что-то интересное и загадочное?

Увы, этим надеждам не суждено было осуществиться – коридор, миновав несколько открытых камер и несколько запертых, сделал поворот, уткнувшись в свежую кирпичную кладку.

Тупик.

Простукивание стены ничего не дало. Разве что появилось четкое осознание того факта, что не с моими нынешними силами тут ковыряться.

Следующие полчаса я прилежно исследовал все открытые камеры, пытаюсь найти хоть что-то интересное. И нашел-таки – в предпоследней.

Один из камней в дальнем углу помещения неожиданно зажегся синим цветом, а спустя мгновение системный лог порадовал меня ворохом сообщений:

“Поздравляем! Вы нашли клад!”

“Вы получили навык “Кладоискатель”. Текущее значение: 1.”

“Навык “Ночное зрение”: +1.”

“Вы получили уровень.”

“Вам доступны 5 очков характеристик.”

Вот оно, счастье. Правда, в самом тайнике нашлось всего несколько медных монет, но меня в данный момент больше интересовал свершившийся левел ап.

Сев на имевшуюся в камере лавку, я начал рассматривать свои характеристики, прикидывая, какие из них можно увеличить.

В конце концов, раскидал по единичке повсюду, кроме удачи. Ей не повезло...

Смертная Тень. Уровень 1:

Урон: 3-6 (4-7).

Здоровье: 20 (30).

Мана: 20 (30).

Характеристики:

Сила: 2 (3).

Восприятие: 3 (4,5).

Ловкость: 3 (4,5).

Выносливость: 2 (3).

Интеллект: 2 (3).

Удача: 1 (1,5).

Особенности:

Полог тьмы.

Навыки:

Скрытность: 1,5 (2).

Ночное зрение: 2 (3).

Кладоискатель: 1 (1,5).

Жизнь налаживалась. Легкое неприятие вызывали дробные значения характеристик, но здесь, похоже, действовали особенности моего персонажа. Если учесть то, что я нахожусь в тени, да еще и ночью, да еще с пологом... ну да, примерно так все и должно было выглядеть...

Внезапно раздавшийся снаружи шорох заставил меня замереть, а потом, крадучись, подойти к двери.

И осторожно выглянуть в коридор.

– А-а-а! – С опаской подбирившийся к камере здоровенный орк заорал от неожиданности, а потом, совершенно не желая разбираться в ситуации, саданул мне по голове здоровенной палицей.

Сволочь.

Полученный удар оказался достаточно болезненным. По умолчанию, негативные ощущения устанавливались игрой на уровне всего в тридцать процентов от реальности, но даже эти тридцать процентов оказались очень неприятными.

“Вы получили урон: 6 от игрока Аргх Кровавый.”

– Ах ты, гад...

Пока орк осмысливал произошедшее, я, горя праведным гневом, выхватил свой кинжал и бросился в атаку.

Это напоминало какой-то страшный сон. Мне никогда в жизни не доводилось перемещаться настолько неуклюже, как во время этого боя. Страшные удары пролетали мимо цели, движения были какими-то замедленными и тягучими, глазомер откровенно подводил...

Вот она, прелесть первых уровней. Хорошо хоть, быстро оправившийся от первоначального испуга орк махал своей дубинкой ничуть не лучше.

“Вы нанесли урон: 4 игроку Аргх Кровавый.”

“Вы нанесли урон: 5 игроку Аргх Кровавый.”

“Вы получили урон: 6 от игрока Аргх Кровавый.”

– Получай, скотина!

– Сам скотина! Н-на!

“Вы нанесли 7 урона игроку Аргх Кровавый.”

– Сволочь!

В конце концов, все решило здоровье – те десять очков, которые прибавились моему персонажу из-за ночного времени суток. Когда у меня оставалось всего семь пунктов жизни, очередной удар отправил Аргха к праотцам.

Тело рухнуло мне под ноги, а по полу камеры раскатились несколько монет.

“Вы убили игрока Аргх Кровавый.”

“Вы убили убийцу. Вы получили навык “Каратель”. Текущее значение: 1.”

Почему убийцу, спрашивается? Присвоили статус за то, что он на меня первым напал? И что, кроме чувства глубокого морального удовлетворения, дает “каратель”?

Я пошарил вокруг, собирая рассыпавшиеся монеты, а затем начал рассматривать соответствующую строчку лога.

Внезапно прямо под ней развернулась табличка, сообщившая мне, что...

“Текущее значение навыка увеличивает урон, наносимый другим игрокам, на 1%.”

Новая фишка интерфейса...а навык, получается, отличный. Прокачать бы его еще каким-то образом...

Неподалеку с грохотом распахнулась дверь и по закоулкам древней темницы разнесся злобный рев дикого орка:

– А теперь молись, сучара!

Блин... что, спрашивается, мешало мне быстро слинять в свою комнату и уже там изучать все, что душе угодно? Жизни всего-то девять пунктов осталось... хорошо еще, две единички успели отрегениваться.

– Твою же мать...

В коридоре послышались быстро приближающиеся шаги. Я заголошнно метнулся взад-вперед по камере, а потом шустро нырнул под лавку и замер, притворившись ветошью.

“Вы находитесь в укромном месте. Ваш показатель скрытности увеличен на 100%”

Орк ворвался в камеру.

– Ну и где же ты, скотина... иди к папочке!

Вот что за идиотизм, спрашивается? Сам напал, сдох, а я теперь скотина.

Аргх окинул взглядом пространство, мельком заглянул под лавку...

– Гад... ничего, сейчас мы тебя найдем, паскуду...

Маскировка умудрилась сработать просто шикарно. То ли это у меня настолько крутой перс, то ли враг – откровенный лузер. Прямо на меня ведь смотрел, а не увидел.

Я позволил себе чуть расслабиться, наблюдая, как противник, стоя в дверях камеры, вертит головой по сторонам.

“Навык “Скрытность”: +1.”

Через пару минут Кровавому Аргху надоело торчать на одном месте и он пошел дальше по коридору, старательно изучая все попадавшиеся на пути укромные места. Я же, одним глазком следя за ним из своей камеры, принялся готовиться к тому, чтобы как можно скорее и незаметнее отсюда свалить. Подвал гостиницы уже успел мне изрядно надоеть.

Наконец удобный момент настал. Дождавшись, когда орк скроется в очередной камере, я аккуратно выскользнул из своего убежища, тут же метнувшись в сторону выхода.

Противник так ничего и не заметил, продолжая грозить мне страшными карами где-то очень далеко.

Случившееся наталкивало на определенные размышления. Вдобавок, становилось совершенно очевидным, что моя “скрытность” – это просто манна небесная. Значит, нужно будет почаще сидеть в тени и прятаться от врагов. Или найти другие способы прокачки...

“Игрок Аргх Кровавый занес вас в список своих врагов.”

– Да и черт с тобой, золотая рыбка, – я проскочил мимо все той же надменной регистраторши, без проблем оказавшись на улице.

Красота... усыпанное яркими звездами бездонное небо, окутанные колеблющимся сумраком дома, желтые отблески света от редких фонарей...

Аккуратно переходя из тени в тень и стараясь никому не попадаться на глаза, я отправился исследовать ночной город.

Что можно сказать... атмосфера в игре продолжала оставаться на высоте – разработчики постарались на славу. Вдалеке время от времени слышался собачий лай, надо мной попискивали летучие мыши, а редкие прохожие, топающие по своим делам, не обращали на притаившуюся во мраке фигуру никакого внимания.

Быть невидимкой оказалось действительно здорово. Продолжая гулять по городу и рассматривать сонные тихие переулки, я отбросил последние сомнения в том, что выбрал правильный класс.

Несколько раз у меня вполне успешно получалось следить за припозднившимися прохожими и редкими игроками. Неписи топали по своим делам, игроки вертели головами, рассматривая все вокруг любопытными глазами, но никто из них меня так и не заметил.

Впрочем, животные оказались более внимательными. Сидевший на одном из подоконников здоровенный пушистый котяра проводил меня взглядом блестящих зеленых глаз и недовольно фыркнул, когда я прошел поблизости. Это поведение заставило меня немного напрячься – уж больно толстым и лоснящимся выглядел зверь.

– Кыш, – уверенности в моем голосе оказалось заметно меньше, нежели требовалось..

Кот в ответ оскалился и зашипел, а его взгляд стал воистину зловещим.

– Да не больно-то и хотелось, – мне хватило благоразумия перейти на другую сторону дороги и покинуть опасное место.

Вдруг этот котейка вообще бешеный какой-нибудь... ну его. Пусть живет.

Погоуляв таким образом минут тридцать, я на единицу прокачал “ночное зрение” вместе со “скрытностью”, а потом начал задумываться о чем-то большем.

Нужно было реализовывать свои планы и облегчать кошельки простых неписей. Идти к успеху, так сказать.

После недолгого изучения окружавших меня домов, я сделал выбор в пользу солидного, украшенного замысловатой лепниной здания, на третьем этаже которого виднелось открытое окно.

- Ну, попробуем...

Лезть по стене оказалось не так уж сложно – я лишь раз застопорился, с трудом балансируя на макушке какого-то каменного изваяния и пытаюсь дотянуться до следующего выступа. Основные проблемы доставляла чересчур быстро наступавшая слабость – запас сил у меня был небольшим, так что после каждого действия приходилось некоторое время отдыхать.

Но это были уже чисто технические трудности, связанные с низким уровнем. Рано или поздно эта проблема должна была исчезнуть сама собой.

“Вы получили навык “Акробатика”. Текущее значение: 1”.

- Круто... фух.

Перед моим носом появилось вожделенное окно. Я аккуратно подтянулся, перекинул через подоконник руку...

В следующее мгновение оконный проем мигнул призрачным оранжевым светом, тело пронзила совсем не призрачная боль...

Руки разжались и моя беспомощная тушка камнем полетела вниз – прямо на голову той самой статуе.

“Вы получили урон: 1500 от ловушки.”

“Вы умерли.”

- Офигеть.

Перед глазами моргнул черный экран, затем появились цифры, ведущие обратный отсчет, а еще через секунду я оказался у себя в гостиничной камере, глупо моргая глазами в темноте.

- Офигеть еще раз...

В инвентаре осталось всего тринадцать серебряных монет – выпавшая с Аргха мелочь сейчас, похоже, валялась на месте моей смерти. Хорошо еще, что никуда не пропал кинжал – с таким низким уровнем персонажа вполне реально было потерять вообще все.

Мне захотелось обругать самого себя последними словами. Как можно было не подумать о возможной защите? Это ведь магический мир, а не какое-нибудь Бирюлево.

Да и выбор объекта был просто восхитителен – я сходу полез грабить элитное жилье, а такие домишки во все времена охранялись пуще золотого запаса какой-нибудь Швейцарии.

- Великий темный гений, гроза города и повелитель преступного мира... тьфу.

Судя по всему, рассчитывать начинающему вору можно было только на то, что в более бедных кварталах с защитой все обстояло не настолько серьезно.

В каких только краях эти бедные кварталы найти? Там, где мой персонаж появился изначально, было довольно пристойно. Порядок, довольствие, относительная чистота...

Мысленно сравнив все увиденные за сегодня улицы, я пришел к выводу, что мне все-таки следует вернуться к месту своего рождения в этом мире. А затем отправиться еще дальше – до тех пор, пока рядом не окажется хоть что-то, соответствующее моим воровским талантам.

– Решено...

Предусмотрительно оставив сохранившиеся деньги в комнате, я снова выбрался из гостиницы. направив свои стопы в том направлении, где, по моим представлениям, должны были находиться беззащитные и полностью открытые для грабежей трущобы.

### Глава 3

Идти пришлось не так уж долго – минут через десять впереди показалась невысокая стена, посреди которой виднелись наглухо запертые ворота. Рядом с ними располагался пост стражников, а за всем этим просматривались ветхие непрезентабельные крыши.

Как следует рассмотрев картину, я сделал вполне логичный вывод, что за стеной находится именно продолжение города, а не дикие земли, полные кровожадных монстров, только и ждущих случая полакомиться чьей-нибудь нежной плотью

Значит, нужно как-то пробраться на ту сторону.

– Добрый день, то есть, ночь, почтенные! Не подскажете, как бы мне попасть за стену?

Надеюсь, хотя бы не прибьют сразу...

– И тебе доброй ночи. А что тебе там понадобилось, спрашивается? – Ответивший мне стражник хитро прищурился, а второй, смерив сумрачным взглядом подозрительного незнакомца, поудобнее перехватил жутковато выглядевшее копьё. – Там же сейчас только воры да бандиты ходят.

– Личное дело, – постарался как можно тверже ответить я.

– Хы... по бабам, значит?

– Ну... нет, – пришлось изобразить смущение пойманного с поличным юнца.

– Ясно с тобой все... вон калитка, проходи. Но учти, из Нижнего города ночью сюда хода нет, так что куковать тебе там до утра. Если убьют – не жалуйся, тебя предупреждали.

Ну и фиг с вами, вернусь утром...

Я проскользнул в приоткрытую стражником дверь и осмотрелся. Здесь уже не наблюдалось ни охраны, ни фонарей, зато издали доносилась густая рыбная вонь, почему-то совершенно не ощущавшаяся с той стороны стены. Мостовая тоже была в заметно худшем состоянии – повсюду пыль, ямы, какой-то мусор... просто разительная перемена. Действительно, совсем другая локация.

Что же, пора идти на прокачку.

Дальше я двигался, делая, на посторонний взгляд, совершенно непонятные и глупые вещи. Целенаправленно перепрыгивал через выбоины, столь же упорно подтягивался на встречавшихся по дороге подоконниках, а попутно рассматривал все и вся. Прищуриваясь при этом, как Ленин на субботнике.

Процесс оказался довольно муторным, но результат приносил – “акробатика” за полчаса прокачалась на целых два пункта. А затем в одном из переулков неожиданно подсветился какой-то контур и лог порадовал меня сразу несколькими сообщениями.

“Вы нашли тайный проход!”

“Навык “Кладоискатель”: +1.”

“Вы получили уровень.”

“Вам доступны 5 очков характеристик.”

– Отлично...

Притаившись рядом с каким-то ящиком, я начал распределять свободные баллы развития. На сей раз досталось ловкости, а также выносливости вместе с восприятием. Как итог, мой персонаж по своим параметрам стал напоминать эмбриона ловкого глазастого недотанка. Не совсем то, что планировалось изначально, но тоже ничего так. Если не придирааться.

Теперь не грех было и в найденный проход заглянуть.

Оказалось, что это гораздо легче сказать, чем сделать. Контур двери маячил перед глазами, но открываться она упорно не желала. Сломать преграду у меня тоже не получалось – после нескольких попыток я лишь ушиб плечо и потерял несколько пунктов жизни.

Злобный пинок, который после этого получила стена, добавил мне незабываемые ощущения напрочь отбитого пальца и еще минус два очка в шкале здоровья.

Успех пришел только после того, как я немного успокоился и потратил минут десять на исследования. В результате буквально у меня под носом между кирпичей обнаружилась крохотная щелка. Мне хватило ума ткнуть туда кинжалом – и замаскированная дверца совершенно спокойно открылась.

Как все оказывается просто, когда находишь решение.

“Вы получили навык “Взломщик”. Текущее значение: 1.”

Ну вот, еще один шаг на пути к величию...

Я аккуратно зашел внутрь, прикрыл за собой дверь и любовался на следующую табличку.

“Вы первым открыли Восточное Подземелье и получили особенность “Первооткрыватель”.

Каждое открытое вами место дает +1 к восприятию и увеличивает получаемый всеми членами созданного вами клана опыт на 1% .”

Настроение в очередной раз повысилось. Еще только второй уровень, а уже сколько всего успел отхапать... интересная игра. Не понимаю тех, кто пишет огромные кучи жалоб на форуме.

В подземелье стояла тьма. Ни лучика света с улицы, ни единого светильника или факела. Но именно здесь я впервые почувствовал, что “ночное зрение” – это не просто строчка в графе характеристик.

Несмотря на то, что вокруг царил крошечный мрак, глаза все же каким-то чудом умудрялись вылавливать смутные контуры расположенных рядом предметов.

В тот момент, когда я успешно уклонился от встречи с брусом, торчавшим на уровне моей головы и выглядевшим как легкая темная тень на фоне непроглядной черноты, система порадовала меня дальнейшим повышением навыка.

Внешне, правда, ничего не изменилось – светлее не стало, это уж точно. Но вот если помечтать, то сколько же возможностей откроет эта способность на более серьезных уровнях...

Приятные грезы оборвал раздавшийся откуда-то снизу писк, и появившееся сообщение:

“Вы нанесли урон: 3 монстру Серая крыса.”

В следующую секунду ногу чувствительно кольнуло болью.

“Вы получили урон: 1 от монстра Серая крыса.”

Лиха беда начало. Спустя секунду писк послышался со всех сторон, а сообщения замелькали с пугающей быстротой.

“Вы получили урон: 1 от монстра Серая крыса.”

“Вы получили урон: 1 от монстра Серая крыса.”

“Вы получили урон: 1 от монстра Серая крыса.”

“Вы получили урон: 2 от монстра Большая черная крыса.”

“Вы получили урон: 1 от монстра Серая крыса.”

Да едрена вошь... меня же сейчас тут загрызут...

Практически ничего не видя вокруг себя, я сделал то единственное, что мне оставалось – начал прыгать, стараясь раздавить кого-то из хвостатых гадов.

Эквилибристикой пришлось заниматься довольно долго. Болезненные укусы чередовались с оповещениями о нанесенном уроне, время от времени в логе появлялись откровенно подбадривающие строчки, говорящие, что очередной грызун отправился в края вечной охоты...

Тем не менее, здоровье неуклонно снижалось. Но, когда оно упало до критических отметок, а я уже попрощался было с жизнью, вокруг неожиданно наступила тишина.

Выскочило сразу несколько сообщений:

“Вы убили монстра Большая черная крыса.”

“Вы получили уровень!”

“Вам доступны 5 очков характеристик.”

“Навык “Акробатика”: +1”

Сражение тут же закончилось. Похоже, большая крыса оставалась последней.

- Наконец-то... твари хвостатые...

Убедившись, что врагов действительно не осталось, я уселся на холодный пол и начал вдумчиво изучать свои характеристики.

Что качать?

Без силы я совершенно не наношу урона. Восприятие мне просто необходимо... как и ловкость, собственно. Выносливость? Вроде бы мой герой пока довольно толстый для своего уровня, даже десяток крыс его завалить не могут. Интеллект – зачем он вообще? Пока что я так и не нашел ему ни одного применения. Удача – еще одна спорная характеристика. Наверное, ее надо развивать, но так, по мелочи...

Ладно. Два пункта в силу, по единичке – в восприятие, ловкость и удачу. И вперед, на покорение подземелий.

Тем более, что здоровье отрегенилось уже почти до тридцати пунктов.

Пробираясь по пыльной кишке и время от времени чихая от падавшей с потолочных балок трухи, я дал себе зарок снова зайти на форум – чтобы как следует изучить свой класс. Было бы очень обидно запороть персонажа в самом начале. Особенно с учетом того, что начинается-то все довольно многообещающе.

Темный узкий коридор тем временем уперся в самую настоящую галерею, уходящую далеко в обе стороны.

Здесь даже был свет. Где-то вдалеке горели факелы, а рядом на влажных стенах рос слабо светящийся мох.

Моего лица коснулся сырой прохладный ветерок. Так ведь и не скажешь, что вокруг – виртуальный мир... затягивает.

Поскольку я понятия не имел, куда нужно идти, то направился к факелам. Шастать в потемках уже изрядно надоело – несмотря даже на ночное зрение.

Поблизости прошмыгнуло несколько крыс, но на этот раз моя личность была им явно безразлична. Похоже, грызуны придерживались достаточно мудрой жизненной позиции – не наступай, мол, и да не покусан будешь.

Ну, я на них и не наступал, решив какое-то время обойтись без сражений.

Ближе к факелам проход стал заметно суше и выше. В стенах нашлись несколько дверей, которые я безуспешно попытался открыть, возле потолка стали появляться какие-то странные деревянные конструкции...

Похоже, если идти дальше, то в конце тоннеля окажется нечто вроде складов – очень уж местность напоминает заброшенные хранилища в нашем мире. Да и район вполне подходящий для таких сооружений.

Как оказалось, огни горели возле массивной дубовой двери. На фоне окружающей местности она выглядела чрезвычайно соблазнительно и я решил, что просто обязан попасть по другую ее сторону.

Воображение услужливо рисовало золотые горы, безбедную дальнейшую игру, зависть окружающих...

Увы, повторялась та же история, что и со входом в подземелье – чертова преграда не имела никаких выступов и скрытых механизмов, вообще ничего. Промучившись около получаса и ничего не достигнув, я от злости со всей дури стукнул по ней сапогом. Похоже, это теперь мой излюбленный прием. Жаль, что

не очень эффективный.

В ответ на проявленную агрессию послышался чей-то недоуменный возглас и я притих, испуганно вслушиваясь в пространство. А еще через несколько секунд с той стороны раздался легкий шорох, заставивший меня вообще превратиться в камень и прижаться к стене.

Фантазия снова дала о себе знать, в красках рисуя злодеев, вооруженных огромными окровавленными топорами и прямо сейчас готовящихся порезать мое хрупкое тельце на шашлыки.

Некоторое время ничего не происходило, но затем прямо рядом со мной одна из заклепок неожиданно и бесшумно втянулась внутрь.

Не нужно было иметь семь пядей во лбу для того, чтобы понять, что с той стороны сейчас кто-то внимательно рассматривает проход. И очень хорошо, что я предусмотрительно прижался к стене...

– Вроде нет никого, – послышался тихий шепот.

– Или сбоку стоит, где не видно.

– Бери топор, только тихо...

Решив, что больше мне здесь делать нечего, я мягкими шажками отошел метров на десять дальше по коридору и быстро полез на стену. В прямом смысле полез – кирпичная кладка в галерее оказалась не самого высокого качества и щеголяла выщербинами, по которым легко можно было забраться под потолок, к проложенным там балкам.

На одной из них я и устроился, мысленно радуясь, что полночи занимался акробатикой. Потом оборвал хвастливые мысли, замер и принялся следить за происходящим внизу.

Несколько минут все было совершенно тихо, а потом дверь внезапно резко распахнулась, и в коридор выскочили два мужика звероватого вида. Один из них тут же врезал топором прямо туда, где совсем недавно пряталась моя особа.

Я от неожиданности чуть не свалился со своего насеста.

Второй мужик осмотрел коридор по другую сторону двери. Там, понятно, никого не оказалось.

- Говорил же тебе, что это крысы, - уже не таясь, произнес первый.

- Ага, крысы. Крысеныши. Мелкие гнусные твари, - второй наклонился и что-то поднял с земли. - Как тебе такие крысы?

У него в руке был мой кинжал. Честно купленный на предпоследние деньги верный стальной друг, которого я, по глупости и ротозейству, умудрился оставить возле двери.

Дубина.

- Быстро зови остальных. А я пока здесь гляну.

После этих слов один из недругов принялся внимательно рассматривать все вокруг, а второй умчался за дверь и через пару минут появился еще с пятью такими же бандюками.

- Так. Шнырь, берешь троих. Пойдешь направо. Остальные - за мной.

Мужики выхватили из креплений факелы и дружно убежали в разные стороны, оставив меня сидеть в одиночестве.

Тупые неписи. Сами оставили мне свое убежище на разграбление...

Немного выждав, я аккуратно повис на руках и мягко спрыгнул на пол. Прошмыгнул к приоткрытой двери, затем скользнул внутрь...

- Привет, - дружелюбно поздоровалась со мной темнота.

В следующий миг из нее с резким щелчком вылетел арбалетный болт.

Удар...

На мое счастье, заходя в дверной проем, я вляпался в паутину и рефлекторно сделал шаг в сторону, пытаясь от нее избавиться. Только поэтому стрела сейчас украшала собой дверной косяк, а не мою голову.

Местные обитатели оказались не совсем уж и тупыми...

Я бросился в сторону, обо что-то споткнулся, но смог удержаться на ногах и спрятался за каким-то ящиком, смутно видневшимся во мраке.

- Ай, какой шустрый гость нам попался, - издевательским тоном произнесла темнота. - Сам выйдешь, или как?

Я чуть было не ляпнул сдуру "или как", но вовремя сдержался - с арбалетчика вполне случилось бы выстрелить на звук.

Впрочем, мой противник тоже быстро перестал трепать языком. В конце концов, рядом с ним сейчас находился кто-то неизвестный, ловко увернувшийся от стрелы и непонятно чем вооруженный...

Знал бы он, что я вообще безоружен... мдя.

Впрочем, как раз это стоило изменить прямо сейчас. Вытянув руку повыше, я аккуратно провел ладонью по какой-то полке, стараясь произвести неясный, но притягательный шум.

Реакция последовала мгновенно. Щелчок, резкий свист, обжигающая боль...

Арбалетная стрела, оставив царапину у меня на коже, со звоном ударилась о стену и упала где-то рядом.

"Вы получили урон: 1 от монстра Серри-арбалетчик."

Монстр, значит... ну, пусть будет монстр.

Нужно было ковать железо, пока горячо. Точнее, пока враг перезаряжал арбалет.

Я пошарил вокруг себя, нашел и схватил тяжелую металлическую стрелу, отмахнулся от какой-то совсем некстати выскочившей таблички, а затем выскочил из своего укрытия.

Тут же споткнувшись о практически невидимый в темноте ящик и с грохотом свалившись посреди нагромождения каких-то корзин.

В нескольких шагах от меня кто-то ругнулся шепотом и мне удалось засечь смутную фигуру, лихорадочно пытавшуюся что-то сделать – похоже, натянуть тетиву арбалета. Я снова бросился вперед и вместе с врагом рухнул на пол, разломав по пути еще один ящик.

Мне досталось прикладом по голове. Врагу в живот вонзилось острие стрелы. Мы некоторое время копошились в партере, но преимущество неожиданно оказалось на моей стороне – арбалетчик только и мог, что лупить меня своим оружием, не нанося особых повреждений, я же уверенно и быстро снимал ему хитпойнты, тыкая повсюду своим страшным болтом.

Наконец, все закончилось.

“Вы убили монстра Серри-арбалетчик.”

Не такой уж он и страшный оказался – опыта дали, как за четырех крыс.

Вдали слышались голоса. Я чертыхнулся, бросился к двери, захлопнул ее, практически на ощупь задвинул какие-то запоры, перекрывая дорогу возвращавшимся мордovorотам...

– Закрыто.

– Эй, Серри, открывай, гад плешивый!

Со стороны заблокированного прохода послышался быстро усиливавшийся стук и жуткие ругательства.

Я с трудом нашел на стене светильник и даже сумел его зажечь. Точнее, он сам загорелся, отреагировав на прикосновение. Моему взгляду предстала средних размеров комната, заваленная ящиками и мешками. Возле одной из стен виднелись лежанки и небольшой стол...

В этот момент я вспомнил о наблюдательном отверстии, быстро приволок к двери первую попавшуюся под руку доску и поставил ее так, чтобы закрыть дырку.

– Там кто-то есть.

– Открывай, падаль, мы тебя мочить будем!

Ага. После такого заявления кто угодно захотел бы это сделать, чего уж там...

– Если ты Серри убил, тебе не жить, скотина!

Постаравшись не обращать внимания на грозные вопли, я в темпе вальса начал обыскивать помещение.

Больше всего меня порадовал арбалетчик – после него осталось несколько монет разного достоинства, а также арбалет, полтора десятка стрел и кинжал, очень похожий на тот, который украл кто-то из горланящих за дверью буянов.

Еще один болт я вытащил из дверного косяка. Вместе с тем, которым я воевал, общее количество металлических стрел дошло до семнадцати. Уже неплохо...

Тщательный осмотр комнаты позволил мне обнаружить тайник – массивный сейф, спрятанный за пыльным шкафом. Увы, но справиться с ним мне оказалось не по зубам.

Впрочем, эта находка все равно принесла персонажу немного опыта, а это пока было для меня самым главным. Уровень уже совсем скоро повысится, лепота. Кстати, “кладоискателя” мне так и не подняли – похоже, для перехода на следующую ступень одного найденного тайника было уже недостаточно.

В дверь начали размеренно стучать чем-то тяжелым. Вглядевшись пристальнее, я заметил появившуюся над ней шкалу прочности, которая потихоньку сползала к нолю. Дело шло к тому, что совсем скоро вся эта ватага окажется здесь и отправит меня на перерождение, забрав нажитые непосильным трудом богатства.

Нет уж.

Благо у комнаты нашелся второй выход – в потолке виднелся люк, а прямо под ним очень кстати стояла бочка. Похоже, этой дорогой часто пользовались.

Я залез на бочку, открыл засов, чуть не получив по башке откинувшейся крышкой, затем подпрыгнул, зацепился за перекладину обнаружившейся лестницы...

Сзади затрещала дверь и мне пришлось очень быстро лезть вверх, перебирая конечностями со всей возможной скоростью. Подниматься пришлось довольно долго, но в конце концов я все же добрался до новой деревянной заглушки и, подняв ее, покинул негостеприимные подземелья.

Вокруг оказалась какая-то странная свалка. У меня создалось впечатление, что она была слегка ненастоящая и предназначалась как раз для маскировки подземного хода.

Впрочем, фиг с ним, с ходом. Нужно было брать руки в ноги и валить отсюда куда подальше.

Когда я отбежал в сторону на пару сотен метров, небо начало стремительно светлеть. Со всеми вытекающими последствиями.

“Наступил день. Все ваши показатели уменьшены в два раза.”

– У, блин...

Стражники пропустили меня обратно с огромной неохотой. Помогла только моя твердая вера в то, что, раз для моих навыков наступил день, то ночное ограничение на проход в Верхний город тоже не действует.

Все-таки воины оказались классическими нпс, раз согласились с моими мутными доводами и все же открыли ворота. Настоящий охранник такого замызганного и со всех сторон подозрительного типа сроду никуда бы не пустил, да еще и задержал бы на сутки-двое. До выяснения обстоятельств, что называется.

Вернувшись в гостиницу и захлопнув за спиной дверь тесной камеры, я внезапно ощутил, что действительно оказался дома.

Привыкаю помаленьку...

Оставалось только внимательно изучить доставшуюся мне добычу.

“Болты арбалетные 17 шт. Качество: обычное.

Урон: 1-2.”

Насколько я помнил увиденную краем глаза информацию, в игре урон стрел приплюсовывался к урону арбалета или лука. В общем, для того, чтобы наносить много повреждений, нужно было покупать не только хорошее оружие, но и хорошие расходники.

“Арбалет одноручный. Качество: обычное.

Урон 4-8.

Ловкость: +1.”

Довольно сильный арбалет – и уже дает плюс к характеристике. Неплохо.

“Кинжал. Качество: обычное.

Урон: 1-4.”

Ну а этот чудесный клинок оказался точной копией моего предыдущего. Тоже хорошая находка. По крайней мере, я остался с тем же оружием, с каким отправлялся на прогулку.

Еще у меня заметно прибавилось денег – в карманах лежали две золотые и двенадцать серебряных монет.

В общем, от сегодняшних ночных приключений были только плюсы.

После такого и в реал не грех выглянуть.

## Глава 4

Реальная жизнь встретила меня медленно разговарившимся рассветом, слабым дождиком за окном и унылыми шутками во включенном сдуру телевизоре.

С отвращением вырубив зомбящик, я задумался. Одновременно хотелось как сходить на улицу и проветриться, так и заглянуть на игровой форум – изучать новую информацию, если она там, конечно, появилась.

После некоторых размышлений выбор был сделан. У меня все же хватило силы воли перебороть лень, одеться и выползти из дома.

Осень... последние желтые листики на деревьях, нудная морось, окурки на тротуаре... тоска, серость...

Отбросив появившееся желание как можно скорее вернуться обратно, я зашел в маленькое круглосуточное кафе и съел немудреный завтрак, наблюдая сквозь стекло за спешащими на работу людьми.

В голове появилась странная мысль о нереальности всего происходящего. Вспомнились ночные похождения в виртуальном, но таком живом мире...

- К черту.

Закончив с едой, я купил небольшой набор выпечки и быстро отправился домой, радуясь тому, что, несмотря на мои ночные бдения, разум до сих пор оставался чистым, а голова – свежей.

Спать не хотелось совершенно – капсула действительно стоила своих денег. Разрекламированное преимущество перед другими игроками, “которым требуется тратить драгоценное время на сон, в то время, как вы можете продолжать игру”, действительно имело место быть.

Воистину ведь, пока ты спишь, враг качается...

Хрустя свежей булочкой, я забрался на форум и принялся изучать новости за прошедший день.

Первое, что бросилось мне в глаза – на главной странице сайта появилась карта “Забытых земель”. Точнее, не карта, а большой черный прямоугольник, в центральной части которого виднелась россыпь белых точек – открытые игроками пространства. Разработчики держали марку – если уж новый мир, то новый, никаких подсказок и карт, все нужно открывать своими ручками.

В обсуждениях становилось все оживленнее.

Оказавшийся на острове несчастный попробовал-таки переплыть реку. Крокодилы восприняли эту попытку с воодушевлением и здоровым аппетитом..

Набирала популярность тема с немудреным названием “я ухожу” – в ней недовольные сложностью юзеры массово ругали разработчиков и грозились свалить из игры, да еще и друзей своих забрать.

Впрочем, основное оживление создавалось за счет того, что гораздо большее количество форумчан радостно включилось в обсуждение, обзывая страдальцев жалкими нытиками, нубами, казуальщиками и презренными донными крабами... при чем тут крабы, интересно?

Само собой, в ответ недовольные с ничуть не меньшим воодушевлением вешали на оппонентов ярлыки злостных задротов и презренной школоты.

Ближе к середине топика отметился даже островитянин, заявивший, что, несмотря на все сложности, лично он игрой доволен и обязательно придумает способ, как перехитрить прожорливых рептилий. Следом шла масса постов с лайками и сомнениями в его адекватности.

А парень-то становится знаменитым...

Среди официальных новостей игрового мира значилось создание первого клана с претенциозным названием “Громовые стрелы”. Свежеобразованная гильдия получила от разработчиков неплохую плюшку – каждый ее член теперь имел трехпроцентную прибавку к скорости набора опыта.

Число желающих приобщиться к такой халяве росло с ужасающей быстротой.

Перейдя в раздел статистики и рекордов, я надолго задумался. За то время, пока мне удалось набрать жалкий третий уровень, игрок Кровавый Ларри отхватил уже двадцать девять. Кстати, он оказался одним из создателей тех самых “стрел”.

Устыдившись темпов развития своего персонажа, я полез курить мануалы. Мне срочно требовалось получить опыт и уровни. А то с таким прогрессом стыдно даже на людях показываться...

Тоже ведь крабом назовут.

Никаких рекомендаций от разработчиков, понятно, не было. Зато удалось найти небольшой гайд, в котором советами по набору экспы делились сами игроки.

В принципе, все оказалось примерно так, как я и предполагал. Опыт давался за убийства, за применение отдельных навыков, вроде того же поиска кладов, а также за выполнение заданий от нпс. Правда, тут же упоминалось о том, что задания эти получить очень сложно и их очень мало.

Один счастливчик – или дурачок, это еще как посмотреть, – умудрился набрать сто очков интеллекта, не достигнув десятого уровня и получил особенность “мудрец” вместе с постоянным двухпроцентным бонусом к опыту. Как оказалось, ему хватило мозгов сначала выбрать какие-то хитрые плюшки, дающие плюс к интеллекту, а потом девять уровней подряд закидывать все очки умений в эту же характеристику.

Теперь, правда, он представлял из себя довольно жалкое зрелище. Дохлый, слабый, неуклюжий... зато с могучим разумом, типа. Ботан виртуальный, одна штука.

Впрочем, черт его знает – может быть, на поздних уровнях такая раскачка окажется действительно шикарной. В этой игре пока ни в чем нельзя было быть уверенным.

Ветка моего класса тоже потихоньку обрастала темами – народ осваивался и начинал делиться ценными наблюдениями.

Если верить написанному, то днем в игре нам, теням, делать было совершенно нечего. Зато ночью мы, словно по мановению волшебной палочки, превращались в великих нагибаторов и поработителей всего живого.

Схемы первоначального развития не блистали оригинальностью. Предлагалось попросту зайти в любое подвернувшееся подземелье и лупить обитавших там крыс – до тех пор, пока не наберется девятый-одиннадцатый уровень. Дальше количество получаемого опыта резко падало, так что прокачка на хвостатых вредителях становилась непродуктивной.

Я не удержался и рассказал о своем опыте прыганья по крысам в темном коридоре. В ответ народ посмеялся, а потом начал обсуждать, как мне удалось

получить такой интересный ник и не девушка ли перед ними.

Извращенцы малолетние.

Последнее, что я смог уяснить – это то, что настала пора обзаводиться питомцем. Народ на форуме уже вовсю хвастался прирученными крысятами, змеями, кошками и прочей живностью. Чем, спрашивается, я хуже?

Вот только мне бы найти что-нибудь особенное. Летучую мышь, например. Точно, хочу мышь.

– Но это потом...

Я попробовал отыскать себе на форуме группу, вместе с которой можно было бы исследовать мир, но внезапно осознал, что даже не знаю, где именно нахожусь.

Точно, краб...

А чтобы эволюционировать из позорного ракообразного, нужно было идти в игру и заниматься прокачкой. Раз уж капсула позволяет.

Виртуальность встретила меня уже привычным напоминанием о дневном штрафе. Я проигнорировал это предупреждение, быстро настроил автоматическую плату за гостиницу, а затем отправился навстречу новым приключениям.

В городе было неуютно.

Солнечный свет резал глаза, вызывал слабость и буквально физически давил на плечи. Противные ощущения...

Сначала я принципиально гулял только на свету, но затем все же потихоньку начал уходить в тенистые улочки, спасаясь от разгневанного мной наглостью светила. Что самое обидное, всем остальным вокруг было хорошо и уютно, а пара встреченных игроков даже наделила меня любопытными взглядами – мол, вокруг такая замечательная погода, зачем же этот чудик стоит в тени?

В конце концов я перестал страдать фигней и отправился за покупками.

Для истребления крыс мне требовались сапоги. Крепкие и защищающие от укусов, а не тот смех, что достался персонажу на старте игры.

Пришлось немного прогуляться под недружелюбным солнцем, разыскивая торговцев, но затем на пути все же попался скромно выглядевший магазинчик. Лавок в городе, кстати, оказалось вполне достаточно – просто при старте игры меня действительно угораздило попасть в неудачный квартал.

За дверью ко мне тут же подскочил мелкий, но толстый гном:

– Чем могу служить?

– Э... сапоги надо купить...

– Отличный выбор! Пойдемте! Только сегодня и только для вас – новейшие сапоги из шкуры зеленого ящера! Всего за сто пятьдесят золотых!

Гном принялся настойчиво пихать мне под нос болотно-зеленый сапог:

– Вы посмотрите, какое качество!

– Уважаемый...

Черт, как противно быть нищевродом...

– О, если вам не нравится цвет, то вот, почти такие же, только... – гном сделал трагическую паузу, – ...лучше! И всего за сто семьдесят золотых!

– Уважаемый, у меня, к сожалению, нет таких денег. Меня недавно обокрали, оставили лишь пару золотых. Да вы сами посмотрите, в чем я вынужден ходить!

Боже, что я несу...

Торговец с подозрением прищурился:

– В кредит не дам, уж простите.

– Да я и не прошу в кредит, уважаемый. Мне бы просто что-нибудь по средствам, вот и все...

Гном недовольно побряхтел, а потом скрылся под прилавком. После некоторой возни он вылез оттуда, чихнул и поставил передо мной пару сапог.

– Два золотых.

Прищурившись, я глянул на свойства.

“Сапоги. Качество: обычное.

Броня: +3.

Скорость передвижения: +1%.”

– Беру.

Как раз то, что нужно. В этом мире броня не суммировалась, а каждая вещь отвечала за защиту только того участка тела, который прикрывала. Можно было хоть увешаться элитной экипировкой, но, если при этом руки или ноги оставались неприкрытыми, то удар по ним все равно проходил напрямую, без снижения урона.

Честная система, но немного обидная. Впрочем, на более старших уровнях наверняка найдется какая-нибудь штука, позволяющая распределять урон. Наверное.

Пока что все это играло мне только на руку. Крысы с их смешными укусами должны были конкретно так обломать зубы.

Попрощавшись с гномом и надев обновку, я отправился на поиски какого-нибудь подземелья. В итоге, после долгих безрезультатных поисков, нужное направление мне подсказали уже знакомые стражники, дежурившие около ворот в Нижний город. Не преминув при этом заметить, что такого дрища под землей съедят и не подавятся.

– А там у тебя тоже подружка, парень? Красивая, небось, хвостатая!

Вот же... запомнили, значит, мои ночные прогулки. Продвинутый интеллект, мать его за ногу.

У спуска в подземелье наблюдалось легкое оживление – несколько человек и эльфов внимательно слушали разглагольствования гнома по имени Трорин.

Надо же, счастливчик, застолбивший нормальное односоставное имя... и уровень у него уже четырнадцатый, в то время как у всех окружающих – только пятые-шестые.

– Сейчас делаем пати, – гном изо всех сил повышал голос, чтобы его услышали все вокруг. – Все по классике, я с другими танки – впереди, сзади поддержка и стрелки. До четвертого уровня проходим спокойно, затем возвращаемся. Опыт льется рекой! Стоимость участия – два золотых! Безопасно, надежно! Я уже сто раз так делал!

Предложение было заманчивым, вот только не было у меня двух золотых. Уже не было.

Я проскользнул мимо начавшей формироваться группы и скрылся в канализации... а как же иначе – само собой, это была канализация. Вонючая, непроглядно-темная и кишачная крысами.

Постаравшись не тревожить грызунов у входа, я двинулся вглубь. Толпиться рядом с порогом вместе с новой пати у меня не было никакого желания.

Дальнейший игровой процесс превратился в монотонное выбивание чечетки на крысиных костях. Оказавшись в новом коридоре, я целенаправленно наступал на одну из крыс – и начиналось веселье. Грызуны лезли из всех близлежащих

щелей, безрезультатно кусали меня за сапоги и умирали. Вот только опыта за них давали совсем мало и значились они как “Крысы”, а не как “Серые крысы”, которых я истреблял в предыдущем подземелье.

Тем не менее, за час мне удалось поднять три уровня и прокачать одновременно “скрытность” и “ночное зрение”. А после распределения характеристик мой персонаж стал выглядеть уже вполне солидно и презентабельно.

Впрочем, дневное время суток вносило в таблицу параметров свои отвратительные коррективы.

Смертная Тень. Уровень 6:

Урон: 11-15 (5-7).

Здоровье: 70 (35).

Мана: 30 (15).

Броня (ступни): 3.

Характеристики:

Сила: 7 (3,5).

Восприятие: 10 (5).

Ловкость: 9 (4,5).

Выносливость: 7 (3,5).

Интеллект: 3 (1,5).

Удача: 3 (1,5).

Особенности:

Полог тьмы.

Первооткрыватель: 1.

Навыки:

Скрытность: 6 (3).

Ночное зрение: 5 (2,5).

Кладоискатель: 2 (1).

Каратель: 1 (0,5).

Акробатика: 4 (2).

Взломщик: 1(0,5).

А вот если бы на улице стояла ночь... эх.

Спустя полчаса новых блужданий я получил еще одну единичку навыка ночного зрения и обнаружил спуск на второй уровень – винтовую лестницу, расположенную в небольшой нише.

Здесь меня ожидал небольшой сюрприз. Обычных крыс на этом ярусе почти не было, зато серые попадались на каждом шагу. Эти твари совершенно не стеснялись прыгать вверх, стараясь при этом вцепиться в открытые участки тела.

Потеряв прилично здоровья, я поступил уже проверенным способом – подпрыгнул к потолку и уцепился за какую-то трубу. Одна из хвостатых сволочей напоследок ухватила меня за сапог, чуть не стянув его с ноги, но мне все-таки удалось подтянуться, залезть на железку и устроиться там, потихоньку регенерируя здоровье.

Грызуны кружком расселись внизу, явно не желая выпускать из виду потенциальную жертву.

– Будет вам жертва... козлы...

Минут через сорок, когда жизнь восстановилась полностью, я совершил дерзкую вылазку, спрыгнув прямо на головы вредителей. После пятиминутной драки крыс осталось вдвое меньше, а мне, едва живому, снова пришлось забраться на трубу.

Благодаря этому сражению я получил-таки новый уровень. И, не раздумывая, бросил все пять доступных очков в выносливость. Жить-то как-то надо...

Пока я рассматривал обновленные параметры, из соседнего коридора внезапно раздались чьи-то азартные крики.

Крысы насторожились. Мне оставалось только прикинуться ветошью.

Спустя несколько минут из-за угла, маша факелами и горланя какую-то песню, появилась группа игроков под предводительством бравого гнома.

Все, кроме него, успели подрасти в уровнях, но как-то слабенько. Если у меня получилось взять уже четыре левела, то тут никто не раскачался выше восьмого – а я точно помнил, что самые маленькие на площади были “пятерками”.

– Здесь крысы, – в голосе Трорина послышалось нездоровое воодушевление..

Участь полудохлых грызунов была предрешена – гном, три человека, эльф и эльфийка разобрались с хвостатыми в два счета.

– Странно, что они тут кучковались, – задумчиво произнес гном.

- Квест, наверное, – азартно предположила эльфийка.

Как ее там... Эланиэль, во.

- Нет, скорее они того чудика затрепали, который перед нами отправился. Вот следы, – второй эльф, похоже, оказался следопытом.

- Далеко зашел, – с оттенком уважения заметил Трорин. – Жалко, что из него ничего не выпало. Ладно, идем дальше.

Пати отправилась дальше, а я остался на своей трубе, кипя от негодования.

“Жалко, что ничего не выпало!”

Почему-то это довольно обиденное проявление игровых реалий меня действительно задело. Из-за зависти, наверное. Те вон идут, размахивают факелами, им весело... а я один и в темноте по грязи шлепаю.

- Похоже, у меня из-за этой игры уже комплексы появились... скоро лечиться надо будет... тьфу.

Несмотря на то, что хитпойнты еще не полностью восстановились, я соскользнул с трубы и отправился по следам группы, стараясь держаться на границе освещенного пространства.

К моему неудовольствию, следопыт тут же начал останавливаться, прислушиваясь к тому, что происходит у него за спиной.

Ему явно что-то не нравилось. Еще бы...

Только я решил отстать от группы и все же двинуться дальше в одиночку, как гнусный эльф внезапно выхватил у соседа факел и по высокой дуге швырнул его в мою сторону.

- Эй, ты чего...

Жертва вероломной кражи не договорила, осекшись на полуслове. А вся пати с изумленными лицами проследила за тем, как горящая деревяшка, неторопливо кружась, обрисовала стоящую в проходе темную фигуру, затем ударилась о кирпичный выступ и красиво упала к ногам незнакомца, мгновенно погаснув в грязи.

– А-а-а! Вампир!

Идиоты...

– И-и-и!

...и идиотки.

Дальше события начали развиваться по откровенно неприятному для меня варианту – игроки очнулись от удивления и вскинули луки, дружно пустив в меня стрелы.

Одна впиалась мне в плечо, заставив выругаться от боли. Треть ощущений – это ведь тоже достаточно много, когда в тебя втыкают острую деревяшку.

Еще одна свистнула мимо уха. От последней я каким-то чудом отмахнулся кинжалом, который теперь постоянно носил в руке.

“Вы получили урон: 22 от игрока Дуриэль.”

“Вы получили навык “Блок”. Текущее значение: 1.”

Здорово, конечно. Давно мне в игре ничего толкового не открывалось. Вот только от этих кретинов нужно как можно скорее сваливать, чтобы не остаться здесь хладным трупиком...

Я отскочил назад и шмыгнул в находившееся неподалеку ответвление коридора.

- Попал кто-нибудь?

- Стрелой! На двадцать два урона!

Ишь, радуется, гад... прибью, точно прибью...

- Видит его кто-нибудь?

- А чего это у нас ники красные?

Наступило тревожное молчание.

- Так это игрок был, что ли? Какого черта вы не посмотрели, прежде чем стрелять?

Предводитель группы разбушевался не зря. Насколько я понял правила, если первым напасть на игрока, то твой ник покраснеет и эта краснота спадет либо вместе с твоей смертью, либо через сутки после нападения.

А к агрессорам здесь относятся не очень хорошо - в первую очередь стража. Сплошной негатив для частного предпринимателя.

Впрочем, проблемы гнома меня волновали мало. Особенно на фоне того, что прямо сейчас я получил замечательную возможность прокачать своего "карателя".

Пожалуй, этим и нужно заняться...

- Эй, Тень! Ты там?

Я дернулся было от удивления, но затем до меня дошло, что попавший в меня игрок получил сообщение о том, кого ранил. Вот только сразу не посмотрел, похоже.

- Тень, выходи, не обидим! Мы не нарочно!

Ага, хрен вам... тут, похоже, намечается увлекательный аттракцион из разряда “ночной хищник против жалких людишек”...

- Удрал, наверное, с перепугу.

- Да и черт с ним, пошли дальше. Жалко, факел сдох, мало их.

Следующие несколько часов я на самом пределе видимости следовал за группой, попутно охотясь в темных и не совсем темных переходах. Прикончил несколько десятков серых крыс и штук пять больших черных, получил еще два уровня, два очка “ночного зрения”, “скрытность”, “акробатику”, а также нашел маленький тайник, апнув до кучи еще и “кладоискателя”.

В подгнившем ящичке обнаружили пять золотых монет и серебряное колечко, которое при попытках просмотреть свойства мигало красным цветом, требуя идентификации.

Опознавать вещи я пока не умел, так что отправил найденные богатства в инвентарь и отправился дальше.

Ближе к вечеру преследуемая мной пати наконец-то спустилась на третий уровень. Еще час прошел в исследованиях этого яруса.

Здесь важно прогуливались толстые черные крысы, под ногами время от времени проползали змеи и здоровенные многоножки, а на стенах появился плотоядный студень, готовый переварить любого, у кого хватило бы глупости к нему прикоснуться.

Получение очередного уровня не заставило себя долго ждать. А вместе с этим система расщедрилась на неожиданный сюрприз.

“Поздравляем! Вы достигли 10 уровня и можете выбрать очередное умение вашего героя!

На выбор:

Невидимка.

Критик.”

Я присмотрелся к строчкам и тут же получил развернутые характеристики.

“Невидимка 1 уровня.

Позволяет становиться невидимым для всех персонажей (кроме обладающих специальными навыками) на промежуток времени, равный (скрытность) секунд. Умение прерывается при получении или нанесении урона.

Активация умения: (1\*уровень персонажа) единиц маны.

Откат умения: 30 секунд.”

“Критик.

Все ваши удары в течение одной минуты становятся критическими.

Активация умения: 100% доступной персонажу маны.

Откат умения: 1 час.”

Чуть поколебавшись, я все-таки выбрал “невидимку”. В конце концов, изначально ведь планировалось делать упор именно на скрытность и неуловимость.

Доступные очки характеристик пришлось закинуть в интеллект – мана регенерировалась достаточно долго, так что несколько раз подряд воспользоваться новой фишкой можно было только за счет изначально большего

запаса этой чудодейственной субстанции.

А пользоваться, чувствую, придется...

Вслед за прокачкой интеллекта я немного повозился с управлением и добился того, что вызов умения теперь осуществлялся простым, но элегантным жестом.

Плавно повел рукой в сторону – и исчез. Красота.

– Ну вот, теперь – точно пора.

В конце концов, игроки в гномьей группе тоже подбираются к десятому уровню и кто их знает, какие они бонусы там отхватят...

“Наступила ночь. Все ваши показатели увеличены на 50%.”

С увеличенными за счет ночного бонуса параметрами всем коварным злодеям точно должна была прийти хана. И кто бы мог подумать, что этот факт способен вызвать у меня столько радости...

На сей раз подобраться к топавшим по канализации игрокам оказалось заметно легче, чем в предыдущий. Я без особых проблем подкрался практически вплотную и некоторое время тихо шел прямо за ними.

Ничего не почувствовал даже чуткий эльф.

Еще минут десять ушло на обдумывание стратегии. Собственно, для начала мне нужно было попросту лишить врагов света. В этом случае все козыри оставались в моих руках – сам я уже неплохо ориентировался среди кромешной темноты, но не верил, что кто-то из неприятелей сможет повторить такой подвиг.

Оставалось только придумать, как отобрать у них оба оставшихся факела. В принципе, можно было даже не отбирать, а просто облить водой. Но лучше все-таки поступить надежнее...

В этот момент гном, добив очередную крысу, неожиданно заявил:

– Ну что, друзья-товарищи, вот он, вход на четвертый уровень. Дальше уже не пойдем, опасно. Отдыхаем и домой.

Друзья-товарищи немного повздыхали, печалась из-за скорого завершения вылазки, а потом разлеглись на более-менее сухом участке пола. Притомились, типа. А я вот, как ни странно, никакой усталости не ощущал. Капсула, что ли, помогает?

Итак, у меня есть тринадцать с половиной секунд. Крыс вокруг вроде бы не наблюдается... значит, поехали...

Плавный взмах рукой. Система тут же сообщает, что отныне мой персонаж скрыт от вражеских глаз.

Тринадцать секунд. Я аккуратно приближаюсь к отдыхающим...

Десять секунд. Оказываюсь рядом с воткнутыми в стены факелами...

Семь секунд. Эльф-следопыт недоуменно водит длинными ушами. Похоже, что-то услышал. Выдергиваю факелы, вызывая испуганные возгласы всех собравшихся...

Пять секунд. Делаю гигантские прыжки к виднеющемуся неподалеку переходу в соседнюю галерею...

Четыре... три... две...

Прыгаю за угол, позади одна за другой пролетают две стрелы, невидимость спадает. Руки дрожат от адреналина...

Засовываю факелы в лужу и вокруг разливается такая родная и приятная тьма.

– Сделано...

Из коридора, как будто в ответ на мой шепот, донеслась яростная ругань оставшихся без освещения игроков. Судя по всему, расчет полностью оправдался и запасных источников света у них не оказалось.

Враги явно готовы были стрелять в ответ на любой шорох, но мое неумное любопытство все же пересилило осторожность – я аккуратненько, по стеночке, начал снова приближаться к противникам. Постепенно обрисовались смутные силуэты. Все отчетливее, отчетливее...

А вот отсюда уже можно и понаблюдать.

– Тихо вы, – внезапно прикрикнул кто-то. – Тихо, говорю! Я ничего из-за вас не слышу!

Судя по всему, возмущался эльф-следопыт. Лидером пытается стать, наверное.

– Почему ты не взял больше факелов? Ты обещал, что никаких проблем не будет!

А это уже явно истерила эльфийка. Больше некому.

– Тихо, мать вашу!

Один из призрачных силуэтов отвесил другому неловкий подзатыльник. Наступила полная тишина.

Как интересно, оказывается, сидеть в засаде и чувствовать себя всемогущим охотником.

Ну, почти всемогущим...

– Да нет тут никого, – послышался чей-то тихий шепот.

– Заткнись...

Мы просидели в полном молчании еще минут десять. У меня за это время подскочили что “скрытность”, что “ночное зрение”. Наверное, у других дело

обстояло примерно таким же образом – игра действительно не оставляла никого в беспомощной ситуации. Проведешь неделю без света – настолько прокачаешь себе соответствующий навык, что потом спокойно сам из любых закоулков выберешься.

– Точно нет никого, – опять раздался шепот эльфийки. – Ушел он.

И вся группа разом заговорила.

Общий смысл дискуссии заключался в попытках выяснить, кто же оказался виноват в сложившейся ситуации и что же теперь делать.

Нетрудно догадаться, что после коротких споров самым крайним оказался я. Некоторые из участников, правда, выдвигали версии о призраках, вампирах или каких-нибудь еще злодеях, но в итоге все равно все сошлись на моей кандидатуре – мол, обиделся, а теперь мстит.

Собственно, абсолютно правильно догадались.

С тем же, что делать дальше, определиться оказалось заметно сложнее.

– Пусть кто-нибудь выйдет из игры и позовет на помощь на форуме!

– Да кому мы тут нужны, чтобы нас искать?

– Можно просто прокачать “ночное зрение” и потом спокойно выйти отсюда.

Надо же, разумный человек... точнее, эльф. Точно, валить его надо... причем как можно быстрее.

– И сколько ждать? Можно просто спокойно умереть и воскреснуть в гостинице. Подумаешь, потеряем что-то из инвентаря...

А вот этот вариант мне очень не понравился.

– Я не хочу умирать! Это больно!

На моих глазах развернулась эпичная битва, в которой жадность упоенно сражалась с благоразумием.

Жадность не позволяла просто так бросить купленные вещички и потерять опыт. Благоразумие в ответ тонко намекало, что гораздо больше геммороя принесет попытка выбраться из подземелий без света и с неведомым врагом где-то рядом.

Противоборствующие силы были примерно равны, но попавшие в неприятное положение игроки все же не были полными дураками. Скорее всего, в ближайшем будущем они действительно поубивались бы и отправились на воскрешение в гостиницу, оставив меня с носом.

Так что нужно было действовать.

Отлепившись от стены, я крадучись пошел вперед. Сначала Дуриэль...

Мне пришлось потратить целых пять пять минут на то, чтобы подойти вплотную к противникам, обогнуть их импровизированный лагерь и зайти к выбранной жертве со спины.

Последние шаги я делал тихо как мышь, памятуя об остром слухе противника.

Итак...

Эльф увлеченно пытался что-то доказать стоявшему рядом гному, когда я, почти вплотную приставив арбалет к его голове, нажал на спусковой крючок.

“Критический урон!

Вы нанесли урон: 34 игроку Дуриэль.”

Выдумывают же себе идиотские имена...

Хотя в реале от раны в затылок люди обычно тихо умирают, здесь моя цель проявила гораздо большую живучесть, дернувшись куда-то в сторону с матерным воплем. Впрочем, я, предвидя подобный исход, оказался готов к этим трепыханиям и просто сделал шаг вперед, начав быстро-быстро наносить удары кинжалом. Как швейная машинка.

Однако тело эльфа внезапно оказалось каким-то... увертливым, что ли. А мои тычки слишком часто скользили по касательной, не нанося практически никакого урона.

Спустя несколько секунд я понял, что продолжать этот бой становится слишком опасно. Отпрыгнул в сторону, сделал пару громких шагов, а потом скользнул к стене и притаился.

– Сука!

– Да что такое случилось?

– Дур, что с тобой?

– Сволочь, я тебя убью!

– Кто это был, где он?

– Ты живой?

– Ребята, кто где?

Как дети... пока вся компания дружно вопила и выясняла отношения, я спокойно натянул тетиву арбалета и сделал еще один выстрел в голову эльфа, пытавшегося рассмотреть что-то в окружающей темноте.

“Вы убили игрока Дуриэль.”

“Вы убили убийцу. Навык “Каратель”: +1.”

Остальное уже было делом техники.

Мою задачу несколько облегчило то, что два человека плюнули на все, задействовали экстренный выход и покинули нас, оставив на грязном полу россыпь монет вместе с какими-то шмотками.

Сначала, не мудрствуя лукаво, я просто расстрелял издалека последнего оставшегося человека, упорно отказывавшегося экстренно сваливать из игры. Потратил шесть стрел, получил уровень и новый плюс к “карателю”.

Дальше настало время невинной шутки. Я подкрался к силуэту испуганно сжимавшей в руках лук эльфийки и тихо прошептал ей в ухо:

– Беги... спасайся...

Мне хватило осторожности тут же отпрянуть в сторону, но девушка даже не попыталась вступить в бой – только обреченно пискнула и тоже выскочила из игры.

– Слышь, это ты, Тень? Может, договоримся?

Несмотря на то, что в голосе гнома слышалась обреченная безнадежность, его фигура упорно занимала стратегически верную позицию у выступа стены. Очень удобную для обороны позицию...

Я не удержался от капельки трагичности:

– Зачем вы напали на меня, люди?

Трорин закрутил головой, пытаясь определить источник звука.

– Ты же знаешь, что мы нечаянно! Не будь скотиной!

– Это жизнь... вы вероломно напали на меня, ранили... оставили страдать одного в ужасной темноте...

– Ага, – несмотря на все минусы своего положения, гном явно не собирался терять присутствия духа. – То-то ты из этой темноты не вылазишь. У тебя класс какой?

– Призрак... брошенный соратниками в этих сырых подземельях, – я подбавил еще больше трагичности.

– Хорош. Давай договоримся. Меня ты запаришься убивать. А вещички с туристов уже я тебе собрать не дам, они у меня под ногами лежат, слышно будет. Давай так. Я уйду, все это остается тебе и больше никаких претензий?

Я задумался. Преимущество все равно находилось на моей стороне, но вот потеря времени...

– С тебя десять золотых, гноме. Не отнекивайся, тут все в курсе, что эта пятерка тебе именно столько и заплатила. А я отпущу тебя с миром и расскажу, как найти факелы. Скоро их снова можно будет зажечь и тогда ты спокойно уйдешь отсюда делать бизнес. Как смотришь на это предложение?

– А жирно тебе не будет? – поинтересовался Трорин.

– Я же тебя все равно прикончу, если захочу. И потеряешь ты тогда что-нибудь ценное. Например, сразу весь свой шмот... блин, может действительно, ну его, эти десять монет...

– Ладно, уговорил, – пробурчала темнота голосом гнома. – Не обманешь?

– Нет. Ты прав, мне тебя из доспехов выковыривать не особо хочется. Я на четвертый уровень пойду, а ты делай дальше, что хочешь.

В конце концов, нормальная сделка. С моей точки зрения – так уж точно.

– Обманешь – богом клянусь, найду и буду много и часто убивать. В леса уйдешь... держи монеты.

– На землю кинь, – подходить к воинственному недомерку я не собирался. – Сейчас ты спиной к стене. Повернись налево, пройди двадцать метров и с

правой стороны будет проход. Там, прямо сразу, лежат оба факела. Успехов.

Гном молча кинул на землю деньги, а потом, демонстрируя бесстрашие, медленно пошел в указанном направлении. Нашел факелы, отряхнул и заявил мне напоследок:

– Смотри, не попадайся мне больше. В следующий раз не прокатит, прибью, как муху.

– Ты тоже, братец, особо в темноте-то не гуляй... тут убивают, говорят.

После обмена любезностями противник наконец-то свалил в соседний коридор, а я аккуратно подобрал все, что выпало из поверженных агрессоров, после чего двинулся к лестнице.

С вещами можно будет разобраться потом, в более спокойной обстановке. А сейчас требуется найти безопасное местечко на четвертом уровне и снова выйти в реал.

Попить, поесть, почитать форум...

## Глава 5

Безопасного местечка долго не обнаруживалось – повсюду виднелись змеи, многоножки и крысы, оставлять персонажа в компании которых было бы не самой лучшей идеей.

Я продолжал идти вперед, время от времени давя очередных гадов и как можно внимательнее рассматривая окружающее пространство.

Потолки на этом ярусе стали гораздо выше, кое-где начали попадаться странные деревянные сооружения, смутными тенями уходившие ввысь. Вдобавок, на полу несколько раз попадалось нечто, напоминавшее собой рельсы – похоже, у меня

получилось добраться до каких-то заброшенных шахт или чего-то еще в этом духе.

Эта догадка подтвердилась примерно через час, когда мне встретилась валявшаяся около стены вагонетка. Не такая плохая основа для создания укрытия, кстати говоря.

Основательно повозившись, я перетащил тележку к более-менее ровному участку пола и аккуратненько перевернул ее на себя. Ну вот... теперь, в теории, добраться до моего персонажа ни у кого не получится. Можно отправляться на выход.

Впрочем, сначала любопытство все же заставило меня вдумчиво разобраться с трофеями. Не помешала даже темнота.

Улов составил почти пятнадцать золотых, а еще кожаные штаны с бонусом в пять единиц к броне, полностью идентичные моей обуви сапоги, колечко на плюс две единицы к ловкости, парочка кинжалов и лук с пятью стрелами. Туристы оказались богатыми, но не слишком.

Колечко со штанами я надел на себя, все остальное оставил в рюкзаке. И вышел из игры.

Задумчиво посмотрел на светлеющее за окном небо, а потом решительно отправился за компьютер – читать форум.

Тот продолжал жить в любое время суток. Пользователи делились впечатлениями, хвастались, ругались... и самая свежая, самая злободневная тема была не про кого-нибудь, а про меня.

Заголовок горячего топика, не мудрствуя лукаво, призывал немедленно покарать некоего абстрактного убийцу. Внутри же обсуждения хорошо знакомый мне эльф Дуриэль красочно расписывал, как на совершенно мирный отряд, неторопливо истреблявший всяческую мелкую живность, внезапно и безо всякого предупреждения напал игрок с ником Смертная Тень.

Оказывается, для начала этот игрок обманом заставил одного из членов пати в него выстрелить, сделав, таким образом, агрессорами именно их. А потом, украв факелы и пользуясь кромешной темнотой, начал жестоко убивать несчастных страдальцев поодиночке.

Следующим комментатором оказалась Эланиэль, расписывавшая весь ужас ожидания неминуемой смерти и леденящие когти, хватающие ее за плечи... это точно про меня? Ладно...

Дальше уже началось обсасывание ситуации другими игроками. Посты, что неудивительно, радовали разнообразием.

“Ненавижу таких. Проклятые ПКшеры, нигде играть нормально не дают!”

“Какие ПКшеры, ламер, они на него первыми напали.”

“Парень красава, положил фулл пати нубов!”

“А где это вообще было? Могу помочь прибить гада.”

“Как бы он и тебя не прибил вместе с ними заодно.”

“Авельон.”

“Так меня эта падла точно так же подставила и замочила!!!”

Ну вот, нарисовался даже мой любимый Аргх... а я хотя бы узнал, в каком городе нахожусь.

После взгляда на карту выяснилось, что ничего особенного Авельон из себя не представляет. Почти неизученная территория на востоке от основной массы открытых земель. И вокруг лишь чернота...

До ближайших скоплений белых пятен действительно было очень далеко – городишко явно находился в какой-то заднице мира. Что же, придется выживать в этом подозрительном местечке. А что еще делать...

Я вернулся к чтению топика.

Выяснив между собой, кто здесь нуб, кто краб, а кто вообще ламер, форумчане разделились на две партии. Первая, во главе с Аргхом и Дуриэлем, попыталась начать крестовый поход против меня и сейчас активно искала сторонников. Вторая – ржала над крестоносцами и пророчила им позорный конец под ударами такого славного хлопца, как я.

Неожиданно появился еще один мой знакомец – Трорин. Его я, оказывается, обобрал донага и бросил на съедение крысам. Скорее всего, гном просто случайно сагрил в темноте стаю хвостатых и был закусан ими насмерть, а теперь решил сделать из своего фейла фичу.

Впрочем, понимая, что условия сделки я все же выполнил, слишком сильно мутить воду недомерок не стал. Так, набросил слегонца для интриги, после чего тактично слился.

Через какое-то время участники дискуссии вычислили мой класс – и сразу же начали всем миром придумывать, как можно завалить ночью в темноте невидимую и неуловимую тень. Втянулись в обсуждение даже те, кто изначально меня поддерживал.

Предлагались самые разнообразные варианты – от “вычислить по айпи в реале, а потом набить морду” до “залить напалмом всю канализацию”. Это все было довольно смешно, но постепенно сквозь потоки бреда и острот начали проскальзывать действительно умные мысли.

Постепенно игроки пришли к выводу, что охотникам желательно иметь в своей группе точно такого же невидимку, а в довесок к нему – пару-тройку лучников с самонаводящимся выстрелом... интересно, кстати, что это еще за фигня такая. Звучит как-то не очень...

Еще моим противникам советовали воспользоваться услугами владеющего объемными заклинаниями мага. И завести несколько питомцев, чувствующих

запах.

Эти обсуждения не вызывали у меня никакой радости, но потом в тему заявился мой коллега по классу и довольно высокомерно заявил, что нормально раскачанная тень убьет любое количество противников, сражаясь в темноте, да еще и ночью.

Мне бы такую уверенность... хотя настроение после его поста все-таки улучшилось.

Пролистав еще несколько страниц ругани и споров, я наткнулся на призыв Дуриэля присоединиться к только что открывшемуся клану “Длань Справедливости”.

В качестве основных жизненных принципов гильдии декларировались геноцид плееркиллеров, помощь новичкам, а также охота на Тень. На меня, то есть.

Парня, похоже ничего так припекло... а всего-то словил пару болтов в голову.

Я глянул на состав клана. Там ожидаемо оказались Дуриэль с Эланиэлью, Аргх и еще четыре каких-то тела. То ли проникнувшихся идеей моего убийства, то ли просто решивших, что на первое время им даже такой клан подойдет.

Постаравшись выбросить все это из головы, я съел наспех сделанный бутерброд и вернулся в игру.

Мне кровь из носу нужно было становиться большим и сильным.

Следующие шесть часов прошли в сражениях против всевозможной подземной живности, расположившейся на четвертом уровне канализации. Неприятным моментом стал очередной восход солнца, но даже со штрафами у меня получалось идти довольно ходко.

К тому времени, когда впереди показался спуск на пятый ярус, я смог поднять целых четыре уровня, на пару единиц прокачать “акробатику”, на три – “ночное зрение” и на одну – “скрытность”.

Помимо этого у меня появился новый навык – “живодер”. Не понял, правда, за что именно его выдали – то ли за количество убитой живности, то ли за качество. Но, в любом случае, он появился и теперь давал дополнительный процент к урону по животным. Мелочь, а приятно.

Оседлав очередную балку, я распределил оставшиеся очки характеристик и, чуть-чуть полюбовавшись на своего персонажа, решил сделать новый перерыв – после такого ударного фарма мне точно полагался небольшой отдых. Оставалось только проверить ближайшие окрестности на предмет агрессивной живности, а потом скомандовать выход.

Спать мне по-прежнему не хотелось, а вот есть – очень даже. Подпитку тела капсула осуществляла только в экстренных случаях, так что изголодался мой организм точно так же, как если бы провел все это время в каком-нибудь офисе.

Приготовив себе яичницу с колбасой и поставив вариться пельмени, я ухватил слегка зачерствевшую булочку, после чего снова отправился на форум.

Скоро, наверное, и есть по-нормальному разучусь, буду питаться форумными сообщениями и тем, что в игре найду...

Игровые новости настораживали. Клан “Длань Справедливости”, пользуясь ажиотажным интересом, за короткое время успел разрастись до тридцати человек и даже спасти какого-то новичка от плееркиллера. Что еще больше повысило популярность гильдии, а также количество желающих в нее вступить.

Как-то резко и неожиданно смешное новообразование начало превращаться в довольно значимую силу. Злокачественную опухоль на теле Авельона, так сказать. И в черном списке у этой опухоли находилось только одно имя – мое.

– Хм...

К сожалению, в клановый раздел меня не пустили, но по случайным обрывкам информации я понял, что теперь добровольческие патрули дежурят возле обоих известных выходов из канализации Авельона, а также в подвале гостиницы.

На душе стало как-то тревожно.

– Делать вам больше нечего... козлы.

Желая отвлечься от мыслей о недругах, я полез в другие разделы.

Игра жила. Островитянин сумел на куске бревна уплыть от крокодилов и сейчас пробирался по каким-то заболоченным лесам, очень боясь снова умереть и вернуться на остров.

Кровавый Ларри почти взял сороковой уровень. Зверь. Я вот так не могу.

Прошла первая межклановая битва. “Всадники Апокалипсиса” в составе четырех человек вчистую проиграли сражение “Мордору”, коварно выставившему на бой целых восемнадцать эльфов.

Один из королей объявил, что отдаст легендарный набор брони тому, кто принесет ему яйцо черного дракона. Мнения игроков по этому поводу разделились. Было непонятно, что лучше – броня или же дракон, которого можно вытащить из яйца и сделать петом.

Драконы воздержались.

В разделе о питомцах ничего особенного не было. Появилось только упоминание о том, что, если купить себе зверька в магазине, то все пройдет стандартно и скучно, а вот если умудриться и приручить дикого детеныша, то это может обернуться всевозможными бонусами. Никто, правда, так и не уточнил, какими именно.

– Значит, будем отлавливать дикую летучую мышь, – пробормотал я, продолжая ползать по темам. – Пусть приносит бонусы...

В разделе своего класса мне, оказывается, тоже удалось неплохо засветиться. Туда кто-то скопировал тему из общего форума, дополнив ее едкими комментариями – мол, так и нужно мочить проклятых нубов, которые первыми лезут в драку, а потом плачут, будто сопливые нытики.

Остальной народ тоже высказывал мне одобрение. И просил рассказать историю со своей точки зрения – если я, конечно, читаю этот топик.

Почему бы и нет, собственно...

Я довольно быстро набросал короткое сообщение:

“Люди, все было очень просто. Устал ползать в темноте по канализации, увидел группу. Пошел за ней, незаметно – не хотелось навязываться. Ушастый что-то услышал и кинул мне под ноги факел. Само собой, меня увидели, тут же обделались с перепугу и шмальнули с трех луков. Чуть не убили, так что пришлось убегать. Ну, а после этого стало как-то обидно, что ли – вот и покрошил, кого смог. Двое сами свинтили, девку напугал, тоже на перерождение отправилась, с гномом договорился – он отдал мне все деньги и ушел спокойно. То, что его крысы затрепали – это я не при чем. Теперь вот, похоже, придется весь их клан мочить...”

Не дожидаясь ответа, я закрыл форум, решив отдохнуть от игры и всего, что ее окружает. Вот только заниматься чем-либо еще мне решительно не хотелось. Телевизор – в топку. Прогулки – тоже...

В итоге я попробовал дочитать давно заброшенную книгу – и неожиданно отключился, да так, что проснулся лишь под вечер. Бодрым и счастливым.

Все-таки, чтобы там производители капсул ни говорили, настоящий сон – это святое.

Превозмогая желание снова окунуться в форумные баталии, я отправился на кухню и, не удовлетворившись остатками пельменей, приготовил себе ужин.

Макароны по-флотски... божественно.

А вот во время еды можно уже и посмотреть, кто там что пишет на сайте...

Мое сообщение вызвало фурор. Собственно, после него все обсуждение случившегося конфликта плавно перешло в классовую ветку.

Ну как, обсуждение...

Адепты “Длани”, накручивая себя и сподвижников, грозили мне страшными карами, обвиняли во лжи и ласково приглашали выйти из дерьма на свет. Кто-то из них даже попытался прилепить на меня ярлык “Ужасная Канализационная Тень”, но, слава богу, это не прижилось.

Тролли и просто сочувствующие мне игроки не оставались в стороне, всячески издеваясь над боящимися спуститься в канализацию воителями, а также рисовали жуткие картины гибели всего клана от рук страшного убийцы. Один из местных талантов даже сотворил неплохой рисунок, где изобразил меня в виде окутанного тьмой пятисотуровневого демона, заносащего ногу над разбегающимися в разные стороны “дланями”.

Почти в самом конце виднелось сообщение от Аргха, где он сообщал мне, что ждет личной встречи около ворот в Нижний город.

Не удержавшись, я написал:

“Чего ждать-то. Все равно я там еще долго не окажусь. Мне все подземелье пройти надо, опыт заработать, достижение получить. Спускайся на седьмой уровень, тут и поговорим.”

Мне было неизвестно, существует ли в канализации седьмой уровень и хоть какие-нибудь достижения, но получилось солидно.

Ладно, пора в игру...

Появившись в “Забытых землях”, я соскочил со своего бревна, потянулся, а затем проверил амуницию и отправился на пятый уровень.

На этот раз лестница быстро закончилась, открыв моему взгляду уходящий вдаль коридор, аккуратно выложенный ровными каменными плитами. На стенах виднелись тусклые фонари – добрых две трети из них не работали, но света остальных вместе с моим “ночным зрением” вполне хватало для того, чтобы отлично различать окружающее пространство.

В душе появилось радостное предвкушение. Впереди просто обязаны были найтись несметные сокровища. Или еще что-то эпичное и восхитительное. Легендарный питомец, скажем.

– Хорошо бы...

Коридор постепенно загибался в сторону, все сильнее уходя вниз. Конца ему видно не было.

Я поневоле начал задаваться вопросом, куда же все-таки в итоге попаду. И сколько времени такими темпами займет дорога?

Выяснилось это только минут через двадцать, когда проклятый туннель наконец закончился.

Впереди был огромный зал, украшенный вычурными колоннами и статуями, освещенный призрачным светом редких светильников... и плотно заставленный саркофагами.

Этакий здоровенный склепище, короче говоря. Если судить по объемам, то предназначенный для целого города, не меньше.

“Вы открыли одноразовую локацию “Склеп Предков”.

Особенность “Первооткрыватель”: +1.

Внимание, у вас есть час на исследование локации.”

А что будет через час? Монстры нападут или все тут попросту обрушится?

Я аккуратно сделал шаг внутрь и ступил на пыльный мрамор пола. Ничего не случилось, только на краю видимости зажегся циферблат с обратным отсчетом.

С точки зрения стороннего наблюдателя мои следующие действия наверняка выглядели довольно бестолково. Я усиленно пытался найти хоть какие-нибудь ценности, но у меня категорически ничего не получалось. Статуи оказались каменными, колонны тоже. Вокруг не наблюдалось ни золота, ни артефактов, ни драгоценных камней. Даже тайников – и тех не было.

А время потихоньку уходило.

Спустя пятнадцать минут, проведенных в пустой бегодне, до меня наконец дошла простая истина – нужно открывать саркофаги. Иначе никак.

Я внимательнее присмотрелся к ближайшему каменному гробу. На массивной крышке был изображен воин с довольно суровым выражением лица.

Открыть его или выбрать какой-нибудь другой?

– Была ни была...

Чтобы сдвинуть массивную плиту, пришлось очень сильно постараться. Даже использовать арбалет в качестве рычага. Но через несколько минут пыhtения и ругательств у меня все получилось – крышка сдвинулась настолько, что я смог увидеть то, что находилось внутри.

Скелет. Довольно хорошо сохранившийся и сжимающий в руке насквозь проржавевший меч. Рядом лежат истлевшие останки одежды, а на пальце сверкает кольцо. Сверкает ярко и маняще...

В этот момент жадность победила все остальные чувства. И я, плюнув на приличия, начал лихорадочно стаскивать с костяного пальца золотую печатку.

– М-м-м... – Раздавшийся стон заставил мои волосы подняться дыбом, а самого меня, сжимающего в руке вожделенный перстень, отпрыгнуть на несколько метров назад.

Стон раздался снова. Потом из открытого саркофага высунулась костлявая рука.

– Это всего лишь игра. Игра...

Осталось всего полчаса.

Я сделал самое разумное, что мог в этой ситуации – отбежав метров на пятьдесят от пытавшегося выбраться скелета, начал яростно колупать следующий саркофаг. И спустя минут пять его крышка наконец-то поддалась.

За это время первый скелет смог-таки вылезти из своего обиталища.

Я бегло осмотрел нового покойника и чуть не взвыл от досады – здесь не нашлось ничего. Зато сам мертвяк тоже начал шевелиться.

– Твою мать... – Отбежав еще дальше в сторонку, я принялся за новый саркофаг, поглядывая на первого скелета, упорно ковылявшего в мою сторону.

Снова несколько минут задержки. На этот раз гробница сумела меня порадовать – в инвентарь перекопывал какой-то свиток, а также несколько толстых книг...

Сразу после этого я получил мечом по загривку – преследовавший меня костяк незаметно и на удивление быстро преодолел последние метры пути, тут же попытавшись совершить смертоубийство.

“Вы получили урон: 62 от Скелет-воин.”

Жесть... один удар – и жизни как не бывало...

Я очень резво отскочил в сторону, выстрелил из арбалета скелету в голову, убедился в отсутствии у него каких-либо повреждений... а потом заметил еще одного покойника совсем неподалеку от себя и бросился наутек, попутно скастовав невидимость.

Пробежал чуть ли не до самой стенки, нырнул за колонну...

Скелеты однозначно потеряли след. Да, они все еще двигались в мою сторону, но уже как-то по инерции, без особой уверенности.

– Отлично.

Поняв, что немедленного преследования не будет, я занялся ближайшей могилой, продолжая следить за врагами и готовясь в случае чего снова удирать.

Дело шло тяжело. А напоминания системы о том, что времени на разграбление остается все меньше, его ничуть не облегчали. Как и присутствие скелетов, подозрительно рассматривавших все вокруг себя.

Наконец, крышка подалась. Неожиданно легко ушла в сторону, соскользнула с края каменного ящика и свалилась на пол.

Грохот от падения разбудил, наверное, всех неуспокоенных в локации. По крайней мере, три уже восставших скелета тут же оживилась и резво направилась в мою сторону, мгновенно локализовав грабителя.

– Время, время...

На этом покойнике обнаружили красивые золотистые браслеты, которые тут же поменяли владельца. Вроде бы, все...

Пока я прикидывал, куда отступить, скелет неожиданно очнулся, повернул голову и звонко щелкнул зубами, заставив меня отскочить в сторону, а потом и злобно выругаться.

Моему взгляду открылось то, чего не было заметно раньше – за черепом неуспокоенного тускло поблескивала маленькая желтая сережка. Вот только достать ее, к сожалению, теперь было нереально – владелец, как и его собратья, сам был не прочь что-нибудь из меня вытащить.

Топавшим ко мне костякам осталось преодолеть до своей цели последние метры.

– Скотина, – прошипел я, включая невидимость и длинными прыжками несясь к началу локации.

Побрякушка, оставшись вне пределов досягаемости, начала становиться все желаннее и желаннее. В моем воображении ее стоимость росла просто катастрофическими темпами, а само украшение с каждой секундой обретало все больше чудесных свойств и божественных бонусов.

- Черт...

Вместе с сообщением, намекнувшем, что до окончания события осталось всего пять минут, по залу прокатился тяжкий скрежет. Крышки на нескольких саркофагах раскололись вдребезги.

Судя по всему, в ближайшее время должны были восстать все оставшиеся покойники.

- Кто не успел удрать, тому северный лис...

“Наступила ночь. Все ваши показатели увеличены на 50%.”

- Да, едрена вошь...

У меня наконец-то появилась возможность без ограничений сидеть в невидимости и я ей тут же воспользовался. Вот только что именно теперь делать? Новый саркофаг открыть я не сумею, остается только заглянуть в один из тех, откуда вылезают скелеты... и желательно выбрать цель поближе к выходу.

К сожалению, проклятые твари, раздолбав свои могилы, не особенно-то спешили их покидать. Хотя, когда я вышел из невидимости возле входа в тоннель, активность местных обитателей стала заметно выше.

Три минуты... черт.

Половина или даже две трети сокровищ мира лежало сейчас передо мной, а я никак не мог их взять.

– Дерьмо!

Две минуты. Поблизости один из скелетов окончательно вылез из гроба и резво шагнул в мою сторону.

Невидимость... сумасшедший бег до его ящика, осмотр... ничего. Еще раз черт.

Я снова появился на виду и вся нежить мигом сориентировалась, куда идти.

Еще один скелет освободил свою гробницу. Я бросился к ней, опять скрывшись от взоров неупокоенных.

Интересно, а чем, кстати, они смотрят вообще?

Минута. Взгляд зацепился за небольшие потертые ножны, лежавшие внутри саркофага. Наконец-то лут...

Радостно схватив находку, я немного сплеховал и умудрился поцарапать об острый край крышки.

– Едрена вошь...

Невидимость слетела в мгновение ока, а находившийся рядом скелет со всей дури врезал мою многострадальную тушку ржавым мечом.

“Вы получили урон: 83 от Скелет-воин.”

Хорошо, что неприятные ощущения в игре купируются. Досталось мне как следует, но это все же была терпимая боль. Хотя глаза все равно заволкло красной пеленой, а в ушах слышался тревожный стук сердца.

Впрочем, даже свалившись на пол от удара, я не выпустил свою добычу. Засунул ее в инвентарь, откатился к выходу... во второй раз скелет по мне уже не попал. Потом невидимость снова стала доступна и я вывалился из склепа уже под ее

защитой.

Буквально через несколько секунд в зале послышался чудовищный грохот и вход намертво перегородили несколько огромных плит.

Все закончилось.

Внизу поля зрения замелькали сообщения. Система выдала мне новый уровень, повысила “кладоискателя”, а также расщедрилась на совершенно новую плюшку – навык “осквернитель”.

– Сколько счастья...

Я недрогнувшей рукой бросил пять очков характеристик в ловкость, положил кинжал в рюкзак и, старательно нацарапав арбалетным болтом на стене немудреный слоган “Смертная Тень следит за тобой”, пошел к выходу, с тревогой наблюдая за медленно восстанавливающимся здоровьем.

Надо бы поскорее свалить из этого коридора в уютную тьму четвертого уровня. Если здесь появятся враждебно настроенные игроки, то кое-кому точно придется хана...

Получилось, что я как в воду глядел. Только мне удалось подняться на ярус выше, как неподалеку показались блики от факелов – новая экспедиция спешила пройти подземелье до конца.

Точные мотивы приближавшихся людей были сокрыты мраком тайны, но береженого, как говорится, бог бережет. Взбежав на несколько шагов по стенке туннеля, я ухватился за очередное бревно, подтянулся, залез на него, подпрыгнул до следующего...

На четвертом уровне время от времени попадались очень высокие потолки. Пока искатели приключений дошли до моей позиции, я был уже надежно скрыт между какой-то доской и каменным выступом на высоте нескольких метров от пола и не сомневался в своей невидимости. Оставалось только сидеть, восстанавливать здоровье и ждать.

Покидать игру мне не хотелось – черт его знает, что этим туристам в голову взбредет. Вдруг смогут все-таки обнаружить моего персонажа, обворуют...

К счастью, появившаяся группа совершенно не старалась кого-то там найти. Вместо этого все четверо исследователей бодро ломанулись на пятый уровень.

И с гораздо меньшим воодушевлением вылезли обратно. Где-то минут через сорок.

– ... тот же, что на форуме?

– Наверное, какой же еще. Город тот, подземелья те... – Говоривший внимательно посмотрел вокруг и даже посветил факелом вверх. – Тень, ты тут?

– Мы это, не по твою душу, – добавил второй. – Мы вообще уходим.

Надо же, я действительно знаменит.

– Ты это, напиши на форуме, что там было, ладно? Мы прочитаем!

Может и напишу...

Туристы потолкались еще немного возле лестницы и ушли куда-то вдаль. Наверное, отправились к выходу.

Мне тоже давно пора было отсюда убираться. Спрятать свои находки в надежном гостиничном номере, поскорее разобраться с процессом распознавания вещей, да и просто отдохнуть от подземелий.

Ведомый этими мыслями, я спустился на пол и осторожно двинулся вслед за группой, рассчитывая на то, что в компании у меня получится оказаться на поверхности гораздо быстрее, чем одному.

Туристов удалось догнать буквально через пару минут. По старой доброй традиции, оказавшись неподалеку, я не стал выдавать себя, а пристроился в нескольких метрах позади освещенного пятна, неторопливо следуя за возвращавшимися домой игроками.

Какое-то время мы топали по пустынным переходам в мире и согласии. Группа добивала отдельную возродившуюся живность, я радовался прогрессу в развитии “ночного зрения”, которое успело подрости еще на пару пунктов.

А затем один из путешественников начал нервничать.

– За нами кто-то идет, – незаметно прошептал он на ухо соседу. – Я не вижу, но чувствую, клянусь!

Восприятие, оказывается, тоже полезная вещь. Услышать за десяток метров тихий шепот...

– Тень, это ты?

Не дождавшись ответа, один из игроков сделал то, чего я меньше всего от него ожидал – бросил в мою сторону факел.

Группа застыла. Мне пришлось уйти в невидимость. Факел шлепнулся в шаге от меня на совершенно сухой пол и продолжил весело гореть, плюясь искрами.

Пришлось на последних секундах стелса отскочить дальше вглубь коридора.

– Никого нет, – разочарованно произнес метатель.

– А я уверен, что он здесь, – нервный не успокаивался. – И ждет момента, чтобы нас убить!

Похоже, из меня сделали настоящую страшилку для новичков.

Дальнейший путь представлял из себя сплошной аттракцион для меня и сплошной кошмар для нервного туриста. Время от времени я задевал стены тоннеля, иногда сбрасывал на пол мелкие камешки или наступал ногой в лужи. Соответственно, игрок рефлексировал, дергался и злил своих более спокойных товарищей.

Помимо веселья, это здорово тренировало реакцию – факелы в мою сторону прилетали еще трижды. На третий раз я вообще с трудом сумел увернуться от горящей палки – так сильно и точно полетел снаряд.

Но деревяшка шлепнулась прямым в лужу и благополучно потухла, что стало причиной массового недовольства среди путешественников.

– Твою мать, Стив, баран ты ошипанный, у нас всего два факела осталось, какого дьявола ты творишь?

Сказать Нервному Стиву в ответ было нечего и он угрюмо молчал.

– Да пусть этот чел хоть до выхода за нами идет, мне по барабану! Он еще ни разу первый ни на кого не нападал – только на идиотов, которые его ранили. Красный статус на всю группу хочешь, да? И смерти нашей?

После этого взрыва эмоций шутки с моей стороны прекратились – в конце концов, лидер группы оказался вполне нормальным парнем. Зачем создавать лишние конфликты на пустом месте.

Еще через полчаса я начал постепенно ориентироваться в окружающей местности, затем обогнал группу на широком участке тоннеля и бегом направился к выходу.

Мне хотелось выйти из подземелий к рассвету, но, увы, этому не суждено было сбыться. Сообщение о наступлении дня застало меня прямо перед лестницей, ведущей на первый уровень. Не хватило совсем чуть-чуть.

Пришлось опять искать себе безопасный уголок.

В конце концов я решил укрыться в маленьком тупике, под сводами которого торчало несколько вполне пригодных для ночевки труб.

Конец ознакомительного фрагмента.

----

Купить: [https://tn.knigapoisk.com/ru/krasnikov\\_andrey/zabytye-zemli](https://tn.knigapoisk.com/ru/krasnikov_andrey/zabytye-zemli)

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)