

Мечь нуба

Автор:

Серж Винтеркей

Мечь нуба

Серж Винтеркей

Третья книга серии "Эгида". Агры из клана «Черных соколов», оказавшись не в силах поймать Троя, убивают его девушку. Разозленный убийством, Трой выходит на тропу войны против всего клана. Как отомстить клану, в котором больше тысячи игроков, превосходящих тебя по уровню? Удастся ли найти союзников, и должны ли они знать настоящие причины разожженной у них неприязни к клану «Черные соколы»? Какие способы мести наиболее эффективны?

Глава 1

Горькая правда

- Привет, Трой! Зря ты не написал мне и не захотел решить все по-хорошему. Этот мир такой жестокий! Помнишь красотку Нани, у которой ты ночевал? Какой-то негодяй сжег ее заживо в ее собственной лавке, вот же ужас-то! Общее мнение таково, что кто-то нанял какого-то бомжа зайти в игру, помог из нубятника добраться до Халлы-тары, а затем бомж направился ночью прямиком к лавке колдуньи и поджёг ее, пока она безмятежно дрыхла у себя на втором этаже. А поскольку бомж тут же из игры скорее всего вышел, и никогда больше в нее не зайдет, то плевать ему на то, какие наказания пропишут его персонажу админы! Ну, бывай Трой, развлекайся на добычу, которую снял с моих людей!

С лучшими пожеланиями,

Унрау Ванатор

Мои кулаки сжались. Если это правда, и «Черные соколы», не добравшись до меня, решили таким образом отомстить, то они за это поплатятся. Уж я не постою за ценой, и негодяи пожалеют, что связались со мной, убив Нани. У меня и мысли не было о том, что Нани всего лишь непись, правдоподобно играющий свою роль искусственный интеллект. В моей ситуации эта девушка была не менее реальна, чем я, умерший в мире людей, и вынужденный бороться за возможность вернуть свое тело, выполняя сложные задания, которые некто поставил передо мной. Да и по любому, недостойно нормального мужика вести себя подобным образом, как повел себя Унрау, даже в игре.

И я могу предоставить аграм больше неприятностей, чем они ожидают от одинокого начинающего игрока. Да, я инженер, но папенька мой имел честь служить в военной разведке Советского Союза. Притом руководство часто баловало его сложными заданиями за пределами СССР. Я родился в начале восьмидесятых, и как в силу возраста, так и из-за соблюдения отцом присяги понятия не имел, чем он занимается, и на какие сложные интриги было способно советское руководство в преследовании национальных интересов своей страны за рубежом. Но СССР распался, присяга утратила смысл, я достаточно подросток, чтобы батя, хорошо устроившийся на гражданке, но тоскующий по былым адреналиновым временам, начал мне кое-что рассказывать. Как большинство военных разведчиков, откровенничал он редко, но если уж начинал, то я бросал все свои детские дела, и старался запомнить все слово в слово. Не знаю даже, вполне возможно, что и этих рассказов бы не было, если бы отец не хранил в душе потаенное желание, что я могу пойти по его стопам. И я вполне бы мог пойти. Долгие годы я был восхищен и очарован как масштабом, так и дерзостью тех операций, в которых он участвовал. Начал захлеб читать все подряд на эту тему, что только мог найти, и чему сам отец давал положительный отзыв. То, что отец презрительно хмыкнув, называл «халтура», прочитать было сложно, потому что батя тут же кидал эту макулатуру в грязное мусорное ведро. По разработанной отцом программе начал качать физио, посетил несколько раз специфические военные лагеря летом. Но потом попал как-то раз на выставку роботов и понял, в чем мое настоящее призвание. Все же это не значит, что я все забыл из того, что предшествовало моему новому увлечению. И за неимением здесь роботов, мое прежнее хобби все больше и больше доказывало свою полезность.

Но был и вариант, что это всего лишь очередная засада. Нани в полном порядке, а «Черные соколы» просто рассчитывают, что, прочитав письмо, я рвану на всех парах в Хала-тару. Где они меня и возьмут тепленьким, убив и забрав все мои артефакты на немалую сумму.

Как же узнать, что это на самом деле значит? Однозначно, самому идти можно только тщательно подготовившись, но стоит обдумать и другие варианты. Но если все-таки это правда и Нани мертва... Все мои прежние приоритеты развития будут задвинуты в сторону, пока я не отомщу.

Иосифу Сталину приписывают поговорку, что месть – это блюдо, которое нужно подавать холодным. На самом деле задолго до Сталина похожие пословицы были и у других народов. В то же время я не могу в полной мере руководствоваться этим принципом здесь. Таки это игра, по крайней мере для тех, кто не находится в моем положении, и если я слишком затяну с местью, то могу оказаться в неприятном положении человека, обнаружившего, что клан «Черные соколы» распался сам, а их верхушка, принявшая такое решение в отношении моей Нани, уже перешла в другую игру. Поэтому планы мести надо было реализовывать уже в ближайшие недели. Был для такого решения и другой веский аргумент – до окончания первого этапа моего собственного испытания оставалось чуть больше двух месяцев. А если я его не пройду, меня сотрут, и отомстить будет некому.

Успокоив бурлящие в голове страсти, я заставил себя сесть и сосредоточиться. Отвечать кланлиду агров я не собирался. Любой ответ – выражение заинтересованности. Сопливые письма с ответными угрозами, типа я тебя на шнурки порежу, вызовут лишь довольное потирание рук – ага, мы тебя прищучили, ты выведен из равновесия, можешь сделать ошибку, и тут мы тебя и оприходуем! А это означает и дополнительные приготовления с их стороны, которые создадут мне проблемы с местью.

А вот отсутствие ответной корреспонденции может означать все что угодно. Трой бухает уже три дня, обмывая добычу с агров, и ему все пофиг, Трой уже в постели с другой, и давно забыл какую-то колдунью из провинции. Трой плевать хотел на неписей и на их право на жизнь, и считает месть Унрау настолько жалкой и неадекватной, что ему даже лень написать в ответ хоть пару строк. Пусть кланлид думает и обо всех этих неприятных возможностях, чтобы моя месть, созрев, стала полной неожиданностью, к которой «Черные соколы» не будут готовы. Любой удар по врагу, который его не ждет, намного эффективней

удара, которого враг ожидает.

Перво-наперво мне нужно было собрать больше информации о «Черных соколах», их штаб-квартире, союзниках и врагах. Следующие полтора часа я старательно шерстил любые новости, доступные о клане во всевозможных постах и виртуальных газетах, как свежих, так и уходящих далеко в прошлое.

Одна позиция из найденного была однозначна хороша – замок «Черных соколов» находился в полусотне километров от замка «Львов Востока». Это сэкономит мне кучу времени, захоти я навестить штаб-квартиру «Черных соколов» с различными зловещими целями, которые уже роились у меня в голове. Надо всего лишь купить и использовать портал до замка «Львов Востока», а оттуда уже можно на сменных грифонах достаточно быстро добраться и до офиса агров.

Как устроены такие кланы агров, я прекрасно представлял по предыдущим играм. Первый факт – организация данной игры способствует активности агров, потому что не во всех играх агров много. Здесь же, сделав принципом игры основу, что не выпадают при смерти только очень дорогие предметы, фактически мотивируют охотиться на начинающих игроков, которые не могут себе позволить чрезмерно дорогие артефакты. Во многих MMORPG, где при смерти игрока почти ничего не выпадает, экономической мотивации охотиться за нубами нет, и агров намного меньше. Этим занимаются только те, кому нравится убивать игроков, это не бизнес, а страсть.

Второй факт – кланы агров, это структуры, дающие относительную безопасность для игроков, обожающих охотиться на других игроков. Из-за этой привычки находиться в игре по одному или мелкими группами небезопасно, так как число игроков, желающих свести счеты, постоянно растет. Нужно безопасное убежище, где в случае чего можно укрыться, и найти помощь, и много сокланов, способных прикрыть при необходимости.

Третий факт – кланы агров, неспособные организовать деятельность жестко, быстро исчезают из-за специфического контингента приходящих к ним игроков. Это не самая дисциплинированная и мотивированная на коллективную работу часть игрового сообщества.

Факт четвертый – организовывать клан агров имеет смысл, если ты хочешь быть с друзьями крупными пауками в центре паутины. На определенном уровне развития игрока грабить нубов становится нерентабельно, те вещи, что с нубов выпадут, для игрока, скажем, 150 уровня, уже не представляют большого интереса, гораздо прибыльнее развиваться в данжах. Хотя, конечно, разрешенный в игре безлимитный донат может и их порадовать нубом с кучей дорогого барахла, и меня агры как раз и приняли за такого. Но элита агров действует так, что все равно оказывается с немалой прибылью. Собирая вокруг много низкоуровневых игроков, для которых атаки нубов имеют коммерческую выгоду, они предоставляют им определенную защиту за процент от награбленного, координируют их деятельность, исходя из собственного немалого опыта игры. Сами же преспокойно поднимают уровни, и зарабатывают дополнительно на данжах и серьезных заданиях.

Все эти соображения я должен был учесть в моих планах атаки на клан «Черные соколы».

Ночь опустилась, усталость от бурных событий дня стала превозмогать мои размышления о мести. Я не стал дожидаться, пока игра сама вырубит меня на каком-нибудь неудобном для сна месте, и отправился в постель. Там я скастовал «призыв крота», вспомнив, что для эффективного отмщения мне нужны ресурсы, а в этой местности я еще крота не гонял. На карте высветилось две искорки, судя по отсутствию персональных названий у найденных артефактов, ценность они представляют небольшую, но ману все равно девать некуда, так что заказал их кроту. На оставшуюся ману скастовал невидимость, ее тоже надо было прокачивать. Ночью мне снилось, как я летаю на своем летучем мышке, почему-то откормившемся до размеров дракона, над городом, и срубаю шашкой головы в ужасе разбегающимся аграм.

Утро вечера мудренее, мысли о том, как сделать жизнь «Черных соколов» намного сложнее, так и лезли в голову. Самые интересные я записывал, не поленившись купить на ресепшн бумагу, перо и чернила за серебряную монету. Правда, еще через минуту меня осенило, что можно было все записать в формате письма-черновика в почтовом ящике, но сам процесс использования письменных принадлежностей, от которого я изрядно отвык, как-то хорошо заходил в это утро. И даже успокаивал, как-никак организм знает по предыдущему опыту, что это сугубо мирное занятие.

Закончив с записыванием всех идей, которые наполняли мой мозг, я спустился на завтрак, прикидывая, как лучше сходить на разведку в Халла-тару. Поразмыслив как следует, отказался от мысли нанять кого-нибудь для этой цели, поскольку все придуманные мной варианты не гарантировали выявления истины. Послать с поручением непися? Система в целом плохо относилась к тому, что игроки задействуют НПС в тех делах, которые могут сделать сами. Я мог заплатить неплохие деньги одному из местных, и в момент оплаты он бы сам искренне рвался выполнить мое поручение, но система могла бы сделать так, что через пару часов он бы забыл о моем поручении, и отправился бы на охоту. А я бы как дурак сидел и ждал несколько дней в напрасном ожидании. Нанять игрока? В этом захолустье их вообще нет. Отправляться в ближайший город, и искать их там? Доверять абсолютно незнакомому человеку серьезную миссию, и действовать потом на основании полученной от него информации? А если он возьмет мои деньги, но прокутит их, не захотев из-за ленивой природы ехать в Халла-тару, а мне соврет, мол да, сам видел, сгорела лавка. Или все же поедет, но будет пойман аграми, которые, расспросив его, сами приплатят за слив мне удобной для них информации, или узнают, как ко мне нагряться в гости. Нет, как совершенно правильно было сказано в «Пятом элементе», если хочешь, чтобы дело было сделано хорошо, сделай его сам. Правда, там чуваку, изрекшему эту мудрую цитату, крупно не повезло, но мысль все равно дельная.

Перед отъездом я загрузил свои характеристики, чтобы проверить свою готовность к предстоящей миссии.

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 70 (700 единиц).
2. Сила – 17.
3. Ловкость – 29.
4. Интеллект – 81.
5. Удача – 12.
6. Репутация в Трапто – 2.

Нераспределённых баллов – 0.

Бодрость – 160.

Мана – 990.

Количество единиц до двадцать восьмого уровня – 4700.

Деньги – 21897 золотых, 2 серебряные монеты, 8 медных монет.

Так, значит, деревня, в которой я нахожусь, называется Трапто, а два очка репутации дает мне мое кольцо «Легенды нубятника». Денег накопилось прилично, хотя и мало для покупки большого сета из очень редких вещей, не говоря уже об уникальных. В активе была еще информация о двух данжах, причем одном, принца троллей, очень крутом, а также выставленное на продажу копье императора. Ну и остальных вещей, без которых можно было обойтись, было еще минимум на тысячу золотых монет. Все же мало, некоторые болезненные для «Черных соколов» планы, вертевшиеся в голове, требовали значительно больших активов в моем распоряжении. Если, конечно, не придумаю более бюджетный вариант.

Перед отъездом в Халла-тару, я забежал еще к колдунье, и приобрел за 200 золотых монет свиток портала, заодно получив с нее подробнейшую устную инструкцию по эксплуатации. Пусть будет, вдруг нужно будет экстренно покинуть Халла-тару после визита туда.

Мой зомби-олень оказался на месте, но я не стал его использовать. До хребта меня вполне устраивал в качестве быстрого средства передвижения грифон. Да и возвращаться я сюда в ближайшие дни не собирался. Оставить зомби связанным в кустах на неделю-другую? Как-то не по-человечески, он мне оказал неоценимое содействие в моих транспортных операциях по перемещению ценностей. Развязать и отпустить рядом с деревней, в которой есть малыши, бегающие в лес по грибы и ягоды? Идея еще хуже. Будь олень нормальным, я бы после оказанных мне услуг ему еще и рога бы позолотил в благодарность, прежде чем отпустить. Но зомби – это зомби, враг рода человеческого, а тут у меня сторона симпатий однозначно выбрана. Решившись, я, тяжело вздохнув, достал меч, и с пяти ударов отрубил нежити голову. Никакого оповещения не

высветилось. Зомби пришлось буквально разрубить на куски, прежде чем система прислала нам с петом 1200 единиц опыта.

Вызвав могучего пернатого, специально проложил маршрут таким образом, чтобы долететь до ущелья другим маршрутом. Сделал это не потому, что опасался встретить на старом маршруте агров из «Черных соколов», знай они его, они бы встретили меня на выходе из деревни, а чтобы детально осмотреть побольше окрестностей на предмет нахождения новых данжей, которые позволят увеличить мои активы. Пролетая над парой перспективных мест, я активировал «призыв крота», но, к сожалению, там не оказалось ни данжей, ни артефактов.

Через 10 минут я уже долетел до хребта и преодолел две трети ущелья, но, несмотря на то, что у второго призванного грифона было еще минуты полторы времени на использование, спешил перед последним поворотом. Если агры действительно спалили дом Нани, то сейчас ждут моего визита в Халла-тару, и обязательно будут следить за полетами в этом районе. Так что на эту равнину я войду лесом, и растворюсь в густой чаще, оккупировавшей все пространство между хребтом и городом.

Резко увеличившийся после последних грейдов радиус радара пета позволил нам с ним добраться до окрестностей города без приключений. Крупных хищников мы теперь видели так заблаговременно, что успевали уклониться от встречи с ними, этому способствовало и царившее в лесу безветрие, из-за которого мой и пета запах далеко не расходились по чаще. К городу мы подобралась с другого направления, чем в прошлый раз, зайдя слева от ущелья.

Пет облетел окрестности, держась повыше, в кронах деревьев, на предмет очередной засады агров. Все-таки летучий мыш не дневная птица, и на глаза лишней раз лучше не попадаться. В нашей точке подхода к городу никакой засады не оказалось. Впрочем, я бы не удивился, если бы ее и вовсе не было в лесу, некоторые люди учатся на своих ошибках. На месте «Черных соколов» я бы тоже отказался от засады в лесу, памятуя прошлый урок, но наводнил бы все улицы в районе лавки колдуньи игроками. Впрочем, я не собирался бегать по улицам города в открытую, предоставляя возможность поймать меня.

Убедившись, что здесь врагов нет, я залез на самое высокое дерево, с которого смог увидеть соседние с лавкой Нани дома. Рельеф ее крыши я не помнил, не было необходимости интересоваться, поэтому отсюда я не мог сказать, есть ли

еще в городе ее лавка, или она действительно сгорела. Скастовав невидимость, я телепортировался на крышу одного из самых высоких домов рядом с лавкой моей колдуньи. Увы, агры не соврали, на месте лавки осталось только пепелище. От двух этажей добротного дома осталась лишь мешанина из полусгоревших балок и черепицы. Я стиснул зубы, и скастовал телепорт на крышу дома мэра. Оказавшись на ней, потихоньку соскользнул по одному из склонов в сад, и забрался через окно в его гостиную. Мэр был там, сидел у очага и ворошил дрова кочергой, меня он не заметил. Пугать я его не хотел, поэтому вышел на веранду, дождался, пока спадет невидимость, и постучал в дверь гостиной.

– Заходите, заходите! – оживился мэр, – а, это Вы! Тот доблестный молодой человек, что так помог нам с информацией об орках в ущелье! А я, как видите, выдал дочку замуж, и сижу теперь тут один как перст. Вы, наверное, надумали идти в охотники, как я предлагал?

– Добрый день, господин мэр, – я слегка вежливо поклонился, – нет, я по другому поводу. Когда я был в городе недавно, мне очень понравилась девушка, Нани, она торговала в лавке недалеко отсюда.

– Эх, молодой человек! Беда! Позавчера весь город был разбужен посреди ночи – лавка Нани загорелась! И полыхало там будь здоров, вы же знаете, как горят все эти колдовские снадобья. Боюсь, что Нани не могла уцелеть в этом страшном пожаре.

Ну что же, теперь у меня есть все подтверждения произошедшего. Осталось уточнить еще кое-что.

– А нашли ли Вы ее тело?

– Нет, тело найти не смогли. Думаем, что полыхало так, что бедная Нани сгорела вся без остатка.

– Известно ли Вам, кто организовал пожар?

– А вы думаете, он не был случайностью? – мэр озадаченно поднял брови.

Мигнуло оповещение:

Узнайте, кто ответственен за причину пожара и гибель колдуньи Нани. Награда: 1000 опыта, 100 золотых монет. Принять/отклонить?

Я нажал – отклонить. Ни деньги, ни опыт за месть аграм за гибель Нани мне были не нужны, как-то это было бы слишком пошло. Я добился того, чего хотел – сама система подтвердила мне, что Нани мертва. Иначе задание было бы сформулировано как-нибудь иначе, что-нибудь типа: «узнайте обстоятельства пожара и пропажи колдуньи Нани». Система знает все и обо всем, и для нее гибель Нани является фактом.

Поблагодарив мэра за теплый прием, я вышел в прихожую, восполнив магию до максимума эликсирами, скастовал невидимость. Осталась последняя часть моего пребывания в Халла-таре, мне нужно было узнать, есть ли в городе боевики «Черных соколов». Поэтому я побежал по улице, заглядывая в окна и двери лавок, наконец добежал и до таверны, заглянув через окно и туда. За полторы минуты я увидел в лавках пятерых игроков, информация рядом с никами которых подтверждала их членство в «Черных соколах». Они неуклюже топтались в лавках, изображая покупателей, благо неписям было все равно, сколько времени игрок находится у них в лавке, ничего не покупая. Еще двое сидели в таверне у барной стойки, полуобернувшись лицом ко входу.

На последней минуте невидимости я забрался по ветвям росшего рядом с таверной тополя на крышу, и телепортировался обратно в лес на верхушку ближайшего высокого дерева. Я не стал даже и пытаться атаковать и убивать агров из «Черных соколов». То, что мне эмоционально этого хотелось, не означало, что я так и сделаю. Во-первых, это был бы комариный укус для клана, даже в случае успеха. Во-вторых, можно было нарваться на столкновение с жителями, прояви я первым открытую агрессию к игрокам на улицах города. Репутация у меня, конечно, тут великолепно прокачана, но проверять, что предпочтут сделать жители в подобной ситуации, не хотелось. В-третьих, агры наверняка учли уроки своего поражения от моих рук в прошлый раз, и могли приготовить для меня неприятные сюрпризы, используй я тот же стиль нападения. Я сам прекрасно помнил, как после гибели от рук короля летучих мышей заявился обратно в пещеру на разборки, выпив предварительно эликсир от паралича. Поэтому игроки «Черных соколов» могли сейчас ходить по городу, накачанные этим же зельем по уши. Могли также существовать и различные артефакты, нейтрализующие или ослабляющие парализующие атаки, в этом я не разбирался. А без парализующей атаки шансов быстро завалить превосходящих меня по уровням игроков я не видел, длительную схватку я же позволить себе не

мог, я тут один, а их может быть пара дюжин.

Кроме того, иногда отказ от атаки в том месте, где тебя ждет враг, тоже является своего рода победой. Отправив сюда десятки бойцов в надежде, что я психану из-за убийства Нани, и в открытую вяжусь в безнадежную драку с ними, они гораздо больше понесут ущерба, если я так и не появлюсь. Бойцы проторчат тут несколько дней без всякого толка, в клане упадет моральный дух из-за того, что руководство отправляет людей на тупиковые акции, не влекущие за собой ни лута, ни прокачки. Упадет и авторитет кланлидера – он ждал моего появления, согнав членов клана в Халла-тару, и не угадал.

Поэтому всему свое время и место, я первый этап в своем плане на сегодня выполнил, узнав, что кланлид «Черных соколов» не обманул – Нани действительно мертва, а в городе засада на засаде. Второй этап состоял в том, чтобы создать у агров впечатление, что гибель Нани мне безразлична, и никаких ответных действий я предпринимать не буду. Забыв о возможной угрозе с моей стороны, они расслабятся, и позволят мне нанести им максимальный ущерб, когда я буду готов выступить против них.

Глава 2

Планирование кампании

Задача минимум была нанести «Черным соколам» серьезный моральный и материальный ущерб. Грабителям, а это их ниша в игре, наиболее болезненны две вещи – удар по карману и по репутации. Поэтому я должен был готовить свои атаки в обоих направлениях.

Задача максимум – уничтожить клан агров. Этого сделать без союзников я не мог. Значит, одним из направлений в моей деятельности должен был стать поиск союзников.

Поэтому сейчас моя основная задача – накопить необходимые материальные и информационные ресурсы, для того, чтобы победить в моей будущей войне. Мне нужны деньги, чтобы лучше вооружиться самому, и приобрести дорогостоящее

оборудование для моих будущих акций против «Черных соколов», мне нужна та информация, которая поможет собрать союзников против моих врагов. Или которую можно обменять на их согласие выступить против «Черных соколов».

Мой лесной край был во многом неплох, подарив мне немало знаний о специфике игры, позволив поднять восемь уровней, и поднабрать денег и артефактов. Но для войны с аграми мне нужно было совершить вояж по крупным городам, улучшить свою материальную базу, используя заклинание «призыв крота», посоветоваться с лучшими колдунами. Самым крупным городом в игре, как я уже знал, была столица королевства гномов Азбадугам – Санадара.

Азбадугам был расположен на восток от нубятника, я сейчас находился на западе от него. Следовательно, нужно было, как я помнил еще по рассказам в нубятнике, преодолеть Эриконские горы, далее пройти через лесное королевство горных эльфов Лантасир, и только потом, через километров 70-80, можно было попасть в Санадару. Отлично, по дороге посещу еще и столицу горных эльфов, если правильно помню, Ленланлену. Это, конечно, будет не размах Санадары, но и не те городишки, которые я посещал до сих пор в игре.

Вплоть до Эриконских гор нужно было передвигаться исключительно по земле, чтобы не выдать себя наблюдателям агров. Отсюда это километров двадцать пять, из которых ближайшие два-три надо двигаться очень осторожно, пока не отойду подальше от Халла-тары. Чтобы я себе не воображал по поводу решения агров устраивать засаду не в лесу, а в городе, это все были мои догадки, и погореть на них было бы совершенно глупо, отличаюсь реальность от моих размышлений.

Поэтому, после спуска с дерева, я пробирался осторожно до ближайшей просеки в нужном мне направлении. При всей первозданной запущенности доминировавшего на равнине леса, на самой окраине города встречались и просеки – лес для строительства, ремонта и городских нужд рубить-то надо было. Перед выходом на просеку я скастовал, пригнувшись на всякий случай, невидимость, и рванул со всех ног в сторону Эриконских гор. К счастью, наличие в системе интерфейса карты гарантировало, что я не заблужусь, находясь в тех местах, которые у меня уже ранее были отмечены при полете на грифоне. Поэтому, через три минуты я был уже на 600 метров дальше от города, снова перед истечением невидимости войдя поглубже в чащу. Еще полтора километра мы с петом всячески перестраховывались, пугаясь, на всякий случай, и собственной тени. После этого перестроились на ставший привычным более

быстрый темп движения по лесу, хотя я еще воздерживался от обычно сопутствующей при передвижении по лесу охоты.

Еще через три километра я отправил пета назад по нашим следам, полетать и попытаться засечь возможную погоню. Через несколько минут он вернулся, не обнаружив ничего подозрительного.

Ну что же, режим экстра-осторожности можно было снимать, и переходить в обычный полевой режим, с возможностью охоты для прокачки навыков. Всего за несколько дней радиус действия радара моего Принца вырос на два десятка метров, что предоставило множество новых возможностей для охоты. За три часа до привала, помимо всякой мелочевки, мы также добыли пару матерых волков 45 уровня и молодого бурого медведя 35 уровня. Использовал ту же самую зарекомендовавшую тактику, доказавшую свою эффективность в столкновении с тигром-мутантом – выстрелы ядовитыми стрелами, чтобы сагрить, уход в невидимость, когда зверь почти добегает до меня, атака пета в флейную часть – отвод от меня для новой атаки ядовитыми стрелами с расстояния. К сожалению, выпавший лут, несмотря на то, что вся тройка была выше меня по уровню, состоял из двух свитков с заклинаниями из магии земли и воздуха на четвертый уровень, мной уже изученными, и необычного кольца с двумя характеристиками на силу и ловкость плюс два каждая, без бонусов. Все пойдет на продажу.

Несмотря на некоторое отвлечение на охоту, продвигались мы достаточно быстро. Я наметил сегодня быть уже вблизи Эриконских гор, где я смогу использовать грифона, чтобы долететь до ближайшего города. Ночевать в лесу совсем не хотелось, при наличии возможности цивилизно поужинать в таверне (по поводу своих способностей к готовке я иллюзий никогда не имел), и заночевать на мягкой кровати.

Сделав всего один перерыв на обед, во время которого я перекусил запасенной поутру в таверне грудинкой, и большим куском яблочного пирога, я продолжил движение по прежнему курсу. Через три часа Халла-тара была уже в двадцати километрах, и пользоваться грифоном, летя над лесом, стало вполне безопасно. Вызвав пернатого, я понесся вдоль границ нубятника прямо к горам. У меня сложилось впечатление, что Эриконские горы будут минимум на полкилометра повыше, чем хребет Гвомон, от которого мы удалялись с каждой минутой полета. В отличие от хребта, высота которого не сильно отличалась в зоне видимости, их пики вздымались выше, а ложбины проваливались намного ниже.

По мере приближения Эрликонских гор картина взгляду представляла все более чарующая, некоторые из фрагментов гор были невероятно похожи на огромные рукотворные замки, изваянные какими-то гигантами. Я начал понимать, почему горные эльфы, которые наверняка, как и все эльфы, склонны поэстетствовать, основали свое королевство в этих краях. Или, если вспомнить, где я нахожусь, почему программеры отвели эту территорию именно для эльфийского королевства.

Подлетев к горам, я приказал грифону взмыть прямо вверх, скастовав одновременно воздушный пузырь. Несмотря на холод, пробивавший даже сквозь захваченный снизу теплый воздух в пузыре, поднялся чуть выше гор. Немножко потерплю. Достал и взял в руку подзорную трубу, открывая для себя новые десятки квадратных километров территории со множеством деталей. Если вокруг нубятника были тоже горы, но доминировали равнины, причем, чем дальше в земли Аваньяра, тем больше, то за Эриконики горами были в основном тоже горы, хоть и не такие высокие, и горные плато. Путешествовать там без грифона должно было быть некомфортно. Причем выглядело все невероятно живописно, красота ландшафта так захватывала, что я опомнился, только когда грифон издал предупредительный клекот, информируя клиента, что время призыва на исходе, и резко пошел на снижение к ближайшему склону горы. Да, как-то глупо вышло, через пятнадцать секунд оказался уже один по колено в покрывающем склоны сугробе на высоте 6,5 километров. Воздушный пузырь еще сохранял для меня немного тепла и воздуха, поэтому скастовал призыв крота, мало ли что найдется полезного. Открывая карту, отметил с сожалением отсутствие красных искорок, что логично – зачем админам закладывать полезные ресурсы и артефакты на такой безбожной высоте, где никогда никакая артель не будет ничего добывать?

Через полминуты я уже летел на грифоне в направлении ближайшего города, отчетливо виденного сверху. Снижаясь, отметил высокую каменную стену на входе, и исключительно каменные здания внутри, причем некоторые достигали трех этажей, и были украшены причудливыми крышами с острыми пиками. Город, в отличие от ранее мной посещенных, отличала строгая планировка, казалось, даже деревья росли именно в положенном им месте. Какие-то прямо швейцарские эльфы, если судить по тяге к порядку. Внезапно увидел, что со стороны столицы к городу снижаются еще два игрока на таких же грифонах. Возможно, в наших лесных краях такой транспорт был редкостью, а тут игроков намного больше, вот и гоняют.

Проследив за снижающимися к одному из зданий игроками, направил грифона туда же. Если им можно, то почему бы и мне нет?

Это оказалось ошибкой. Уже перед самой посадкой, из дверей здания выскочило два эльфа с натянутыми луками, и наложенными на тетиву стрелами, выцеливая меня. Намек я понял. Резко подняв грифона обратно в воздух, полетел к тем из трех ворот в крепостной стене, которые были ближе ко мне. Видимо, мне войти нужно было ножками, в отличие от тех двух игроков. Может, они тут прижились, и им теперь можно так с лету появляться в городе?

Все выяснилось на входе. Оказалось, что зайти в город (Гверсилмин), и посещать его впоследствии, можно только после уплаты золотой монеты. Разрешение действовало месяц, и подтверждалось специальным жетоном, который должен был висеть на шее гостя. Причем жетон был магический, что позволяло охране издали видеть, есть у незнакомца пропуск на пребывание в городе или нет. Ну, точно швейцарские эльфы! И денег заработать, и безопасность обеспечить.

Выглядела стража (она же занималась и реализацией входных жетонов) импозантно – красные кирасы с изображением вставших на здание лапы извергающих пламя драконов, и островерхие шлемы алого цвета, охваченные красными языками пламени. Как меня и предупреждали еще в нубятнике, особого дружелюбия к гостю они не источали. Впрочем, на улицах города атмосфера была более спокойная, больше никто на меня злобно не смотрел. Игроки попадались на каждом шагу, и теперь моя задача была не только искать таверну и необходимые мне лавки, но и следить за тем, чтобы первыми заметить представителей клана «Черные соколы», ежели таковые попадутся. При этом моя ситуация была невыгодной – я-то наверняка занесен в их клановый килл-лист, и поэтому их система сама предупредит при виде меня, а у меня в листе врагов было только с десяток ников их представителей, в основном тех, которых я убил. Успокаивало только, что это город, и здесь никакие военные акции они проводить не могут, поэтому даже при встрече с аграми главное потом оторваться от них при отъезде.

Таверн для игроков оказалось две, что стало для меня сюрпризом. Я даже посетил обе, чтобы понять, в чем смысл иметь в городе две вместо одной. Возможно, из-за разного вида из окон – первая таверна, расположенная на возвышенности в северной части города, позволяла любоваться окрестными горами, вторая, в низине на юге, была удобно расположена для посещения лавок торговцев. Я выбрал вторую, поскольку и из ее окон верхушки гор были видны

вполне неплохо, а подступавшие сумерки гарантировали, что скоро вид из окон не будет иметь никакого значения.

В лавке колдуньи прикупил еще эликсиров для восстановления магии, убедился, что в лавках нет относящихся к очень редким, уникальным или легендарным сетов, а затем спросил – есть ли в продаже свитки с необычными заклинаниями. Я уже привык, что постоянно отвечают нет, но тут стройная седая эльфийка меня удивила:

– Есть такой, уважаемый господин, есть. Не далее как час назад такой же гном как Вы, и сдал его на продажу.

– А как он называется, сколько стоит? – обрадовался я.

– Название его – «Легкомыслие». Относится к магии воздуха, высокий уровень, какой точно, не скажу. Продаю за 3000 золотых.

Вот же ж блин, опять, точно как в тот раз, с «Призывом крота», совершенно мутное название, понять, в чем смысл заклинания по названию, просто невозможно. То ли это средство от депрессии, то ли способ превратится в нужный момент в берсерка. Или аналог наркотического опьянения без последующей ломки? Я даже снова засомневался, стоит ли брать вот так наугад. Но я столько раз себе уже говорил после спонтанной покупки «Призыва крота», что раз по названию ничего не понять, надо просто брать все свитки с новой магией подряд, и надеяться, что вновь повезет так же, как повезло с моим кротом – расхитителем сокровищ. Договорился с колдуньей, что сбегаю за деньгами в таверну, не дурак же я, чтобы шлаться с такими деньгами наличкой, а она пусть держит свиток и никому не отдает. Через пять минут я уже выкладывал кошельки с золотом один за другим на прилавок. Жаба, конечно, сильно душила, но что поделать? Кто не рискует, тот не пьет шампанского!

Колдунья пересчитала деньги, и протянула мне свиток. Такой дорогой свиток магии я еще в руках не держал! Чтобы не рисковать, сломал печать прямо в лавке, мало ли вытащат по дороге в таверну искусные воришки. Появилось два оповещения:

Вы изучили заклинание «Легкомыслие». Стоимость заклинания – 300 единиц маны. Эффект – противник на десять минут утрачивает способность к серьезным

умозаключениям.

Стоимость Ваших совокупных покупок в лавках виртуальной игры «Эгида» составила более 10000 золотых монет! С этого момента во всех лавках предоставляется дополнительная скидка в один процент от цены товаров и услуг!

И вот интересно, выиграл ли я, приобретя за такую сумму такое странное заклинание? Предположим, меня поймал агр, и связал. Я кастую на него это легкомыслие. И вместо того, чтобы доставить меня к руководству, как ему приказано, он в силу испытываемых ко мне крайне негативных чувств легкомысленно режет мне горло. Так, а в чем тогда будет мой выигрыш? Яд в одном воротнике, и бритвенное лезвие в другом, я и так на крайняк ношу на случай, если надо быстро уйти на перерождение. Ну ладно, деньги уже потрачены, надо с этой идеей переспать, иногда за ночь в подсознании формулируются неплохие варианты использования того, что кажется ненужным с первого взгляда.

Кстати, сразу же нашел еще одно применение для заклинания. Если вдруг депресняк накатит, начну размышлять на запретные темы – как там жена, дети, надо будет это новое заклинание на себя скастовать.

А за скидку спасибо, копейка рубль бережет! Интересно, если купить товаров на миллион золотых, она достигнет ста процентов? Вот тогда и надо будет заняться шопингом по полной!

Вопросы у меня к колдунье еще были, но игроков вокруг что-то оказалось внезапно слишком много, чтобы задавать интересующие меня более деликатные вопросы, и я занялся тем, что станет для меня теперь впредь основным делом в каждом новом городе. Устроившись поудобней за ужином в таверне, запустил призыв крота. Двенадцать красных искорок с доступными для крота артефактами стали желанным ответом, и часть ужина я посвятил заказу небольших артефактов из тех, что мне показались привлекательными. Вернувшись в номер, заказал и пару громоздких вещей – панцирь и копье.

Восстановив ману эликсирами, прогулялся в соседнюю часть города, которую в силу удаленности нельзя было охватить кротом из таверны. Там мой верный добытчик сокровищ высветил еще девять артефактов и два золотых самородка.

Отобрав из списка все стоящие вещи, побродил, принимая заказы. Для принятия вещей, не влезавших в сумку, расположился между небольшим фонтаном и глухой крепостной стеной, где не было лишних глаз.

Подумав, сходил еще в западную часть города, решив, что вся она кротом не была охвачена. Так и оказалось, что принесло мне еще пять неплохих артефактов на основе отбора из восьми искорок.

Вернувшись в таверну, я стал сортировать добычу. Она состояла из трех редких копий с неплохими характеристиками, восьми колец и браслетов, все редкие, четырех редких мечей, двух золотых самородков общим весом в 540 граммов, и экзотики:

Флейта Печали. Молодой эльф Ядугаро, вскоре после того, как попал в армию, оказался в центре жестокой сечи, в которой погибли все его друзья, а он попал в плен к гоблинам. Два года он провел в плену, тоскуя по своей родине, и играя на флейте все свободное время. Шаман гоблинов заметил, что звуки флейты становятся все более чарующими, и обнаружил, что у Ядугаро есть задатки сильного мага. Это только осложнило судьбу пленника, поскольку размер выкупа за него был сильно увеличен, и он еще не скоро оказался дома. Очень редкая. Плюс три к интеллекту на час после использования. Нельзя потерять.

Зачетная вещь! Чувствую, я теперь стану вскоре профессиональным флейтистом, в результате постоянного использования музыкальной вещицы, ибо продавать такую полезную вещь я был решительно не намерен.

Я даже немного размечтался, представив, как со временем при помощи крота разживусь множеством подобных артефактов, позволяющих поднимать определенные характеристики на время, посредством совершения повторяющихся действий. А потом рассмеялся, ибо воображение у меня живое. Вот я, гроза нежити в сияющих доспехах, выступаю к данжу для предстоящего штурма, сурово нахмутив брови. Перед входом я достаю флейту и насвистываю на ней мелодию, потом в руках появляется тромбон, затем я бью в тарелки и тут же исполняю дробь на барабанах, отбрасываю барабанные палочки в сторону, и тяну из-за спины гавайскую гитару. Нет, это уже блин какой-то цирк будет, а не подготовка к рейду!

Стальная зубочистка тролля. Король троллей Тандарасет страдал из-за больных зубов. Эликсиры местных магов не могли в полной мере заглушить боль, поэтому он отправился за помощью к эльфийским магам. Один из них, Содмананд, изготовил и зачаровал для короля зубочистку, использование которой быстро укрепило крепость его зубов и покончило с болью. Редкая. Плюс 2 к выносливости при использовании в качестве составной части панциря или шлема.

Ценная вещь, но использовать ее стоит только тогда, когда я приобрету панцирь или шлем из разряда «нельзя потерять». Крепить ее к моим нынешним – дополнительно переживать в случае смерти. Чувствую, что подобные вещицы ценятся, и на каждом шагу не валяются. Тут же зашел в интернет и проверил – моей зубочистки там не нашлось, но цена схожих предметов была от 1000 золотых. Я понимаю почему – купив легендарку и укрепляя ее подобными «детальками», можно было со временем сделать из нее суперлегендарку.

Глава 3

Первые шаги

Пока я путешествовал и изымал артефакты, в голове оформилась первая часть плана информационной атаки на «Черных соколов», которую можно и даже нужно начинать прямо сейчас. В таком случае ее итог станет одной из частей атаки на агров, которые все вместе должны совпасть по времени, чтобы усилить негативный эффект. Я порылся в новостях и нашел ту осуждающую заметку, связывающую деятельность клана с аграми, которую прочитал еще несколько дней назад. Мне нужен был ее автор. Ага, Виолетта Да Трейси. Тут же написал и отправил ей письмо:

– Дорогая Виолетта, прочитал текст с твоей инициативой по осложнению жизни для агров. Восхищен твоей смелостью, ты единственная из всех назвала вещи своими именами. У меня тоже есть инициатива, которая может серьезно ударить по репутации «Черных соколов», к сожалению, я не могу заняться ей лично, по причинам, которые могу прояснить в дальнейшей переписке в случае твоего интереса.

С искренним уважением,

Трой.

Уже через две минуты звякнуло ответное письмо:

– Спасибо за доброе слово, незнакомец! А тебя чем задели «Черные соколы»? И в чем твой план?

– Они устроили на меня засаду, я убил восьмерых и забрал все их вещи в качестве компенсации за агрессивные намерения. Лидер «Черных соколов» Унрау потребовал вернуть вещи, а когда я по понятной причине проигнорировал его предложения, нанял бомжа, который зашел в игру и сжег мою подругу, колдунью из городка Халла-тара, прямо в ее доме.

Через минуту:

– Какой ужас! А доказать можешь?

Я копался в интерфейсе минут десять, но все-таки нашел, как можно выслать логи моей схватки с «Черными соколами». Также добавил оба письма от Унрау. Ответа долго ждать не пришлось.

– Вот же сволочи! Чем я могу помочь?

– У меня есть идея, как подорвать их репутацию, и выставить на посмешище. Это одна из самых больных вещей для агров в игре. Плохая репутация – уходящие из клана старые члены и мало новичков. Я предлагаю провести конкурс «Мразь года» в течение недели. Все смогут прислать истории о тех игроках, которые вели себя слишком жестоко. Чтобы заинтересовать в участии игроков, и привлечь внимание прессы, готов оплатить щедрые призы – 600 золотых за первое место, 300 за второе и 100 за третье тем, кто пришлет самые лучшие

истории. Одно условие – выиграть должна моя история про «Черных соколов». Поэтому я не могу объявить конкурс сам. Понимаю, что это не очень честно, но сжигать заживо мою девушку совсем уж нечестно. Единственное – официальный организатор конкурса должен быть крут, чтобы разозленные агры побоялись по нему ударить. Они сильны только против нубов.

– Не вижу особой нечестности в твоём условии. Сомневаюсь, что хоть одна из присланных историй сможет побить рассказанную тобой по мерзости поведения агров. К тому же честный вариант – ограничить агров дополнительными условиями – всегда может быть реализован админами, но они почему-то воздерживаются. Значит, надо играть по правилам агров. Я готова стать организатором, играю третий год, казначей в одном из десяти самых сильных кланов, кишка у агров тонка против нас. Есть только предложение по корректировке названия конкурса, давай лучше не «Мразь года», а «Мудак года», для мужика это будет обиднее.

– Спасибо! Согласен с переименованием. Высылаю сразу оговоренную сумму на призы – 1000 золотых.

Выслав деньги, я несколько успокоился. Душа требовала отмщения, и первый шаг уже сделан.

На следующее утро, сразу после завтрака, я сразу же пошел в лавку колдуньи. В этот раз мне повезло, седая эльфийка была одна, и я смог приступить к выяснению тех самых вопросов, которые не мог прояснить вчера в присутствии игроков.

– Доброе утро! Подскажите, уважаемая, какие есть способы защитить вход в замок от проникновения невидимок? И сразу же второй вопрос – и какие есть способы, чтобы противостоять таким мерам против незаконного вторжения?

Эльфийка выразительно посмотрела на мой кошелек. Я кивнул, подтверждая, что готов оплатить важную для меня информацию.

– Первая часть того, что я могу поведать, обойдется тебе в пятьдесят золотых. А вторая дороже – уже в сто.

– С почтением принимаю Ваши условия, мастерица! – я с уважением склонил голову.

– Основные меры по противодействию невидимкам делятся на два вида. Первые заключаются в использовании специальных охранных заклинаний, идентифицирующих членов клана и обслугу, и способных отличить всех, кто ими не является, даже если они склдовали на себя невидимость. Эти заклинания должен регулярно обновлять сильный маг, если он забудет это сделать, замок останется без магической охраны. Вторые – особые охранные артефакты. Их всего несколько видов, в основном главное отличие по площади, на которой они могут работать. Принцип действия тот же, что и с заклинаниями, но обходятся значительно дороже, поскольку действуют постоянно, и не нуждаются в обновлении.

Эльфийка замолчала, и многозначительно посмотрела на меня.

Я кивнул, и выложил на стол оговоренные полсотни золотых.

– Чтобы противостоять охранным заклинаниям или охранным артефактам, надо совершить два шага. Первый – иметь артефакт, который позволит выявить наличие подобной магии или артефакта. Вторым шагом зависит от вариантов. Первый вариант, если для охраны замка используется охранный магический заклинание – найти заклинание, которое сможет его нейтрализовать. Оно стоит очень дорого, и пьет жизнь из своего владельца во время использования, поэтому долго пользоваться им нельзя, если жизнь дорога. Второй вариант – использование заклинания, которое может выдать невидимку за одного из тех, кто имеет право на доступ в замок. В случае, если замок охраняется при помощи артефакта, надо искать артефакт для противодействия ему. Тут те же два варианта. Есть артефакты, которые могут заглушить способность охранный артефакт видеть ту часть территории, на которой находится нежеланный посетитель. И есть артефакты, которые могут выдать носителя за одного из членов клана или обслуги, имеющих право находиться на территории. Тут, кстати, есть важный нюанс – если тот, кого копирует нежданный посетитель, тоже войдет на территорию, охранный артефакт поднимет тревогу, и выдаст местоположение обоих посетителей охране для противостояния.

Эльфийка замолчала, давая понять, что это все, и я выложил еще сотню монет на прилавок. Подумав, тут же выложил еще двадцать. Эльфийка удивленно подняла брови.

– А это за то, что если кто-нибудь будет спрашивать, зачем я приходил, то Вы ничего не знаете, кроме того, что я покупал эликсиры на ману.

Эльфийка согласно пожала плечами.

– Да, и последний вопрос, можно ли у Вас, уважаемая, приобрести такие зелья или артефакты, которые могут помочь проникнуть в замок?

– К сожалению, это очень специализированная магия и артефакты, спрашивают крайне редко, и не в такой глуши, как у нас. Я рекомендую Вам посетить с этой целью действительно крупный город. Наибольшие шансы приобрести такие товары в одном из близкорасположенных городов у Вас будут в Агиваросе, Ленланлене, или Санадаре.

У меня были еще вопросы, но я понял, что их лучше задать в одной из столиц, сэкономлю деньги, если все равно таких специфических вещей тут нет в продаже. Очень вежливо поблагодарив колдунью за детальную консультацию, я отправился в свой номер. Теперь, когда я представлял детали действия и противодействия местной охранной сигнализации, можно было и поискать в сети, есть ли что на продажу из озвученного колдуньей. По заклинаниям спустя полчаса я так ничего толкового и не нашел. По артефактам ситуация обстояла лучше – на аукционе продавалось то, что мне бы подошло. Назывался лот как «Глушилка охраны», и позиционировался как способ обмануть систему охраны замка для скрытого проникновения одного игрока. Но стоимость!!! Артефакт относился к разряду уникальных, был выставлен за 17000 золотых, и на третий день цена выросла уже до 22000. По всему было видно, что рост стоимости этим не ограничится. Кто-то, как я, ищет способы проникновения в замки конкурирующих кланов, чтобы совершать кражи или диверсии. А какие-то кланы, у которых полно сокровищ в хранилищах, должны быть заинтересованы в том, чтобы выкупать подобные артефакты с рынка по любой цене. И начальная-то сумма была для меня чрезмерной, какой же будет финальная?

Став рыть дальше, поднимая любые связанные названия или темы для поиска, я, наконец, нашел еще одно направление для того, чтобы попытаться разжиться

таким артефактом. Продавалась информация о данже, где периодически попадают подобные артефакты. Просили 1200 золотых. При этом честно предупреждали, что попасть туда сложно, поскольку данж принадлежит двум сильным кланам, патронирующим его совместно. Я уже был готов оплатить эту сумму, как вдруг меня осенило. У меня же есть профессиональный похититель артефактов под боком, мое заклинание «призыв крота»! Теперь все зависит от того, какой тип охраны используют в замке «Черных соколов». Если заклинание, то я влип, и придется предпринимать поиски нужного артефакта любыми путями. Если артефакт, то у меня будет шанс украсть его при помощи моего крота. Но, если крот его увидит. Конечно, сразу два «если», но это уже шанс.

Был сильный соблазн прямо сейчас достать портал, и прыгнуть поближе к замку «Черных соколов» для проверки моих соображений. Но это было бы глупо – я был уже близко к двум очень крупным городам, которые много могли бы дать мне с финансовой точки зрения и поиска необходимой информации. Кроме того, побывав там, я смогу впоследствии при необходимости вернуться в них при помощи портала, а такие крупные города всегда могут представить дополнительные возможности для моих действий против агров. Поэтому – пора в путь.

Останавливаться за пределами городов на пути в столицу я не собирался. Поэтому, не скрываясь, вызвал грифона прямо на мощной грубым камнем дороге перед воротами в город, не отходя далеко от стражников, и отправился в столицу. Конечно, это приоткрывало часть информации о моих магических способностях, которую неплохо было бы скрыть, но я не видел здесь для этого возможностей. Это тебе не моя покрытая густым лесом равнина, на которой я мог под покровом плотного полога крон могучих деревьев передвигаться скрытно, куда мне угодно. Это горы, где кустов больше чем деревьев, деревья часто изогнуты ветром, растут на крохотных кусочках почвы, нанесенных в скалы ветром, и из-за нехватки питательных элементов, не разрастаясь, ничего скрыть не в состоянии, а в россыпях камней черт ногу сломит.

Сразу взлетел повыше в воздушном пузыре, по ощущениям, поднялся даже выше, чем вчера. Взял в руку подозрную трубу и стал изучать панораму, открывавшуюся по направлению к столице. Мигнуло оповещение:

Мастер картографирования седьмой степени. На личной карте открывается на шестнадцать процентов большая территория. Шанс заметить находящийся на территории тайник или клад выше на девять процентов.

Интересно, относится ли этот навык к ремесленным, и тогда за открытие новых территорий на карте будет идти опыт, или не относится, и тогда это просто полезный навык? Узнать просто, я засек, сколько единиц не хватает до следующего уровня, и через две минуты сверил. Ни одной единицы не прибавилось. Вот и ответ на мой вопрос.

Переведя взгляд пониже, заметил достаточно серьезный город по пути к столице, раза в полтора покрупнее предыдущего. Ну что же, просто пролетать мимо не след. Маны скопилось достаточно, и самое время кроту заработать денег на предстоящие основательные расходы.

Наученный предыдущим опытом, плавно снизился, и опустился перед ближайшими воротами. Да, первое впечатление с высоты подтвердилось, крепостная стена намного основательнее, охраны на входе больше, правда, уже в синих кирасах и голубых шлемах с картинками на растительные темы. Город назывался Тендруар, и вход в него обошелся мне уже в полтора золотых. Да, чем ближе к столице, тем выше цены, ничего не меняется как в реальной жизни, так и в виртуальной.

Тут уже попадались и четырехэтажные дома, а по центру города стоял настоящий небольшой замок, очень изящный, как и положено для эльфов, три высоких шпиля, удлиненные бойницы под керамическими козырьками, красные стены из мелких плинф, напомнившие мне древние постройки в центре Рима. Город создавал впечатление большей основательности, солидности и богатства, чем Гверсилмин, что порадовало меня в предвкушении процесса и результатов изъятия ценностей. Таверн было уже три, я заселился в ближайшую, и, не медля ни минуты, призвал крота. На карте отобразилось рекордное количество красных искорок за все время моего использования заклинания, две дюжины. Что тут только не было, от традиционных копий и мечей до самородков, драгоценных камней и всякой необычной всячины, которую, пока не добудешь, не узнаешь, что это. Город был действительно намного более солиден, чем мои предыдущие локации, не только Гверсилмин, и подавляющее большинство предметов на экране интерфейса заслуживали изъятия уже по одному предварительному описанию. Я расставил на столе полсотни эликсиров на восполнение маны, подудел на флейте, поменял одно из колец на интеллект и выносливость на резервное, прибавляющее интеллект и ману, и приступил к работе. Через десять минут эликсиры кончились, но не все предметы, которые меня интересовали, были доставлены. Пришлось выставлять на столе новую батарею эликсиров и продолжать. Еще через 10 минут пришло время оценить

предварительные результаты. Самым первым была насущная необходимость наведаться в ближайшую лавку, и закупить побольше эликсиров на ману. Но это расходы, более приятные результаты казались потенциальных доходов. А с этим все выглядело еще лучше. Пять мечей, пять кинжалов, три копья, два панциря, один браслет – все редкие, и очень редкий шлем! По характеристикам он мне не подходил, но продать его было легко минимум за 1000 золотых. Также крот добыл:

Топаз влияния, редкий, 27 карат. Плюс десять процентов к симпатии собеседников мужского пола.

Золотой самородок, 780 грамм.

Брошь антимаг. Редкая. Минус 15 процентов к резервуару маны у атаковавшего Вас мага.

После проведения минимальной инвентаризации я проследовал в лавку колдуньи, и приобрел четыре сотни эликсиров на ману, пусть лучше будут лишние, чем не хватит. Потом устроил чес по всему городу, мысленно разбив его территорию на круги радиусом в 420 метров, и заходя в центр кругов, где еще не призывал крота. Дело осложнялось тем, что выбирать приходилось тупики и другие укромные места, в которых окружающим не будет видно, как словно из воздуха у меня появляются в руках копья, мечи или панцири. А также тем, что надо было периодически сносить все добытое в таверну, чтобы не вызывать подозрений, разгуливая с большой охапкой имущества. Я все же с симпатией вспомнил предыдущий город, да, артефактов там было меньше и качеством похуже, но как много было небольших предметов, наподобие колец и браслетов, тихо появлявшихся в сумке после заказа. Все же через три часа весь город был прочесан, и у меня добавилось еще три десятка приличных артефактов на продажу. Из них наибольший интерес вызвали:

Сапоги тихого убийцы. Редкие. Плюс десять процентов к скорости передвижения, плюс десять процентов к скрытности, плюс десять процентов к скорости внезапного броска.

Кольцо иллюзий. Редкое. Плюс два к интеллекту, плюс десять процентов к длительности иллюзий, плюс 15 процентов к их четкости.

Кроме того, прокачался старый навык, для которого кротовье заклинание идеально подходило:

Разоблачитель тайн четвертой степени. Ваша способность обнаружить скрытое увеличилась на девять процентов, шансы, что предмет ценен, на семь процентов. Скрытое Вами становится менее заметным для других на семь процентов.

Пообедав с чувством выполненного долга, я вылетел в столицу. По самым скромным прикидкам, визит в Тендруар (какой славный город!) принесет мне минимум 5000-6000 золотых, конечно, когда я выеду за пределы горно-эльфийского государства. Учитывая сомнительные методы сбора артефактов и других ценностей моим кротом, надо было быть сумасшедшим, чтобы сбывать вещи там, где их спустя пять минут может узнать хозяин. А я был кем угодно, но не сумасшедшим. Хотя, это если считать нормальной мысль, что я не умер, а нахожусь в виртуальной игре...

В этот раз я планировал нигде не останавливаться, но один раз все-таки на полминуты задержался у круглого холма, показавшегося мне тайным данжем. Он очень смахивал на заросший кустами старый могильный курган. Но призыв крота показал, что ни одного артефакта в округе нет, а я уже четко знал, что это верный признак отсутствия здесь данжа.

Подлетая к столице, я скастовал воздушный пузырь, и поднялся на семь километров. Взяв подзорную трубу, постарался увидеть как можно деталей вдали, рассчитывая на прокачку картографического навыка. Затем спикировал прямо на центральные ворота столицы, выходящие к самой широкой из множества дорог, ведущих к Ленланлене.

Ленланлена была прекрасна, как сказка. Даже с воздуха очаровывало удивительное сочетание цветов строений – стены домов были белыми, крыши – темно-красными, крепостная стена – алой. Столица казалась игрушечной, выстроенной педантичной девочкой с прекрасным чувством вкуса из деталей огромного конструктора. Разрешение на въезд и месячное пребывание, стоило уже три золотых, что меня вовсе не удивило. Стражников у ворот были десятки, снаряжены они были в синие кирасы и белые шлемы, и те, и другие, покрытые эмалевыми картинками с воинственными эльфами с копьями и луками. Эмаль – это реально круто, в первый раз увидел в игре.

От входа я сразу направился в квартал ремесленников и лавок. Сразу были видно, что я в столице – по улицам сновало множество эльфов, людей и гномов, на большинстве перекрестков и площадей показывали фокусы фокусники, играли музыканты, на моем пути попало даже два небольших театра. Сравню потом со столицей гномов на предмет охваченности культурными мероприятиями, даже интересно, как с этим будет у гномов.

Звякнуло входящее письмо. Остановился в стороне от основного движения прочесть:

– Дорогой Трой,

Высылаю твою долю за участие в рейде, как договаривались. Она немножко больше, чем положено, считай это премией за то, что ты джентльмен и хранишь молчание о нашей сделке.

С лучшими пожеланиями,

Ратри Нишита,

Кланлидер «Львов Востока».

Гордая, в третий раз и не заикнулась про прежнее предложение вступить в их клан. А ведь ей это очень надо, волнуется, боится, что я проговорюсь про данж, который даст резкий скачок всему их клану. Проверил счет, поступил перевод на 2000 золотых. Точно, больше чем положено. И ведь действительно, пока что они знают, что я джентльмен, и не треплюсь про их данж. Поступи я иначе, там бы уже у входа было очень многолюдно. А продай я эту информацию одному из топ-10 кланов, Львов Востока тут же бы вывели как поганой метлой оттуда.

Глава 4

Советы мастера

Вот тут уже лавки колдунов и колдуний тянулись в ряд, не то, что в провинции, где у них практически монополия в каждом населенном пункте. Я выбрал не самую большую, а самую старую, рассудив, что в ней должен быть самый древний, и, следовательно, самый знающий колдун (колдунья). Но когда я вошел в лавку, за прилавком оказалась, на мой взгляд, слишком уж юная эльфийка по имени Лебада (хотя с эльфийками и тяжело с угадыванием возраста, но все же определенное понимание у меня уже появилось). И сердце у меня сжалось, поскольку она была очень уж похожа на мою погибшую Нани.

– Как-то Вы странно на меня смотрите, – заговорила первой удивленная эльфийка.

– Извините, смущенно пробормотал я, – не ожидал увидеть такую красавицу.

Эльфийка задорно рассмеялась.

– Да я все понимаю. Все так реагируют. Увидят меня и пугаются, что мол, я, понимать могу в магии? Да Вы не бойтесь, сейчас я деда позову. Я действительно только азы еще у него изучаю.

Появившийся со второго этажа дед по имени Фонуар, действительно выглядел профессионалом высшей пробы, как в силу возраста, так и тяжелого властного взгляда.

– Чего изволите, молодой господин? – с ходу приступил он к делу, становясь за прилавок, и поправляя черную мантию.

– Меня волнуют некоторые деликатные вопросы, связанные с мезьей моим врагам, убившим мою девушку. Она была Вашей коллегой, ее лавку ночью подожгли, и она погибла прямо в постели. Я обращаюсь к Вам, как к благородному мастеру в своей профессии, как мужчина к мужчине.

Лебада, взявшись было подметать лавку, замерла, отложила веник и посмотрела на меня с особым интересом.

Конечно, я рисковал. Я шел просто осторожно навести справки, не вдаваясь в детали, но внезапно решил зайти дальше. Фонуар может навести справки, и

предложить информацию обо мне тем же «Черным соколам». И они щедро заплатят. С другой стороны, кто, как не дед, говорящий со мной в присутствии своей молодой внучки, сможет понять меня? Мудрый и безжалостный колдун, готовый за свою внучку-красавицу положить в сырую землю всех, кто только посмотрит на нее не так? Связанный потом естественными ожиданиями своей внучки, что он мне поможет, а не предаст? Да и должна же у них быть, в конце концов, корпоративная солидарность?

– Как Вы понимаете, эта ситуация не располагает к жалости с моей стороны к противнику. К сожалению, также, я один, а врагов – тысячи. Моя задача – заставить их сильно пожалеть о том, что они сделали. Я хочу, чтобы они не чувствовали себя как дома в собственном замке. Я хочу, чтобы у них земля горела под ногами. Что Вы можете мне предложить, из того, что я смогу использовать для моей миссии, исходя из описанных мной подробностей и своего опыта?

Дед испытующе посмотрел мне в глаза. Я взгляд не отвел. Придя в уме к какому-то выводу, он заговорил.

– Кое-что можно и нужно сделать. Но Вы понимаете, что возможности сильно зависят от размера Вашего бюджета?

– Я не постою за ценой. Предлагайте все варианты, что можете предложить, я выложу все деньги, что у меня есть, и добуду еще, но не остановлюсь, пока не завершу дело.

Фонуар неожиданно подкинул в воздух щепотку пыли и пробормотал какое-то заклинание. Увидев мое недоумение, он пояснил:

– Проверял, нет ли тут какого любопытного невидимки. Все чисто. Но стоит пройти для разговора ко мне наверх. Сюда в любой момент могут зайти посетители, и случайно услышать ненужные им детали. Лебада, деточка, постой тут за меня.

Надо было видеть разочарование в глазах молодой эльфийки, понявшей, что ее лишают дальнейших подробностей начавшей разворачиваться на ее глазах романтической истории о трагической любви и безжалостной мести.

Действительно, очень молодая, подумал я, полна романтических фантазий. Уже,

наверное, мечтает, как она погибнет, а ее рыцарь, чтобы отомстить убийцам, положит горы из трупов врагов.

С другой стороны, зачем мне-то стесняться по ее поводу? Я вроде как так сейчас и сам делаю, нарушая все инструкции, что мне были даны на старте. Рискую ограниченным числом жизней, ввязываясь в заведомую авантюру с сонмом противников, буду кидаться деньгами налево и направо, отвлекусь от собственной прокачки, да и пет тоже сидит в инвентаре вхолостую. Но поступить иначе я не могу. Пусть я утратил физическое тело, но не свою самость. Без тела, как показывает практика, можно жить. Но зачем мне жить без моей самости?

Но колдун-то действительно хорош. Колдунья, что мне рассказала о заклятиях против невидимок, судя по всему, даже не имела в продаже подобный порошок. А у этого он при себе так, на всякий пожарный.

Пройдя по скрипевшей лестнице наверх, я оказался в уютной комнате мансардного типа. Фонуар устроился за тяжелым на вид старым деревянным столом, а мне показал рукой на кресло напротив него. Я опустился в него и кресло, как и лестница, скрипнуло.

– Расскажи мне историю в деталях, – начал колдун, – не стесняйся, я уже знаю много, лишняя информация ничего не ухудшит для тебя лично, но поможет мне подсказать, как лучше отомстить.

Он был прав. Сказав «А», надо говорить и «Б». И я рассказал про наши отношения с Нани, последовавшую засаду агров, ее уничтожение мной и месть агров.

Фонуар задумчиво кивнул.

– Говоришь правду. Вообще-то тот порошок, что я распылил внизу, действует не только против невидимок, но полезен и по поводу выявления лжи.

Я поднял брови, и улыбнулся. Дед меня радовал на каждом шагу. Похоже, я действительно повел себя правильно. Войти в доверие к такому профи – дорогого стоит.

– Итак, что я могу предложить. По сути, тебе надо два типа атакующих заклинаний и артефактов – на уничтожение и на причинение серьезного дискомфорта. Я прав?

– Да, признал я, – нужно и то, и другое.

– К сожалению, из заклинаний на уничтожение подавляющая часть есть в открытой продаже. Это типовые заклинания, с наибольшим ущербом от заклинаний высшей магии, которые можно приобрести в любой лавке. Про них все знают, в том числе, и как им противодействовать. Из тех, что нет в открытой продаже, тоже попадаются любопытные, но это свитки, которые еще надо найти и купить. Я кину клич среди коллег, нам не нравится, когда убивают членов нашей гильдии. Если такой свиток принесут к ним для продажи, они его придержат по такому случаю, а я дам тебе знать. Но цена будет такой, какой уж будет, понимаешь?

– Да, конечно, я уже приобрел два таких. Не на уничтожение, но одно точно мне пригодилось.

Фонуар замолчал, и выжидающе посмотрел на меня. Я хранил молчание, как ни в чем не бывало.

– Молодец, улыбнулся он, – о сути приобретенных редких заклинаний болтать не надо даже с друзьями. А то я уже начал опасаться, что ты слишком откровенен, а значит, можешь в результате не дожить до начала собственной мести. Что было бы обидно, цель у тебя благородная.

А уж мне как было бы обидно, не то слово!

– Но есть еще артефакты, способные уничтожать противника по приказу своего хозяина. В зависимости от наносимого ущерба, цена может достигать до нескольких сотен тысяч золотых монет. Намного дешевле стоят те, которые саморазрушаются в процессе использования. Тут уже стоимость находится в районе десятков тысяч. Но и те, и другие, найти невероятно сложно. Все, что попадает, скупают кланы за любые деньги. Но у нас все же есть варианты достать одну из таких вещей. Не сегодня, вряд ли и завтра, но на неделе появиться может. Все же иногда их приносят нам на продажу, и их тоже можно придержать.

– Несколько сотен тысяч я сейчас не потяну, к сожалению, – прокомментировал я, – несколько десятков тысяч, если вещь стоящая, можно обсуждать. Но может понадобится время, чтобы их собрать.

– Что касается заклинаний и артефактов на причинение серьезного дискомфорта, то тут есть свои особенности. Есть такие, что вызывают постоянную раздражительность, у всех, кто находится в зоне их действия, есть такие, что вызывают постоянное кровотечение, есть ослабляющие уровень интеллекта, выносливости, ловкости, силы, удачи, бодрости, есть одноразового действия, есть постоянного. Артефакты также бывают постоянные и саморазрушающиеся. У постоянных есть большой минус – их легко найти поисковыми заклинаниями, а если подкинуть в замок, то высока вероятность, что хорошая охранная система их обнаружит, и поднимет тревогу. Саморазрушающиеся в этом плане практичнее. Действие их кратковременное, в зависимости от вида, но засечь и обезвредить выпущенное разрушившимся артефактом заклинание крайне сложно. Поэтому стоимость таких артефактов сильно не отличается. Цены тут варьируются от тысячи золотых до трех тысяч, в зависимости от площади охвата.

– А что-то из указанного сейчас можно купить?

– Сейчас у меня есть саморазрушающийся артефакт на раздражительность. После использования в радиусе 150 метров никто не будет сдерживать свои негативные эмоции. Действует в течение двух часов. Тебе отдам за 1000 золотых.

– Беру, – сказал я.

Старик встал из-за стола, достал из стоящего под окном сундука коробочку, по виду из бересты, и положил ее на стол.

– Приводится в действие следующим образом. Берешь в правую руку, представляешь центр того места, где артефакт должен сработать. Через секунду он исчезает, и срабатывает в том месте, не оставляя никаких следов. Важно – надо быть не дальше, чем 300 метров от намеченной точки использования артефакта.

Я расплатился и встал, решив, что разговор окончен. Но Фонуар поднял руку, показывая мне сесть обратно.

– Рассмотрю еще такой вариант мести, как проклятая вещь. Сила проклятия и эффекты отличаются. Главная особенность – от такой вещи невозможно избавиться, и она причиняет постоянный дискомфорт. При соблюдении определенной процедуры можно передать вещь таким образом, чтобы не привязать ее к себе. Но враг должен добровольно взять ее в руки, чтобы вещь стала его, и он не смог от нее отказаться. Опытный враг ни в жизни не возьмет от своего врага ничего в руки в обычной ситуации. Разве что с трупа, но вряд ли такой вариант тебя устроит. Цена зависит от степени проклятия и его направленности.

Я мысленно хмыкнул. С трупа? Типа полученного лута? На крайний случай можно продумать использование и такого варианта. Но действительно на крайний случай. Кстати, у меня же есть похожий аналог, хрустальный череп, он конечно, не проклятый, но проблем мне может доставить, чувствую.

– А есть в продаже такие вещи?

– Сейчас нет у меня точно, у других торговцев я могу навести справки, и скажу тебе при следующей встрече. Самому ходить по лавкам и спрашивать проклятую вещь не стоит, можешь привлечь нежелательное внимание.

– Хотел еще попросить совета. Далее я следую в Санадару. Подскажите, есть ли у Вас там вызывающий доверие коллега, у которого я могу, как и у Вас, навести подобные справки, не рискуя разоблачением моих планов.

Колдун рассмеялся.

– Спрашивает горного эльфа, есть ли у него друзья у соседних горных гномов, пытающихся постоянно залезть со своими грязными шахтами на нашу территорию! Вообще-то считается, что такого быть не может в принципе. Но жизнь сложнее предрассудков. На центральной площади пятая лавка слева от дворца. Зовут Пемимпином. Дашь ему это.

Колдун взмахнул в воздухе рукой, и на стол упал небольшой круглый кусочек пергамента. Колдун взглядом показал на него, я протянул руку и взял его.

Выглядел он примерно как черная метка у пиратов в «Острове сокровищ».

– А вот после того, как передашь, смело рассказывай свою историю.

– Есть у меня еще к Вам вопрос, уважаемый. Про охранные артефакты и заклинания. Какова сфера их действия? На каком расстоянии от замка враг будет в безопасности?

– Большинство артефактов и охранных заклинаний способно обнаружить врага только в пределах крепостных стен, и ни сантиметром дальше. Есть и такие, что могут найти и врага, еще приближающегося к стене, метров за двадцать. Но таких стоит опасаться только в самых серьезных замках, уж больно это дорого.

Колдун проводил меня до выхода, мы договорились, что через шесть дней я объявлюсь у него, а он за это время поищет артефакты и заклинания, которые могут мне пригодиться. Лебада так восторженно романтически махала мне вслед ладошкой, что я серьезно озаботился. Я еще не был готов ни к каким новым отношениям после гибели Нани. Да и сама идея мне, как гному, даже в будущем строить шашни с внучкой могущественного колдуна, который ждет правнуков чистой эльфийской породы, не представлялась способствующей моему выживанию.

Глава 5

Приятные хлопоты и болезненный опыт

Мне же предстояло очистить столицу от артефактов при помощи моего крота. По возможности я решил делать это через комнаты в тавернах, все же столица, а вдруг тут есть такая же магическая охрана, какая была в замке принца троллей? Ведь ходу в мою комнату у преследователей нет. А вот у меня, если что, всегда есть вариант открыть окно, и под невидимостью сбежать из комнаты. Ну, если конечно, не будут предприняты совершенно беспрецедентные меры по моему отлову. Значит, решено, чищу все, что есть в радиусе доступа в этой таверне, выжидаю на всякий случай полчаса, если все тихо,двигаюсь в другую таверну, и там все повторяю. Слава богу, таверн тут было как грязи, я

только по пути к кварталу ремесленников видел их штук семь.

Запустил призыв крота. Открыл карту. Ох же ж ты ж ежик! Вся карта светилась красными искорками. Похоже, новый рекорд по количеству. Точно, больше тридцати. Кажется, я маловато купил в прошлый раз эликсиров, четыре сотни мне на столицу не хватит. Ладно, отработаю здесь все артефакты, затем закуплю тысячи на полторы золотых эликсиров на ману, пригодится на будущее, и пойду устраивать чес по другим тавернам. Так, кольцо на ману на мизинец, играю на флейте, и поехали!

К вечеру я успел обработать максимум треть столицы, устал как собака, но получил, кроме 90 артефактов, еще кое-что очень для меня ценное:

Получено достижение:

Батарейка магии. Вы выпили в течение непродолжительного времени 500 эликсиров маны. Ваш резерв магии увеличивается на десять процентов.

Кроме того, я впервые добыл при помощи крота легендарную вещь, все-таки столица! Шлем военачальника увеличивал силу, ловкость и интеллект на четыре единицы каждую. Кроме того, давал бонусы: плюс пятьдесят процентов к громкости голоса, и тридцать процентов к шансу отбить первую магическую атаку. К сожалению, сетовой вещью он не был, да и требования к силе и ловкости выдвигал для меня запредельные, но тысяч шесть-семь при продаже мне должен был принести. Из остальных артефактов было еще два уникальных (меч и кинжал) и четыре очень редких (два кольца, браслет и поножи). Одно из очень редких колец было на плюс три к выносливости и два к интеллекту, плюс имело в виде бонуса экономию в двадцать процентов при использовании магии смерти, поэтому я им решил после отъезда из города заменить одно из своих стандартных на интеллект и выносливость плюс два к каждой характеристике. И это еще только треть столицы обследована!

Из неожиданный вещей мне попали следующие:

Клубок ниток. Редкий. Плюс десять процентов к силе любых заклинаний на сдерживание и удерживание.

Рогатка принца. Редкая. Плюс десять процентов к меткости при стрельбе из любого стрелкового оружия.

Еще две вещи явно были связаны с заданиями. И, судя по всему, с очень серьезными заданиями. Рассмотрел первую из них:

Шлем лесной охоты. Однажды принц Реренга из влиятельного королевства Трандафир был приглашён в соседнее королевство Масихан на королевскую охоту. Во время охоты он оторвался от свиты короля. Больше его не видели. Чтобы узнать, что произошло с принцем, одень этот шлем в полночь на южном склоне горы Алмалик. Уникальный. Плюс 2 ко всем характеристикам кроме удачи.

Зловещая какая-то формулировка, принц то ли исчез, то ли погиб, шлем дает плюс два ко всему, кроме удачи. Типа, оденешь там в полночь шлем, и все будет очень для тебя хреново?

Сеть рыбака. Легенда гласит, что Бенвала был самым удачливым рыбаком большого города Дунадика. Но он никогда не говорил никому, где ловит рыбу. Прибуди в город Дунадик, и раскрой загадку Бенвала! Очень редкая. Плюс два к удаче, плюс два к ловкости, плюс десять процентов к скорости передвижения в лодке по воде.

Но оба предмета с заданиями были сейчас не в центре моего внимания. Вернусь к ним позже.

Мысли все вертелись вокруг случайно полученного достижения после употребления 500 эликсиров на магию. Интересно, если выпить 500 эликсиров на лечение, выносливость тоже увеличится на десять процентов? Это навело меня на размышления, что надо попробовать подобным образом прокачать и другие навыки, а, возможно, и получить новые. Работать с кротом я уже психологически не мог, как ни приятно было получать подарок за подарком, все же хотелось смены деятельности.

План прокачки созрел. Провел инвентаризацию эликсиров на лечение, насчитал сотни полторы. Мало. Сбегал в ближайшую лавку, купил еще пять сотен. Дальше провел инвентаризацию различных созданных в процессе занятия алхимией ядов, отделяя слабые от сильных. Слабых набралось за три сотни, что меня

устраивало. Вовсе не обязательно расходовать всю склянку целиком для нанесения ущерба организму. Отделял слабые яды от сильных особенно тщательно, я прекрасно понимал, что эксперимент то экспериментом, но если травануться случайно одним из моих созданных собственноручно крутых ядов, никакие эликсиры на лечение не помогут. Глупо терять одну из оставшихся трех жизней из-за опытов, поэтому буду использовать только слабые яды.

Была только одна проблема, большинство ядов действовало только через кровь. Придется заниматься и членовредительством, а это и больно, и неприятно. Снял всю одежду, чтобы не заляпать кровью, застелил стол шкуркой зайца (потом выброшу), положил на нее руку, достал кинжал. Не свой, с эффектом паралича, а обычный, не хватало еще порезаться, впасть в паралич, и истечь кровью до смерти.

Помаялся немного, собираясь с духом, наконец, провел остро наточенным лезвием по руке. Поморщился, больно, зараза, как в жизни! Потекла кровь. Полил из склянки ядом. Защипало. Замигал панически интерфейс, предупреждая меня о двойном ущербе здоровью, как от яда, так и от кровопотери. Да знаю я, так и задумано! Подождал секунд пять, опрокинул склянку с эликсиром на лечение. Проверил показания шкалы жизни – полный порядок. И пошел конвейер. Периодически выскакивали какие-то уведомления, но я не хотел отвлекаться, пока не покончу с делом. Неплохая, кстати, тренировка и силы воли.

Как и в жизни, боль было терпеть трудно. Если бы еще какая зараза это делала, помогала бы злость на нее и желание поквитаться. А так и самому себя резать противно, да и злиться не на кого. Но отступить некуда, надо держаться! Периодически делал небольшие перерывы, выпивал из заранее припасенных припасов пол-литра воды, сгрызал небольшую лепешку и пил эликсиры на прилив энергии и бодрости. Кровь же вытекает, надо возмещать, а то еще в обморок грохнусь, истеку кровью до смерти. Когда нервов причинять себе боль больше не хватало, пил яд внутреннего действия, ждал десять секунд, и запивал эликсиром на лечение. Тут уже было не особенно больно. Но, поскольку таких ядов было немного, приходилось возвращаться волей-неволей к членовредительству.

Прекратил все этой действо, только когда отсчитал не менее пятисот порезов, и сотни полторы раз внутреннего использования яда. С облегчением обмяк на стуле, отдышался минутку, избавляясь от чрезмерной яркости зрения, и глухоты

в ушах – неизбежных спутников сильной боли. Наконец, очухавшись настолько, чтобы быть способен удовлетворить любопытство, открыл системные оповещения. Сработало!

Усовершенствован навык:

Устойчивость к ядам второй степени. Все яды наносят Вам на семь процентов меньше урона.

Получено достижение:

Мастер выживания первой степени. Вы получили более двадцати ран в течение непродолжительного времени, и выжили. Ваша выносливость увеличивается на пять процентов.

Усовершенствован навык:

Устойчивость к ядам третьей степени. Все яды наносят Вам на девять процентов меньше урона. Шанс неуязвимости к ядам, используемым против Вас, равен пяти процентам.

Усовершенствован навык:

Устойчивость к ядам четвертой степени. Все яды наносят Вам на одиннадцать процентов меньше урона. Шанс неуязвимости к ядам, используемым против Вас, равен семи процентам.

Усовершенствовано достижение:

Мастер выживания второй степени. Вы получили более ста ран в течение непродолжительного времени, и выжили. Ваша выносливость увеличивается на десять процентов.

Усовершенствован навык:

Устойчивость к ядам пятой степени. Все яды наносят Вам на тринадцать процентов меньше урона. Шанс неуязвимости к ядам, используемым против Вас,

равен девяти процентам.

Усовершенствован навык:

Устойчивость к ядам шестой степени. Все яды наносят Вам на пятнадцать процентов меньше урона. Шанс неуязвимости к ядам, используемым против Вас, равен одиннадцати процентам.

Усовершенствован навык:

Устойчивость к ядам седьмой степени. Все яды наносят Вам на семнадцать процентов меньше урона. Шанс неуязвимости к ядам, используемым против Вас, равен тринадцати процентам.

Усовершенствовано достижение:

Мастер выживания третьей степени. Вы получили более пятисот ран в течение непродолжительного времени, и выжили. Ваша выносливость увеличивается на пятнадцать процентов. Когда Ваша жизнь скатывается до пяти процентов, в течение двух секунд Вы получаете временную неуязвимость к любым видам повреждений. Возможно использование этого свойства один раз в час.

Получено достижение:

Свет жизни. Вы использовали более пятисот эликсиров для лечения своих ран и ущерба от яда в течение непродолжительного времени. Скорость регенерации здоровья при использовании эликсиров лечения увеличивается на пятнадцать процентов.

Получено достижение:

Мазохист. Вы нанесли себе более пятисот ран в течение непродолжительного времени. Ваша выносливость увеличивается на десять процентов. Десять процентов от болевых ощущений превращается в приятные ощущения.

Мастер медицины пятого уровня. Создаваемые Вами лекарства на десять процентов более эффективны, их действие на одиннадцать процентов больше

стимулирует восстановление организма после травм или ран. Шанс создать новый рецепт выше на девять процентов.

Ваша сила выросла на одну единицу!

Ваша выносливость выросла на одну единицу!

Ваш интеллект вырос на одну единицу!

Да, было чертовски больно, неприятно, и неэстетично. Шкурки зайца не хватило, в кровищи было полстола. Сам процесс мне жутко не нравился еще и потому, что сильно напоминал стиль работы самоубийц. А я их никогда не понимал. Как бы ни было тяжело, надо стиснуть зубы, и идти вперед. Выбили зубы – стиснуть губы. Как Наполеон, который был никем, провинциальным офицеришкой, да еще и не французом, а корсиканцем, а сколотил себе огромную империю, которую мог бы и сохранить, не будь ему элементарно скучно жить в мире с соседями. Отсюда и нарисовалась фатальная для него русская компания. Меня также с детства безумно восхищал рассказ Джека Лондона «Любовь к жизни», на нем я во многом и сформировался как личность. Два напарника пытаются выйти из дикой местности к цивилизации. Здоровый, бросивший охромевшего товарища, до людей не добрался. А хромой – чуть ли не на зубах – но дополз.

Эксперимент также обошелся и дорого – все использованные ингредиенты стоили минимум восемьсот золотых. Но и плюшки получены офигенные! Мой хомяк ликовал, танцуя по комнате. Особенно порадовали пятнадцать процентов к выносливости, и дополнительный бонус, полученный в рамках мастера выживания третьей степени. Две секунды неуязвимости на грани смерти! Да за это время можно выпить эликсир здоровья, восстановив еще треть шкалы здоровья, тем более с также полученной усиленной скоростью регенерации, были бы эликсиры под рукой, и хоть одна из рук свободны! Две секунды я – Дункан Маклауд, и даже круче – голову мне в это время тоже бесполезно рубить! Останется только один!

Сразу же появилась логичная мысль, а что же дадут за мастера выживания четвертой степени? И сколько надо ран получить подряд – 2500, 5000? Я содрогнулся – от такой пытки и умом подвинуться можно. Пока я к этому не готов, и охватившая меня эйфория (да ладно, все же хорошо кончилось) не могла переубедить рассудочную часть мозга, что этим надо когда-нибудь будет

вообще заниматься.

Интересно, похоже, что я не первый на этом пути. Иначе бы получил легендарное достижение, как в нубятнике. Но очень сомневаюсь, что это есть в гайдах. Любой, кто имел достаточно мозгов и силы воли для моего эксперимента, вряд ли бы стал радостно верещать о полученных суперплюшках в эфире. Такие бонусы делить с общественностью не стоит, это твой собственный шанс стать по-настоящему крутым игроком. И всего-то надо, получив первый уровень за случайно полученные двадцать ран, включить мозги, понять перспективы, и иметь силу воли вытерпеть неизбежные муки. Или как я, случайно выпить пятьсот эликсиров на восстановление маны и, растекшись мыслию по древу, догадаться, что неизбежны аналогии.

Конечно, последнее достижение – мазохист, названо, как сказали бы «наши партнеры» американцы, не совсем политкорректно. Ни разу я не мазохист, для меня это страшный сон. Как-то раз во время секса ушибся локтем о спинку кровати, так не до него на несколько минут стало вовсе. Будь я мазохистом, это же должно мне было только придать энтузиазма, верно? Я таких в кино видел – у него из спины нож вынут, кровяни потеряно море, а он тут же без всякого обезболивающего радостно на девушку наваливается, и давай наяривать! Хотя даже с технической точки зрения это непонятно – у него же после серьезной кровопотери явно не должно хватать крови в организме для поддержания давления в системе, без которой запрыгивать на красотку не имеет никакого смысла. Разве что у так устроенных индивидов в такой ситуации такой сильный отток крови от мозга как-то организуется, что хватает кровушки и на нижний уровень...

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tn.knigapoisk.com/ru/vinterkey_serzh/mest-nuba

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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